ETC MEDIA



BANG DIY

105 REVUE D'ARTS MÉDIATIQUES
15 juin - 15 octobre 2015 11.50$ 10€



Le **Centre Phi** : l'art sous toutes ses formes

Imaginez un complexe artistique multidisciplinaire où tout est possible. Un lieu à la fine pointe des technologies dédié à la création et à l'innovation, où les artistes échangent avec les publics, où le quotidien s'immisce dans le social, et où la réalité virtuelle influence l'espace physique.

Nous avions le même rêve. Ainsi est né le **Centre Phi**.

La recette de notre douce folie : rassembler les gens pour créer et vivre l'art sous toutes ses formes.

Centre Phi—407, rue Saint-Pierre (angle Saint-Paul),
Vieux-Montréal—**centre-phi.com**

DAVID ALTMEJD

FLUX

20 juin –
13 septembre



AU MAC

Exposition conçue et organisée par le Musée d'Art moderne de la Ville de Paris / Paris Musées et le Musée d'art contemporain de Montréal

Avec le soutien de : The Brant Foundation Art Study Center et Andrea Rosen Gallery, New York

MUSÉE D'ART CONTEMPORAIN DE MONTRÉAL

Québec

185, rue Sainte-Catherine Ouest, Montréal
Métro Place-des-Arts macm.org

PARTENAIRE PRINCIPAL

Collection Loto-Québec

LA PRESSE+

The Island (détail), 2011. Polystyrène, mousse expansive, gel et résine d'époxy, bois, cheveux synthétiques, résine, noix de coco, peinture acrylique, fil de fer, brillants, peinture latex. 366 x 102 x 102 cm. Photo : Farzad Owrang. Avec l'aimable permission The Brant Foundation Art Study Center, Greenwich, Connecticut

LA CULTURE EN REVUES







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



ART LE SABORD | CIEL VARIABLE | ESPACE | ESSE | ETC MEDIA | INTER | VIE DES ARTS | ZONE OCCUPÉE
24 IMAGES | CINÉ-BULLES | CINÉMAS | SÉQUENCES
BRÈVES LITTÉRAIRES | CONTRE-JOUR | ESTUAIRE | EXIT |
JET D'ENCRE | LES ÉCRITS | MŒBIUS | VIRAGES | XYZ. LA REVUE DE LA NOUVELLE
À BÂBORD! | L'ACTION NATIONALE | LIBERTÉ | L'INCONVÉNIENT | NOUVEAU PROJET | NOUVEAUX CAHIERS DU SOCIALISME |
QUÉBEC FRANÇAIS | RELATIONS
CAP-AUX-DIAMANTS | CONTINUITÉ | HISTOIRE QUÉBEC | MAGAZINE GASPÉSIE
LES CAHIERS DE LECTURE | LETTRES QUÉBÉCOISES | LIVRE D'ICI | LURELU | NUIT BLANCHE | SPIRALE
CIRCUIT | JEU REVUE DE THÉÂTRE | LES CAHIERS DE LA SQRM
ANNALES D'HISTOIRE DE L'ART CANADIEN | ÉTUDES LITTÉRAIRES | INTERMÉDIALITÉS | TANGENCE | VOIX ET IMAGES

LES REVUES
CULTURELLES QUÉBÉCOISES
SODEP.QC.CA

sodep
Société de développement
des périodiques
culturels québécois

SOCIÉTÉ DES ARTS TECHNOLOGIQUES

CAMPUS SAT

CENTRE DE FORMATION EN ARTS TECHNOLOGIQUES

INTRO AU DJING • UNITY 3D • VJING & MAPPING VIDÉO • ARDUINO
ABLETON LIVE • TOUCHDESIGNER • AFTER EFFECTS • WORDPRESS • PHOTOSHOP

+ ATELIERS POUR LES 12 À 17 ANS

INSCRIPTIONS : SAT.QC.CA/CAMPUS

PRÉSENTÉ PAR

MOOG AUDIO

PARTENAIRE MÉDIA

ETC MEDIA



Oli Sorenson – *La Société de la Place des Spectacles*, 2014.
Voir p. 14.

ETC MEDIA, nº105, 15 juin - 15 octobre 2015. ETC, fondée en 1987, incorporée en 1989 sous la raison sociale Revue d'art contemporain ETC inc., est un organisme sans but lucratif qui a pour objectif la promotion et la défense de l'art contemporain. CONSEIL D'ADMINISTRATION : Isabelle Lelarge, présidente; Colette Mendenhall, vice-présidente; Manon Blanchette, administratrice; André Dufour, administrateur. COMITÉ DE RÉDACTION : Sophie Castonguay, Christine Desrochers, Claudine Hubert, Valérie Lamontagne, Isabelle Lelarge, Pascale Malaterre. DIRECTRICE ET RÉDACTRICE EN CHEF : Isabelle Lelarge. Directrice des communications : Arkadi Lavoie Lachapelle. CORRECTION, RÉVISION, TRADUCTION : Josette Lanteigne (français), Oana Avasilichioaei, Janet Logan (anglais). GRAPHISME : Alain Paradis. CONCEPTION GRAPHIQUE : Isabelle Lelarge. COMPTABILITÉ : Services comptables D.R.A. IMPRIMEUR : LithoChic, Québec. DISTRIBUTION : LMPI (Canada); ETC paraît les 15 octobre, 15 février, 15 juin. TARIFS D'ABONNEMENT : individu: 28$ (1 an); 50$ (2 ans); étudiant : 22$ (1 an). Institution : 50$ (1 an); OBNL : 35$ (1 an). Étranger : 75$ individu; 95$ institution. ETC MEDIA est également disponible par abonnement numérique : 15$ (1 an) individu; institution (www.erudit.org). SECRÉTARIAT, PUBLICITÉ ET ABONNEMENT : C.P. 660, Succursale de la Station, Prévost (QC) J0R 1T0, Canada. Tél. 450-335-0951; COURRIER ÉLECTRONIQUE : etc.artactuel@videotron.ca. SITE WEB : www.etcmontreal.com. Facebook : ETC LA revue de l'art actuel. Les articles publiés n'engagent que la responsabilité des auteurs. Tous droits de reproduction et de traduction réservés ©ETC MEDIA. ETC MEDIA est une revue publiée par le soutien du Conseil des arts et des lettres du Québec, et de Patrimoine canadien. Membre de la SODEP. Indexée dans Érudit, Repère, Canadian Periodical Index, ARTbibliographies Modern, Art Index et Art Abstracts. Dépôts légaux (sur parution) : Bibliothèque nationale du Québec, Bibliothèque nationale du Canada, ISSN 2368-030X (imprimé); ISSN 2368-0318 (en ligne); ISBN 978-2-924114-09-4 (revue numérique). Imprimé au Canada.

Conseil des arts et des lettres Québec

Canadian Heritage Patrimoine canadien

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

POUR L'ART DE L'IMPRESSION !

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

IMP RIM ERIE







LITHOCHIC

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

105 Dans ce numéro



DOSSIER «BANG»
VANITÉ ET VACUITÉ. L'INTUITION ROMANTIQUE DE LA REPRÉSENTATION
OLI SORENSON – *LA SOCIÉTÉ DE LA PLACE DES SPECTACLES*
Dominique Sirois-Rouleau

p. 14



RYOJI IKEDA, *SUPERPOSITION*/RYOJI IKEDA'S *SUPERPOSITION*
Francine Dagenais

p. 22



"THE ENCLAVE", RICHARD MOSSE
Sylvain Campeau

p. 35

Avec la permission de l'artiste et de Jack Shainman Gallery.
Photo © Tom Powel Imaging Inc.



SOPHIE CALLE : L'INVISIBLE RÉVÉLÉ/
SOPHIE CALLE: REVEALING THE INVISIBLE
Manon Blanchette

p. 40

Sophie Calle, *Voir la mer*, 2011 (détail).
© Sophie Calle / Adagp, Paris, 2015.
Avec l'aimable autorisation de la Galerie Perrotin, et de Paula Cooper Gallery.

KELLY RICHARDSON, ***TERRENE***
Dagmara Genda

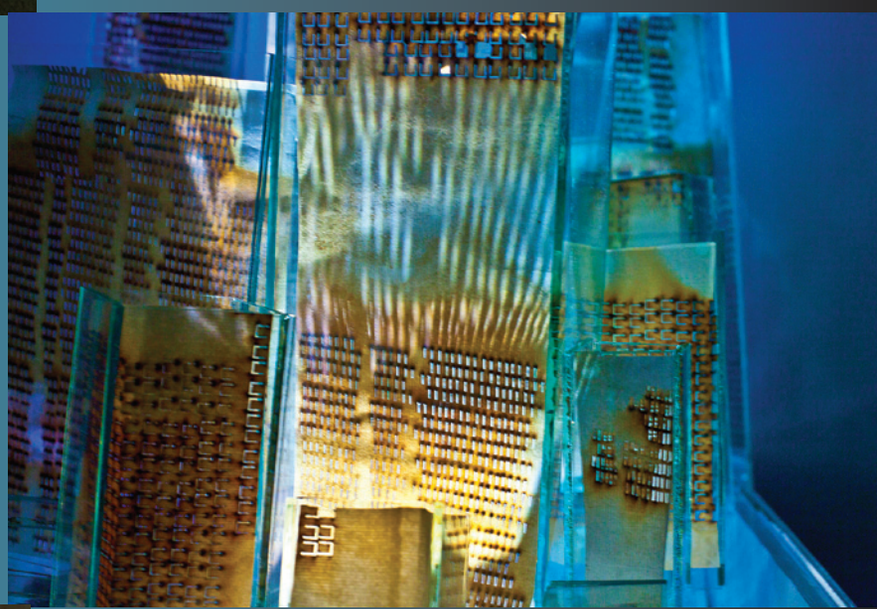
p. 45





LIZZIE FITCH ET RYAN TRECARTIN : ***SITE VISIT***, LE ZOMBIE INDISTINCT ET ABÊTI COMME NOUVEL AVATAR POST-HUMAIN ?
Gauthier Lesturgie

p. 51



DOSSIER «DIY» DO-IT-YOURSELF
LA NATURE EN DIY. *SYSTEMATIC SAMPLING*/THE NATURE OF DIY, *SYSTEMATIC SAMPLING*
Esther Bourdages

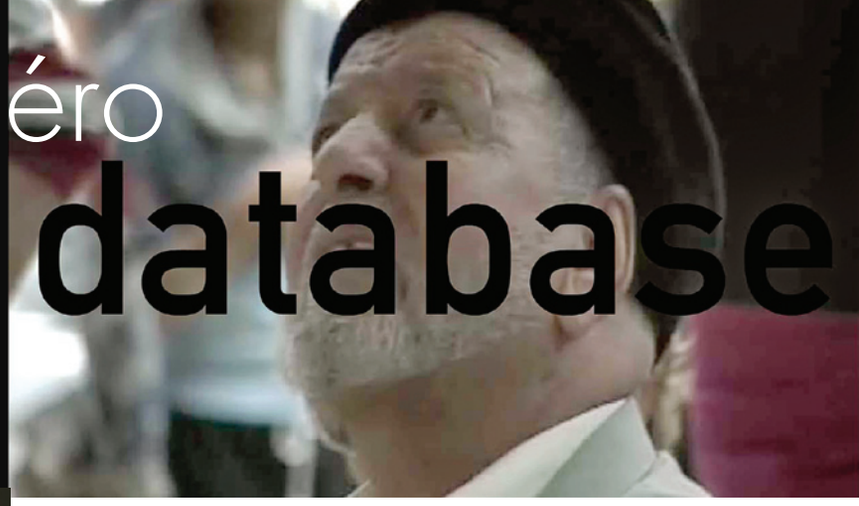
p. 58



SPACE JUNK : CONCERT-PERFORMANCE SUR INSTALLATION SONORE. LE PETIT THÉÂTRE D'OBJETS DE VALENTIN DURIF
Sophie Drouin

p. 70

105 Dans ce numéro



DATA CINEMA/CINÉMA DE DONNÉES
Pau Waelder p. 76



«LES TEMPS INVIDUELS»
DE CATHERINE BÉCHARD
ET SABIN HUDON
Ariane Plante

p. 78



LE «FUTUR ARCHAÏQUE».
LA TENTATION DE L'ORIGINE
Rosanna Gangemi

p. 91

Livres

LA MARIONNETTE :
OBJET D'HISTOIRE, ŒUVRE D'ART,
OBJET DE CIVILISATION
Marie Claude Mirandette

p. 97

DE L'UCHRONIE ET DES TECHNOLOGIES. OLIVIER
ASSELIN, SUZANNE LEBLANC ET DAVID TOMAS,
MENLO PARK.
3 MACHINES UCHRONIQUES
Gabrielle Roberge

p. 98

MÉDIATION MÉDIATION



Richard Mosse, *Tutsi Town, North Kivu, Eastern Congo*, 2010. C-print numérique; 71,2 cm x 88,9 cm. Avec l'aimable autorisation de l'artiste et de Jack Shainman Gallery, New York.



Erin Sexton, *Spectral Resonance*, 2014. Copper, magnesium sulphate, water, glass, electronics, plastic, bronze.



Tout comme la majorité des diffuseurs en arts médiatiques et numériques, ETC MEDIA ne prend ni le parti d'une spectacularisation des arts à outrance, ni celui des pratiques néoconceptuelles ou postminimalistes. La revue a plutôt pour postulat de soutenir l'étendue des pratiques et recherches actuelles, et d'opter pour un temps de réactualisation hors des oppositions historiques.

Par extension, on pourrait imaginer que les deux dossiers de ce numéro relèvent, de facto, d'une relation duale et interactive entre héritiers d'ex-écoles de pensée qui alimentent à eux seuls bien des salles d'exposition de par le monde. Sans dire qu'il s'expose de tout, partout, et depuis longtemps, on peut penser que le discours contre l'argent (de type Occupy par exemple) ou celui des ersatz de la marchandisation ne sont ni contradictoires ni antagonistes, surtout de nos jours. Ils voguent ensemble sur la voie d'une liberté de création et de pensée, somme toute, chèrement acquise.

BANG est le titre du premier dossier de ce numéro. Il **« onomatopise » adéqua**tement la force et la puissance des œuvres répertoriées dans les six articles de cette section qui expriment différemment le spectacle. Oli Sorenson effectue une performance intempestive par un simple geste violent et destructeur, sans effets spéciaux. Quant au Japonais Ryoji Ikeda, il fait déferler sur 21 écrans une esthétique de la beauté et du dépouillement poussée à son paroxysme, offrant une expérience sensorielle unique.

Dans *The Enclave*, Richard Mosse déborde des marges de l'entendement en recourant à la pellicule infrarouge pour filmer et photographier la guerre en République démocratique du Congo.

Sophie Calle est spectaculaire par sa force de lyrisme et d'entraînement du récit et de la narration. Kelly Richardson enveloppe le spectateur de cosmogonies du vertige. Les cinéastes Lizzie Fitch et Ryan Trecartin nous effraient en proposant le zombie actuel comme l'homme de demain.

Notre deuxième dossier DIY renvoie, quant à lui, à la notion du *do it yourself*, une pratique de culture engagée où sont préconisés **les moyens limités et la fabrica**tion-maison. Peut-être serez-vous surpris de trouver autant d'œuvres souples, organiques, délicates, « naturelles » ou banales, en bois de surcroit, dans une revue qui cherche aussi les éclats de lumière et autres effets grandioses ? L'exposition *Systematic Sampling*, présentée à Brooklyn, témoigne de ce goût pour autre chose que le cliquant et les grands déploiements. Il en va de même des sons concrets de *Space Junk*, de Valentin Durif, des ilots de sonorité en verre de Béchard Hudon, de l'exposition « Futur Archaïque » créée à Genève, ainsi que du cinéma conçu par des ordinateurs et des effets que les machines peuvent avoir sur la créativité elle-même.

Alors que Montréal émerge à peine du méga tsunami numérique que fut le Printemps numérique (que nous aborderons au numéro d'octobre), qui a eu lieu du 21 mars au 21 juin, avec ses 150 événements et 115 organismes issus des sphères artistique, scientifique et industrielle, il nous fait plaisir de convier nos lecteurs à une pause, sous la forme d'un numéro en deux temps, couvrant des esthétiques autrefois incompatibles et antinomiques, alors qu'elles sont maintenant rassemblées, voire complémentaires.

Like most media and digital art disseminators, ETC MEDIA does not side with an all-out spectacularization of art or the neo-conceptual or post-minimalist art practices. The magazine aims instead to support a range of current practices and research and to encourage a period of renewal outside of historical oppositions.

By extension, one could suppose that this issue's two sections pertain, de facto, to a dual and interactive relationship between the inheritors of former schools of thought, who alone fill many exhibition spaces in the world. While for a long time these discourses have been exposed to everything everywhere, one might think that the discourse against money (such as Occupy, for example) and the discourse of the ersatz of commodification are neither contradictory nor antagonistic, particularly today. They sail along the same route to freedom of thought and creation, which are, by and large, hard earned.

BANG is the title of the issue's first section. It appropriately "onomatopoeticises" the force and power of the works discussed in the section's six articles, which enact the spectacle in various ways. Oli Sorenson carries out an inopportune performance through a violent and destructive simple gesture, without using any special effects. The Japanese artist Ryoji Ikeda floods 21 screens with an aesthetics of beauty that pushes data analysis to its limit to create a unique sensorial experience.

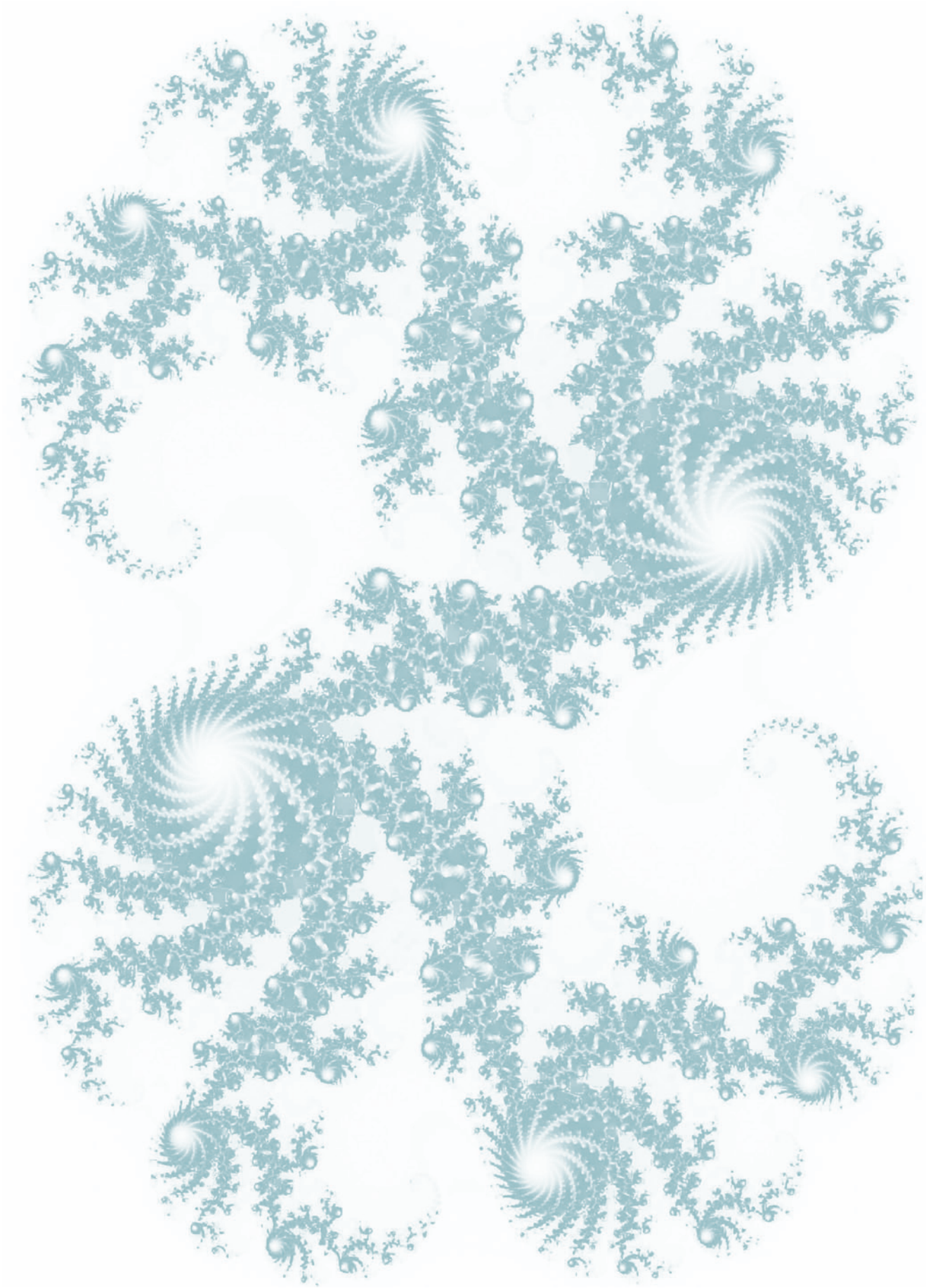
In *The Enclave*, Richard Mosse challenges the limits of understanding by resorting to infrared film to photograph and film the war in the Democratic Republic of the Congo.

Sophie Calle is spectacular through her powerful lyricism and the force of narrative and narration. Kelly Richardson immerses spectators in vertiginous cosmogonies. The filmmakers Lizzie Fitch and Ryan Trecartin startle us by presenting the zombies of today as the humans of tomorrow.

Our second DIY section focuses on the socially engaged do-it-yourself culture, which valorises low-cost means and homemade designs. Perhaps you will be surprised to find so many soft, organic, delicate, "natural," or banal works, even ones made of wood, in a magazine that also seeks flashing lights and other awe-inspiring effects? The *Systematic Sampling* exhibition, presented in Brooklyn, attests to this taste for something else besides flashy, large-scale undertakings. The same applies to the concrete sounds of *Space Junk* by Valentin Durif, the resonating glass islets by Béchard Hudon, the *Futur Archaïque* exhibition shown in Geneva, as well as the computer-generated cinema and the effects that machines might have on creativity itself.

While Montreal slowly emerges from the digital mega tsunami of the Digital Spring (to be discussed in our October issue), which took place from March 21 to June 21 with 150 events and 115 organizations from artistic, scientific and industrial domains, we gladly offer our readers a break in the form of a two-part issue, encompassing aesthetics that were once thought incompatible and paradoxical but which are now assembled together, even made complementary.

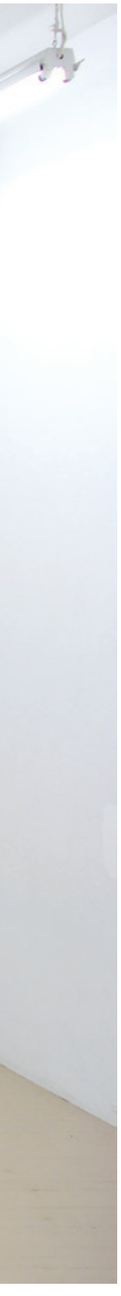
Isabelle Lelarge




BV
NG



Oli Sorenson, *La Société de la Place des Spectacles*, 2014. Galerie PopPop, Montréal.



Oli Sorenson

La Société de la Place des Spectacles



Oli Sorenson, *La Société de la Place des Spectacles*, 2014. *Smash* du 6 décembre 2014. Galerie PopPop, Montréal.

Vanité et vacuité.
L'intuition romantique de la représentation

Adressant au spectaculaire un regard ironique, *La Société de la Place des Spectacles*[1], de l'artiste multidisciplinaire, Oli Sorenson explore la négation de la représentation. Déterminé au début et à sa fin par deux performances filmées où il prend d'assaut, armé tel un sculpteur, des écrans de télévision, le projet de Sorenson expose en plus des vestiges de ses actions, quelques artefacts et objets. Marteau, burin, lunettes et bouchons de projection sont exposés sur des socles blancs immaculés dans un espace libre et dégagé qu'ils ne partagent qu'avec un t-shirt encadré arborant l'énoncé « *Resist temptation to explain*[2] ». En référence au travail de destruction de miroirs comme expression de la vanité de Michelangelo Pistoletto, Sorenson utilise des **téléviseurs pour s'en prendre à l'organe contemporain du spectacle de soi. Le discours pro**pre à l'*Arte povera* se double ainsi d'une **réflexion sur l'appareil et le contenu de la surconsommation médiatique. Le sac**cage évoque l'obsolescence des supports, de même que l'historique du quartier, interpellé par le titre du projet, rappelle par le spectre de Guy Debord le glissement amer d'une place dédiée aux arts à un quadrilatère sacrifié au spectacle. Cette tension entre gaspillage et renouvellement inhérente au projet de l'artiste nous amène à réfléchir sur les enjeux matériels et idéologiques de la notion de réactualisation.

Les téléviseurs définissent dans le cube blanc de la galerie deux fenêtres aveugles ouvertes sur l'absence de contenu. Alors que le mur qui leur est perpendiculaire indique, sans nuances, *This surface intentionnally left blank*, il ne fait plus de doute que ce qu'il y a **à voir est ailleurs, dans le geste de l'artiste. La destruction permet à Sorenson de marquer les produits uni**formisés de sa patte. Elle devient ainsi l'instrument de la transsubstantiation artistique du médiatique. L'action de l'artiste transfigure l'objet anonyme en forme originale, il nous invite à réévaluer et reconsidérer la matière. La dégradation n'est donc pas un outil d'effacement, de disparition ou même une évocation fétichiste conceptuelle. Au contraire, la persistance esthétique des objets, malgré les atteintes de Sorenson, favorise une certaine résurgence de l'image et de l'expérience matérielle au détriment de celle du vide. L'objet industriel se performe comme information et produit sensible, et devient l'acteur d'une certaine formation dramatique. La performance de Sorenson transforme l'objet lisse et manufacturé en une constellation lumineuse et multicolore désordonnée. Le chaos étrangement contenu qui émerge de la pulvérisation méthodique de la forme épurée inscrit le dispositif de *La Société de la Place des Spectacles* dans un cycle quasi organique. Les dommages génèrent un contenu unique là où il brillait par son absence banalisée.

À revers de l'évènement auquel elles prétendent, les deux performances de Sorenson sont brèves et brusques. L'image se fige et disparaî**t de l'écran au premier coup de burin dans un foudroiement anti-spectaculaire que l'artiste façonne gra**duellement. L'évènement n'est donc pas tant la disparition qui survient dans un premier temps, que l'apparition qui se modèle lentement. Sorenson joue avec les attentes du spectateur et offre une expérience incroyablement déceptive en s'efforçant, comme le précise le t-shirt au mur, de résister à la tentation de l'explication. Les objets sont donc exposés sans précisions quant à leur statut d'œuvres autonomes ou d'artéfacts, laissant *La Société de la Place des Spectacles* s'affirmer comme un ensemble cohérent. L'espace pratiquement vide s'impose alors comme une composante clé de la proposition de Sorenson. L'austérité du lieu vise une expérience austère en contradiction avec le consumérisme incarné par les objets. Toutefois, le réflexe conceptualiste du refus de l'explication s'articule en contradiction avec l'approche ironique et critique



de l'artiste qui impose plutôt une perspective post-conceptuelle de la représentation. En effet, le postulat de Sorenson se distingue d'une charge contre la représentation en soi pour interroger les enjeux de sa surabondance. L'austérité du dispositif permet de troquer l'accessibilité pour la créativité, renouvelant de ce fait notre rapport à la représentation. En fait, *La Société de la Place des Spectacles* rejette les dogmes de la nouveauté et pousse la satire jusqu'à formuler sa postproduction avec les outils et les codes du cube blanc moderniste.

Sorenson développe une approche hybride à la rencontre de l'esthétique conceptuelle et de la théorie situationniste qu'il matérialise sobrement, loin des discours creux d'une hypothétique dématérialisation de l'art. Les fondements physiques et théoriques de *La Société de la Place des Spectacles* sont également pertinents à l'expérience et à l'appréciation de l'œuvre. L'artiste exploite la matière et la théorie de manière à nourrir l'interprétation du spectateur. Le refus de remplir le cube blanc et de donner une explication est ainsi une façon de fournir à l'activité spectatorielle l'espace nécessaire à son accomplissement. Cette attention spécifique dévoile la démarche sensible sous-jacente à *La Société de la Place des Spectacles* et permet de fermer la porte aux intégristes du conceptuel. Le vide définit un espace d'action pour le spectateur, mais aussi d'expression pour l'artiste. La chorégraphie de la détérioration met en scène l'artiste, sa trace ultime. Sorenson sculpte la lumière dans un ballet lent, théâtral et presque clinique à l'opposé des préjugés sauvages de la destruction. En fait, l'expectative déçue d'une rencontre violente entre l'artiste et la matière trouve un assouvissement singulier dans le surgissement romantique des débris enluminés. La survivance de l'image et de sa contemplation survient enfin pour souligner l'étrangeté de nos espoirs secrets de ruines et d'anéantissement.

À contre-courant d'une pensée théorique désœuvrée, *La Société de la Place des Spectacles* manifeste une posture idéaliste insistant, sans tomber dans le mysticisme et les clichés, sur une forme nouvelle d'interactivité. L'artiste triomphe de l'objet manufacturé, lui donne une âme, une substance, qui exigent à revers une attention sensible pour prendre pleinement forme. Sorenson sculpte les écrans, mais ce n'est qu'au toucher que se déploie véritablement l'image. Il développe ainsi deux œuvres au cœur du même dispositif circonscrit par *La Société de la Place des Spectacles* : d'une part, l'approche déceptive de l'espace et, d'autre part, le spectacle résiduel flamboyant de la destruction. Cette cohabitation harmonieuse d'une esthétique conceptuelle avec la complexité formelle des décombres chatoyants dévoile les enjeux de la mutation contemporaine du cube blanc moderniste. La galerie n'est effectivement plus une fin à l'art, mais un moyen pour faire œuvre.

Dominique Sirois-Rouleau

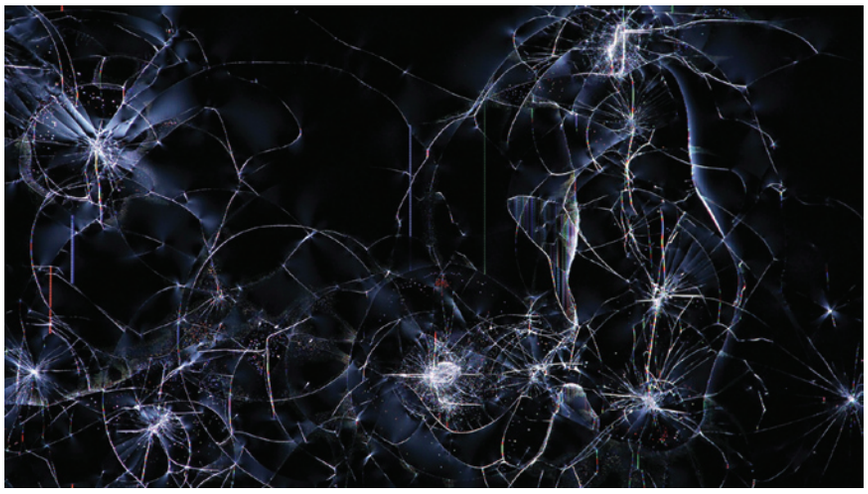
Dominique Sirois-Rouleau est chercheure postdoctorale au Laboratoire de recherche en esthétique de l'UQTR et chargée de cours au département d'Histoire de l'art de l'UQÀM. Ses recherches s'intéressent à l'ontologie de l'œuvre contemporaine et à la notion d'objet dans les pratiques artistiques actuelles. Sirois participe aussi à différents colloques et publications portant sur les discours et les arts émergents.

1 Présenté à la Galerie POPOP Gallery (Montréal), du 4 au 13 décembre 2014.
2 et 3 Tirés de la série *Lazy Paintings* d'Oli Sorenson.





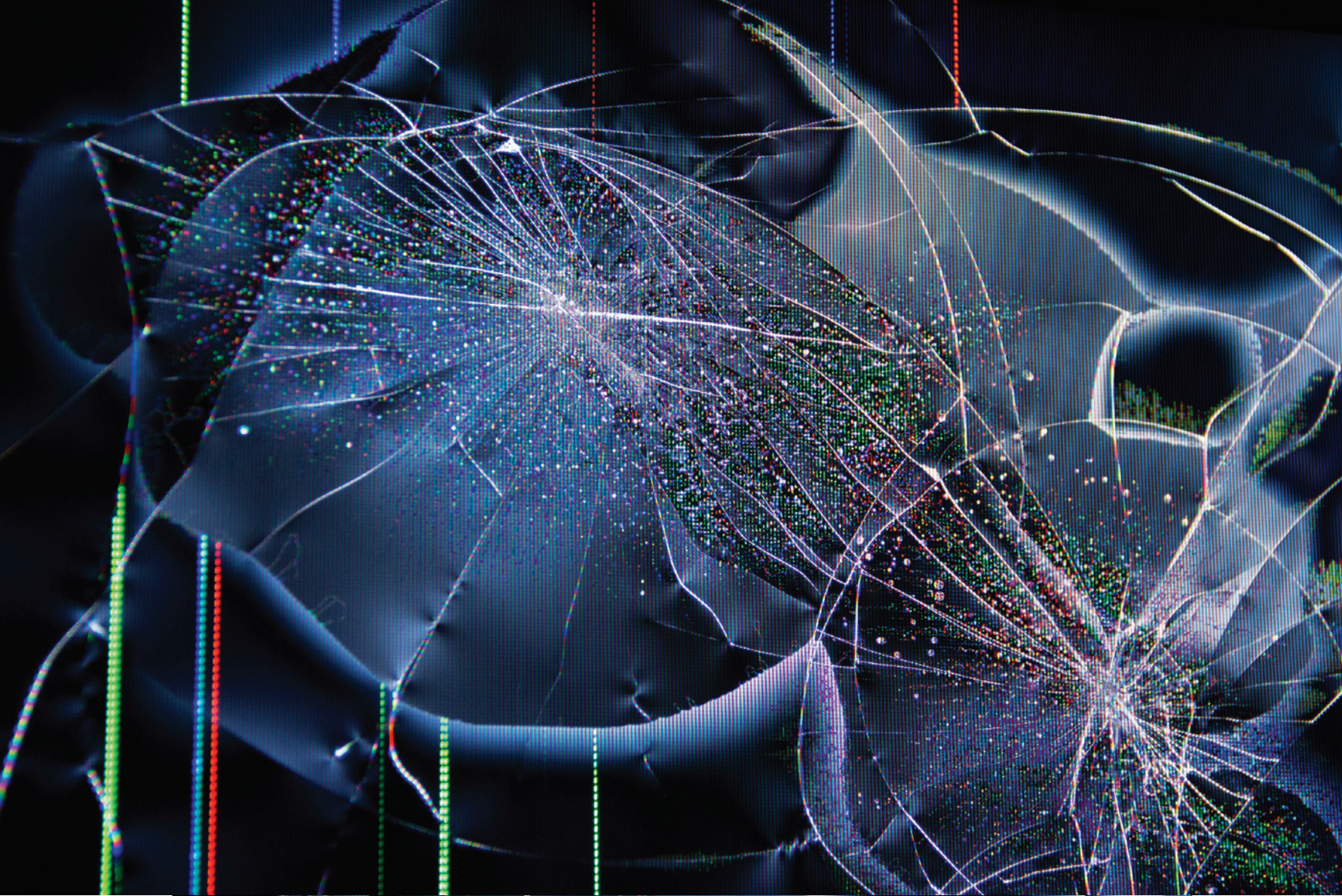
Oli Sorenson, *La Société de la Place des Spectacles*, 2014. Galerie PopPop, Montréal.







Oli Sorenson, *La Société de la Place des Spectacles*, 2014. Galerie PopPop, Montréal.

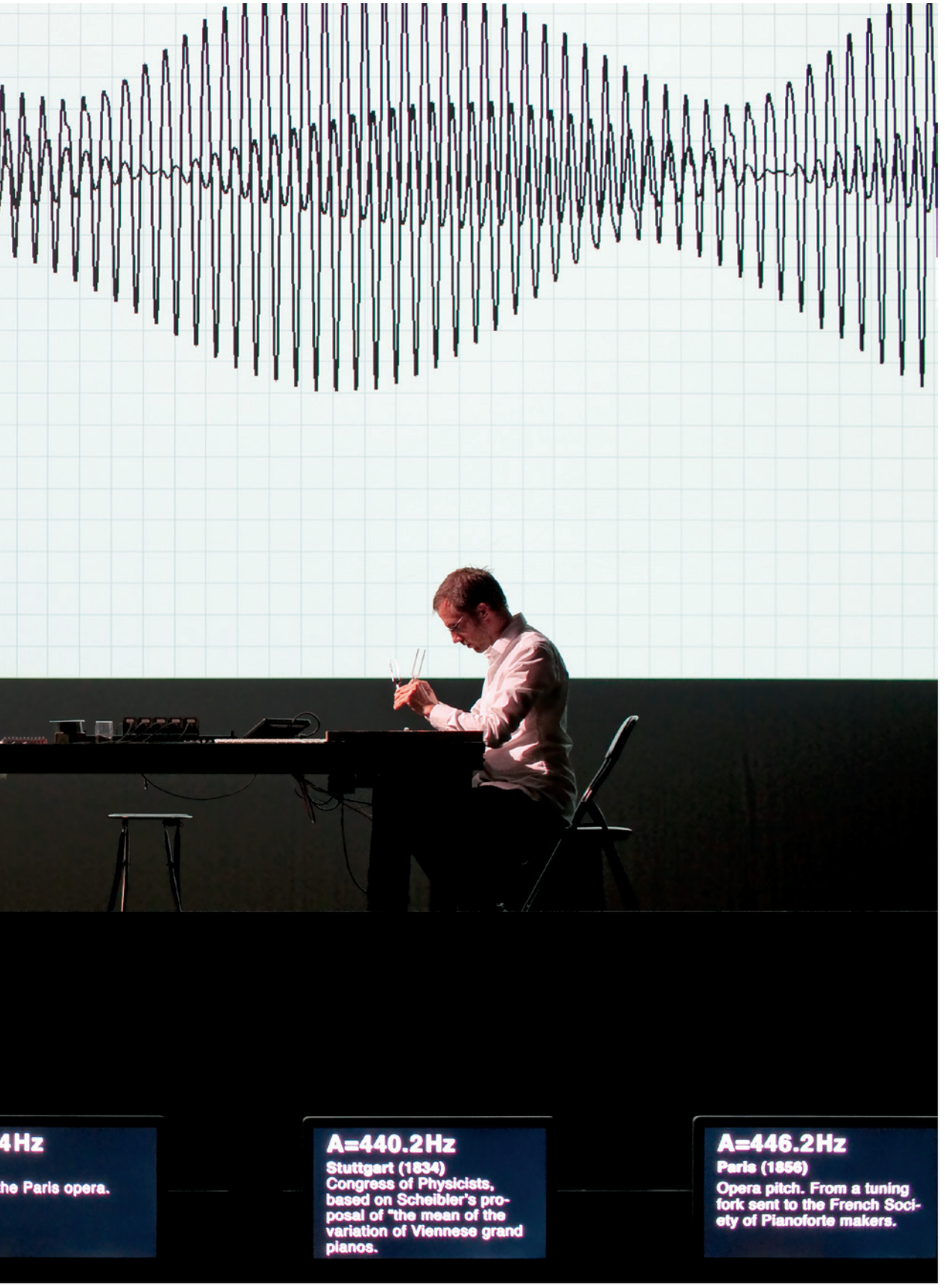


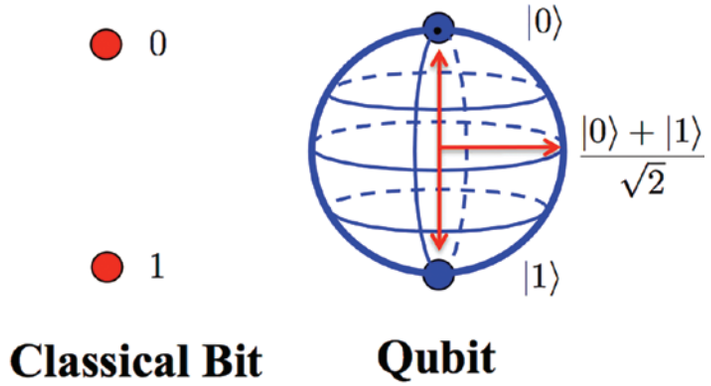




Ryoji Ikeda, *Superposition*, 2014.

Ryoji Ikeda, Superposition





Qubit.



Nam June Paik, *Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii*,1995.
Smithsonian American Art Museum. Don de l'artiste. © Legs Nam June Paik.

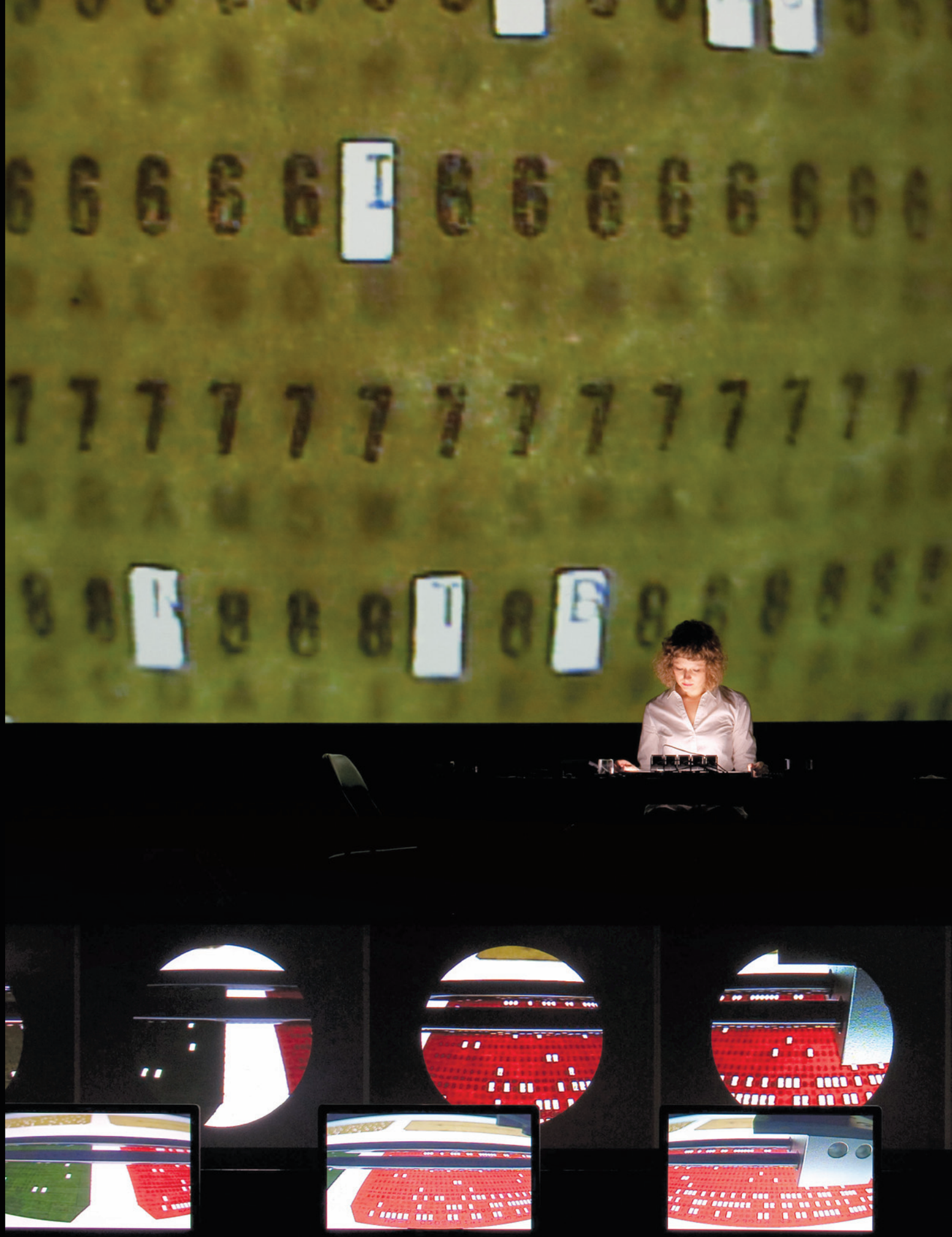
D'entrée de jeu, par son titre même, *Superposition*, Ryoji Ikeda donne le ton. *Superposition* fait allusion à la notion de superposition quantique : il serait possible pour un objet quantique d'exister en plusieurs états simultanément. La connaissance scientifique est donc au cœur de cette œuvre d'art visuel et sonore. Ici, Ikeda s'est permis de faire une œuvre qui traite de physique quantique, mais sans s'engager à expliquer sa démarche dans le détail. D'ailleurs, l'artiste s'est prononcé sur la question à maintes reprises, il ne s'agit pas d'une translation littérale ou d'une démarche de vulgarisation scientifique.

La portée de *Superposition* est très large et touche, entre autres, à la théorie des cordes, cette théorie qui englobe toutes les autres et qui se penche sur les macro- et micro-univers (le micro étant représenté par le modèle standard). Comme son surnom, *the theory of everything*, le sous-entend, il s'agit d'établir des liens entre les différentes sphères de recherche en physique et de mettre en place une grille analytique unifiée qui puisse les rassembler toutes. On ne saurait trouver une œuvre plus représentative du concept du sublime que *Superposition*, puisqu'elle touche à la fois aux particules sous-atomiques, l'infiniment petit, et aux galaxies qui forment le cosmos, l'infiniment grand. *Superposition* se penche aussi sur le monde des humains, sur la façon dont ceux-ci donnent un sens au monde, à la nature, par le biais de systèmes, d'images, de langages musicaux, textuels ou visuels.

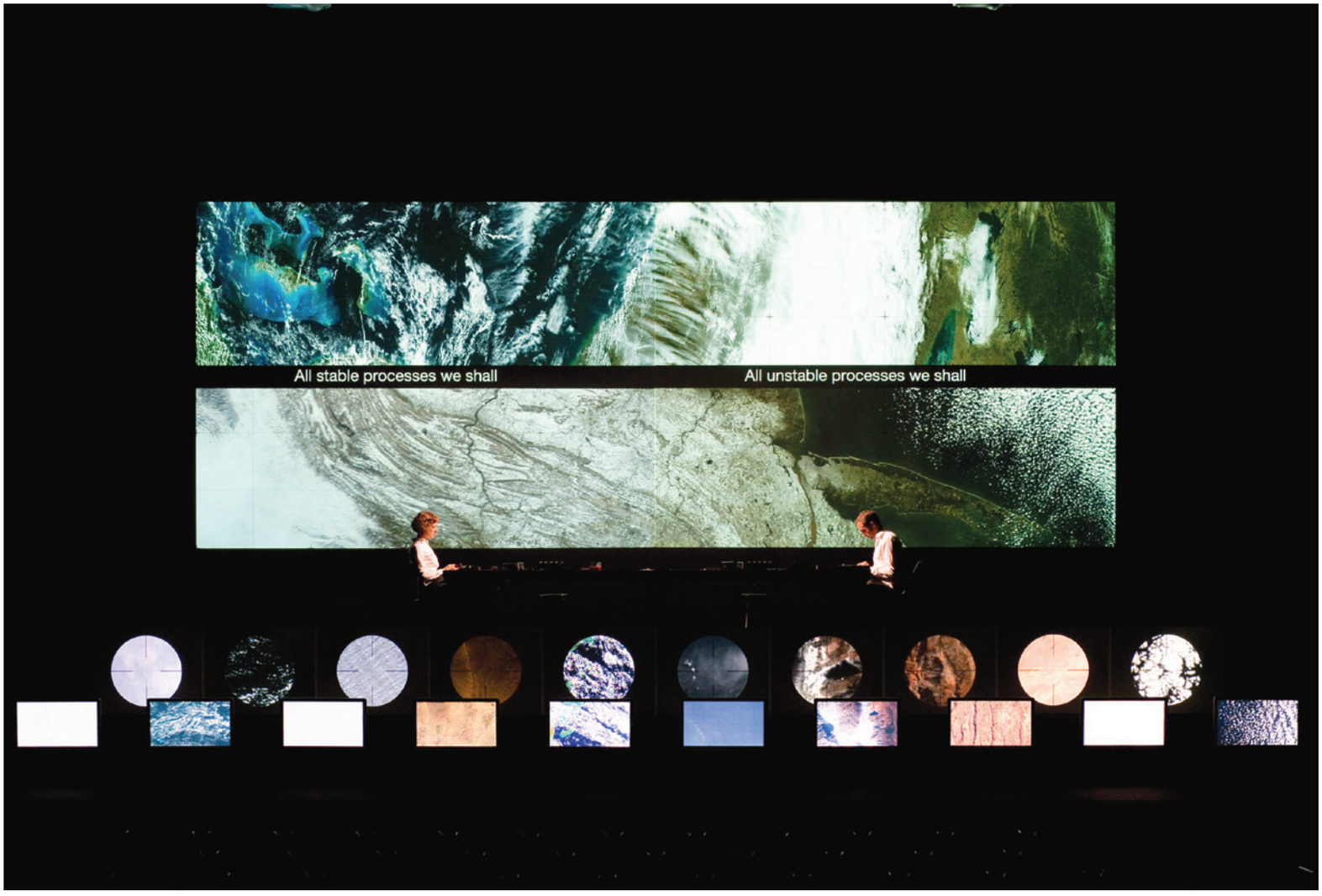
D'après Ikeda, *Superposition* est une symphonie[1] selon la définition classique du terme. Et pourtant, il s'agit d'une œuvre qui s'étend au-delà du musical ou du sonore, pour interpeller le sensorium humain de diverses manières. Étant donné que la composante sonore de *Superposition* est fortement associée au visuel par une installation et une projection, l'œuvre appartient également et sans conteste au visuel.

La partie installation de l'œuvre comporte un agencement de 21 écrans situés au-devant de la scène : de grandes projections dans la partie supérieure s'allient à des écrans de format moyen au centre et ensuite, à une banque de petits écrans haute définition, configurés en une grille au sol. Le débit des images et des sons atteint parfois des vitesses fulgurantes, ce qui fait obstacle à toute captation ou lecture détaillée. Si la composante visuelle de l'œuvre est présentée de manière à contraster, harmoniser, ponctuer ou rehausser la composante sonore, on constate que l'inverse semble tout aussi vrai. L'effet visuel des grilles juxtaposées, et progressivement plus petites, offrant une multiplicité d'images changeantes, et en mouvement perpétuel, n'est pas sans rappeler certaines installations vidéographiques de Nam June Paik. On pense, entre autres, aux œuvres comportant des murs de moniteurs superposés où défile en boucle la mise en image de la culture populaire de l'époque et qui ont fait la marque de commerce de l'artiste. *Electronic Superhighway* (1995), *Mirage Stage* (1986) et *Video Groove* (1973) en seraient des exemples à plus petite échelle. Par moments, les données déferlent si rapidement qu'on ne peut absorber que des bribes, ce qui rend l'expérience auditive et visuelle, mais aussi corporelle. Dans certains passages, la rapidité de captation requise sollicite davantage la proprioception et même l'intuition que la perception et la cognition. Des vagues sonores pulsées se font sentir à travers le corps par proprioception. On retrouve de grands contrastes : des moments de cadence frénétique, on passe à des lenteurs extrêmes, et même au silence total. Les sons frôlent parfois des gammes de fréquences qui sont en deçà de la limite de l'audition humaine, frisant le spectre infrasonore.

Deux performeurs occupent la scène. Ils jouent et performent une partition suivant des règles précises, préétablies, utilisant une variété de méthodes aléatoires pour faire l'entrée de données. Par exemple, on voit les performeurs taper en code Morse des citations de William Blake et d'Albert Einstein, alors que paraissent à l'écran des rubans de textes et des signaux spectrographiques. Les performeurs montrent et représentent en direct des artéfacts de technologies obsolètes, dont, par exemple, la carte perforée, une des premières méthodes d'entrée de données utilisées pour produire de la musique assistée par ordinateur. Ils jettent des balles sur des grilles projetées à l'écran dans le but d'obtenir des vecteurs sur des cartes au moyen d'une conversion de senseur/algorithme, un processus qui n'est pas sans rappeler la méthode de composition aléatoire de John



Ryoji Ikeda, *Superposition*, 2014.



Ryoji Ikeda, *Superposition*, 2014.

Cage à l'aide du *I Ching*[2]. Étant donné la thématique de superposition quantique, quoi de plus naturel qu'Ikeda s'amuse avec des coordonnées spatiotemporelles. Rien de plus efficace que le contraste. Ikeda nous dirige à travers des champs de bruit blanc, de rythmes piqués ou technobruitistes, jusqu'à des crescendo puissants, pour ensuite brider tout le dispositif jusqu'à l'arrêt complet, permettant ainsi des passages d'accalmie, de silence où les écrans tournent au noir. Les périodes de privation sensorielle, suivies de périodes de stimuli multiples et intenses, secouent le spectateur, convulsent l'espace qu'il occupe, et donnent l'impression de modifier, même momentanément, l'espace et le temps.

Nonobstant tout le discours poststructuraliste sur l'évacuation des métarécits universels ou celui de Jean-François Lyotard sur le sublime et le différend en particulier, cette œuvre séduit. Ses images sont très souvent empruntées aux grands métarécits scientifiques et évoquent le sublime mathématique, l'incommensurable très souvent caractérisés par une réaction de plaisir et d'inconfort simultanés. Nous sommes en présence de tout à la fois : de textes, de fréquences sonores perçues par l'oreille et le corps, d'images satellites, de constellations, de mort d'étoiles; de choses issues de l'univers naturel, et d'autres, issues de notre monde culturel.

La quête d'une théorie unificatrice de la connaissance humaine remonte presque au début des temps. On constate des tentatives en ce sens dès l'époque des philosophes présocratiques. Toutefois, c'est à une échelle sans précédent et par le biais des sciences, et de la physique en particulier, que les théoriciens actuels tentent de le faire. À l'instar de *Three Roads to Quantum Gravity* (2001), de Lee Smolin, *The Theory of Everything: The Origin and Fate of the Universe* (un recueil de textes non-autorisé publié en 2002). de Stephen Hawking's, et *The Elegant Universe: Superstrings, Hidden Dimensions and the Quest for the Ultimate Theory* (2010), de Brian R. Greene, Edward O. Wilson poursuit ce projet dans l'ouvrage *The Meaning of Human Existence* (2014). Wilson suggère qu'en utilisant le concept de « *consilience* » comme système, peut-être même comme méthodologie, il serait possible d'arriver à l'unicité du savoir, à une compréhension de l'existence, de l'humanité, du soi et de l'univers, et qui plus est, à une théorie de l'esprit. On en arriverait même à comprendre comment nous en sommes venus à exister dans cet univers. Qu'il s'agisse d'une philosophie ou d'une théorie scientifique, c'est tout un projet. Et on peut trouver des failles de part et d'autre du débat. Certains pourraient demander pourquoi, étant donné l'état de la planète sur les plans environnemental, géopolitique et socio-économique, devrions-nous nous préoccuper de cela ? En tant qu'historienne de l'art, et membre d'une discipline appartenant aux sciences humaines, où les idéologies qui sous-tendent les métarécits scientifiques sont souvent déconstruits et perçus avec méfiance, je devrais me ranger fermement dans le camp de ceux qui contestent la « *consilience* ». Et pourtant, je dois avouer que le charme, le leurre, de cette théorie n'est pas sans attrait. D'ailleurs, n'est-ce pas dans le domaine de l'art technologique que nous trouvons le plus grand potentiel pour la convergence disciplinaire et théorique ? Si les sciences ont emprunté librement aux arts visuels et, de façon plus générale, au monde des sciences humaines[3] au cours de l'histoire, l'inverse est aussi vrai. Murray Gell-Mann n'a-t-il pas emprunté le terme « quark »[4], d'abord prononcé par une mouette ivre, à *Finnegans Wake* de James Joyce ?

Tenter de rendre intelligibles, en un langage imprécis, des théories scientifiques importantes, dont, entre autres, la théorie fondatrice du modèle standard en physique[5], n'est pas tâche facile pour les chroniqueurs et vulgarisateurs scientifiques, mais pour un artiste et compositeur, cela pourrait sembler pur délire. Pourtant, c'est précisément ce que fait Ikeda. Il nous offre une succession d'impressions de ce que ça signifie de vivre dans un monde post-euclidien. Pendant plusieurs siècles, de la Renaissance à la période romantique, le monde de l'art occidental a prêté allégeance aux systèmes perspectivistes où l'espace tridimensionnel est rationalisé et rendu par le biais de deux dimensions. Avec l'époque romantique, les artistes attaquent ce modèle de tous côtés. Cette révolution a peut-être ébranlé les fondements du monde des arts visuels, mais le monde en général, lui, n'a pas encore abandonné son attachement au perspectivisme. On le constate facilement dans une majorité de jeux vidéo, dont *Grand Theft Auto* (V) ou *Assassin's Creed* (Unity), où la représentation bidimensionnelle et le degré de naturalisme d'un environnement nous sont présentés comme une équivalence visuelle du monde réel. Étant donné cet attachement aux anciens systèmes de représentation, il est difficile pour la plupart d'entre nous de pousser la réflexion au-delà de ces constructions mentales, acceptées, acquises et naturalisées, proposées en adéquation à la perception humaine, et de faire le saut jusqu'à la multidimensionnalité. Et pourtant, pour un grand nombre de physiciens, la multidimensionnalité n'est qu'une simple réalité de l'ère post-heisenbergienne. De quoi est constitué l'univers ? Comment les particules élémentaires fonctionnent-elles ensemble pour le constituer ? Voilà le projet de vie, le legs d'Albert Einstein. Les grands projets du 20e et 21e siècle du monde de la physique, dont celui du CERN, s'inspirent de ce legs. Trouver une façon de communiquer cette information, non pas dans sa littéralité, non pas même dans sa métaphoricité, mais dans sa multisensorialité, voilà ce que réalise Ryoji Ikeda.

La physique quantique nous permet d'imaginer le monde au-delà des limites du modèle euclidien, où plusieurs versions de l'univers peuvent coexister en simultanéité. Imaginer, par exemple, des particules élémentaires sous-atomiques tournoyant, non pas dans un sens ou dans l'autre, mais dans un sens et dans l'autre simultanément. La réalité quantique exige une nouvelle approche dans la conceptualisation de l'univers, où il est possible de concevoir la possibilité de systèmes parallèles qui existeraient dans une même temporalité, mais dans des états différents. Comme l'explique Erwin Schrödinger, le chat dans la boîte est dans l'état mort et vivant à la fois. Par définition, la superposition quantique mène à une compréhension de l'univers où les mathématiques et la physique classiques perdent leur emprise. Depuis Gell-Mann, on a rajouté trois quarks au modèle standard et les expériences du CERN auront sûrement un impact sur la prochaine version de celui-ci. Un des concepts clés de la théorie des cordes est la notion de dimensions multiples existant en simultanéité. Ceci s'étend du monde de la mécanique quantique à celui du calcul informatique quantique, où l'une des lois fondamentales repose sur la multidimensionnalité synchrone. Le qubit, ou chiffre binaire quantique, dépend donc d'un flux de données simultanées, non plus zéro et ensuite un, mais zéro et un tout à la fois. C'est ça la superposition quantique.

Tenter de décrire mon expérience de l'œuvre *Superposition*, de Ryoji Ikeda, a été tout un défi même pour la chroniqueuse et historienne d'art expérimentée que je suis. Le fait que l'œuvre chevauche deux disciplines importantes, la musique et les arts visuels, tout en empruntant thématiquement à la mécanique quantique ainsi qu'à la théorie des cordes y était sans doute pour beaucoup. Je dois avouer que je suis une avide lectrice de revues scientifiques, ma bibliothèque étant remplie d'anciens numéros écornés de *Nature* et *Scientific American*. On y trouve également, parmi mes trésors les plus prisés, des feuillets, brochures et varia, sur et provenant du LHC, le Grand collisionneur de hadrons du CERN. Ces documents expliquent les objectifs établis et les tâches décernées aux différents détecteurs – ALICE, ATLAS, CMS, EMMA, ainsi que l'expérience LHCb – avec, en plus, des numéros du *CERN COURIER* (*International Journal of High Energy Physics*). À l'instar de *Superposition*, de Ryoji Ikeda[6] et reflétant son projet, le présent article tentait, bien modestement, d'établir des ponts entre ces divers champs de compétences et de connaissances, en particulier, en ce qui a trait à l'œuvre *Superposition* et, par là même, d'offrir un aperçu d'une des théories scientifiques les plus influentes de notre époque.

Francine Dagenais

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

1 La définition d'une œuvre symphonique peut varier, mais, de manière générale, il s'agit d'une œuvre musicale, instrumentale et à grande échelle comportant plusieurs mouvements. Le type de musique dont il est question ici s'apparente davantage à la « musique concrète ». La « musique concrète » est une forme de musique développée dans les années 1940 au Studio d'essai de la RTF en France. Comme pour les objets trouvés ou les *ready-mades* en arts visuels, les sons trouvés servent d'éléments de matériel sonore qui sont agencés ensemble pour créer des compositions. À leur début, la musique électronique et la « musique concrète » étaient étroitement liées, Pierre Henry, Pierre Schaeffer et Edgar Varèse figurent parmi les pionniers de ces domaines.

2 On retrouve quelques références assez vagues à la méthode de John Cage dans l'ouvrage *Conversing with Cage*, de Richard Kostelanetz, New York, Routledge, 2003. Dans un passage (p. 93-94), Cage décrit comment il a utilisé le *I Ching* pour composer les *Freeman Études*. Il explique également comment il a oublié son propre système, ayant laissé l'œuvre en plan pendant près d'une décennie. Un peu plus loin dans le texte, il poursuit en relatant les détails d'une méthode encore plus complexe utilisée pour écrire de la prose littéraire.

3 Les artistes visuels ont longtemps intégré diverses connaissances scientifiques à leur art et contribué à bon nombre de découvertes scientifiques. En voici quelques exemples : en mathématiques, la géométrie de la perspective; en biologie, l'illustration anatomique; et en astronomie et géographie, la cartographie du globe et du cosmos.

4 L'extrait utilisé par Gell-Mann est le suivant : « Three quarks for Muster Mark!/Sure he has not got much of a bark/And sure any he has it's all beside the mark. » James Joyce, *Finnegans Wake Centennial Edition*, New York, Viking Press /Penguin Books (d'abord publié par Faber & Faber, en 1939), 1982.

5 Le modèle standard comporte des quarks, leptons et des vecteurs de force; il explique l'énergie et la masse, mais non la force gravitationnelle. Les particules fondamentales ou quarks (les mésons et baryons) possèdent de la masse. On considère qu'ils ont de la masse et de l'épaisseur, ils font partie des hadrons (*hadros* signifie épais). La masse n'existe que s'il y a une énergie suffisante pour la générer. Après avoir réalisé des travaux de réfection majeurs au cours des deux dernières années, on va redémarrer le LHC (Large Hadron Collider ou Grand collisionneur de particules) au printemps 2015 (au moment de mettre sous presse). Celui-ci atteindra une énergie de collision de 13 TeV, du jamais vu jusqu'ici. La nouvelle série d'expériences aura pour but, entre autres, de faire la preuve ou de réfuter des composantes du modèle standard actuel, de découvrir de nouvelles particules et/ou de découvrir comment se comportent les particules que nous connaissons déjà. Les premières expériences du LHC au CERN (European Organization for Nuclear Research) ont déjà confirmé l'existence de trois particules, dont une pressentie par le modèle standard, le boson de Higgs (également connu sous le nom de particule-dieu), ainsi que les tout nouveaux baryons Xi_b' et Xi_b* – théorisés par les chercheurs Randy Lewis et Richard M. Woloshyn.

6 Nul ne sera étonné, étant donné l'ambition et l'ampleur de l'œuvre de Ryoji Ikeda, d'apprendre qu'Ikeda soit le lauréat du prestigieux Prix Ars Electronica Collide@ CERN (résidence d'artistes) 2014.

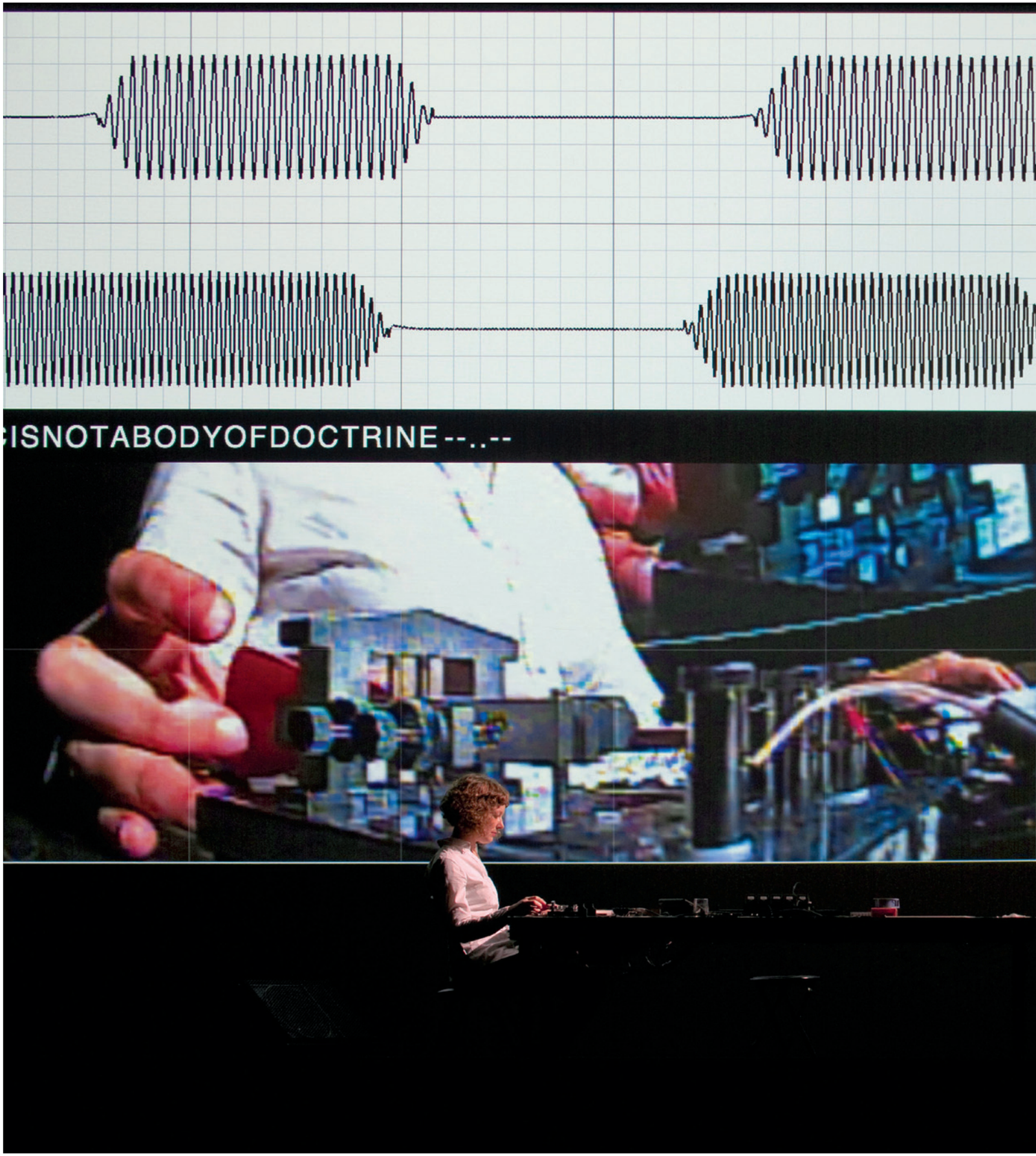
N.D.R.L: Place des arts, Montréal,
le 11 octobre 2014 (première nord-américaine).
La première mondiale a eu lieu au Centre Pompidou
lors du Festival d'automne à Paris, en novembre 2012.
Durée : 65 minutes.

Ryoji Ikeda's superposition

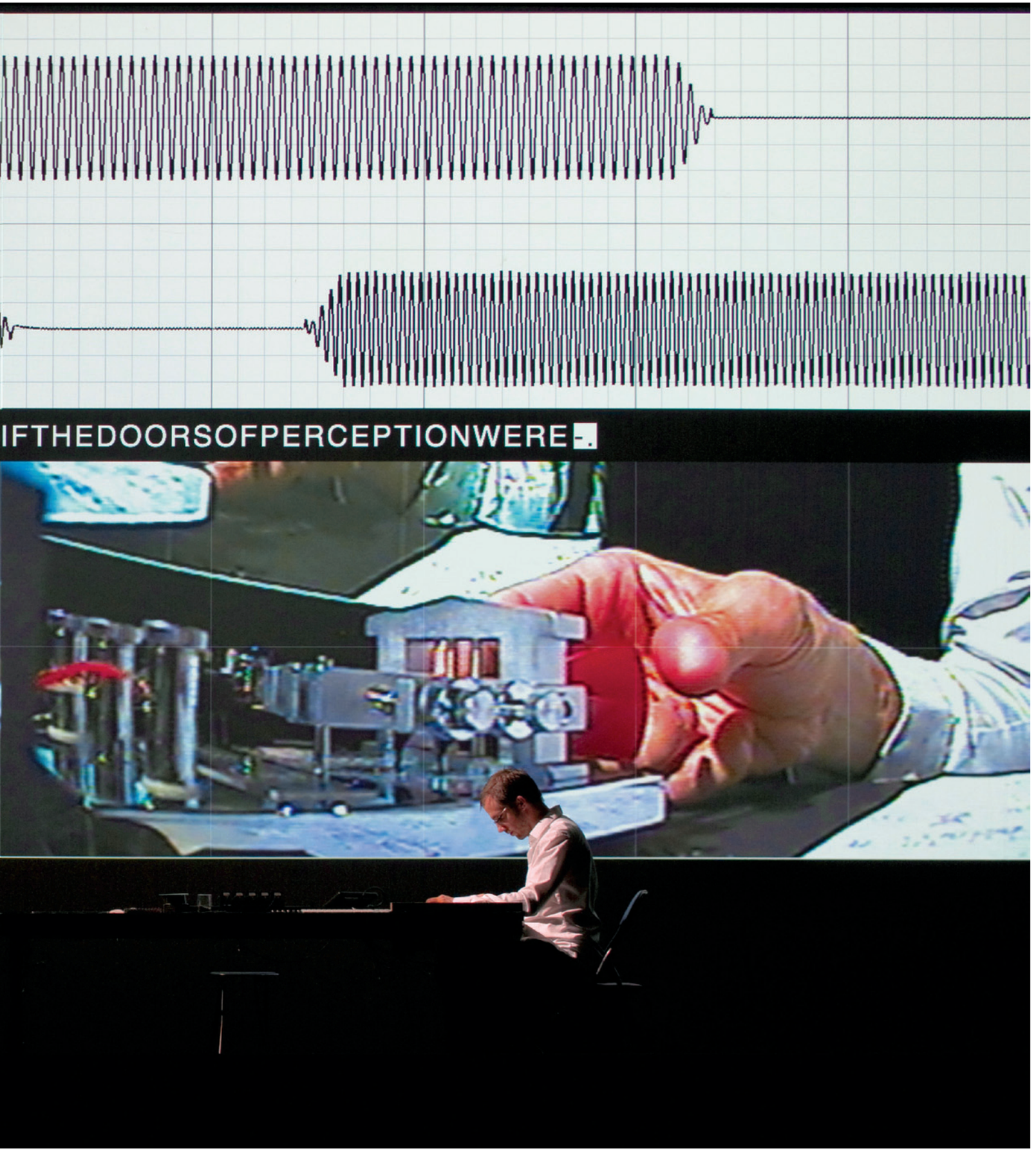
With his title, *Superposition*, Ryoji Ikeda immediately sets the tone. *Superposition* alludes to the notion of quantum superposition, which suggests that a quantum object can exist in multiple states simultaneously. Scientific knowledge is therefore fundamental to this work of art and sound. Ikeda has given himself licence to produce a work around, or associated with, quantum physics, rather than a work explaining quantum physics. He has steadfastly reiterated this position on several occasions. The scope of *Superposition* is extremely broad as it touches on, among other things, string theory, which encompasses both macro and micro universes (the Standard Model). As its nickname, the theory of everything, intimates, it is meant to bridge the gap between very different spheres of scientific endeavour and make sense of them within a unified analytical grid. If ever there was a work embodying the concept of the sublime, it is Ikeda's *Superposition*, as it touches on infinitesimally small subatomic particles, on the one hand, and the incommensurably large cosmos and its galaxies, on the other. *Superposition* also refers to the world of humans and how they make sense of nature and the world through systems, cultural symbols, images, music, visual and textual languages. For Ikeda, *Superposition* is a symphony[1] in the most classical definition of the term, but this is a work that extends beyond the auditory, calling upon the human sensorium in a variety of ways. As the sound component of *Superposition* is strongly and synchronically linked to the visual installation, it indisputably belongs to the world of visual arts as well. The installation portion of the work is comprised of an array of 21 screens, starting with large screen projections above and a series of progressively smaller HD screens arranged in a grid pattern near the floor of the stage. The flow of images sometimes runs at too fast a speed for a proper perceptual recognition or reading. If the visual component is presented in such a way so as to contrast, harmonize, punctuate or underscore the sound component, it seems clear that the reverse is also the case. The visual effect of the increasingly smaller grid pattern with multiple changing images in ceaseless motion is reminiscent of some of Nam June Paik's early video installations. In particular, works comprised of large walls of video monitors with streaming images from popular culture come to mind. *Electronic Superhighway* (1995), *Mirage Stage* (1986) and *Video Groove* (1973) are smaller-scale examples of this. At times, the streaming of data is so rapid that one can only catch snippets of it, making this experience not only auditory and visual, but corporeal as well. This is true of cer-

tain frenzied sections during which the rapid-fire stimuli call for a proprioceptive, intuitive reception on the part of the spectators rather than a perceptual and cognitive one. Sound waves are felt through the body proprioceptively. There are moments of high contrast—frenetic passages give way to slower ones and to total silence at times. Some of the sounds sometimes skirt frequency ranges below the normal threshold of human hearing, in the infrasound spectrum. The stage itself is given over to two performers, who play a score based on specific set rules and random input methods. For instance, they tap out in Morse code several quotes by William Blake and Albert Einstein, while visualized sound signals and streaming ribbons of text appear onscreen. The performers display and represent artifacts of obsolete technologies live, such as the punch card, one of the first data-entry methods used to produce computer-assisted compositions. They cast balls onto the projected grids in order to obtain specific map positions through a sensor-to-algorithm process quite reminiscent of John Cage's aleatory I Ching method.[2] It seems fitting that Ikeda would play with spatiotemporal coordinates under the circumstances. Nothing is as effective as contrast. Ikeda works his way through fields of white noise, pulsating staccato rhythms, techno and powerful crescendos, sometimes grinding the entire apparatus to a halt, allowing for periods of calm or complete silence, during which screens go dark. The cumulative effect of the multiple sensory input and its subsequent deprivation shake spectators to the core and convulse the space they occupy, giving the impression, however momentarily, that space and time have been altered. Not withstanding the post-structuralist discourse on the need to dispose of meta-narratives, in particular Jean-François Lyotard's discussion of the sublime and the differend, this work is seductive. Its images are for the most part borrowed from the great scientific meta-narratives, and they evoke the mathematical sublime, the incommensurable, often characterized by a simultaneous feeling of discomfort and pleasure. We are exposed to everything at once: texts, sound waves perceived by the body and the auditory system, satellite images, constellations, the deaths of stars; some things from our natural universe, some from our cultural one. The search for a unified theory of human knowledge is by no means a new one. We see attempts at this as far back as the pre-Socratic philosophers. The difference with contemporary endeavours is that scientific theorists are now attempting to do this on an unprecedented scale, using the sciences, physics in particular, as a means of achieving it. In the wake of books such as Lee Smolin's *Three Roads to Quantum Gravity* (2001), Stephen Hawking's *The Theory of Everything: The Origin and Fate of the Universe* (an unauthorized compilation of texts published in 2002) and Brian R. Greene's *The Elegant Universe: Superstrings, Hidden Dimensions and the Quest for the Ultimate Theory* (2010), Edward O. Wilson pursues this unifying vision with *The Meaning of Human Existence* (2014). Wilson argues that by using the concept of "consilience"[3] as a system, perhaps even as a methodology, it is possible to arrive at an understanding of existence, humanity, the self, the universe and, moreover, at a theory of the mind. We could even come to comprehend why we ended up here in the first place. This is, of course, a tall order for any philosophy or theory, and both sides of the issue have serious flaws. Some would even ask why should we care given the environmental, geopolitical and socio-economic state of the planet. As an art historian and a member of a discipline belonging to the humanities, where the ideologies behind scientific meta-narratives are routinely deconstructed and very much distrusted, I should find myself firmly in the camp of those who contest consilience and yet, I must confess that its lure and charm have not left me completely indifferent. Is it not in the field of technological art that we find the greatest potential for disciplinary and theoretical convergence? If the sciences have borrowed liberally from the visual arts and, more generally, from the field of the humanities[4] throughout history, the reverse is also true. Was it not, after all, from the drunken seagull in James Joyce's *Finnegans Wake* that Murray Gell-Mann borrowed the term "quark"?[5] While it is no small task for popular science writers to use simpler and less precise language to make sense of major theories in physics, such as the foundational Standard Model[6], it seems like sheer madness for an artist or composer to attempt it. Yet, this is precisely what Ikeda does, and we experience a succession of impressions of what it feels like to operate in a post-Euclidean world. For several centuries, from the Renaissance to Romanticism, the Western art world pledged allegiance to perspectivist systems, whereby three-dimensional space was rationalized and conveyed through two-dimensional representations. It was only after Romanticism that artists attacked the system on all fronts. This revolution may have occurred in the visual arts but the world has not completely abandoned its attachment to perspectivism. This is easily understood from recent video games, such as *Grand Theft Auto* (V) or *Assassin's Creed* (Unity), where reality is clearly viewed as being equivalent to a 3D environment. It is therefore challenging for most of us to go beyond these three-dimensional constructs, which are accepted, acquired and naturalized as equivalent to human perception, and to make the leap to multi-dimensionality, which, for many physicists is simply a post-Heisenbergian reality. What is the universe made of? How do fundamental particles work together to create it? This is Albert Einstein's work and legacy. The major 20th and 21st century endeavours in physics, of CERN for instance, build on this legacy. Finding a way to convey this information, not literally, perhaps not even metaphorically, but multi-sensorially, is what Ryoji Ikeda achieves here. Quantum physics allows us to imagine a world beyond the Euclidean model, in which many versions of the universe can simultaneously coexist. Imagine, for example, subatomic particles spinning, not one way and then the other, but one way and the other at the same time. Quantum reality necessitates a leap in the conceptualization of the universe, where it is possible to conceive of parallel systems existing at the same time but in different states or, as Erwin Schrödinger put it, where the cat in the box is both alive and dead. By definition, quantum superposition leads to a radically different understanding of the universe, where classical mathematics and physics no longer hold sway. Since Gell-Mann, three quarks have been added to the Standard Model, and the experiments at CERN will surely have an impact on its next incarnation. Simultaneous, multiple dimensions are key components of the theory of everything. This also extends from quantum mechanics to quantum computing, in which one of the fundamental laws is that of synchronous multidimensionality. The qubit, or quantum bit, therefore, relies on a stream of simultaneous data, no longer zero and then one, but zero as well as one. This is quantum *Superposition*. Attempting to describe my experience of Ryoji Ikeda's *Superposition* has been quite challenging, even for a seasoned writer like myself. The fact that the work straddles two major disciplines, music and the visual arts, while thematically borrowing from quantum mechanics and string theory, might have had something to do with my struggle. Admittedly, I am a science buff with a library full of dog-eared *Nature* and *Scientific American* back issues and, among my most prized possessions, leaflets and miscellaneous documentation on, and from, the LHC (Large Hadron Collider) at CERN itself: documents explaining the goals and tasks established for the various detectors, ALICE, ATLAS, CMS and EMMA, and the LHCb experiment, along with issues of the *CERN COURIER* (*International Journal of High Energy Physics*). In some way mirroring Ryoji Ikeda's[7] *Superposition* project, the present article has been an attempt to establish links between these areas of knowledge and competency as they relate to *Superposition* and, in so doing, offer a glimpse of one of the most influential scientific theories of our time.

Francine Dagenais



Ryoji Ikeda, *Superposition*, 2014.


IFTHEDOORSOFPERCEPTIONWERE-.

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

1 A symphonic work can be many things, but as a general definition, it is a large-scale, instrumental, multi-movement musical work. In this case, the type of music is much more akin to "musique concrète." "Musique concrète" is a form of music developed in the late 1940s at the Studio d'essai de la RTF, in France. Much like found objects or ready-mades in the visual arts, it makes use of various noises as sound materials in order to create compositions. Early electronic music and "musique concrète" are very closely linked. Pierre Henry, Pierre Schaeffer and Edgar Varèse are considered pioneers in this field.

2 In Richard Kostelanetz's *Conversing with Cage* (New York: Routledge, 2003), there are a few vague references to John Cage's method. In a passage on pages 93 and 94, Cage describes how he used the I Ching to compose the *Freeman Etudes*. He also recounts how he forgot his own system after neglecting to finish the *Etudes* for nearly a decade. Further in the book, Cage details a similar, although more complex, method that he used to write prose.

3 Wilson, Edward O. *The Meaning of Human Existence*. New York: Liveright Publishing/W. W. Norton & Co., 2014. 207.

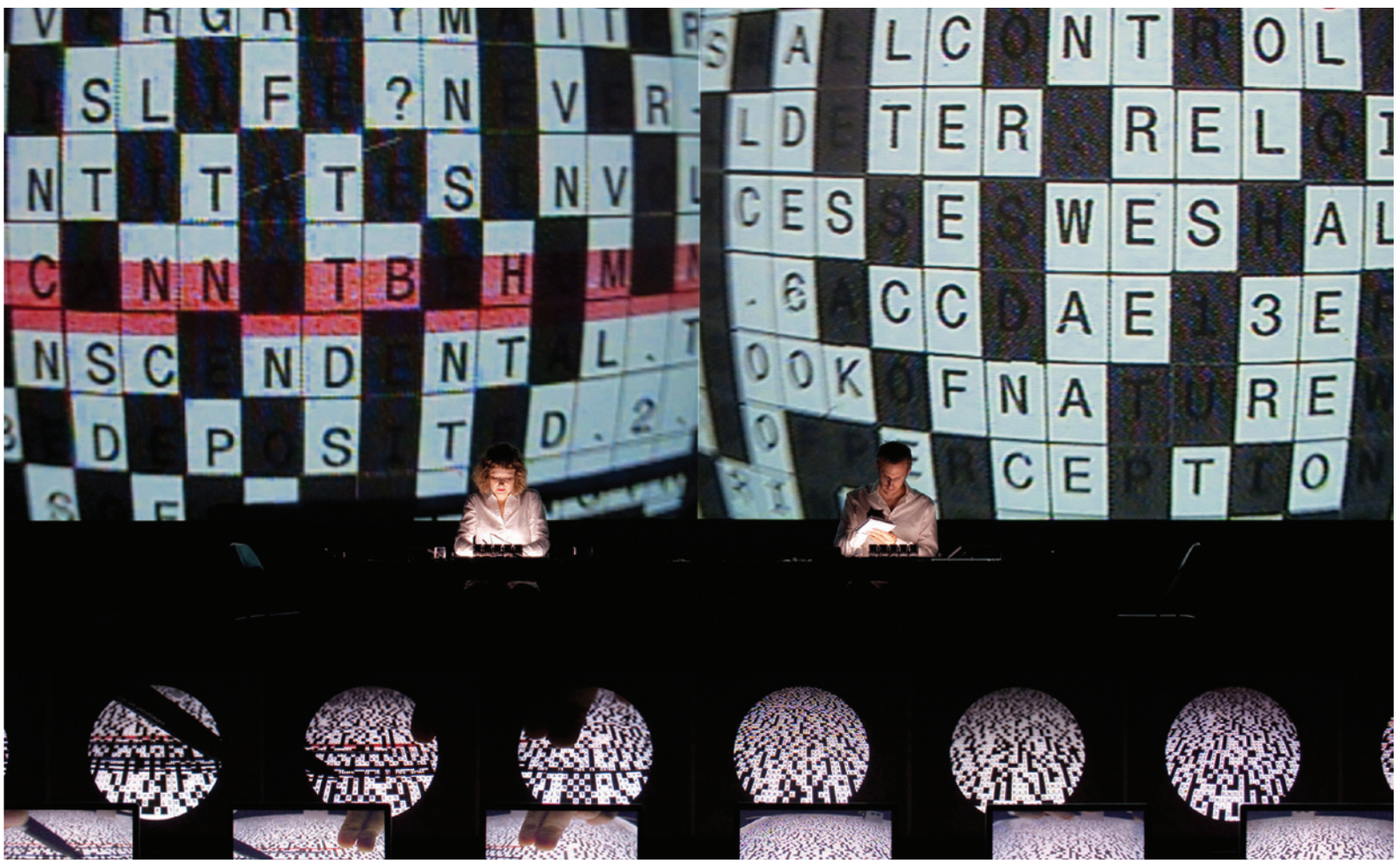
4 Visual artists, in particular, have had a long tradition of using scientific knowledge in their works and, in turn, contributing to the sciences. A few examples of this: in mathematics, the geometry of perspective; in biology, anatomical drawing; in geography and astronomy, the mapping out of the globe or the charting of the heavens.

5 The passage used by Gell-Mann is the following: "Three quarks for Muster Mark!/Sure he has not got much of a bark/And sure any he has it's all beside the mark." Joyce, James. *Finnegans Wake Centennial Edition*. New York: Viking Press/Penguin Books (first published by Faber& Faber in 1939), 1982.

6 The Standard Model incorporates quarks, leptons and force carriers; it explains energy and mass but not gravitational force. Fundamental particles, or quarks (mesons and baryons), have mass. These are considered to have bulk or thickness and fall under the category of hadrons (from *hadros* or thick). Mass can only exist if there is sufficient energy to produce it. Having undergone some major repairs, including a short circuit problem, the LHC (Large Hadron Collider) will be restarted in the spring of 2015 (when this issue goes to press). It will be revving up to a speed of 13 TeV for a new set of experiments aiming to prove the Standard Model, discover new particles and/or chart the behaviour of already known particles. The first experiments at CERN (European Organization for Nuclear Research) have already confirmed the existence of three theorized particles, the famous "God particle" or Higgs Boson and the recently discovered baryons, Xi_b'- and Xi_b*-, which had been mathematically deduced by Randy Lewis and Richard M. Woloshyn.

7 It will come as no surprise that Ryoji Ikeda won the highly coveted and prestigious Ars Electronica Collide@CERN (Artists Residency) for 2014.

Note: *Superposition*, Place des arts, October 11, 2014 (North American premiere). The world premiere took place at the Centre Pompidou during the Festival d'automne, in Paris, in November of 2012. Duration: 65 minutes.



Ryoji Ikeda, *Superposition*, 2014.



Richard Mosse, *Love Is The Drug*, 2012, c-print numérique, 279,4 x 534,5 cm. Avec l'aimable permission de l'artiste et de Jack Shainman Gallery, New York.

Richard Mosse

THE ENCLAVE

Cette exposition de Richard Mosse, *The Enclave*[1], est la reprise de l'installation vidéo à six canaux synchronisés présentée à la Biennale de Venise en 2013. Mais elle fait plus, joignant à cette pièce des images issues d'une série de 2011 intitulée *Infra*. Les quelques images qui ouvrent l'exposition dans la première salle que l'on traverse apparaissent comme un prélude à ce que nous trouverons dans la salle où, sur six écrans savamment positionnés, vont se succéder des projections reprenant parfois les mêmes scènes, accumulant les points de vue et les suturant sous nos yeux dans des amalgames proposant une narration à enchaînements résolument non linéaires.

Dans les deux cas, cependant, on note un parti pris esthétique évident qui découle de l'utilisation de pellicule infrarouge, la série *Infra* ayant été réalisée à l'aide d'un film appelé Kodak Aerochrome, qui n'est plus disponible sur le marché. Cette technologie était à l'origine réservée à un usage militaire, car les couleurs modifiées permettaient de meilleures reconnaissances aériennes : on pouvait isoler visuellement de façon claire et évidente les cibles humaines en tenue de camouflage, devenues fuchsia et rouge-brun au milieu d'une végétation incarnat. Ce fut donc un outil servant au repérage des forces ennemies, prélude nécessaire à leur élimination.

Or c'est justement de guerre et de camouflage au milieu de végétations africaines dont il est ici question. Richard Mosse a réalisé ces images dans la partie orientale de la République démocratique du Congo, le Kivu du Sud, en proie depuis 1998 à une guerre continuelle, fratricide. Pas moins de 30 groupes rebelles différents, aux allégeances changeantes et imprévisibles, combattent entre eux en plus d'être victimes des exactions de l'armée nationale congolaise, elle aussi composée diversement de seigneurs de la guerre et de groupes paramilitaires diffus. On estime à 5,4 millions le nombre de décès causés par cette guerre, à des milliers le nombre de femmes violées et à 20 %, le taux des enfants morts avant d'avoir atteint cinq ans. Tout cela, sans que cette situation parvienne à capter l'attention des grands médias occidentaux.

Mosse parcourt donc ces contrées pour faire œuvre de documentation et pour révéler au grand jour une situation volontairement, dirait-on, ignorée par les médias. Il semble donc parfaitement judicieux de se servir, à cette fin, d'un outil militaire : le film infrarouge. Ce type de film est connu de tous les photographes, amateurs ou professionnels, qui se sont immanquablement un jour plu à expérimenter avec ces ondes plus courtes, qui demandent une adaptation au niveau de la mise au point, et qui produisent ces tonalités inattendues. Mais avant Mosse, personne ne s'était employé à en faire un usage allant au-delà d'une esthétique rocambolesque ou d'un engouement pour le bizarre. Car avec son détournement guerrier, Richard Mosse joue sur la fonction de repérage que suppose cet outil et l'oppose au cadre documentaire dans lequel le film est ici employé. Si le document, dans sa fonction idéale, est une illustration de ce qu'a pu trouver le photographe, tel qu'il l'a trouvé, sans modification ni détournement, le repérage suggère une recherche avouée, précise, qui présuppose l'existence de ce qui sera découvert. Cette présomption fait évidemment une énorme différence. Il est donc assez paradoxal de solliciter un outil de repérage pour se livrer à un travail documentaire. Il en va un peu comme si Richard Mosee cherchait, dans la série *Infra* et l'installation *The Enclave*, à rabattre le repérage sur le documentaire, montrant du coup que le photographe documentaire anticipe ce qu'il va trouver. Pareil repérage est aussi paradoxal puisque dans le monde occidental, on ne semble pas vouloir entendre parler de cette guerre.

Il est certain que ce couplage entre une pratique photographique et un outil de repérage altère l'idée que l'on se fait du documentaire. Le photographe trouve et saisit le *déjà-là* d'une situation donnée. Cependant, il est allé à sa rencontre, il a présumé de son existence, il a anticipé ce qu'il trouvera là où il ira. Dans ces conditions, peut-on encore parler d'innocence ? Peut-on encore considérer que la caméra est un outil idéologiquement neutre ? Avec elle, rien ne s'enclenche sans une certaine présomption quant à ce qui sera vu. Remarquez, tout cela, on le savait déjà. Il n'en reste pas moins qu'il est troublant de voir la caméra transformée en tête chercheuse en quête de situations dramatiques, imposant à notre quiétude occidentale, désireuse d'oublier ce qui se passe loin de chez nous, dans un pays ayant peu d'intérêt économique, un spectacle outrancier, trop ardemment coloré, comblant un certain penchant pour le voyeurisme.

Assez ironiquement, cependant, certaines des scènes de l'installation vidéographique témoignent d'une désorientation constante. Dans certains passages, des coups de feu sont entendus, des corps sans vie sont retrouvés, sans que l'on puisse savoir ce qui s'est passé, où peut bien être l'ennemi et d'où pouvaient bien provenir les coups de feu. Lors du traveling au cours duquel le caméraman accompagne un soldat



Richard Mosse, *The Enclave*, 2013. Vue de l'exposition. Installation vidéo à 6 écrans, film couleur infrarouge transféré en vidéo HD. Tourné dans l'Est du Congo. Avec l'autorisation de l'artiste et Jack Shainman Gallery. Photo © Tom Powel Imaging Inc.





Richard Mosse, *Vintage Violence*, 2011, c-print numérique, 182,88 cm x 228,6 cm.
Avec l'aimable autorisation de l'artiste et Jack Shainman Gallery, New York.

perdu dans les hautes herbes à éléphant, on éprouve une pareille sensation de confusion spatiale. La guerre semble une absurdité totale, alors que la mort peut frapper sans que l'on puisse voir venir ou voir agir son ennemi. Ce que Richard Mosse nous montre, avec cet outil de repérage, c'est que la guerre n'offre rien à contempler, sinon la détresse.

L'effet surréalisant que provoque le chatoiement des couleurs impossibles de ces images ajoute à une vague sensation d'incohérence. Sur l'immense image de paysage que représente *Love Is The Drug* (2012), une rivière turquoise aux reflets métalliques, donnant l'impression qu'elle est emballée dans des feuilles plastiques, serpente entre des montagnes à la végétation d'un rouge incarnat, métissé de vert strident. Elle accompagne d'autres photos plus petites, montrant le même feuillage vibrant, où apparaissent cette fois des soldats. L'une est criante d'inconfort : *Madonna and Child* (2012), où un soldat tient un jeune enfant dans ses bras. On ne sait trop si on doit s'émouvoir ou s'indigner devant cette association perçue comme malsaine. La guerre, fut-elle vécue dans les bras protecteurs (?) d'un soldat, est tout ce que connaîtra cet enfant.

Lorsque l'on quitte cette salle, c'est pour entrer dans l'antre de l'installation vidéographique proprement dite, *The Enclave*. On a parlé de six écrans, mais on n'a pas encore dit comment ils sont activés. Il y a entre eux une véritable chorégraphie, un montage savant. On ne voit jamais les six êtres activés en même temps. Si bien qu'il nous faut sans cesse nous déplacer pour arriver à en visionner parfois deux du coup, alors que d'autres, recevant une projection, restent inatteignables. Parfois, les mêmes séquences passent sur deux écrans positionnés aux antipodes l'un de l'autre. Si les scènes se succèdent selon un principe de non-linéarité, ce n'est pas dire toutefois qu'une certaine narrativité n'est pas à l'œuvre. Sans que nous soyons en mesure de dire ce dont elle est faite, on sent une certaine organisation dans l'enchevêtrement des séquences. Sinon, pourquoi resterions-nous sur place à attendre qu'un écran s'allume et nous offre notre ration d'images ? Succédant aux endroits dévastés que nous parcourons, aux pérégrinations de soldats armés, à l'affût, aveugles entre les hautes herbes, une naissance par césarienne vient fermer la boucle. Entre cette mise au monde, ce lieu de sépulture pour victimes de massacre, cette fête d'école, cette simulation de combat, ce déménagement d'une maison, *The Enclave* nous présente ce que peut offrir l'humanité, hésitant entre tueries et rassemblement de solidarité.

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 L'exposition *The Enclave*, de Richard Moss, a été présentée à DHC Art, Montréal, du 16 octobre 2014 au 8 février 2015.



Richard Mosse, *Madonna and Child*, 2012. c-print numérique, 152,4 x 121,92 cm.
Avec l'aimable autorisation de l'artiste, Jack Shainman Gallery, New York, et de Burning in Water / Free Arts NYC Collection.

Sophie Calle



Sophie Calle, *Voir la mer*, 2011 (détail). © Sophie Calle / Adagp, Paris, 2015.
Avec l'aimable autorisation de la Galerie Perrotin et de la Paula Cooper Gallery.

Sophie Calle devint artiste sans l'avoir vraiment voulu, de manière accidentelle, peut-on dire. C'est d'abord l'ennui et le désespoir pragmatique qui la firent s'intéresser aux autres. Aux femmes du marché et à un homme en particulier, qu'elle suivra jusqu'à Venise. Dans son *Traité du désespoir*, le philosophe Kierkegaard définit cette posture en lui reconnaissant de grandes valeurs positives. Selon lui, le désespoir est universel, et il se retrouve même chez les individus qui n'en sont pas conscients. Il affirme que le désespoir existe d'ailleurs de manière privilégiée au cœur même du bonheur. Bref, aussi bien dire que nous sommes condamnés au désespoir. Mais, loin d'être une tare comme nous pourrions le croire, cet état peut tout à fait engendrer de la créativité chez des personnes résilientes[1]. C'est, semble-t-il, le cas de Calle. Car au fond, elle n'existe, au début de sa carrière, que par la vie des autres, de ceux et celles qu'elle suit. De ceux et celles qu'elle invite à vivre avec elle une expérience originale, étrange et risquée. Le « désespoir » est l'état qui fait, chez Calle, le vide de sa propre identité et lui permet de s'intéresser de manière quasi obsessionnelle à celle des autres.

Dans l'œuvre *Pour la dernière et pour la première fois*[2], on retrouve plusieurs éléments de son travail qui existaient déjà lorsqu'elle décida de suivre des individus ou de se faire elle-même suivre par un détective. On pense au ressort du voyeurisme lorsque, obsédée par les occupations quotidiennes de ses sujets, elle souhaite entrer dans leur intimité, dans leurs secrets ou dans leurs possibles attitudes hors normes. Le banal est ici élevé au niveau du spectacle. Sophie Calle cherche quelque chose qu'elle ignore et qu'elle ne peut identifier. Elle est ici actrice en quête d'un rôle qui définira son identité. Cherche-t-elle sa propre vie à travers celles des autres ? De ce qu'elle imagine des autres à ce que les autres imaginent il n'y a qu'un pas. C'est Michel Pastoureau, dans *Les couleurs de nos souvenirs*, qui nous parle du pouvoir de l'imaginaire, de sa capacité à contrer l'absence et à fabriquer des images jamais vues.

Toujours dans le but de s'approprier la partie intime de l'autre, timide au départ à cause de la dimension potentiellement cruelle de cette inquisition, Calle se donne pourtant le feu vert lorsqu'un aveugle de naissance accepte de répondre à sa question. Calle veut connaître la plus belle image mentale de quelqu'un qui n'a jamais vu. Une définition imaginée du beau, en quelque sorte.

Selon Pastoureau, la fabrication d'une image mentale, avant même qu'elle soit appuyée par des faits visuels, reste forte. Elle est celle qui persiste dans la mémoire, même si la représentation n'est pas fidèle à ce qui a été vu. Il prend comme exemple la préparation d'un voyage. Celui-ci génère la constitution d'une image mentale forgée à partir de lectures, de récits entendus, de brochures promotionnelles évoquant la destination, peut-être même de rêves. C'est, selon lui, cette image qui subsistera lorsque le temps aura estompé les contours précis du voyage réel. « Cette image-là est désormais ineffaçable. Dès lors, à quoi bon voyager ? », écrit-il. « Comme si chez moi le souvenir de ce que j'ai rêvé était plus puissant que celui de ce que j'ai vécu[3]. »

Sophie Calle se dit intéressée par l'absence[4]. Selon moi, elle est surtout intéressée par l'invisible, par ce qui se passe dans le cœur et l'imaginaire des individus. D'une magistrale beauté, l'installation numérique intitulée *Voir la mer* met par ailleurs

l'invisible révélé



Sophie Calle, *La Dernière Image. Aveugle au divan*, 2010. Deux photographies couleur sous capot plexi, une photographie couleur cadre métal, un texte cadre métal; 115 x 174 cm. © Sophie Calle / Adagp, Paris, 2015. Avec l'aimable autorisation de la Galerie Perrotin et de la Paula Cooper Gallery.

en place un dispositif qui joue cette fois-ci sur l'effet sonore des vagues, sur l'effet apaisant des images et surtout, sur l'imaginaire; notre imaginaire. Dès le seuil de l'installation, le regard englobe la presque totalité des écrans de projection. Une muséographie judicieuse privilégie le demi-cercle et invite le visiteur à entrer dans cet univers une fois la mesure de l'ensemble du dispositif bien prise et ressentie. Puis nous rencontrons chaque personne individuellement, car, à tour de rôle, chacun effectue un demi-tour et fixe l'objectif de la caméra, nous fixe, en quelque sorte. Fort curieusement, chaque regard transmet une émotion toute en retenue, pour ne pas dire empreinte de gravité. Un homme essuie ses larmes, une femme sourit. C'est par la communication des regards que l'invisible « imaginé » se transmet. Notre fabrication mentale de leur émotion devant la mer est déçue ou non, comme si une part de soi était souhaitée chez l'autre.

Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si Sophie Calle choisit le film numérique pour enregistrer ces moments uniques. Walter Benjamin, dans son texte intitulé *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, écrivait, à propos du cinéma, que le fait qu'il puisse donner lieu a de gros plans ou à des ralentis, loin de faire mieux voir des choses que l'on connaît déjà, donne plutôt à voir des univers complètement nouveaux. Il écrira : « Il est bien clair […] que la nature qui parle à la caméra n'est pas la même que celle qui parle aux yeux. Elle est autre surtout parce que, à l'espace où domine la conscience de l'homme, elle substitue un espace ou règne l'inconscient[5] ». Il ajoutera : « Pour la première fois elle [la caméra] nous ouvre l'accès à l'inconscient visuel, comme la psychanalyse nous ouvre l'accès à l'inconscient pulsionnel[6] ». Au-delà de l'expérience physique de regarder et d'entendre la mer, Sophie Calle ne s'intéresserait-elle pas dès lors à cette part inconnue qui vit en chacun de ses sujets et qui nous est transmise sans que nous puissions bien la définir ? Peut-être que Sophie Calle est toujours en quête de désespoir, celui des autres, le sien ou celui qui, à l'époque, fit d'elle une artiste.

Manon Blanchette

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

1 Kierkegaard, Sorën, *Traité du désespoir*, Gallimard, 1949, p. 78.
2 L'exposition Pour la dernière et pour la première fois a été présentée au Musée d'art contemporain de Montréal, du 5 février au 10 mai 2015.
3 Pastoureau, Michel, *Les couleurs de nos souvenirs*, Paris, Seuil, 2010, p. 204.
4 http://www.egs.edu/faculty/sophie-calle/biography/.
5 Benjamin, Walter, *Œuvres III*, Frankfort, Gallimard, 2000, p. 305.
6 *Idem*, *op cit.*, p. 306.



Sophie Calle, *La Dernière Image. Aveugle à la broderie,* 2010 (détail).
Une photographie couleur sous couvercle de plexiglas,
une photographie couleur avec cadre métallique, un texte avec cadre métallique.
© Adagp, Paris, 2015. Avec l'aimable autorisation de la Galerie Perrotin et de la Paula Cooper Gallery.



Sophie Calle: Revealing the Invisible



Sophie Calle, *Voir la mer*, 2011 (detail). © Sophie Calle / Adagp, Paris, 2015.
Courtesy of Galerie Perrotin and Paula Cooper Gallery.

Sophie Calle became an artist without really wanting to, accidentally, one might say. She first became interested in others out of boredom and a sense of despair. Fascinated by women at the market, then one man in particular, she followed the latter all the way to Venice. In *The Sickness Unto Death*, the philosopher Søren Kierkegaard characterises despair as having strong positive value. According to him, despair is universal and is felt even by those who are unconscious of it. He goes on to assert that a form of despair exists even in happiness. In short, he might as well be saying that we are condemned to despair. Yet, far from being a flaw, as we might think, this state can in fact lead to creativity in resilient individuals.[1] This seems to be the case with Calle early in her career, since she only existed through the lives of those she followed, those she asked to undergo an original, strange and risky experience with her. For Calle, "despair" is the state that empties out her own identity and allows her to become interested in the identity of others, in a quasi-obsessive manner.

The exhibition *For the Last and First Time*,[2] contains elements already present in her work when she decided to follow individuals or to have herself be followed by a private detective. A kind of voyeurism is at work, driving her obsession with her subjects' daily activities, her desire to enter their intimate lives, secrets and potentially unusual behaviours. Here the banal is raised to the level of spectacle. Sophie Calle seeks something unknown that she cannot identify. She is an actress seeking a role to define her identity. Is she searching for her own life through the lives of others? A fine line exists between what she imagines about others and what others imagine. In *The Colours of Our Memories*, Michel Pastoureau discusses the power of the imagination, its ability to counter absence and to fabricate images that have never been seen.

Always aiming to appropriate the intimate part of another—at first timidly, given the potentially cruel aspect of this line of inquiry—Calle nevertheless gives herself the green light when a person born blind agrees to answer her question. Calle wants to know the most beautiful mental image of someone who has never seen. This is, in a way, an imagined definition of beauty.

According to Pastoureau, the fabrication of a mental image, even before the image can be grounded in visual facts, is powerful. This is the image that persists in one's memory, even if the representation is not true to what was observed. Pastoureau uses the example of preparing to go on a trip. The idea of the trip produces a mental image formed from reading materials, stories one has heard, promotional brochures on the destination, perhaps even dreams. According to him, this image survives even as the precise details of the actual trip fade with time. "Henceforth, this image is unforgettable. Then, why bother travelling?" he writes. "As though my memory of what I imagined is more powerful than the memory of what I experienced."[3]

Sophie Calle is interested in absence.[4] I believe that she is particularly interested in the invisible, in what happens in the hearts and imaginations of individuals. The astonishingly beautiful digital installation, *Voir la mer*, explores the sound effect of waves, the soothing effect of images and, above all, the imagination, our imagination. When entering the installation, one's gaze can take in almost all the projection screens at once. A well-thought-out museography of screens set in a half-circle invites us to enter this world once we have grasped and felt the installation as a whole. We then meet each person individually, as they alternately turn around and stare into the camera lens, and thus, in a way, at us. Interestingly, each gaze conveys a subdued emotion, if not a very solemn one. A man wipes tears from his eyes; a woman smiles. The "imagined" invisible is conveyed through the communication between the gazes. Hoping to find a part of our selves in the other, we either are or are not disappointed with what we imagine the other feels standing before the sea.

Moreover, it is not by chance that Sophie Calle chose to record these unique moments on digital film. In his essay titled "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction," Walter Benjamin writes that through close-ups and slow motion, film makes us see completely new worlds rather than see familiar things better. He writes: "Evidently a different nature opens itself to the camera than opens to the naked eye—if only because an unconsciously penetrated space is substituted for a space consciously explored by man."[5] He adds: "The camera introduces us to unconscious optics as does psychoanalysis to unconscious impulses."[6] Beyond the physical experience of looking at and hearing the sea, isn't Sophie Calle actually interested in this unknown part, which exists in each of her subjects and is conveyed to us without our being able to fully define it? Perhaps Sophie Calle always seeks despair—that of others, her own or the despair that first made her into an artist.

Manon Blanchette
Translation: Oana Avasilichioaei

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

1 Kierkegaard, Søren. *Fear and Trembling and The Sickness Unto Death*. Trans. Walter Lowrie. Princeton: Princeton University Press, 1974. 155.

2 The exhibition *For the Last and First Time* was presented at the Musée d'art contemporain de Montréal, from February 5 to May 10, 2015.

3 Pastoureau, Michel. *Les couleurs de nos souvenirs*. Paris: Seuil, 2010. 204. [Our translation.]

4 "Sophie Calle Biography." European Graduate School. http://www.egs.edu/faculty/sophie-calle/biography/. 2012. Web. 12 May 2015.

5 Benjamin, Walter. "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction." Trans. Harry Zohn. https://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/ge/benjamin.htm. February 2005. Web. 12 May 2015.

6 *Ibid*.

Kelly Richardson, *Terrene*

In Kelly Richardson's recent solo exhibition *Terrene*,[1] curated by Scott McGovern, her works are paired with Group of Seven and Tom Thomson paintings from the Macdonald Stewart Art Centre's (MSAC) permanent collection. Though stylistically different, the pairing is a highly effective match. Together, the works engage in a dialogue framed by issues of imperial conquest and the Romantic fascination with "the apocalyptic sublime."[2] Richardson's landscapes are always situated at some endpoint, whether it be the end of time, the abandonment of a site or the moment before death. The same might be said for Tom Thomson and the Group of Seven. As part of a concerted effort to construct a unified Canadian identity, they depict an uninhabited land available for exploitation and by doing so erase North American indigenous history. The landscapes are also a sort of eulogy for wilderness itself—recording wilderness has rendered it both property and cultural product. In this way, both series of works have a parallel sense of time and both act as witnesses to something lost.

In his essay "Imperial Landscape," W.J.T Mitchell proposed that landscape is not a genre as much as a medium associated with imperial aggression. "Empires move outward in space as a way of moving forward in time; the 'prospect' that opens up is not just a spatial scene but a projected future of 'development' and exploitation."[3] Many of Richardson's works use the Romantic trope of ruins to project to the very end of empire, while others substitute a projected future of destruction for development. In the case of *Mariner 9* (2012), originally a three channel HD video installation but shown as a panoramic photograph at MSAC, the future is envisioned in the form of an abandoned Martian space station. The actual landscape is built from data gathered by the real Mariner 9 space probe in 1971, though, as Richardson explains, it was difficult to maintain uncompromising fidelity to the data in the making of the work. Mapped out on a computer, the information yielded a jagged nondescript area that had to be painstakingly filled in with additional detail such as rocks, colour, dust, light and debris. The final panoramic view looks like an image by Caspar David Friedrich. A distant, hazy sun illuminates a vast sprawl of red earth, while what would be a cross in Friedrich's paintings look to be two non-functioning smokestacks. Outdoor lights continue their pulsating glow, presumably as a result of the indifferent automation that has outlasted the lives that designed it. The dusty Martian sand evokes another Romantic allusion, the boastful inscription turned ironic epitaph on the ruined statue of Ozymandias—"Look on my works, ye mighty, and despair!"[4]

The Great Destroyer (2007-2012) is an eight monitor video installation that, rather than depicting wreckage, plays idyllic scenes from Algonquin Park, one of the Group's preferred painting spots and the site of Tom Thomson's death. The monitors, which are about the same size as the included paintings, function more like canvases than videos. There is no camera movement or editing; the only motion is the swaying of leaves and the flowing of water. One can easily imagine the painters in these exact locations attempting to produce uniquely Canadian pictures. Overtop the videos runs an audio track of an Australian lyrebird, a species that mimics the sounds around it. Between moments of birdsong, its tone convincingly descends into a chainsaw's growl or the humming of a passing car. While these sounds portend imminent destruction, they also speak to the hybrid nature of wilderness itself. Nature, and how we separate ourselves from it, is only ever a concept that serves someone's ends, whether it be imperial power, environmental activists, or industry. At the same time, we are encouraged to interpret the accompanying paintings within the framework of destruction. The wilderness, now well documented, is not quite wild anymore but lies in the service of culture and national mythology. While the destructive connotations of the chainsaw are apparent, there is also a destruction that occurs with any type of representation. Images of wilderness depend on witnessing that which derives its value from being untouched by human hands.

The largest work in the show is a dual channel video called *Orion Tide* (2013). The landscape is reminiscent of the Nevada desert nuclear test site, except here the explosives originate on the ground and blast up into the air like missiles or space shuttles. The impression is of the Earth attacking an unknown enemy rather than our world under siege—Orion, after all, is the great hunter of Greco-Roman antiquity. However, it is unclear who the enemy is. The so-called attack has a vaguely impersonal quality to it and, eventually, even a lulling effect. Could this be a test or an automated response that jumps into action after the civilization that built it is long gone?

The fashion for ruins was so prevalent in the 18th and 19th centuries that weathered Greek temples inscribed with moralistic, edifying verses were often constructed in the English countryside. These "ruins" had the effect of visually positioning England as the rightful inheritor and caretaker of civilization. In a reworking of Mitchell's quote above, we might think of empire extending into the past by occupying time itself. In Richardson's work, time is stunted. Since it is impossible for us to see our own end, it remains unclear who inherits the vestiges of the future empire. More strikingly, it feels as if the eye that surveys our future wreckage is closer to machine than human. Even as they reference Romantic landscape painting, Richardson's images are mediated views that minimize the presence of human touch. They are modelled on data and composed using technological means. There are no moral verses, no narrative, no movement forward, only vast, moody expanses and automatic repetition.

The exhibition also showcases Richardson's early works, which include polaroids taken of wilderness scenes in horror movies, as well as an augmented video of her childhood neighbourhood in Guelph. These works function as precursors to her more ambitious digital constructions and show the evolution of her interest in the "apocalyptic sublime." Uncanny feelings of loss and a confrontation with the unknown permeate all the works, though they are brought to a much higher refinement in her installations. Together with the assorted Tom Thomson and Group of Seven paintings, the exhibition continues the Canadian tradition of thinking through landscape, though its implications are universal at a time when commercialized space travel and missions to Mars begin to sound like reality. The show also highlights a particularly secular sort of apocalyptic imagination based on environmental collapse and our likely failure to outrun our own destruction.

Dagmara Genda

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

1 *Terrene* by Kelly Richardson was presented at the Macdonald Stewart Art Centre, Guelph, from January 22 to March 27, 2015.

2 Coined by Morton D. Paley in his book of the same title (*The Apocalyptic Sublime*, New Haven and London: Yale University Press, 1986) and used by Kelly Richardson in reference to her work.

3 Mitchell, W.J.T. "Imperial Landscape." *Landscape and Power*. Chicago: The University of Chicago Press, 1994. 17.

4 Shelley, Percy Bysshe. "Ozymandias." *The Literature Network*. http://www.online-literature.com/shelley_percy/672/ Web. 19 February 2015.





Kelly Richardson, *Terrene*, 2015. Installation view.



Kelly Richardson, *Orion Tide, Terrene*, 2015.



Kelly Richardson, *Terrene*

Les œuvres qui composent la récente exposition solo de Kelly Richardson, *Terrene*[1], organisée par Scott McGovern, sont jumelées avec les tableaux du Groupe des Sept et de Tom Thomson, qui font partie de la collection permanente du Macdonald Stewart Art Centre (MSAC). En dépit des différences de style, le jumelage est très heureux. Ensemble, les œuvres engagent un dialogue avec pour toile de fond la conquête impérialiste et la fascination romantique pour le « sublime apocalyptique[2] ». Les paysages de Richardson se situent toujours à un point final, que ce soit la fin des temps, l'abandon d'un site ou le moment qui précède la mort. On pourrait en dire autant des œuvres de Tom Thomson et du Groupe des Sept. Dans le cadre d'un effort concerté pour construire une identité canadienne unifiée, ils dépeignent une terre inhabitée, disponible pour l'exploitation, qui efface l'histoire indigène en Amérique du Nord. Les paysages sont aussi une sorte d'apologie de la nature sauvage pour elle-même : une fois enregistrée, cette nature sauvage se transforme en propriété et en source de biens culturels. C'est ainsi que les deux séries d'œuvres ont un sens temporel parallèle et qu'elles témoignent de ce qui est perdu.

Dans son texte intitulé « Imperial Landscape », W.J.T. Mitchell suggère que le paysage n'est pas tant un genre qu'une tactique de l'agression impérialiste. « Les empires se déplacent vers l'extérieur dans l'espace afin de se projeter vers l'avant dans le temps; la "perspective" qui s'ouvre est non seulement une scène spatiale, mais un avenir anticipé de "développement" et d'exploitation[3]. » Beaucoup d'œuvres de Richardson utilisent la métaphore romantique des ruines dans un geste d'anticipation de la fin de l'empire, tandis que d'autres présentent un futur projeté de destruction pour répondre aux objectifs du développement. Dans *Mariner 9* (2012), à l'origine une installation vidéo HD à trois canaux, mais présentée comme une photographie panoramique au MSAC, l'avenir est envisagé sous la forme d'une station spatiale martienne abandonnée. Le paysage présenté est construit à partir des données recueillies en 1971 par la sonde spatiale Mariner 9, même si, comme Richardson l'explique, il lui a été difficile de maintenir une fidélité sans compromis aux données réelles dans la réalisation de son œuvre. Une fois transcrite sur ordinateur, l'information a abouti à une zone quelconque, déchiquetée, qui a dû être minutieusement complétée au moyen de détails supplémentaires tels des rochers, de la couleur, de la poussière, de la lumière et des débris. La vue panoramique finale ressemble à une image de Caspar David Friedrich. Un soleil lointain et perdu dans la brume illumine un vaste étalement de terre rouge, et ce qui serait une croix dans les tableaux de Friedrich évoque deux cheminées industrielles hors d'usage. Les lumières extérieures continuent de projeter leurs lueurs vives, sans doute en raison de processus automatisés qui survivent à ceux qui les ont conçus. La poussière du sable martien est une autre allusion romantique, et l'inscription vantarde sur la statue en ruine d'Ozymandias est tournée en épitaphe ironique : « Contemplez mes œuvres, ô puissants, et désespérez[4] ! »

The Great Destroyer (2007-2012) est une installation vidéo de huit moniteurs qui, loin de représenter une épave, affiche des scènes idylliques du parc Algonquin, l'un des endroits privilégiés des artistes du Groupe des Sept et le lieu où Tom Thomson est décédé. Les moniteurs, qui sont en gros de la même taille que les tableaux originaux, ressemblent plus à des toiles qu'à des vidéos. On ne remarque aucun mouvement de caméra ou montage; le seul mouvement perceptible est dû au balancement des feuilles et à l'écoulement de l'eau. On peut facilement imaginer les peintres cherchant, dans ces emplacements précis, à produire des tableaux typiquement canadiens. Outre les vidéos, on entend une piste audio d'un oiseau-lyre australien, une espèce qui imite les sons environnants. Entre les moments de chants d'oiseaux, on peut entendre le grondement d'une tronçonneuse ou le bourdonnement d'une voiture qui passe. Bien que ces sons laissent présager sa destruction imminente, ils parlent aussi du caractère hybride de la nature. Cette dernière, ainsi que notre manière de marquer notre différence par rapport à elle, ne sont jamais qu'une conception au service de certaines fins, celles des puissances impérialistes, des militants écologistes, ou de l'industrie. Dans le même temps, nous sommes invités à interpréter les tableaux dans le cadre de la destruction. La nature sauvage, dorénavant bien documentée, n'est plus tout à fait sauvage, et se trouve à servir la culture et la mythologie de la nation. Même si les connotations destructrices de la tronçonneuse sont évidentes, il y a aussi une forme de destruction qui accompagne la représentation comme telle. Les images de la nature sauvage qui sont produites prennent acte de quelque chose qui tire sa valeur d'être intouché par l'homme.

L'œuvre la plus magistrale est une vidéo double canal intitulée *Orion Tide* (2013). Le paysage rappelle un site d'essais nucléaires dans le désert du Nevada, sauf qu'ici, les explosifs sont amorcés au sol puis projetés en l'air comme des missiles ou des navettes spatiales. L'impression qui se dégage est celle de la Terre en train d'attaquer un ennemi inconnu plutôt que celle de notre monde qui serait en état de siège. Après tout, Orion est le grand chasseur de l'Antiquité gréco-romaine. Cependant, on ne sait trop qui est l'ennemi. La prétendue attaque est vaguement impersonnelle et, finalement, elle a même un effet apaisant. S'agit-il bien d'essais ou plutôt d'une réponse automatique qui se met en branle longtemps après que la civilisation qui l'a organisée est révolue ?

La mode des ruines était si répandue au 18e et au 19e siècle qu'il n'était pas rare qu'apparaissent dans la campagne anglaise de vieux temples grecs portant des inscriptions moralisatrices et édifiantes. Ces « ruines » ont eu pour effet de positionner visuellement l'Angleterre comme héritière légitime et gardienne de la civilisation. Dans un remaniement de la parole de Mitchell déjà citée, nous pourrions envisager une puissance impériale étendant son emprise au passé en occupant le temps lui-même. Dans le travail de Richardson, le temps accuse un retard. Comme il nous est impossible de voir notre propre fin, on ne sait trop qui héritera des vestiges de l'empire à venir. Plus étonnamment, tout se passe comme si l'œil qui examine notre naufrage à venir était plus proche de la machine que de l'humain. Même si elles documentent la peinture de paysage romantique, les images de Richardson sont des vues secondes qui minimisent la présence humaine. Elles sont calquées sur des données et produites en utilisant des moyens technologiques. Il n'y a pas de versets moralisateurs, pas de narration, pas de projection en avant, que de vastes étendues dans une atmosphère maussade et la répétition automatique.

L'exposition présente également les premières œuvres de Richardson, comprenant les polaroids de scènes de nature sauvage extraites de films d'horreur, ainsi qu'une vidéo augmentée de son quartier d'enfance à Guelph. Ces œuvres apparaissent comme des précurseurs de ses constructions numériques plus ambitieuses et montrent l'évolution de son intérêt pour le « sublime apocalyptique ». D'étranges sentiments de perte et une confrontation avec l'inconnu imprègnent toutes les œuvres, qui sont portées à un raffinement encore plus élevé dans ses installations. Avec l'accompagnement des tableaux de Tom Thomson et du Groupe des Sept, l'exposition poursuit la tradition canadienne du paysage, mais ses implications sont universelles à un moment où les voyages spatiaux commercialisés et les missions vers Mars commencent à devenir réalité. L'exposition met également en évidence un type d'imagination apocalyptique qui ne se fonde pas sur la religion, mais sur l'effondrement de l'environnement et notre probable impuissance à conjurer notre propre destruction.

Dagmara Genda

Traduction : Josette Lanteigne

Artiste et écrivaine indépendante, **Dagmara Genda** a écrit pour *Border Crossings*, *esse* et *BlackFlash*, où elle a siégé au comité de rédaction de 2008 à 2011. Elle est titulaire d'une maîtrise du London Consortium (Birkbeck College) ainsi que d'une maîtrise de beaux-arts de la Western University (Londres). Elle a présenté des expositions solos à la Galerie Walter Phillips, au Banff Centre of Fine Arts et à la Fondation Esker (Calgary), et elle a pris part à des expositions de groupe dans de nombreuses galeries publiques, dont la plus récente qui était une participation à la tournée d'*Ecotopia* sur la scène canadienne.

1 *Terrene*, de Kelly Richardson, a été présenté au Macdonald Stewart Art Centre, à Guelph, du 22 janvier au 27 mars 2015.

2 L'expression est de Morton D. Paley, dans son livre *The Apocalyptic Sublime* (New Haven et Londres, Yale University Press, 1986). Kelly Richardson l'utilise pour décrire son propre travail.

3 W.J.T. Mitchell, « Imperial Landscape », *Landscape and Power*, Chicago, The University of Chicago Press, 1994, p. 17.

4 Percy Bysshe Shelley, « Ozymandias », *The Literature Network*. http://www.online-literature.com/shelley_percy/672/.

Lizzie Fitch et Ryan Trecartin : *Site Visit*, le zombie indistinct et obêti comme nouuel avatar post-humain ? « It just feel weird, it's like someone is watching us[1] »

Le zombie n'a jamais été aussi représenté dans les différents médias qui nous entourent, que ce soit au cinéma, dans les jeux vidéo, les bandes dessinées, livres, séries, plates-formes Internet, jusque dans les faits divers et notre langage lui-même. Cette contamination médiatique qui semble mimer la progression contagieuse qui le caractérise l'a rendu étonnamment flexible : du cannibale sanguinaire intarissable à une bête abrutie presque sympathique.

C'est donc logiquement que nous le retrouvons parmi la bande hystérique du dernier film de l'artiste Ryan Trecartin, réalisé en collaboration avec Lizzie Fitch.

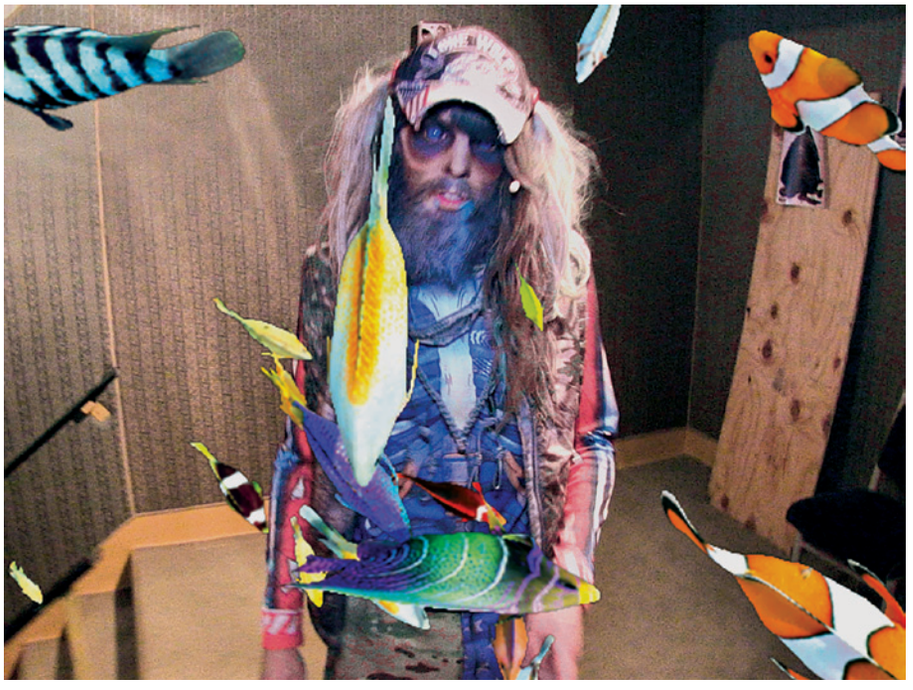
Montré pour la première fois au KW de Berlin l'hiver dernier, *Site Visit* se déploie simultanément sur six écrans. Une nouvelle fois, des procédés de montage *cut-up* nous malmènent pendant presque une heure en compagnie de différents groupes d'individus qui évoluent dans un espace clos – ici, un temple maçonnique désaffecté trouvé à Los Angeles. Les comportements de ces personnages et le langage visuel emprunté de la vidéo nous rappellent le genre du film d'angoisse. Une panique artificielle semble conduire la narration : les personnages sont en mode « survie » dans ce lieu en décrépitude livré à leur hystérie. On suit alors une sorte d'expédition farfelue comme l'indiquent certains éléments et outils : caméra embarquée, vision nocturne façon *Blair Witch Project* (1999), tentes, feu de camp, lampes frontales, t-shirts Jurassic Park et gourdes : ils et elles sont habité-es par le sentiment de ne pas être seul-es.

C'est alors que l'on aperçoit le fameux « zombie », qui est à première vue difficile à distinguer des autres personnages. En effet, caractéristique des films déjantés de Ryan Trecartin, les acteur-ice-s sont affublé-es d'innombrables accessoires : perruques qui ne tentent pas l'illusion du réel, lentilles de contact aux couleurs irisées et maquillage-peintures sur tout le corps. Cette petite communauté est un véritable *freak show,* sorte de carnaval au summum du *camp* où déambulent et s'expriment, munis de voix sous hélium, des individus dont on peine à identifier les marqueurs habituels



Lizzie Fitch / Ryan Trecartin, *Site Visit*, 2014. Extraits vidéo. Courtoisie des artistes et de Andrea Rosen Gallery, New York, Regen Projects, Los Angeles, et Spruth, Berlin et Londres.





Lizzie Fitch / Ryan Trecartin, *Site Visit*, 2014. Extraits vidéo.
Courtoisie des artistes et de Andrea Rosen Gallery, New York,
Regen Projects, Los Angeles et Spruth, Berlin et Londres.

d'appartenance à un groupe : âge, genre, vêtements, attitudes, manières de parler, mimiques, gestuelles, etc.[2] Individus épicènes, ce n'est toutefois pas l'introduction du féminin dans le masculin ou vice-versa, mais plutôt la création d'un corps où les deux existent simultanément dans une exagération *camp*, suivant le concept de Susan Sontag[3]. Dans son essai où elle tente de saisir cette notion complexe, elle ajoute aux caractéristiques physiques celles du comportement : « un goût pour l'exagération des caractéristiques sexuelles et maniérisme de la personnalité ». Plus précisément, chez Ryan Trecartin, chacun des personnages parodie avec outrance des gestes et langages suggérant des comportements repérés dans la « réalité », tout en jouant sur la multiplicité et le flou : aucun des individus n'incarne un stéréotype précis et unique. Ils sont des corps « anagrammes » : « le corps comme une sorte de phrase qui peut être brouillée encore et encore pour produire perpétuellement de nouveaux sens[4]. » « Trop » à la fois, ils et elles sont des personnalités « immédiates » pour reprendre une nouvelle fois les mots de Susan Sontag[5] : des caractères intenses et démesurés.

Ainsi le zombie et son comportement représenté, construit par son apparition au cinéma, est une figure de choix pour l'artiste : corps indistinct par excellence, mais toujours performatif et avec outrance, artifices et exagérations. En ce sens, il est une puissante incarnation du *camp*.

Le zombie de *Site Visit* nous apparaît alors similaire aux autres occupant-es du lieu : le même regard-lentille translucide, le même type de tenue, résultat d'un assemblage caractérisé par le « trop » : casquette, legging à motifs et minishort doré par dessus, sneakers, cheveux et barbes longs et hirsutes. Seuls le maquillage blafard, sa solitude et sa « lenteur » comparée à l'hyperactivité des autres nous permettent de l'identifier comme un « mort-vivant ». Toutefois, il n'est en aucun cas effrayant, plus proche du zombie chorégraphié de Michael Jackson (*Thriller*, 1983*)* que des tenaces et infectieuses créatures de Danny Boyle (*28 jours plus tard,* Danny Boyle, 2002).

Du film d'horreur, Ryan Trecartin n'emprunte que la forme et laisse le contenu de côté – les personnages en « panique », un lieu en décrépitude, des zombies inutiles et le langage visuel inhérent au genre : caméra subjective et vision nocturne, éclairage bougie proche des visages, miroirs brisés, gros-plan soudain, etc.

Loin de créer une quelconque angoisse chez le spectateur-ice, *Site Visit* s'apparente à une fête dépravée où tous les protagonistes sont en état de délirium puissant à force de vider les bouteilles d'alcool, de boissons énergisantes, et de fumer toutes sortes de substances offertes en libre service dans le temple.

Cependant, nous pouvons être terrifiés par la pensée que ces êtres extrêmes, excessifs et hystériques pourraient être notre *moi* futur. En effet, ils nous apparaissent étrangement familiers. Nous repérons dans certains gestes, comportements et expressions, une réalité aperçue à la télévision, sur des plateformes Internet type *YouTube* ou *vine* et puis aussi dans la rue, chez nos connaissances et même dans notre propre comportement. Ces individus coincés dans le rythme infernal du montage vidéo de l'artiste seraient-ils une incarnation cinglée du fameux post-humain, dont nous sommes pour le moment incapables de suivre le rythme ?

En plus de celles déjà nombreuses de Ryan Trecartin, les caméras sont omniprésentes dans *Site Visit*, tout un chacun-e se fait à la fois filmer et capture les évènements qui l'entourent. Caméscopes, téléphones portables, lumières et micros deviennent de véritables prolongements technologiques, tel que prévu dès les années 1960 par le théoricien canadien Marshall McLuhan. Son célèbre essai, *Pour comprendre les médias : les prolongements technologiques de l'homme* (1964)[6], nous permet de penser les individus de *Site Visit* comme des sortes de systèmes en circuits fermés qui répètent différentes actions impulsées par la conscience de leurs enregistrements et futures diffusions. Inévitablement, les attitudes sont surjouées comme sur une scène de théâtre burlesque. Ces deux modes simultanés de (re)présentation projettent ces sujets dans deux temporalités : une actuelle, en interaction avec les autres dans le même espace, et celle de la potentielle diffusion de la vidéo en train d'être enregistrée. Cette dernière correspond à un niveau de conscience de soi inédit depuis l'apparition d'Internet : celle de sa représentation dans un espace public en ligne et médiatisé. Cependant, les personnages de l'artiste peinent à distinguer leur être actuel de son usage technologique. Ils témoignent d'une conscience devenue automatique et donc paradoxalement instinctive : ils ont les actes irréfléchis et machinaux de « zombies-agents ».

Comme le zombie nous l'illustre de façon brutale, notre corps dépérit alors que son image reste. Ce corps éprouve des difficultés à correspondre aux attentes de sa propre image, d'où la folie schizophrénique qui semble habiter ces personnages. Comportements à identifier comme stigmates d'une trop forte exposition aux caméras. Les corps sont en pleine performance pour nourrir leur image.

Le personnage du zombie est extrêmement malléable, il peut être le réceptacle d'innombrables discours et métaphores. Contrairement aux vampires, Frankenstein et autres loups-garous, il n'existe pas de littérature de référence qui en aurait défini les codes et la mythologie – il fut absolument construit par son apparition au cinéma, il est sujet à de perpétuelles mutations, conséquences des différents supports médiatiques dans lesquels il apparaît.

Comme nous l'avons vu, le zombie de *Site Visit* n'a rien d'angoissant, il semble que ce soit uniquement son désir de consommation et de destruction qui le rapproche de son fameux homologue. Apparemment indifférent à la chair humaine, il préfère les packs de bière, boissons énergisantes, snickers et autres drogues. C'est le parasite par excellence : il occupe les lieux, abruti, indifférent à ce qui l'entoure, uniquement conduit par la satisfaction de ses besoins. Camé *campy,* il nous apparaît comme une exagération puissante d'un être-produit (déchet) de la société de consommation. Cet amalgame entre la figure du zombie et le comportement du consommateur-ice dans une société hypercapitaliste a été observé plus d'une fois, notamment dans le « Zombie Manifesto » de Sarah Juliet Lauro et Karen Embry : « En tant que machine inconsciente, dévorante, le zombie cinématique terrifie parce qu'il est le reflet de la société commerciale actuelle, uniquement propulsé par son besoin de perpétuellement consommer[7]. »

Si dans les apparitions habituelles du zombie, notamment au cinéma, celui-ci a un comportement marginal et extrême face aux vivants, dans *Site Visit*, il est affolant de constater que les autres protagonistes ont un comportement similaire. Ainsi, avec ce film, Ryan Trecartin semble nous proposer avec humour et parodie la vision angoissante du futur post-humain comme un être surmédiatisé, surconsommateur et (super)artificiel : hybride entre le zombie-produit du capitalisme du « Zombie Manifesto » et le cyborg de Donna Haraway[8]. N'agissant plus que pour et avec la conscience de sa représentation et diffusion médiatique, le sujet chez Ryan Trecartin évolue dans des routines comportementales, devenu véritable mort-vivant, « le zombie a complètement perdu l'esprit, devenu *blank*, animé et complètement dénué de conscience[9] ».

Lors d'une scène centrale de *Site Visit*, le zombie se lève et, d'une démarche titubante qui n'est pas due à son corps en putréfaction, mais plutôt à l'alcool préalablement ingurgité, urine sur un feu de camp – l'image est clairement symbolique : il est entièrement vêtu d'une combinaison patchwork constituée du drapeau des États-Unis.

Gauthier Lesturgie

Gauthier Lesturgie est un auteur, traducteur et curateur indépendant basé à Berlin. Depuis 2010, il a travaillé dans différentes structures et projets artistiques, tels que le Den Frie Centre for Contemporary Art (Copenhague), la revue *Critique d'art*, les 2e et 3e Biennales d'art contemporain de Rennes ou encore SAVVY Contemporary (Berlin). Il écrit aujourd'hui pour divers supports comme *Inferno* (Paris), *Contemporary and* (Berlin), *Inter art actuel* (Québec), *Espace art actuel* (Montréal) ou encore *02* (Nantes).

1 *Site Visit* (2014).

2 Caractéristiques de la façade définie par Erwin Goffman dans *La mise en scène de la vie quotidienne : La présentation de soi*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1973.

3 « Camp is the epicene style », Susan Sontag, « Notes on "Camp" » (1964), *in Against Interpretation and Other Essays*, New York, Picador, 1966, p. 280.

4 Mike Kelley, « Playing with dead things : on the uncanny », 1993, p. 15.

5 Susan Sontag, *ibidem*, p. 286.

6 Marshall Mc Luhan, *Pour comprendre les médias : les prolongements technologiques de l'homme* (1964), Paris, Le Seuil, coll. « Point-Essais », 1977, traduit de l'anglais par Jean Paré.

7 Sarah Juliet Lauro et Karen Embry, « A Zombie Manifesto : The Nonhuman condition in the Era of Advanced Capitalism », *in Boundary 2*, printemps 2008, p. 15.

8 « À notre époque, une époque mythique, nous sommes tous chimères, hybrides théoriques et fabriqués entre machine et organisme, en un mot nous sommes des cyborgs », Donna J. Haraway, « A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century », *in Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, Londres, Free Association Books, 1991, p. 150.

9 Sarah Juliet Lauro et Karen Embry, *op. cit.*, p. 5.

N.D.L.R. Lizzie Fitch & Ryan Trecartin, « Site Visit », a été présenté au KW, à Berlin, du 14 septembre 2014 11 janvier 2015.

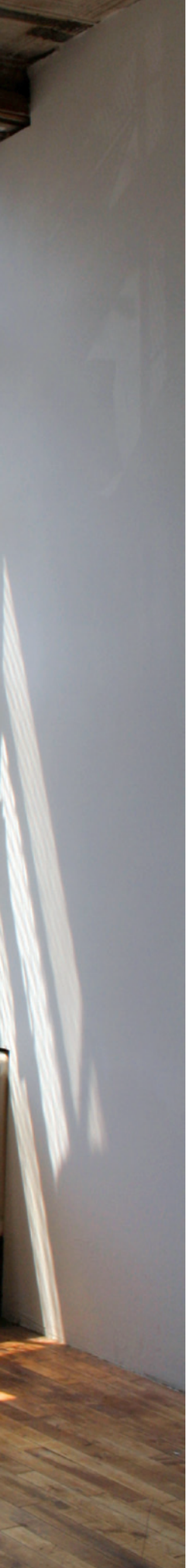




Lizzie Fitch / Ryan Trecartin, *Site Visit*, 2014.
Extraits vidéo. Courtoisie des artistes et de
Andrea Rosen Gallery, New York;
et Regen Projects, Los Angeles;
et Spruth Magers, Berlin, Londres.



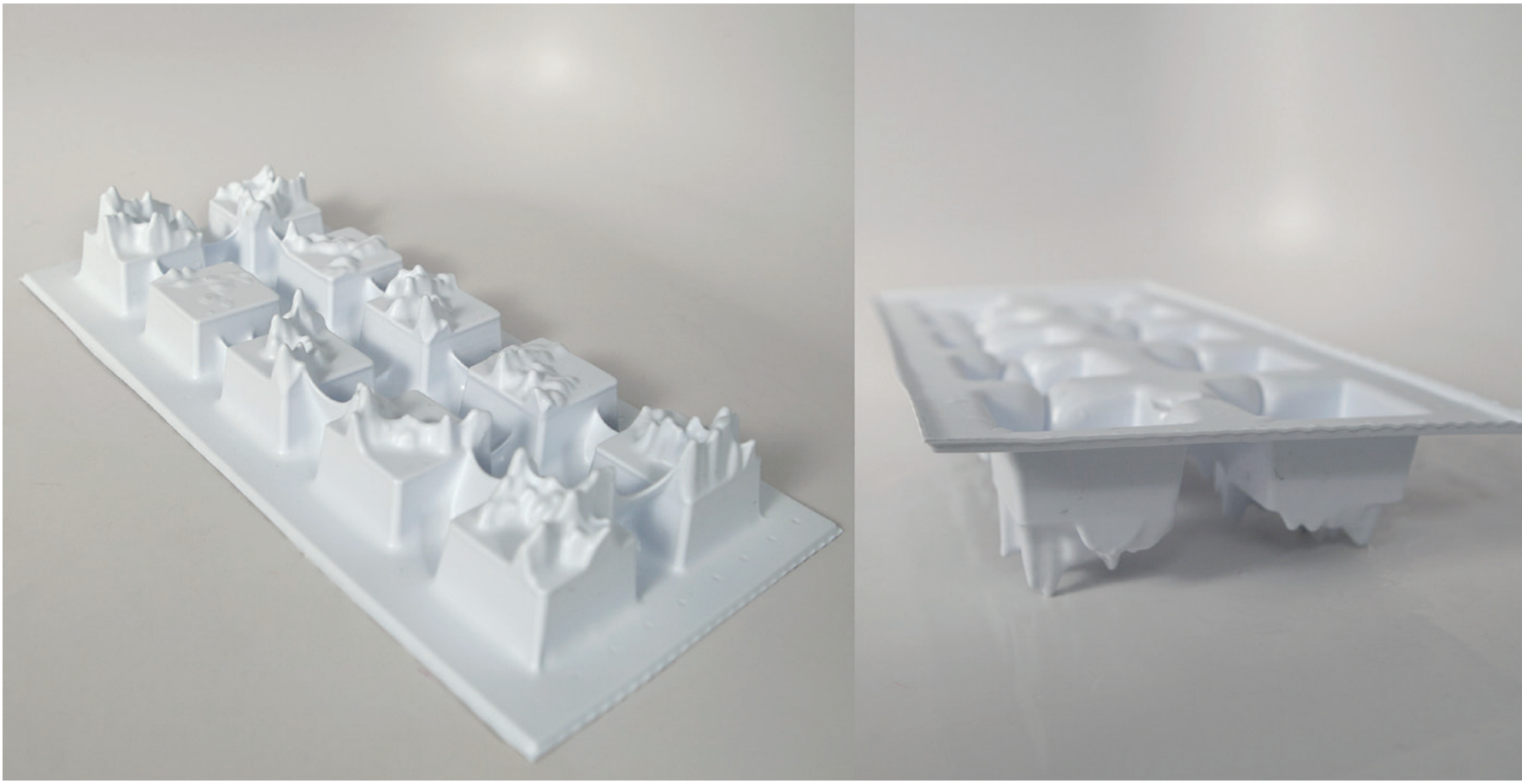
Audra Wolowiec, *Breathing Room*, 2012-2014. Sacs de plastique, air, fil, cadre.



DIY

Melissa F. Clarke, Sue Ngo, *Cities are Natural*, 2014.
Microphones de contact, logiciel personnalisé, verre, métal, papier fabriqué, projection.

La nature en DIY

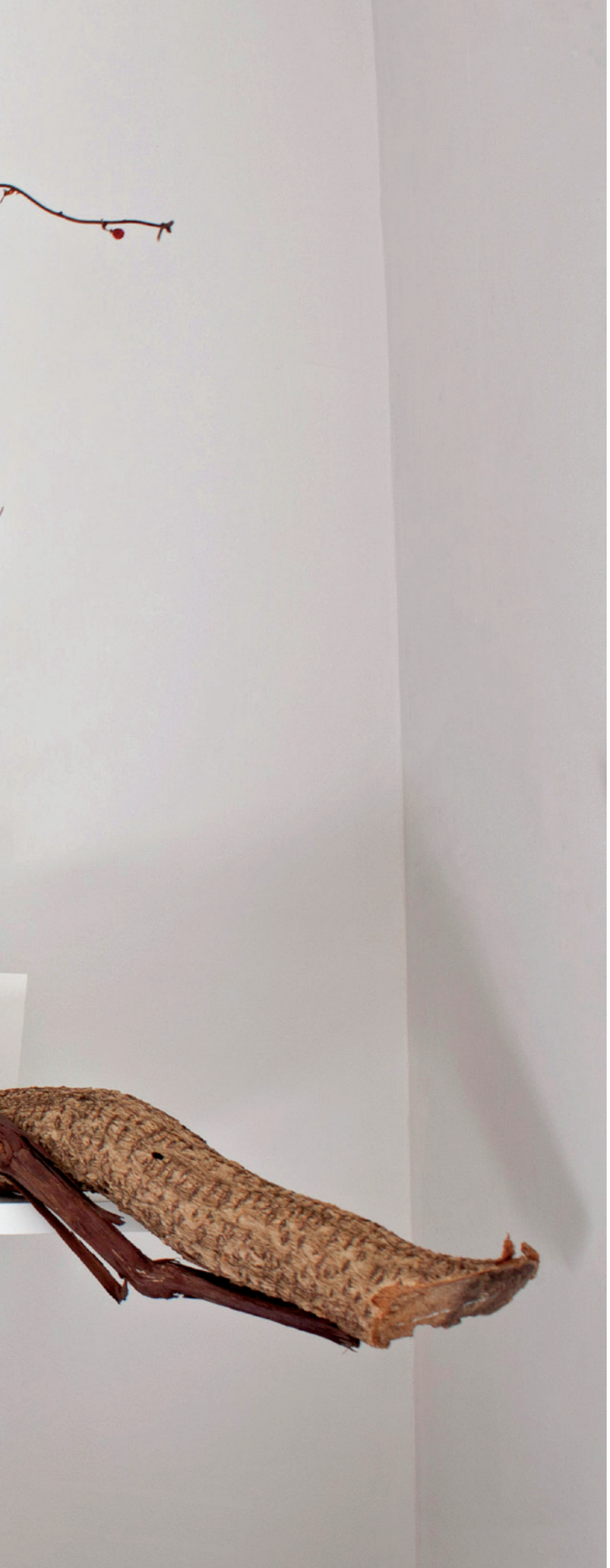


Genevieve Hoffman, *Ice Cube Tray*, Polystyrene, 2013.

La Galerie Stream, située sur l'avenue Myrtle dans le quartier Bushwick à Brooklyn présentait, récemment, l'exposition de groupe *Systematic Sampling*.[1] Cette dernière s'appliquait à démontrer les points d'intersection entre l'art, la science et la technologie, spécifiquement reliés à des thèmes se rapportant, de loin ou de proche, à l'environnement, la nature, l'écologie et des thèmes connexes. L'exposition rassemblait des artistes aux pratiques interdisciplinaires (art visuel, art numérique, musique, art sonore, design industriel), certains d'entre eux collaborant même avec un scientifique, et différents médiums étaient représentés, le son, la lumière, la photographie et la vidéo. Les commissaires, Melissa F. Clarke et Miriam Simun, deux artistes américaines, ont toutes deux une pratique interdisciplinaire, et placent l'environnement et la technologie au centre de leur recherche. Structure à but non lucratif, la Galerie Stream soutient particulièrement les artistes et les commissaires émergents issus des nouveaux médias.

À première vue, la mise en exposition au sein de la petite galerie s'avérait surprenante puisque la plupart des œuvres, déposées sur des étagères disposées le long des murs, se juxtaposaient de manière très serrée, à l'exception de la photographie *Situated Sampling Set*, de Sascha Pohflepp, qui se retrouvait au sol, tandis que la sculpture gonflable *Breathing Room*, d'Audra Wolowiec, était suspendue au plafond. À travers cet aménagement qui occupait le maximum d'espace, nous pouvions percevoir la volonté d'une homogénéité et d'une unité parmi des œuvres de petite taille, arborant toutes explicitement un rapport avec la science et la technologie en adoptant l'esthétique DIY (*Do It Yourself*), formule qui encourage à faire quelque chose à l'extérieur des courants dominants et des grandes


ORIENTAL BITTERSWEET
(CELASTRUS ORBICULATUS)
ORIENTAL
BITTERSWEET &
WILD GRAPE



Ellie Irons, *Oriental Bitter Sweet*, 2013.

industries. Cette approche, qui use de moyens économiques modestes, est axée sur la recherche indépendante, la créativité et l'innovation. Dans ce contexte, l'artiste développe directement sa production, qui aboutit souvent à former un objet ayant un caractère plus ou moins artisanal.

La pratique DIY renvoie à une culture engagée qui tend à adresser des problématiques à teneur sociale et politique[2]. La prémisse curatoriale de *Systematic Sampling* soulève diverses questions sur l'environnement, à une époque où l'on s'interroge sur l'accroissement des populations en milieu urbain. À cet effet, les commissaires relèvent que « plus d'un tiers de la terre est maintenant considéré comme un "nouvel" écosystème : mise en forme par la force humaine, auto-entretenue[3] ». Comment les travaux des artistes techno-scientifiques font-ils écho à ce nouvel écosystème, aussi appelé écologies émergentes ? Les artistes de *Systematic Sampling* traitent d'écologie, directement ou de manière abstraire par le biais de procédés scientifiques et technologiques. Art et science travaillent de pair et en complémentarité. Depuis quelques décennies, nous avons l'habitude de la figure de l'artiste chercheur-scientifique. Soulignons que c'est une erreur d'employer le mot hybridité pour décrire la conjugaison de l'art et de la science et/ou la technologie, car il signifie « deux éléments de nature différente anormalement réunis ». Ingeborg Reichle, théoricienne et auteure allemande, spécialisée en art contemporain, nouvelles technologies et nouveaux médias, exhorte à ne pas percevoir art et science comme une dichotomie, deux systèmes où les sciences seraient considérées comme objectives et les arts, comme subjectifs[4].

Lorsque les artistes travaillent dans des laboratoires, ils utilisent des méthodes de recherches similaires à celles des scientifiques. *Sampling*, terme inclus dans le titre de l'exposition, évoque la capture et l'extraction d'informations et d'échantillons provenant du réel, et leur assemblage a pour but de faire jaillir quelque chose de nouveau. L'installation *Spectral Resonance*, de l'artiste Erin Sexton, organise une réaction chimique qui permet d'entendre les sonorités d'un oscillateur, produites par l'immersion de fins câbles électriques dans une solution bleue de chlorure de cuivre contenue dans un bécher. Les fils de bronze qui s'enroulent sur une grande partie de la pièce apportent beaucoup d'élégance.

Certaines œuvres offrent une réflexion sur les ressources naturelles. C'est entre autres le cas d'*Invasive Pigments*, d'Ellie Irons, qui propose une étude sur la migration et la prolifération des plantes. L'installation de l'artiste décline son processus d'investigation : résultat de la cueillette de végétaux, sous forme d'échantillons de plantes trouvées à proximité de son domicile, jusqu'à la transformation en pigments, qui prend l'aspect d'une palette aux couleurs vives, qu'elle utilise à différentes fins. Le projet de carte postale *Postcards from Paradise*, de Ryan Pierce, documente des terrains industriels déserts qui préfigurent une route potentielle de charbon perçant l'Ouest américain. Les photographies possèdent une touche personnelle avec l'ajout d'une inscription au moment de la postproduction. Sur l'un des clichés, nous pouvons lire cet énoncé, à la fois nostalgique et humoristique : « *The days of buying Manhattan for trinkets and beads are over.* ».

D'autres travaux démontrent une recherche orientée vers la sonification et la visualisation de *data* numériques, au moyen de leur conversion en sons ou en lumières. Traitant d'urbanisme et d'architecture, l'installation *Cities are Natural*, de Melissa F. Clarke, est le fruit d'enregistrements obtenus à l'aide de microphones contacts, de vibrations captées sur des édifices situés aux alentours de son atelier de l'avenue Kent, à Brooklyn. Elle a transposé les données acoustiques en éléments visuels qui prennent l'aspect de lumières de différentes couleurs projetées sur un ensemble de petites sculptures composées de verre et de papier, qui représentent la ville. Clarke livre ainsi une interprétation et un témoignage sur le quartier Bushwick, qui est en train de subir de massifs changements, dans



Sascha Pohflepp et Chris Woebken, *Simulated Sampling Set*, 2014. Photo : Manuel Jose Carjaval.

la foulée de la démolition et de la construction de nombreux bâtiments.

Siphonal N9604Z, de l'artiste Nanu Al-Hamad, examine les phénomènes acoustiques : un enregistrement de la mer, connecté à un système audio, joue à l'intérieur d'un coquillage. L'installation sonore *Meta*, de Richard Garet, est constituée d'un dispositif audio branché en quadriphonie, permettant au son de circuler dans un réseau de quatre petits transducteurs (appareils convertissant des signaux) qui amplifient les vibrations de la surface du mur sur lequel ils sont fixés. Garet invite l'auditeur à l'écoute d'une trame sonore ambiante en temps réel, teintée de bourdonnements et ponctuée d'une variation de sons aigus. Ce faisant, l'artiste cherche à diriger l'attention sur les bruits de notre environnement quotidien.

Déployant beaucoup d'originalité, les œuvres regroupées dans *Systematic Sampling* contribuaient, par de modestes moyens matériels, à nous sensibiliser et à nous éveiller sur certains enjeux préoccupants touchant la sphère de l'actualité sociopolitique. En prenant position et en travaillant à susciter un brassage d'idées avec une économie de moyens, les artistes poursuivent avec brio la tradition DIY.

Esther Bourdages



Nanu Al-Hamad, *Siphonal N9604Z*, 2014.
Coquillage, laque, électronique.
Photo : Melissa F. Clarke.



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

[1] *Systematic Sampling* était présentée à la Stream Gallery, à Brooklyn, New York, du 8 au 22 janvier 2015. Les artistes exposés étaient : Audra Wolowiec (États-Unis), Brenna Murphy (États-Unis), Ellie Irons (États-Unis), Genevieve Hoffman, Jess Rowland & Margaret Schedel & Kevin Yager, Melissa F. Clarke (États-Unis), Nanu Al-Hammad (Koweït) & Miriam Simun (États-Unis), Natalie Jeremijenko (Australie) & The xDesign Team (États-Unis), Phil Sterns (États-Unis), Richard Garet (Uruguay, États-Unis), Trish Mackenzie (États-Unis), Chris Woebken & Sascha Pohflepp (Allemagne), Erin Sexton (Canada). Commissaires : Melissa F. Clarke et Miriam Simun (États-Unis).

[2] Pour de plus amples informations sur l'émergence et le développement du DIY, voir Georges McKay, « DiY Culture: notes towards an intro », dans *DiY Culture: Party and Protest in Nineties' Britain*, London, Verso, 1998, p. 1-53.

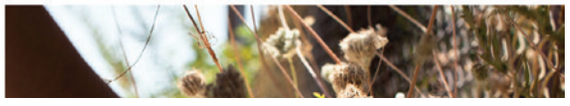
[3] Traduction libre de l'auteure. Texte original, Melissa F. Clarke et Miriam Simun : « Over a third of the earth is now considered a "novel" ecosystem: shaped by human force, self-sustaining ». Extrait tiré du catalogue d'exposition *Systematic sampling* (Brooklyn, Stream Gallery, 8-22 janvier 2015), Brooklyn, Stream Gallery, 2015.

[4] Ingeborg Reichle : « *Art today not only serves to comment on science, it also represents its own form of research and knowledge production though one belonging to a radically different epistemological tradition.*» http://www.kunstgeschichte.de/reichle/cv.html.









Ellie Irons, *Invasive Pigments*, 2013. Colour sampler, plexiglass, deep-well slides, plant based pigments in gum arabic.
Photo: Melissa F. Clark.

The Nature of DIY



Ryan Pierce, *Postcards from Paradise #3, Hardin, Montana*, 2014.
Flashe paint on digital photograph reprinted via offset and digital printing. Photo: Ryan Pierce.

Stream Gallery, located on Myrtle Avenue in Bushwick, Brooklyn, recently presented *Systematic Sampling*, a group exhibition examining the links between art, science and technology, in particular how these loosely or closely intersect with the environment, nature, ecology and other related subjects.[1] The exhibition assembled artists with interdisciplinary practices (visual art, digital art, music, sound art, industrial design), some of whom collaborate with scientists. Various mediums were represented, including sound, light, photography and video. Both of the American curators, Melissa F. Clarke and Miriam Simun, have interdisciplinary art practices with a research focus on the environment and technology. As a non-profit organization, Stream Gallery is particularly dedicated to supporting emerging new media artists and curators.

At first glance, the hanging of the exhibition in the small gallery was surprising. The works, placed on shelves along the walls, were closely juxtaposed, except for Sascha Pohflepp's photograph, *Situated Sampling Set*, which rested on the floor, and Audra Wolowiec's inflatable sculpture, *Breathing Room*, which was hanging from the ceiling. Maximally occupying the space, this configuration indicates a desire to reveal a homogeneity and unity among the small-scale works, all of which are explicitly connected to science and technology and employ a do-it-yourself aesthetic that emphasizes making something outside the mainstream and large industries. Using low-cost means, the DIY approach is based on independent research, creativity and innovation. In this context, the artists produce the works themselves, which often gives the objects a more or less crafted aspect.

DIY culture is typically committed to addressing social and political issues.[2] The curatorial premise of *Systematic Sampling* raises various questions about the environment at a time when the demographic growth of urban centres is being examined. To this end, the curators state that "over a third of the earth is now considered a 'novel' ecosystem: shaped by human force, self-sustaining."[3] How do artists' techno-scientific works echo this new ecosystem, these emerging ecologies? The artists in *Systematic Sampling* deal with ecology, directly or abstractly, through scientific and technological processes. Art and science work complementarily and in tandem. In the last few decades, we have grown accustomed to the image of the artist as a researcher-scientist. We must note that it is misleading to use the term "hybridity" to describe the convergence of art and science and/or technology, since it designates "an atypical combination of two different elements." Ingeborg Reichle, the German author and art historian who specializes in contemporary art, new technologies and new media, insists that art and science should not be perceived as a dichotomy, as two systems in which science is considered objective and the arts, subjective.[4]

When artists work in labs, they use research methods similar to those of scientists. "Sampling"—the term included in the exhibition title—evokes information capture and retrieval and real data sampling. The purpose of collecting such information is to generate something new. The installation *Spectral Resonance*, by artist Erin Sexton, sets up a chemical reaction that renders audible the tones of an oscillator produced by submerging fine electrical wires in a beaker of blue copper chloride solution. Bronze wires coiled around most of the work give it extra elegance.

Some of the works consider natural resources. Such is the case with *Invasive Pigments*, by Ellie Irons, which offers a study on plant migration and proliferation. The installation presents the artist's investigation process: from the collection of plant samples found near her residence to their transformation into a palette of brightly coloured pigments used for different purposes. With his project *Postcards from Paradise*, Ryan Pierce documents abandoned industrial sites prefiguring the possible route that coal cuts across the American West. Inscriptions added in postproduction give the photographs a personal touch. One print displays the following statement, at once nostalgic and humorous: "The days of buying Manhattan for trinkets and beads are over."

Other works illustrate research in data sonification and visualization through the conversion of data into sound and light. For the installation *Cities Are Natural*, which deals with urbanism and architecture, Melissa F. Clarke used contact microphones to record the vibrations of buildings near her studio on Kent Avenue, in Brooklyn. She transposed the audio data into visual elements rendered as many coloured lights that are projected onto an assemblage of small glass and paper sculptures representing the city. Clarke also offers an interpretation and account of the Bushwick neighbourhood, currently undergoing considerable change as a result of the demolition and construction of many buildings.

Siphonal N9604Z, by artist Nanu Al-Hammad, examines acoustic phenomena: a recording of the sea, connected to an audio system, plays inside a shell. The sound installation *Meta*, by Richard Garet, is composed of a quad audio interface, which circulates the sound via four small sound exciters that amplify the surface vibrations of the wall to which they are attached. Garet invites visitors to listen to an ambient soundtrack in real time, mixed with hums and punctuated by various high-pitched sounds. In so doing, the artist directs our attention to the noises of our everyday environment.

Showing much originality and using low-cost methods, the works assembled in *Systematic Sampling* contribute to our understanding and awareness of certain disquieting issues related to the current socio-political climate. By taking a stand and striving to bring forth new ideas with an economy of means, the artists brilliantly carry on the DIY tradition.

Esther Bourdages
Translation: Oana Avasilichioaei

Esther Bourdages is an art writer and independent curator. Having received a Master in Art History, which focused on the Swiss sculptor Jean Tinguely, from the Université de Montréal, she is currently investigating a broader sense of sculpture (art in situ, installation), often in relation with sound and digital art.

[1] *Systematic Sampling* was presented at Stream Gallery, in Brooklyn, from January 8 to 22, 2015. The exhibiting artists were Audra Wolowiec (USA), Brenna Murphy (USA), Ellie Irons (USA), Genevieve Hoffman, Jess Rowland & Margaret Schedel & Kevin Yager, Melissa F. Clarke (USA), Nanu Al-Hammad (Kuwait) & Miriam Simun (USA), Natalie Jeremijenko (Australia) & The xDesign Team (USA), Phil Sterns (USA), Richard Garet (Uruguay, USA), Trish Mackenzie (USA), Chris Woebken & Sascha Pohflepp (Germany), Erin Sexton (Canada). Curators: Melissa F. Clarke and Miriam Simun (USA).

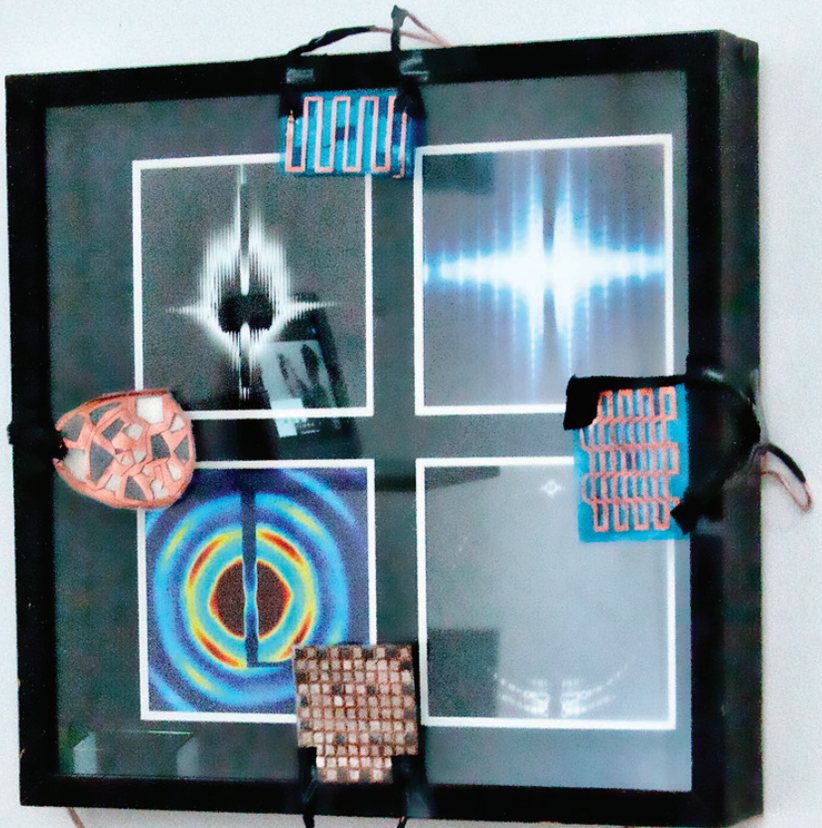
[2] For more information on the emergence and development of DIY see: McKay, Georges. "DiY Culture: notes towards an intro." *DiY Culture: Party & Protest in Nineties Britain*. Ed. George McKay. London: Verso, 1998. 1-53.

[3] Clarke, Melissa F. & Miriam Simun. *Systematic sampling*. Ex. Cat. Brooklyn: Stream Gallery, 2015.

[4] Ingeborg Reichle states that "art today not only serves to comment on science, it also represents its own form of research and knowledge production—though one belonging to a radically different epistemological tradition." "Ingeborg Reichle Curriculum Vitae." *Kunstgeschichte*. http://www.kunstgeschichte.de/reichle/cv.html. 2003. Web. 13 May 2015.



Phillip David Stearn, *Alpha, Beta, Gamma*, 2011.
Modified fluorescent light fixture, Geiger counter, custom electronics.



Jess Rowland, Kevin Yager & Margaret Anne Schaefer

Ambiguous Records of Reality, 2014
X-ray scattering images, solidification, home-made isolators





Erin Sexton, *Spectral Resonance*, 2014. Cuivre, Magnesium sulfate, eau, verre, electronique, plastique, bronze. Photo : Erin Sexton.

space junk !

concert-performance

sur installation

sonore.

Le petit

théâtre

d'objets

de

Valentin Durif

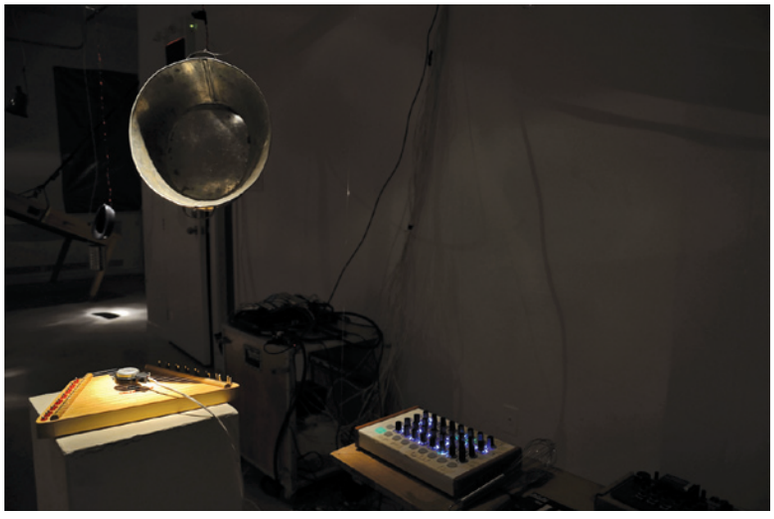


Valentin Durif, *Space Junk*, 2015.
Installation, concert-performance.
Photo : Tanya Saint-Pierre.









Valentin Durif, *Space Junk*, 2015. Installation, concert-performance. Photos : Tanya Saint-Pierre.

Des manifestations futuristes à celles de John Cage, en passant par le travail de David Tudor ou celui d'Harry Partch, l'histoire de l'art sonore jusqu'à aujourd'hui montre que l'utilisation d'objets quotidiens suscite, depuis un moment déjà, un intérêt marqué dans la création des œuvres. Tributaire d'une certaine forme d'« art pauvre », l'usage d'objets banals permet non seulement de développer des sonorités inattendues, voire inusitées, mais aussi de gommer, dans la pratique musicale, **la « distinction de nature moralisatrice entre sons purs et sons bruiteux qu'entretenait la musique depuis plusieurs siècles […][1] ». Ainsi, les artistes-musiciens ont développé des stratégies et des pratiques pour mettre en valeur ces sources sonores triviales de manière à la fois visuelle et sonore. Sans former un courant esthétique unifié, le travail produit dans cette optique révèle des prises de position variées, ludiques ou critiques, parfois subversives, qui traduisent à leur manière « les questions relatives au statut et à la fonction de l'objet dans notre société de consommation[2]. » Une de ces pratiques consiste à réaliser ce que nous appellerons ici des « théâtres d'objets », dont l'installation *Space Junk* du Lyonnais Valentin Durif[3] est un exemple éclairant.

Musicien, programmeur et bidouilleur, Durif, connu aussi sous le pseudonyme GzzzT, travaille l'espace sonore en détournant des objets du quotidien qu'il développe comme autant d'instruments capables de jouer ses propres compositions. Par un travail sur les sons concrets et une scénographie de la lumière, l'artiste propose des mises en scène qu'il rattache au monde domestique. En effet, ses précédentes manifestations aux titres évocateurs d'une certaine gastronomie « aurale » – pensons ici au concert-performance Émincé d'oreilles ou encore à *Cliquetis (installation pour batterie de cuisine)* – s'appropriaient plusieurs éléments familiers de la cuisine pour en faire de nouveaux objets sonores. Certes, si son travail se situe au carrefour du champ des musiques électroniques et électroacoustiques, et de celui de la nouvelle lutherie, il n'en demeure pas moins aussi l'exploration d'une théâtralité des objets dans le contexte de l'installation.

Réalisée dans le cadre d'une résidence de recherche-création en arts numériques à Sporobole[4], *Space Junk* s'inscrit dans la lignée d'une démarche consacrée aux rapports entre sons et objets dans la création musicale. L'artiste y propose de sculpter des sonorités générées par des sources variées : synthétiseurs, harpe, manipulation d'ustensiles sur différentes surfaces, entre autres, constituent ici autant de points de départ à l'élaboration de pièces expérimentales que vient animer une mise en scène digne d'un véritable théâtre d'objets.

Du dispositif des objets dans l'espace à l'installation sonore ou comment planter le décor d'un concert

Dans un amalgame de fils – qui tiennent d'une sorte de dramaturgie du sonore, l'équipement propre à une installation **étant souvent « présenté comme générateur de faits tout à la fois visuels et sonores[5] »**–, plusieurs objets sont suspendus, à partir du plafond, dans l'espace de la pièce. Véritables *ready-made*, les objets se présentent à première vue pour ce qu'ils sont, sans autre référence qu'eux-mêmes; ainsi, l'étagère, les casseroles, les boîtes de conserve, les sceaux, la table, etc., forment un environnement ludique et mystérieux milieu duquel le spectateur-auditeur peut circuler librement. Cette mise en espace donne non seulement à la création une dimension immersive, mais elle sert aussi de structure à un dispositif plus complexe où l'artiste place de nouveaux instruments de musique **: sur chaque objet est fixé un haut-parleur résonnant qui le transforme, lui aussi, en haut-parleur.** Durif ne manipule pas directement, ou si peu, ses nouveaux objets-instru-



ments; il exploite plutôt leur matérialité et leur forme distinctives pour y introduire les sonorités diffusées. Le matériau même des objets (bois, métal, plastique) couplé à l'ajout de petites pièces, des billes, par exemple, accentue structurellement les effets de transformation du son. Les objets colorent de leurs caractéristiques physiques la musique et les bruits qui en sortent. Durif met moins de l'avant les sons des objets quotidiens présentés que leur potentiel de transformation des sons qui les traversent. En cela, il n'est pas anodin que l'artiste ait choisi d'accrocher ses objets; c'est pour mieux leur permettre de vibrer. La mise en scène permet ici « d'engager la musique électroacoustique dans le monde matériel, unissant le faire, le voir et l'entendre[6]. » Avant même leur manipulation, les objets racontent déjà une histoire, réelle ou fictive, tout en demeurant ce qu'ils sont, en gardant, pour ainsi dire, leur part de réel.

En scène. Performer la pièce dans l'espace de l'installation

Si l'installation *Space Junk* a été conçue pour fonctionner de façon autonome grâce à un enregistrement joué en boucle, c'est lorsqu'elle s'affiche comme décor de performance qu'elle révèle sa pleine potentialité théâtrale. Sur le rapport de l'art sonore à l'objet matériel, Nicolas Bernier mentionne à juste titre que « les objets magnifient […] l'important fait matériel au sein des compositions et forment un liant entre le corps du musicien, les idées qui habitent l'œuvre et le monde matériel[7]. » Le musicien, tout comme le comédien du théâtre d'objets, est ici un élément central qui affirme fortement sa présence; c'est lui qui active ses objets, détournés pour l'occasion en instruments, c'est lui qui les « charge ». Ainsi Durif envoie-t-il les sons, parfois improvisés en direct, parfois déjà enregistrés, dans ses haut-parleurs bricolés à travers un dispositif multicanal. En tant que protagoniste au sein d'un orchestre, chaque objet joue son rôle au gré des manipulations du chef. Leur disposition, savamment étudiée, crée un dynamisme amplifié par l'alternance entre moments improvisés et moments « composés », entre bruitisme et musicalité. Le son se déplace en continu : au passage, il fait résonner en sourdine la table de bois ou fait vibrer les clous sur l'étagère de métal, d'une manière circulaire et d'une enceinte à l'autre; il est à la fois l'objet principal de la performance et la trame sonore qui l'accompagne. Par ailleurs, la théâtralité de l'installation et l'esthétisme des objets sont accentués par un jeu de lumière en mouvement. Dans la pièce sombre, les artefacts s'animent sous les faisceaux d'une lumière diffuse lorsque vient leur tour de « jouer »; parfois, elles se transforment en lampes éclairantes. En plus d'accentuer la dimension immersive de l'installation, le travail sur la lumière propose une certaine narrativité en faisant apparaître et disparaître les objets.

À travers ce théâtre d'objets ordinaires, matériels et sonores, c'est toute une poétique de l'objet qui se dessine, non seulement dans la production de Valentin Durif, mais aussi dans celle de plusieurs acteurs du monde de l'art sonore. « *Space Junk : Concert-performance sur installation sonore* ». Déjà, le titre met de l'avant le rapport à l'objet de l'œuvre : un bric-à-brac, des cochonneries dans l'espace, présentés en concert-performance et servis *sur* installation sonore, comme on sert une viande *sur* un lit de verdure. Même le pseudonyme de l'artiste « GzzzT » participe de cette poétique : bruit grésillant, matérialisé sous forme d'une onomatopée que la casse vient appuyer, il confère une part d'identité sonore à l'artiste. En mettant en scène le quotidien, le banal, dans une installation sonore complexe, Valentin Durif réussit le pari de réunir le développement d'une virtuosité associée à sa nouvelle lutherie[8] avec le plaisir ludique que suscite le spectacle de la transformation d'objets communs en instruments de musique.

Sophie Drouin

Sophie Drouin est titulaire d'un baccalauréat en Histoire de l'art ainsi que d'une maîtrise en études françaises. Elle rédige actuellement une thèse sur le métier d'illustrateur au Québec. Assistante pour le Groupe de recherches et d'études sur le livre au Québec (GRÉLQ) à l'Université de Sherbrooke, elle a codirigé l'ouvrage *Le livre comme art. Matérialité et sens*. En plus de ses intérêts pour les rapports entre l'art et le livre, elle cultive en dilettante une curiosité pour les manifestations artistiques contemporaines.

1 Jean-Yves Bosseur, « Quelques exemples d'interactions entre sons et objets quotidiens dans la création musicale européenne », *Circuit : musiques contemporaines*, vol. 23, nº 1, 2013, p. 15.
2 *Ibid.*, p. 25.
3 http://vdurif.free.fr/
4 *Space Junk* est le résultat d'une résidence tenue à Sporobole, centre en arts actuels, du 27 septembre au 23 novembre 2014. Pour voir l'artiste en entrevue ou pour écouter le concert-performance : http://www.sporobole.org/residence-artistes/valentin-durif/.
5 Jean-Yves Bosseur, *op. cit*, p. 18.
6 Nicolas Bernier, « Composition orientée objet », *Circuit : musiques contemporaines*, vol. 23, nº 1, 2013, p. 36.
7 *Ibid.*, p. 38.
8 *Ibid.*, p. 43.





Valentin Durif, *Space Junk*, 2015. Installation, concert-performance. Photo : Gaétan Desmarais.

DATA CINEMA

In his influential book *Expanded Cinema* (1970), Gene Youngblood explored the pioneering forms of cinematic creation with computers and considered the effects that these machines would have on creativity itself. While, until then, cinema had been created with all sorts of technological devices, these were no more than tools under the control of the artist. But computers, states Youngblood, are able to go beyond such passive participation: "As he has done in other disciplines without a higher ordering principle, man so far has used the computer as a modified version of older, more traditional media. […] But the chisel, brush, and canvas are passive media whereas the computer is an active participant in the creative process."[1] Images and sounds are introduced in the computer or created with software and therefore converted into data, which can be endlessly processed, copied, reconfigured, mixed and displayed according to fixed parameters or algorithms. The computer thus becomes an active participant, as it can independently determine the resulting product (based on a set of rules) or execute all the possible variations of a given process, beyond the level of control that would be exercised by a creator using a simple tool, such as a brush. Youngblood further elaborates this idea by quoting computer graphic artist Robert Mallary, who, in 1969, wrote an article titled "Computer Sculpture: Six Levels of Cybernetics" for *Artforum*. In this text, Mallary describes the computer as "a tool which can be used not only for executing a work of art, but conceiving one as well,"[2] and proposes six stages in which the computer actively participates in the creative process: at stage one, the computer is merely a calculator that can produce versions or "proposals" for the artist's consideration; at stage two, the computer is indispensable to the production of the artwork; at stage three, the computer is able to choose among different courses of action, based on a set of options defined by the program; at stage four, the computer can make decisions beyond the initial set of parameters and generate unexpected outcomes. At this stage, according to Mallary, the role of the artist becomes debatable, and there is even the possibility of a "posthumous production of art." The author further states that stages five and six may never be attained, as they imply that the machine has reached a form of self-sustaining existence and a level of intelligence and consciousness that allows for the development of a creative process without any assistance from a human being. While Mallary conceives these ideas by focusing on sculpture, Youngblood applies the six levels of cybernetics to computer cinema, which he expects will generate "a new aesthetic discipline that bears little resemblance to previous notions of art and the creative process."[3]

More than forty years after the publication of Youngblood's essay, the use of computers has revolutionized many aspects of cinema, allowing for more sophisticated visual effects but also transforming its distribution channels and introducing the ability to manipulate, edit and remix the contents of a film in multiple ways. While in most cinematic productions the computer has remained a "passive" tool (used in the different stages of editing and post-production, but without any agency), several artistic projects have explored the possibilities of using the audio and visual content of a film (or even its script) as raw data that feeds a process partly or fully controlled by a computer. The outcomes of these projects speak of new forms of cinematic language, an unwilling interaction between viewer and moving picture, endlessly mutable narrations and, ultimately, a radical shift in the perception of the film as the human viewer is replaced by the computer.

In 2006, artist Carlo Zanni recorded a short movie consisting of a single scene in which a man is lying, bare chested and apparently ill, in a dim-lit bedroom. A woman enters the room and comforts him. As the couple lie in bed, she is asleep but he lies awake with a far-away look in his face, while dark dots spread all over his body. The one-minute film was displayed exclusively online for the period of one year. When visitors accessed the server hosting the movie, their IP address, country of origin, as well as the date and time of access were processed using Google Analytics. This data was used to re-edit the film, so that a new movie was produced the following day: the dark dots covering the man's body (which remind of melanoma) were digitally added according to the number of users visiting the website and their country of origin. The viewers thus determined the amount and position of the dots, contributing to the spread of the illness on the character's body.



Titled *The Possible Ties Between Illness and Success* (2006),[4] Zanni described this project as "data cinema," since the movie was actually transformed, both in its appearance and in the intensity of the story, by the data retrieved from Internet users. The process was entirely automated, based on a set of parameters established by the artist, who was assisted by programmer Agustin Garzon Mason. During the year in which the project was online, it generated almost 360 movies. Zanni intended to explore the "intimate balance between isolation and public presence"[5] in this inter-



Carlo Zanni, *The Possible Ties Between Illness and Success*. Still frame. Courtesy of the artist.

active film, but also experimented with a new form of cinematic narration. The use of the word "cinema" in the artist's description of the project is far from gratuitous: Zanni worked with professionals from the movie industry, including actors Ignazio Oliva and Stefania Orsola Garello and Oscar-winning composer Gabriel Yared. He added the full credits list at the end of the film as an integral part of the artwork and conceived a story that, while being simple enough to be understood without words, incorporates several layers of meaning. The silent dialogue between the actors, a laconic music score and the voice-over narration by John Haskell, who reads the last page of his novel *American Purgatorio,* add to the changing distribution of the dots in making every version of this project a different movie.

Zanni's artwork, which exemplifies Mallary's stage three of cybernetics, is based on data collected from the Internet. Artist Grégory Chatonsky also uses this resource in series of artworks that explore what he terms *Flußgeist,* the "spirit" of our times as interpreted through the data flow on the global network. The artist uses this apparently inexhaustible source of content to explore the possibility of generating a "fiction without narrative," an infinite story that unfolds in front of our eyes without a specific meaning or intention: rather, it is the viewer who extracts meaning out of a succession of images, texts and sounds. The spectator takes on a somewhat active role, in this case by inventing a narrative where there is none. In *L'attente/ The Waiting* (2007),[6] the user accesses a website that displays a mashup of Flickr photos, Twitter posts, a pre-recorded video of people waiting at a train sta-



Grégory Chatonsky, *L'Attente/The Waiting*. Screenshot. Courtesy of the artist.


-time



Nicolas Maigret, *The Pirate Cinema*. Installation view. Courtesy of the artist.

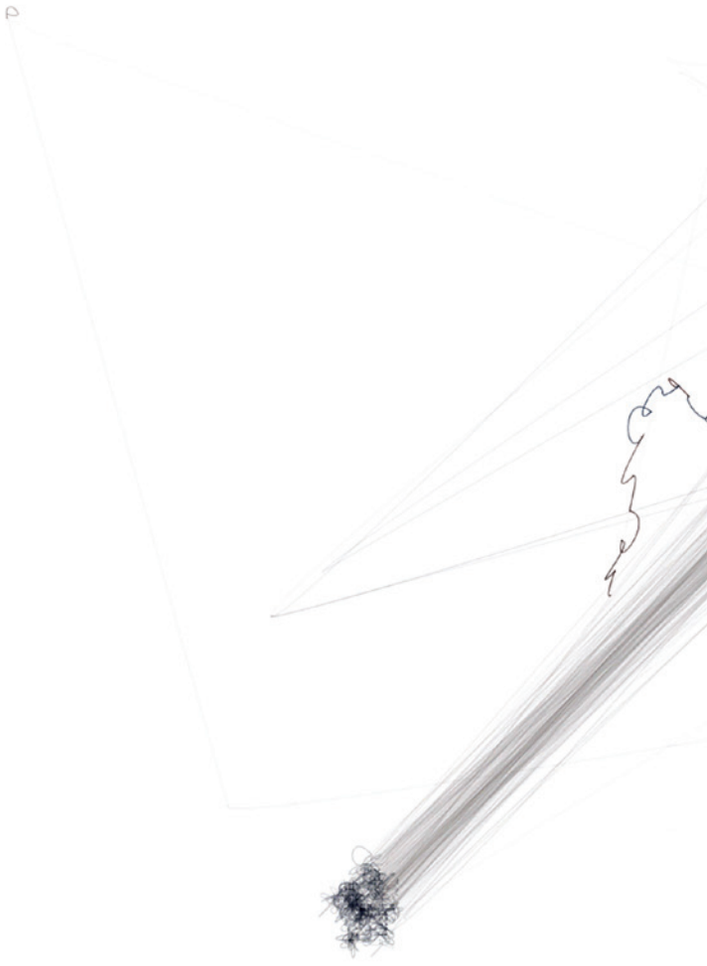

TO MEXICO 200.4.32.111
FROM RUSSIA 77.94.96.29
TO JAPAN 58.146.64.71

tion and an ambient soundtrack against a black background. The artwork consists of a program that extracts tweets and looks for images based on the words included in each post. These images are combined with the video recorded by the artist, the meditative soundtrack adding to the effect of watching a film. Chatonsky's work includes numerous references to cinema, such as tributes to Jean-Luc Godard and David Lynch, and therefore the particular setup of the elements and the use of a black background refer to the cinematic experience. As the artist states: "the use of darkness is one of the connecting threads of my work [...] Perhaps, it is also a way to watch the Internet as if in a dark theatre, in this waiting and loss of oneself."[7] A more direct reference to cinema can be found in *Sodome@home* (2008),[8] an online artwork that uses the script from Pier Paolo Pasolini's last film, *Salò, or the 120 Days of Sodom* (1975), as source material to generate a sequence of images extracted from Flickr that substitute the images filmed by the Italian director with those taken by Internet users and presented in a different context.

An appropriationist technique is also present in the fully automated process that takes place in Nicolas Maigret's *The Pirate Cinema* (2013).[9] Using data interception software, the artist creates a video installation that displays the most viewed torrents as they are downloaded. Since torrents are downloaded in irregular fragments and not as a single file, the projection screen shows a myriad of one-second glimpses of the most popular Hollywood films, porn movies, video clips, sports matches or TV series in an endless sequence. Some images load in full, others show glitches, and (ironically) sometimes the logo of a major film studio appears in the title sequence of one of the pirated films. The sound of each clip contributes to generate a confusing collage of contents that, as in Chatonsky's work, invite the viewer to create a new story. Still, an alternative narration is not the main subject of this artwork. Maigret states that "*The Pirate Cinema* proposes to watch the films again through the logic of cables,"[10] indicating that what we should look for in the images is not so much what they are telling, but what their presence in this system tells us about their consumption. By creating a multi-faceted "film" from the flow of data, the artist actually creates a movie about Peer-to-Peer networks and the intimate relationship between users and the contents they watch and share. The frequent appearance of certain logos, faces and contents (from blockbuster movies to porn) suggests a reflection about the status of companies and individuals in the media sphere, the viral quality of some products, and the taboos that separate what is broadly and publicly shared and what belongs to a private, hidden part of our hard drives.

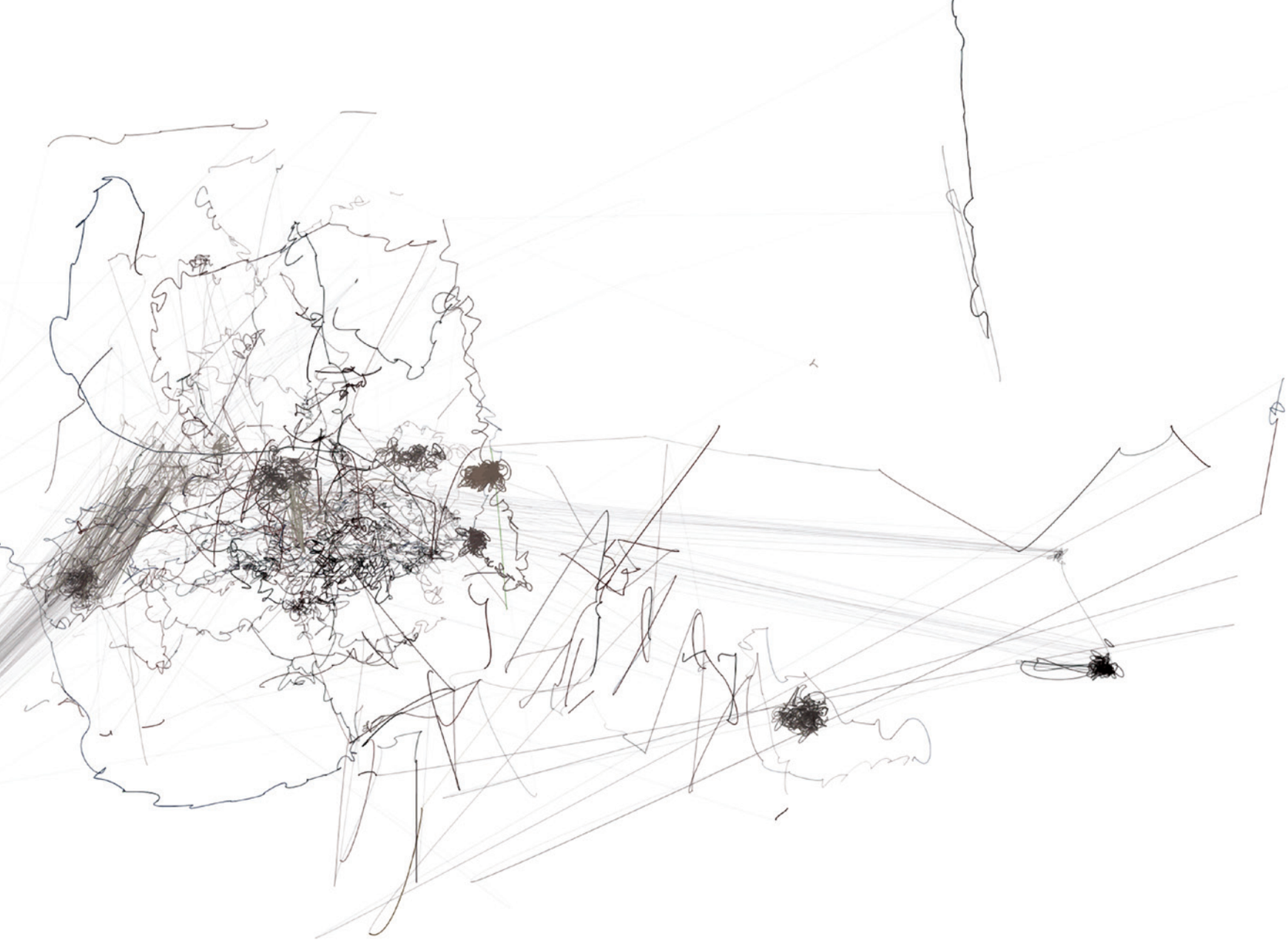
The fragmentation of the cinematic narrative takes a different approach in Antoine Schmitt and Delphine Doukhan's *Fractal Film* (2013). Doukhan wrote and shot a wordless scene involving six characters who perform several choreographed actions that can be interpreted in multiple ways. Their glances, facial expressions and body movements suggest different relationships between them, depending on what gains prominence and what is left in the background. The framing and movement of the camera thus becomes a crucial element in establishing the meaning of the story. Doukhan shot the scene in very high definition (5K) from eight different angles. This footage is then explored by a software-based camera, designed and written by Antoine Schmitt, that zooms in and navigates the images according to several rules written by the artists. The camera chooses one rule at random and follows it, resulting in a different movie of the same scene each time. One after another, these automatically generated scenes are played in an endless, ever-changing loop that, according to the authors, "proceeds to an exhaustion of the view on a given scene."[11] *Fractal Film* explores cinematic language through editing and a set of rules that allow the computer to create infinite versions of the same scene, while avoiding the simple display of random fragments. By following these rules, the generated video makes sense in itself and therefore suggests a particular story in a way that is closer to Zanni's *Possible Ties* than to Chatonsky's or Maigret's explorations of the data flow.

While all these projects address the viewer with different forms of cinematic narratives, Ben Grosser's *Computers Watching Movies* (2013)[12] reverses the relationship between user and computer by turning the latter into a spectator. The artist wrote a software program that uses computer vision algorithms and artificial intelligence routines to provide a computer system with the ability to decide what it "watches" in a film sequence, analyze the visual elements and movements and choose where to place its attention. The computer's eyes are represented by a sketching process that is displayed over a white background,



synchronized with the audio of six popular film clips from the movies *2001: A Space Odyssey, American Beauty, Inception, Taxi Driver, The Matrix* and *Annie Hall*. By watching what grabs the attention of the computer, the viewer re-creates the original scene in her mind and compares the way the machine looks at the film with her own vision: the viewer is finally not watching a film but reflecting on her own way of looking. Grosser's artwork enters the fourth level of cybernetics and closes the circular connection between viewer, film and computer developed in the works previously mentioned.

These artworks are presented at the Media Art Futures festival (Murcia, Spain, April 15-30, 2015)[13] in a program that I curated for the Film Archive of Murcia. Each artwork is screened in the Film Archive's movie theater in a continuous loop during one day. The audience is invited to freely enter and leave the projection room, staying for as long as they wish while the artworks execute their particular rou-



Ben Grosser, *Computers Watching Movies* (*American Beauty*). Still frame. Courtesy of the artist.

tines, in most cases without beginning or end. In this manner, the context of the movie theater and the usual way of experiencing a film are confronted with a series of artworks that, as Youngblood predicted, open up a new aesthetic discipline.

Pau Waelder

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

1 Youngblood, Gene. *Expanded Cinema.* New York: P. Dutton & Co., Inc., 1970, 191. www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/book.pdf. Web. 26 April 2015.
2 Mallary, Robert. "Computer Sculpture: Six Levels of Cybernetics." *Artforum* 7 (May 1969): 29-35. http://www.robertmallary.com/Commentary/artforum_09-1969.htm. Web. 26 April 2015.
3 Youngblood. *op. cit*. 192.
4 Zanni, Carlo. *The Possible Ties Between Illness and Success.* http://zanni.org/wp/index.php/portfolio/tpt/. Web. 26 April 2015.
5 *Ibid*.
6 Chatonsky, Grégory. *L'Attente/The Waiting.* http://www.chatonsky.net/works/waiting/. Web. 26 April 2015.
7 Moulon, Dominique. "Grégory Chatonsky. Une esthétique des flux." *IMAGES Magazine* 21. http://www.moulon.net/pdf/pdfin_08.pdf. Web. 26 April 2015. [Our translation]
8 Chatonsky, Grégory. Sodome@home. http://chatonsky.net/projects/sodome@home/. Web. 26 April 2015.
9 Maigret, Nicolas. *The Pirate Cinema*. http://thepiratecinema.com/. Web. 26 April 2015.
10 *Ibid*.
11 Schmitt, Antoine and Delphine Doukian. *Fractal Film*. http://www.antoineschmitt.com/fractal-film/. Web. 26 April 2015.
12 Grosser, Ben. *Computers Watching Movies.* http://bengrosser.com/projects/computers-watching-movies/. Web. 26 April 2015.
13 *Media Art Futures.* http://www.mediaartfutures.org/. Web. 26 April 2015.

Cinéma de données



Delphine Doukhan and Antoine Schmitt, *Fractal Film*. Still frame. Avec l'aimable autorisation des artistes.

Dans son livre influent, *Expanded Cinema* (1970), Gene Youngblood a exploré les formes d'avant-garde de la création cinématographique au moyen d'ordinateurs et examiné les effets que ces machines peuvent avoir sur la créativité elle-même. Bien que, jusque-là, le cinéma ait été créé avec toutes sortes de dispositifs technologiques, il ne s'agissait là que d'outils sur lesquels l'artiste exerçait son contrôle. Or les ordinateurs, affirme Youngblood, sont capables d'aller au-delà de cette participation passive : « Comme il l'a fait dans d'autres disciplines, sans principe d'organisation supérieur, l'homme, jusqu'ici, a utilisé l'ordinateur comme une version modifiée de médias plus anciens ou plus traditionnels. [...] Mais le ciseau, la brosse et la toile sont des supports passifs alors que l'ordinateur est un participant actif dans le processus créatif[1] ». Images et sons sont introduits dans l'ordinateur ou créés au moyen de logiciels, puis convertis en données qui peuvent sans fin être transformées, copiées, reconfigurées, mixées et affichées en fonction de paramètres fixes ou d'algorithmes. L'ordinateur devient ainsi un participant actif, car il peut déterminer de manière indépendante le produit résultant (basé sur un ensemble de règles) ou exécuter toutes les variations possibles d'un processus donné, au-delà du niveau de contrôle qui serait exercé par un créateur utilisant un simple outil, une brosse, par exemple. Youngblood précise encore cette idée en citant l'artiste infographiste Robert Mallary, qui publiait, en 1969, a un article intitulé « Computer Sculpture: Six Levels of Cybernetics » (« Sculpture informatique : six niveaux de cybernétique »), pour la revue *Artforum*. Dans ce texte, Mallary décrit l'ordinateur comme « un outil qui peut être utilisé non seulement pour l'exécution d'une œuvre d'art, mais aussi bien pour la concevoir[2] ». Il indique six niveaux où l'ordinateur participe activement au processus créatif : au premier, l'ordinateur est simplement une calculatrice qui peut produire des versions ou des « propositions » qui seront soumises à l'examen de l'artiste; au deuxième niveau, l'ordinateur est indispensable à la production de l'œuvre d'art; au troisième niveau, l'ordinateur est en mesure de choisir entre les différentes lignes d'action, en s'appuyant sur un ensemble d'options déterminées par le programme; au quatrième niveau, l'ordinateur peut prendre des décisions au-delà de la première série de paramètres et générer des résultats inattendus. À ce stade, selon Mallary, le rôle de l'artiste est remis en question, et il y a même possibilité d'une « production posthume de l'art ». L'auteur soutient que les niveaux cinq et six ne peuvent jamais être atteints, car ils impliquent que la machine a atteint une forme d'existence autonome et un degré d'intelligence et de conscience qui lui permettent de développer un processus créatif sans intervention aucune d'un être humain. Alors que Mallary conçoit ces idées en mettant l'accent sur la sculpture, Youngblood applique les six niveaux de la cybernétique au cinéma informatique, lequel, selon lui, devrait engendrer « une nouvelle discipline esthétique qui ne ressemble[ra] guère aux notions antérieures de l'art et du processus créatif[3]. »

Plus de quarante ans après la publication de l'essai de Youngblood, l'utilisation des ordinateurs a révolutionné de nombreux aspects du cinéma, permettant des effets visuels plus sophistiqués, mais aussi la transformation de ses canaux de distribution et l'instauration de la possibilité de manipuler, de modifier ou de remixer le contenu d'un film de multiples façons. Alors que dans la plupart des productions cinématographiques, l'ordinateur est resté un outil « passif » (utilisé dans les différentes étapes du montage et de la postproduction, mais sans aucune autonomie), plusieurs projets artistiques ont exploré les possibilités d'utilisation du contenu audio et vidéo d'un film (voire de son scénario) en tant que données brutes alimentant un processus partiellement ou entièrement contrôlé par ordinateur. Les résultats de ces projets parlent de nouvelles formes de langage cinématographique, d'une interaction différente entre le spectateur et l'image en mouvement, de narrations mutables à l'infini et, ultimement, d'un changement radical dans la perception du film à mesure que l'observateur humain est remplacé par l'ordinateur.

En 2006, l'artiste Carlo Zanni enregistrait un court métrage constitué d'une seule scène dans laquelle un homme est couché, torse nu et apparemment malade, dans une chambre sombre. Une femme entre dans la pièce et le réconforte. Puis le couple est étendu sur le lit, où elle s'endort, mais lui reste éveillé avec un regard lointain sur son visage, tandis que des points sombres apparaissent sur tout son corps. Le film d'une minute a été diffusé exclusivement en ligne, une année durant. Lorsque les visiteurs accédaient au serveur hébergeant le film, leur adresse IP, leur pays d'origine, ainsi que la date et l'heure de leur visite étaient passés au crible de Google Analytics. Ces données étaient ensuite utilisées pour rééditer le film, de sorte qu'un nouveau film était produit chaque jour. Les points noirs couvrant le corps de l'homme (et rappelant le développement de mélanomes) se multipliaient en fonction du nombre d'utilisateurs visitant le site Web ainsi que de leur pays d'origine. Les internautes déterminaient ainsi la quantité et la position des points, et contribuaient à la propagation de la maladie sur le corps du personnage. Intitulé *Possible Ties Between Illness and Success* (*Les liens possibles entre la maladie et la réussite*, 2006)[4] le projet de Zanni est décrit par l'artiste comme « cinéma de données ». En effet, le film a été effectivement transformé, tant dans son apparence que dans l'intensité de l'histoire, par les données récupérées auprès des utilisateurs d'Internet. Le processus a été entièrement automatisé sur la base d'un ensemble de paramètres établis par l'artiste, qui était assisté par le programmeur Agustin Garzon Mason. Au cours de l'année où le projet a été en ligne, il a généré près de 360 films. Avec ce film interactif, Zanni cherchait à explorer « l'équilibre intime entre l'isolement et la présence publique[5] », mais il cherchait aussi à expérimenter une nouvelle forme de narration cinématographique. L'utilisation du mot « cinéma » dans la description du projet par l'artiste est loin d'être gratuite : Zanni a travaillé avec des professionnels de l'industrie du film, y compris les acteurs Ignazio Oliva et Stefania Orsola Garello, ainsi que le compositeur oscarisé Gabriel Yared. La liste des crédits complets qui figure à la fin du film est partie intégrante de l'œuvre. Il s'agit d'une histoire qui, tout en étant suffisamment simple pour être comprise sans paroles, intègre plusieurs couches de sens. Le dialogue silencieux entre les acteurs,

une partition de musique laconique et la narration en voix hors champ par John Haskell, qui lit la dernière page de son roman *American Purgatorio* (*Purgatoire américain*), ajoute à la distribution changeante des points en faisant de chaque version de ce projet un film différent.

L'œuvre de Zanni, qui illustre la troisième phase de la cybernétique selon Mallary, est basée sur des données recueillies à partir d'Internet. L'artiste Grégory Chatonsky utilise également cette ressource dans une série d'œuvres qui explorent ce qu'il appelle le *Flußgeist*, « l'esprit du flux » de notre temps, tel qu'interprété par le flux de données évoluant sur le réseau mondial. L'artiste utilise cette source apparemment inépuisable de contenus pour explorer la possibilité de générer une « fiction sans récit », une histoire sans fin qui se déroule devant nos yeux sans receler un sens ou une intention particulière. Au contraire, c'est le spectateur qui extrait du sens à partir de la succession d'images, de textes et de sons. Le spectateur adopte un rôle passablement actif, dans ce cas, puisqu'il invente un récit où il n'y a personne. Dans *L'attente/ The Waiting* (2007)[6], l'utilisateur accède à un site Web qui affiche un collage de photos Flickr, de messages Twitter, une vidéo préenregistrée de personnes en attente dans une gare, une bande sonore de musique d'ambiance ainsi qu'un fond noir. L'œuvre se compose d'un programme qui extrait des tweets et cherche des images basées sur les mots inclus dans chaque message. Ces images sont combinées avec la vidéo enregistrée par l'artiste, la bande sonore méditative ajoutant à l'impression de regarder un film. Le travail de Chatonsky comprend de nombreuses références au cinéma, comme des hommages à Jean-Luc Godard et David Lynch. La configuration particulière des éléments et l'utilisation d'un fond noir renvoient à l'expérience cinématographique. Comme le dit l'artiste, « l'utilisation de l'obscurité est l'un des fils conducteurs de mon travail [...] C'est peut-être aussi une façon de regarder Internet comme si nous étions dans le noir d'une salle de cinéma, dans cette attente et cet oubli de soi[7]. » Une référence plus directe au cinéma se trouve dans *Sodome@home* (2008)[8], une œuvre en ligne qui utilise le script du dernier film de Pier Paolo Pasolini, *Salo ou les 120 journées de Sodome* (1975), en tant que matériau pour générer une séquence d'images extraites de Flickr, substituant aux images filmées par le réalisateur italien celles prises par les internautes et présentées dans un contexte différent.

Une technique appropriationiste est également à l'œuvre dans le processus entièrement automatisé qui prend place dans *The Pirate Cinema* (2013)[9], de Nicolas Maigret. À l'aide d'un logiciel d'interception de données, l'artiste crée une installation vidéo qui affiche les torrents les plus vus au moment où ils sont téléchargés. Étant donné que les torrents sont téléchargés en fragments irréguliers et non pas comme un seul fichier, l'écran de projection présente une myriade d'aperçus d'une seconde des films les plus populaires d'Hollywood, de films pornos, de clips vidéo, de matchs sportifs ou de séries télévisées, le tout dans une séquence sans fin. Certaines images s'affichent intégralement, d'autres montrent des fragments et (ironiquement) le logo d'un grand studio de film apparaît parfois dans la séquence d'ouverture de l'un des films piratés. Le son de chaque clip contribue à générer un collage déroutant de contenus et, comme c'est le cas dans le travail de Chatonsky, le spectateur est incité à créer une nouvelle histoire. Pourtant, la narration alternative n'est pas le thème principal de l'œuvre. Maigret stipule que « *The Pirate Cinema* propose de poser un nouveau regard sur les films en partant de la logique des câbles[10] ». Pour lui, ce que nous devrions rechercher dans les images n'est pas tant ce qu'elles disent, mais ce que leur présence dans ce système nous apprend sur leur consommation. En créant un « film » multifacettes à partir du flux de données, l'artiste crée en fait un film sur les réseaux pair-à-pair et sur la relation intime entre les utilisateurs et les contenus qu'ils regardent et partagent. L'apparition fréquente de certains logos, visages et contenus (des films à succès au porno) propose une réflexion sur le statut des entreprises et des individus dans la sphère médiatique, la qualité virale de certains produits, et les tabous qui séparent ce qui est largement et publiquement partagé de ce qui appartient à une partie privée et cachée de nos disques durs.

La fragmentation de la narration cinématographique adopte une approche différente dans *Fractal Film* (2013), d'Antoine Schmitt et Delphine Doukhan. Doukhan a écrit et tourné une scène muette impliquant six personnages qui exécutent plusieurs actions chorégraphiées qui peuvent être interprétées de plusieurs façons. Les regards, les expressions faciales et les mouvements du corps suggèrent différentes relations entre les personnages, selon ce qui acquiert de l'importance ou est laissé en arrière-plan. Le cadrage et le mouvement de la caméra sont dès lors un élément crucial dans l'établissement du sens de l'histoire. Doukhan a tourné la scène en très haute définition (5K), depuis huit angles différents. Cette vidéo est ensuite explorée par une caméra utilisant un logiciel conçu et programmé par Antoine Schmitt, qui zoome et navigue dans les images en suivant plusieurs règles établies par les artistes. L'appareil photo choisit une règle au hasard puis la suit, ce qui produit chaque fois un autre film de la même scène. Les unes après les autres, ces scènes générées automatiquement sont jouées dans une boucle sans fin en constante évolution, conduisant, selon des auteurs, à « un épuisement de la vue sur une scène donnée[11] ». *Fractal Film* explore le langage cinématographique en faisant appel au montage et à un ensemble de règles qui permettent à l'ordinateur de créer des versions infinies de la même scène, tout en évitant le simple affichage de fragments aléatoires. En suivant ces règles, la vidéo générée est logique en soi et suggère donc une histoire particulière d'une manière qui est plus proche de *Possible Ties*, de Zanni, que des explorations du flux de données réalisées par Chatonsky ou Maigret.

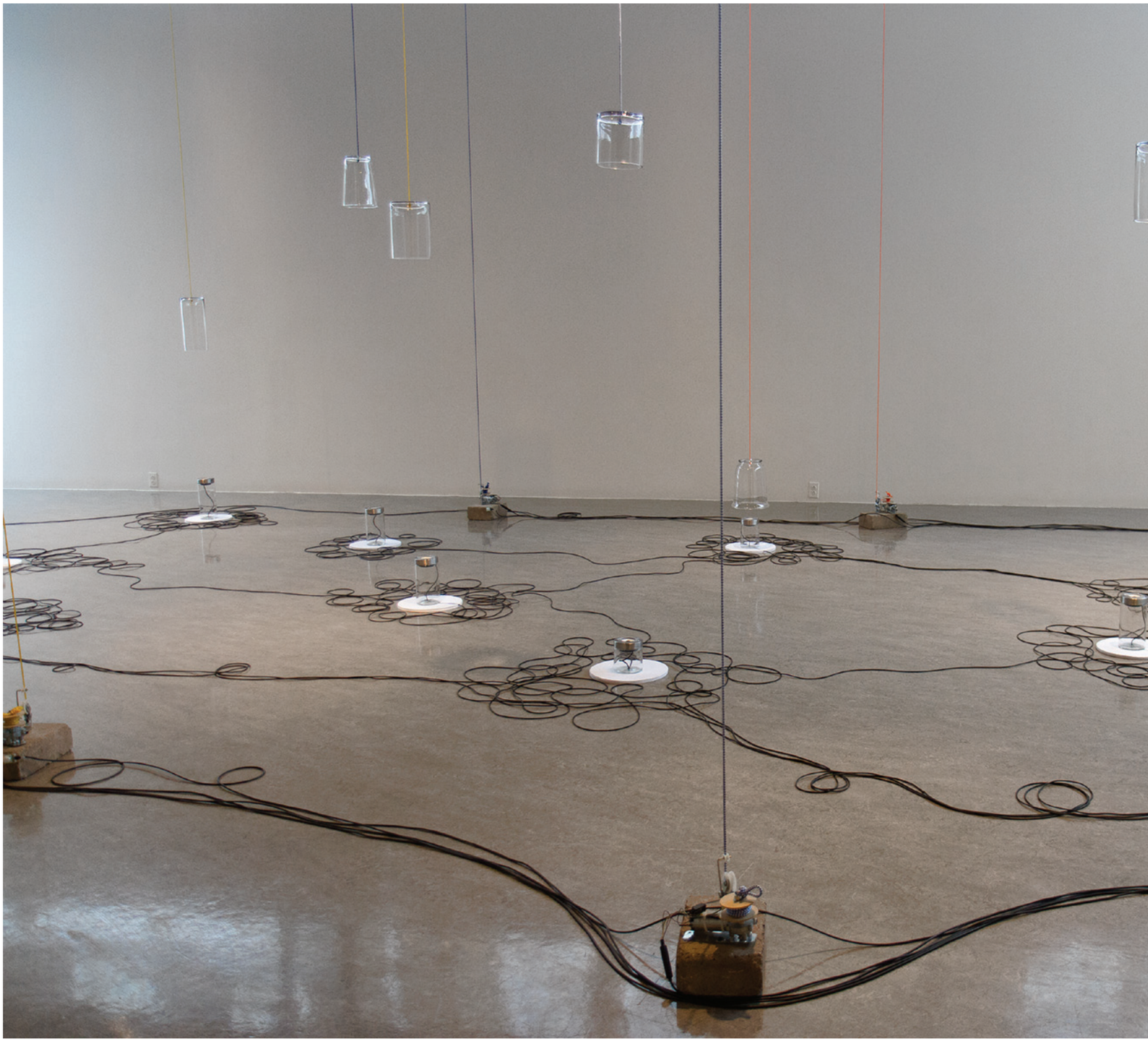
Alors que tous ces projets portent sur le spectateur relativement à différentes formes de récits cinématographiques, dans *Computers Watching Movies* (2013)[12], Ben Grosser inverse la relation entre l'utilisateur et l'ordinateur en transformant celui-ci en spectateur. L'artiste a conçu un logiciel qui utilise les algorithmes de vision de l'ordinateur ainsi que des routines d'intelligence artificielle, produisant un système informatique à même de décider ce qu'il « regarde » dans une séquence de film, d'analyser les éléments visuels et les mouvements, et de choisir où placer son attention. Les yeux de l'ordinateur sont représentés par un croquis affiché sur fond blanc et synchronisé avec l'audio de six extraits de films populaires, tels *2001 : A Space Odyssey*, *American Beauty*, *Inception*, *Taxi Driver*, *The Matrix* et *Annie Hall*. En observant ce qui attire l'attention de l'ordinateur, le spectateur recrée la scène originale dans son esprit et compare la façon dont la machine regarde le film avec sa propre vision. À la limite, le spectateur ne regarde plus un film, mais il réfléchit sur sa manière de le regarder. L'œuvre de Grosser nous introduit au quatrième niveau de la cybernétique et boucle la boucle qui lie le spectateur, le film et l'ordinateur, tel que les travaux mentionnés précédemment l'ont montré.

Ces œuvres ont été présentées au festival Media Art Futures (à Murcia, en Espagne, du 15 au 30 avril, 2015)[13], dans le cadre d'un programme que j'ai organisé pour la Cinémathèque de Murcie. Chaque œuvre d'art était projetée en boucle dans la salle de cinéma de la Cinémathèque, le temps d'une journée. Le public était invité à entrer et à sortir librement de la salle de projection, ou à rester aussi longtemps qu'il le souhaitait pendant que les œuvres d'art exécutaient leurs routines particulières qui étaient, dans la plupart des cas, sans commencement ni fin. De cette manière, le contexte de la salle de cinéma et la manière habituelle de vivre un film sont confrontés à une série d'œuvres qui, comme l'avait prédit Youngblood, ouvrent la voie d'une nouvelle discipline esthétique.

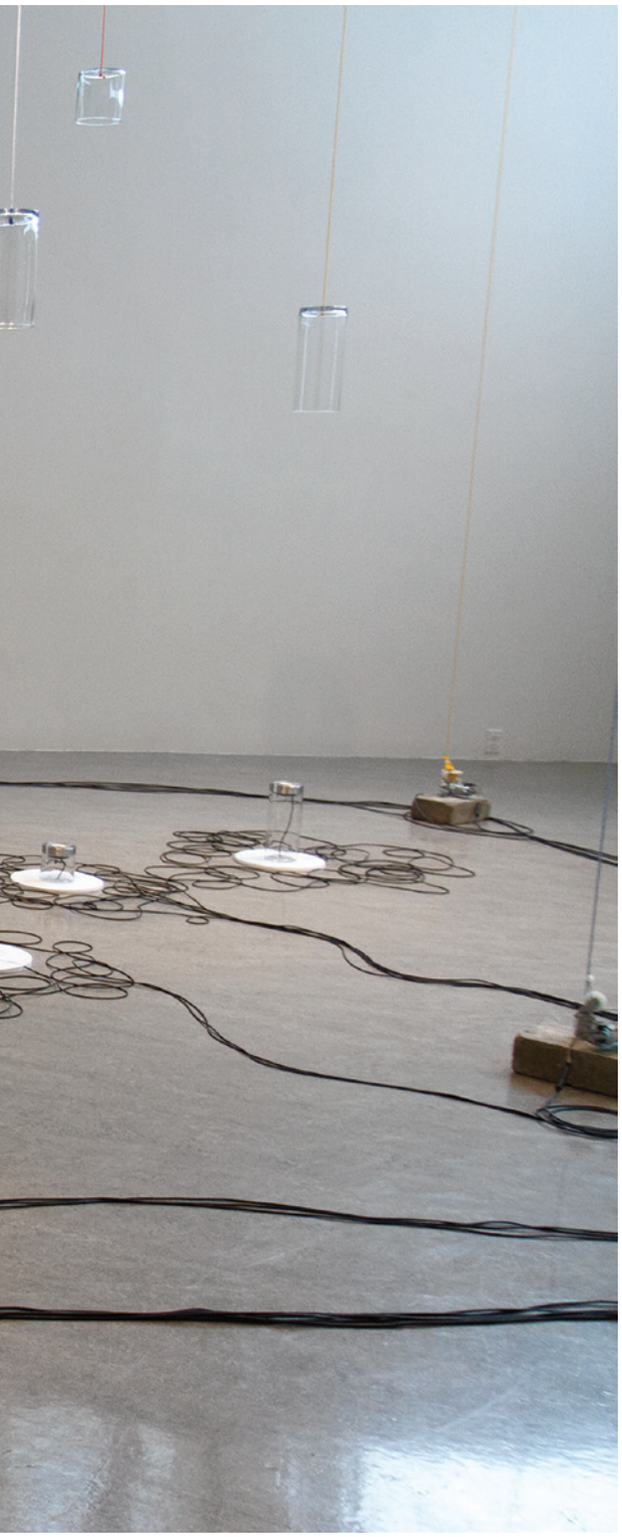
Pau Waelder
Traduction : Josette Lanteigne

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

1 Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, New York, P. Dutton & Co., Inc., 1970, p. 191. www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/book.pdf.
2 Robert Mallary, « Computer Sculpture: Six Levels of Cybernetics », *Artforum*, vol 7 (mai 1969), p. 29-35. http://www.robertmallary.com/Commentary/artforum_09-1969.htm.
3 Youngblood. *op. cit.*, p. 192.
4 Carlo Zanni, *The Possible Ties Between Illness and Success*.
5 *Ibid*.
6 Grégory Chatonsky, *L'Attente/The Waiting.* http://www.chatonsky.net/works/waiting/.
7 Dominique Moulon, « Grégory Chatonsky. Une esthétique des flux », *IMAGES Magazine*, vol 21. http://www.moulon.net/pdf/pdfin_08.pdf.
8 Grégory Chatonsky, *Sodome@home.* http://chatonsky.net/projects/sodome@home/.
9 Nicolas Maigret, *The Pirate Cinema.* http://thepiratecinema.com/.
10 *Ibid*.
11 Antoine Schmitt et Delphine Doukian, *Fractal Film.* http://www.antoineschmitt.com/fractal-film/.
12 Ben Grosser, *Computers Watching Movies.* http://bengrosser.com/projects/computers-watching-movies/.
13 *Media Art Futures.* http://www.mediaartfutures.org/.



Catherine Béchard et Sabin Hudon
Les temps individuels[1]



Béchard Hudon, *Les temps individuels*, 2014.
Photo © Béchard Hudon.

L'hiver dernier, le Centre d'artistes Vaste et Vague (Carleton-sur-Mer) présentait l'installation *Les temps individuels*, du tandem montréalais Béchard Hudon (Catherine Béchard et Sabin Hudon). Connu pour son travail interdisciplinaire, ses installations alliant mouvement, sculpture et art audio, le duo propose ici une installation cinétique et sonore qui prend sa source dans une réflexion et une recherche sur la nature et l'existence, voire de l'inexistence, du silence, et qui dialogue ainsi avec l'œuvre *4'33"*, de John Cage.

Une dizaine de petits îlots de verre autour desquels du filage noir court en boucles sont disposés sur le sol de béton, ponctuant l'espace de la galerie. Chaque ensemble « est constitué d'un haut-parleur enchâssé dans le couvercle d'un bocal de verre. Déposées sur des feutrines blanches, les enceintes sont recouvertes d'une cloche de verre reliée par une corde à un système de poulies électromécaniques[2]. » Clin d'œil à l'art conceptuel et minimaliste, disent les artistes, les cordes auxquelles sont suspendues les globes de verre arborent les couleurs primaires : le jaune, le bleu et le rouge orangé créent ainsi un jeu de lignes verticales qui s'inscrit en complémentarité avec l'ensemble horizontal posé au sol. Une invitation à élever le regard, un appel d'air. Les poulies et les mécanismes qui activent ces suspensions sont pour leur part fixés à de lourdes pierres déposées au sol de manière à délimiter l'espace de l'installation. À la fois floraux et aquatiques, les motifs composés par les îlots et leur disposition au sol rappellent peut-être la surface d'un étang, où émergent ça et là des nénuphars de verre, mais nous amènent certainement à y observer la représentation visuelle de l'onde sonore, l'ondulation que produit le vent ou encore, une pierre lancée sur la surface de l'eau. « D'abord silencieuse, l'œuvre s'anime lorsque les visiteurs entrent dans ses champs de détection, délimités par des senseurs dissimulés autour de la pièce. Un territoire sonore se met à battre au rythme des inspirations et des expirations qui circulent, vont et viennent d'un haut-parleur à l'autre. Les cloches de verre se hissent à un rythme lent et irrégulier, variant l'intensité des sons qui, d'abord étouffés, se dévoilent peu à peu[3] ». Cet air modulé dans une composition sonore d'un grand raffinement résonne sur les murs et emplit la pièce. Ces respirations confèrent à l'œuvre un caractère intimiste; leur intensité et leur plasticité laissent parfois l'impression de se retrouver à proximité du souffle profond d'un inconnu, à l'intérieur du corps humain, dans un fond marin ou encore, au cœur d'un instrument de musique dont seul le vent qui le traverse parvient à nos oreilles. Presque immédiatement, on rythme nos inspirations et expirations à ce souffle vital, on a envie d'y rester. Puis le dispositif s'immobilise, laisse en suspension les globes transparents et se tait. Au creux de cette apparente immobilité surviennent une multitude de petits événements acoustiques imprévisibles qui, lorsque les mécanismes se remettent en marche, créent d'infimes contrepoints aux sons diffusés par les enceintes.

« De ce ballet mécanique indolent s'élève ainsi une polyphonie délicate faite de souffles, d'air, d'écho, de pauses, de tintement de verre, de glissements de cordes, de cliquetis de poulies, d'intervalles muets et de minuscules accidents sonores. Entre les mouvements et les suspensions, objets translucides, bruits et silences se blottissent l'un dans l'autre et façonnent une composition hypnotique à laquelle l'attention captive du visiteur se suspend à son tour[4]. »

Les îlots sonores se replient tour à tour sous leurs globes de verre, à l'intérieur de chambres de résonnance. Puis, lors des moments « à découvert », ils s'unissent en chœur dans l'espace de la galerie. Les fils qui courent sur le sol deviennent des métaphores de la circulation, du réseau, du tissu social, de la transmission. On y perçoit un ensemble de solitudes collectives, qui glissent entre la fragilité – celle du verre, des mécaniques, des suspensions et du silence, pratiquement inexistant dans nos vies tumultueuses – et la résistance – celle des cordes, des pierres sur le sol –, et qui oscillent entre le « vivre ensemble », l'isolement et l'intimité.

Lorsque j'ai côtoyé l'installation, la lumière hivernale, blanche et franche de décembre entrait par les fenêtres et traversait le verre des globes en mouvement dans l'espace de la pièce. Ce jeu de transparence composait de somptueux motifs d'ombres et de reflets sur les murs de la galerie : une danse chatoyante faite de textures translucides et aqueuses se dessinait au rythme des élévations. Sur les murs et le sol de la galerie, un tableau ondoyant en constante métamorphose prenait forme; en apparence immobile, mais pourtant en continuelle mouvance, il changeait selon l'avancement et l'humeur du jour. Les territoires visuels et sonores se faisaient écho. Ce jeu évolutif de transparences et de reflets ajoutait à la poésie de l'expérience et à la réflexion sur le temps induite par l'œuvre. Je revenais ainsi à cette idée d'élasticité du temps, posée par Catherine Béchard et Sabin Hudon, mais surtout à celle du silence, qui nous ramène à la genèse de l'œuvre.

Les temps individuels est une œuvre issue d'un premier travail autour d'un texte qui interrogeait la notion de silence, écrit par Catherine Béchard. À partir de l'enregistrement de ce texte lu, les artistes



Béchard Hudon, *Les temps individuels*, 2014. Photo : Robert Dubé.



se sont intéressés aux « entre-mots », ces moments de prise d'air entre deux mots, de pause entre deux phrases, ces moments de « silence » où la voix laisse place aux réflexes physiques de la respiration.

Justement, qu'est-ce que le silence ? À cette question, les artistes répondent, entre autres, que le silence c'est l'espace entre deux éléments : entre deux mots, entre deux sons, entre deux battements de cœur, entre deux respirations. Et que le silence est toujours le silence de quelque chose. Tant que le temps file, le silence n'existe pas. Pour émerger, il lui faut que le temps se suspende, il lui faut de l'immobilité. Ainsi, tant que l'on est vivant, notre cœur bat, notre sang circule, génère du son, et le temps file. Il est impossible d'arrêter le temps qui est en perpétuel mouvement. Les artistes concluent alors que le véritable silence n'existe pas, sauf, bien entendu, sous cloche à vide, dans l'espace intersidéral ou encore, lorsque s'arrête et se suspend pour nous ce temps, lorsque survient notre propre mort.

Par son travail minutieux et délicat sur les espaces et les rythmes, le duo invente un ensemble élégant qui reprend visuellement le motif figuré de la relation complexe entre son, silence et temps : dans l'espace ponctué par les agglomérats de verre, des intervalles blancs sont laissés ouverts. Le visiteur est invité à habiter ces espaces, à s'insérer dans les « silences » de l'installation : dans le territoire même de celle-ci, mais également sur le plan sonore, par l'émission de sa propre respiration et par les bruits qui découlent de sa présence dans la pièce. La composition aérée de l'œuvre laisse des interstices vides que le visiteur, par ses déplacements et par son engagement, peut occuper, comme un bruit ou un instant qui se glisse et s'incruste dans des intervalles de silence ou de temps. Elle convie aussi l'esprit à s'ouvrir sur de belles échappées pour observer les poulies qui tournent, la lumière qui passe à travers le verre, le reflet qui se dessine sur le mur, le mouvement des cloches, ou pour **écouter les respirations, la sienne, celles des personnes présentes** dans la pièce, et pour être attentif aux frottements, aux chuchotements, aux minuscules bruits qui adviennent à ce moment précis. Une incitation à suspendre son incessant va-et-vient intérieur et à poser son attention dans cet espace-temps circonscrit afin d'y capter chacun des magnifiques bruissements qui en surgissent. Pour en savoir plus sur l'œuvre *Les temps individuels* et sur Béchard Hudon, visiter http://bechardhudon.com.

Ariane Plante

avec la précieuse contribution de Ludovic Fouquet

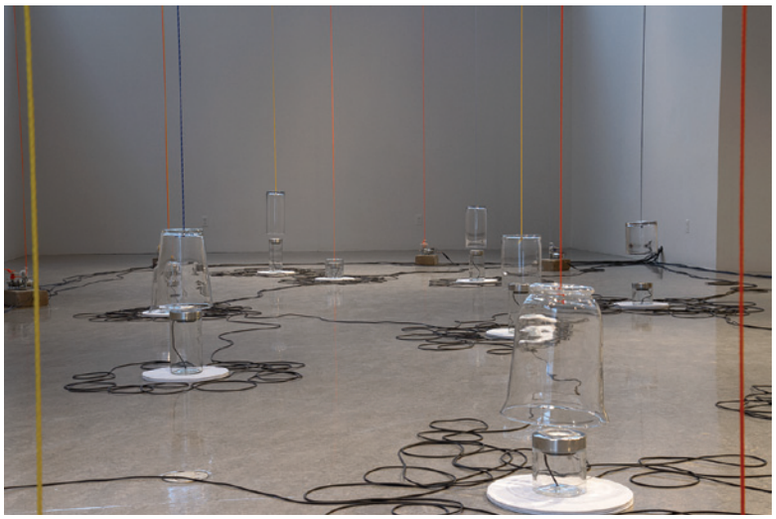
Ariane Plante partage son temps entre les différentes activités professionnelles qu'elle exerce comme pigiste dans le domaine artistique et culturel à titre de chargée de projets, de rédactrice et de commissaire et une pratique des arts sonores, vidéographiques et cinématographiques. Artiste autodidacte, elle adopte une approche à la fois documentaire et expérimentale en s'intéressant aux rapports humains, aux récits, au paysage et plus récemment, au merveilleux en latence sous la surface tangible du réel. Elle vit et travaille à Québec.

1 Ce texte est le fruit de réflexions autour de l'œuvre et d'entretiens avec les artistes. L'exposition a été présentée au Centre Vaste et Vague, à Carleton-sur-Mer, du 6 décembre 2014 au 17 janvier 2015.

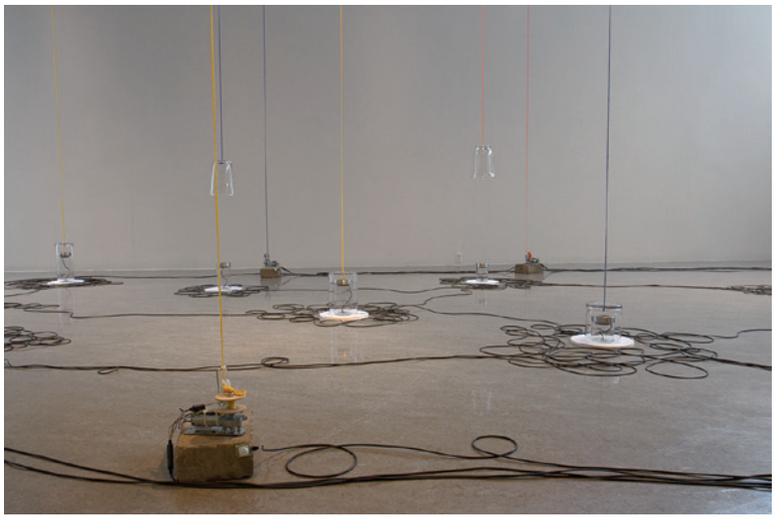
2 Passage inspiré du texte de présentation de l'œuvre sur le site web des artistes, http://bechardhudon.com/projects/les-temps-individuels-2012-2013.

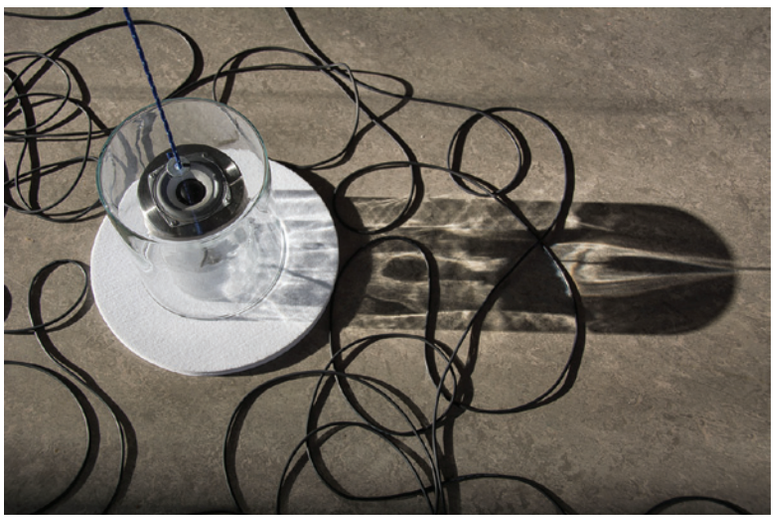
3 Passage tiré et inspiré du texte rédigé par l'auteure du présent article (Ariane Plante), avec la collaboration des artistes, pour le carton d'invitation, le site Internet et le communiqué de presse du Centre Vaste et Vague lors de la présentation de l'exposition, en décembre 2014.

4 *Idem*.



Béchard Hudon, *Les temps individuels*, 2014.
Photo © Béchard Hudon.





Béchard Hudon, *Les temps individuels*, 2014. Photo : Robert Dubé.



LA TENTATION DE L'ORIGINE

Time present and time past
Are both perhaps present in time future
And time future contained in time past.

C'est ainsi que nous avançons,
barques luttant contre un courant
qui nous rejette sans cesse vers le passé[1].

Le passé. Loin, encore plus loin. Archaïque. Et atavique : jamais vraiment révolu, et donc revenant[2], il investit comme une vague notre modernité en quête de repères[3], en accompagnant ses sauts en avant.

Les « retours » continus des formes esthétiques tout au long de l'histoire peuvent se décliner dans les termes de nouveauté, radicale et inédite, de forme et de support. Depuis quelques années, le design, surtout celui de recherche, qui souvent est acquis par les temples de l'art[4], semble être séduit par le charme du passé lointain, et pour ce faire explore – à côté des thématiques du futur le plus extrême, de la technologie et de la science – les racines plus anciennes de notre culture. Voici le « manifesto » d'une exposition intrinsèquement interdisciplinaire, qui éclaire l'esthétique de la nuit des temps à la lueur d'une nouvelle aube symbolique émergente, où le plastique embrasse la pierre, où l'organique épouse l'acier et la technologie confesse ses racines plus lointaines. Paraphrasant Paul Valéry, l'avenir est à nouveau ce qu'il était, ou à peu près[5].

Pour rendre compte des changements sociétaux à partir de la présence recombinée des vestiges des civilités antérieures, une soixantaine d'objets astucieusement surprenants et profondément conceptuels conjuguant esthétique raffinée et fonctionnalité plausible transitent dans un ancien complexe industriel belge de charbonnages pour témoigner d'un retour aux fondamentaux, en éclairant, de façon transversale, des inclinaisons émergentes dans nos sociétés. D'ailleurs, comme d'autres domaines artistiques, le design agit comme un détecteur des mouvements sociétaux plus subtils, mais avec toutefois une particularité : par son influence sur la production de masse, il peut investir un public très large.

« Futur archaïque » présente donc la connexion existant entre le proche futur et le passé lointain, archaïque, dans le sens de retour aux principes fondamentaux, en

FUTUR ARCHAÏQUE

tant que commencement/commandement – *arkhē*, en grec ancien, est le début, « le plus avant », mais aussi celui qui commande, comme le *principium* et le *princeps* latin, donc : toute chose est dirigée par son origine[6] –, ici illustré d'un point de vue plastique et visuel par l'utilisation de matériaux naturels et de techniques ancestrales. Si notre civilité se caractérise par des expériences constantes et cycliques, nous permettant de revoir notre façon d'être au monde, comment rendre compte de notre travail d'introjection et de symbolisation du passé ? Le CID qui fut le Grand-Hornu propose une réponse possible se condensant dans l'oxymore qui sert de titre à l'exposition : le « futur archaïque » présagé dans le Hainaut – et qu'on retrouvera à partir d'octobre 2015 au MUDAC de Lausanne – est un montage temporel incarné dans les expérimentations[7] d'une trentaine d'artistes et de designers conviés (il est quasiment impossible de dire qui est plus plasticien et qui est plus créateur, et d'ailleurs la question n'a aucune importance). On y redécouvre la chaise longue *Fossil* du cinglant collectif néerlandais Atelier Van Lieshout[8], qui expose aussi la lampe *Pappa Mamma*, laquelle renvoie carrément à la genèse de l'être humain; *Armour and Shield*, cuir d'agneau bouilli et porcelaine, du Studio Hlutagerðin, ainsi que les explorations interdisciplinaires de Laura Lynn Jansen, qui étudie les processus de formation naturelle de stalactites et de stalagmites pour dessiner et travailler la pierre. L'urgence de se reconnecter à nos racines ainsi que l'absence de sophistication, revendiquées comme profession de foi, sont la base conceptuelle des étagères brutes de Peter Marigold, rappelant l'architecture oblique de Claude Parent, tandis qu'on ne peut s'empêcher de penser autant à Maarten Baas qu'à Louise Bourgeois devant les meubles arachnoïdes de Charles Trevelyan, et que le crâne de baleine islandaise de Miloš Ristin aurait bien dialogué avec n'importe quelle création de Sruli Recht. Mais l'image-symbole de l'exposition est sans doute le service de table *Autarchy* de Studio Formafantasma[9] : composé de farine, de déchets agricoles, de calcaire et de colorants naturels (légumes, racines et épices), il n'est jamais achevé, car il s'améliore, comme une bonne recette, avec le temps et la pratique. Ou encore : l'expérience olfactive de la machine-installation *The Peddler*, actionnée à la main, qui mêle bois, cuir, métal, fragrances et impression 3D en céramique (avec la complicité du nez Barnabé Fillion. Elle a été conçue par le Studio Unfold, renommé pour son « artisanat digital » et pionnier dans l'impression 3D de la céramique liée à un système Open Source). Impressions 3D aussi pour la *BC-AD White Series* d'Ami Drach & Dov Ganchrow; mais ici, l'archaïsme est dans les pierres taillées, bien que trempées dans du latex jaune ou plaquées argent.

Ami Drach & Dov Ganchrow, *BC-AD White series*. 2012. Pierres taillées ajustées dans des pièces en impression 3D. © Mati Fishbain.



Atelier Van Lieshout, *Fossil chaise longue*, 2009. Nylon, résine, peinture. © Atelier Van Lieshout.

La sensation est en quelque sorte celle de l'enfance de l'humanité imprégnée de poésie et de la fantaisie de Giambattista Vico, et l'instrument électroacoustique qui produit le *Chant des Quartz*, de Laura Couto Rosado, l'exprime avec toute sa portée romantique. Il s'agit donc d'un changement de point de vue : l'électronique est abordée comme une matière à design et à expression, au même titre que le bois et la céramique, et non plus seulement comme une science appliquée. L'artiste travaille à élargir la palette sonore des cristaux afin de proposer prochainement un véritable orchestre minéral.

Qu'il s'agisse de rhabiller des théières en céramique avec du cuir et de la peau d'agneau ou d'utiliser des morceaux de bois, des branches, du charbon, de la lave et même des vessies animales à diverses fins, il semble évident qu'un monde projeté vers des entreprises futuristes de dématérialisation et rematérialisation exprime également un besoin diffus de retour aux origines et de préservation de l'espèce, comme le confirme le troublant avertissement de l'univers plastique de Berlinde De Brouckere[10]. Mais attention : loin de tout passéisme, l'exposition d'Yves Mirande met en scène des projets d'où surgissent nos racines dans une perspective éminemment dynamique[11] : en hybridant science-fiction et matériaux-symboles de mondes ancestraux[12], en conjuguant technologie et nature et en démontrant comment un objet « artisanal » peut être autant une œuvre d'art, un produit industriel qu'un dispositif technologique de dernière génération. À titre de terrain empirique englobant les divers champs disciplinaires, l'exposition revendique également le caractère poreux de nos interfaces personnes-machines et des dialogues entre l'organique et le technologique, révélant ainsi les relations complexes qui se jouent de nos jours entre actualité et résurgences ou survivances et donnant un sens aux multiples formes de tissage des temporalités[13]. Bref, une « histoire de fantômes pour grandes personnes[14] » (comme dit Aby Warburg[15]), et plus encore.

Dans une optique ontologique de connaissance du monde social contemporain, l'analyse du retour à l'archaïque prend corps comme une forme paradigmatique à explorer. D'ailleurs, le primitivisme semble un trait caractéristique de la contemporanéité. Il s'incarne, par exemple, dans certains rituels et dans le vêtement, tandis que les barbes se font de plus en plus longues et touffues, que les tatouages conquièrent tout le corps[16] et que les citadins quittent la ville pour la campagne afin de promouvoir les valeurs arcadiques associées à la terre, telles que l'authenticité, le bien-être et le romantisme d'une possible renaissance. Mais ce ne sont pas les néo-ruraux ou les croisades contre les champs d'OGM qui font la une des médias, mais plutôt les sacrifices humains qui semblent aussi, dans toute leur cruauté, s'inspirer des traditions barbares les plus abjectes. Ils sont documentés de manière hypertechnologique et soumis à diffusion multimédia[17].

Si on fait un pas en arrière, pour Sigmund Freud, la vie psychique tout entière se fonde sur la quête des origines : l'archaïque désigne à la fois le plus ancien, le préhistorique et le principe moteur. Mais cet archaïque n'est découvert qu'à partir d'une reconstruction reposant sur quelques indices, comme dans le travail de l'archéologue. Et c'est justement à l'archéologie que Freud emprunte la métaphore de la stratification. Son élève dissident, Gustav Jung, concevra la permanence de ces origines dans l'inconscient collectif comme une couche profonde où résident les croyances ancestrales, les « archétypes ». Ce qui est flagrant, c'est que l'archaïque peut être qualifié de *dépassé* pour autant qu'on ajoute qu'il est toujours *présent*[18]. Si la notion en question évoque d'emblée un temps premier, ou originaire, la contemporanéité est généralement pensée comme le judas du futur. Cependant, contrairement à l'archaïsme, qui véhicule l'idée d'une forme fossilisée du passé, c'est-à-dire une forme morte, l'« archaïque » doit être compris comme une dimension active qui échappe à la simple linéarité temporelle, ce qui signifie qu'il peut resurgir à tout moment[19]. « L'origine est un tourbillon dans le fleuve du devenir[20] », disait Benjamin, qui cherchait des « survivances » dans le drame baroque, comme Aby Warburg les cherchait dans la peinture de la Renaissance. Certains aspects des pratiques artistiques contemporaines révèlent la présence de cet archaïque transhistorique. On peut le reconnaître dans la tendance de l'art des années 60-70 à réduire le langage plastique à ses constituants élémentaires, ou dans la récurrence de figures archétypales – carrés, cercles, labyrinthe, etc. –, ou dans la primauté fréquemment accordée aux matériaux bruts ou naturels, ou encore dans le recours à des gestes techniques rudimentaires. De même, les pratiques sur le corps ou son image mettant en jeu les pulsions qui le traversent renvoient également, sur un mode différent, à cette notion.

Aujourd'hui, à l'heure d'une transition technoculturelle décidée, nous pouvons remarquer que les créateurs s'intéressent spontanément à la définition de nouveaux processus de fabrication, outils et méthodes qui réintègrent l'humain, l'artisanal, le naturel, sans fuir pour autant les technologies existantes. Si l'installation vidéo présente au CID, suite à l'action poétique/politique et un brin situationniste concernant des pigeons voyageurs 2.0 employés pour protéger notre vie privée (Marco Ugolini, *I Have Something To Hide*) fait sourire et cogiter, un iPad au milieu de l'exposition ne doit pas étonner, car il est un exemple iconique d'un pont entre deux temporalités[21] : puisque les Sumériens, la première civilisation avec les Égyptiens à



Milos Ristin, *Hrefna*, 2013. Os, résine et laque. Pièce issue du projet *The Iceland Whale Bone* - ECAL © ECAL/Nicolas Genta.

Unfold (Dries Verbruggen, Claire Warnier : designers) et Barnabé Fillion, *The Peddler*, 2013.
Installation mêlant bois, cuir, métal et impression 3D en céramique pour une expérience olfactife.





avoir utilisé l'écriture, aux alentours de 3500-3300 av. J.-C., traçaient leurs lettres sur des tablettes de cire avec un stylet, on reconnaît facilement l'archaïsme de nos supports hi-tech aux stylets et aux écrans tactiles.

De même, les pratiques artistiques plus récentes attestent d'un intérêt grandissant pour l'ethnographie. Une multiplicité d'expositions a récemment posé des questions complexes qui touchent au rapport, souvent controversé, entre art contemporain et musée ethnographique. Ces musées dont souvent les trésors sont le butin de conquêtes coloniales, trouvent dans l'intégration de plasticiens au sein de leur collection une possibilité de renouvellement. À ce titre, l'œuvre de rajeunissement menée par Clémentine Deliss au Weltkulturen Museum de Francfort vaut le détour.

Tout héritage pouvant constamment s'actualiser, l'exposition en soi se prête à la remise en cause d'anciens récits et à la création de nouveaux. En s'inspirant du raisonnement de James Clifford[22], l'exposition peut elle-même se produire en une nouvelle zone de contact, c'est-à-dire un espace qui défie l'ordre institué dans une perspective ethnocentrique, en privilégiant la façon dont les sujets se constituent dans leurs relations mutuelles, même si ces dernières restent hautement asymétriques (Mary Louise Pratt[23]).

Enfin, un autre éclairage particulier est apporté à la question de la déclinaison de l'archaïque en clés contemporaines par la tendance récente à concevoir des musées aux structures avant-gardistes, enfouis sous terre, symbole ancestral de tout commencement et épilogue : imaginé par Renzo Piano, le récent MUSE, le Musée des Sciences de Trento (2013) dans les Dolomites, s'élève telle une métaphorique suspension entre l'espace et le temps, avec deux étages sous terre et cinq en plein air, se reflétant sur une étendue d'eau. De l'autre côté de la planète, le Musée Chichu, à Naoshima (2004), signé Tadao Ando, a trouvé demeure au sein d'une colline : véritable architecture du silence, il se caractérise par les matières brutes non peintes, la sélection minuscule, cohérente et grandiose d'œuvres d'art et, surtout, la fusion symbiotique avec la nature. Il est conçu, paraît-il, pour durer au moins 1000 ans.

Rosanna Gangemi

Basée à Bruxelles, **Rosanna Gangemi** est sociologue des médias et des arts, journaliste, fondatrice de *DROME* magazine, essayiste, traductrice, auteure d'évènements culturels inclassables. Depuis 2014, elle collabore régulièrement à *ETC MEDIA*.

1 Extraits de T.S. Eliot, *Burnt Norton*, dans *The Four Quartets*, Harcourt, Brace & Co., 1943, New York; F.S. Fitzgerald, *Gatsby le magnifique*, traduction de V. Llona, S. Kra, Paris, 1926.

2 « Il semble plutôt que Warburg et Freud […] relèvent les manifestations d'un "malaise dans la civilisation", un dur effort d'adaptation aux nécessités imposées par le progrès scientifique et par les conditions économiques, l'accomplissement d'un travail qui réprime le sens spontané et naturel de la vie ou qui débouche sur l'expression de la génialité dans les œuvres artistiques. » Dans S. Ferretti, *Pathosformel et mythe du progrès dans l'œuvre de Warburg*, « Images Re-vues », hors série nº 4, 2013 (voir http://imagesrevues.revues.org/2834).

3 « La "modernité", c'est l'expérience de vivre au milieu d'un monde chaque fois plus étranger, où […] le vieux meurt et le nouveau tarde à naître, et où, surtout, les individus sont traversés par le sentiment d'être placés dans un univers en constant changement », dans D. Martuccelli, « La sociologie au temps de l'individu », dans *¿ Interrogations ?*, nº 5, décembre 2007.

4 C'est le cas, par exemple, de *Botanica* (2011), de Studio Formafantasma, basé sur l'extraction de polymères naturels à partir de plantes et d'animaux. Présenté dans un esprit de laboratoire, en s'inscrivant dans la tendance à redécouvrir des matériaux en prévision d'une ère sans pétrole, le duo a expressément évité de tenir compte des plastiques existants, préférant mener une enquête historique pour retrouver des polymères naturels basée sur les recherches des scientifiques du 18e et 19e siècle. Cinq des dix pièces de cette vaisselle font partie de la collection du MoMA.

5 Dans son essai inclus dans le catalogue de l'exposition « Futur Archaique » (CID – Centre d'innovation et de design au Grand-Hornu, Hornu, 2015), Yves Mirande, commissaire de l'exposition, cite la contribution de M. Maffesoli à *Les Ruptures fertiles* (Y. Mirande, N. Henchoz, PPUR, Lausanne, 2014) : « Il y a un retard de l'intelligentsia. […] Ils ne se rendent pas compte qu'il y a un autre rapport à la terre, au monde, aux autres qui est en gestation ».

6 Voir D. Clévenot, « La présence de l'archaïque », dans *Figures de l'art*, vol. 19, PUPPA, Pau, 2011.

7 « Aujourd'hui encore, les objets avec lesquels nous avons essayé de "potentialiser" la nature, voire de la plier à nos objectifs et à nos exigences, nous semblent gauches, rigides, limités. Nous ne savons plus où mettre leurs carcasses, elles encombrent nos maisons et nos villes comme dans les romans de science-fiction les plus noirs. Une stratégie défensive possible consiste à les "camoufler" ou, quand c'est possible, à les recycler; l'autre, plus intéressante réside dans une modification profonde de nos façons de concevoir les artefacts. » Dans S. Morini, *Bio-mimétisme: design inspiré par la nature* dans *Visible, Images et dispositifs de visualisation scientifique,* PULIM, Limoges, 2010.

8 À ce propos, il faut rappeler que parmi les œuvres-bâtiments plus récentes d'AVL, il y a un labyrinthe tribal, *The Farm* (2011), et une ferme dont l'obliquité est déjà dans le nom, *Hagioscoop* (2012) : constructions utopiques pour la réinvention de la ville, rétablissant rituels et méthodes de production primordiales.

9 « Le design est pour nous comme le pain que nous avons choisi pour cette couverture : […] la traduction formelle inattendue d'une pensée qui se cachait en nous presque à notre insu. » D'après *Quand le regard rétrospectif aiguise le regard prospectif*, de Studio Formafantasma, catalogue de « Futur Archaique », *ibid*.

10 « Les chevaux sont aussi vrais que nature mais résultent de l'assemblage de moulages en polyester. Seules les peaux et les crinières sont véritables. […] Avec leurs jambes fracturées et leur corps tordu, ces chevaux apparaissent très éloignés des fières statues équestres de l'Antiquité et de la Renaissance […] Les transformations cycliques, répétées, ramènent toujours au point de départ. L'existence est un cercle vicieux, un travail de Sisyphe toujours recommencé, dont l'objectif premier est la perpétuation de l'espèce. » L. Van den Abeele, dans *Septentrion*, vol 34, 2005 (voir www.dbnl.org/tekst/_sep001200501_01/_sep001200501_01_0084.php).

11 « La postmodernité définit en effet un rapport au temps totalement différent de celui de la modernité. Celle-ci ne concevait qu'une diachronie […]. Celle-là au contraire, comme l'ange de Klee, a le corps avançant vers le futur et la tête et les yeux tournés vers le passé. » Extrait de M. Maffesoli, *Le futur archaïque, oxymore de la postmodernité*, catalogue de « Futur Archaïque », *ibid*.

12 Un roman précurseur et dystopique a été *Ravage*, de René Barjavel (Éd. Denoël, Paris, 1ere éd. 1943), fondé sur cette dimension prospective de retour à l'élémentaire. Une cité du futur se voit anéantie par un gigantesque incendie : une poignée d'hommes et de femmes y survit, mais au prix d'un retour à la loi de l'instinct dans toute sa terrible beauté.

13 « Le présent n'est plus obnubilé par les lendemains qui chantent, pas non plus uniquement par le culte du passé, on dirait plutôt que selon un mouvement de spirale, le temps passe et repasse par les chemins du passé pour avancer dans un présent qui est en même temps le futur. Un présent vivant, un présent commun. » D'après le texte de Michel Maffesoli dans le catalogue de « Futur Archaïque », *ibid*.

14 Citation d'Aby Warburg dans G. Didi-Huberman, « Remontée, remontage (du temps) », *L'étincelle*, novembre 2007, Ircam, Paris (voir http://etincelle.ircam.fr/730.html).

15 « On se tromperait donc lourdement à chercher dans l'anthropologie warburgienne une description des "origines" comprises comme "sources" pures de leurs destins ultérieurs. Les "mots originaires" n'existent que *survivants* : c'est-à-dire impurs, masqués, contaminés, transformés, voire antithétiquement renversés », dans G. Didi-Huberman, « Aby Warburg et l'archive des intensités », dans *Études photographiques*, vol 10, novembre 2001 (voir http://etudesphotographiques.revues.org/268).

16 « Pendant de nombreuses années, l'Europe a exporté dans le monde ses codes architectoniques, en tant que signes visibles de l'évolution démocratique; souvent en les imposant par les armes. Maintenant, le cycle est en train de s'inverser et c'est l'Occident qui se modernise à travers l'influence de philosophies, cultures, modèles civils et urbains de sociétés qui ne se reconnaissent pas dans la valeur centrale de l'architecture, mais plutôt dans d'autres univers symboliques : civilités objectuelles, cérémonielles, spirituelles, mystiques, également disposées à l'usage des armes... […] Nous vivons donc dans l'ombre d'un grand projet raté; le projet d'une mondialisation qui ordonne et homologue; ressurgit ainsi la vision du philosophe Baruch Spinoza d'une humanité qui ne s'agrège pas dans les formes de l'État, mais s'étend en une "multitude" extra territoriale, suivant la dimension d'un Infini conflictuel, qui élabore visions expansives du monde des humains en guerre pérenne… […] Les tatouages, les piercings, ne sont que des traces évidentes de cette "condition primitive" qui ressurgit […] Extrait d'A. Branzi, *La métropole primitive*, catalogue de « Futur Archaïque », traduction de R. Gangemi pour le catalogue, *ibid*.

17 « […] l'archaïque peut être résurgent, ramener à des comportements ou à des thèmes que l'on croyait définitivement disparus. Le sacrifice humain (on songe à Georges Bataille), la torture […], un certain "chamanisme" moderne […], autant de résurgences qui manifestent des retours à une sorte de primitivisme que les contemporains de Pierre Larousse et de Littré pensaient définitivement révolu dans les nations dites civilisées », dans Y. Vadé, « Retour du primitif, permanence de l'archaïque », dans *Modernités*, vol 7, PUB, Bordeaux, 1996.

18 Voir Y. Vadé, *op. cit*.

19 Voir D. Clévenot, *op. cit*.

20 « L'origine ne désigne pas le devenir de ce qui est né, mais bien ce qui est en train de naître dans le devenir et le déclin. […] Elle demande à être reconnue d'une part comme une restauration, une restitution, d'autre part comme quelque chose qui est par là même inachevé, toujours ouvert », dans Walter Benjamin, « Préface épistémo-critique », dans *Origine du drame baroque allemand*, Flammarion, Paris, 1985, trad. S. Muller et A. Hirt.

21 « Cette idée d'animalité, de nature, entraîne dès lors une façon de repenser le corps, longtemps oublié à cause de la coupure épistémologique moderne qui mettait sur un piédestal l'esprit au détriment du corps considéré comme sale […]. Pourtant, l'outre en vessie de porc des Formafantasma permet d'engager à nouveau le corps par le seul fait de verser de l'eau ou du vin en tenant l'outre entre ses bras. […] Même l'utilisation de l'iPad repose sur le geste humain par le seul fait de faire glisser ses doigts d'un mouvement léger sur la tablette », d'après Y. Mirande, « Par nature », catalogue de l'exposition « Futur Archaïque ».

22 J. Clifford insiste sur la notion de zone de contact dans la deuxième partie de *Routes. Travel and Translation in the Late Twentieth Century*, Harvard University Press, Cambridge (Mass.), 1999.

23 M. L. Pratt, *Imperial Eyes: Travel Writing and Transculturation*, London and New York, Routledge, 1992; M. L. Pratt, « Arts of the Contact Zone », dans *Profession 1991*, New York, MLA, 1991.



Sous la direction de Thierry Dufrêne et Joël Huthwohl, *La Marionnette : objet d'histoire, œuvre d'art, objet de civilisation*, Montpellier, Éditions L'Entretemps, coll. « La main qui parle », 2014, 215 pages.

Au moment où la marionnette fait son entrée officielle dans les collections muséales, un groupe de chercheurs s'est penché sur cet artefact. Fruit de journées d'étude organisées par l'Institut national d'histoire de l'art et le département des arts du spectacle de la BnF en décembre 2012, ce petit recueil questionne cet étrange objet, sa pratique et son sens, tout en esquissant sa place dans le paysage artistique actuel. Et, au-delà du champ patrimonial que la marionnette a investi depuis la nuit des temps, il explore son statut dans les sociétés contemporaines. Tentative d'état des lieux de la question, cette collation de textes épars a les défauts de ses qualités : trop de textes (11 sur moins de 200 pages), trop de sujets, et au final, une réflexion qui ne parvient pas véritablement à se déployer, faute d'espace. Entre textes impressionnistes et ceux, plus techniques, traitant de questions patrimoniales et expographiques, le lecteur cherchera en vain les promesses que laissent miroiter une quatrième de couverture enthousiaste. Il y a bien quelques études de cas spécifiques qui, si elles offrent à leur auteur l'occasion de faire le point sur un aspect très particulier de la pratique marionnettique à une époque et dans un contexte donné, ne permettent pas d'esquisser un panorama des manifestations actuelles. C'est le cas de l'essai – fort intéressant – de Caterina Pasqualino, consacré à la marionnette dans le théâtre cubain contemporain («Être chose : marionnettes, possession cubaine et théâtre contemporain», p. 69-83), ou encore celui de Raphaèle Fleury, explorant la mémoire de la technique et du mouvement dans l'art marionnettique. De leur côté, Denis Vidal et Emmanuel Grimaud visitent les étonnantes avenues de la robotique, de l'animisme et de l'anthropomorphisme où se sont aventurés quelques praticiens. Des entretiens avec Christiaan Zwanikken et Aurélia Ivan complètent ce tour d'horizon varié, voire éclectique. Peu de textes au final s'intéressent véritablement aux usages spécifiquement contemporains de la marionnette dans les pratiques actuelles en arts visuels, en particulier celles de la performance et de l'installation. C'est pourtant le propos de Julie Sermon dans «Marionnettes contemporaines : de la manipulation à l'installation ?» Elle pose quelques jalons essentiels à l'élaboration d'une véritable théorie de la pratique marionnettique dans l'art actuel, et contextualise son sujet en évoquant la présence, chez certains artistes des avant-gardes historiques du début du XX^{e} siècle, de l'objet marionnettique. Objet qu'ils conçurent dans sa choséité autant que dans sa fonction symbolique. Grâce à un cadre théorique rigoureux et une poignée d'exemples judicieusement choisis, Sermon démontre comment plusieurs artistes contemporains, dans le prolongement de ces premiers *défricheurs modernistes*, ont su intégrer la marionnette dans des propositions formelles reposant sur le principe séculaire de la manipulation. Au nombre de ces œuvres composées d'objets hétérogènes liés par une tension dramatique, qu'il convient de désigner comme des installations, Sermon – dans le sillon d'Annick Bureaud[1] dont elle se réclame –, identifie trois grandes tendances du « devenir-installation » des formes marionnettiques actuelles. Le premier cas de figure est celui de la marionnette mise en jeu au sein d'installations sonores. Sermon y convoque le travail d'Aurélia Ivan, en particulier ses spectacles-parcours en forme de stations (*La Chair de l'homme*, 2009, ou encore *L'Androïde (HU#1)*, 2013, en particulier), de même que le cycle des *Vieilles*, réalisé entre 2007 et 2010, par Julie Mayer et qui, chacune à sa manière, fait *dialoguer* marionnettes et environnement sonore. Le deuxième de ces modes propose des œuvres articulant cette fois le rapport marionnette/technologies dans une dynamique d'hybridation et de bricolage. Sermon y discute les œuvres de Zaven Paré (*Théâtre des oreilles*, 2001) et de Nicolas Darrot (*Injection II*, 2008). Enfin, dans la tendance intitulée « les marionnettes et attractions », l'auteur fait appel à des œuvres mettant la marionnette en coprésence d'autres objets **à l'intérieur de vastes dispositifs scénographiques**, multiples et éclatés, que le spectateur est appelé à investir. Elle les met en écho avec ce qu'elle désigne comme des « attractions », c'est-à-dire une tradition dans la « veine foraine et populaire dont un certain nombre de marionnettistes revendiquent aujourd'hui explicitement héritage » (p 111). Quelques productions hybrides des compagnies théâtrales La Licorne (dirigée par Claire Dancoisne) et Théâtrenciel (sous la direction de Roland Schön) y sont données en exemple.

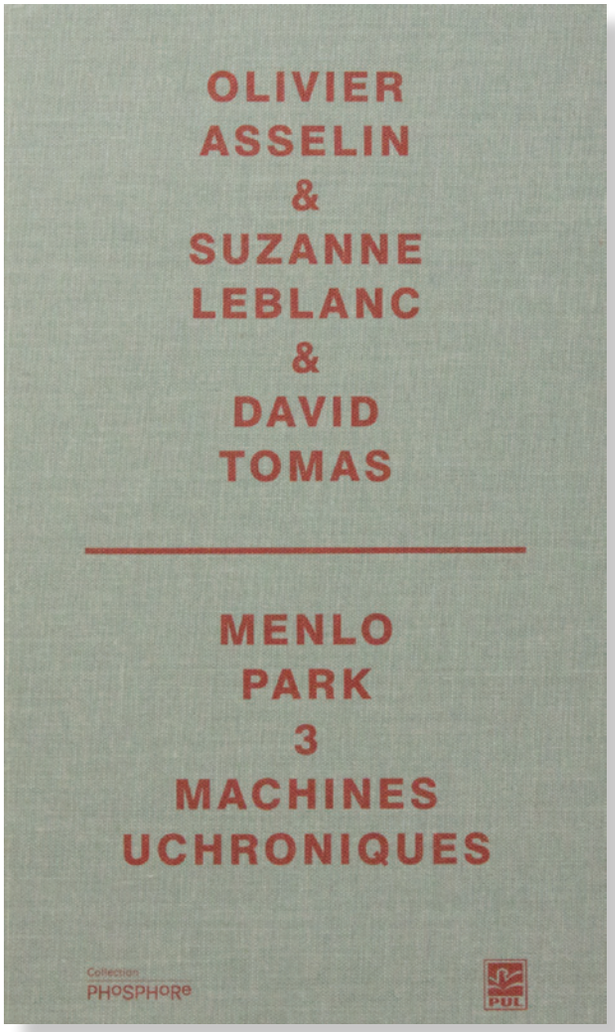
De ces cas de figure, quelques récurrences semblent **émerger. Ainsi, chez ces artistes**, la porosité entre les pratiques de la mise en scène théâtrale et de l'installation apparaît comme un élément fondamental. Si bien qu'exception faite de la présence humaine « en chair et en os » au théâtre, peu de choses semblent départager aujourd'hui le spectacle vivant de l'installation. Et le recours à la marionnette – avatar à l'anthropomorphisme troublant – dans ces deux pratiques contribue encore un peu plus à cette confusion des genres. Surtout que, dans les deux approches, de plus en plus d'artistes choisissent de déléguer le geste de la manipulation à des dispositifs automatisés, recourant à l'informatique, à la robotique ou à la cinétique en lieu et place du traditionnel marionnettiste. Se dégageant ainsi de l'art de la manipulation directe, le marionnettiste nouveau se transforme et tend peu à peu à disparaître de l'espace scénique pour investir quasi exclusivement le rôle de créateur. Quand ce n'est pas l'artiste qui investit physiquement l'espace de l'installation. Le fil ténu séparant spectacle vivant et installation n'en devient que plus fragile.

Ainsi, ces nouveaux dispositifs, qui tiennent à la fois de la machine et de la machination, rapprocheraient davantage les arts vivants et l'installation. Si bien que l'installation contemporaine, de suggérer Sermon, s'impose de plus en plus comme modèle structurant, au point où elle « peut aider à décrire et à penser certaines formes de mise en jeu des effigies et certaines relations au spectateur explorées par les pratiques marionnettiques contemporaines » (p. 115). Aussi, l'on ne sera guère surpris qu'en guise de conclusion, l'auteure suggère de mettre l'installation à profit pour l'exposition de marionnettes dans l'espace muséal… et pour cela, de faire appel aux plasticiens afin de créer de nouveaux types d'espaces muséaux, sur le modèle de l'installation. La suite dans un musée près de chez vous...

Marie Claude Mirandette

Formée en design, Histoire de l'art (baccalauréat, maîtrise et PhD en cours) et cinéma (mineure et maîtrise), **Marie Claude Mirandette** a été conservatrice des arts graphiques au Musée des beaux-arts de Montréal, puis professeure d'Histoire de l'art et de cinéma au collégial. Collaboratrice de longue date à de nombreuses revues et journaux, elle est adjointe à la rédaction à la revue *Ciné-Bulles*.

1 Voir en particulier Annick Bureaud. « Qu'elles sont les formes dominantes de l'art multimédiatique ? », dans *Les Basiques : art « multimédia »*, site Web de *l'OLATS* (Observatoire Leonardo des arts et des techno-sciences, http://www.olats.org/livresetudes/basiques/9_basiques.php.



De l'uchronie et des technologies

Olivier Asselin, Suzanne Leblanc et David Tomas, *Menlo park. Trois machines uchroniques*, PUL, collection « phosphore », sept. 2014, 120 pages.

Il y a plus d'un siècle, Thomas Alva Edison (1847-1931) mettait au point à Menlo Park d'étonnantes inventions dans un des premiers – et sans doute des plus mystérieux – laboratoires industriels[1]. S'il est l'inventeur réputé de l'ampoule électrique (1880), on lui doit également le phonographe (l'enregistrement du son, 1877) et le kinétoscope (1891), l'un des premiers appareils de visualisation cinématographique.

Les chercheurs, professeurs et artistes Olivier Asselin, Suzanne Leblanc et David Tomas se sont replongés dans les travaux d'Edison au sein du groupe de recherche-création « Menlo Park. Quelques fictions alternatives de l'histoire des sciences et des technologies ». En ont résulté trois machines uchroniques[2] et une relation étroite entre art et science.

L'ouvrage documente leurs œuvres et concrétise une référence originale pour penser l'uchronie[3] au sein de la discipline historique et au moyen des technologies contemporaines. Car s'ils ont pris le passé pour objet en empruntant à la méthodologie de l'historien, leurs objectifs n'étaient pas exclusivement historiques. Il s'agissait plutôt de fouiller l'histoire pour faire émerger un lot de récits – réels et fictionnels –, de soulever la polymorphie de leur sens et d'appréhender le laboratoire avant tout comme « lieu des possibles ».

« Ce livre fait un retour sur ce laboratoire-là, qui fut le creuset d'une infinité d'histoires virtuelles. Il manifeste sans doute un double désir : celui de saisir, à nouveau, toute l'étrangeté et la beauté des inventions d'Edison, mais aussi, bien sûr, celui de comprendre les technologies actuelles et leurs potentialités, avec la même distance historique – comme si elles étaient, déjà, obsolètes. » (p. 5)

Les uchronies posent d'importantes questions épistémologiques à l'histoire canonique. Aux dires des auteurs, elles mettent davantage en lumière la « précarité du destin » et la « complexité de l'histoire ». Elles insistent sur le caractère mystérieux de l'événement historique et sur la multiplicité des acteurs et de leurs rôles dans l'avenir du monde.

Ainsi, Suzanne Leblanc a conçu un film qui fait se rencontrer les vies et les œuvres d'Edison et du philosophe austro-anglais Wittgenstein[4]. La vidéo est constituée d'une juxtaposition d'images et de textes qui progresse au rythme de la « suite de Fibonacci ». Leblanc fait correspondre la nature arborescente de la formule mathématique au concept de non-linéarité de l'histoire. S'il y a une succession à l'intérieur de la vidéo, il n'y a ni la causalité ni la prédictibilité qui sont les caractéristiques essentielles d'un phénomène linéaire : le film devient « machine non temporelle » en mesure de procéder à « une mise à plat historienne » dans laquelle tous les discours peuvent se valoir.

En commentaire à son projet *Black Maria*[5], constitué de deux séquences d'images photographiques projetées en parallèle et dont les époques, les lieux et les regards diffèrent, David Tomas avance une réflexion à propos des œuvres sur écran double. La juxtaposition de deux univers crée un jeu narratif qui modifie le sens premier des images. Elle trouble les récits historiques et surtout, en invente d'autres, uchroniques cette fois, et ne pouvant qu'exister comme l'unique conséquence de dispositions particulières (organisation et projection des images).

Enfin, Olivier Asselin présente un « prototype pour un cinéma augmenté » dont l'objectif est de construire une fiction historique à partir de la vie d'Edison. Il explore le fantasme de la créature artificielle qui a animé la révolution électrique – fantasme essentiellement masculin et misogyne, précise Asselin – et crée, par le biais de la réalité augmentée et de la modélisation 3D, *L'Andréïde paradoxale d'Edison* inspirée de *L'Ève future* (1886) de De Villiers de l'Isle-Adam[6]. Il fait remarquer, quant à lui, que toute technologie est appelée à devenir désuète et du même coup, rare, « aussi immatérielle, multiple et actuelle qu'elle paraisse ».

C'est dire qu'être dans l'air du temps au moyen des nouvelles technologies, c'est être dans le présent, dans le futur, aussi bien que dans le passé… car l'obsolescence n'est jamais bien loin ! En outre, le « tout technologique » dans lequel nous nous trouvons en cette révolution numérique place le réel – comme le fait l'uchronie d'ailleurs – sous le signe du fantasme, de la fiction et de l'aléatoire, mais sans s'y réduire toutefois. En effet, l'histoire alternative des sciences et des technologies (et du cinéma, dans le cas de Tomas) proposée dans cet ouvrage matérialise des intuitions, tout autant que des *possibles* et, de fait, rend compte de la perméabilité du réel.

Gabrielle Roberge

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

1 Son laboratoire de recherche, d'abord à Menlo Park, N.J. (1876-1886), puis à West Orange, N. J. (1887-1931) embauchait de nombreux chercheurs salariés, ce qui lui permettait de travailler sur des dizaines de projets à la fois et de déposer annuellement des centaines de brevets. Edison a également perfectionné la production et la distribution de l'électricité (1880) et mis au point une caméra avec le kinétographe (1891). Il est le fondateur d'Edison General Electric (1890) qui deviendra General Electric.

2 Les œuvres ont été exposées en 2010 à la Galerie des arts visuels de l'Université Laval. *Menlo Park. Trois machines uchroniques*, Québec, Galerie des arts visuels, Université Laval (18 novembre au 19 décembre 2010).

3 Du grec *ou* (non) et *khronos* (temps). Reconstruction fictive de l'histoire, relatant les faits tels qu'ils auraient pu être. Larousse (en ligne).

4 *Edison-Wittgenstein : une machine uchronique* s'appuie sur l'hypothèse des « six degrés de séparation », selon laquelle « n'importe quelle personne peut être liée à n'importe quelle autre personne dans le monde par une chaîne de relations sociales d'un maximum de cinq intermédiaires », p. 7.

5 Le projet de Tomas s'inspire du studio de production cinématographique créé par Edison en 1893 et baptisé du même nom. Il inclut également des maquettes du studio.

6 Ce roman met en scène Edison lui-même. L'inventeur est appelé à construire pour un vieil ami fortuné une « andréïde », soit la « réplique électro-mécanique » d'une cantatrice dont celui-ci est épris.



Faire impression au rouleau compresseur
Célébration centrale du 40e
18 juillet de 9 h à 21 h
Performance publique où 40 artistes imprimeront des bois gravés à l'aide d'un rouleau compresseur.
Gare de Val-David, 2525, rue de l'Église

atelier de l'île 1975 - 2015

Célébration du
40e anniversaire de
l'**Atelier de l'île de Val-David**
Faire impression

À c't'heure c'est la Fête !
Exposition de Marilyse Goulet
6 juin au 7 juillet
Vernissage : 6 juin à 14 heures
Atelier de l'île de Val-David

Faire impression en Duo
20 juin au 20 septembre
Vernissage : 20 juin à 14 heures
Duo d'artistes en résidence avec Grav/Jeunes.

Faire impression ▪ Arts du livre ▪ Livres d'artistes du 40e
23 septembre au 15 novembre
Vernissage : 26 septembre à 14 heures
Livres d'artistes autour d'un poème de Jean-Paul Daoust.
Centre d'exposition de Val-David 2495, rue de l'Église

Faire impression au rouleau compresseur ▪ Exposition
9 au 27 septembre
Œuvres imprimées le 18 juillet.
Salle Alphonse Desjardins
1145, rue de Saint-Jovite, Mont-Tremblant

Exposition Art nomade
Livres d'artistes exposés dans les bibliothèques des Laurentides.
Consultez le site de l'Atelier de l'île pour les détails.

Atelier de l'île
1289, rue Jean-Baptiste-Dufresne
Val-David (Québec) J0T 2N0
819-322-6359
art@atelier.qc.ca
www.atelier.qc.ca

MRC DES LAURENTIDES
Val-David
Conseil des arts et des lettres Québec

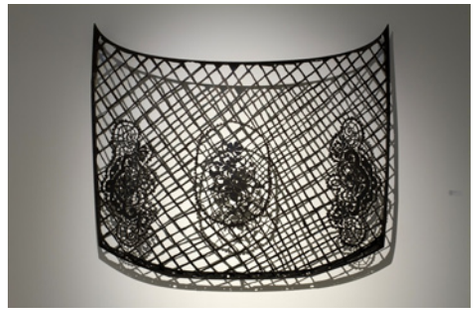
Galerie d'art Stewart Hall Art Gallery

5 juillet au 30 août 2015
Pesant comme une plume
Jannick Deslauriers – Kristiina Lahde
Cal Lane – Clint Neufeld
PIQUE-NIQUE VERNISSAGE : Dimanche 5 juillet, 12 h

5 septembre au 18 octobre 2015
Linda Rutenberg
VERNISSAGE : Mercredi 9 septembre, 19 h

31 octobre au 29 novembre 2015
La collection 2016 de l'Artothèque
VERNISSAGE : Dimanche 1 novembre, 14 h

Image : Cal Lane, *Veiled Hood #6*, 2014



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

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

Assurart

PARTAGE VOTRE PASSION

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

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

1 855 382-6677
www.assurart.com

Division de
S&C ASSURANCE INC
CABINET DE SERVICES FINANCIERS

AUTOMNE 2015

la chambre blanche

AOÛT	**Résidence *in situ*** en collaboration avec Rad'Art, Italie Chiara Pergola (IT)
SEPTEMBRE	**Échange Québec/Bangkok** Artistes québécois à BACC En collaboration avec Le Lieu, centre en art actuel Camille Bernard-Gravel (QC) Marie-Claude Gendron (QC) **Résidence de production** Michelle Teran (CA)
OCTOBRE	**Résidence Vice Versa (Mons-Québec)** Échange entre LA CHAMBRE BLANCHE et Transcultures Alice Jarry (QC) et Vincent Evrard (BEL)
NOVEMBRE ET DÉCEMBRE	**Résidence de recherche** Claire Moeder (QC) **Prix l@ch@mbrebl@nche** Delphine Hébert (QC)

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

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


ETC MEDIA



34e FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM SUR L'ART

FIFA

34th INTERNATIONAL FESTIVAL OF FILMS ON ART



MARS 2016 | MONTRÉAL | WWW.ARTFIFA.COM

Réalisateurs, vidéastes, producteurs, distributeurs, diffuseurs de films sur l'art et d'arts médiatiques

SOUMETTEZ VOTRE PLUS RÉCENTE PRODUCTION DÈS JUILLET 2015



FORMATS

Librairie spécialisée en art actuel, littérature théorique et critique

librairieformats.org
514.842.5579

RÉSEAU ARTACTUEL

Le site à consulter pour tout savoir sur l'art actuel au Québec

rcaaq.org
514.842.3984

Deux initiatives au service de l'art actuel

rcaaq
REGROUPEMENT DES CENTRES D'ARTISTES AUTOGÉRÉS DU QUÉBEC

2, Sainte-Catherine Est
espace 302
Montréal QC H2X 1K4

Conseil des arts et des lettres Québec

CONSEIL DES ARTS DE MONTRÉAL

SDÉVM


DÉCOUVREZ
LE MONTRÉAL
NUMÉRIQUE
2e ÉDITION
21 MARS - 21 JUIN
PRINTEMPSNUMERIQUE.INFO
ETC MEDIA FIER PARTENAIRE DU
PRINTEMPS
NUMÉRIQUE

DU NUMÉRIQUE ET DU POST-NUMÉRIQUE

PROCHAIN DOSSIER
numéro 106 (mi-octobre 2015)



En collaboration avec le Printemps numérique 2015, ETC MEDIA publie le cycle de six conférences que la revue a présenté au centre Phi (Montréal), les 9-10 juin 2015.

MONTREALISSIMO est un florilège du numérique et du post-numérique, de l'origine des arts numériques jusqu'à leur transition actuelle. Les créateurs, auteurs, enseignants, musiciens, et designer abordent les œuvres ou les environnements de créateurs montréalais, tels que Ziperpatou, Roberto Pelligrinuzzi, Jon Rafman, Jean-Pierre Aubé, ainsi que Virginie Laganière, Vincent Charlebois, et Andres Manniste.
Il y est question de l'évolution des arts numériques, sur 25 ans. De corps en modélisation, de la rencontre de l'autre et des aspects pédagogiques, du récent travail de Zipertatou avec les enfants. De design vestimentaire intelligent, d'anthropologie urbaine et de sonorité, de la « fin » de l'art numérique, de l'après digital ou de l'après Internet. Et, enfin, un point de vue fantasmatique qui mesure l'impact de l'avenir sur l'imaginaire.

CONFÉRENCES

- Se faire un monde ; la fantaisie nécessaire de Zipertatou
Sophie Castonguay

- Du numérique et de la photographie
Sylvain Campeau

- Quelques épisodes dans la vie de l'avenir
Daniel Canty

- Virginie Laganière, en solo
Esther Bourdages

- Epistemic Cultures and Laboratory Performances
Valérie Lamontagne

- Trois figures du monde-Internet
Grégory Chatonsky

-

OLI SORENSON
MICHELANGELO PISTOLETTO
RYOJI IKEDA
NAM JUNE PAIK
SOPHIE CALLE
KELLY RICHARDSON
LIZZIE FITCH
RYAN TRECARTIN
DANNY BOYLE
RICHARD MOSSE
AUDRA WOLOWIEC
ERIN SEXTON
ELLIE IRONS
RYAN PIERCE
MELISSA F. CLARKE
GENEVIEVE HOFFMAN
NANU AL-HAMAD
RICHARD GARET
GENE YOUNGBLOOD
ROBERT MALLARY
CARLO ZANNI
GRÉGORY CHATONSKY
PIER PAOLO PASOLINI
NICOLAS MAIGRET
ANTOINE SCHMITT
DELPHINE DOUKKAN
BEN GROSSER
VALENTIN DURIF
ATELIER VAN LIESHOUT
LAURA COUTO ROSADO
CATHERINE BÉCHARD
SABIN HUDON
MILOS RISTIN