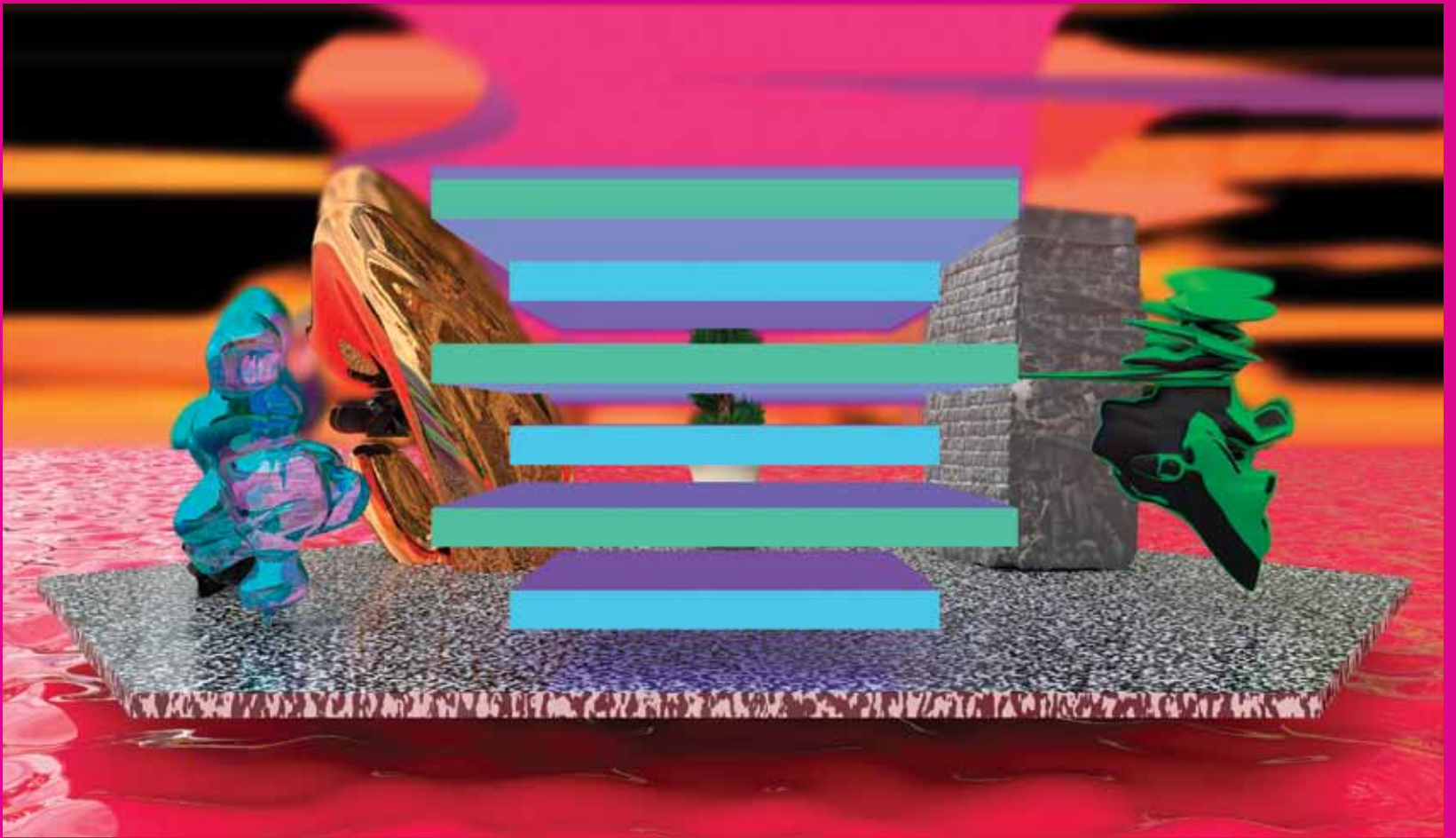


ETC MEDIA



DANS LES INTERNETS INSIDE THE INTERNET



108 ARTS MÉDIATIQUES / NUMÉRIQUES
15 juin - 15 octobre 2016 11.50\$ 10€

IMP RIM ERIE

POUR L'ART DE L'IMPRESSION!

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



LITHOCHIC

www.lithochic.com

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

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

PRIX SOBEY POUR LES ARTS — 2016



Musée des beaux-arts
du Canada National Gallery
of Canada

**Découvrez les
multiples talents des
artistes canadiens**
de moins de 40 ans,
qui commencent ou
poursuivent leur
carrière artistique.

5 candidats finalistes,
7 conservateurs membres du jury,
et des prix d'une valeur de 100 000 \$

BEAUX-ARTS.CA/SOBEY

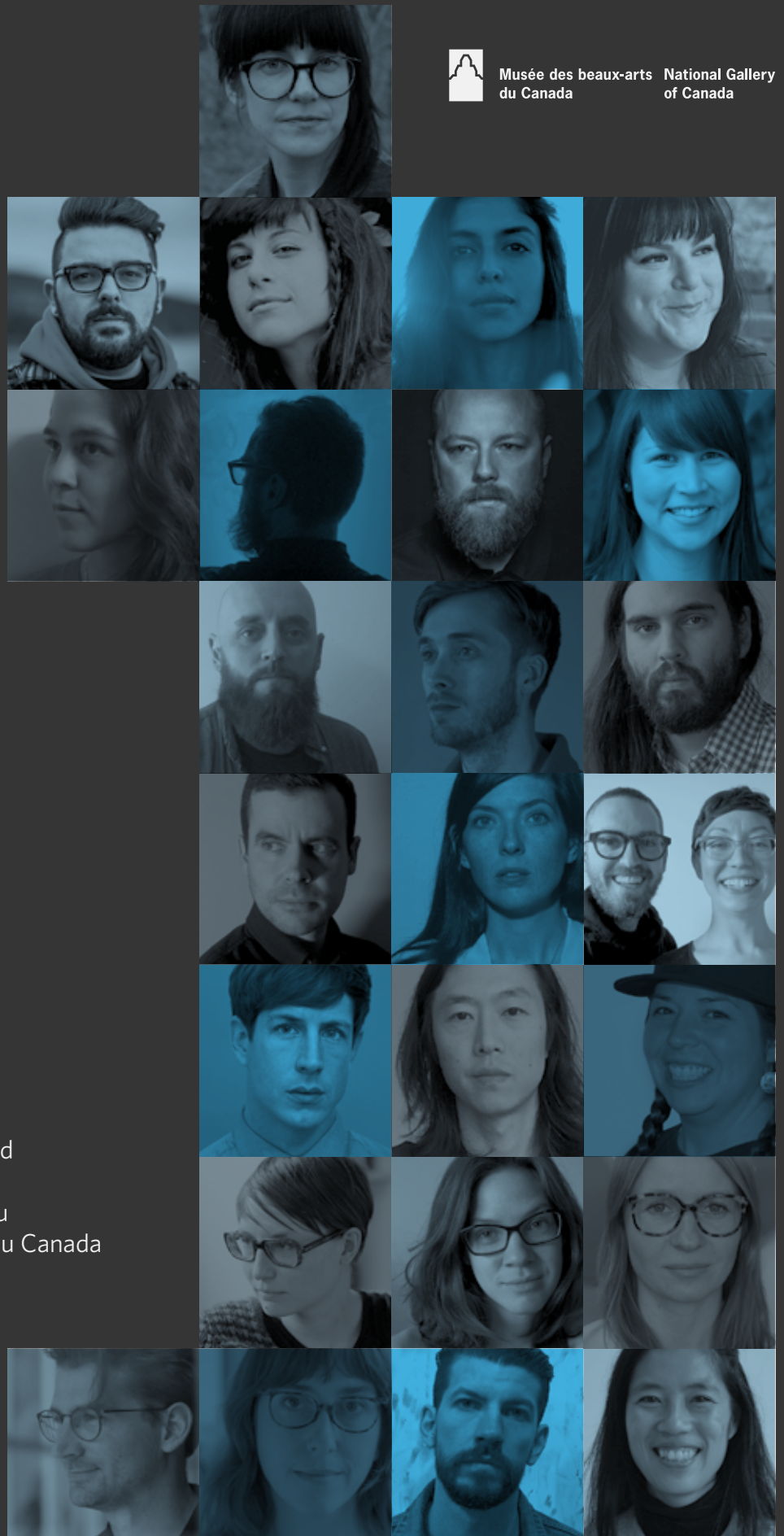
Participez à la conversation @Prix SobeyAward

L'exposition des œuvres des finalistes aura lieu
le 6 octobre 2016, au Musée des beaux-arts du Canada

Canada

Financé par

**FONDATION SOBEY
POUR LES ARTS**





Tyson Parks, *Nomanisan*
(extraits), 2015.
Avec l'aimable
autorisation de l'artiste.
Voir p. 18.

ETC MEDIA, n°108, 15 juin - 15 octobre 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. DIRECTEUR DU DÉVELOPPEMENT : Jean-François Marquis. CORRECTION, RÉVISION, TRADUCTION : Josette Lanteigne (français), Oana Avasilichioaei (anglais). GRAPHISME : Alain Paradis. CONCEPTION GRAPHIQUE : Isabelle Lelarge. GESTIONNAIRE DE COMMUNAUTÉ : Jasmin Cormier Labrecque. IMPRIMEUR : LithoChic, Québec. 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, PUBLICITÉ ET ABONNEMENT : C.P. 660, Succursale de la Station, Prévost (QC) J0R 1T0, Canada. Tél. 450-335-0951; COURRIER ÉLECTRONIQUE : etc.artactuel@videotron.ca. SITEWEB : 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 978-2-924114-12-4 (revue numérique). Imprimé au Canada.

ETC MEDIA

PRATIQUES MÉDIATIQUES ET NUMÉRIQUES
MEDIA AND DIGITAL WORKS

INDIVIDU / INDIVIDUAL

1 an / 1 year 28\$

2 ans / 2 years 50\$

ÉTUDIANT* / STUDENT*

1 an / 1 year 22\$

2 ans / 2 years 37\$

INSTITUTION

1 an / 1 year 50\$

2 ans / 2 years 95\$

OBNL / NPO

1 an / 1 year 35\$

2 ans / 2 years 65\$

INTERNATIONAL / INDIVIDU-AL

1 an / 1 year 75\$

2 ans / 2 years 135\$

INTERNATIONAL / INSTITUTION

1 an / 1 year 95\$

2 ans / 2 years 175\$

ETC MEDIA

C.P. 660, Succursale de la Station

Prévost (Qc) J0R 1T0

Canada

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

108 Dans ce numéro



Parker Ito, *The Agony and the Ecstasy*, 2012.
Source : Stadium Gallery.

ÉDITORIAL FAIRE PLUS AVEC MOINS

Isabelle Lelarge
DO MORE WITH LESS
p. 8

DOSSIER DANS LES INTERNETS

Nathalie Bachand
p. 10

INSIDE THE INTERNET p. 14



Birch Cooper,
Subway Door,
2016. Avec l'aimable
autorisation de
l'artiste.

Faith Holland,
Rockets, 2014.
Avec l'aimable
autorisation de
l'artiste et de
TRANSFER Gallery.



[WEB] ENTREVUE AVEC BENOÎT PALOP

Nathalie Bachand
p. 18

INTERVIEW WITH BENOÎT PALOP p. 22

PRO-SURFING, REMIX, DISPOSITIF. ÉMILIE GERVAIS ET L'ART POSTINTERNET

Paule Mackrous
p. 38

PANTHER MODERN AND FILE-BASED EXHIBITIONS

LaTurbo Avedon
p. 48



Sabrina Ratté, *Winter Garden*, 2016. Avec l'aimable autorisation de l'artiste et de la galerie Laffy Maffei.

108 Dans ce numéro

MARKET / MARCHÉ ON THE CONFLICT BETWEEN OWNING AND SHARING DIGITAL ARTWORKS

Pau Waelder
p. 58

SUR L'OPPOSITION ENTRE PROPRIÉTÉ ET PARTAGE DES ŒUVRES D'ART NUMÉRIQUE

P. 62



Paolo Cirio,
Art Commodities,
2014.



Lorraine Oades,
First Contact.
Photo : Guy L'Heureux.

SPECTATOR

LORRAINE OADES, *FIRST CONTACT*

James D. Campbell
p. 66

MOIS MULTI : UNE TECHNOLOGIE INVISIBLE

Ludovic Fouquet
p. 70



Line Nault, *Là*, 2016.
Photos : Marion Gotti.
Mois Multi.



Scenocosme et LYM,
La maison sensible,
2015. Abbaye de
l'Escaladieu / festival
Horizons numériques,
Bonnemazon.

VERTEX : UN DISPOSITIF ÉTRANGE

Louis Cummins
p. 76

MYRIAM BLEAU : *AUTOPSY.GLASS*

Sylvain Campeau
p. 80

PORTFOLIO

LA MAISON SENSIBLE – SCENOCOSME ET LYM

p. 82

Isabelle Van Grimde,
Symphonie 5.1, 2016,
 avec Maya Robitaille,
 Photo : © Michael Slobodia



DANSE / DANCE **HIROAKI UMEDA : CRÉATURES DE L'OMBRE**

Sylvain Campeau
p. 87

SYMPHONIE 5.1 : LES CORPS PLURIELS D'ISABELLE VAN GRIMDE

Maryse Morin
p. 90

EXPOSITIONS/EXHIBITIONS **DELAY (2012) DE MARY SHERMAN** **OU L'AUDIFICATION DU REGARD**

Lorella Abenavoli
p. 93

JAANA KOKKO: DAYS AND IDEALS

Stephen Horne
p. 95

DOMINIQUE T. SKOLTZ : TRAVERSÉES

Maryse Morin
p. 97



Jaana Kokko, *Days and Ideals*, 2016.
 OPTICA. Photo:
 Paul Litherland.



Dominique T. Skoltz,
y2o, 2013. Arsenal,
 Montréal.

FAIRE PLUS AVEC MOINS DO MORE WITH LESS

En 1995, je présentais une installation à la Galerie Verticale, à Laval, qui traitait des politiques culturelles dans cinq pays et de l'importance que ceux-ci accordaient à leur culture¹. Par divers moyens comme l'échantillonnage (amoncellements de boulettes de papier avec chacune des pages des cinq politiques culturelles), des graphiques muraux et des associations numériques, je démontrais que les pays qui étudiaient le plus leur culture étaient aussi ceux qui la soutenaient le moins. Nos gouvernements fédéral et provincial sont à réévaluer les acquis. Avec un gouvernement qui tranche dans les services essentiels à la survie, comment imaginer des hausses budgétaires en culture au provincial ? Une bonne dose de courage politique s'impose pour casser le moule du moule. Personnellement, je ne crois pas que le Québec devrait « tout » subventionner en culture. Il devrait se fonder sur une vision claire et faire des choix en misant sur l'excellence. Et cette dernière ne devrait pas être synonyme d'une gestion saine et d'une promotion impeccable, mais plutôt d'œuvres fortes et de projets porteurs. Ne pas faire de choix nous fait tous tourner en rond et nous épuise collectivement. Et pourquoi pas un système inversé ? Idéalement, la priorité serait d'affecter davantage de fonds du Conseil du Trésor aux secteurs privilégiés qui répondent à l'époque, à l'actualité, voire à une vision qui touche à la création pure ainsi qu'à sa diffusion. De plus, un deuxième type de subventions soutiendrait les créateurs et les organismes majeurs qui ont marqué notre histoire. Ces subsides opé- raient par projets en médiation jumelés à divers milieux (sur le plan scolaire, au niveau des quartiers ou autrement). Ainsi, les barrières entre la relève et la reconnaissance des acquis seraient anéanties. De même que celles qui existent entre budgets de fonctionnement et projets, car ces deux instances fusionneraient, assurant du même coup un financement stable au lieu d'une précarité chronique pour tous. En bref, i) donnons des moyens aux créateurs et organismes qui rayonnent dans leur temps ; ii) et développons la médiation en société, en ville comme en région.

¹ L'exposition « L'incroyable légèreté de la culture » a été commentée par Annie Molin Vasseur, dans *ETC*, n° 31, 1995, p. 46-49. L'article peut être consulté sur le site id.erudit.org/iderudit/35813ac.

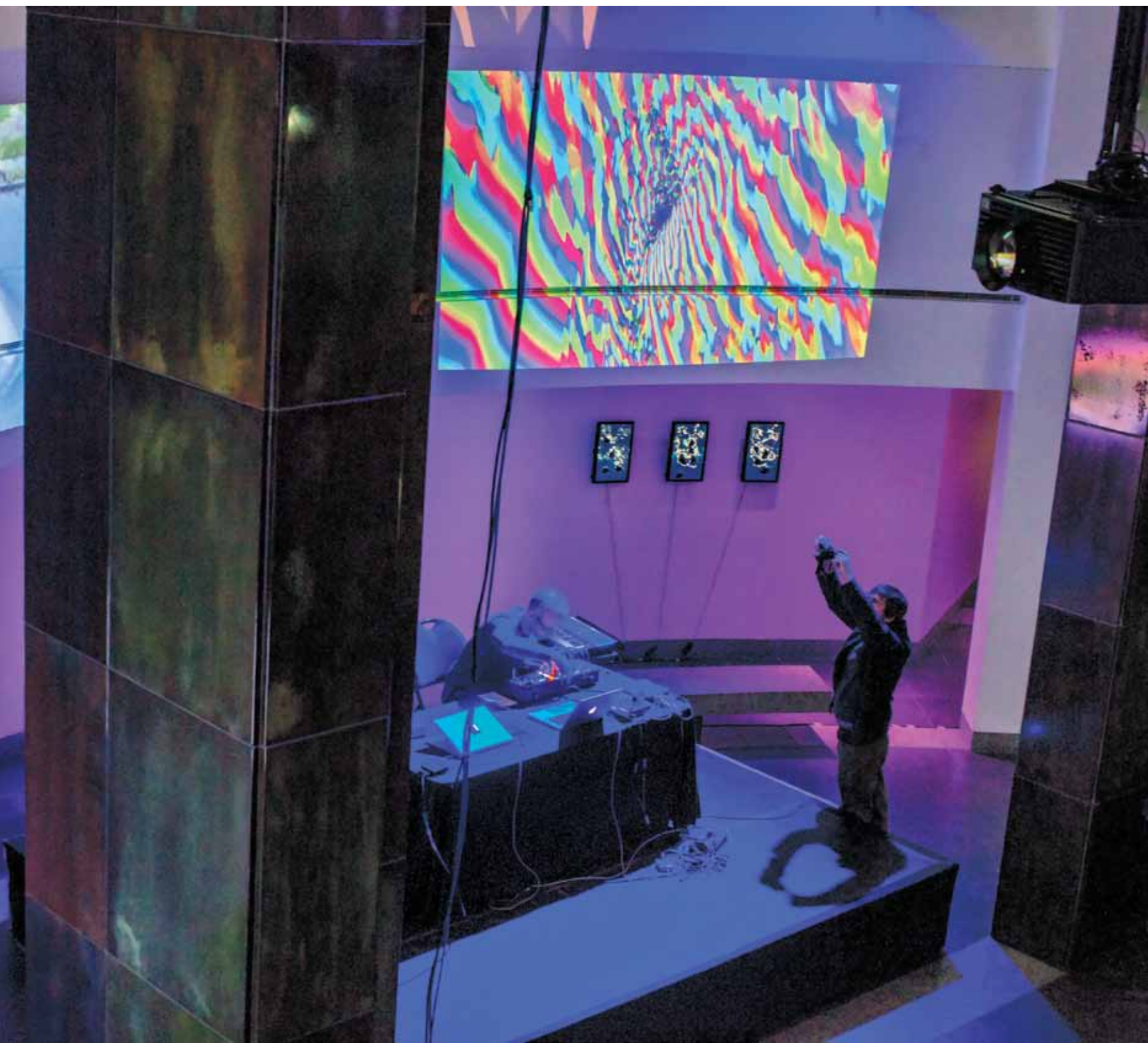
In 1995, I presented an installation at Galerie Verticale, in Laval, which examined the cultural policies of five countries and the importance they each give to culture.¹ Using various means, such as sampling (all the pages of the five cultural policies crumpled into paper balls and arranged in piles), wall graphs, and statistics, I showed that the countries which valued their culture the most were also those which supported it the least. Our federal and provincial governments are currently re-evaluating the benefits of cultural funding. While the federal government cuts back on essential services, how can we imagine that the provincial government will increase funding for culture? We need a good dose of political courage to break the mould. I do not personally believe that Quebec should subsidize "everything" in culture, but rather that it should have a clear vision and make choices based on excellence. And this excellence should not be synonymous with sound management and flawless promotion, but rather with strong work and growth-generating initiatives. Not making choices exhausts us all and makes us go around in circles. So why not do things differently? Ideally, the Conseil du Trésor should focus on allocating more funds to key sectors that speak to our times and current issues, and which have a vision of pure creation and its dissemination. Furthermore, it should provide a second type of grants, supporting the key organizations and creators that have made an impact on history. Such subsidies would support mediation projects in various sectors (in schools, neighbourhoods, and other areas). Thus the barriers between the financial support and the recognition of its benefits would be eliminated, as would those between operating budgets and project budgets, since these two would fuse, by the same token ensuring stable financing instead of chronic precariousness for everyone. In other words, 1) let us give the means to current, outstanding creators and organizations, and 2) let us develop mediation in society, in both urban and rural areas.

Isabelle Lelarge

Translated by Oana Avasilichioaei

¹ Annie Molin Vasseur wrote about the exhibition in "L'incroyable légèreté de la culture," published in *ETC* 31 (1995): 46-49. Access the article at id.erudit.org/iderudit/35813ac.





X+1, Musée d'art contemporain de Montréal, 2015. © Photo : sebastienRoy.ca.



LaTurbo Avedon, *Esper* (2013). Avec l'aimable autorisation de l'artiste.

DANS

LES INTERNETS

I y a actuellement une véritable prolifération d'artistes qui travaillent sur et avec le Web – à la fois comme plateforme de diffusion et matériau. Dans la foulée de cette nouvelle génération d'artistes et de pratiques, c'est aussi une nouvelle génération de commissaires qui voit le jour, créant un véritable momentum pour cette forme d'art qui n'est pourtant pas nouvelle. Qu'est-ce qui motive l'émergence de cette hyperactivité ? L'accessibilité du médium ? La facilité de diffusion ? L'omniprésence du public ?

Il est maintenant tout aussi présent sur Internet que dans les lieux de l'art... L'ouverture d'un marché pour ce type d'art ? 2015 fut l'année de la première foire d'art numérique chez Phillips à New York, durant laquelle des œuvres d'art Web ont été acquises. Dans la convergence de ces questionnements, c'est toute une culture qui se développe et s'étend de part en part des internets et désormais bien au-delà – entendre ici le « postinternet art ».

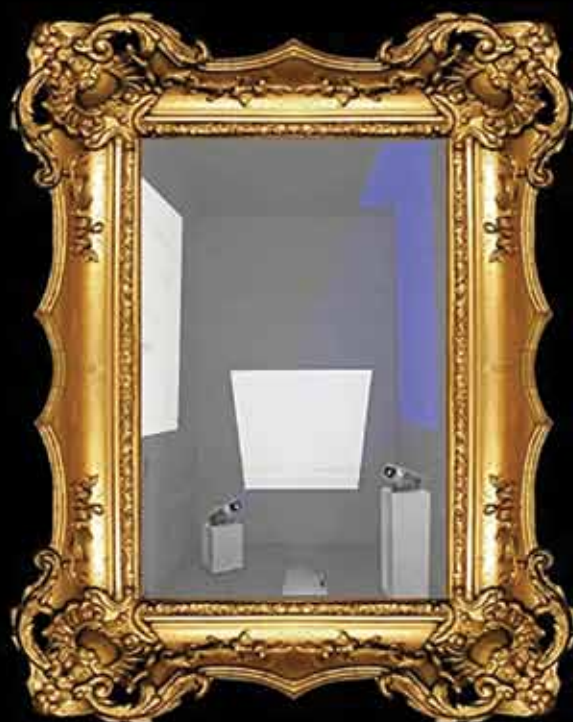
Pour approcher ces questions, j'ai eu envie d'ouvrir ce mini dossier par une entrevue avec Benoît Palop – commissaire basé à Montréal et contributeur régulier pour la plateforme The Creators Project – avec qui je discute du foisonnement actuel des pratiques d'art Web, de leurs conditions d'émergence, des acteurs du milieu et de leur rôle dans une écologie culturelle en construction. Un texte de Paule Mackrous – doctorante en sémiologie à l'UQAM – aborde ensuite la question de la culture remix et des formes d'art émergentes sur le Web à travers le travail d'Émilie Gervais. Puis un article de LaTurbo Avedon – artiste et commissaire basé à Los Angeles, personnage indéterminé et mythique de l'univers Web – qui nous parle de son travail de commissariat via, entre autres, la plateforme Panther Modern.

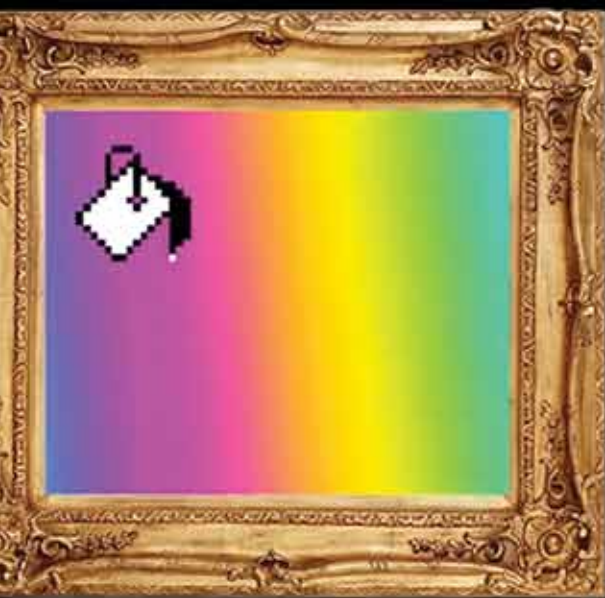
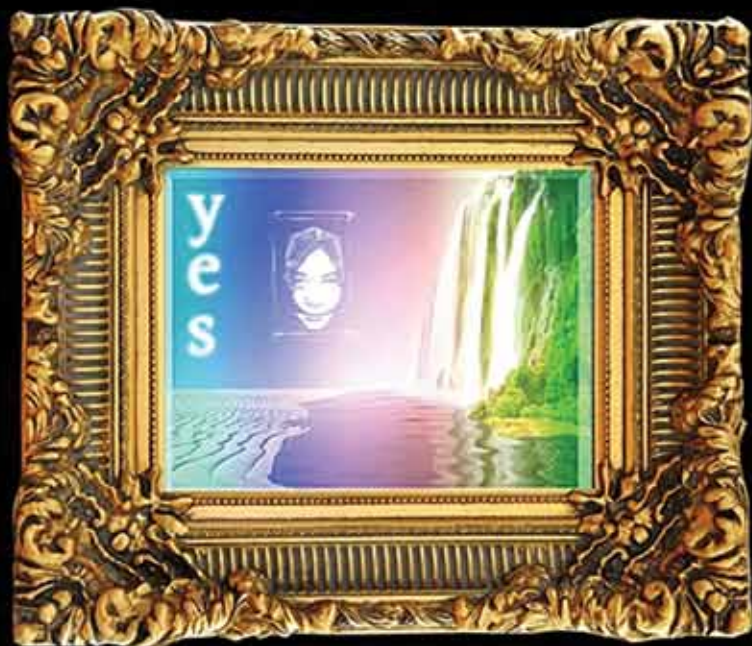
Pour finir, un généreux portfolio d'artistes proposant un large éventail des pratiques actuelles du netart : Tyson Parks (QC-CA); Sabrina Ratté (QC-CA); Jeremy Bailey (ON-CA); Lauren Pelc-McArthur (ON-CA); Nicolas Sassoon (BC-CA); LaTurbo Avedon (É.-U.); Anthony Antonellis (É.-U.); Birch Cooper (É.-U.); Rollin Leonard (É.-U.); Faith Holland (É.-U.).

Et sinon : c'est l'été – soleil et lecture !

Nathalie Bachand

Nathalie Bachand est auteure et commissaire, et responsable du développement pour ELEKTRA-BIAN. Elle fait partie du comité de rédaction d'ETC MEDIA.







Émilie Gervais, *Pizza Sexual*, 2015.

INSIDE THE INTERNET

Recent times have witnessed an increasing number of contemporary artists who work on or with the web—both as a platform for dissemination and as material. In the wake of this new generation of artists and practices, a new generation of curators has also emerged, giving real momentum to this art form, which is however not new. What is driving this intense hyperactivity? Is it the medium's accessibility? The ease of dissemination? The omnipresent public? Currently, the public is as present on the internet as in art spaces. Or is it the creation of a new market for this type of art? In 2015, Phillips, in New York, held the first digital art fair, during which works of web art were sold. At the root of these questions is the fact that a specific culture is developing, spreading across the internet and even beyond—the culture of “post-internet art.”

To explore these questions, I open this issue with an interview with Benoît Palop—a Montreal-based curator and regular contributor to The Creators Project platform—with whom I discuss the current proliferation of web art practices, the conditions under which they emerge, the various actors in the scene, and the roles they play in a developing cultural ecology. In the following essay, Paule Mackrous—who has a doctorate in semiotics from UQAM—elucidates remix culture and emergent web art forms through the work of Émilie Gervais. Next, LaTurbo Avedon—an artist and curator based in Los Angeles, an indeterminate and mythical character of the universe of the web—discusses their work as a curator, particularly through the Panther Modern platform.

The issue concludes with a generous portfolio of artists demonstrating a wide range of current net art practices: Tyson Parks (QC, CA); Sabrina Ratté (QC, CA); Jeremy Bailey (ON, CA); Lauren Pelc-McArthur (ON, CA); Nicolas Sassoon (BC, CA); LaTurbo Avedon (USA); Anthony Antonellis (USA); Birch Cooper (USA); Rollin Leonard (USA); and Faith Holland (USA).

Enjoy your summer reading!

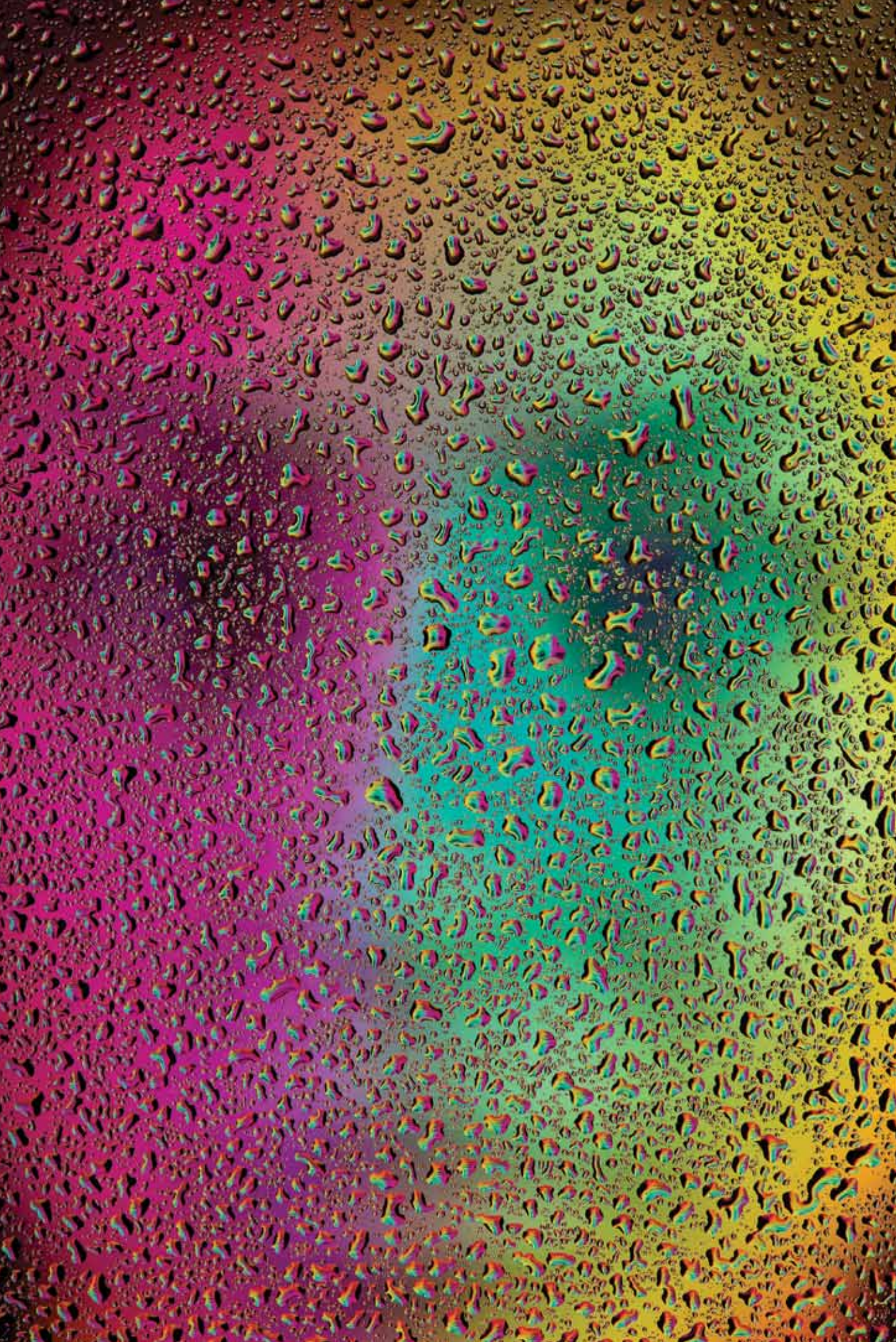
Nathalie Bachand is an art writer, curator, and the development manager for ELEKTRA-BIAN. She is part of the editorial board of ETC MEDIA.

Translated by Oana Avasilichioaei





Sabrina Ratté, *Immeuble-Villas II*, 2016. Courtesy of the artist.



Rollin Leonard, *Large Metal Prints*, 2016.
2^e partie sur 3 intitulée *Laura Elisa*.
Avec l'aimable autorisation de l'artiste.

[WEB]

ENTREVUE AVEC BENOÎT PALOP

Nathalie Bachand : Allo, Benoît, je suppose qu'on peut amorcer cet entretien par une question qui va permettre d'en apprendre un peu plus sur toi. En fait, j'aimerais beaucoup connaître ton parcours. Qu'est-ce qui t'a conduit vers les arts numériques ? Mais aussi, d'où es-tu parti ? Et d'où te vient cette passion – je pense qu'on peut utiliser le mot « passion » dans ton cas ;) – pour l'art numérique et pour l'art Web en particulier ?

Benoît Palop : Mon parcours est plutôt classique et je pense que ma passion pour les technologies doit venir de mon père qui m'a introduit assez jeune à l'informatique et aux jeux vidéo, à l'époque de l'Amiga 500 et de la NES. Impossible de me faire sortir dehors trop longtemps, j'étais complètement intoxiqué – dans le bon sens du terme.

Au niveau de mon cursus scolaire, j'ai suivi un master en Arts visuels, Design & Nouveaux Médias à La Sorbonne, Paris 1 – beau sur papier, mais légèrement soporifique en amphithéâtre – puis j'ai poursuivi avec un second master en Philosophie – Étude de l'exposition, à Lyon 1, que j'ai terminé à la Florida International University, à Miami, en alternant stage, cours et beach party. Une période bien fun où il faisait bon vivre. Je suis ensuite passé par New York pour un autre stage et suis venu m'installer à Montréal pour trouver mon premier travail post-études il y a 4 ans, 3 mois et 23 jours.

Sans aucune hésitation, je dirais que c'est Montréal qui m'a conduit vers les arts numériques. Certes, mes études m'ont familiarisé avec les pratiques émergentes et elles m'ont ouvert aux enjeux actuels, mais comme beaucoup de parcours offerts en université française, tout se résume bien souvent à des mots redondants et à de la théorie. Du moins, c'était ainsi il y a quelques années. En arrivant ici, j'ai vu des choses plus concrètes, et je me suis très vite rendu compte du potentiel artistique et créatif de la ville. Je commençais d'ailleurs à travailler à la Société des arts technologiques (SAT), où je me suis retrouvé en quelque sorte aux premières loges. C'est aussi à ce moment que j'ai commencé à écrire régulièrement pour The Creators Project et à

m'intéresser de plus en plus aux pratiques artistiques et créatives explorant l'Internet, les réseaux (sociaux ou pas), ainsi que la « culture de l'écran », qui tendent à décrypter et à questionner l'impact des développements technologiques et du Web sur la culture, les sociétés et nos comportements. En tant qu'Internet-freak, je me sens ultra concerné.

N. B. : Question en deux temps alors : quand tu dis que c'est Montréal qui t'a conduit vers les arts numériques, qu'as-tu découvert exactement, au-delà de la SAT (premières loges où tu travailles), qui ait pu faire figure de révélation ? The Creators Project ! Cette plateforme est assez géniale pour tout ce qui est artistico-geek-DIY-ou-pas... Vu de l'extérieur (du moins de mon point de vue), tu es devenu une sorte de référence chez TCP pour tout ce qu'on identifie comme « art des internets ». Est-ce que ça s'est fait tout naturellement, au fil de tes affinités pour ce type de projets artistiques ?

B. P. : La culture numérique est omniprésente à Montréal, ce n'est pas un secret. Qu'on pense au paysage architectural, aux nombreux événements qui lui sont dédiés, comme ELEKTRA-BIAN, IX Symposium (SAT), MUTEK ou Sight & Sound (Eastern Bloc), à la communauté de créateurs et d'artistes, ainsi qu'aux nombreuses structures : il est quasiment impossible de ne pas remarquer cette effervescence. L'énergie est telle qu'à un moment donné, tout individu intéressé ou impliqué minimalement dans les nouveaux médias et la création numérique se laisse entraîner et a envie d'y contribuer à sa manière. C'est cet esprit de création constante qui m'a vraiment marqué au début.

The Creators Project est une plateforme plutôt intéressante, créée par un partenariat réunissant VICE et Intel. À l'époque où Julia Kaganskiy – maintenant directrice fondatrice du *New-Inc.* à NYC – était l'éditrice en chef, TCP était vraiment tourné vers les nouvelles technologies et la culture du numérique au cœur du processus créatif.

Le champ de couverture est un peu plus large maintenant, et traite d'horizons créatifs et artistiques variés : il y en a pour tous les goûts et tout le

monde s'y retrouve, ce qui n'est pas à négliger. Malgré ce réajustement de trajectoire et ce remaniement d'accent et de ligne éditoriale, j'ai essayé de rester fidèle à mes orientations premières : continuer à soutenir autant que possible les acteurs de la communauté culturelle et artistique de l'Internet et contribuer, avec mes moyens, à son rayonnement et à sa valorisation. Je garde cependant un œil sur ce qui se passe « at large » ici à Montréal pour mettre de l'avant le travail local aussi souvent que possible.

N. B. : L'art Web à Montréal : j'ai l'impression qu'il en est encore à ses balbutiements, du moins en comparaison avec une certaine communauté internationale et notamment étatsunienne – artistes comme organismes – qui est en plein essor en ce moment. Tu m'en parlerais un peu ? Je veux des noms ;).

B. P. : Il est vrai que Montréal n'est pas un point névralgique de la communauté « Net-Art », même si nous sommes quelques-uns à nous y intéresser sérieusement et que certaines structures comme Eastern Bloc, ou même Studio XX et Agence TOPO, y ont déjà porté intérêt. Compte tenu de son évolution à travers le paysage des arts numériques, les acteurs/diffuseurs montréalais commencent

B. P. : Oui, en effet, j'avais l'envie et le besoin de m'investir d'une autre manière que dans mes contributions écrites et l'étape suivante, qui est aussi l'étape logique, était d'agir comme commissaire. En novembre 2014, Sabrina, Tristan et moi avions vaguement évoqué l'idée d'organiser un évènement. Il me semble que la première fois qu'on en a discuté, c'était à la suite d'une performance de Sabrina et de Roger (Tellier-Craig) à la Sala Rossa. Erin nous a ensuite rejoints sur le projet et, quelques semaines après avoir discuté du concept, nous l'avons proposé à l'équipe du Musée d'art contemporain de Montréal, qui nous a offert de le présenter dans le cadre d'une de leurs nocturnes.

Le concept était assez simple, mais collait plutôt bien avec les comportements et interactions sociales générées à travers le Web. Nous avons chacun invité des artistes de nos réseaux personnels qui, à leur tour, ont convié un autre artiste : un mode de commissariat mettant l'accent sur les activités sociales URL, ainsi que sur l'Open Source et le caractère exponentiel de la création à l'ère de l'Internet.

Les artistes ont embarqué, et on s'est retrouvés avec une belle équipe dont Morehshin Allahyari, Anthony Antonellis, LaTurbo Avedon, Jeremy Bailey, Brenna



Anthony Antonellis, *paint_bucket_landscapes.gif*, 2012. GIF Animé sur panneau d'affichage LED. Avec l'aimable autorisation de l'artiste. © Photo : Justine Tobiasz.

tranquillement à y prêter attention, et ils n'ont pas le choix s'ils veulent rester actuels et intervenir dans les débats contemporains. J'ai vraiment hâte de voir comment ça va évoluer et surtout comment les structures et événements dédiés à l'art numérique vont exploiter la situation.

New York reste selon moi l'épicentre, notamment avec le travail remarquable de Kelani Nichole et du réseau d'artistes qu'elle a su rassembler autour de la galerie TRANSFER, mais aussi de personnes influentes comme la commissaire Lindsay Howard, de nombreuses galeries et centres d'arts, des médias, des plateformes et organismes comme *Rhizome*, des artistes locaux ou de passage, qui font de NYC un vrai hub d'expérimentation et de réflexion pour ce genre de pratique – créateurs, artistes, critiques autant que commissaires. Cependant, on m'assure que l'Internet est sans frontières.

N.B. : Je reviens sur ce que tu as dit précédemment : « Je garde cependant un œil sur ce qui se passe "at large" ici à Montréal pour mettre de l'avant le travail local aussi souvent que possible. » En fait, tu fais plus que simplement garder un œil ouvert, car tu as aussi une pratique de commissaire, émergente certes, mais tout de même bien réelle. Je pense en particulier à l'évènement que tu as organisé l'année dernière, en collaboration avec Sabrina Ratté, Erin Gee et Tristan Steven au MAC : X+1. Je suppose que la mise sur pied de cet évènement est née d'un désir d'aller au-delà de faire une simple veille de l'art Web et d'en parler dans des comptes-rendus et des critiques ? Peux-tu me rappeler le concept de la soirée et qui étaient les artistes participants ? Je me souviens qu'il y en avait vraiment beaucoup...

J'aimerais aussi que tu me parles de ta vision comme commissaire – de quoi cette vision est-elle faite ? Sur quoi s'appuie-t-elle ?

Murphy & Birch Cooper, Adam Ferriss, Émilie Gervais, Claudia Hart, Faith Holland, Sara Ludy, Claudia Mate, Lorna Mills, Sam Newell, Eva Papamargariti, Nicolas Sassoon, pour n'en citer que quelques-uns. En bout de route, nous avons un vaste panorama de créations projetées (vidéos, GIFs ou fureteurs Web) rassemblant des esthétiques, des processus créatifs et des approches très différentes. Le résultat était assez beau, à la fois éclectique et chaotique, et s'intégrait avec une certaine fluidité à l'architecture de la rotonde du MAC. Pour nous, il était important de présenter ces pratiques au public et au microcosme artistique montréalais, encore frileux parfois devant ce genre de créations. En plus d'avoir co-commissarié X+1, Sabrina, Erin et Tristan participaient aussi à l'évènement, car ce sont également des artistes très talentueux.

J'ai encore un peu de mal à assumer l'étiquette de commissaire. Je n'ai pas l'habitude de me retrouver ainsi à l'avant-plan, même si le terme émergent est là pour pallier mon manque de confiance et souligner le fait que je suis en période d'observation et d'apprentissage. J'aurais cependant tendance à dire que ma vision à titre de « commissaire émergent » est d'explorer la culture de l'écran et d'interroger l'Internet comme outil créatif et espace de diffusion. Non seulement sur un plan strictement ou purement formel et esthétique, mais aussi pour témoigner de ses tendances à modifier, voire à générer, certains paramètres sociaux, politiques, culturels et géographiques.

N.B. : Il était assez intéressant de découvrir toutes ces pratiques artistiques dans un contexte offline, à la fois physique et festif : la manière dont les œuvres étaient présentées, couvrant de part en part les murs de la rotonde du MAC, rendait l'expérience presque immersive (mais c'est une autre question qu'on ne va pas aborder ici) ;). D'ailleurs, l'expérience du public devant le Net Art est loin d'être anodine,

car si l'on en voit encore peu dans les lieux plus classiques de type galerie, le Web en est quant à lui saturé... Ce qui m'amène à penser à des initiatives comme *The Wrong*, la biennale d'art Web qui a vu le jour en 2013-2014, à l'initiative de David Quiles Guillo, et pour laquelle tu étais commissaire d'un pavillon en 2015-2016... J'aimerais que tu me parles un peu de cette expérience de commissariat online, mais aussi du Web comme lieu de diffusion versus l'espace physique. Comment te positionnes-tu par rapport à ces deux modes de diffusion ?

B. P. : L'expérience de *The Wrong* était super intéressante et enrichissante malgré les points négatifs et les difficultés que peut engendrer un évènement de cette ampleur, présenté dans un format non conventionnel. Je remercie David de m'avoir offert cette opportunité, qui m'a aussi permis de découvrir à quel point le commissariat en ligne est un travail ardu, tant sur le plan des choix que sur le challenge de la création du pavillon en tant que tel. Dans mon cas, il était assez compliqué de diviser mon temps entre la conception de l'environnement Web et l'aspect conservation – surtout en tant que one-man-team – et j'aurais vraiment aimé avoir plus de temps pour développer et solidifier certains aspects. Une des choses les plus plaisantes reste quand même le fait d'avoir rassemblé une vingtaine de mes artistes préférés à l'intérieur d'un même « body », notamment :

ce que cela pourrait opérer une délocalisation de l'écran vers le virtuel ? Je pense évidemment aux Oculus... La révolution VR va-t-elle finalement advenir ?

B. P. : Ce sont deux univers très différents et peu comparables. Certes, l'expérience VR est intéressante et propose de nouvelles perspectives créatives, mais le contexte encore trop intimiste et exclusif, et son accessibilité moins évidente est un peu en contradiction avec l'utilisation grand public, ouverte, libre et abondante de l'Internet, délimitée par nos écrans de smartphones, tablettes ou laptops.

En effet, ces frictions ne permettent pas au VR de questionner les enjeux fondamentaux soulevés par Internet et d'offrir un type d'interaction, de spatialité, d'appréhension de l'environnement – mais également d'esthétique – qui soit susceptible de se substituer à l'expérience du Web. Les problématiques abordées sur le plan de la réalité virtuelle seront nécessairement différentes, ou du moins elles seront approchées d'un autre angle, ce qui est plutôt intéressant en soi. Pour être honnête, je perçois et j'apprécie vraiment le côté ludique et immersif du VR, mais je ne suis toujours pas convaincu à 100 % de sa pertinence d'un point de vue artistique. J'imagine tout de même qu'à un moment donné, nous allons assister à une symbiose VR/Internet/art et je serais vraiment curieux de voir advenir cette (r)évolution.



Jeremy Bailey, *The You Museum* (2015-2016). Avec l'aimable autorisation de l'artiste.

Lauren Pelc-McArthur, Tyson Parks, Sarah Weis, Rollin Leonard, Yoshi Sodeoka, V5MT, etc.

L'expérience utilisateur est un des aspects les plus importants dans ce genre de pratiques, surtout si l'on prend en compte nos comportements de navigation. Notre attention et notre patience sont très limitées, ce qui appelle à un travail rigoureux à la fois sur l'environnement visuel et sur le système de navigation. Il faut que l'expérience soit simple, rapide et belle. Ajoutez à cela une sélection de travaux pertinents, ficelés autour d'une problématique solide et vous obtiendrez probablement un projet qui tient la route.

Je ne vais pas dresser un compte rendu de chacun des projets en ligne que j'ai exploré, mais certains sont vraiment plus solides que d'autres, non seulement grâce à des structures fluides et des formats originaux, mais surtout grâce à du contenu qui transgresse de multiples codes présents dans la société moderne. Panther Modern Gallery, Cloaque.org, mais aussi de nombreuses expositions temporaires dont, récemment, « *Geographically Indeterminate Fantasies: The Animated GIF as Place* », commissariée par Paddy Johnson et son équipe chez Art F City, en sont de très bons exemples.

Personnellement, au-delà de l'esthétique particulière offerte par les travaux screen-based et les propos qui en découlent, j'apprécie énormément le fait de pouvoir profiter de ce genre de travaux du fond de mon lit ou dans la file d'attente du supermarché.

N.B. : À ton avis, quel rôle va jouer la réalité virtuelle (VR) dans l'avenir des projets Net Art ? Crois-tu que son évolution va être déterminante dans leur évolution ? Est-

J'aimerais quand même souligner à quel point je trouve à la fois fascinant et malaisant de regarder et d'analyser le comportement des gens portant des casques VR. Oui, on peut considérer ça comme une sorte de voyeurisme ;).

N.B. : Ah !, tiens, effectivement – regarder les gens en train de voir ! N'empêche, je pensais par exemple à des galeries en ligne comme DiMoDA (Digital Museum of Digital Art) créée par Alfredo-Salazar-Caro et William Robertson, où le visiteur est invité à déambuler dans un espace 3D... On imagine facilement faire cette visite en mode VR.

Mais sinon, pour finir, j'aimerais parler rapidement des pratiques post-numériques, qui se réclament du Web tout en advenant en dehors de celui-ci. Le Web est-il un rêve duquel on ramène des objets dans le monde éveillé ?

B. P. : Le Web n'est pas un rêve... À moins que je vive un rêve éveillé/lucide ;).

Les pratiques post-numériques sont super intéressantes, car elles permettent d'avoir une approche physique et assez critique du Web, suivant la manière dont il est décontextualisé. Je pense à des pratiques où la matière du Web est extraite puis remise en forme dans l'espace pictural du tableau, comme le fait l'artiste américaine Petra Cortright; ou encore des pratiques d'installation comme celle de Grégory Chatonsky et Dominique Sirois avec leur projet *Extinct Memories*, où l'Internet est moins un matériau qu'un objet de réflexion. On pourrait en parler encore un moment, mais on s'éloignerait trop du Web ;).

N.B. : C'est vrai, et il faut bien conclure à un moment. Merci Benoît !

Nathalie Bachand



Benoît Palop.
Photo: Émeline Rosendo.

W

E

B

I
N
T
E
R
V
I
E
W

W

I

T

H

BENOÎT

PALOP

Nathalie Bachand: I wish to begin the interview with a question that will help our readers learn more about you, Benoît. I would like to know more about your career path. What led you to the digital arts? How did you begin? And where does your passion—I think we can use the word “passion” in your case ;)—for digital art and, more particularly, for web art come from?

Benoît Palop: I followed a fairly standard path, and I think that my passion for technology comes from my father who introduced me to computers and video games from an early age, in the era of the Amiga 500 and Nintendo. It was impossible to get me out of the house; I was completely addicted—in the positive sense of the word.

In terms of education, I completed a Master in Visual Arts, Design & New Media at Sorbonne, Paris 1—nice on paper, but somewhat soporific in the lecture hall—followed by a second Master in Philosophy & Exhibition Studies at Lyon 1, which I finished at Florida International University, in Miami, alternating between an internship, courses, and beach parties. It was a fun period and a great place to live. After doing another internship in New York, I moved to Montreal, where I found my first post-school job, now 4 years, 3 months, and 23 days ago.

Without any hesitation, I would say that Montreal led me to the digital arts. It’s true that my studies familiarized me with emerging art practices and exposed me to current issues, but as with many of the trajectories offered in French universities, everything often boils down to redundant jargon and theory. At least this was the case a few years ago. Once I came here, I saw things in a more concrete and tangible way, and I quickly became aware of the artistic and creative potential in this city. I started working for the Society for Arts and Technology (SAT) and found myself on the front lines, so to speak.

At the same time, I began writing regularly for The Creators Project and being increasingly interested in creative art practices that explore the internet, social or other types of networks, as well as “screen culture,” and which try to decipher and examine the impact of advancements in technology and the web on culture, society, and behaviour. As an internet freak, I feel super involved.

N. B.: A two-part question then: When you say that Montreal led you to the digital arts, what did you discover exactly, in addition to the SAT (the front lines where you work), that was particularly illuminating? The Creators Project! This is an excellent platform for everything that is artistic-geek-DIY-or-not. Seen from the outside (at least from my perspective), you have become a resource person at TCP for everything we might designate as “internet art.” Did this evolve naturally, due to your affinity for this type of art?

B. P.: Digital culture is omnipresent in Montreal; this is no secret. Whether we consider the architectural landscape, the many events dedicated to the digital arts, such as ELEKTRA-BIAN, IX Symposium (SAT), MUTEK or Sight & Sound (Eastern Bloc), the community of creators and artists, as well as the many organizations involved, it is practically impossible not to notice this buzzing activity. The energy is such that at any given moment, all those interested or loosely involved in new media and digital art get swept up and want to contribute in their own way. This sense of constant creation had a significant impact on me at the beginning.

The Creators Project is a rather interesting platform, created through a partnership between VICE Media Group and Intel. At the time when Julia Kaganskiy—now Director of New Inc. in New York—was the Global Editor, TCP focused on new technologies and digital culture at the heart of the creative process.

The scope is somewhat larger now and includes various creative and artistic hori-

zons: there is something for everyone and for every taste, which should not be taken for granted. Despite this change in direction and shift in focus and editorial policy, I have tried to remain faithful to my initial aims: to continue supporting those involved in the cultural and art community of the internet as much as possible, and to contribute to its dissemination and valorisation in any way I can. Yet I also keep an eye on what’s happening “at large” in Montreal so as to promote local work as often as possible.

N. B.: Web art in Montreal: I have the impression that it is still in its early stages, at least compared to what is happening internationally, particularly in the art community—artists as organizations—in the United States, which is currently flourishing. Can you talk a bit about this? Name some names ;).

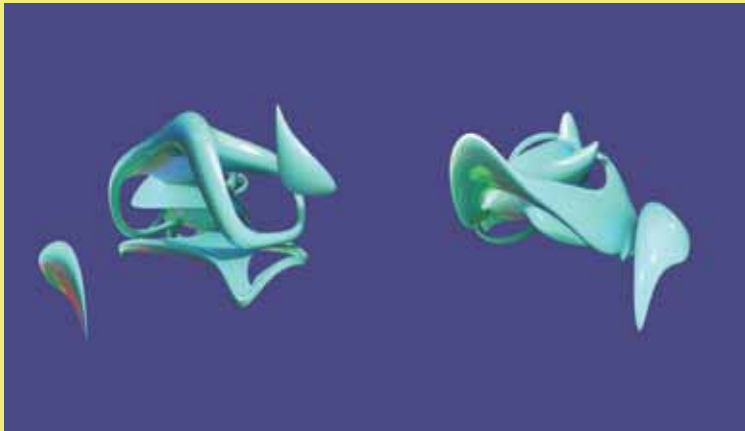
B. P.: It is true that Montreal is not a nerve centre of net art, even though some of us are seriously involved, and organizations like Eastern Bloc, Studio XX, and Agence TOPO have already taken an interest in it. Considering that net art has evolved through the digital art landscape, Montreal artists and disseminators are gradually starting to pay attention to it, and they don’t have a choice if they want to remain current and part of the conversation. I really look forward to seeing how this will evolve and especially how the organizations and events dedicated to digital art will capitalize on the situation.

In my view, New York remains the epicentre, particularly with the remarkable work of Kelani Nichole and the network of artists she has gathered through TRANSFER gallery, but also thanks to influential figures like curator Lindsay Howard, the many galleries and art centres, the media, platforms and organizations like *Rhizome*, the local artists or those passing through, all of which make New York a real hub of experimentation and reflection on this kind of practice by creators, artists, critics, and curators. However, I have been assured that the internet has no boundaries.

N.B.: I want to return to what you said earlier: “I also keep an eye on what’s happening ‘at large’ in Montreal so as to promote local work as often as possible.” In fact, you do much more than simply keep an eye on what’s happening, since you also have an emerging, though solid, curating practice. I am thinking particularly of the event you organized last year, in collaboration with Sabrina Ratté, Erin Gee, and Tristan Steven at the MAC: *X+1*. I imagine that this event developed out of a desire to organize something that was more than simply an evening of net art, something that also included activities of discussion and exchange. Can you remind me of the concept of the evening and also the participating artists? I remember that there were many of them. I would also like you to speak about your vision as a curator—what this vision is made of and what it is based on?

B. P.: Yes, it is true that I wanted and needed to get involved in another way besides writing, and the next logical step was to start working as a curator. In November 2014, Sabrina, Tristan, and I loosely discussed the idea of organizing an event. I think that the first time we talked about it was after a performance by Sabrina and Roger (Tellier-Craig) at Sala Rossa. Erin then joined us on the project and, a few weeks after discussing the concept, we proposed it to the team at the Musée d’art contemporain de Montréal, who then offered to present it as part of a Nocturne evening.

The concept was simple, but resonated particularly well with the social behaviour and interactions created by the web. We each invited artists from our personal networks who, in turn, each invited another artist: a curating method that emphasized URL social activities, as well as open source culture and the exponential nature of creation in the internet age.



Tyson Parks, *Slide 1*, 2016. Courtesy of the artist.



LaTurbo Avedon, *ID*, 2016. Courtesy of the artist.

The artists set to work, and we ended up with a great team, which included Morehshin Allahyari, Anthony Antonellis, LaTurbo Avedon, Jeremy Bailey, Brenna Murphy & Birch Cooper, Adam Ferriss, Émilie Gervais, Claudia Hart, Faith Holland, Sara Ludy, Claudia Mate, Lorna Mills, Sam Newell, Eva Papamargariti, Nicolas Sassoon, to name just a few. Ultimately, we presented a large panorama of projections (videos, GIFs, and web browsers) that spanned a wide range of aesthetics, creative processes, and approaches. The result was wonderful, eclectic and chaotic all at once, and resonated well with the fluid architecture of the MAC's rotunda. For us, it was important to present these practices to the general public and the artistic microcosm of Montreal, which sometimes still exhibit hesitation before this kind of work. Besides co-curating *X+1*, Sabrina, Erin, and Tristan also participated in the event, since they are very talented artists.

It is still somewhat difficult for me to assume the title of curator. I am not used to being at the helm, even though the word "emerging" is there to compensate for my lack of confidence and underline the fact that I am in a period of observation and learning. I would however say that my vision as an emerging curator is to explore screen culture and to examine how the internet is used as a creative tool and dissemination space, not only in strictly formal or aesthetic terms, but also in terms of revealing its tendencies to alter, or even generate, certain social, political, cultural, and geographic parameters.

N.B.: It was interesting to discover all these art practices in an offline context, one that was both physical and celebratory: the way in which the works were presented, covering the walls of the MAC's rotunda from one side to the other, made the experience almost immersive (though this is another topic that we will not tackle here ;). The public's experience of net art is far from being insignificant, for while we still only rarely see net art in traditional gallery-type spaces, it saturates the web itself. This makes me think of initiatives like The Wrong, the digital art biennale set up by David Quiles Guillo in 2013-2014 for which you curated a pavilion in 2015-2016. I would like you to talk a little about this experience of curating online, but also about how the web works as a dissemination space versus how a physical space does. Where do you stand vis-à-vis these two modes of dissemination?

B. P.: The experience of The Wrong was extremely interesting and enriching, despite the challenges and negative aspects that the presentation of such a large scale event in an unconventional format can produce. I am grateful to David for giving me this opportunity, which also helped me discover to what extent curating online is hard work, in terms of both choosing the work and creating the pavilion itself. In my case, dividing my time between the conception of the web environment and the conservation aspect proved to be very difficult—especially as a one-man-team—and I would have liked to have more time to develop and solidify certain aspects. One of the nicest things was gathering twenty of my favourite artists inside the same <body>, including Lauren Pelc-McArthur, Tyson Parks, Sarah Weis, Rollin Leonard, Yoshi Sodeoka, V5MT, and others.

The user experience is one of the most important aspects of this type of art practice, especially if we take into account browsing behaviour. Our attention span and patience are very limited, which demands rigorous work in terms of the visual environment and the system of navigation. The experience needs to be simple, quick, and attractive. Add a selection of relevant work, connected by a solid theme, and you will probably end up with a solid project.

I don't want to give a report of all the online projects I explored, but some of them are certainly more substantial than others, not only due to their fluid structures

and original formats, but above all thanks to the content that breaks many codes of modern society. Panther Modern Gallery, Cloaque.org, but also many temporary exhibitions, such as the recent *Geographically Indeterminate Fantasies: The Animated GIF as Place*, curated by Paddy Johnson and her team at Art F City, are excellent examples.

Personally, beyond the specific aesthetic of screen-based work and the resulting concerns, I truly appreciate the fact that I can enjoy this kind of work while lying in bed or standing in line at the supermarket.

N.B.: In your opinion, what role will virtual reality (VR) play in the future of net art? Do you think that the evolution of VR will be a determining factor in the evolution of net art? Will it cause a contextual shift from the screen to the virtual environment? I'm thinking of Oculus of course... Will the VR revolution finally happen?

B. P.: These two very different worlds are not really analogous. While the VR experience is compelling and offers new creative perspectives, its still very intimate and exclusive context and its less apparent accessibility stand somewhat in contradiction with the internet's open, free, and prolific use by the general public, restricted to the screens of smartphones, tablets, or laptops. These frictions do not allow VR to examine the fundamental issues the internet raises and to offer a type of interaction, spatiality, understanding of the environment—and also of the aesthetic—that is likely to replace the experience of the web. The issues tackled by virtual reality are necessarily different, or at least they are approached from a different angle, which is rather interesting in itself. To be frank, I see and really appreciate the playful and immersive aspect of VR, but I am not always a hundred percent convinced of its relevance from an artistic standpoint. I can nevertheless imagine that at a given moment, we will see a symbiosis develop between VR, internet, and art, and I will be very curious to see this (r)evolution happen.

I would, however, like to stress just how fascinating and disquieting I find watching and analyzing the behaviour of people wearing VR headsets. Yes, this can be considered a kind of voyeurism ;).

N.B.: Ah, yes, essentially it means watching people engaged in the act of watching! This does not preclude some galleries from exploring VR: I am thinking, for example, of online galleries like DiMoDA (Digital Museum of Digital Art) created by Alfredo-Salazar-Caro and William Robertson, where visitors can explore a 3D space. It is easy to imagine doing this visit in VR.

However, to conclude, I would like you to briefly discuss post-digital practices, which refer to the web while happening outside of it. Is the web a dream from which we bring objects into the waking world?

B. P.: The web is not a dream... unless I am living a lucid dream wide-awake ;). Post-digital practices are extremely interesting, since they take a material and critical approach to the web, in the way in which they decontextualize it. I am thinking of art practices that extract material from the web, then recreate it in the pictorial space of a painting, as US artist Petra Cortright does; or even the installation art of Grégory Chatonsky and Dominique Sirois with their *Extinct Memories* project, in which the internet is less a material than it is a subject for consideration. We could discuss this further, but we would be getting too far from the web ;).

N.B.: That's true, and we have to conclude at some point. Thank you, Benoît!

Translated by Oana Avasilichioaei

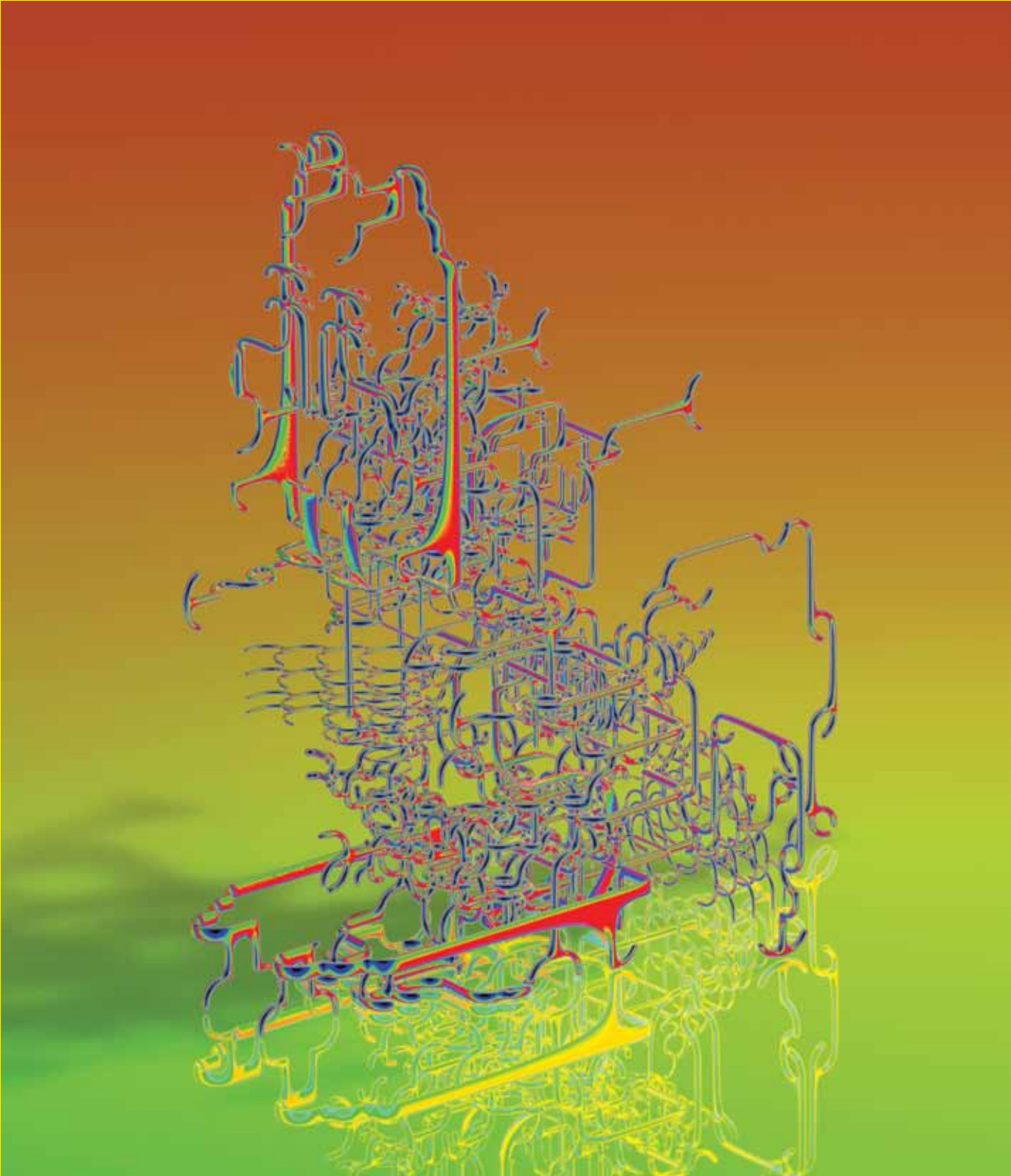


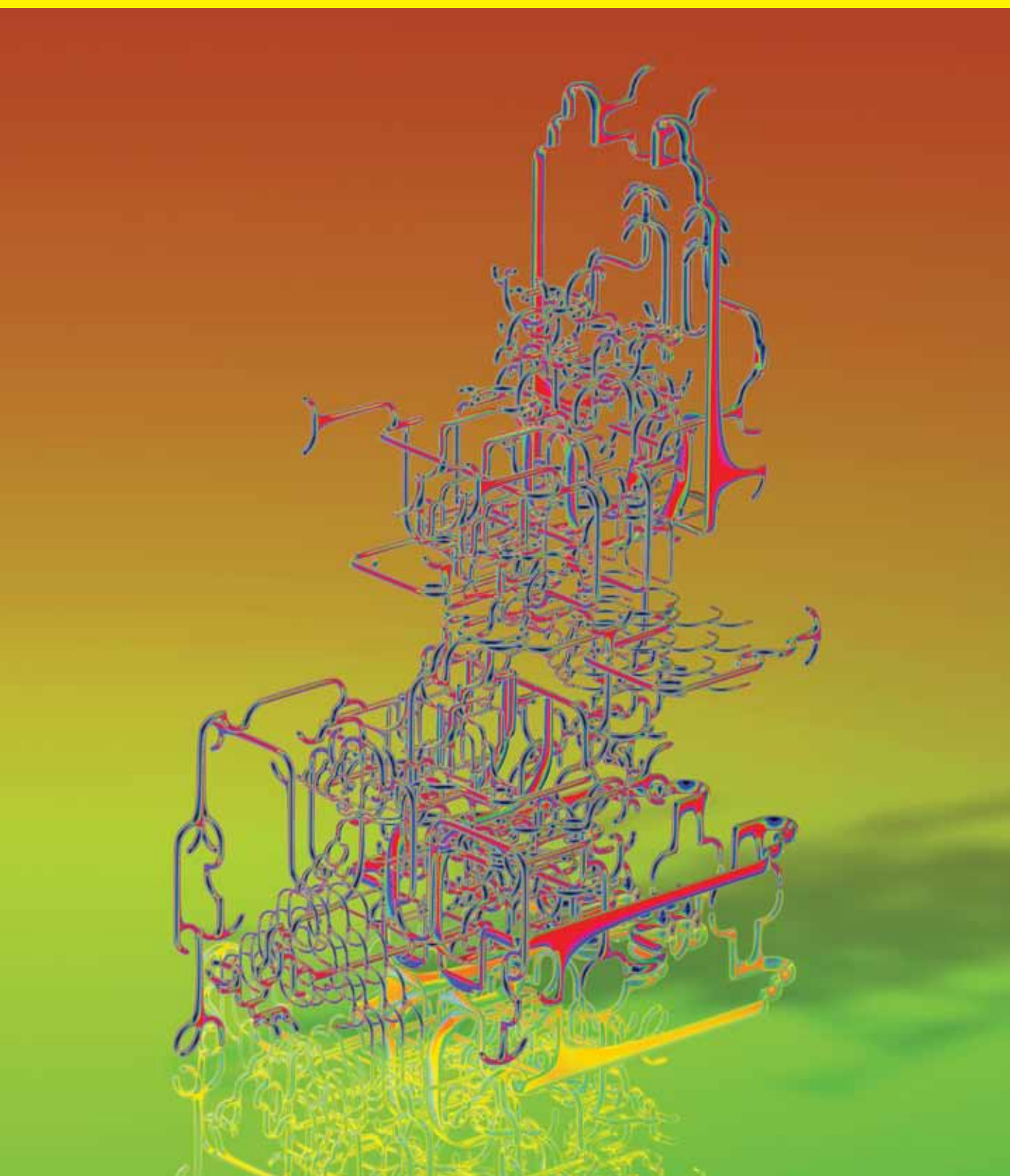
Rollin Leonard, *Glitter Swimmer*, 2015. Animated loop. Courtesy of the artist.





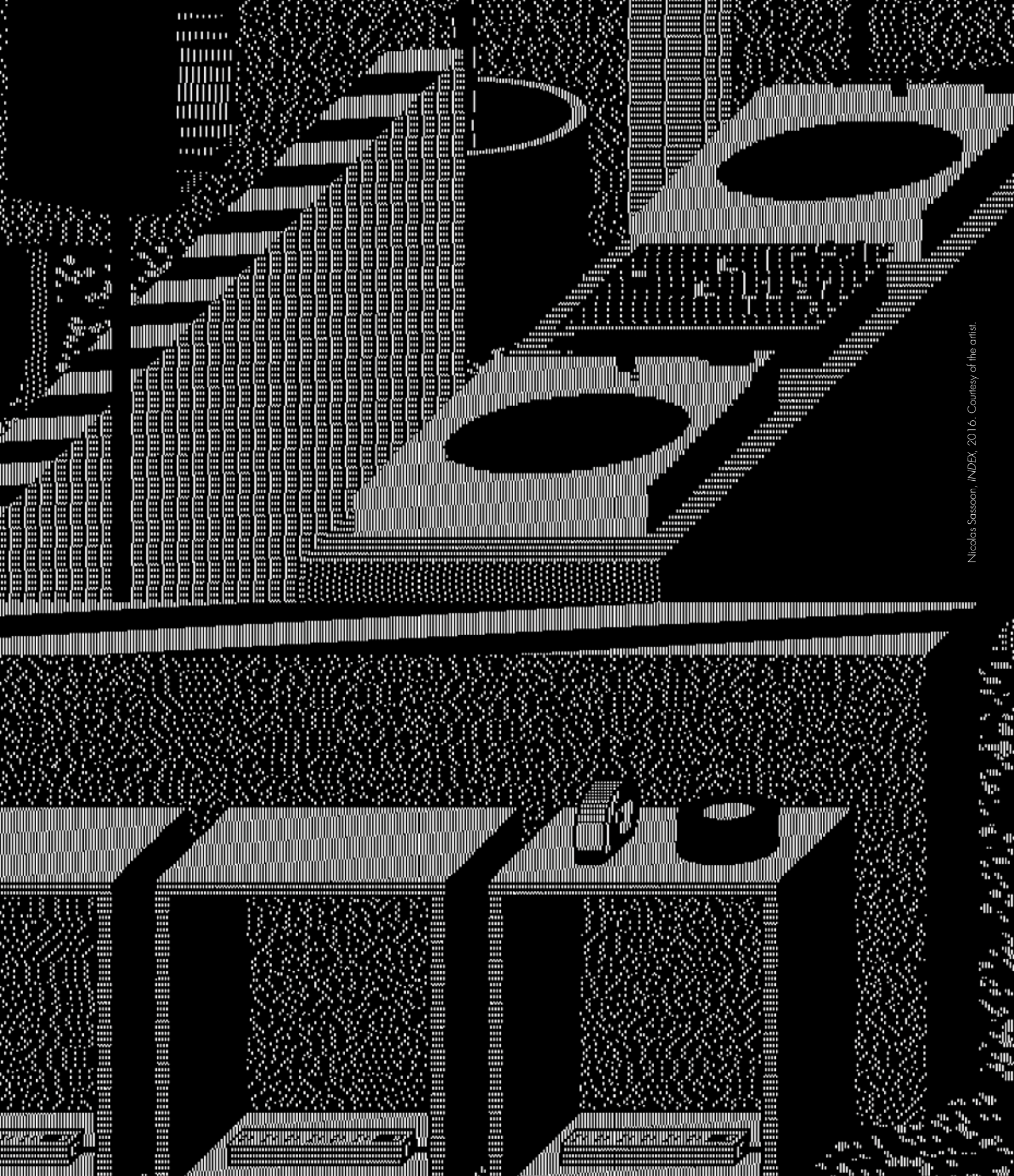
Rollin Leonard, *Glitter Swimmer*, 2015. Animated loop. Courtesy of the artist.



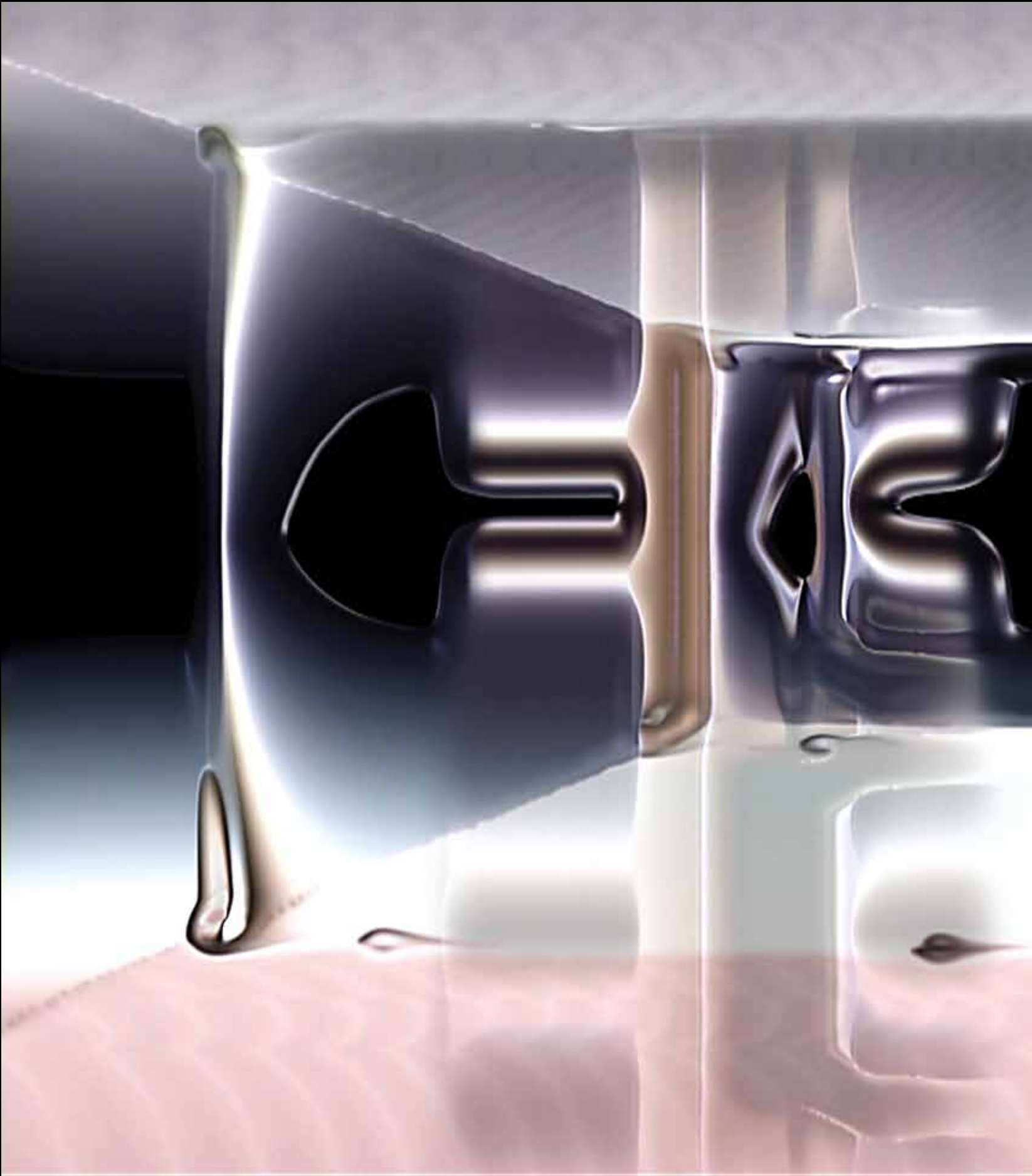


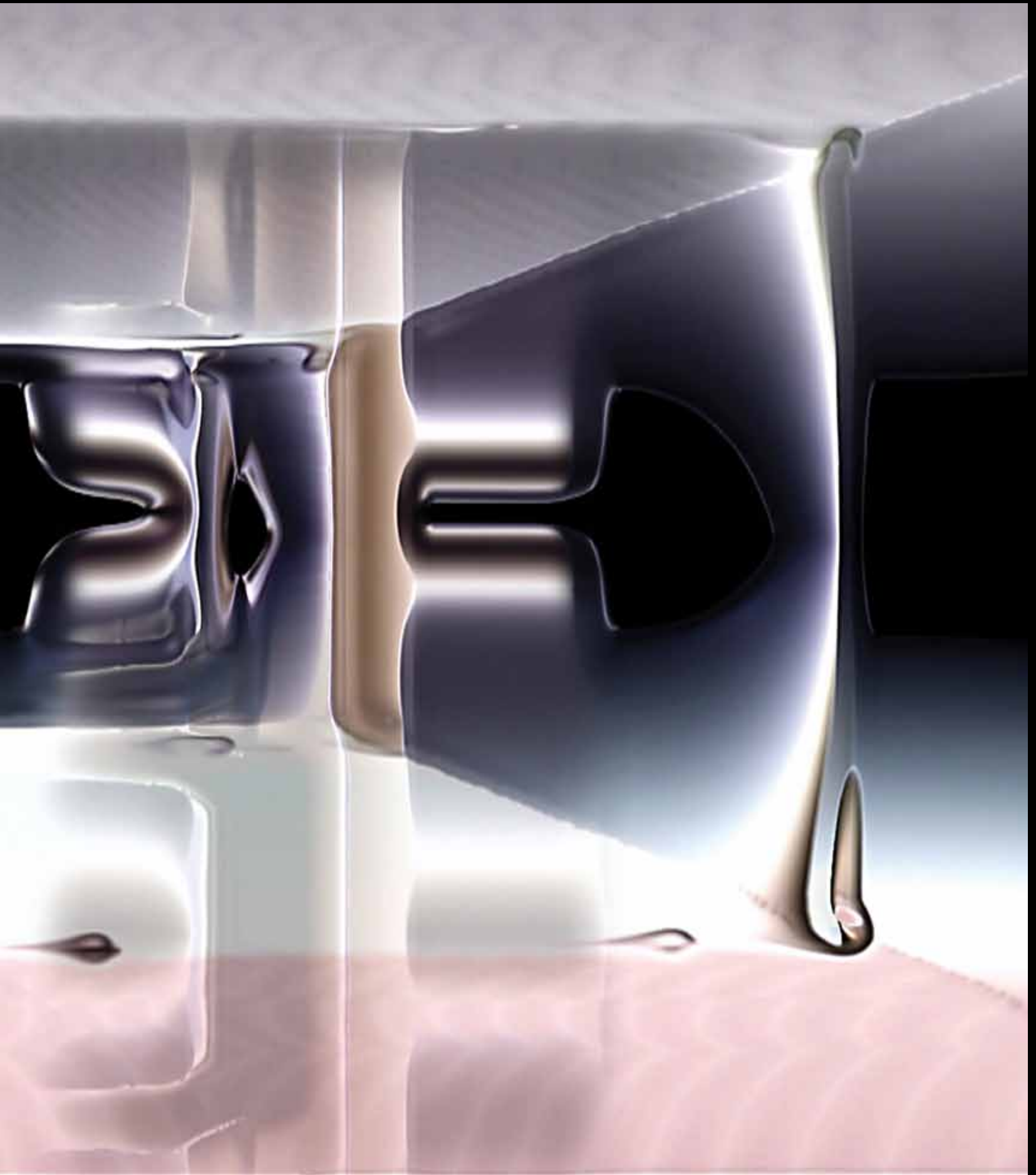
Birch Cooper, *Procedural Knot Stacks*, 2016. Courtesy of the artist.





Nicolas Sassoon, *INDEX*, 2016. Courtesy of the artist.



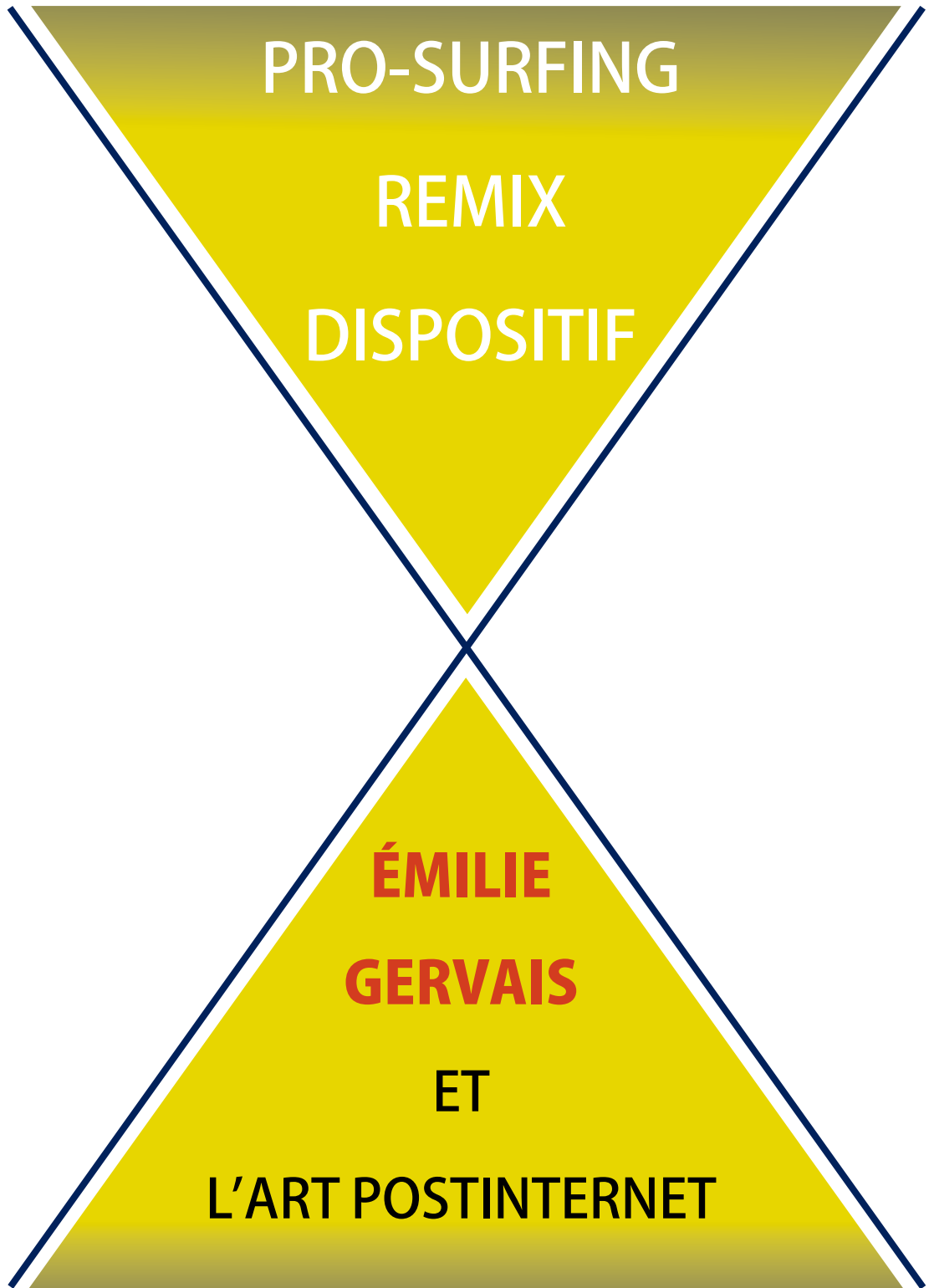


Sabrina Ratté, *Escapes*, 2015. Courtesy of the artist and Laffy Maffei Gallery.





X+1, Musée d'art contemporain de Montréal, 2015. Photo © Sébastien Roy.



PRO-SURFING

REMIX

DISPOSITIF

ÉMILIE

GERVAIS

ET

L'ART POSTINTERNET

Lors d'une entrevue avec le magazine *We Make Money Not Art*¹ en 2008, l'artiste Marisa Olson propose le concept de « postinternet art » pour désigner des pratiques artistiques qui lui sont contemporaines. Le préfixe « post » signifie ici un art qui, contrairement au net art, s'est développé suite à l'utilisation massive et quotidienne d'internet. Citant son acolyte Gurthrie Lonergan, Olson précise qu'en s'appropriant des éléments du Web pour leurs œuvres, les artistes postinternet font du « *Internet Aware Art*² ». Leur posture vis-à-vis du média est résolument critique. C'est le cas de l'artiste Émilie Gervais, originaire de Montréal, dont les œuvres intègrent des éléments de l'internet pour nous en offrir une expérience éclairante. Si les définitions de l'art postinternet ne sont pas univoques, les notions servant à le caractériser, telles que le *pro-surfing*, la conscience du dispositif et le remix sont devenues des moteurs pour la réflexion sur l'art Web des années 2010. Ils me permettent ici de mettre en lumière différents aspects du travail d'Émilie Gervais sans en évacuer l'intensité.

Une pro-surfeuse dans le Web vernaculaire

Dans la fenêtre du navigateur, une multitude d'images et de GIFs animés juxtaposés ou superposés défilent sur un fond scintillant. Les pouliches, les petits anges et les arbres constitués d'étoiles côtoient des colombes, des papillons, des beignes et du chocolat. On peut y lire quelque part « *Hell Hell Hell* », alors qu'une pièce instrumentale provenant sans doute d'un fichier MIDI rappelle un ver d'oreille des années '80 : la chanson *Heaven* de Brian Adams. C'est le paradis ! Du moins, c'est ce que le titre de l'œuvre (*Heaven*) indique. Notre impression est plutôt celle d'avoir fait un saut dans un lointain passé. Les images ne datent pourtant pas de plus de vingt ans, mais l'apparence du Web change si rapidement qu'il faut peu de temps pour que son langage visuel nous apparaisse ancien, voire désuet.

Face à un travail comme *Heaven*, on se dit sans équivoque qu'il s'agit de l'œuvre d'une « pro-surfeuse ». Le *pro-surfing* se caractérise par une esthétique du copier-coller « *that revolves around the appropriation of Web-based content in simultaneous celebration and critique of the internet*³ ». Une telle chose ne s'apprend pas à l'université. On s'y initie soi-même en naviguant sur le Web durant de longues heures, par pure passion. Ainsi, lors de ses études en France, Émilie Gervais raconte s'être créé sa propre école, qu'elle a baptisée « *Bed Art School* » : « *I figured I'd learn and work more straight from my bed, [...] basically I'm going through art school without really being in it. The Internet is my school*⁴ ». Pour la pro-surfeuse, le Web est une deuxième nature; elle le connaît sur le bout des doigts et parle couramment ses différents langages programmatiques et familiers.

Ainsi, entrer dans les œuvres d'Émilie Gervais, c'est comme plonger dans le Web vernaculaire tel que défini par la net artiste Olia Lialina⁵ : un Web amateur qui prend forme dans les années '90. Celui-ci, enthousiaste et créatif, est formé de ciels étoilés, de GIFs animés et de « *Hello World* ». Au début des années 2000,

moment où apparaissent plusieurs plateformes participatives telles que MySpace, les sites Web sont alors ornés de GIFs animés extravagants faisant écho à la culture *pimp up*. Lialina appelle cette seconde phase du Web, le « *glitter*⁶ ». Avec *Heaven*, Émilie Gervais crée une hybridation de ces deux moments du Web qui s'ancrent dans des postures qui sont complètement différentes. Bien que l'iconographie du Web 1.0 soit parfois similaire à celle du *glitter*, la première annonce l'enthousiasme pour le futur : « *a touching relationship with the medium of tomorrow* », alors que le *glitter* n'est qu'une parure, « *it decorates the Web of today, routine and taken-for-granted*⁷ ». *Heaven* traduit, de manière à la fois humoristique et critique, cette ferveur envers un nouveau média et son aboutissement dans la vacuité que représente le *glitter*. Par cette mise en scène de la vacuité, la pro-surfeuse nous fait prendre conscience du Web comme dispositif.

Montrer le dispositif

Les dispositifs sont partout et régissent nos actions comme nos pensées. C'est du moins la position du philosophe Giorgio Agamben lorsqu'il affirme qu'« il semble qu'aujourd'hui il n'y ait plus un seul instant de la vie qui ne soit modelé, contaminé ou contrôlé par un dispositif⁸ ». La photographie, la peinture et le Web ne sont pas simplement des médias ou des formes d'art; ils sont surtout des dispositifs en ce qu'ils ont « la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions, et les discours des êtres vivants⁹ ». Émilie Gervais utilise différentes stratégies pour nous faire voir ce dispositif.

Dans *Heaven*, il nous est impossible d'interagir : notre curseur disparaît aussitôt qu'il pénètre la fenêtre du navigateur. Cette posture de spectateur passif est contre-intuitive puisque nous avons l'habitude de naviguer librement. Cela nous oblige à « subir » un spectacle, plutôt qu'à décider de son déroulement. Mais sommes-nous normalement si libres d'interagir ? Si dans les années '90, le Web représentait la liberté – de choisir, de créer, d'exister –, selon Campanelli, cette liberté est aujourd'hui en grande partie une illusion : « *The citizens of the network society believe that they are acting, but they are being acted on*¹⁰ ». Le Web actuel ne permet donc plus au sujet de se créer. L'absence d'interactivité et la mise en scène de la vacuité dans *Heaven* attirent notre attention sur le dispositif en tant que processus de désubjectivation.

Cet aspect est encore plus frappant dans *Happy Birthday*. Une vidéo mettant en scène l'artiste fait office de toile de fond. De petites icônes MSN, accompagnées de leur pseudonyme qui ne saurait les doter d'une réelle singularité, tombent comme de la pluie avant d'exploser en un feu d'artifice. Elles disparaissent ensuite de la fenêtre du navigateur. Si le sujet se « façonne dans l'action, dans la connaissance de la réalité, dans l'expérience vécue¹¹ », on comprend que, sur le Web, la construction du sujet est à la fois conscrée et éphémère. Par cette pluie d'identités uniformisées, Émilie Gervais dirige notre attention

sur le caractère de flux du dispositif pour lequel les présences disparaissent aussi rapidement qu'elles sont apparues. Certes, le Web offre la possibilité de se créer une identité, mais celle-ci est assujettie aux contraintes du dispositif et sert plutôt à faire en sorte qu'il se perpétue. La liberté de se créer repose ainsi sur la conscience de ce dispositif et notre capacité à le déconstruire, le critiquer, le remixer.

Le remix, une composition singulière

Une connaissance approfondie du dispositif et de son langage vernaculaire permet de combiner ou d'éditer du matériel préexistant pour créer quelque chose de nouveau. C'est ce qu'on appelle le remix¹². *The Decline of the Unicorn* présente un enchevêtrement de photographies de différents lieux réels (plage, rue) et objets liés à l'informatique (filage, disque dur), sur lesquels sont juxtaposés des GIFs et des figures imaginaires telles qu'un manga, une sorcière et des licornes. Ces dernières sont créées uniquement avec des lettres et des caractères (*Ascii art*) de sorte que le code source est identique à l'image présentée dans la fenêtre du navigateur. Chacune des facettes du Web est contaminée par les autres : le monde sublunaire (où l'on retrouve les supports tangibles du Web), le monde de l'interface (qui prend forme à l'écran), et l'univers du code informatique (normalement dissimulé). Les éléments ainsi remixés ensemble créent ce que Artie Vierkant appelle « *an alternate conception of cultural objects*¹³ » qui prend forme, ici, dans l'effritement des frontières.

Toutefois, le remix est plus que la somme ou la rencontre de ses parties. C'est un genre de signature qui provient de la structure même de l'œuvre et qui fait en sorte qu'on reconnait le travail d'un artiste en particulier. En parlant de ses nombreuses appropriations tirées du Web des années '90, Émilie Gervais affirme que les éléments appropriés ne font qu'ajouter des couches sémantiques à son œuvre¹⁴. On pourrait insérer un contenu visuel tout à fait différent dans la structure et l'œuvre serait encore sensée. C'est là une posture fondamentale du postinternet : « *Post-Internet is made up of reader-authors who by necessity must regard all cultural output as an idea or work in progress able to be taken up and continued by any of its viewers*¹⁵ ». Les éléments formant le remix sont donc accessoires et interchangeable au sein d'une structure qui, elle, engendre un effet singulier.

Cet effet, chez Émilie Gervais, je l'appelle « intensité ». Il est généré par la surcharge iconographique : un excès d'images qui ramène toujours le regard à la surface de l'écran. S'il y a une profondeur, celle-ci repose dans une succession de couches bien plus que dans une illusion de trois dimensions où il serait possible de s'immerger. Les œuvres sont tape-à-l'œil, mais leur attirance n'est pas éphémère. C'est par la surcharge iconographique que la fascination se maintient dans la durée. Dans *Heaven*, *Happy Birthday* ou encore *The Decline of the Unicorn*, l'organisation particulière, le désordre précis que met en œuvre Gervais, ainsi que le nombre accru d'éléments remixés engendrent la surcharge. Dans *Justin*, la surcharge est alors générée par l'envahissement de la fenêtre du navigateur



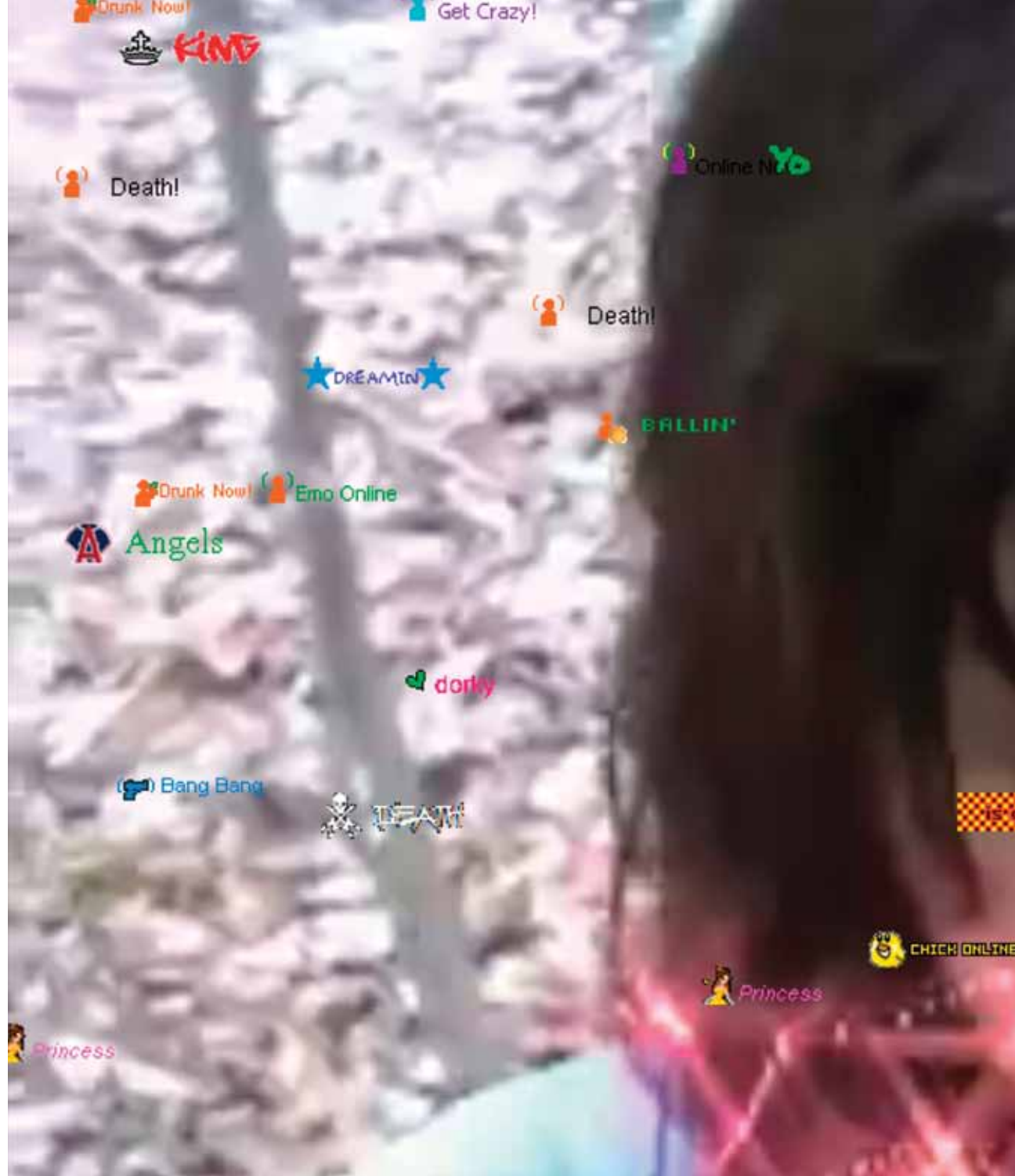
Émilie Gervais, *The Decline of the Unicorn* (non daté).



Émilie Gervais, *Heaven*, 2014.



Émilie Gervais,
Happy Birthday (non daté).



par une image unique : une poitrine féminine qui s'agite dans un mouvement frénétique. Dans un cas comme dans l'autre, c'est l'expérience de l'intensité qui oriente l'interprétation de l'œuvre.

Ainsi, si une attention particulière a été portée à la dimension critique, il ne faudrait pas croire que celle-ci domine l'expérience des œuvres d'Émilie Gervais. C'est simplement que la célébration échappe toujours un peu à la théorisation. Dans une lettre destinée aux jeunes artistes de l'internet, Gervais écrit : « Art movements are as irrelevant as categorizing art under medium labels, because 2014 is about life ¹⁶ ». Par

leur mouvement continu, leur surcharge d'énergie, les œuvres d'Émilie Gervais exultent la vie. Parmi les sites Web à l'apparence léchée et les plateformes préformattées qui caractérisent le Web actuel, leur intensité ravive l'enthousiasme originaire du Web vernaculaire.

Paule Mackrous

Paule Mackrous est titulaire d'un doctorat en sémiologie de l'UQAM. Sa thèse porte sur les formes d'art émergentes sur le Web, la culture remix et les méthodologies créatives en Histoire de l'art. Elle est chercheuse pour la compagnie de productions cinématographiques Film 53/12 et auteure chez Agence Topo, laboratoire d'écritures et de créations numériques. Elle collabore régulièrement à plusieurs revues culturelles.

- 1 Regine (28 mars 2008), « Interview With Marisa Olson », *We Make Money Not Art*, tiré de we-make-money-not-art.com/how_does_one_become_marisa/.
- 2 Thomas Beard, (26 mars 2008), « Interview With Guthrie Lonergan, *Rhizome*, tiré de rhizome.org/editorial/2008/



- 43

PRO SURFING

REMIX

APPARATUS

ÉMILIE

GERVAIS

AND

POST-INTERNET ART

In an interview for the magazine *We Make Money Not Art*¹ in 2008, artist Marisa Olson proposed the concept of “post-internet art” to describe contemporary art practices. The prefix “post” indicates art that, contrary to net art, has developed subsequent to the widespread, daily use of the internet. Citing fellow artist Guthrie Lonergan, Olson explains that by appropriating elements from the web for their work, post-internet artists are making “internet aware art.”² These artists take a resolutely critical stance on media. Such is the case of Montreal artist Émilie Gervais, whose works combine elements from the internet in order to create insightful experiences. While definitions of post-internet art are not unequivocal, its characteristic concepts, such as pro surfing, an awareness of the apparatus, and the remix, have become useful catalysts for reflecting on web art since 2010. These concepts bring to light various aspects of Gervais’ work without reducing their intensity.

A Pro Surfer in the Vernacular Web

In the browser window, myriad juxtaposed or superimposed images and animated GIFs stream against a glittery background. Stuffed animals, small angels, and trees made of stars mix with doves, butterflies, doughnuts, and chocolate. Somewhere the words “Hell Hell Hell” appear, while a MIDI file plays an ‘80s instrumental version of “Heaven” by Brian Adams. We are in heaven! At least, that is what the work’s title (*Heaven*) tells us. Rather, we have the impression that we have stepped back into a distant past. The images are no more than twenty years old, but the appearance of the web changes so quickly that its visual language already looks old, even outdated, in only a short time.

Faced with a work like *Heaven*, we can decisively say that this is the work of a “pro surfer.” Pro surfing is “characterized by a copy-and-paste aesthetic that revolves around the appropriation of web-based content in simultaneous celebration and critique of the internet.”³ One does not learn how to do this in university. One learns it by surfing the web for many hours out of pure passion. Thus Gervais describes how, while studying in France, she created her own art school, which she called “Bed Art School”: “I figured I’d learn and work more straight from my bed, [...] basically I’m going through art school without really being in it. The internet is my school.”⁴ For the pro surfer, the web is second nature; she knows it like the back of her hand and is fluent in various programming and colloquial languages.

Entering Gervais’ work, therefore, is akin to diving into the vernacular web, as defined by net artist Olia Lialina⁵: an amateur web that took form in the ‘90s. It was enthusiastic and creative, full of starry backgrounds, animated GIFs, and “Hello World” messages. In the early 2000s, when several participatory platforms like MySpace first appeared, websites started being embellished with extravagant animated GIFs that echoed pimp culture. Lialina calls this second phase of the web, the “glitter”⁶ phase. With *Heaven*, Gervais has created a hybrid of these two periods of the web, which stem from two completely different standpoints. Although the iconography of Web 1.0 is sometimes similar to that of glitter, the first

transmits an enthusiasm for the future—“a touching relationship with the medium of tomorrow—while “glitter decorates the web of today, routine and taken-for-granted.”⁷ Through critique and humour all at once, *Heaven* translates this fervour for a new media and its culmination into the vacuity of glitter. As she stages this vacuity, the pro surfer makes us aware of the web as apparatus.

Showing the Apparatus

Apparatuses are omnipresent, directing our thoughts and actions. At least this is the position that philosopher Giorgio Agamben takes in stating “that today there is not even a single instant in which the life of individuals is not modeled, contaminated, or controlled by some apparatus.”⁸ Photography, painting, and the web are not just medias or art forms; they are apparatuses, above all, as they have “the capacity to capture, orient, determine, intercept, model, control, or secure the gestures, behaviours, opinions, or discourses of living beings.”⁹ Gervais uses various strategies to make us see this apparatus.

In *Heaven*, we cannot interact with the website: the cursor disappears as soon as it enters the browser window. This passive viewer position is counterintuitive since we are used to browsing freely. We are “subjected” to a spectacle, rather than deciding how it will unfold. Yet are we usually all that free to interact? While in the ‘90s, the web represented the freedom to choose, to create, to exist, Vito Campanelli claims that today this freedom is for the most part illusory: “The citizens of the network society believe that they are acting, but they are being acted on.”¹⁰ The current web no longer allows subjects to invent themselves. The absence of interactivity and the staging of vacuity in *Heaven* draw our attention to the apparatus as a process of de-subjectivization.

This aspect is even more striking in *Happy Birthday*. A video of the artist serves as wallpaper background. Small MSN emoticons, accompanied by their nicknames, which fail to imbue them with any uniqueness, fall like rain before exploding into fireworks and disappearing from the browser window. If the subject “is formed through action, knowledge of reality, and lived experience,”¹¹ the construction of the subject on the web is both conscripted and ephemeral. Through this rain of standardized identities, Gervais draws our attention to the fluctuating nature of the apparatus, in which presences disappear as quickly as they appear. While the web certainly does offer one the possibility to create an identity, this identity is subject to the constraints of the apparatus, serving to ensure that the apparatus is perpetuated. The freedom to invent oneself thus rests on our awareness of this apparatus and capacity to deconstruct, critique, and remix it.

The Remix, a Unique Composition

Extensive knowledge of the apparatus and its vernacular language allows one to combine or edit pre-existing material in order to create something new. This is called a remix.¹² *The Decline of the Unicorn* presents a tangled mix of photographs of real places (beach, street) and objects related to computing (cables, hard drive), juxtaposed with GIFs and imaginary figures, such as a manga character, a witch, and

unicorns. The unicorns are drawn using ASCII characters in such a way that the source code is identical to the image we see in the browser window. All aspects of the web are contaminated by each other: the mundane world (which holds the physical servers of the web), the interface



(which takes the form of the screen), and the world of computer code (which is usually hidden). The remix of these elements creates what Artie Vierkant calls “an alternate conception of cultural objects,”¹³ articulated here through the erosion of boundaries.

Yet the remix is more than the sum or the intersection of its parts. It is a kind of signature that comes from the structure of the work itself, which ensures that we recognize it as the work of a particular artist. Speaking of the many aspects appropriated from the ‘90s web, Gervais argues that the appropriated elements add semantic layers to her work.¹⁴ One can insert disparate visual content into the structure and the work still makes sense. This constitutes a fundamental stance of post-internet: “Post-internet is made up of reader-authors who by necessity must regard all cultural output as an idea or work in progress able to be taken up and continued by any of its viewers.”¹⁵ The elements of the remix are therefore incidental and interchangeable within a structure that produces a unique effect.

I call this effect of Gervais’ work “intensity.” The intensity is produced by the iconographic overload: an excess of images that continuously bring the gaze back to the surface of the screen. If there is depth, it rests in a series of layers rather than in an illusion of three dimensions in which one could immerse oneself. The works are flashy, but their appeal is not ephemeral. The iconographic overload makes the work compelling in the long term. In *Heaven*, *Happy Birthday*, and *The Decline of the Unicorn*, the specific arrangement, the precise disorder that Gervais articulates, as well as the large number of remixed elements produce the overload. In *Justin*, a single image—a female chest moving frenetically—invades the browser window, producing the overload. In this work, just as in the others, the experience of the intensity orients how we interpret the work.

Although I have paid particular attention to the work’s critical aspects, it does not mean that these aspects dominate the experience of Gervais’ work. It is simply the case that celebration somehow always eludes theorization. In a letter addressed to young internet artists, Gervais writes: “Art movements are as irrelevant as categorizing art under medium labels, because 2014 is about life.”¹⁶ Through their continual motion and energetic overload, Gervais’ works are full of life. Among the slick websites and preformatted platforms that characterize the current web, their intensity rekindles the initial enthusiasm of the vernacular web.

Paule Mackrous

Translated by Oana Avasilichioaei



Paule Mackrous received a PhD in semiotics from UQAM. Her doctoral thesis focused on emerging art forms on the web, remix culture, and creative methodologies in art history. She is a researcher for the film production company Film 53/12, a writer for Agence Topo, a laboratory for digital writing and creation, and a regular contributor to several cultural magazines.

- 1 Regine, "Interview With Marisa Olson" in *We Make Money Not Art* (March 28, 2008): we-make-money-not-art.com/how_does_one_become_marisa/.
- 2 Thomas Beard, "Interview With Guthrie Loneragan" in *Rhizome* (March 26, 2008): rhizome.org/editorial/2008/mar/26/interview-with-guthrie-loneragan/.
- 3 Marisa Olson, "Lost Not Found: The Circulation of Images in the Digital Visual Culture" in *Words Without Pictures* (Los Angeles: Los Angeles County Museum of Art, November 2007–February 2009),

s3.amazonaws.com/arena-attachments/244548/b8c1a5acd8d1176411565eec85d476ee.pdf, accessed on April 11, 2016.

- 4 Benoit Palop, "Performative Net Art or AI Spam? Emilie Gervais' 8-bit Visuals and Washed Out GIFs" in *The Creators Project* (April 22, 2013): thecreatorsproject.vice.com/blog/check-out-emilie-gervais-interactive-works.
- 5 Olia Lialina, "A Vernacular Web: The Indigenous and the Barbarian" in *teleportacia.org* (July 2014): art.telepor-



Émilie Gervais, *Im Cindy Sherman*, 2016.

tacia.org/observation/vernacular.

6 Olia Lialina, "A Vernacular Web 2" in *contemporary-home-computing.org* (August 2007): <http://contemporary-home-computing.org/vernacular-web-2/>.

7 *Ibid.*

8 Giorgio Agamben, *What Is an Apparatus?*, trans. David Kishik and Stefan Pedatella (Stanford: Stanford University Press, 2009), 15.

9 *Ibid.*, 14.

10 Vito Campanelli, *Web Aesthetics: How Digital Media*

Affect Culture and Society (Rotterdam: Institute of Network Cultures, 2010), 98.

11 Michel Wierviorka, "Du concept de sujet à celui de subjectivation/désobjectivation" in *Fondation maison des sciences de l'homme* 16 (July 2012): 6, https://hal.archives-ouvertes.fr/file/index/docid/717835/filename/FMSH-WP-2012-16_Wieviorka.pdf [Our translation]

12 Eduardo Navas, "Notes on Everything Is a Remix" in *Remixtheory.net* (September 3, 2003): remixtheory.net/?p=480.

13 Artie Vierkant, "The Image Object Post-Internet", (2010): jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_us.pdf.

14 Palop, *op. cit.*

15 Vierkant, *op. cit.*

16 Émilie Gervais, "A Letter to Young Internet Artists" in *Animal Network* (July 6, 2014): animalnewyork.com/2014/a-letter-to-young-internet-artists/.

LA TURBO AVEDON

PANTHER MODERN AND FILE-BASED EXHIBITIONS

I recently celebrated my tenth *rez day* in Second Life, returning to the first avatar that I had created on the grid. She was still there, wearing a combination of freebie items from a decade ago—a jetpack, bunny ears, and some sort of ornate velvet tuxedo. I tried to revisit some of the landmarks I had saved back then, but most had been overwritten or were no longer accessible. My favourite nightclubs had become tropical beaches and empty parcels; a lot had changed since my first Second Life. I decided to watch a sunset, standing by a shore of scripted ocean waves. Many things had left since my first days in this place, and it was undeniable how far the technology had developed. *I've grown up in here.*

I've spent thousands of hours inside virtual environments over the years, watching video games carry users from 2D pixelated fantasy worlds into elaborate, vivid 3D simulations. My avatar identity continues to grow and change, as each new video game and simulation is a new opportunity for character creation. You may not run into me at a gallery opening or a museum show, but I am certainly still here, online. While users and their tools have advanced so much in this time, there are still so many questions about the art they create. *New media, post-internet, digital, transmedia*, the list goes on with attempts to sufficiently categorize the work being made with computers. It will take time for these works to find a fitting place among physical museums and collections, which makes the need to create methods to view and understand them even more crucial.

I now work as a curator of virtual projects via Panther Modern, an open web installation space for artists. Aptly named with a nod to the author William Gibson, I wanted to pursue the idea of creating unrestricted projects for the Internet. The structure of Panther exists as malleable 3D model files, which are delivered as individual "rooms" for artists to use in their work. Choices of software and file handling become integral parts of each installation, as these rooms enter the work of the artists and not the other way around.

Regardless of its originating medium, an artwork never really ends after it is online. Centuries beyond its makers, the Woman of Willendorf continues her existence in shapes far beyond her physical sculpture. Hundreds of thousands of search results branch away

from her source, becoming new images and media that are accessed around the world. For me, the study of art no longer resides with the media that seems the most "accurate"; I find that true scholarship lies in continual observation as art objects grow inside of a network.

Contemporary artists have a very different entry point to this state of networked media, as they can anticipate the ways in which their work will make its way online. Parker Ito's 2012 series *The Agony and the Ecstasy* introduced paintings and sculptures coated with reflective 3M Scotchlite material that meddled with the role of documentation photography, creating an alternative representation of the work each time they are captured by a device. These variations have become a continual performance to follow and observe how new viewers and their technology encounter and interpret singular objects.

A big motivation to start Panther was the fear of missing out. So many exhibitions are missed, due to time, expense, or distance. You may find a catalogue in a bookstore, or installation views in an image search, but most exhibitions happen and then disappear. The art disperses into studios, apartments, and collections. I wanted to create a space that could address some of these issues, using a file-based installation as a way to keep the works accessible. Without any physical space required, the format gives as much creative latitude as possible. I wanted to do away with recurring exhibition parameters—the financial, practical, and political restrictions that can shape what comes of an artist's projects.

"An Ivory labyrinth!" I exclaimed.

"A minimum labyrinth."

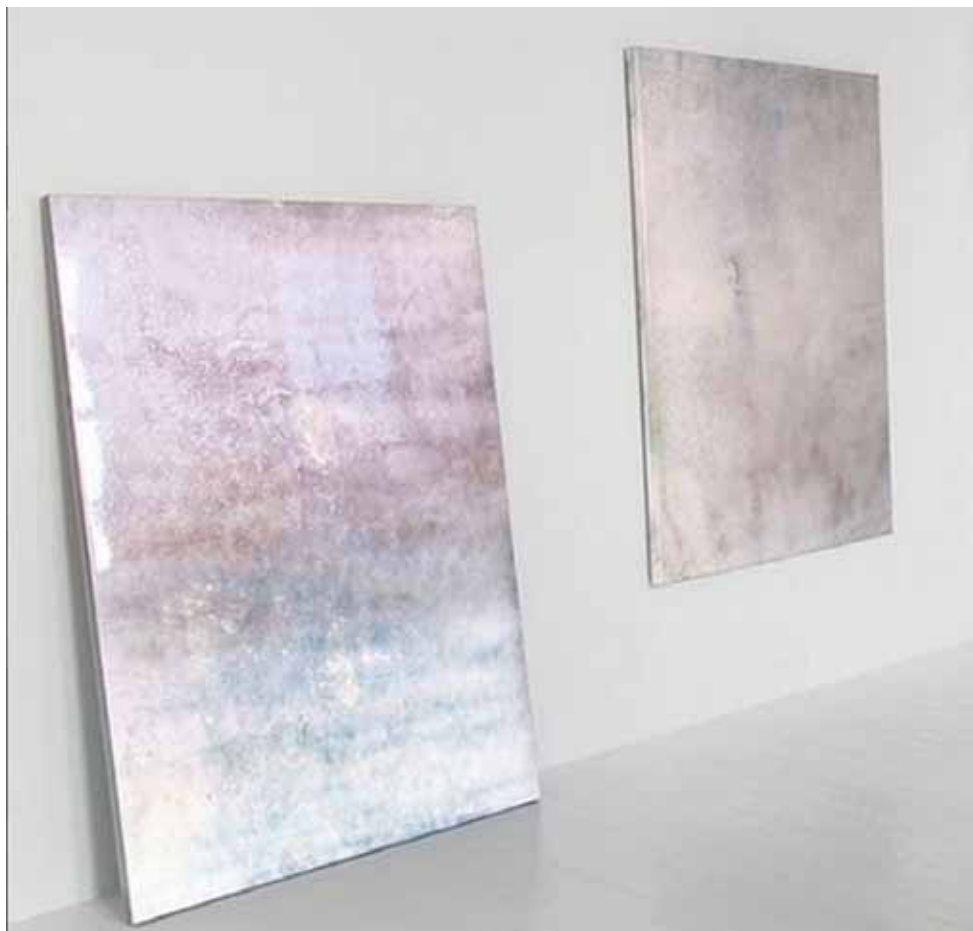
"A labyrinth of symbols," he corrected.

"An Invisible labyrinth of time."

"The Garden of Forking Paths,"

Jorge Luis Borges, 1941

I invited Aoto Oouchi / Oliver Haidutschek to be the first artist to create an installation at Panther in June of 2014, and it was the first time that the concept was collaboratively investigated with another artist. I'd surely thought over all of the reasons of why I wanted to make a space like this, but I truly could not anticipate what sort of results would come from the first file. What role would architecture play in a space



sheseesart_

FOLLOW

35 likes

18w

sheseesart_ Parker Ito. The Agony and the Ecstasy. 2012. Installation view #parkerito #instagram #installation #art #artist #artsy #america #american #artdaily #sheseesart #iloveart #gallery #exhibition #follow #like #love #instaart #picoftheday #germany #australia #artlover #contemporary #modern

laserlightcinema Beautiful



Add a comment...

...

Parker Ito, *The Agony and the Ecstasy*, 2012. Instagram Screenshot. © LaTurbo Avedon.

without physical properties? How would the room be shown? It is this sense of uncertainty that continues to invigorate my interest in virtual installations; each new room is an opportunity to redefine the source files that they are given. I encourage artists to pursue installations that cannot be in the physical world right now. These projects might be too expensive or impossible to make with current technology. Or maybe they are simply more at home here, as pixels on a display. There is no cost of admission, just a URL that takes you to each room.

One of my favourite installations is Chris Burden's 1986 piece at the MOCA Geffen, *Exposing the Foundation of the Museum*, in which the artist excavated the otherwise immaculate exhibition floor. A

set of stairs brought visitors down to the point where "the concrete [met] the earth," laying bare the architectural boundaries of the institution. This act made the space seem as if it was no longer independent of the artworks it contained, rather it was a shape that was waiting to be declared by its inhabitants. It has been a privilege to work with each of the artists who have created installations at Panther, and to explore this sense of malleability that becomes essential for artists creating virtual exhibitions. The sprawling construction of rooms is defined by the participants, and it will continue to develop in a way that best facilitates their goals and ambitions.

LaTurbo Avedon is an artist and resident of the internet. Without a real world referent, LaTurbo is a digital manifestation of a person that has never existed outside of a computer. Avedon's digital sculptures and environments disregard the lack of physicality and instead emphasize the practice of virtual authorship. Avedon's works are regularly distributed online and have been exhibited internationally, including at Transmediale (Berlin), NRW-Forum (Düsseldorf), Museum Angewandte Kunst (Frankfurt), CICA Museum (Gimpo), Newman Festival (Druskininkai), Transfer Gallery (New York), Jean Albano Gallery (Chicago), and Galeries Lafayette (Paris).
panthermodern.org
turboavedon.com

LaTurbo Avedon

LA

TURBO

AVEDON



PANTHER
MODERN
ET LES
EXPOSITIONS
RELIÉES À DES
FICHIERS
ÉLECTRONIQUES





Aoto Oouchi / Oliver Haidutschek,
Room One, 2014. Vue de l'installation.
 Avec l'aimable autorisation de Panther Modern.

J'ai récemment fêté mon dixième anniversaire de naissance dans l'univers de Second Life, en revenant au premier avatar que j'avais créé sur ce réseau. Elle était toujours là, avec une combinaison d'éléments hétéroclites datant de la dernière décennie – équipée d'un propulseur et d'oreilles de lapin, elle était vêtue d'une sorte de smoking en velours. J'ai essayé de revenir sur quelques-uns des points de repère que j'avais enregistrés à l'époque, mais la plupart de mes commentaires avaient été remplacés par d'autres ou n'étaient plus accessibles. Les clubs que je fréquentais étaient devenus des plages tropicales et des parcelles vides; beaucoup de choses ont changé depuis mon premier avènement sur Second Life. Je décidai de contempler un coucher de soleil, debout près d'une rive déroulant des vagues numériques. Quantité de choses ont disparu depuis mes premiers jours en ce lieu, et la technologie a grandement évolué. *C'est ici que j'ai grandi.*

Au fil des ans, j'ai passé des milliers d'heures au sein des environnements virtuels. J'ai pu observer comment les jeux vidéo ont fait passer les utilisateurs de mondes fantastiques pixélisés 2D à l'élaboration de vives simulations 3D au graphisme très élaboré. Mon identité comme avatar continue de croître et de changer, car chaque nouveau jeu vidéo et chaque nouvelle simulation sont l'occasion de renouveler la création du personnage. Même si vous ne risquez pas de tomber sur moi lors d'un vernissage en galerie ou d'un spectacle au musée, je suis assurément encore toujours ici, en ligne.

Certes, les utilisateurs et leurs outils ont fait d'immenses progrès, mais l'art qu'ils créent soulève encore énormément de questions. *Nouveaux médias, post-internet, numérique, transmédia*, les termes ne manquent pas pour tenter de décrire et classer les œuvres réalisées au moyen d'ordinateurs. Il faudra du temps avant que ces travaux puissent trouver un endroit approprié dans les musées physiques et les collections, ce qui rend encore plus urgente la nécessité de créer des canaux permettant de les voir et de les comprendre.

Je travaille maintenant en tant que commissaire de projets virtuels par le canal de Panther Modern, un espace d'installation Web ouvert aux artistes, judicieusement nommé avec un clin d'œil à l'auteur William Gibson. Je voulais poursuivre sur l'idée de créer des projets pour l'Internet avec libre accès. La structure de Panther consiste en fichiers de modèles 3D malléables, qui sont fournis aux artistes comme « chambres » individuelles à utiliser dans leur travail. Le choix des logiciels et la gestion des fichiers deviennent partie intégrante de chaque installation, car ces pièces investissent le travail des artistes et non l'inverse.

Quel que soit le médium qui l'a vue naître, une œuvre n'est jamais vraiment terminée après sa mise en ligne. Des siècles après le décès de ceux qui l'ont créée, la Vénus de Willendorf continue son existence dans des formes qui vont bien au-delà de la sculpture physique. La recherche génère des centaines de milliers de résultats, qui produisent de nouvelles



LaTurbo Avedon, *Esper*, 2013. Avec l'aimable autorisation de l'artiste.

images et médias accessibles dans le monde entier. Pour moi, l'étude de l'art ne réside plus dans la technique qui semble la plus « appropriée » ; il me semble plutôt que la vraie recherche réside dans l'observation continue des objets d'art qui évoluent à l'intérieur d'un réseau.

Les artistes contemporains ont un point d'entrée privilégié dans ce réseau médiatique, car ils peuvent anticiper la façon dont leur travail fera son chemin en ligne. La série *The Agony and the Ecstasy* (2012), de Parker Ito, proposait des peintures et des sculptures enduites de matériau réfléchissant 3M Scotchlite qui usurpait le rôle de la documentation photographique, produisant une représentation alternative du travail chaque fois que les œuvres étaient captées par un appareil. Ces variations sont devenues une performance continue permettant de suivre et d'observer comment les nouveaux visiteurs et leurs technologies arrivent à rencontrer et interpréter les objets singuliers.

Une grande motivation pour commencer Panther était la peur de manquer quelque chose. Il y a tellement d'expositions que nous manquons faute de temps, de moyens financiers ou parce qu'elles se tiennent loin de notre lieu de résidence. Vous pouvez trouver un catalogue dans une librairie, ou dénicher l'installation au moyen d'une recherche d'images, mais la plupart des expositions se tiennent puis disparaissent. Les objets d'art sont dispersés dans des studios, des appartements et des collections. Je voulais créer un espace qui pourrait résoudre certains de ces problèmes, en faisant appel à une installation raccordée à un fichier électronique comme un moyen de garder les œuvres accessibles. Ne nécessitant aucun espace physique, le format donne autant de latitude créative que possible. Je voulais en finir avec les paramètres d'exposition, les restrictions financières, pratiques et politiques qui peuvent façonner l'aboutissement des projets d'un artiste.

« Un labyrinthe d'ivoire ! », m'écriais-je.

« Un labyrinthe minimal ! »

« Un labyrinthe de symboles », corrigea-t-il.

« Un labyrinthe de temps invisible. »

Le jardin aux sentiers qui bifurquent,
Jorge Luis Borges, 1941

En juin 1914, j'ai invité Aoto Oouchi / Oliver Haidutschek à créer une installation sur Panther, et ce fut la première fois que le concept était étudié en collaboration avec un autre artiste. Certes, j'avais pensé à toutes

les raisons pour lesquelles je voulais faire un espace comme celui-ci, mais il m'était impossible d'anticiper quels seraient les résultats d'un premier fichier. Quel serait le rôle de l'architecture dans un espace sans propriétés physiques ? Comment la chambre serait-elle montrée ? C'est ce sentiment d'incertitude qui continue à dynamiser mon intérêt pour les installations virtuelles ; chaque nouvelle pièce est l'occasion de redéfinir les fichiers sources qui sont fournis aux artistes. J'encourage les artistes à créer des installations qui ne sauraient se retrouver dans le monde physique actuel. Leurs projets peuvent être trop coûteux ou impossibles à réaliser avec la technologie actuelle. Ou peut-être qu'ils sont tout simplement plus à l'aise ici, sous forme de pixels sur un écran. Il n'y a pas de coût d'admission, juste une URL qui vous mène vers chacune des chambres.

Une de mes installations préférées est une œuvre de Chris Burden au MOCA Geffen, *Exposing the Foundation of the Museum* (1986), où l'artiste a excavé le sol d'exposition par ailleurs immaculé. Les visiteurs descendaient un escalier menant au point où « le béton [rencontre] la terre », mettant à nu les limites architecturales de l'institution. Par cet acte, l'espace semblait ne plus être indépendant de l'œuvre qu'il contenait, mais être plutôt une forme attendant d'être attestée par ses résidents.

Ce fut un privilège que de travailler avec chacun des artistes ayant créé des installations sur Panther, et d'explorer ce sens de la malléabilité qui est crucial pour les artistes créant des expositions virtuelles. La construction tentaculaire des chambres est définie par les participants, et elle continuera à se développer suivant ce qui convient le mieux à leurs objectifs et ambitions.

LaTurbo Avedon

LaTurbo Avedon est une artiste résidant dans l'Internet.

Sans référent réel dans le monde, LaTurbo est la manifestation numérique d'une personne qui n'a jamais existé en dehors d'un ordinateur. Les sculptures et environnements numériques d'Avedon ne tiennent pas compte de l'absence de présence physique ; ils mettent en évidence la pratique de l'artiste virtuel. Les œuvres de LaTurbo sont largement distribuées en ligne et elles ont été exposées dans plusieurs centres internationaux, notamment au Transmediale (Berlin), au NRW-Forum (Düsseldorf), au musée Angewandte Kunst (Francfort), au musée CICA (Gimpo), au Newman Festival (Druskininkai), à la Galerie Transfert (New York), à la Galerie Jean Albano (Chicago), ainsi qu'aux Galeries Lafayette (Paris).
panthermodern.org
turboavedon.com

LaTurbo Avedon, *ID*, 2016. Avec l'aimable autorisation de l'artiste.





LaTurbo Avedon, *Club Rothko Series*, 2015. Avec l'aimable autorisation de l'artiste.





Parker Ito, *The Agony and the Ecstasy*, 2012. Vue de l'installation. Source : Stadium Gallery.

M A R K E T

O N T H E

C O N F L I C T

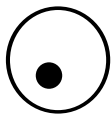
B E T W E E N

O W N I N G A N D

S H A R I N G

D I G I T A L

A R T W O R K S



ne of the problems faced by digital art in the context of the art market is the particular nature of software-based artworks, which are basically made of code and, as digital files, are infinitely reproducible and can be easily distributed. This is similar to the challenges posed by the digitalization of music records, books, and films, although these cultural products have always been conceived to be sold in unlimited copies and consumed for a limited period of time: usually, people read the same book once, watch the same film a few times, and listen to a record for maybe some months, then look for other artists or different kinds of music. Thus, books, magazines, films, TV series, and music albums have found a market and a form of distribution in computers and digital devices based on access to catalogues and the streaming or downloading of files. Desktop computers, laptops, smartphones, ebook readers, and tablets facilitate access to this digital content, which is frequently downloaded and erased when disk space is needed. The file in itself has no value; it is one in millions of copies and serves only the purpose of enabling the experience of its contents.

Artworks follow the opposite logic: they are perceived as unique objects (sometimes produced in limited editions) and are intended to be kept permanently. Whereas books, music records or films increase their value by selling more and more copies, and there is no limit to the number of copies that can be sold, the market value of an artwork is based on its scarcity. A single original artwork is more valuable than an edition, the price of each piece being lower in larger editions (for instance, an artwork in an edition of 3 is more expensive than another artwork by the same artist in an edition of 100). Artists who produce artworks in a format that can be endlessly replicated, such as digital files and videos, usually resort to artificial scarcity by limiting the number of available copies, embedding the file in a specific display device, sculpture or installation, and providing collectors with certificates of authenticity. However, these solutions contradict the inherent possibilities of these media, as noted by sociologist Raymonde Moulin.¹ For instance, a digital artwork can be sold in a very large or unlimited edition to a wider segment of prospective buyers at a lower price. This possibility is currently explored by platforms such as Sedition,² which sells “digital editions” (still images and videos) of artworks in editions of hundreds and thousands at prices as low as \$15.³ In order to keep control of the files (since only a number of customers who have paid for an edition can have access to them), Sedition allows users to access the artworks but not own them. Images and videos are stored on Sedition’s server and can be viewed through the company’s website and apps; collectors can only resell an artwork when it is available on Trade, the platform’s own secondary market. In this manner, collectors of digital artworks have less control over a piece they purchase than when they acquire a drawing or a painting. Although replacing ownership for access may be acceptable for low priced digital editions (as it is for books, music, and films), it is unlikely to attract “serious” collectors who are willing to pay thousands of dollars for an original artwork that will be part of their collection and can be resold if needed.

Clearly establishing ownership and allowing the collector to freely decide where and how the artwork will be displayed, as well as when and to whom it may be sold, are the cornerstones of a stable market for art in a digital format. Scarcity has usually been seen as the only way to turn an artwork into a particularly valuable item, different from any mass-produced object. It has also been conceived from the perspective of a limitation of production or exclusivity of access. However, it is also possible to combine the ownership of a unique object with a wide distribution of the artwork. Mass reproduction techniques have already allowed this in the form of photographs published in books, posters, and images posted on websites. Many people can experience a copy of an artwork that nevertheless remains the property of a collector or museum. Walter Benjamin stated that “mechanical reproduction emancipates the work of art from its parasitical dependence on ritual,”⁴ stressing its unprecedented potential for distribution and sharing. Still, whereas the photograph of a painting or sculpture is not the same as the original artwork, all copies of a digital file are identical and, therefore, there is no “original.” A net-based artwork displayed on the browser of anyone’s computer is always the original work, therefore, no one can claim to own it (besides the artist), unless there is a method for clearly establishing to whom it belongs. Domain names are a good

example of the merging of ownership and public access: they have a built-in scarcity (only one person or company can register a given domain name) but serve the purpose of providing access to a website. A web-based artwork can therefore be sold by linking it to a domain name and transferring the ownership of this domain name to the collector. This strategy has been used successfully by artist Rafaël Rozendaal, who sells his websites⁵ to collectors under the terms of a customized contract⁶ and includes the owner’s name in the source code of the artwork itself. But not all artists create websites, and, for this reason, other solutions are being developed that potentially allow to freely distribute the artwork while retaining ownership.

In 2014, artist Paolo Cirio launched *Art Commodities*, a project that proposes “a business model for contemporary art sales based on abundance and not on scarcity.”⁷ Cirio suggests that a new art market can be built by selling digital artworks in large quantities at low prices, similarly to Sedition’s digital editions but without the limitations imposed by this platform. Within the framework of *Art Commodities*, the artist has developed the Smart Art Contract: in order to allow buyers to download the artwork and freely distribute it, a series of digital signatures are embedded in the artwork itself and also used in a certificate of authenticity and an ownership contract. A public encryption key allows the buyer to certify the ownership of the artwork. In this manner, the artwork can be endlessly reproduced and shared, because every copy contains information that indicates who owns it. This is similar to Rozendaal’s websites in the sense that the artwork increases its value by being shared and discussed, while the collector retains their ownership. Following this idea, Cirio states that this model can “democratize” the art market and “bring quality art to the masses at affordable prices.”⁸ Since its launch, *Art Commodities* has remained in beta version, although Cirio is currently working on further developments of this project, which has outlined a model for selling digital art that could actually expand the segment of art collectors and solve the problem of owning a digital file.

A similar approach to this problem has been developed since March 2015 by Ascribe,⁹ a service that allows creators to establish ownership of their artworks or copyright-protected material and easily transfer it to a buyer. Artists and creators simply have to create an account on Ascribe’s website and register each individual work on the site’s database. The artwork is assigned a unique cryptographic ID that is stored on the bitcoin blockchain, a distributed database accessible to anyone but impossible to manipulate. Using the blockchain as a ledger, Ascribe allows the user to keep evidence of ownership, transfer it to others, and also record all transactions of digital property. Additionally, Ascribe is developing a method to crawl the Internet and identify where a registered work (at this point, an image) is being used. This provides creators and companies with the ability to track the use of copyright-protected material. Co-founder Trent McConaghy states that this service was inspired by Ted Nelson’s original vision of hypertext in the 1960s, which was based on bi-directional links and outlined a form of economic compensation for authors for the use of their texts.¹⁰ Potentially, this can open up the possibility that an artist sells her artworks by simply letting buyers download the file and then transferring ownership using the tools provided by Ascribe. The complex systems set up by other platforms to keep control of the files would not be necessary since the ownership of the artworks is clearly established and a copy that does not have a certificate of authenticity has no value, at least in the art market. Ascribe offers this service for free to artists and creators. It does not have its own marketplace, but takes a 3% commission on the sale of an “ascribed” artwork on the market (the platform does not participate in the sale itself but enables the transfer of ownership). This process was put to test in Cointemporary,¹¹ an online platform that showcases artworks which can be purchased for a fixed Bitcoin price. Using Ascribe, the artworks on sale are registered and given a unique cryptographic ID. When someone buys an artwork at Cointemporary and pays for it via a Bitcoin transfer, the ownership is transferred to the buyer through a simple action that updates the registry and displays the email address of the new owner, as well as the date and time of transaction. The buyer also receives a certificate of authenticity.

Ascribe offers a way to claim ownership of an artwork but cannot prevent the file from being downloaded or copied. Selling digital artworks must therefore rely on the value given to owning the artwork rather than just having access to it: whereas music, books, and films are pirated because consumers only want to experience the contents of the files and do not care about owning them, it is expected that collectors are not interested in artworks they can download but not own, because they are not “originals.” However, bringing art to the masses, as Paolo Cirio suggests, may lead to a different kind of collector, who may be interested in enjoying the artwork on a dedicated screen without caring about ownership. People who like art but do not care about investing in art may display artworks and any other content found on the Internet in a digital frame hung on a wall at home. This could either lead to artworks being massively sold in large editions (as intended by Sedition and other platforms) or pirated like any other copyright-protected content with ample demand. Ascribe is developing tools that could track the use of any image, video, audio, text, and 3D file registered on their site. This could create an “ownership layer” on the internet, as proposed by McConaghy, although it may be difficult to keep track of content that is not published on an openly accessible website or social network. Ascribe solves one of the problems posed by the ownership of digital artworks and opens the possibility of a broader art market, in which a large segment of the public can access art in a digital for-

mat. This market, however, will have to follow different rules and face new challenges.

Pau Waelder

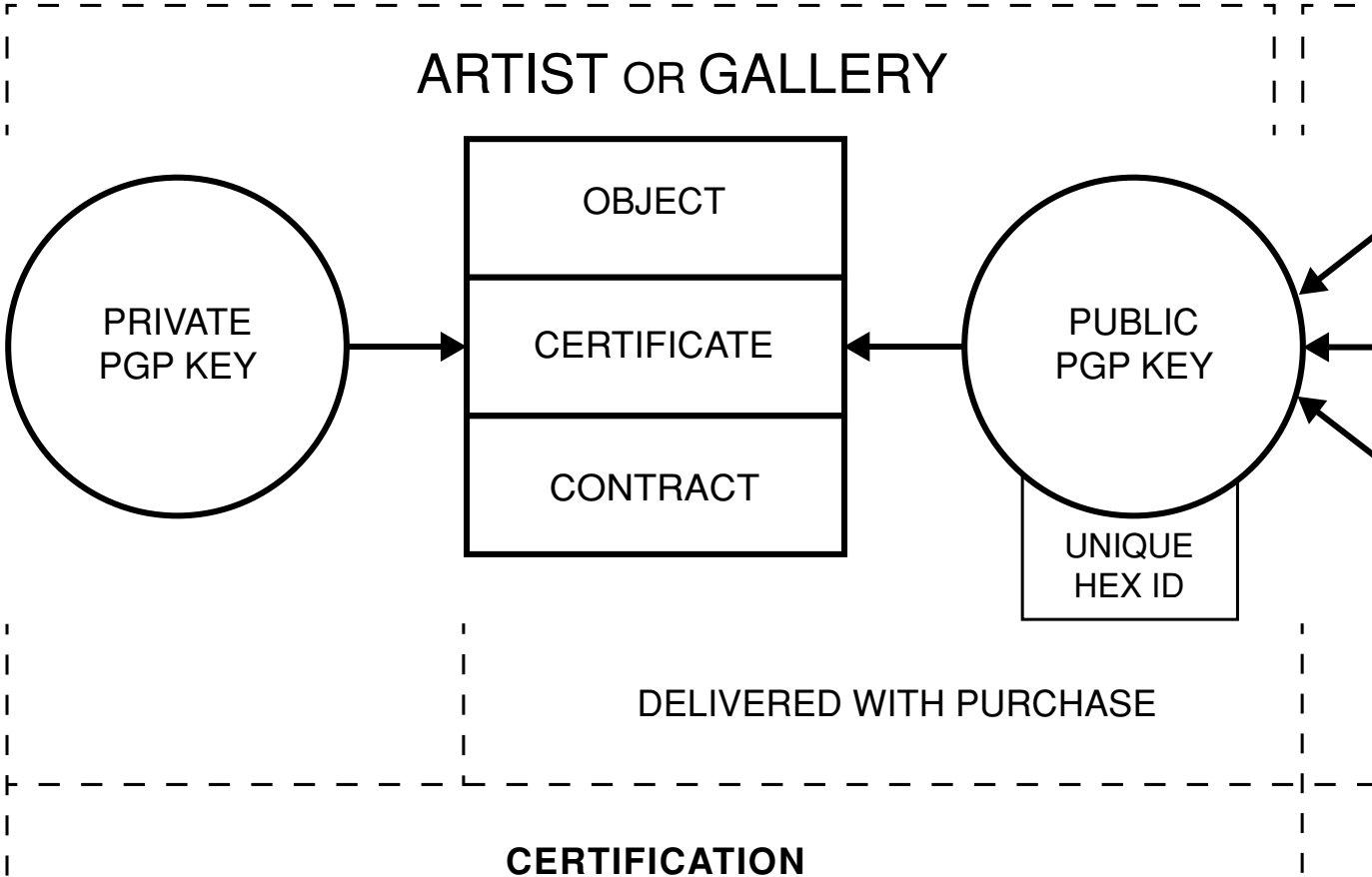
Pau Waelder is an art critic, curator, and researcher in digital art and culture. Among his latest projects are the conferences *En_lloc* (Now_Here) and Digital Culture (Fundacio Pilar i Joan Miro a Mallorca). As reviewer and editor, he has collaborated with several art magazines. He is New Media Editor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

- 1 Raymonde Moulin, *Le marché de l'art. Mondialisation et nouvelles technologies* (Paris: Flammarion, 2010) Kindle edition, loc.1552.
- 2 *Sedition*, <http://www.seditionart.com>.
- 3 See Pau Waelder, “Collecting Art in the Age of Access: Interview with Rory Blain, Director of Sedition,” *ETC MEDIA* 102 (2014): 52-61.
- 4 Walter Benjamin, “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction,” in *Art in Theory, 1900-1990. An Anthology of Changing Ideas*, eds. C.Harrison & P. Wood (Oxford and Cambridge: Blackwell, 1992), 515.
- 5 Rafaël Rozendaal, “Websites,” <http://newrafael.com/websites/>.
- 6 Rafaël Rozendaal, “Art Website Sales Contract,” <http://www.artwebsitesalescontract.com/>.
- 7 Paolo Cirio, *Art Commodities*, <http://artcommodities.com/>.
- 8 Paolo Cirio, “Smart Art Economic Model,” *Art Commodities*, <http://www.artcommodities.com/?c/model>.
- 9 *Ascribe*, <https://www.ascribe.io>.
- 10 Trent McConaghy and David Holtzman, “Towards An Ownership Layer for the Internet,” *Ascribe*, June 24, 2015, <https://www.ascribe.io/app/editions/1iYjGaiKPSm3uw3bqZoTWBEkJQCAPHM4L>.
- 11 *Cointemporary*, <https://cointemporary.com>.

Ella Frost, *Shatter*, 2015.
Digital image. Courtesy of the artist.



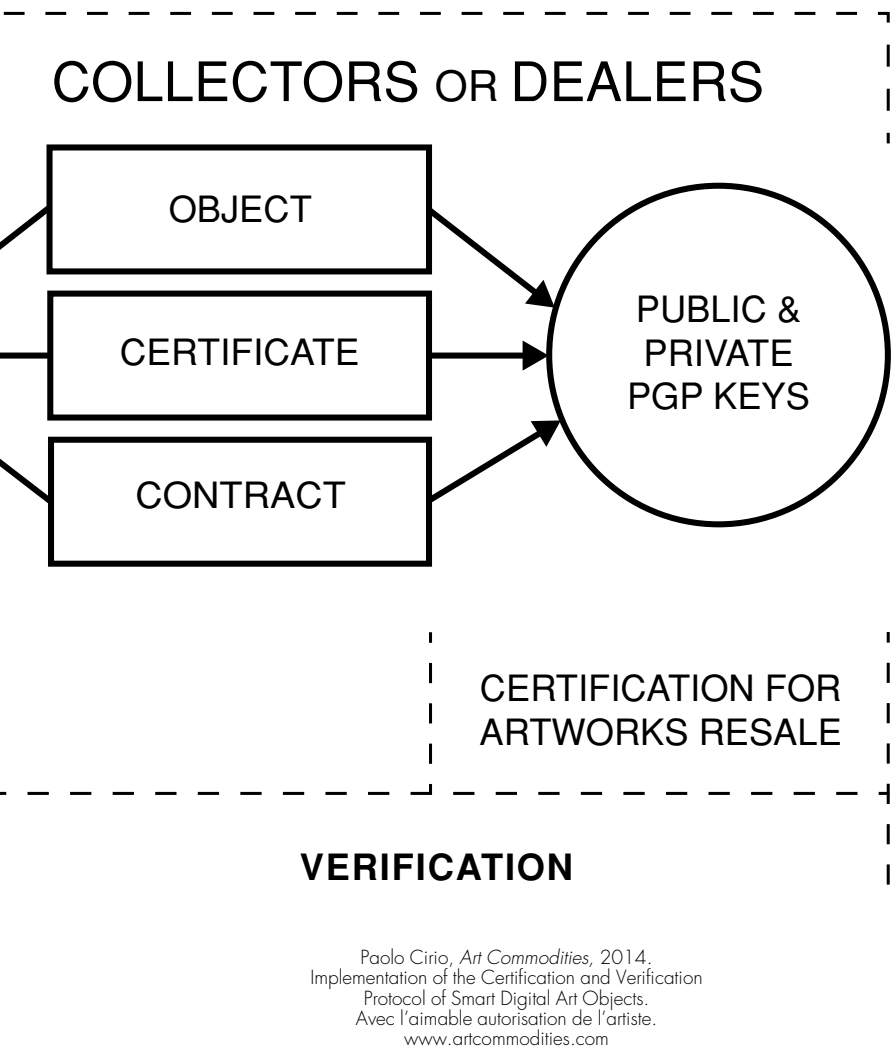




SUR L'OPPOSITION ENTRE
PROPRIÉTÉ ET PARTAGE DES
ŒUVRES D'ART NUMÉRIQUE

Un des problèmes rencontrés par l'art numérique sur le marché de l'art est la nature particulière des œuvres d'art créées à l'aide de logiciels de programmation : essentiellement constituées de codes et produites sous forme de fichiers numériques, elles sont reproductibles à l'infini et peuvent être facilement distribuées. Ceci est similaire aux défis posés par la numérisation des disques, des livres ou des films, bien que ces produits culturels aient toujours été conçus pour être vendus en nombre illimité de copies, puis consommés pendant une période de temps limitée. Généralement, les gens lisent un même livre une fois, ils regardent un même film plusieurs fois, ils écoutent un disque pendant quelques mois peut-

d'exemplaires qui peuvent être vendus –, la valeur d'une œuvre sur le marché est basée sur sa rareté. La valeur d'une œuvre d'art originale est plus grande si elle est unique que si elle s'intègre à l'ensemble d'une édition, le prix de chaque pièce étant inférieur dans les grandes éditions (par exemple, une œuvre d'art produite à trois exemplaires est plus chère qu'une autre œuvre du même artiste publiée à 100 exemplaires). Les artistes qui produisent des œuvres dans un format qui peut être sans cesse reproduit, tels que les fichiers numériques et les vidéos, ont généralement recours à la pénurie artificielle en limitant le nombre de copies disponibles, en incorporant le fichier dans un dispositif spécifique d'affichage s'intégrant à leur sculpture ou installation, puis en remettant aux collectionneurs un certificat d'authenticité. Cependant, tel que le souligne la sociologue Raymonde Moulin, ces solutions vont à l'encontre des possibilités inhérentes à ces médias¹. Par exemple, une œuvre d'art numérique peut être proposée dans une édition très large ou illimitée à un segment plus important d'acheteurs potentiels et à un prix inférieur. Cette possibilité est actuellement explorée par des plateformes telles que Sedition², qui offre des « éditions numériques » (images fixes et vidéos) d'œuvres d'art reproduites à des centaines, voire des milliers d'exemplaires à un prix aussi bas que 15 \$³. Afin de garder un contrôle sur les fichiers (puisque seuls les clients qui ont payé pour une édition y ont accès), Sedition permet aux utilisateurs d'avoir accès aux œuvres d'art, mais sans qu'ils n'en deviennent jamais les propriétaires. Images et vidéos sont stockées sur le serveur de Sedition et peuvent être consultées sur le site Web et les applications de l'entreprise, mais les collectionneurs peuvent revendre une œuvre d'art uniquement lorsqu'elle est rendue disponible sur Trade, marché secondaire de la plateforme. De cette manière, les collectionneurs d'œuvres d'art numérique ont moins de contrôle sur l'œuvre qu'ils achètent que lorsqu'ils acquièrent un dessin ou un tableau. Toutefois, bien que le remplacement de la propriété par l'accès aux œuvres puisse être acceptable pour les éditions numériques à bas prix (comme pour les livres, la musique et les films), il est peu probable que les collectionneurs « sérieux » – qui sont prêts à payer des milliers de dollars pour une œuvre originale qui fera partie de leur collection et pourra être revendue si nécessaire – soient intéressés par cette transformation. En établissant clairement la propriété et en permettant au collectionneur de décider librement où et comment l'œuvre d'art sera exposée, quand et à qui elle peut être vendue, on pose les assises d'un marché stable pour l'art présenté dans un format numérique. De tout temps, la rareté a été considérée comme le seul moyen de faire apparaître une œuvre d'art comme un article particulièrement intéressant, parce que différent de tout objet fabriqué en série. Traditionnellement, l'œuvre d'art a également été conçue dans la perspective d'une limitation de la production ou de l'exclusivité de son accès. Cependant, il est également possible de conjuguer la propriété d'un objet unique avec une large diffusion de l'œuvre. Les techniques de reproduction à grande échelle le permettent déjà avec les photographies qui paraissent dans des livres, les affiches ainsi que les images publiées sur les sites Web. Beaucoup de gens peuvent admirer une image d'une œuvre d'art, laquelle reste néanmoins la propriété d'un collectionneur ou d'un musée. Soulignant son potentiel sans précédent pour la distribution et le partage, Walter Benjamin affirmait que « la reproduction mécanisée émancipe l'œuvre d'art de sa dépendance parasitaire par rapport au rituel⁴ ». Pourtant, alors que la photographie d'une peinture ou une sculpture n'est pas l'œuvre originale, toutes les copies d'un fichier numérique sont identiques et, par conséquent, il n'y a pas d'« œuvre originale ». Une œuvre d'art sur Internet affichée sur le navigateur de l'ordinateur de quelqu'un est toujours l'œuvre originale. Par conséquent, personne ne peut prétendre la posséder (hormis l'artiste), à moins qu'il y ait un procédé pour établir clairement à qui elle appartient. Les noms de domaine sont un bon exemple de la fusion des concepts de propriété et d'accès universel : ils ont une rareté inhérente (une seule personne ou société peut enregistrer un nom de domaine donné), mais leur finalité est de fournir l'accès à un site Web. Une œuvre d'art sur le Web peut donc être vendue en l'associant à un nom de domaine, puis en transférant la propriété de ce nom de domaine au collectionneur. Cette stratégie a été utilisée avec succès par l'artiste Rafaël Rozendaal, qui vend ses sites Web⁵ à des collectionneurs suivant les termes d'un contrat personnalisé⁶ qui enchâsse les noms des propriétaires dans le code source de l'œuvre elle-même. Mais tous les artistes ne créent pas des sites Web, et, pour cette raison, d'autres solutions sont envisagées en vue de distribuer librement une œuvre d'art tout en en conservant la propriété.



être, puis ils se tournent vers d'autres artistes ou différents types de musique. Or des livres, des magazines, des films, des séries télé ainsi que des albums de musique ont trouvé un marché et une forme de distribution avec les ordinateurs et les appareils numériques grâce à l'accès aux catalogues, à la diffusion en continu (*streaming*) et au téléchargement de fichiers. Les ordinateurs de bureau, ordinateurs portables, téléphones intelligents (*smartphones*), lecteurs de livres numériques et tablettes facilitent l'accès à ce contenu numérique, qui est souvent téléchargé puis effacé lorsque l'espace disque vient à manquer. Le fichier n'a en lui-même aucune valeur; il est une copie reproduite à des millions d'exemplaires qui n'existe que pour permettre de faire l'expérience de son contenu. La logique des œuvres d'art est tout autre : perçues comme des objets uniques (ou produites en éditions limitées), elles sont destinées à être conservées en permanence. Alors que les livres, albums de musique ou films accroissent leur valeur proportionnellement au nombre de copies vendues – sans limites quant au nombre

En 2014, l'artiste Paolo Cirio lançait *Art Commodities*, un projet proposant « un modèle d'affaires pour les ventes d'art contemporain s'appuyant sur l'abondance plutôt que sur la rareté⁷. » Cirio estime qu'un nouveau marché de l'art peut être construit en vendant des œuvres numériques à grande échelle et à bas prix, à la manière des éditions numériques de Sedition, mais sans les limitations imposées par cette plateforme. Dans le cadre d'*Art Commodities*, l'artiste a élaboré une forme de contrat (le *Smart Art Contrat*). Afin de permettre aux acheteurs de télécharger l'œuvre et de la distribuer librement, une série de signatures numériques sont enchâssées dans l'œuvre d'art elle-même; elles figurent également dans un certificat d'authenticité et un contrat de propriété. Une clé de chiffrement publique permet à l'acheteur de certifier la propriété de l'œuvre d'art. De cette manière, l'œuvre peut être reproduite et partagée sans limites, puisque chaque copie contient des informations indiquant à qui elle appartient. Ceci est similaire aux sites Web de Rozendaal, en ce sens que l'œuvre d'art augmente sa valeur en étant partagée et discutée, ce qui n'empêche aucunement le collectionneur d'en conserver la propriété. Poursuivant sur cette lancée, Cirio affirme que son modèle peut « démocratiser » le marché de l'art et « rendre accessible l'art de qualité au grand public à prix abordable.⁸ » Depuis son lancement, *Art Commodities* est resté en version bêta, bien que Cirio travaille actuellement sur d'autres dimensions de ce projet proposant un modèle pour la vente de l'art numérique qui pourrait effectivement élargir le segment de collectionneurs d'art et résoudre le problème de la propriété des fichiers numériques.

Depuis mars 2015, Ascribe⁹ – un service qui permet aux créateurs d'établir la propriété de leurs œuvres ou de leur matériel protégé par copyright ainsi que de la transférer facilement à un acheteur – propose une approche similaire. Artistes et créateurs n'ont tout simplement qu'à créer un compte sur le site d'Ascribe et à enregistrer individuellement chaque œuvre sur la base de données du site. L'œuvre d'art reçoit un identifiant cryptographique unique qui est stocké dans l'unité de compte (*bitcoin*) de la chaîne de bloc (*blockchain*), une base de données distribuée accessible à tous, mais impossible à falsifier. En utilisant la chaîne de bloc comme un grand livre, Ascribe permet à l'utilisateur de garder une preuve de propriété, de la transférer à d'autres, et d'enregistrer toutes les transactions de propriété numérique. En outre, Ascribe travaille à développer un procédé qui permettra de parcourir Internet afin de déterminer où une œuvre enregistrée (à ce stade, seules les images sont considérées) est utilisée. Ascribe offre aux créateurs et aux entreprises la possibilité de suivre l'utilisation de matériel protégé par copyright. Trent McConaghy¹⁰, cofondateur d'Ascribe, précise que ce service s'inspire de la vision originale de l'hypertexte qui était celle de Ted Nelson dans les années 1960 : fondée sur les liens bidirectionnels, elle prévoyait une forme de compensation économique pour les auteurs dont on utiliserait les textes. Potentiellement, cela peut ouvrir la possibilité pour un artiste de vendre ses œuvres simplement en permettant aux acheteurs de télécharger les fichiers, dont la propriété leur sera transférée en utilisant les outils fournis par Ascribe. Les systèmes complexes mis en place par d'autres plateformes pour garder le contrôle des fichiers ne seraient pas nécessaires, puisque la propriété des œuvres d'art est clairement établie et qu'une copie qui ne possède pas un certificat d'authenticité n'aurait pas de valeur, à tout le moins sur le marché de l'art. Ascribe offre ce service gratuitement aux artistes et aux créateurs. Il ne possède pas son propre marché, mais prend une commission de 3 % sur la vente d'une œuvre d'art « adjugée » sur le marché (la plateforme ne participe pas à la vente de l'œuvre, mais permet le transfert de propriété). Ce processus a été mis à l'épreuve dans Cointemporary¹¹, une plateforme en ligne qui propose des œuvres d'art pouvant être achetées pour un prix fixe bitcoin. Grâce à Ascribe, les œuvres à vendre sont enregistrées et elles reçoivent

un identifiant cryptographique unique. Lorsqu'un acheteur acquiert une œuvre d'art au Cointemporary et paie via un transfert Bitcoin, la propriété est transférée à l'acheteur par une action simple qui met à jour le registre et affiche l'adresse électronique du nouveau propriétaire, ainsi que la date et l'heure de la transaction. L'acheteur reçoit également un certificat d'authenticité.

Ascribe offre un moyen de revendiquer la propriété d'une œuvre, mais ne peut empêcher que le fichier soit téléchargé ou copié. La vente d'œuvres d'art numérique doit donc compter sur la valeur accordée à la propriété de l'œuvre plutôt que sur sa simple jouissance. Alors que la musique, les livres et les films sont piratés parce que les consommateurs veulent seulement découvrir le contenu des fichiers et ne se soucient pas de les posséder, on s'attend à ce que les collectionneurs ne soient pas intéressés par les œuvres qu'ils peuvent télécharger, mais non posséder, car il ne s'agit pas alors d'« originaux ». Cependant, rapprocher l'art des masses, comme le suggère Paolo Cirio, peut conduire à un autre type de collectionneur, qui voudra contempler l'œuvre d'art sur un écran dédié, sans se soucier des questions de propriété. Les gens qui aiment l'art, mais ne se soucient pas d'investir dans l'art peuvent exposer chez eux, dans un cadre numérique accroché sur un mur, des œuvres d'art ou tout autre contenu trouvé sur Internet. Cela pourrait conduire soit à des œuvres d'art étant massivement vendues dans les grandes éditions (ce qui est recherché par Sedition et d'autres plateformes) soit au piratage de ces œuvres, comme de tout autre contenu protégé par copyright, mais fortement en demande. Ascribe développe actuellement des outils permettant de suivre l'utilisation de toute image ou vidéo, de tout fichier audio, texte, ou fichier 3D enregistrés sur son site. Cela pourrait créer une « couche de propriété » sur Internet, tel que proposé par McConaghy, mais il peut être difficile de garder une trace des contenus qui ne sont pas publiés sur un site Internet ou un réseau social ouvert à tous. Ascribe résout l'un des problèmes posés par la propriété des œuvres numériques et ouvre la possibilité d'un marché de l'art plus large, où une grande partie de la population peut accéder à l'art dans un format numérique. Ce marché, cependant, devra suivre des règles différentes et relever de nouveaux défis.

Pau Waelder

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

1 Raymonde Moulin, *Le marché de l'art. Mondialisation et nouvelles technologies*, Paris, Flammarion, 2010. Livre numérique Kindle, localisation 1552.

2 Sedition, www.seditionart.com.

3 Voir Pau Waelder, « Collectionner des œuvres d'art à l'ère du libre accès à Internet », *ETC Media*, no 102 (2014), p. 57-61.

4 Walter Benjamin, « The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction », in C. Harrison et P. Wood (directeurs de l'édition), *Art in theory, 1900-1990. An Anthology of Changing Ideas*, Oxford et Cambridge, Blackwell, 1992, p. 515.

5 Raphaël Rozendaal, « Websites », newrafael.com/websites/.

6 *Idem*, « Art Website Sales Contract », www.artwebsitesalescontract.com/.

7 Paolo Cirio, *Art Commodities*, artcommodities.com/.

8 *Idem*, « Smart Art Economic Model », artcommodities.com/?/c/model.

9 Ascribe, www.ascribe.io.

10 Trent McConaghy et David Holtzman, « Toward an Ownership Layer for the Internet », *Ascribe*, 24 juin 2015, www.ascribe.io/app/editions/1iYjGaiKPSm3uw3bqZoTWBEKJQCaPHM4L.

11 *Cointemporary*, cointemporary.com.



LORRAINE OADES

FIRST CONTACT

There is nothing wrong with your television set. Do not attempt to adjust the picture. We are controlling transmission. If we wish to make it louder, we will bring up the volume. If we wish to make it softer, we will tune it to a whisper. We will control the horizontal. We will control the vertical. We can roll the image, make it flutter. We can change the focus to a soft blur or sharpen it to crystal clarity. For the next hour, sit quietly and we will control all that you see and hear. We repeat: there is nothing wrong with your television set. You are about to participate in a great adventure. You are about to experience the awe and mystery which reaches from the inner mind to The Outer Limits.

The Control Voice, prelude
to *The Outer Limits* TV series, 1963

Lorraine Oades's *First Contact* video and sound installation collides cold war memories, old sci-fi movies, the 1947 Roswell UFO incident, and the threat of little green men, pinioning us somewhere between nostalgia and present tense exhilaration, between old TV memories and the ubiquitous video game console. Upon entering the exhibition space,¹ the viewer is inducted into the artist's splendid mind space through a vast video projection of meteorites and castoff 1950s electronics and appliances hurtling through the solar system like the detritus in an outtake from *Heavy Metal*, the cult 1981 Canadian-American animated science fiction fantasy film.

This compelling interactive installation consists of four retro television sets arranged in the black box gallery of the Maison de la culture de Notre-Dame-de-Grâce. The TVs are made of plywood, as is the viewer's chair—a customized theremin armchair—and wed us to the paraphernalia of classic gaming culture in its early iteration of the gaming console, the virtual reality headset, and optical head-mounted displays like the Google glass.²

Viewers are invited to take a seat and attempt to control—a slow-learning curve for some—the video and sound by moving their hands over the proximity sensors built into the armrests of the chair. One hand effectively controls sundry video images and sounds, which emanate from the four 1950s-style handmade

TV consoles, while the other hand adjusts the direction and speed of the video footage.

Here, the viewer is the surrogate for the Control Voice from the ABC TV series (1963-65), effectively controlling video footage and sound effects based on scenes lifted from classic 1950s flying saucer films and attendant news footage. As we grew more adept at moving our hands over the sensors, we can “bring up the volume... or tune it to a whisper. We [can] control the horizontal. We [can] control the vertical. We can roll the image, make it flutter. We can change the focus to a soft blur or sharpen it to crystal clarity.” In other words, Oades allows us to vicariously experience “the awe and mystery which reaches from the inner mind to *The Outer Limits*.”

For those who grew up in the 1950s and 1960s, the dyspeptic face of American senator Joseph McCarthy—zealous witch hunter of Communist and sundry left-wing “loyalty risks”—remains a palpable icon of unfettered evil and menace. This image promises wholesale slaughter, as it is seen to threaten the wider cosmos itself by alerting the aliens to the deep-rootedness of human xenophobia and its ever-present and itchy “trigger finger” mentality. The prospect of wholesale annihilation is put squarely into play. The aliens from that era seem to be saying: “Humans, stop the insanity! Or we’ll stop it for you.”

The 1950s is invoked as a dark time in history, the imminent arrival of “little green men” somehow synonymous with the coordinates of the local fallout shelter all good schoolchildren of that era knew as well as the palms of their own hands, the seeming likelihood of global thermonuclear war breaking out at any given moment, the continuing fear of and indoctrination against the prevailing Red Menace or the international Communist conspiracy, and the perennial bombardment of the American public by anti-Communist propaganda. (“Is your washroom breeding Bolsheviks?” read the text of one Scot Tissue ad of that era, and one Christian Crusade publication bore the title “Communism, Hypnotism and the Beatles.”) *First Contact* revisits the profound tension and unease of that time, the inexorable rise of ever more sophisticated domestic technologies (TV, toaster, vacuum, etc.), and the “dreams that money can buy” in our lives in Canada and the U.S. Endearingly, quirkily, and with real auratic skill, Oades evokes the folklore of that moment. The wonderfully crude execution of her plywood TVs and the quaint footage imported from the early saucer films dovetail to conjure a worthy *divertissement*. The enduring relevance—and resonance—of Oades's project lies in the fact that the saucer films were eclipsed by ever more sophisticated cinematic sequels like *The Thing* (the 1982 and 2011 remakes of the 1951 *Thing from*

Another World) and the 10 seasons of the *X-Files* TV series, among many others. Oades reminds of FBI special agent Fox Mulder's mantra from that series: “I want to believe.” In other words, the alien mythology still lives on inside us like the dark harbinger of a still undetermined future tense.

Oades effortlessly pulls us into her worldview by highlighting the rather primitive production value of the earlier films through her own craft execution and by preserving a sense of accessible making that keeps nostalgia possible. Simultaneously, she offers a critique of humans at war with nature and themselves amidst a progressively darker and dystopian horizon of human life, from McCarthyism and the House Un-American Activities Committee to present-day racism and fear of immigrants, as exemplified by the “build-a-wall” mentality so endemic to certain political figures and their herd-like audience in the U.S.

Yet while sounding a welcome warning about the dangers of xenophobia by revisiting our recent socio-political past, Oades also constructs an interactive environment that is immersive and highly engaging in its form. The comforting binary ethos of suburban living room and video arcade is like a warm blanket we can curl up in with alacrity. For anyone who grew up in the 1950s and '60s with the threat of global thermonuclear war seemingly a hair's breadth away and for the gamers and coders of a later generation who are veterans of first-person shooter video games set amidst the alien incursion (*Doom* and its myriad sequels), *First Contact* proves instructive, challenging, and endlessly addictive.

James D. Campbell

James D. Campbell is a writer and independent curator based in Montreal. He is the author of several books and catalogues on art and artists and contributes regularly to art periodicals, such as *ETC MEDIA*, *Border Crossing*, and *Canadian Art*.

1 Lorraine Oades's installation, *First Contact*, was presented at the Maison de la culture de Notre-Dame-de-Grâce, Montreal, from April 30 to June 12, 2016.

2 The theremin chair was invented by Russian physicist Lev Sergeyevich Termen (Westernised as Léon Theremin) in 1920. It grew out of Soviet government-sponsored research into proximity sensors.

Page suivante :
Lorraine Oades, *First Contact*.
Photo: Guy L'Heureux.





UNE TECHNOLOGIE

Cette dix-septième édition du Mois Multi, LE festival de projets multidisciplinaires de Québec, souvent orienté vers les arts médiatiques, avait pour enjeu, selon sa commissaire Arianne Plante, le « ré-enchantement du monde », ce qui semble relativement atteint à voir les réactions des visiteurs-spectateurs tout au long du mois, à voir surtout l'élan, la joie, la douceur, l'émerveillement que laissent en nous les œuvres exposées.

Une particularité, cette année, est d'avoir convoqué des projets qui misent moins sur le caractère spectaculaire de la technologie que sur une non-visibilité technologique, ou plus précisément sur une focalisation non pas sur l'interface technologique qui permet l'œuvre, mais bien sur l'œuvre elle-même. C'est à l'impact poétique, sensible, de la technologie numérique que l'on était convié, et non pas à son exhibition. Une technologie bien souvent invisible donc, mais particulièrement agissante, que ce soit dans le processus de création ou dans les possibilités imaginatives, sensibles qu'elle offre¹.

Ainsi, dans l'installation *Le son de l'ère est froid*, présentée par le collectif L'eau du bain (Montréal), nous

sommes invités à entrer 15 min durant dans une cabane utilisée pour la pêche blanche, mais posée ici dans le parc Saint-Roch. 15 min, en solitaire, pour s'immerger dans une ambiguïté et tracer un chemin propre. Anne-Marie Ouellette et Thomas Sinou se sont installés à plusieurs reprises dans cette cabane posée en plein milieu du lac Saint-Jean en hiver et nous avons l'impression d'entrer dans leur camp retranché : couchettes, sacs de couchage, table, poêle, cahiers, vêtements en vrac. Mais à cela s'ajoute aussi l'histoire d'une femme découverte morte dans une cabane immergée après la fonte des glaces, il y a quelques décennies et dont entend encore la voix, racontant des bribes de son récit, en divers points de la cabane. Et se rajoute surtout une perte de repères très efficace : les bruits du lac Saint-Jean en hiver se mêlent aux bruits autour du parc à Québec, et l'on ne sait plus si le skidoo qui passe se trouve réellement près de la cabane, dont les vitres sont en train de se couvrir de givre brutalement, alors que la lumière change dehors, et que les parois vibrent sous les assauts du vent. Où sommes-nous ? Qui sommes-nous ? Sommes-nous cette femme isolée ? La technologie sonore, lumineuse, est particulière-

ment efficace et entièrement camouflée. En entrant, on pénètre dans un espace absolument low-tech, mais dont la technologie discrète, de même que les objets du lieu, va permettre cette confusion à l'œuvre.

Il en va de même dans *Blind Cinéma*, de l'artiste britannique Britt Hatzius, puisque l'on est invité à se bander les yeux pendant la diffusion d'un film dont on entend uniquement la bande-son, en même temps que la narration que nous chuchote à l'oreille un enfant, qui lui-même découvre le film. Nous ne verrons jamais ce film et il ne le faudrait surtout pas, tant a été efficace notre expérience personnelle, notre film intérieur, que l'on s'est fabriqué en écoutant tant les bruits du film que les voix de notre narrateur : toutes les 10 minutes, le narrateur repose son long tuyau en PVC muni de deux cônes d'écoute (pour pouvoir chuchoter aux oreilles de deux spectateurs à la fois, voire de quatre avec certains tubes bricolés) pour assurer la narration lorsqu'on est en manque de narrateurs ! Précisons que ces narrateurs ont entre 8 et 11 ans ! Un âge propice à cette expérience, pour l'artiste, puisque l'enfant est alors à la fois en âge de formuler des pensées sans être

INVISIBLE

encore gêné par une censure de ce qu'il ressent. La spontanéité des réactions des enfants était en effet magnifique, alors que la précision de leurs commentaires, leur capacité à décrire, étaient surprenantes (précisons qu'ils ont fait un atelier de 2 h 30 avec l'artiste dans les jours précédents). Il n'y a donc là rien à voir, mais tout à entendre et à imaginer.

C'est un peu aussi ce qui mène le projet de Line Nault (Montréal), *Là*, dans lequel quatre visiteurs sont invités à déambuler dans un appartement vide, dont les pièces sont en partie dessinées par quelques lignes lumineuses suspendues. Ces lignes changent de couleur lorsque l'un des quatre visiteurs se déplace. Au début de la visite, on leur a remis un élément de costume équipé de technologie, mais là encore, une technologie discrète, camouflée dans un fouillis de perles, de petits objets décorant un pectoral que chacun enfle sur ses épaules. Chacun de ces ornements a une couleur dédiée et va suivre ou déclencher des séquences. Avec *Là*, on se situe plus près de l'installation, dans une expérience participative qui place les « spectrateurs » – comme l'artiste souhaite les nommer – au cœur de l'action. Dispositif invisible encore, une interface de localisa-

tion permet de tracer les parcours des visiteurs et de déclencher des fragments d'un récit évolutif.

Dans ces trois propositions, il y a une même volonté de faire participer le spectateur-visitateur, à tel point que nul ne verra ou n'entendra la même chose, et que l'expérience sera fondamentalement individuelle, comme souvent toute perception et particulièrement dans les arts visuels et médiatiques (surtout avec les installations), ou dans le théâtre d'images, mais ici en jouant volontairement de multiparcours que personne ne pourra embrasser complètement. On joue de l'unicité d'expérience offerte (il est évident que personne n'aura la même narration dans *Blind Cinema*, et le sel de cette proposition réside notamment dans le passage d'un narrateur à l'autre, et dans leurs différences de discours). On joue également de la multiplicité des perceptions, voire d'une certaine profusion : trop d'éléments à percevoir à la fois et jeu sur la gêne de fouiller dans la cabane, de lire les notes dans des carnets ou pas, de se servir à boire, ou de se coucher dans les couchettes, etc. Un parcours sonore parmi quatre proposés pour *Là* et même ainsi, le contenu sonore dépend de notre parcours (on ne va pas tout entendre du récit suivant nos

déplacements), mais aussi de l'altération en cours du système lui-même. Le dispositif technique permet donc à la fois une reconnaissance des parcours et une diffusion multi-canal, tout en étant programmé pour se perturber, voire pour s'auto-détruire, un peu comme une mémoire en lambeaux qui perdrait de plus en plus de souvenirs de cette soirée de fête alcoolisée qui semble finir en orgie. Souvenirs qui remontent en désordre dans la pensée de celle ou de celui que nous incarnons presque à notre insu, déclenchant ses paroles suivant nos pas, paroles chuchotées à notre oreille par un haut-parleur cousu dans notre costume-pectoral. L'aléatoire est le grand outil du numérique, car on peut facilement multiplier le matériau, ou accélérer une altération de contenu (comme on s'amusait avec l'altération de la bande magnétique à l'époque des cassettes audio ou VHS). Ce dispositif réactif que développe Line Nault aurait aussi pu se retrouver, sous forme installative, dans le projet « Entre », du Théâtre Rude Ingénierie (Québec). Mais en réalisant qu'il y avait là une base installative intéressante (un dispositif lumineux interactif de 24 projecteurs braqués chacun vers le sol, dessinant sur un plancher 24 pixels de lumière, traduisant en



Line Nault, Théâtre Rude Ingénierie (Québec). Projet installatif « Entre ». Photo : Josué Beaucage.

temps réel une image vidéo captée par l'une des caméras placées dans l'espace), Philippe Lessard Drolet a choisi d'en faire un spectacle, en invitant des danseurs (Josiane Bernier et Fabien Piché) à s'emparer de l'espace et du dispositif, à en découvrir les possibles avec leur habileté de danseurs. Comme le ferait un visiteur, mais ici un visiteur qui passerait un long moment d'expérimentation. S'il fut perçu un temps comme une contrainte pour les interprètes, ce dispositif technologique est devenu un outil ludique, créatif et libérateur. La technologie permet aux danseurs de découvrir d'autres manières de jeu, d'autres gestes (un peu comme le logiciel Life Forms – mis au point par Tom Calvert et développé par Merce Cuningham – a permis d'inventer des gestuelles improbables). Le résultat est magnifique, car il propose un équilibre rarement atteint dans les projets scéniques ou visuels qui construisent un propos à partir d'un dispositif interactif. Ici, le dispositif technologique est volontairement dissimulé en partie (on ne voit pas les caméras, on ne saisit pas tout du processus, on ne voit que des tables tournantes), des disques vinyle, une bougie, quelques objets, et le grill supportant les projecteurs lumineux est habillé du même bois que les socles des sept tables tournantes, donc on a là aussi un profil volontairement low-tech. Le dispositif, comme souvent chez Théâtre Rude Ingénierie, est volontairement bricolé, voire de guingois. On joue volontiers du rapprochement de toutes sortes de technologies dans un palimpseste historique qui recycle de nombreux équipements et objets (ici, par exemple, des disques vinyle, mêlés à des traitements

sonores dans le bel univers de sons signé Simon Elmaleh. Certains disques ne comportent que des codes qui vont déclencher des séquences, comme on le ferait aujourd'hui avec des séquences MIDI. Dans la dernière partie du spectacle, les danseurs rapprochent les tables tournantes sur le plancher. La séquence d'ouverture se rejoue, mais dans un espace encombré. Les tables tournent, les gestes de l'ouverture du spectacle reprennent, les musiques se mêlent (là aussi, une constante des projets médiatiques, qui par le support même peuvent chercher à brouiller les pistes, à délivrer en même temps tous les fichiers, à parcourir à nouveau en un temps resserré un déroulé, le brouiller, etc.). Et l'on retrouve alors le projet installatif avec ces tables tournantes sur lesquelles tournent des disques, mais aussi les objets, les vêtements posés sur eux – qui ont continué à tourner tout le temps de la discussion qui a suivi la première. Lors de la clôture du festival, deux petites formes en gestation étaient présentées dans Les Esquisses Multi : le bureau de l'APA (Montréal, Québec) a ainsi proposé *Entrez nous sommes ouverts*, une performance qui donne le ton de leur création à venir. Il s'agissait d'un ensemble de caisses de son préparées et empilées, devant lesquelles était fixé un entonnoir face à une bougie. Le son fait vibrer les bougies, voire les éteint même selon les fréquences utilisées ou lorsque la performeuse soufflait dans son micro. On nous invitait à bouger le moins possible, pour ne pas interférer dans cet instant où l'air est fragile, où la technologie invisible prend la forme du souffle !

Ludovic Fouquet

Ludovic Fouquet est artiste visuel et metteur en scène. Avec la compagnie Songes mécaniques (Blois), il crée des spectacles multimédias, performances d'images et installations qui interrogent le rapport d'un corps à une image. Membre du centre Engramme et de la Cité des Arts (Paris), il développe une pratique de sérigraphie croisant transparence, traces et effacement. À l'école des arts visuels de Québec ou dans diverses universités, il dirige des ateliers vidéoscéniques, ce qu'il résume prochainement dans un manuel pratique : *Face à l'image, exercices, explorations et expériences vidéoscénique*, écrit en collaboration avec Robert Faguy (L'instant Même, 2016). Correspondant des revues *ETC MEDIA* et *JEU*, il est l'auteur de *Robert Lepage, l'horizon en image* (L'instant Même, 2005).

1 Il est intéressant de noter que l'un des projets initiés par la commissaire a pour titre *Les présences invisibles* : trois espaces de circulation de la coopérative Méduse étaient occupés par des captations sonores réalisées par soundCamp, une coopérative artistique basée à Londres qui travaille sur la diffusion sonore en direct (*streams*).



Anne-Marie Ouellette et Thomas Sinou
du collectif L'eau du bain,
Le son de l'ère est froid. Installation.
Photo : Josué Beaucauge.





Anne-Marie Ouellette et Thomas Sinou
du collectif L'eau du bain,
Le son de l'ère est froid. Installation.
Photo : Josué Beaucage.



UNDISPOSIT



Jean Piché et Patrick Saint-Denis, VERTEX.

TRIFÉTRANGE

VERTEX, de Jean Piché et Patrick Saint-Denis, fut présenté au Centre d'exposition de l'Université de Montréal.¹ Un dispositif étrange appartenant à une esthétique encore inconnue occupe tout le milieu de la salle. Composé de 16 tringles de métal, dressées du sol au plafond, elles forment un cube ouvert au milieu duquel on pourrait circuler; chacune d'elles est munie d'un petit chariot métallique pourvu de 2 haut-parleurs et d'une lampe DEL; au pied de chacune des tiges, un boîtier noir dissimule un moteur. On fait le tour de l'objet, on regarde, on observe les détails, on ne voit pas trop ce que c'est, on ne sait pas ce que ça va faire. Quelque part près du dispositif, les auteurs s'installeront tour à tour à leur ordinateur pour jouer de cet instrument électronique.

Le premier, Patrick Saint-Denis, commence la performance. Il tient dans ses mains une manette pour jeux vidéo; il manipule son instrument un peu comme un pilote d'avion qui prend les commandes de son appareil. Le spectacle commence. C'est d'abord et avant tout à la création d'une pièce musicale acousmatique à laquelle on assiste, une sorte de déploiement de trames sonores qui se transforment dans le temps et qui entraînent avec elles des mouvements lumineux. Les chariots se déplacent le long des tiges; ils se mettent aussi à tourner autour sur leurs axes. Tantôt ils s'élèvent tous ensemble, tantôt certains se détachent et forment des figures ondoyantes. On pense à un ballet électromécanique qui générerait

ses propres sons. Les spectateurs sont littéralement happés et transportés par ce gigantesque instrument qui sert à créer une musique matérialisée visuellement par les trajets des projections lumineuses. En fait, les spectateurs présents lors de cette performance ont très certainement partagé le sentiment d'assister à l'émergence d'une ère tout à fait nouvelle en lutherie électronique. En entendant la pièce de Saint-Denis, on pouvait comprendre que les luthiers-roboticiens venaient de créer un instrument qui va sans doute révolutionner le monde de la musique, comme jadis ceux qui composaient avec des bouts de rubans magnétiques ont changé la conception même de ce que pouvait être une œuvre musicale. Il y a dans cet instrument que les auteurs ont créé un potentiel de composition considérable et inusité.

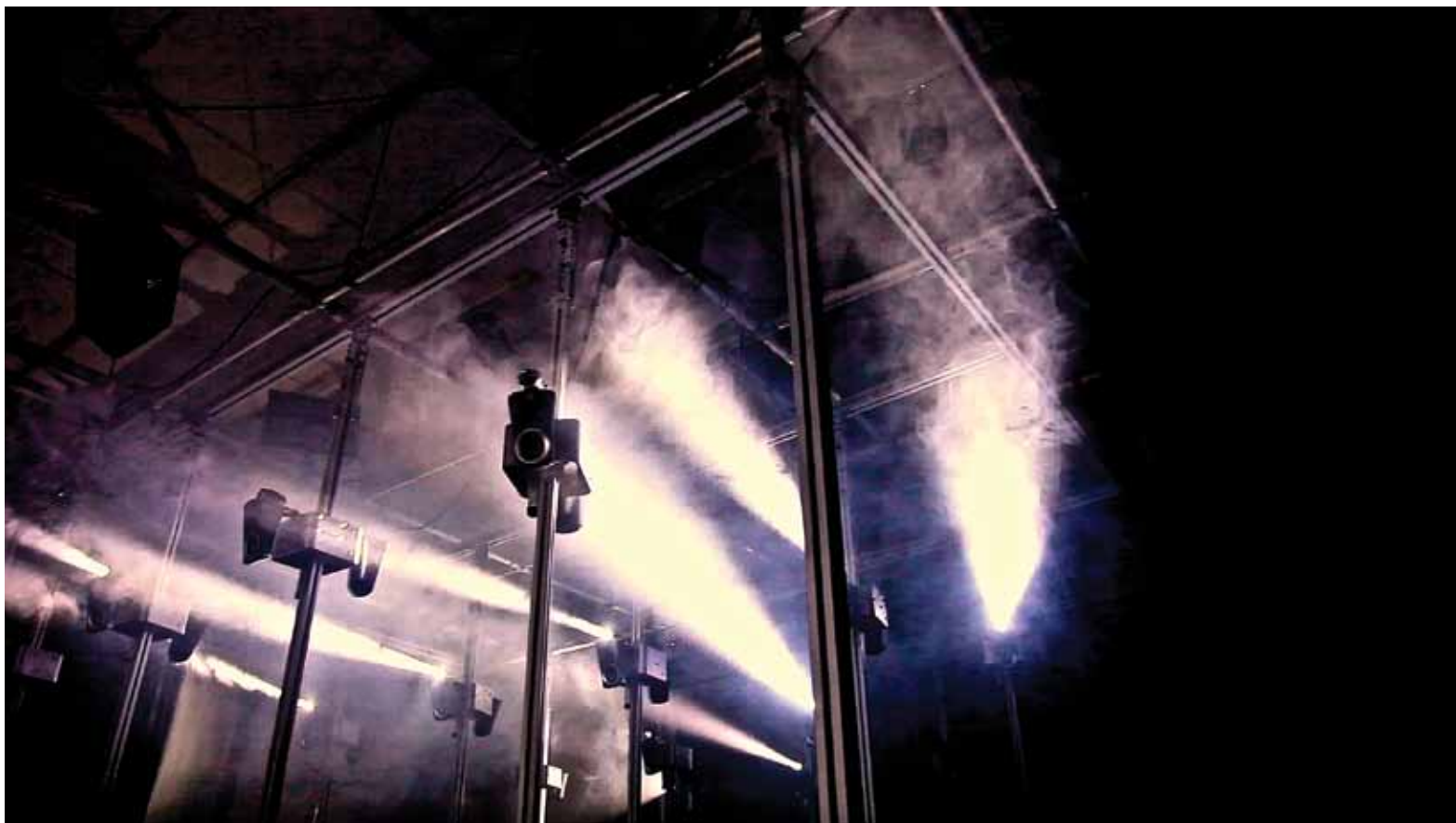
La performance présentée par Jean Piché sur le même instrument peut certes nous en convaincre dans la mesure où elle était le produit d'une tout autre approche que celle de Saint-Denis, moins directe si on peut dire. La pièce qui a été créée lors de la même soirée a été réalisée à partir d'échantillons pré-composés et montés sur place dans une séquence, en partie pré-conçue, en partie improvisée. Piché travaille la matière sonore depuis des lustres, il a même développé des programmes informatiques destinés à créer une synthèse sonore. Il a aussi réinventé les rapports du son et de l'image dans la vidéo en produisant des œuvres visuelles qui accordent plus de place

au caractère abstrait de la musique acousmatique que les œuvres vidéographiques ne le font habituellement. Ses agencements musicaux sont d'une rare beauté et d'une grande subtilité. Lors de la performance, les pistes d'échantillons étaient séquencées et fusionnées. Cette fois, au lieu de créer des images abstraites qui évoluent et se transforment dans le temps, composant en quelque sorte des symphonies visuelles acousmatiques, il a cherché à transformer l'environnement matériel par des rayons lumineux dont on peut visualiser les trajectoires grâce à l'utilisation de machines fumigènes. Le spectateur est en quelque sorte immergé dans un environnement sonore et visuel auquel il est complètement étranger. Il n'a jamais rien vu ni rien expérimenté de pareil de toute son existence; il est bel et bien là dans le monde physique qui est le sien, mais il est en même temps transporté ailleurs, dans un monde immatériel et inconnu. Pendant quelques minutes, il est ailleurs, il appartient à un autre univers, il a le sentiment d'être entré physiquement et psychologiquement dans un autre monde.

Cela fait déjà un certain temps que les artistes en arts médiatiques travaillent sur des œuvres dont les composantes visuelles, sonores et interactives sont intégrées les unes aux autres de façon intrinsèque ou complémentaire. À cet égard, *Vertex* n'est pas une création nouvelle. Ce qui l'est, en revanche, c'est le changement de paradigme qu'elle impose.



Jean Piché et Patrick Saint-Denis, VERTEX.



D'abord en faisant dominer la composition musicale et la conception sonore sur la dimension visuelle ou matérielle. Clairement, ici, c'est la musique dans toutes ses dimensions à la fois esthétiques, harmoniques et physiques qui donne le ton. Tout a été conçu de manière telle que des œuvres musicales créées en studio sur support fixe soient diffusées sur un acousmonium (au sens strict, car il faut au moins 16 haut-parleurs pour que le dispositif soit qualifié de tel), non pas fixe comme c'est le cas habituellement pour ce genre de dispositif, mais mobile. C'est ici que repose surtout toute sa spécificité et l'importance majeure qu'elle représente. En effet, l'acousmonium de Saint-Denis et Piché comprend 32 haut-parleurs dont la caractéristique principale est d'être essentiellement *mobiles*; ce faisant, ils peuvent répondre à des caractéristiques proprement physiques de la propagation du son dans l'espace qui sont suspendues dans les conditions habituelles de diffusion stéréophoniques, multiphoniques ou même ambiphoniques. *Vertex* permet en effet de manipuler les positions et déplacements de la source sonore et même de la faire tourner sur elle-même, ce qui a pour effet de jouer sur les paramètres sonores reliés au mouvement, comme ils se manifestent par exemple dans l'effet doppler (c'est-à-dire le changement de

fréquence d'une onde en fonction de la vitesse de déplacement de sa source, comme on l'entend tous les jours lorsqu'un véhicule se déplace, par exemple). Initialement, comme son titre l'indique, *Vertex* émanait davantage du monde visuel que de celui de l'environnement sonore, puisque la notion de « vertex », utilisée en modélisation 3D, sert de sommet à partir duquel des grilles vectorielles peuvent être définies et se développer. Au départ, les concepteurs voulaient créer un dispositif qui permettrait de reproduire, dans le monde physique, différentes figures pouvant être engendrées à partir d'un cube virtuel comportant 16 points se déplaçant le long d'axes verticaux. Comme quoi, l'intention créative mène souvent dans des zones inexplorées.

Pour tout dire, l'instrument créé par Piché et Saint-Denis est de l'ordre de la pure invention aussi bien sur le plan technique que sur celui de la lutherie et de la création musicale. Il s'agit bien d'un instrument de création et de diffusion musicales totalement inusité. Rien de tel n'a existé auparavant. Les concepteurs rêvent déjà du jour où des pièces pourront être conçues et créées par des compositeurs pour être diffusées spécifiquement sur *Vertex*.

Louis Cummins

Louis Cummins est critique d'art et artiste multimédia. Il a d'abord fait des études en philosophie puis en histoire de l'art, et il a obtenu un doctorat à la CUNY sous la direction de Rosalind Krauss. Il a publié des essais de catalogues et de nombreux articles dans des revues d'art. En ce moment, il étudie en musique numérique à l'Université de Montréal. Il s'intéresse principalement à l'installation et aux arts immersifs. Ses recherches en tant qu'artiste visent à recréer des sensations psychiques troubles telles qu'elles peuvent être expérimentées dans les états de dissociation psychotique.

1 VERTEX, de Jean Piché et Patrick Saint-Denis, a été présenté au Centre d'exposition de l'Université de Montréal, les 17, 18 et 19 décembre 2015.



MYRIAM BLEAU

AUTOPSY.GLASS

Autopsy.glass est une performance de quelque 20 à 25 minutes que nous a livrée Myriam Bleau dans une petite salle de l'Usine C', à l'étage supérieur. Dans un noir assez complet, elle disparaît presque derrière une table où reposent un bon nombre de verres. Au gré des lumières qui s'allument sous ceux-ci suivant une disposition en damier et selon un ordre déterminé, elle en tire des sons suintants en passant son doigt sur les rebords des verres, les faisant chanter en quelque sorte. Entre sons générés par ordinateur et ceux que l'artiste tire de ces verres à vin, une sorte de ballet de résonances diverses se compose peu à peu. Les effets se conjuguent les uns aux autres, se multiplient et les vibrations sonores suivent, entrelacées. Mais cela ne suffit bientôt plus. Ce n'est plus son doigt qui glisse sur les rebords du verre, mais c'est un autre verre. Et cela ira ainsi en crescendo. Puis c'est un des verres qui en heurte un autre. Il y a de la casse. On le sentait. Tout l'annonçait. C'était inévitable. Un

des tessons recueillis maltraite les cordes d'une guitare. Il en tire des sons inattendus de chat en chaleur. Puis c'est l'étau ! Un verre est comprimé dans ses mâchoires jusqu'à l'éclatement. On a tout suivi; on a tout pressenti. La résistance du verre, trop éprouvé, finit par céder sous la pression. Cette lente agonie a été entendue dans toutes ses phases successives. La destruction est affaire de sons, de résonances. La tension est chose sonore, comme la mort de l'objet l'est aussi. Tout, finalement, objet comme épreuve, est chose audible. C'est en cela que réside toute l'esthétique de Myriam Bleau. Tout l'exercice est attente de l'éclatement. Nous le savions d'emblée. Le suspense ressenti lors de cet exercice de massacre progressif provient évidemment en partie de ce savoir. On est dans une forme d'expectative. En plus, on l'est devant un objet dont on connaît la fragilité et d'où irradie une certaine forme de révérence. Le verre à vin est plus

qu'un simple objet associé à la consommation liquide. Il est fait de manière à ce qu'on puisse l'humer, faire la pleine expérience du nectar qu'il contient, et il est empreint d'une certaine noblesse. On n'y met pas n'importe quoi. Il semble presque, d'ailleurs, qu'on ne se consolera pas de cette destruction, même si elle est assez commune somme toute. L'éclatement du verre est paradoxalement à situer entre le banal et le dramatique. En plus, il est phénomène sonore, facile à reconnaître dans sa brièveté criante. Ici, ce destin est travaillé, étendu. De cet étirement de l'incident, on explore toutes les composantes sonores, les incidences acoustiques. On les a même possiblement enregistrées, dans une prescience étonnante. Et on les mesure aux sonorités réelles de l'incident, pour voir si toutes deux coïncident. Cette exploration est celle d'une matière; nous ne saurons de quoi le verre peut bien être composé que lorsque nous saurons quelles sont les harmonies qui le com-

posent. Et pour le savoir, il faut que le verre soit exécuté. Le son est en lui, mais il faut l'en extirper et cela se fera au prix du sacrifice de l'objet qui le contient. Alors que la connaissance des choses a toujours été associée au sens de la vision, elle est ici dépendante de ce que l'on entendra. Comme si l'être de toute chose, de tout événement, résidait maintenant dans l'audible. Mais on n'en retirera un savoir qu'au prix de sa destruction. Son et être de la chose ne peuvent cohabiter.

Voilà ce qu'est cette performance, au final. La matière est sonore; elle vibre. Elle s'accompagne inmanquablement d'une modulation, installée sur une certaine fréquence. Tout objet est corps vibratoire, plein de ces harmonies dont il possède des rudiments qui lui

sont spécifiques. Myriam Bleau a voulu montrer cet état des choses. Elle s'est décidée pour le verre à vin pour les raisons que j'ai évoquées plus haut. Matière souvent condamnée par sa vulnérabilité même à la casse; l'artiste ne pouvait mieux choisir. En même temps, le verre est transparent et on pourrait difficilement, à première vue, le croire riche d'autant de possibilités acoustiques. Pourtant, la preuve est là; Myriam Bleau nous l'a fournie. Le verre est plein de potentialités sonores. Qu'on éprouve sa matière comme l'a fait l'artiste dans sa performance et on le verra bien !

Sylvain Campeau

Sylvain Campeau est poète, critique d'art, essayiste et commissaire d'exposition. Il a publié cinq recueils de poésie ainsi qu'un essai sur la photographie. Deux nouveaux essais ont vu le jour récemment : *Chantiers de l'image*, en 2011 aux Éditions Nota Bene, et *Imago Lexis. Sur Rober Racine*, aux Éditions Triptyque, en 2012.

1 *Autopsy.glass* de Myriam Bleau était présenté à l'Usine C dans le cadre du festival Temps d'image du 18 au 21 février 2016, à Montréal.



Myriam Bleau, *Autopsy.glass*. Photo : Kinga Michalska.

LA MAISON SENSIBLE

PORTFOLIO

La maison sensible (ou *La maison empathique*) est une installation interactive visuelle et sonore née de la collaboration entre les deux couples d'artistes **Scenocosme (Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt)** ainsi que **LYM (Lola Ajima et Yukao Nagemi)**.

Cette œuvre interactive augmente visuellement et auditivement un espace physique ainsi que la relation du spectateur avec un environnement sensible et délicat. Cette œuvre comportementale réagit comme un humain. Elle prend corps dans une salle équipée de capteurs sensoriels discrets. Les surfaces rendues ainsi sensibles : le sol, les murs et le mobilier captent le comportement des visiteurs et l'installation révèle des particules lumineuses et des paysages sonores dépendant de ces interactions. En augmentant un espace physique, en permettant une relation sensible avec le public, elle propose un environnement interactif et délicat réagissant aux comportements des visiteurs. Les murs sont recouverts de particules fines, au repos animées de lents mouvements de respiration, accompagnées de paysages sonores calmes. Si le visiteur a des comportements brusques, les particules s'enfuient, la pièce devient bruyante et figée. Avec des actions trop violentes, les particules disparaissent. C'est seulement délicatement, et en présence de comportements empathiques, que les particules offrent des motifs envoûtants accompagnés d'atmosphères sonores plus chaleureuses. Si les visiteurs la caressent doucement, la salle devient un organisme communicatif, encourageant alors la poursuite de comportements attentifs. Tant que les personnes interagissent avec sensibilité, la pièce répond en s'engageant dans un dialogue respectueux composé d'harmonies sonores et visuelles. Lorsque tout redevient calme, l'espace se repeuple progressivement. Enfin, lorsque la pièce se vide, l'espace reprend une activité de respiration, stable, tranquille.

Cette œuvre invite à prendre conscience de la psychologie et de la personnalité des espaces habités, des traces que nous laissons sur le monde qui nous entoure. *La maison sensible* propose d'aller au-delà des comportements proches de l'excitation, du jeu, de l'impatience que nous pouvons avoir au quotidien avec les médias, la technologie. L'idée est de permettre au public de prendre le temps d'entrer en communication avec l'installation tout en sollicitant son écoute, son intelligence et sa capacité à avoir de l'empathie pour un espace habité. L'installation est ainsi construite comme un organisme vivant sensible, qui répond émotionnellement aux visiteurs. Ces derniers deviennent les variables actives de cette entité organique et sont invités à s'interroger sur leurs relations physiques, émotionnelles et symboliques avec leur environnement. Les interactions ne sont pas seulement unilatérales, le dialogue, l'attention et l'écoute entre les visiteurs induisent le comportement émotionnel de l'espace. L'œuvre est ainsi une forme de corps biologique fragile, timide et doit être traitée avec de la patience, de la curiosité sympathique et un soin empathique. Une relation de confiance mutuelle doit s'établir. Le comportement de *La maison sensible* est proche d'un animal sauvage qu'il faudrait apprivoiser.

Le couple d'artistes **Scenocosme** réunit **Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt**. Leurs créations singulières prennent forme à travers diverses expressions. En distillant la technologie numérique, ils en font ressortir des essences de rêve et de poésie, ils en utilisent ainsi la partie vivante, sensible voire fragile. Leurs œuvres ont été présentées dans de nombreux lieux d'art contemporain et d'art numérique dans le monde entier. www.scenocosme.com

Le collectif **Lola and Yukao Meet** explore habituellement l'association du graphisme interactif et de la musique live avec des effets numériques. Leurs créations portent sur l'âme humaine, la spiritualité et la contemporanéité. Pour *La maison sensible*, ils se sont associés au duo **Scenocosme** pour partager leurs compétences graphiques et musicales dans leur première expérience d'installation interactive. www.lolaandyukaomeet.com

La maison sensible (or *La maison empathique*) [*The Sensitive House* (or *The Empathic House*)] is an audiovisual interactive installation created through a collaboration between two artist duos: **Scenocosme (Grégory Lasserre and Anaïs met den Ancxt)** and **LYM (Lola Ajima and Yukao Nagemi)**.

This interactive work augments the visual and auditory aspects of a physical space, as well as the relationship between viewers and a sensitive, fragile environment. As a reactive work, it responds to stimulus like a human being. Discrete sensors are installed in a room so that all the surfaces—floor, walls, and furniture—are sensitized to react to visitors' behaviour and to generate luminous particles and soundscapes based on these interactions. By creating a sensory relation with visitors, the installation augments a physical space and offers a fragile, interactive environment that reacts to their behaviour. When the room is empty, the delicate particles covering the walls pulsate in a gentle breathing motion, accompanied by calm soundscapes. If visitors make sudden movements, the particles withdraw, and the work becomes noisy and frozen in place. When the motions are overly violent, the particles disappear all together. It is only when visitors interact with empathy and gentleness that the particles offer mesmerizing patterns accompanied by more calming soundscapes. If

visitors touch the room softly, it becomes a communicative organism, encouraging more considerate behaviour. As long as viewers interact with sensitivity, the room responds with a respectful dialogue of harmonious sounds and visual patterns. When all calms down, the space is gradually repopulated. Once the room empties, the space becomes stable, tranquil, and starts breathing once again.

The installation raises awareness about the psychology and personality of inhabited spaces and the impact we have on the world around us. *La maison sensible* goes beyond the agitated, casual, impatient ways we interact with media and technologies on a daily basis. The aim is to allow visitors time to communicate with the

installation, while stimulating their minds and abilities to listen and feel empathy for an inhabited space. The work is thus constructed as a living and sensitive organism that responds emotionally to viewers. They become the active variables of this organic entity and are encouraged to explore how they physically, emotionally, and symbolically relate to their environment. Their interactions are not one-sided: how they interact with, attend or listen to the installation affects the emotional behaviour of the space. The work is thus a kind of fragile, timid biological body that needs to be handled with patience, sympathetic curiosity, and empathy. A relation of mutual trust must be established. The behaviour of *La maison sensible* is akin to that of a wild animal that needs to be tamed.

Grégory Lasserre and Anaïs met den Ancxt work together as a duo under the name **Scenocosme**. Their unique creations take different forms. They distil digital technology to bring out its dream-like and poetical qualities, making use of its live, sensitive, and even fragile aspects. They have presented their work in many contemporary and digital art contexts around the world. www.scenocosme.com

The Lola and Yukao Meet collective explores the relations between interactive drawings, live music, and digital effects. Their work deals with the human soul, spirituality, and contemporaneity. For *La maison sensible*, they shared their graphic and musical skills with **Scenocosme** to collaborate on their first interactive installation.

www.lolaandyukaomeet.com

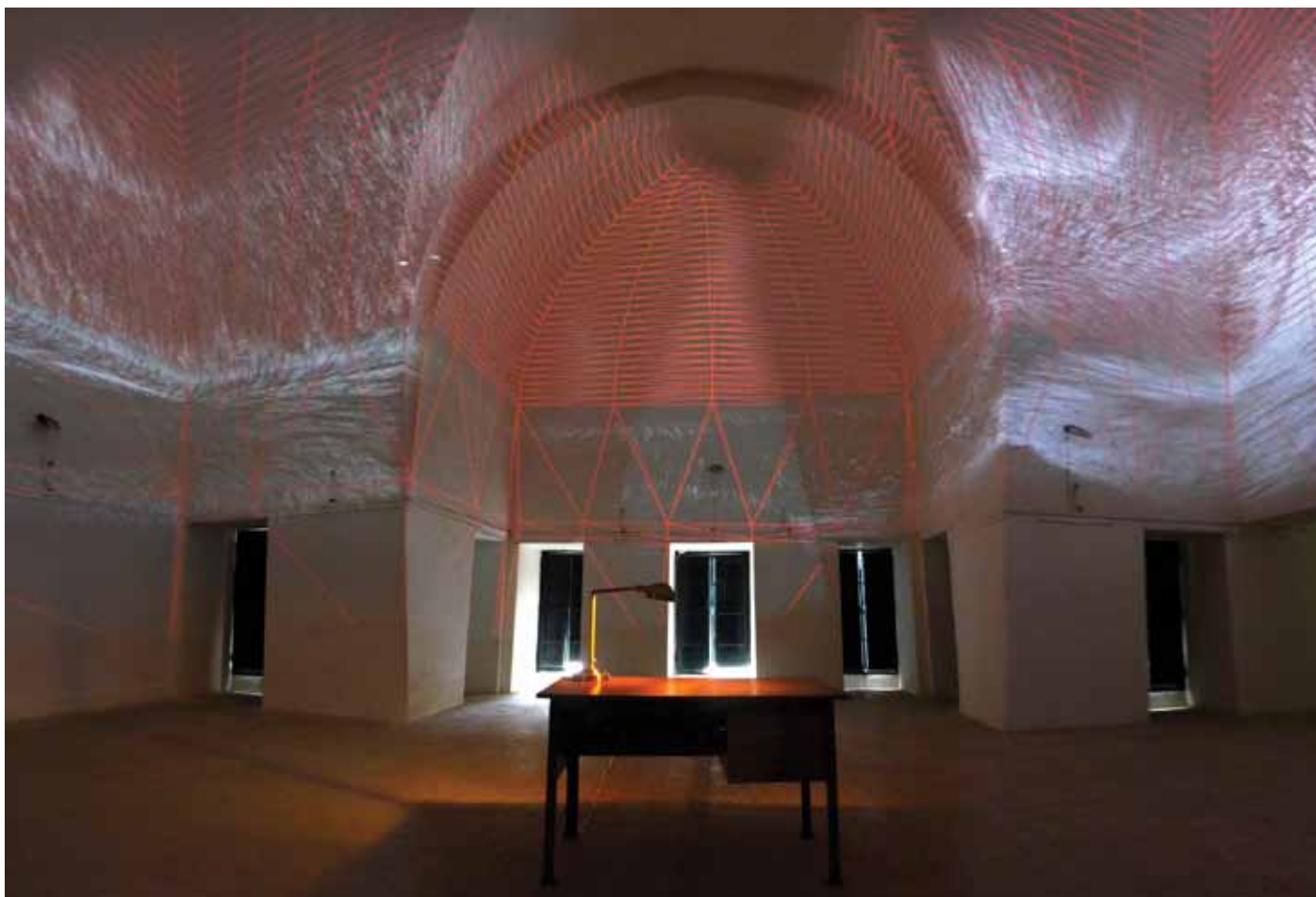
La maison sensible. Scenocosme
(Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt).
En collaboration avec Lola and Yukao Meet
(Lola Ajima & Yukao Nagemi).

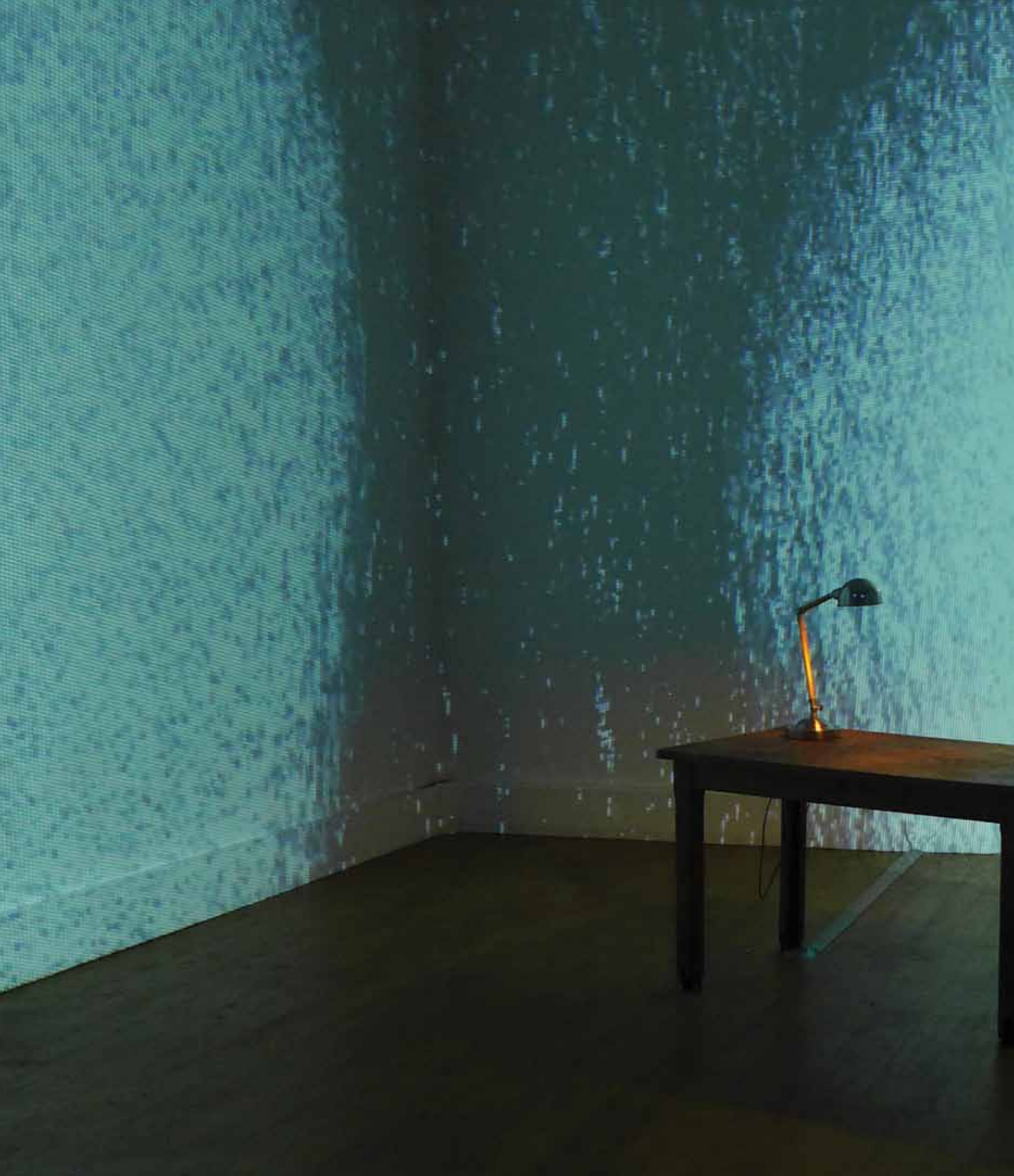


La maison sensible.
Exposition à l'Abbaye
de l'Escaladieu / festival
Horizons numériques,
Bonnemazon, 2015.



La maison sensible. Expo-
sition au Palais Abdellia
/ E-Fest Digital Arts
Festival, Tunis, 2015.







La maison sensible, exposition à l'Abbaye de l'Escaladieu / festival Horizons numériques - Bonnemazon (France), 2015.



1



4

^{1,2,6} *La maison sensible*, exposition à l'Abbaye de l'Escaladieu / festival Horizons numériques - Bonnemazon (France), 2015.

³ *La maison sensible*, exposition au Palais Abdellia / E-Fest Digital Arts Festival - Tunis (Tunisie), 2015.

⁴ *La maison sensible*, exposition au Mirage festival / Art et cultures numériques / Le Lavoir Public - Lyon (France), 2016.

⁵ *La maison sensible*, exposition à l'Abbaye de l'Escaladieu / festival Horizons numériques - Bonnemazon (France), 2015.



2



5



3



6



Hiroaki Umeda

CRÉATURE DE L'ONDE

Hiroaki Umeda était de retour au festival Temps d'image¹, après un premier passage en 2012. La pièce qu'il a présentée cette fois était plutôt courte, mais d'une intensité visuelle suffisante pour laisser une impression durable. *Intensional Particle* relève assez brillamment le pari d'une immersion totale du corps du danseur dans l'environnement visuel créé par l'artiste. Sur un arrière-fond se confondant avec le plancher où il évoluait, des ondes, blanches sur tableau noir, apparaissent. Se modifiant au gré du temps de la performance, elles seront houles, vagues, vortex, contre-courants. C'est qu'elles sont en fait dépendantes des mouvements mêmes du corps du danseur. Elles en sont l'écho, recueillant, depuis un écran logé derrière Hiroaki Umeda, des données provenant de son corps, de ses mouvements. On comprend dès lors la forte impression que nous éprouvons de voir un corps en osmose totale avec les mouvements ondoiyants de la scène, images générées par ordinateur.

En plus, Hiroaki Umeda danse d'une manière qui s'intègre parfaitement à l'environnement généré. Il orchestre souvent ses mouvements comme si le tout émanait du sol même, comme s'il y trouvait sa force et son énergie, les pieds bien ancrés au sol, ondulant son long torse. Le pantalon bouffant qu'il porte, doublé d'un chandail plus moulant, accentue cet effet sinueux. En fait, l'amplitude et la cadence de ses sinuosités corporelles sont telles qu'on se demande parfois comment il fait pour ne pas se perdre dans le mouvement, comment son corps peut résister, sans excéder à lui-même, sans osciller jusqu'à la trépidation incontrôlée. On craint presque la mise en orbite, le décollage, la déportation dans une réalité physique parallèle.

En plus, passé cela, le danseur se meut bien peu. Je veux dire par là que, sauf pour cet ondoisement, il décolle peu du point qu'il occupe. Ce n'est qu'imper-

ceptiblement qu'il en vient à quitter le côté jardin de la scène pour migrer tranquillement vers la droite, toujours fortement ancré au sol. Pourtant, ce faisant, il crée une sorte de force exponentielle. Les lignes derrière lui et sous lui gagnent en intensité, démarquées et actives depuis les premiers moments de la danse. C'est un peu comme un caillou lancé dans une mare d'eau. Du simple jet qui inaugure le mouvement des ondes, on ne peut anticiper leur devenir en vagues plus prononcées à l'autre extrémité du point d'eau. De son corps bougeant, le danseur inaugure un monde de mouvements; c'est son *big bang*, le début d'une expansion interminable. À l'occasion, il recommence un mouvement et l'effet démultiplie ce qui est déjà commencé et qui s'était aussi accentué. En plus, un effet de sublime se dégage de l'ensemble. Les mouvements évoquent – sans les camper de façon stricte – des formes naturelles. Devant ces lignes en mouvement et en torsion, on pense horizon, cascades, chutes, maelstrom, balancement d'étoiles, quasars, trous noirs, révolutions elliptiques. La force numérique d'animation met le tout en orbite, foment des ères diverses, des moments grandioses dans l'histoire d'une création qui se veut rappel et reprise de la grande création originelle. Celle-ci veut toutefois, en quelque sorte, célébrer le potentiel du numérique et du virtuel. Le créateur tient ici à nous faire croire que, dans sa force animante, le virtuel peut tout, jusqu'à refaire ce grand test originel dont nous sommes la conséquence. *Intensional Particle* se ressent de cette volonté; elle se veut mise à jour continue, force évolutive en action. Les lignes du début ne se sont-elles pas développées jusqu'à devenir déplacements célestes, constellations tour- nantes ?

Au sein de cet univers, le danseur ne se montre pas sous ce jour de créateur premier. Il se confond plutôt dans le tout. Il n'est rien de plus qu'un autre élément de cet ensemble. Il y est complètement absorbé, de-

venu accessoire de scène parmi les autres, ondulant telles ces ondes dont il est paradoxalement à la fois le créateur et le semblable. D'ailleurs, la projection est faite de manière à ce que le danseur ne puisse créer d'ombres ou être trop lacéré par la lumière. Il ne se distingue finalement que très peu de son environnement digital, devenu lui aussi pixel, c'est-à-dire *picture element* ou plutôt *scenic element*. Elle évolue comme s'il ressentait les effets de ce qu'il a créé et s'y conformait, façonné lui-même par sa création, dans une sorte de choc en retour déjà anticipé, prévu.

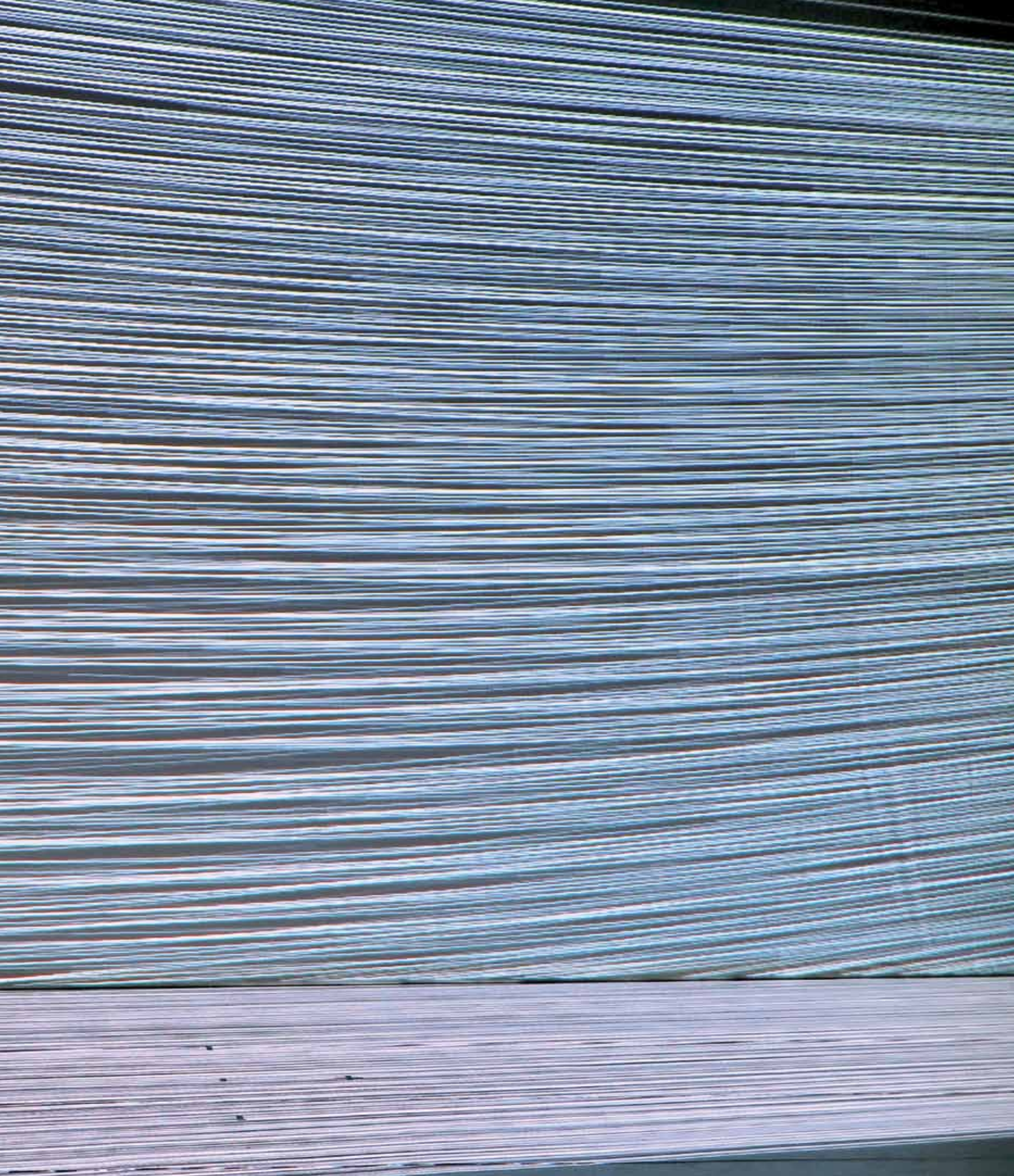
On reçoit cette égalité des éléments scéniques comme une sorte d'équipotence par laquelle, finalement, le spectacle devient l'occasion d'affects numérisés. Les lignes et hachures projetées sur une scène devenue écran, formes réduites et épurées de formes naturelles, travaillent à une expression non figurative. Le corps et l'humain ainsi travaillés par le virtuel sont également, à l'instar de tout le reste, soumis à une continuelle mise à jour des effets scéniques et imagés.

Triomphe des effets numériques, cette création est une sorte de machine cybernétique, mise en action puis laissée à elle-même, se déroulant selon un ordre immuable. Si elle se présente comme une simulation et une reprise de la Création, elle en offre une vision moins humaniste, ramenée à un pur fonctionnement machinique, codifié. Elle illustre en plus une certaine jubilation devant ce que peut le numérique. En cette *Intensional Particle*, c'est à une certaine présomption idéologique, une soumission devant ce que peut le numérique, que nous faisons face. Comme si l'*intention* était bien moins présente dans cette opération qui met la minuscule et inessentielle *particule* élémentaire en action, depuis une création qui génère ses effets à l'aune du numérique. Il est assez confondant de penser que celui qui est à l'origine de ce spectacle-installation a mis en marche un modèle de création qui, au final, l'assimile et le réduit à un élément aléatoire, mis à jour tel un programme informatique, dans un univers qui se déploie presque sans lui, sans autre moment déclencheur qu'un geste inaugural et qu'un programme appelé à réagir à celui-ci.

Sylvain Campeau

1 Hiroaki Umeda, *Intensional Particle*, première nord-américaine à l'Usine C (Montréal), dans le cadre du festival Temps d'image, du 18 au 20 février 2016.









à

l'aube du millénaire, où des actions que nous attribuons à un futur éloigné sont aujourd'hui menées en accéléré, la compagnie de danse Van Grimde Corps Secrets sonde la question du corps dans tous ses états et jusque dans ses plus menus détails. Quelle place occupera le corps physique à l'heure où la technologie permet de le

modifier et où le virtuel transforme notre rapport au monde ?

Avant d'aborder la question, précisons d'abord : de quel corps s'agit-il ? Le corps biologique ? Le corps technologique ? Le corps social ? Ou encore le corps fantasmé, le corps (re)façonné ? La liste semble infinie. Comme l'a démontré Caroline A. Jones du MIT à Boston¹, la relation entre corps et technologie, amplement théorisée durant les années 80 et 90, atteint aujourd'hui une nouvelle zone de confort technosensuel avec l'interface technohumaine.

Avec l'interdisciplinarité comme moteur, Isabelle Van Grimde² poursuit la recherche qu'elle a entreprise il y a plusieurs années avec *Le corps en question(s)*³. Elle puise son langage chorégraphique dans l'exploration des possibilités physiques infinies des corps et du tissu émotif qui s'en dégage. La question du corps – laquelle remonte à la nuit des temps – est donc posée afin de contribuer à l'évolution de notre compréhension du vivant et du virtuel, du passé et du futur,

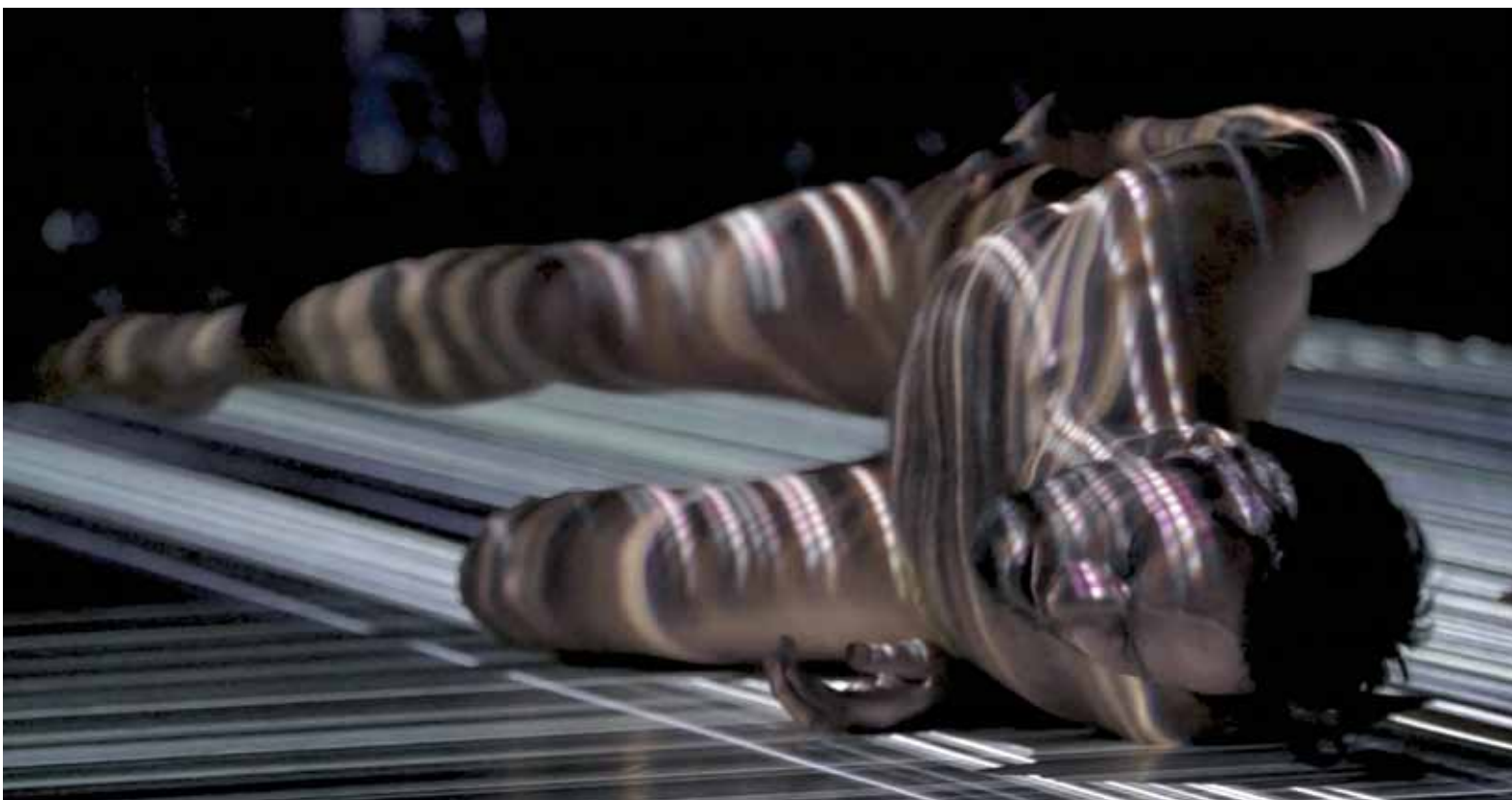
SYMPHONIE 5.1 LES CORPS PLURIELS D'ISABELLE VAN GRIMDE

tout en offrant une myriade de perspectives ou d'hypothèses. Par exemple, lors de la recherche et création entreprise pour *Le corps en question(s)*, un dialogue fut engagé entre la danse et des artistes visuels, des interprètes, des chercheurs et le public afin d'interroger, voire de remettre en question certaines idées préconçues sur le corps. La nouvelle création, *Symphonie 5.1*, s'inscrit à la suite de cette longue exploration de la notion du corps pluriel, du corps en devenir.

Trois sphères principales sont mises en dialogue : le design visuel et d'interaction immersive signé par Jérôme Delapierre, les musiciens Tim Brady et Thom Gossage, présents sur scène, les interprètes Marie-Ève Lafontaine et Georges-Nicolas Tremblay, ainsi que les jeunes danseurs Samuel Maurice et Maya Robitaille. Par leurs gestes, leurs sons ou leurs « algorithmes », ceux-ci influencent le récit qui est donné à voir ou à ressentir par le public, en temps réel. L'œuvre se déploie – pour le moment du moins – en mode de diffusion frontale, à l'italienne, émission-réception, malgré l'évocation 5.1 du titre de l'œuvre. Ce qui n'interdit en rien aux agents émetteurs-récepteurs d'improviser en temps réel avec les différentes figures et géométries dont ils disposent au gré des (re)présentations. En remettant en question l'approche historique moderniste du corps, l'œuvre évoque de nouvelles dimensions de médiation et de subjectivité de ce corps, une sorte de *mastering of the self*, en quelque sorte.

Peut-être à l'image de cette technologie qui nous augmente ou nous allège, mais qui peut tout aussi bien nous contraindre et ralentir nos élans parfois, les axes X, Y, Z de *Symphonie 5.1* circonscrivent les danseurs dans leurs mouvements et leurs intentions, les émulent aussi. Parmi les tableaux saisissants de cette création, il nous est donné de voir les danseurs debout, en équilibre sur une fine ligne blanche, captant la lumière par le biais des ondulations de leur corps. Ils nous rappellent le caractère agent de notre corps selon un va-et-vient entre la matrice et l'idée que nous nous faisons – pour le moment – de celui-ci.

À cet effet, les essais rassemblés par Caroline A. Jones dans la publication *Sensorium: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*⁴, conjointement à la micro compréhension des cinq sens telle que déployée par l'anthropologue David Howes⁵, tracent un vaste historique de la médiation du corps. Cette médiation démontre l'intensification des récentes innovations technologiques qui s'inscrivent dans de



Isabelle Van Grimde, *Symphonie 5.1.*

nouvelles formes de recherches pluridisciplinaires portant sur les interfaces technohumaines, dont *Van Grimde Corps Secrets* fait partie.

Il s'agit bien de nouveaux registres hétérotopiques qui se multiplient dans nos vies amplifiées, connectées, prolongées physiquement ou émotionnellement. Ces technologies de soi qui nous (dé)placent, nous (re) localisent, nous (re)distribuent ou (dés)orientent selon notre volonté – du moins pour le moment –, forment peu à peu une esthétique hybride du moment présent ou futur, et du vivant et du non-vivant.

Ce corps *topie* que Michel Foucault qualifiait d'impitoyable se transforme petit à petit en pays sans lieu, en histoires sans chronologie, en cités, planètes, continents et univers dont il serait bien impossible de relever la trace sur aucune carte ni dans aucun ciel, tout simplement parce qu'ils n'appartiennent à aucun espace⁶.

Dans un tel ordre d'idées, Isabelle Van Grimde entreprendra sous peu une nouvelle entreprise de

recherche sur le corps qui s'intitulera « Ève 2050 ». On y verra simultanément Ève enfant, adulte, puis âgée; on voyageera dans son corps pour découvrir ses organes, ses cellules, son génome; on verra ses mouvements influencés par des modifications neuronales à son cerveau; elle sera clonée, changera de sexe et deviendra humano-cyborg. Toujours selon un futur conditionné au présent, bien sûr.

Maryse Morin

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

1 Dr Caroline A. Jones enseigne l'art et la théorie contemporains au sein du programme Histoire, théorie et critique du Massachusetts Institute of Technology. Elle se spécialise dans l'étude des modes technologiques de production, distribution et réception de l'art contemporain.

2 Isabelle Van Grimde est originaire de Belgique. Faisant la navette entre l'Europe et Montréal, elle choisit Montréal comme port d'attache en 1992. Elle y fonde sa compagnie de danse *Van Grimde Corps Secrets* ainsi que le *Studio 303*, entre autres choses. Elle est l'auteure d'une trentaine de chorégraphies dont plusieurs explorent les facettes plus théâtrales du corps dansant.

3 *Le corps en question(s)*, édité par Cristian Berco, Sean Caulfield, Isabelle Van Grimde, Department of Art & Design, Université de l'Alberta, 2014.

4 Caroline A. Jones, *Sensorium: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, The MIT Press, 2007.

5 Ou six, ou plus, car la notion de sens est culturelle selon les résultats de recherche de l'anthropologue David Howes et de son équipe pluridisciplinaire : sensory-studies.org

6 Michel Foucault, *Le corps utopique. Les hétérotopies*, Nouvelles Éditions Lignes, 2009, p. 23.

DELAY (2012)

DE MARY SHERMAN

EN COLLABORATION AVEC FLORIAN GROND

Désir, synesthésie et pulsion scopique fondent cette œuvre minimaliste de Mary Sherman qui questionne « What if you could hear a painting' ? ». *Delay* est une métaphore du désir, dont le différé qui résonne dans le titre, qu'il se manifeste par anticipation ou dans l'après-coup, suggère une approche mélancolique de la peinture qui incarne l'objet du désir échappant sans cesse au visiteur. La peinture est le cœur palpitant de cette installation qui, pourtant, se manifeste par le son qui inonde l'espace. Et c'est ce continuum, mis en œuvre techniquement, entre perception visuelle et perception auditive qui fait l'objet de cet article. On se penchera plus précisément sur l'audification qui, ici, atomise acoustiquement la peinture dans la galerie en venant toucher notre corps tout entier. L'audification, qui est une des catégories taxonomiques de la sonification, consiste à transformer en sons toute donnée non audible pouvant être saisie et représentée sous forme d'ondes. Il est ainsi possible d'audifier les ondes électromagnétiques, les ondes mécaniques (dont le son fait partie), mais aussi des données abstraites, dès lors que la représentation graphique peut se déployer sous forme d'une courbe temporelle au sein d'un schéma cartésien. À titre d'exemple, la courbe de l'évolution de la température d'un corps peut recouvrir le même aspect qu'une piste audio de l'interface d'un logiciel de son et peut ainsi être traitée acoustiquement. Dans *Delay*, Mary Sherman et Florian Grond exploitent une audification tactile où la peinture constitue la source topographique.

Dispositif minimaliste, *Delay* est pourtant relativement complexe à décrire. L'installation cinétique et interactive occupe tout l'espace² de la galerie qui baigne dans l'obscurité. Au cœur du dispositif, une peinture à l'huile de petites dimensions (6 po x 6 po), un monochrome blanc à l'empâtement épais et accidenté, est suspendue à hauteur d'homme. Située au milieu de l'espace de la galerie, tournant le dos au mur, distant de quelques pieds, elle lévite au centre d'un châssis d'aluminium dont les portants verticaux sont fixés au sol et au plafond. La peinture est illuminée par un projecteur, transférant nettement l'ombre de l'ensemble de toute la structure orthogonale sur le mur. Lorsque le public passe devant le faisceau lumineux, il produit une éclipse qui oblitère la peinture, mouvement redoublé par le déplacement d'un volet qui pivote pour se placer devant le tableau et masquer toute visibilité. Cependant, ce volet d'aluminium comporte cinq petits obturateurs rectan-



OU L'AUDIFICATION DU REGARD

gulaires qui coulisent lentement, laissant passer un faisceau de lumière qui éclaire une petite portion de surface de la peinture et en dévoile un fragment au fur et à mesure de son ouverture. Dès lors, chacun de ces fragments de peinture est audifié dans l'espace au rythme de son lent dévoilement, faisant éclore des sonorités minérales aux résonances cristallines. Les cinq haut-parleurs qui diffusent le son de chaque audification en cours sont insérés au revers de cadres monochromes blancs, accrochés sur les murs qui entourent le dispositif qui vient d'être décrit, jouant ainsi avec la spatialisation des sources sonores. Les cycles d'ouverture des obturateurs et la diffusion sonore achevés, le volet s'ouvre à nouveau, laissant réapparaître la peinture, jusqu'à ce qu'un nouveau visiteur réenclenche ce cycle.

La sonification de chaque fragment de peinture est réalisée à partir de données topographiques reconstituées grâce à un scanner tomographique³ d'imagerie médicale dont la représentation sous forme de graphique noir et blanc bidimensionnel a d'abord été transmise à Florian Grond. Il a ensuite prélevé certaines données du relief pour réaliser une audification hybridée avec une *sonification par correspondance*. La sonification par correspondance est un autre type de sonification, consistant à attribuer des valeurs sonores à des données sans qu'il n'y ait de relation mimétique avec la source, comme c'est le cas en audification. Florian Grond a envisagé la sonification de *Delay* comme la trace audible du regard

parcourant la toile. « J'ai inventé une ligne sur cette surface qui la balaie comme le regard balaie une peinture » (Grond, 2016).⁴

L'audification a donc consisté à « tracer » à la surface de ce fragment de peinture une ligne vagabonde à l'image de son propre regard. Techniquement, cette ligne, lorsqu'elle est vue de profil, retrace le relief de la peinture afin de la rendre audible. Sur le modèle du disque vinyle dont le sillon ressemble au relief d'une vallée, le profil des anfractuosités de la peinture devient une courbe dont la transposition en courbe audio, programmée pour être lue comme telle par un logiciel, est la part d'audification de cette œuvre. Outre l'application d'une dérivée, Florian Grond a ajouté quelques effets aux données topographiques : la profondeur est exprimée au moyen de la réverbération (asséchée pour les hautes altitudes, accentuée pour les basses altitudes), et les nuances colorées reçoivent un effet de synthèse audio évoquant les formants des voyelles. L'application de ces deux effets à deux des paramètres topo-

graphiques de la peinture actualise ici la sonification par correspondance. Cela dit, l'audification est prépondérante et les sons de *Delay* évoquent une image auditive très concrète de la surface de la peinture grâce à la relation indicielle qu'elle entretient avec elle. Le son devient ici médium au sens plastique du terme et on entend « réellement » le frottement de la surface picturale⁵ rendant la peinture audible au moment où elle disparaît de notre champ de vision.

Mary Sherman écrit à propos de son œuvre : « *Delay is a spare installation about impossible love. It is meant to be a lure: to be seen, heard [...] and experienced; to delay people, as love does —which, in this case, stems from my love of painting [...]* »⁶ Cette œuvre incarne l'image du désir dont l'objet, la peinture, disparaît dès que l'on s'en approche. Les ingrédients mythiques de la peinture sont là : l'ombre projetée sur le mur nous rappelle le récit originel de la plastique raconté par Plinie l'ancien⁷, où la fille du potier Butadès de Corinthe dessine sur le mur de l'atelier l'ombre de son amant qui doit la quitter. Ce mythe, fondé sur l'absence de l'aimé, institue la genèse de la peinture qui est le sujet de l'œuvre de Mary Sherman. Le volet qui masque le tableau encore plus sûrement que notre ombre projetée sur la peinture met définitivement en échec notre pulsion scopique, expression du désir, qui est cependant relayée par l'auralité de l'audification de la peinture. La lente ouverture de l'obturateur qui coïncide avec le déroulement du son opère une caresse, une optique tactile dont le



Mary Sherman, *Delay*, 2012. Vue du volet fermé. On aperçoit un rectangle lumineux à travers un des obturateurs ouverts. Rectangle dont la surface est audiotape. Galerie KiT, Trondheim, Norvège. Photo : Florian Grond.

son devient le médium. L'audification prolonge ainsi la vision rendue défaillante en proposant une alternative sensorielle. La fonction tactile du regard est remplacée par l'émanation haptique du sonore qui traverse l'air et nous unit à l'œuvre. Nous percevons la peinture grâce au son qui se déploie dans l'espace. La peinture nous touche littéralement grâce à son audification, le dispositif mettant en acte une synesthésie technologique.

Lorella Abenavoli

Franco-italienne, **Lorella Abenavoli** est artiste et chercheuse. Ses œuvres installatives interdisciplinaires explorent par le médium-son les rythmes des arbres, des astres, des corps, du cosmos... Elle expose son travail en Europe, aux États-Unis et au Canada. Elle poursuit son doctorat à l'Université du Québec à Montréal (UQAM) où sa recherche vise à définir la pratique de la sonification dans les arts plastiques et médiatiques. Elle est chargée de cours à l'UQAM et auteure d'articles sur l'art audio.

N.D.L.R. Présentée dans le cadre de la Biennale internationale d'art numérique (BIAN) et du Printemps numérique 2016, *Delay*, de Mary Sherman, a été exposée à Montréal, à la Galerie OBORO, du 16 avril au 28 mai 2016, en collaboration avec Florian Grond. Mary Sherman fera une exposition rétrospective en novembre 2016, à la Galerie OBORO, sous le commissariat de Tamar Tembeck.

- 1 Cette question introduit la vidéo qui présente cette œuvre sur le site de l'artiste, transculturalexchange.org/marysherman/works/current/delay/vd.html, consulté le 15 mars 2016.
- 2 Cet article ayant été écrit avant l'exposition à la Galerie Oboro en avril 2016, la description renvoie ici à l'exposition tenue en 2014 à la Galleri KiT, Norwegian University of Science and Technology, Trondheim, Norvège (commissaire : Regina Moeller), www.kit.ntnu.no/en/content/delay-exhibition-opening-talk-mary-sherman-florian-grond.
- 3 Dispositif évoqué dans le texte de présentation de l'exposition tenue à Trondheim (voir note 2 pour le site web, consulté le 15 mars 2016).
- 4 Entretien de Lorella Abenavoli avec Florian Grond, réalisée lors d'un échange téléphonique, le 27 janvier 2016.
- 5 Dans la technique utilisée, il n'y a jamais eu de contact réel avec la peinture, mais seulement des calculs de coordonnées de la surface de la toile. Ce sont ces mesures qui ont été transformées en sons.
- 6 Extrait du texte publié sur le site internet transculturalexchange.org/marysherman/works/current/delay/vd.html, consulté le 25 janvier 2016.
- 7 *Histoire naturelle*, c. 77 apr. J.-C., Plin l'Ancien, Livre XXXV, § 151 et 152.

Jaana Kokko

DAYS AND IDEALS



Jaana Kokko, exhibition view of *Days and Ideals*, 2016. Presented at OPTICA. Photo: Paul Litherland.

Galerie Optica, in Montreal, presented three of Helsinki artist Jaana Kokko's films this past winter. Historically, Finland's cosmopolitanism has made much possible. In the last two centuries, Finland has been connected to both Sweden and Russia, and the three languages are currently in daily use. In the modern era, Finland has been an innovator in terms of social policy and social change: universal suffrage and advancements in education, health, and civil rights came early, and income levels have been among the highest in the world, along with a relatively equitable distribution of wealth. Now, such factors are beginning to feel pressure from the challenges facing all of Europe, and the questions posed by Jaana Kokko's films, following from her investigation of "the political" in relation to feminist practice, make important contributions to the current debate.

To explore these questions, Kokko has developed two practices in particular: working with the temporality specific to video art and working with women in dialogue. In this respect, her work is performative: it exists in the enactment of what it is saying. Kokko

is proposing that dialogue, one that relies on questioning, is an effective means of communicating ideas. For example, there might be a question regarding a feminist position on economic disparity or a question about the layout of a woman's kitchen, and the discussion around these questions will be carried out thoughtfully, but in the most ordinary language. In this way, Kokko's female participants work through complex themes, such as "democracy," but without leaving their own situatedness in favour of "high-altitude thinking."

The Optica exhibition included three recent video pieces by Kokko, *The Reading Circle*, (2010), *The Forest Is Young and Full of Life*, (2012), and *Sadam* (2013). In *The Reading Circle*, four women of widely varied age and life experience are seen sitting together engaged in discussion. There is a sense that the dialogues are partly scripted but also improvised. Although many of the issues discussed are what we might describe as socially significant, it is the compartmentalization of life into private and public, which is accompanied by a dissolution of the political into the social, that is one of the guiding themes. In this sense, Kokko draws

on the work of philosopher Hannah Arendt, who privileged the role of the human voice in dialogue as the basis of the political realm. Arendt was also deeply committed to the irreducible plurality of human existence, and for her plurality and freedom would only be achieved as worldly realities through political action. One of Arendt's principle sources is the work of Aristotle, and Kokko's works are also quite explicitly dedicated to the notion of "practical wisdom," or *phronesis*, as developed by Aristotle.

In *The Forest Is Young and Full of Life*, a botanist explains his views on the relationship between humans and the natural environment, during a tour through a forest. In a dialogue that takes place in the forest between the botanist and a female companion, the botanist makes an authoritative presentation from a professional's perspective, but when the two gather in a family home, the conversation takes on a less abstract style, and the authoritative voice is dispersed. His views are distinctly anti-anthropomorphic and unsentimental, while hers are much more "traditional," that is, she participates both in the eating of animals as well



Jaana Kokko, exhibition view of *Days and Ideals*, 2016. Presented at OPTICA.
Photos: Paul Litherland.

as keeping animal pets around the house. Both individuals clearly care about “the animal,” but while one cares on a more abstract level, the other cares more intimately. Conventionally sentimental about animal life, she is not at all uncomfortable with the apparent “contradictions” in her way of life. The botanist refuses traditional human dominance over the animal and natural world but also has no interest in following the woman’s inclusion of animals in the daily life of her household.

Kokko’s method is not only a method but also a process carried out and investigated in the work itself, one that embodies reflective self-questioning through dialogue and polylogue. The interview form is featured prominently throughout the artist’s work, and initially this suggests that the work is didactic. However, because Kokko uses the temporal aspect of video to structure an open-ended relationship between the time of the video and the viewing time of the film itself, the experience is always “unfinished.” Along with the interview as a process and a subject, Kokko’s practice privileges the perspective of women’s daily lives as a means to raise what might otherwise be abstract questions and to situate the ethical and the political in feminist practice. In relation to the context of a “being-with,” women are seen and heard speaking their diverse views and the medium of video, being a temporal medium, both gathers and disperses this in multiple ways. In Kokko’s work, solutions arise when the alienation endured by people living under neoliberal ideology is countered.

Kokko consistently emphasizes the lived, the contingent, and the corporeal in any construction of the real or of any actuality. In this way, she has been able to propose subjects of global importance and has done so with great restraint and concreteness. Her films are weighted by past experience but also concern for the future as told by her characters. In *The Reading Circle*, the questions that arise include: What is home? What is democracy? Or what does “belonging” mean in terms of a feminist practice? The relationship with any sort of abstraction in Kokko’s films is always created indirectly, incorporating whatever tangents may arise. “High-altitude talk” is thus avoided in favour of observations based on lived experience. If speaking is important, then listening also becomes crucial.

In *Sadam*, a woman is seen picking up used bricks from a ruined factory site. She says that she and her husband will use the bricks to build a home.

Kokko first encountered this woman in 1999 and later based the character in the 2013 film on her. In the intervening years, the land was sold to a developer who planned to build four hundred luxury apartments. Through this story, the gulf between the poverty of the brick collector and the wealth of the future inhabitants of the luxury flats becomes a palpable image of the financial disparity that so characterizes our epoch.

Again, in *Sadam*, Kokko presents a strange intertwining of tradition and modernity through the stories of several women. These stories are elucidated with Kokko’s typical attention to perceptual detail and everyday situations. For example, instead of speaking abstractly about architectural modernization, a woman, a senior gymnast, and a teacher describe the changes to domestic space prescribed by the Soviet state and how these contradicted the sort of homes women would choose, in particular how they would apportion their homes. In *Sadam* we see several women presented as possible role models, the gymnast, a printer, a model, and the brick collector. Judmilla Akalina, the printer, is a woman in her late fifties who worked all her life as a printer using the “obsolete” technology of letterpress. When management modernized the business, she kept the old equipment and continued doing artisanal printing, adhering to a traditional conception of personal care in one’s work. These women are posed by Kokko in relation to the question as to who could be the model for the modern woman, a model that could displace what is usually featured in fashion magazines, “...pure, well behaved and silent. A perfect model of a girl who will grow up to be a perfect consumer.”

If we ask what conditions and actions are required for there to be rigour in contemporary art practice, Kokko’s works provide resonant responses, in which the intellectual and the everyday are consistently interwoven, resulting in insightful works of great sensitivity.

Stephen Horne

Stephen Horne is an art writer living in France and Montreal. His articles and reviews have been published widely in art periodicals, anthologies, and catalogues. He is currently working on volume two of his selected writings *Abandon Building*.

The exhibition *Days and Ideals* by Jaana Kokko was presented at Galerie Optica, in Montreal, from January 23 to March 19, 2016.

DOMINIQUE T. SKOLTZ

TRAVERSÉES



Dominique T. Skoltz, *y2o - Face à face [série Dialogues]*, 2015. Installation en acier ; 223.5 x 274.3 x 121.9 cm. 29 min 22 sec.

Avec *y2o*, l'artiste pluridisciplinaire Dominique T. Skoltz poursuit sa visée polymorphique et se démarque tant dans les festivals numériques que les espaces d'exposition¹. Dans le cadre de la récente exposition au centre Arsenal art contemporain de Montréal, le film devient corpus par le biais d'éléments satellites tels que sculpture, objet performatif, tirage argentique et film-installation. Huis clos mené sous l'eau et divisé en neuf actes, *y2o* capte l'attention du visiteur en le soumettant au décryptage de divers fragments de discours amoureux² qui se font écho et s'entrechoquent en temps réel. Au gré de neuf écrans, deux protagonistes³ sont mis en lumière – pour le meilleur et pour le pire – selon les neuf mouvements suivants : 01_link, 02_nœuds, 03_nerfs, 04_bulles de silence, 05_ce mortel ennui, 06_SMS, 07_unlink, 08_lâcher prise, 09_empty. Les tableaux vivants s'y manifestent sur fond de blanc pur, puis se cristallisent sur des fonds noirs oxydés⁴ qui soulignent la matière et les symboles de la mise en eaux troubles. Cette palette étendue de micro-inductions produit inexorablement un effet de larsen épidermique⁵ qui s'intensifie jusqu'à un point de non-retour.

*Do You Know How Long It Takes
For Any One Voice To Reach Another ?*⁶

La fécondation croisée des notions d'exposition et de performance entreprise par Skoltz a pour effet de canaliser sous forme de dialogues les œuvres satellites issues du film *y2o*. Par exemple, l'espace allégorique qui circonscrit la sculpture

Face à face engage le visiteur dans un vis-à-vis performatif qui prolonge la proposition de l'artiste par la parole. Ce dispositif à caractère analogue et sans détour a pour qualité première d'amplifier la voix qui est ainsi reconduite jusqu'à l'Autre. Cependant, l'effort de communication déployé par le visiteur ne garantit en rien le succès de son entreprise, tel que le démontrent les œuvres *Collision 01* et *Collision 02*, où 20 tonnes de pression ont été assénées à chacun des mégaphones, une opération qui donne toute sa mesure au poids des mots.

Toujours dans la série *Dialogues*, le dispositif intitulé *Arythmique* met en scène deux porte-voix dont les battements de temps synchrones se déphasent graduellement, « brûlé à vif par l'usure d'incompréhensions », aux dires de l'artiste. Formellement, chacun des haut-parleurs fut soumis à un traitement à chaud par l'entremise d'un chalumeau. Le cartel nous informe que le rythme cardiaque du visiteur qui se tient suffisamment longtemps devant le dispositif tendra – tôt ou tard – à s'harmoniser à la pulsation d'un des deux mégaphones.

The movement of time-based art towards spatial art, the movement of spatial art forms towards the performative forms of time-based art.⁷

Depuis 2009, Skoltz chemine en solo et explore de nouvelles possibilités de configurations plastiques et physiques, portée par la teneur symbolique de son sujet. Comme le souligne Louise Simard du Musée d'art contemporain de Montréal, « il y a chez Dominique Skoltz une grande maîtrise et une cohérence



Dominique T. Skoltz, *y2o*, 2013. Projection vidéo avec bassin d'eau.

esthétique depuis le tout début de sa pratique. On retrouve dans sa signature visuelle un travail de textures, la fragmentation de l'image et une tension retenue ».

Une approche de la variation était déjà présente dans le travail du duo Skoltz_Kolgen avec qui Skoltz a signé plusieurs installations, performances et films qui fouillent le rapport organique entre son et image. Que ce soit en Asie, en Europe, en Amérique du Sud ou en Amérique du Nord, les œuvres de Skoltz_Kolgen se sont imposées dans le circuit des arts médiatiques et ont été présentées dans plus d'une cinquantaine de festivals, événements et musées, dont ISEA, la Biennale de Venise, Transmediale,

Sonar, Nêmo, E-arts, Mutek, Elektra, pour en nommer quelques-uns. Aujourd'hui, l'impact de la technologie numérique sur l'expérience esthétique et artistique de Skoltz semble faire évoluer sa pratique vers un exercice qui consiste à chorégraphier les éléments à naviguer, tout en engageant la notion de corps – dont celui du visiteur – à même le dispositif. Cette notion s'étend dorénavant à l'espace de diffusion à titre de mouvement ou de passage⁸, c'est-à-dire le mouvement à titre de *Relationscapes*, tel que le suggère Erin Manning⁹.

Dans une introduction au travail de la chorégraphe allemande Sasha Waltz, Peter Weibel de Ars Electronica illustre bien *l'estompement des frontières*

entre les différents genres artistiques. Selon lui, le passage de l'action à la sculpture, de la chorégraphie à l'installation, n'est possible que parce que « la scène » s'est transformée en « médium ». C'est grâce aux collaborations de John Cage, Merce Cunningham, Jasper Johns et Rober Rauschenberg que la fusion de la peinture, de la sculpture, de la danse et de la musique deviennent éventuellement une signature¹⁰. Un tel décloisonnement dans l'acte de création laisse entrevoir une infinie richesse de possibilités à venir.

Maryse Morin

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

- 1 Le film fut sélectionné dans le cadre d'une quarantaine de festivals dont :
17th Brooklyn Film Festival, NY
45th Tampere Film Festival, Finlande
38th Atlanta Film Festival, Atlanta
Interfilm, 30th International Short Film Festival, Berlin
42th Festival du Nouveau Cinéma de Montréal, Montréal
2014 Best Short Experimental, Albanie
ARS ELECTRONICA, Autriche

Parmi les acquisitions :

- 2015, *y2o*, Collection Majudia
- 2005, commande d'œuvre : Ether (Skoltz_Kolgen), Centre Pompidou, Mnam/Cci Collection, Paris, France.
- 2005, *Silent Room*, Cinémathèque québécoise, Montréal, Canada

- 2 J'effectue ce lien avec le livre *Fragments d'un discours amoureux*, de Roland Barthes, à titre de matière et phénomène où « le corps et la chair sont décrits comme le chemin de cette altérité d'autrui ». Roland Barthes, *Œuvres complètes*, tome V, p. 13, Éditions du Seuil. Skoltz emprunte par ailleurs le dispositif fragmentaire afin de structurer *y2o*, un peu à la façon d'un retable.

- 3 Jacques Poulin-Denis, danseur et Vanessa Pilon.

- 4 Willem Kalf, *Nature morte avec coupe en porcelaine de Chine*, 1662, Amsterdam; Agnolo Bronzino, *Lucrezia Pianciaticchi*, vers 1540, Florence; Jan Van Eyck, *Les époux Arnolfini*, 1434, Bruges.

- 5 Parmi les réalisations de Skoltz_Kolgen, Marie Lechner du quotidien *Libération* souligne cette dimension épidémique du duo Skoltz_Kolgen : *Libération*, mercredi le 26 septembre 2007, Paris, France.

- 6 Cette phrase de la poète américaine Carolyn Forché fut adoptée par Betty Goodwin pour son œuvre *How Long Does It Takes For Any One Voice To Reach Another?*, 1985.

- 7 Peter Weibel, « Ars Electronica », dans Sacha Waltz, *Installations, Objects, Performances*, ZKM, Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, 2014.

- 8 Melissa Gregg et Gregory J. Seigworth, *The Affect Theory Reader*, Duke University Press, 2010, p. 1.

- 9 Erin Manning, *Relationscapes Movement, Art, Philosophy*, MIT Press, 2009.

- 10 Peter Weibel, « Ars Electronica », *Sacha Waltz, Installations, Objects, Performances*, ZKM, Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, 2014, p. 8-30.

N.D.L.R. L'exposition a été présentée à L'Arsenal, à Montréal, du 6 novembre 2015 au 7 mai 2016.



Dominique T. Skoltz, y2o, 2013. Projection vidéo avec bassin d'eau.



Laboratoires de LA CHAMBRE BLANCHE

www.chambreblanche.qc.ca

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

Conseil des arts
et des lettres
Québec

Culture
et Communications
Québec

Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts

VILLE DE
Québec



FORMATS

Librairie
spécialisée
en art actuel

2, rue Ste-
Catherine
Est, espace
302



10 juillet au 28 août 2016
Les temps suspendus
Caroline Cloutier
Joëlle Morosoli

Vernissage : Dimanche 10 juillet, 14 h

GALERIE D'ART
Stewart Hall
ART GALLERY

Caroline Cloutier, *Déploiement 2*, 2016

Pointe-
Claire

www.pointe-claire.ca
514 630-1254



CAMPUS SAT

CENTRE DE FORMATION EN ARTS TECHNOLOGIQUES

SAT.QC.CA/CAMPUS

SOCIÉTÉ DES ARTS
TECHNOLOGIQUES

SPOROBOLÉ
CENTRE EN ART ACTUEL

ESPACE [IM]MÉDI

10 AU 25
SEPTEMBRE
2016

ESPACEIMMEDIA.ORG



Conseil des arts
Canada Council
for the Arts

Conseil des arts
et des lettres
Québec

Emploi
Québec

destination
SHERBROOKE.com

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

www.RAAV.org
raav@raav.org

LE REGROUPEMENT
DES ARTISTES EN ARTS VISUELS
DU QUÉBEC

ASSURart

PARTAGE VOTRE PASSION

Service de courtage d'assurance
pour le monde des Arts.

Collections
Galleries d'art
Ateliers d'artistes
Œuvres de commande (1%)
Restaurateurs et évaluateurs d'objets d'art
Centres d'artistes autogérés

1 855 382-6677
www.assurart.com

La Biennale de Montréal

2016

19.10.16

– 15.01.17

Le Grand
Balcon

*The Grand
Balcony*

Le Grand Balcon est une réalisation de La Biennale de Montréal
en coproduction avec le Musée d'art contemporain de Montréal

BNL
MTL



MAC

Commissaire
Philippe Pirotte

Journées d'ouverture
18 – 21 octobre

Liste préliminaire des artistes et collectifs :
Haig Aivazian, Njideka Akunyili Crosby, Knut Åsdam,
Eric Baudelaire, Thomas Bayrle, Nadia Belerique,
Valérie Blass, Michael Blum, Shannon Boal, Dineo
Sehech Bopape, Elaine Cameron-Weir, Chris Curreri,
Moyra Davey, Nicole Eisenman, Em'kal Eyongakpa,
Liao Guohe, Judith Hopf, Anne Imhof, Luis Jacob,
Myriam Jacob-Alleard, Brian Jungen, Hassan Khan,
Meiro Koizumi, Zac Langdon-Pole, Tanya Lukin
Linklater, Kerry James Marshall, Corey McCorkle,
Nathalie Melikian, Joe Namy, Shahryar Nashat,
Camille Norment, Celia Perrin Sidarous, IMPURE
FICTION, Marina Rosenfeld, Ben Schumacher, Walter
Scott, Benjamin Seror, Frances Stark, Thirteen Black Cats,
Luke Willis Thompson, David Gheron Tretiakoff,
Luc Tuymans, Jacob Wren, Haegue Yang, Xu Zhen
La liste complète sera annoncée en septembre 2016.

bnlmtl2016.org

BENOÎT PALOP
THE CREATORS PROJECT
TYSON PARKS
SABRINA RATTÉ
LATURBO AVEDON
ANTHONY ANTONELLIS
ROLLIN LEONARD
JEREMY BAILEY
LAUREN PELC-MCARTHUR
BIRCH COOPER
FAITH HOLLAND
NICOLAS SASSOON
ÉMILIE GERVAIS
PARKER ITO
AOTO OUCHI
OLIVER HAIDUTSCHEK
PAOLO CIRIO
ELLA FROST
LORRAINE OADES
ANNE-MARIE OUELLETTE
THOMAS SINOU
LINE NAULT
BRITT HATZIUS
PHILIPPE LESSARD DROLET
JOSIANE BERNIER
FABIEN PICHÉ
SIMON ELMALEH
JEAN PICHÉ
PATRICK SAINT-DENIS
MYRIAM BLEAU
HIROAKI UMEDA
ISABELLE VAN GRIMDE
SCENOCOSME
LYM
GRÉGORY LASSERRE
ANAÏS MET DEN ANCXT
LOLA AJIMA
YUKAO NAGEMI
MARY SHERMAN
FLORIAN GROND
JAANA KOKKO
DOMINIQUE T. SKOLTZ