

ETC MEDIA



106 REVUE D'ARTS MÉDIATIQUES
15 oct. 2015 - 15 févr. 2016 11.50\$ 10€



Art | Basel
Miami Beach | Dec | 3-6 | 2015



PATRICK
BERNATCHEZ

LES TEMPS
INACHEVÉS

2015 10 17
2016 01 10

MUSÉE D'ART
CONTEMPORAIN
DE MONTRÉAL Québec

185, rue Sainte-Catherine Ouest
Montréal (Québec) H2X 3X5 Canada
Métro Place-des-Arts macm.org

MAC

Coproduction avec le Casino Luxembourg – Forum d'art contemporain.
En partenariat avec Argos – Centre for Art and Media, Bruxelles,
et The Power Plant Contemporary Art Gallery, Toronto

CASINO LUXEMBOURG
Forum d'art contemporain

PARTENAIRE PRINCIPAL
Collection
Loto-Québec

UBISOFT

COGECO
Métromédia

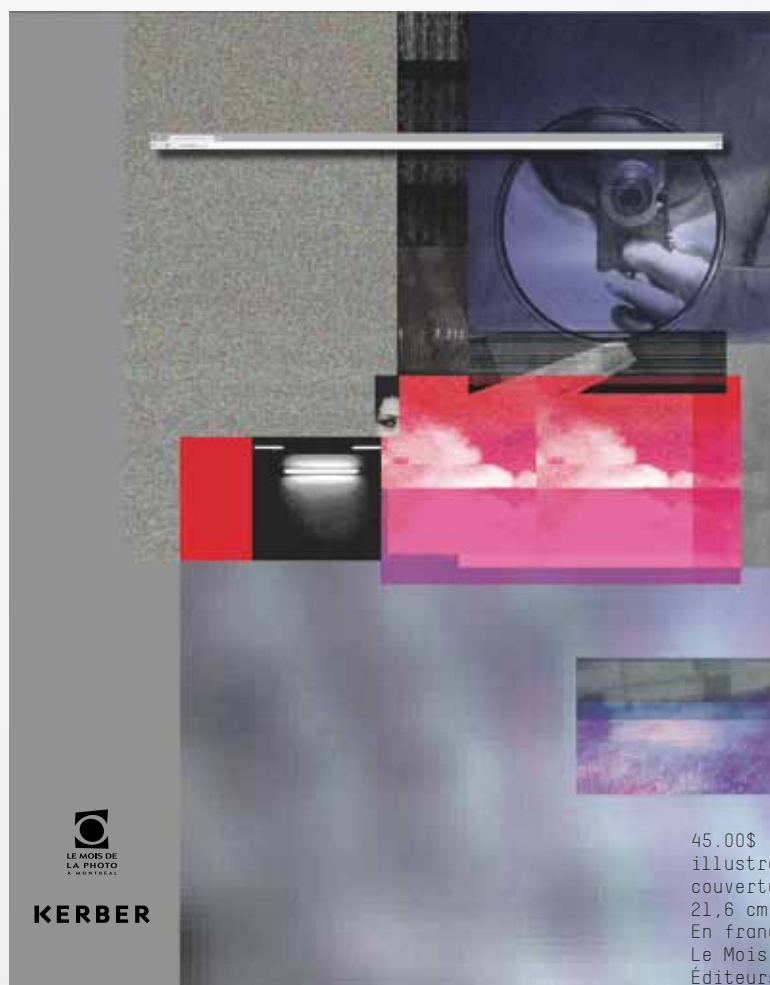
LA
PRESSE

Patrick Bernatchez, *Lost in Time*, 2014. Film couleur transféré sur support numérique, 46 min, son. Coproduction Musée d'art contemporain de Montréal et Casino Luxembourg. Avec le soutien du Conseil des arts et des lettres du Québec et du Conseil des arts du Canada. Collection privée, Montréal

LE MOIS DE LA PHOTO À MONTRÉAL

LA CONDITION
POST-PHOTOGRAPHIQUE
THE POST-PHOTOGRAPHIC
CONDITION

SOUS LA DIRECTION DE
EDITED BY
JOAN FONTCUBERTA



KERBER

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

PUBLICATION
DISPONIBLE AU / AVAILABLE AT
www.moisdelaphoto.com

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

PROFESSION ARTISTE

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

www.RAAV.org
raav@raav.org

LE REGROUPEMENT
DES ARTISTES EN ARTS VISUELS
DU QUÉBEC

ASSURart

PARTAGE VOTRE PASSION

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

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

1 855 382-6677
www.assurart.com

FORMATS

Librairie
spécialisée
en art actuel

2, rue Ste-
Catherine
Est, espace
302

prim

CENTRE SPÉCIALISÉ
EN PRODUCTION
ET POSTPRODUCTION
AU SERVICE DE LA CRÉATION
INDÉPENDANTE DEPUIS 35 ANS

2180 RUE FULLUM
MONTRÉAL (QC)

WWW.PRIMCENTRE.ORG
T 514 524 2421

STUDIO DE MIXAGE 7.1
PRO TOOLS 11
HDX CONTRÔLEUR S6 M40

BRUITAGE/FOLEY, CONCEPTION
SONORE, ENREGISTREMENT,
VOIX HORS CHAMP

SALLE DE COLORISATION
DAVINCI RESOLVE,
SALLES DE MONTAGE OFFLINE
ET ONLINE AVID, SERVICES
DE COPIE NUMÉRIQUE DCP
ET DE TRANSFERTS

PROGRAMMES D'AIDE
À LA CRÉATION, RÉSIDENCES
ET FORMATIONS SPÉCIALISÉES
EN VIDÉO ET AUDIO



The User,
Coincidence Engine One.
Photo © Corinne Gautron.
Voir p. 58-67.

ETC MEDIA, n°106, 15 octobre 2015 - 15 février 2016. ETC, fondée en 1987, incorporée en 1989 sous la raison sociale Revue d'art contemporain ETC inc., est un organisme sans but lucratif qui a pour objectif la promotion et la défense de l'art contemporain. COMITÉ DE RÉDACTION : Sophie Castonguay, Christine Desrochers, Valérie Lamontagne, Isabelle Lelarge, Philomène Longpré. DIRECTRICE ET RÉDACTRICE EN CHEF : Isabelle Lelarge. Directrice adjointe : Arkadi Lavoie Lachapelle. CORRECTION, RÉVISION, TRADUCTION : Josette Lanteigne (français), Oana Avasilichioaei, Janet Logan (anglais). GRAPHISME : Alain Paradis. CONCEPTION GRAPHIQUE : Isabelle Lelarge. 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 978-2-924114-10-0 (revue numérique). Imprimé au Canada.

ETC MEDIA

PRATIQUES MÉDIATIQUES ET NUMÉRIQUES
MEDIA AND DIGITAL WORKS

INDIVIDU / INDIVIDUAL

1 an / 1 year 28\$

2 ans / 2 years 50\$

ÉTUDIANT* / STUDENT*

1 an / 1 year 22\$

2 ans / 2 years 37\$

A
B
O
N
N
E
M
E
N
T

INSTITUTION

1 an / 1 year 50\$

2 ans / 2 years 95\$

OBNL / NPO

1 an / 1 year 35\$

2 ans / 2 years 65\$

INTERNATIONAL / 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



31 octobre au 29 novembre 2015

LA COLLECTION 2016 DE L'ARTOTHÈQUE

Dessin + Peinture + Photographie + Estampe + Technique mixte

VERNISSAGE : Dimanche 1er novembre, 14 h

5 décembre 2015 au 17 janvier 2016

CONVERSATIONS

David Newkirk et Claude Millette

VERNISSAGE : Dimanche 6 décembre, 14 h

Image : David Newkirk, *The Juicetrain Dialogues*, Franz, 2013.



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



MICHELLE TERAN (CA) EN RÉSIDENCE DU 1^{ER} SEPTEMBRE AU 20 DÉCEMBRE 2015

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



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts

Conseil des arts
et des lettres
Québec

Culture
et Communications
Québec

VILLE DE
QUÉBEC

BOITE
BLANCHE

24 Septembre – 14 Octobre 2015

BPLTC I CONTRÔLE CELLULAIRE CELLULAR CONTROL

SubRosa [Cell Track], Heather Dewey Hagborg [Invisible],
Verena Friedrich [Cellular Performance]

5 – 25 Novembre 2015

BPLTC II CONTRÔLE IDENTITAIRE IDENTITY CONTROL

Zach Blas [Facial Weaponization Suite], Jamie Allen [The Lie Machine],
Mushon Zer-Aviv [The Turing Normalizing Machine]

14 Janvier – 3 Février 2016

BPLTC III CONTRÔLE ALIMENTAIRE FOOD CONTROL

EcoArtTech [OS Fermentation] Signe Liden
[Evigaturen], Arcángel Constantini & Marcela
Armas [Milpa Polímera]

Centre de production et
d'exposition Eastern Bloc

Eastern Bloc Production and
Exhibition Center

7240 Clark
Montréal, QC
514.284.2106

Heures d'ouverture de la galerie:
Mar - Dim, 12h - 17h
Gallery opening hours:
Tues - Sun, 12pm - 5pm

EASTERN
BLOC

Conseil des Arts
du Canada
Canada Council
for the Arts
Conseil des arts
et des lettres
Québec



L'espace en dialogues Du 7 novembre au 19 décembre 2015

Andréanne Abbondanza-Bergeron
Fratzel Descadres
Mathieu Lacroix
Alexis Lavoie
Marie-Ève Martel
François Mathieu
Jane Tingley et Michal Seta
Martine Viale
Noémie Weinstein

Commissaire
Geneviève Goyer-Ouimette

CIRCA
ART ACTUEL

www.circa-art.com

Image : Jane Tingley et Michal Seta, *Re-Collage*, 2013

106 Dans ce numéro

DOSSIER MONTRÉALISSIMO
VIRGINIE LAGANIÈRE, EN SOLO
Esther Bourdages

p. 12-23



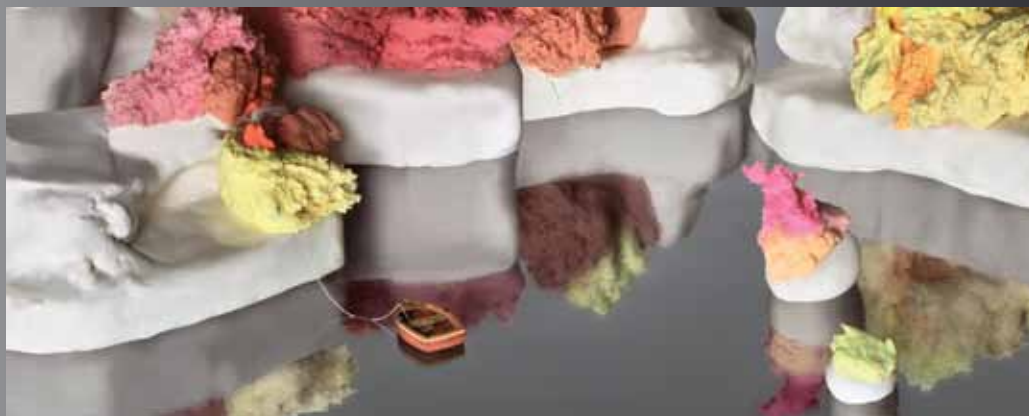
APRÈS TOUT INTERNET. TROIS FIGURES
POST ALL INTERNET. THREE FIGURES
Grégory Chatonsky

p. 24-32

Vincent Charlebois, *Grece.*

SE FAIRE UN MONDE. LA FANTASIE NÉCESSAIRE
DANS L'OEUVRE DE ZIPERTATOU
Sophie Castonguay

p. 33-37



QUELQUES ÉPISODES DANS LA VIE DE L'AVENIR
Daniel Canty

P. 38-43

Roman Kroitor et Colin Low, *Universe*, ONF, 1960.

LA PHOTOGRAPHIE AVALÉE PAR LE NUMÉRIQUE

Sylvain Campeau

p. 44-47

THE DESCRIPTION OF AN INFINITE SET OF DRAWINGS DESCRIPTION D'UN ENSEMBLE INFINI DE DESSINS

Pau Waelder

p. 48-53



Jon Rafman, *9 Eyes*. En cours.

ENTREVUE AVEC JEAN-PIERRE AUBÉ

Sylvain Campeau

p. 54-57

FESTIVAL ELEKTRA + 1E BIENNALE INTERNATIONALE D'ART SONORE-BIAS

Francine Dagenais

p. 58-67

DUB-Russell et Yansuyuki Yoshida, *Bosozoku*.

Photo : GRIDSPACE



1ER FESTIVAL DE VIDÉOMUSIQUE DE MONTRÉAL

Louis Cummins

p. 68-69

Dasein (Faustine de Bock et Simon Girard),

Pays sans visage.



106 Dans ce numéro

ATOPOLIS. LA VILLE AUX INCLASSABLES

Rosanna Gangemi

P. 70-76

Vincen Beeckman, *Intime.*



AUDE MOREAU, « LA NUIT POLITIQUE »

Céline Morvant-Delourme

p. 77-81

COLLECTIVE PROJECTIONS AND THE POLITICS OF PLACE PROJECTIONS COLLECTIVES ET POLITIQUE DU LIEU

Michael DiRisio

P. 82-85



ADAM BASANTA, *THE SOUND OF EMPTY SPACE*

Sylvain Campeau

p. 86-89

MANON LABRECQUE, « L'ORIGINE D'UN MOUVEMENT »

Anna Khimasia

p. 90-94



Catherine Bécard et Sabin Hudon,
« La résonance des corps »,
2015-2016. Installation sonore ;
clocher Saint-Sauveur, CHUM, Montréal.



Cela faisait des lustres que la revue n'avait pas publié autant de créateurs québécois dans un même numéro. L'élément de hasard joue toujours un peu pour quelque chose dans la « fabrication » d'un numéro, mais il faut dire aussi que les créa-

teurs québécois des arts médiatiques, du cinéma et des arts numériques, de plus en plus nombreux, fascinent partout où ils passent et retiennent l'attention de plus en plus d'auteurs.

Soutenue par une transdisciplinarité parfois complice, une cohésion s'installe au fil des pages du magazine, et une forme de communication entre les œuvres s'ébauche. Son fil conducteur ? Cohésion du style, mais aussi harmonie organisationnelle et de diffusion dans ces communautés qui, progressivement, depuis parfois une vingtaine d'années, bénéficient d'impulsions qui les portent maintenant très loin. On pense à des organismes qui réalisent un véritable travail de fond ici et à l'étranger, et ce, depuis des années : Elektra, Mutek, la Société des arts technologiques (SAT), l'Agence TOPO, Molior, le Conseil québécois des arts médiatiques et bien d'autres.

Les arts technologiques actuels environnent et imprègnent de plus en plus nos espaces de vie. La première œuvre d'art sonore de l'Intégration des arts à l'architecture sera installée en 2016 dans le clocher Saint-Sauveur, artéfact historique intégré à l'architecture du nouveau centre hospitalier de l'Université de Montréal (CHUM), au centre-ville de Montréal. « La résonance des corps », de Catherine Bécard et Sabin Hudon est une installation sonore constituée de trois sculptures émettrices en aluminium, de facture minimaliste, qui agissent comme résonateurs pour faire écho à la vocation de recueillement du lieu. Les usagers seront invités à expérimenter le son par le mouvement du corps et non seulement par l'ouïe.

Ce numéro est riche en événements de toutes sortes. Le dossier Montréalissimo propose les conférences que la revue a présentées au centre Phi (Montréal), les 9 et 10 juin, en collaboration avec le Printemps numérique. Esther Bourdages, Grégory Chatonsky, Sophie Castonguay, Daniel Canty et Sylvain Campeau exposent leurs questionnements en regard d'un art numérique qui se renouvelle selon des prémisses qui se discutent. Ils abordent, respectivement, les œuvres de créateurs établis et de la relève : Virginie Laganière, Jon Rafman, Vincent Charlebois, Andres Manniste, zipertatou, Jean-Pierre Aubé et Roberto Pellegrinuzzi.¹

Une entrevue avec Jean-Pierre Aubé libère des ondes vénitiennes, romaines, québécoises... Les festivals ne sont pas en reste : la XVI^e édition du Festival International Numérique Elektra et la nouvelle Biennale Internationale d'Art Sonore – BIAS, ainsi que la toute première édition du Festival de vidéomusique de Montréal. Aude Moreau, Adam Basanta, Manon Labrecque. L'impression de la gravure graphique. Daniel Yonge et Christian Giroux à Toronto, ainsi que le compte-rendu de la méga exposition de Mons, ATOPOLIS.

Toutes ces pratiques et ces œuvres sont destinées à des publics toujours grandissants. Elles sont élaborées par des créateurs qui me donnent le sentiment de traverser un moment historique de l'art québécois. Oui, quelque chose a changé. Et toute cette activité me ramène aux magnifiques années 80.

It has been ages since the magazine featured so many Quebec artists in one issue. An element of chance always plays a small part in the "making" of an issue, but it must also be said that an increasing number of Quebec artists in media and digital arts and cinema are creating a stir and drawing the attention of more and more art critics.

Supported by a corroborating transdisciplinarity, the pages of the magazine begin to cohere and establish a kind of dialogue between the works. The common thread is certainly a coherent style, but also the harmony between organizations and modes of dissemination in these communities that are gathering momentum and achieving great things. Some organizations that have been doing important work here and abroad for many years, over twenty in some cases, include Elektra, Mutek, the Society for Arts and Technologies (SAT), Agence TOPO, Molior, the Conseil québécois des arts médiatiques, and many others.

Contemporary media art surrounds us and is increasingly present in our living spaces. In 2016, the first sound artwork created under the auspices of the Art and Architecture Integration Policy will be installed in the Saint-Sauveur bell tower, a historic artefact integrated into the architecture of the new University of Montreal Hospital Centre (CHUM), in downtown Montreal. *La résonance des corps*, by Catherine Bécard and Sabin Hudon, is a sound installation composed of three minimalist, aluminium sculptures that act as acoustic resonators of their contemplative environment. Visitors can experience sound through bodily movement and not just through hearing.

This issue features a wealth of diverse events. The Montréalissimo section offers lectures presented at the Phi Centre (Montreal), on June 9 and 10, as part of the Digital Spring. Esther Bourdages, Grégory Chatonsky, Sophie Castonguay, Daniel Canty, and Sylvain Campeau discuss and bring up to date various issues in digital art. They tackle works by established and emerging artists—Virginie Laganière, Jon Rafman, Vincent Charlebois, Andres Manniste, zipertatou, Jean-Pierre Aubé, and Roberto Pellegrinuzzi, respectively.¹

An interview with Jean-Pierre Aubé is tuned to Venetian, Roman, and Quebecois wavelengths. Festivals have not been left behind: writers discuss the 16th edition of the Elektra International Digital Festival and the new International Sound Art Biennial (BIAS), as well as the first edition of the Festival de vidéomusique de Montréal. Aude Moreau, Adam Basanta, Manon Labrecque; printmaking; Daniel Yonge and Christian Giroux in Toronto, as well as an account of the mega exhibition ATOPOLIS, in Mons, are also included.

All these art practices and works, intended for ever-increasing publics, are by artists who make me feel that we are experiencing a historic moment in Quebec art. Yes, something has changed. And all this activity takes me back to the brilliant years of the 1980s.

Isabelle Lelarge

¹ The lecture by textile designer Valérie Lamontagne will be published in Issue 107, in mid-February 2016.

¹ La conférence de Valérie Lamontagne, designer textile, sera publiée dans le numéro 107, à la mi-février 2016.

VIRGINIE
LAGANIÈRE,
EN
SOLO



Virginie Laganière, *Post Olympiques*, installation photographique, 2014. Projet en cours de 2012 à 2015.
En collaboration avec Jean-Maxime Dufresne, VU, Québec. Photo : Virginie Laganière et Jean-Maxime Dufresne.

1 Virginie Laganière et Jean-Maxime Dufresne,
Sans titre, Marché de poissons Tsukiji, Tokyo, 2015.
 Photographie numérique. Photos : Virginie Laganière.

2 Virginie Laganière, *Post Olympiques*,
 installation photographique, 2014.
 Projet en cours de 2012 à 2015.
 En collaboration avec Jean-Maxime Dufresne, VU, Québec.
 Photo : Virginie Laganière et Jean-Maxime Dufresne.

3 Virginie Laganière, série *Toblerones*, 2015.
 Photographie numérique ; exposition collective à Art Souterrain
 2015 : *Sécurité : que reste-t-il de nos espaces de liberté ?*,
 Palais des congrès, Montréal. Photos : Virginie Laganière.

S uite à la demande d'ETC MEDIA d'organiser, en partenariat avec le Printemps numérique, une conférence dans le cadre de la manifestation Montréalissimo au Centre Phi, mon choix s'est très rapidement arrêté sur l'artiste Virginie Laganière.

Dans un premier temps, cette artiste présente un cheminement très stimulant et très diversifié. Basée à Montréal, Virginie Laganière a présenté son travail au Québec, ailleurs au Canada, ainsi qu'en Europe et en Asie. De nature anthropologique, ses recherches portent sur les espaces construits, les phénomènes d'insécurité, la psyché humaine et les technologies de perception au sein d'installations artistiques. Ces dernières se composent d'éléments sculpturaux, de son, d'éclairage, de photos et de vidéos, avec un intérêt marqué pour l'élaboration d'environnements in situ. Au-delà de la relation spécifique avec le lieu de présentation, son travail incorpore des aspects fictionnels et documentaires issus d'entrevues et de recherches sur le terrain¹.

La démarche de Virginie Laganière se caractérise par une approche interdisciplinaire qui engage les notions d'espace et de temps d'une manière qui rappelle le travail de l'anthropologue ou de l'ethnologue. L'artiste étudie un territoire et un contexte définis en procédant par enquêtes, recueillant des témoignages et des histoires. L'architecture et les formes urbaines qui occupent le tissu social, en tenant compte des différentes manifestations de leurs transformations, représentent des points d'ancrage de la recherche artistique de Virginie Laganière. Tentant de démystifier les systèmes et les structures des formes du pouvoir établi, elle pose un regard critique sur le néolibéralisme d'après-guerre, et aborde les choses d'un point de vue pacifique, orienté vers le présent et l'avenir des communautés. Elle expose des photographies, des vidéos, des environnements et des installations sonores in situ. Ces divers éléments sont souvent intégrés dans des dispositifs qui tissent une trame narrative et interagissent avec différents secteurs des sciences humaines, la politique, l'économie, l'histoire, la sociologie, l'urbanisme, l'architecture et les études culturelles.

La façon dont Laganière conçoit l'interrelation entre le développement de l'espace urbain et l'architecture en conjonction avec une perspective sociale et historique s'inspire de la méthode de l'historien de l'architecture et de l'urbanisme Jean-Louis Cohen. Selon une circulation spatiale et temporelle, ce dernier organise des idées et des formes, des sujets et des objets. Cohen

accompagne le lecteur dans l'architecture du XX^e siècle comme s'il s'agissait d'un voyage, avec ses traversées et ses bifurcations, ses retours en arrière et ses bonds en avant². Ainsi, l'architecture est abordée comme une discipline perméable, traversée par la transversalité.

La pratique de Laganière s'accorde avec la pensée de l'architecte et théoricien suisse Bernard Tschumi, lorsque ce dernier écrit, en 1996, dans son livre *Architecture and Disjunction*, qu'il n'existe pas d'architecture sans programme, sans action et sans événement. Dépourvue d'autonomie, la forme n'incarne pas la pureté et la neutralité. S'opposant à ce que l'architecture soit réduite à un langage, il préfère qu'elle soit associée au terme fonction afin de préconiser les mouvements des corps, des actions et des événements qui prennent place dans l'espace, en continuité avec la dimension sociale de l'architecture. Tschumi dénonce l'attention couramment allouée en priorité à l'aspect formel ou matériel des édifices et des villes, au détriment d'un questionnement sur les événements qui vont se tenir à ces endroits³.

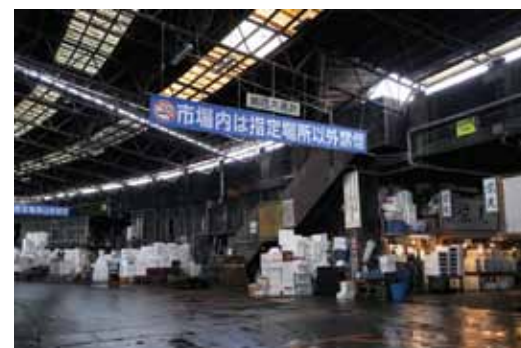
Afin de répondre à la proposition du Printemps numérique et de Montréalissimo, le travail de Virginie Laganière ne traite pas directement de la technologie et ne cherche pas non plus à converger vers ce but. L'usage des technologies d'enregistrement qu'elle emploie se fait outil et/ou instrument, lesquels s'insèrent dans une suite d'opérations de la production. L'artiste s'ouvre à un large spectre d'équipements domestiques et familiaux, au passé récent, ou appartenant à l'univers vintage, choisis dans le but de référer à quelque chose de précis dans une imagerie particulière. Jonathan Sterne, théoricien des communications, considère que la téléphonie, l'enregistrement sonore et la radio proviennent à l'origine d'une culture commune, comme des champs culturels et sociaux qui entretiennent un lien cohésif⁴. Mais pour des raisons économiques, historiques et sociales, entre autres, les machines découlant de ces technologies se sont vues attribuer des fonctions distinctives et spécialisées. En réalité, ces machines, d'un point de vue mécanique, ont le potentiel d'accomplir les mêmes fonctions⁵. Chez Laganière, on retrouve également cette interchangeabilité; le choix d'une technologie est déterminé par rapport à l'impact recherché sur la diffusion, qui contribue à concevoir l'atmosphère et la mise en scène. La diffusion sonore et/ou vidéo est souvent intégrée à des installations, à titre d'élément d'accompagnement, dans le dessein de générer des



1



2



1



3



3



3

énoncés. L'artiste sonore Brandon LaBelle exprime ainsi le pouvoir du son à engendrer des vecteurs d'idées : « La dimension la plus puissante que j'ai toujours perçue à propos du son, c'est sa capacité à intégrer, perturber, ou stimuler d'autres choses, aussi bien des objets visuels, des constructions spatiales que des rassemblements sociaux⁶. »

À travers une sélection de corpus, nous allons maintenant revisiter l'œuvre de Virginie Laganière, qui s'articule autour des thèmes du post-olympique et de l'équipement militaire.

Depuis quelques années, l'artiste poursuit une série sur le post-olympique. Au moment de la rédaction de cet article, elle venait de conclure, en compagnie de l'artiste Jean-Maxime Dufresne, une résidence à Tokyo, où ils ont tous deux étudié les préparatifs des Jeux olympiques d'été qui auront lieu en 2020. Une ville qui accueille les Jeux olympiques devient une cité sous les projecteurs. Cet événement phare, qui rayonne à l'international, apporte à la ville son lot d'impacts, comme ceux de la transformation et du renouveau urbain en vue des préparatifs, par exemple. Ces olympiades de Tokyo ne font pas exception. Dans cette veine de reconfiguration urbaine, deux projets qui suscitent la controverse attirent l'attention de Laganière et de Dufresne : la destruction de l'hôtel Okura, joyau du patrimoine architectural issu de l'époque moderniste, et l'éventuel déplacement du célèbre marché de poisson Tsukiji, le plus grand marché de ce type au monde. Déplorant ces actions, Hiroyasu Fujioka, professeur d'histoire de l'architecture à l'Institut de technologie de Tokyo, considère que « ... l'architecture est traitée comme une marchandise et les terres sont simplement considérées comme un produit, de sorte que ce qui est sur cette terre est facilement démoli⁷. »

Les deux artistes documentent les installations olympiques des années 60 et celles d'aujourd'hui, en chantier, ainsi que les bâtiments des environs et ceux qui fournissent une résonance avec leur recherche. Ils capturent des images (fixes ou en mouvement) et des sons, non pas d'un angle strictement documentaire ou historique, mais en vue d'élaborer des plurinarrativités ou de nouvelles narrativités. Ce matériel accumulé servira à une future installation vidéo, dont la formule n'est pas encore définie.

Laganière a déjà pris part à deux expositions qui explorent la situation post-olympique : *Post-Olympiques/Olympic Afterlife* et *Le Vaisseau – Solid Void*. La première

a été présentée à Québec au centre Vu, en 2014. Cette exposition solo, en collaboration avec Jean-Maxime Dufresne, interroge les réalités post-olympiques des Jeux de Pékin de 2008. Des photographies de différents formats introduisent des situations de la vie de tous les jours en relation avec les installations olympiques. Au centre de la galerie, une sculpture de néon fait écho aux formes des rampes du saut à ski.

Le Vaisseau/Solid Void, exposition monographique de Laganière pour laquelle j'ai agi comme commissaire à la Fonderie Darling/Quartier éphémère, en 2013, cultive des liens étroits entre architecture et politique. Ce volet de la série élabore un environnement qui pose un regard critique sur des vestiges architecturaux issus de l'ère soviétique ou influencés par le modernisme des années 60-80, comme témoins de l'étendue des aspirations associées au projet politique de l'époque, et en contrepartie, du désenchantement lié à leur échec. Deux corpus d'œuvres photographiques documentent des bâtiments et des monuments en Finlande, en Estonie et en Russie. Pendant la Guerre froide, ces imposantes architectures de béton, outils de propagande politique, incarnaient et glorifiaient le pouvoir, tout en véhiculant l'affirmation de la grandeur d'une nation.

Laganière a sélectionné des constructions pour leur caractère avant-gardiste et leur force sémantique. Leurs formes aux références futuristes répondent ainsi à un programme politique ambitieux qui comprenait notamment la conquête de l'espace, ce que le Linnahall, palais de la Culture et des Sports Lénine, montre bien. Entre 1976 et 1980, cette gigantesque structure a été réalisée à Tallinn, capitale de l'Estonie, par l'architecte Raine Karp, assisté de Riina Altmäe, afin d'accueillir les disciplines de la voile et les régates lors des Jeux olympiques de Moscou de 1980. Abandonnée depuis 2009, la friche de béton est devenue, au fil des ans, une icône qui rassemble les chercheurs autour de la thématique du développement urbain. Vitrine de la puissance de l'Union soviétique aux allures très solennelles, le Linnahall incluait un amphithéâtre de 4 600 sièges, un anneau de glace, une allée de bowling, une cafétéria, un immense toit faisant figure de terrasse et une grande place publique. Les autres constructions photographiées qui sont exposées rappellent un vaisseau spatial pour le *Complexe Mémorial de Maarjamäe*, à Tallinn, et une fusée pour l'Institut de recherche robotiques & techniques cybernétiques





Virginie Laganière, *Post Olympiques*,
installation photographique, 2014.
Projet en cours de 2012 à 2015.
En collaboration avec Jean-Maxime Dufresne, VU, Québec.
Photo : Virginie Laganière et Jean-Maxime Dufresne.

à St-Petersbourg, en Russie. Une série de quatre photographies transférées sur du papier millimétrique décontextualisent les bâtiments. La sculpture d'art public *Moduli (Rakentajaveistos)/The Module*, à Helsinki en Finlande, fait partie de ces tirages : le monolithe en béton armé présente une forme qui oscille entre l'abstraction et la figuration, et inspire un visage à l'expression sévère qui donne l'illusion d'observer. Au centre de la galerie, une sculpture sonore fait référence au profil du Linnahall, diffuse une pièce, composée à partir d'échantillons captés sur le site et d'extraits transformés de musique populaire du groupe estonien Ruja, qui figurait au palmarès du top 10 en 1980. La composition de nature ambiante marque un moment de calme à travers l'agencement d'un flux continu de sonorités dominées par des pulsations aux consonances de science-fiction, ponctuées de textures.

Toblerones, projet conduit en Suisse lors d'une résidence de l'artiste à Bâle, s'insère dans l'idée de la réappropriation des équipements militaires. Présentée lors de l'édition 2015 d'Art souterrain sous le thème « La sécurité dans notre société. Qu'advient-il de nos espaces de liberté ? », la série de photographies et l'installation lumineuse soulèvent des interrogations sur le rapport aux nombreux dispositifs de sécurité mis en place dans une société pour assurer la protection de ses citoyens.

Laganlère brosse le contexte d'où émerge *Toblerones* :

« Érigé pendant la 2^e Guerre mondiale, le sentier des Toblerones est une ligne de défense antichars située en Suisse pour prévenir l'invasion allemande. Son appellation lui a été octroyée par les habitants de la région de par la ressemblance formelle entre les blocs de béton triangulaires et le fameux chocolat suisse du même nom. D'une longueur d'environ 17 kilomètres, le parcours des Toblerones traverse une succession de sites naturels, mais aussi des zones industrielles et résidentielles. Cet extraordinaire dispositif de sécurité s'inscrit aujourd'hui dans le paysage idyllique suisse tel un objet incongru, hors du temps. Ce qui permet de réfléchir aux nombreux dispositifs de sécurité actuels et de reconsidérer le devenir de ceux-ci; que reste-t-il de ces équipements de protection plusieurs décennies après que le danger alors imminent ne soit plus d'actualité ? Dans cette partie de la Suisse pastorale, les imposants

blocs de béton demeurent indélogeables et font partie intégrante de la vie quotidienne; un garçon s'en sert de manière créative, il y installe des ballons de caoutchouc qu'il tente de faire tomber à l'aide d'un lance-pierres; des locaux les recyclent en cabanons d'entreposage, d'autres résidents s'en servent pour poser leurs poubelles, un pont les utilise comme fondations. Autant de formes de réadaptation qui peuvent faire oublier ou au contraire permettent de réactiver un pan important de l'Histoire⁸. »

Les nouveaux usages des Toblerones évoquent la position de Bernard Tschumi sur la notion de détournement. Partant du postulat qu'historiquement, l'architecture est au service du pouvoir en place, et a pour fonction de projeter une image des institutions et de la structure socioéconomique, Tschumi renverse ce principe en soutenant que l'architecture et les villes peuvent déclencher des changements culturels, sociaux et politiques. Il pose la question : « Est-ce qu'un espace peut être un instrument paisible provenant de la transformation sociale, un moyen de changer la relation entre l'individu et la société en générant un nouveau mode de vie⁹ ? »

L'exposition de groupe *Fugue urbaine* (2010), commissariat que m'a confié la Fonderie Darling/Quartier éphémère, offre matière à réflexion autour d'un secteur de Montréal qui connaît un renouveau urbain et subit la gentrification.

Situé sur la rue Ottawa, le parcours composé d'œuvres in situ d'artistes canadiens et internationaux traverse les quartiers historiques du Faubourg des Récollets et de Griffintown. Regroupées autour de deux sites, soit l'ancien édifice de la New City Gaz et deux viaducs construits sous l'actuelle autoroute Bonaventure, les propositions artistiques s'entrelacent avec le tissu urbain au moment où un secteur du quartier Griffintown est sur le point de connaître une transformation radicale. La Société du Havre, un organisme paramunicipal de la Ville de Montréal, annonçait l'affaissement et la reconversion de l'autoroute Bonaventure en boulevard urbain dès 2011 (ce qui n'a pas encore eu lieu).

La trame historique de Griffintown se voit derechef menacée par cette future entaille. Un scénario semble se répéter : déjà, dans les années 60, en vue de se doter d'une image de prestige, une partie du quartier avait été démolie pour la construction des autoroutes Bonaventure et Ville-Marie, concourant ainsi à le défigurer et à l'isoler.





Virginie Laganière, série *Tablerones*, 2015. Photographie numérique ; exposition collective à Art Souterrain 2015 :
Sécurité : que reste-t-il de nos espaces de liberté ?, Palais des congrès, Montréal. Photo : Virginie Laganière.



Face à cet éventuel développement massif, les artistes ont été conviés à investir les lieux avec un regard critique. Ils récupèrent et s'alimentent aux traces du passé et du présent, s'inspirent des préoccupations et réalités sociales, politiques et économiques affectant le site et les habitants. Par le fait même, *Fugue urbaine* amène le promeneur à expérimenter et percevoir autrement une enclave remodelée, le Faubourg des Récollets, ainsi qu'une autre se situant au carrefour d'une identité vacillante, Griffintown. On y découvre notamment une

fiction sonore autour de la voiture *Phantom Rides*, de Virginie Laganière et Jean-Maxime Dufresne. Leur installation est grandement influencée par l'historien de l'architecture britannique Reyner Banham et son livre *Los Angeles: the Architecture of Four Ecologies* (1971), un ouvrage qui célèbre la mobilité en voiture à travers les grands boulevards et les autoroutes ceinturant Los Angeles. Banham aborde la matière par la psychogéographie, et remet en valeur ce qui n'appartient pas aux canons et aux mouvements dominants de l'Histoire.

Virginie Laganière correspond à la figure de l'artiste chercheuse, voire exploratrice, qui interroge les mécanismes de phénomènes urbains. Les fréquents déplacements qu'elle effectue afin de faire des études de terrain lui permettent de juxtaposer les résidences. Cette mobilité est devenue un véritable mode opératoire. Étudier son œuvre nous amène aussi à beaucoup de mouvement et de dynamisme, car nous devons composer et équilibrer notre discours avec une multiplicité de domaines de connaissances. Loin d'aspirer à roman-



Virginie Laganière, *La Station*, [Linnahall ou Palais de la Culture et des Sports V.I. Lénine, Tallinn (Estonie), 1980, architectes : Raine Karp et Riina Altmäe], sculpture sonore : bande son (11:19 min.), bois, peinture, système de diffusion sonore, foam, vinyl, métal, éclairage, 2013. Photos : Guy L'Heureux. *Le Vaisseau/Solid Void*, Fonderie Darling/Quartier éphémère, Montréal, 2013.

tiser la trame de l'Histoire, le travail de l'artiste montréalaise vise plutôt à réactiver à rebours des contextes historiques marqués d'une forte portée idéologique.

Esther Bourdages

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

- 1 Site Internet de Virginie Laganière consulté le 4 juillet 2015, <http://www.virginielaganiere.com/About-Bio-1>.
- 2 Pierre Chabard, « Jean-Louis Cohen/L'Architecture au futur depuis 1889 », *Critique d'art* [en ligne], vol 40 (2012), mis en ligne le 1^{er} novembre 2013, consulté le 4 juillet 2015, <http://critiquedart.revues.org/5706>.
- 3 Bernard Tschumi, *Architecture and Disjunction*, Cambridge, MA, The MIT Press, 1996, introduction.
- 4 Jonathan Sterne, *The Audio Past*, Durham, Duke University Press, 2003, p. 184.
- 5 *Ibid.*, p. 183.
- 6 Brandon LaBelle, *Live Bootleg*, Les Presses du réel, Dijon, 2008, p. 43.

- 7 Anna Fifield, « As Olympics loom, a landmark of Japanese modernism will be torn down », *Washington Post*, 2 février 2015, http://www.washingtonpost.com/world/asia_pacific/as-olympics-loom-a-landmark-of-japanese-modernism-will-be-torn-down/2015/02/01/f55fc992-84fd-4095-8b2f-2034c7a837b2_story.html. Notre traduction.

- 8 Site Internet de Virginie Laganière, consulté le 4 juillet 2015, <http://www.virginielaganiere.com/Toblerones-2015>.

- 9 Bernard Tschumi, *Ibid.*, p. 8. Notre traduction.





Virginie Laganière et Jean-Maxime Dufresne, *Phantom Rides*, 2010.
Exposition collective, *Fugue urbaine*, Fonderie Darling / Quartier éphémère, Montréal.
Photos : Guy L'Heureux.

A T I N T F E
P O N E R I S
R T T O G ●
È U E T I U
S T R ● S R



Jon Rafman, *Mainsqueeze* (extrait), 2014.

En guise de prolégomènes, j'aimerais souligner que cette conférence répond à une commande. Il m'a été demandé de présenter « des créateurs de la scène montréalaise des arts numériques et médiatiques ». Or la découpe géographique me semble problématique tant elle laisse supposer qu'il existerait une « école » montréalaise, c'est-à-dire une unité stylistique et/ou thématique, au moment même où la globalisation semble pour le moins bouleverser les identités territoriales et où ma propre situation, doublement étrangère ou familière de Français vivant à Montréal, fait encore un peu plus trembler ce spectre identitaire. Mais c'est tout particulièrement la notion d'art numérique qui provoque chez moi une gêne, alors même que j'ai été longtemps classifié dans cette catégorie.

Je ne saurais ici déployer les différentes raisons qui me tiennent à distance de l'« art numérique », mais qu'il me soit permis d'en souligner deux qui éclaireront, je l'espère, la sélection d'artistes que je vais vous proposer. Si les œuvres numériques nous ont habitués à épater la galerie et à nous en mettre plein les yeux (laser, fumée, immersion, que sais-je encore), c'est que les technologies y sont considérées comme de « performants moyens au service de l'expression artistique ». Ce caractère instrumental est déterminé par la demande d'innovation technologique au service du fantasme de croissance économique. L'art devient l'alibi d'un désir de « toujours plus ». C'est ainsi que les technologies permettraient de déployer la puissance d'un potentiel esthétique. Or mon expérience est moins liée à ce rapport instrumental et anthropologique qu'à une relation contextuelle. Ce qui m'a toujours intéressé en elles, c'est d'une part qu'elles tombent en panne et d'autre part, qu'elles forment un contexte qui nous dépasse, c'est-à-dire un monde. L'artiste ne me semble pas devoir créer de nouvelles possibilités, mais partir de ce qui lui est déjà donné dans son environnement quotidien, c'est-à-dire dans l'usage préalable des technologies. À la tradition d'un art total ou d'un art incongru fait de petites machines absurdes, je préfère la banalité du pop art et l'apathie du ready-made. La seconde raison de mon décalage est que beaucoup d'œuvres numériques « fonctionnent », c'est-à-dire qu'elles nous impressionnent : mapping, 3D, projection à l'échelle d'une ville. Le discours de l'innovation devient dominant¹. Or là encore mon expérience de l'art est celle d'une incertaine fragilité : au musée, je regarde les œuvres comme j'observe les gens les regarder, selon la logique d'un troublant miroir impair. Mon regard ne se laisse pas oublier, comme je sais que je suis observé.

Ceci explique sans doute pourquoi je préfère détourner un peu la demande qui m'a été faite pour tenter de piocher à Montréal certains artistes qui ne font pas de l'art numérique, mais qui, selon l'expression consacrée, sont « après le digital » ou « après Internet² ». Cette étiquette par définition réductrice est déjà dépassée, une mode venant en chasser une autre dans un ballet orchestré à la vitesse des 140 signes de Twitter, mais elle a l'avantage de désigner un

espace. L'après étant ici à entendre moins comme une notion chronologique que topologique : maintenant que le numérique fait partie de l'existence de tout un chacun et configure, par la reproductibilité, l'économie de l'attention et la capture des affects, que devient l'art ? Maintenant que nous avons dépassé la performance magique de l'instrumentation technique, existe-t-il encore un art numérique défini par son médium ? Les technologies sont-elles encore le moyen de l'art, ou n'est-ce pas plutôt l'inverse, en un certain sens ?

« Après » le numérique

J'aimerais m'attarder sur des œuvres plutôt que sur des artistes. J'aimerais oublier leurs noms, et tracer des figures avec ces choses, les œuvres, qui ne devraient pas avoir lieu et qui ont eu lieu. Elles sont en trop, personne ne les attend et si elles n'ont pas lieu, elles ne manquent pas. J'aimerais vous en parler de manière spontanée à partir de l'expérience que j'en ai sur Internet, et un peu comme le double regard dans le musée (visible et voyant), rester à cet épiderme de l'expérience, puisqu'il s'agit là non d'un moyen instrumental, mais d'un monde. Je ne pourrai donc pas séparer les œuvres des sentiments qui m'ont traversé à un moment déterminé.

Mainsqueeze (2014), de Jon Rafman, est constitué d'images glanées sur le réseau, comme si, évidence de notre ère, il était inutile d'ajouter des images à d'autres images (ce serait se ridiculiser un peu plus), mais qu'il fallait sélectionner dans le stock numérique sans cesse grandissant, comme le signalait déjà Lev Manovich (2002). C'est dans ce choix même, dans l'acte de cette décision qui modèle la modernité depuis l'époque dandy, qu'un style artistique émerge. On s'attarde ici aux *losers* du réseau, à la sexualité post-génitale de ces corps masqués, à des machines autophagiques se détruisant comme si la boucle rétroactive chère à la première cybernétique devenait une véritable anthropophagie (Georges Bataille). On s'attarde un peu plus longtemps sur une femme caressant une écrevisse (est-ce un animal de compagnie ?) puis l'écrasant dans le suintement de sa carcasse avec un mélange d'excitation et de vacuité. Assurément, quelque chose nous est raconté ici dont on pourrait réaliser l'herméneutique, mais peu importe, car le sens n'est plus soumis à la signification. Nous percevons dans *Mainsqueeze* quelque chose de monstrueux et qui n'a pas encore de nom, qui affecte la totalité du monde, tout aussi bien les corps, les désirs que les lieux. Rien n'y échappe, ce qui lie chaque chose change de structure. Des gens flottent par centaines dans une piscine. Pressés les uns contre les autres, leurs corps s'agitent dans le sur place. C'est l'image même de notre temps, au-delà de tout jugement moral : nous sommes seuls sans être solitaires, chacun se pressant sur le réseau, nous sommes envahis par les murmures d'autrui, par les multiplicités, par notre propre murmure, de cette voix que nous ne reconnaissons plus et qui pourrait être celle d'une machine ou du fond intérieur de notre gorge.

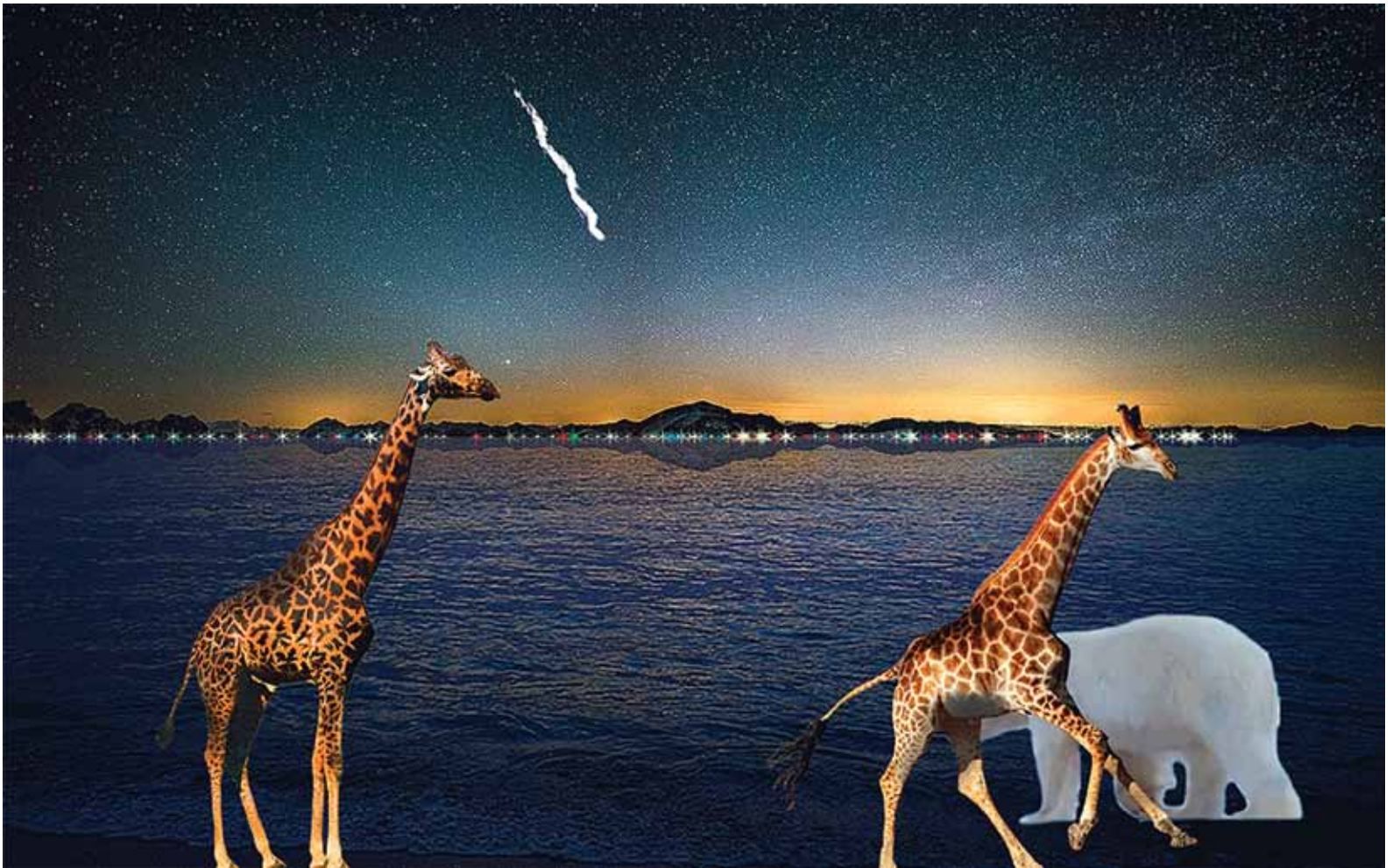
La voix est aussi le fruit d'un collage de fragments trouvés ici et là. Internet est devenu un monde que nous pouvons explorer, tout comme les impressionnistes allaient à la rencontre du monde, de la lumière, de l'eau. Le monde n'est que son excès par rapport à nous : nous n'en ferons jamais le tour, voilà sa définition débordante. En grandissant plus vite que notre capacité à l'absorber selon une logique transfinie, Internet est donc devenu un monde. J'imagine que *Mainsqueeze* est le précis de décomposition de la subjectivité en réseau : que devient notre part la plus anonyme et la plus indéterminée ?

J'étais venu par hasard à un concert. Je ne me souviens plus du nom du lieu. Il frappait sur une batterie dont visiblement il ne savait pas jouer, tandis qu'une jeune femme criait dans un micro en s'effondrant au sol. Il y avait là une belle énergie et le récit du rock, repris génération après génération : s'emparer brutalement des instruments. Quelque chose me touchait dans cette dépense entropique dont la limite semblait être l'épuisement des participants. Intrigué, je l'ai alors suivi de loin en loin. Il partait dans l'Ouest planter des arbres. Je retrouvais sa trace dans une île des Cyclades, au cœur du projet *The Eternal Internet Brotherhood*. Je ne savais pas très bien ce qu'il faisait au juste. Je le suivais à la trace, de loin en proche. Il avait exposé une petite installation, fragile, tenant à peine debout avec des morceaux de bois et un acrylique transparent. Avec *Digital drugs in the age of data objects* (<http://vincentcharlebois.net/digitaldrugs/>), Vincent Charlebois fait se rencontrer deux cultures qui coexistent effectivement : les drogues hallucinogènes de synthèse et les objets produits par impression 3D. Cette coexistence est avant tout culturelle, parce qu'à l'origine des deux se place la contre-culture américaine des années 60, dont les contradictions ont été révélées par Fred Turner (2008). Mais cette coexistence est tout aussi bien matérielle, elle est liée au dispositif même de production : n'y a-t-il pas quelques ressemblances entre un *Fablab* et un laboratoire illégal de stupéfiants ? Ne mobilisent-ils pas tous deux des compétences techniques exercées par des amateurs ? Les drogues sont ici produites par impression 3D. Leur modèle est librement téléchargeable sur Internet, permettant à chacun de les produire et de les reproduire. L'auteur encourage à les transformer afin de créer de nouvelles itérations. Mais celles-ci sont des artefacts sans saveur qui ont perdu toutes propriétés psychotropes. Elles n'ont que l'apparence de drogues. Tombent-elles encore sous le coup de la loi ? Vincent tire-t-il ses modèles de son usage personnel ? N'y a-t-il pas une première itération illégale qui pourrait définir la figure même de l'artiste dans sa singularité ? Quel est ce jeu de reproduction et d'altération des drogues ? En étant modifiables informatiquement ne deviennent-elles pas soumises à des transformations hallucinogènes ? L'impression 3D n'ouvre-t-elle pas la possibilité d'une mutabilité de la matière³ ? N'est-elle pas un matérialisme hallucinatoire ? En rendant inopérantes, d'un point de vue neurologique, les drogues, mais en recopiant leur apparence, l'artiste met

en jeu la question du droit d'auteur, du partage et de la reproductibilité. Il met à jour le soubassement chimique et psychotropique des utopies du libre qui, ces dernières années, ont adopté le discours du libéralisme et ont tenté d'occulter leurs origines troubles. J'aimerais vous parler d'un troisième et dernier artiste : Andres Manniste. Nous ne nous sommes jamais rencontrés. Parfois, je croise ses traces sur les réseaux sociaux. Comme son site l'indique (<http://andres-manniste.rsight.net/>), son activité se divise en deux : il y a la production en atelier et celle sur Internet. Au premier abord, il y a peu de liens formels entre les deux. D'un côté, il y a des tableaux reprenant une tradition pointilliste, de l'autre des microsites recyclant des GIF et des banques d'images selon l'esthétique aisément reconnaissable du folklore digital thématized par Olia Lialina et Dragan Espenschied. Quel est donc le lien entre ces peintures et ces sites ? Quelle est leur échelle temporelle en termes de médiums ? Le premier anachronisme est celui des tableaux : la reprise d'une tradition picturale du XIX^e siècle qui s'applique ici à des images trouvées (sur Internet, à la télévision ou ailleurs). Dans la profusion des images contemporaines, Manniste opère un choix qui n'a pas à être motivé par les qualités formelles des images, mais seulement par le travail opéré dessus. Car devant cette profusion, il va reproduire ces images par une procédure picturale lente en créant l'image point par point, couleur par couleur. Le pointillisme est une décomposition qui peut être considérée comme une des traces esthétiques de la décomposition binaire en 0 et 1. Comment l'agencement d'éléments discrets et simples produit-il de la complexité ? En peignant, il opère une méditation sur ces images qui nous entourent et nous submergent, il leur impose un autre rythme, le rythme même de la production picturale, de cette lenteur attentive si particulière à proximité de laquelle les peintres vivent jour après jour. Il ne reprend pas le pointillisme par goût esthétique, mais, me semble-t-il, par procédure existentielle à la manière de Roman Opalka, se réappropriant ainsi ce qui semblait s'imposer à lui. Piocher dans le stock existant, comme Rafman, c'est une dernière décision qui sauve l'honneur de notre époque. Il en est de même pour les sites que Manniste réalise, et c'est pourquoi leur incohérence formelle est sans aucune importance : dans chacun de ces sites, il s'agit de créer un nouveau paysage à partir d'images impersonnelles, c'est-à-dire glanées ici et là. La notion de paysage prend, dans cette sphère, une nouvelle importance : il s'agit de s'appropriier des médias et de les arranger de manière à produire quelque chose qui n'était pas contenu dans ces images à l'origine. Là encore, il s'agit de se réapproprier, par le travail artistique, ce qui s'impose à nous, de re-singulariser ce qui est sans singularité, le quelconque, l'anodin, le degré zéro de la sensation, non pas en s'opposant à l'anonymat du réseau, mais en y plongeant plus encore pour en expérimenter la limite transcendante. C'est sans doute l'affinité secrète entre les peintures et les sites de Manniste.



Vincent Charlebois, *BOCA*, 2012.
Installation, dimensions variables ; drogues et impression 3D.



Andres Manniste, *Giraffe*, 2015.

Digitanalog

En guise de conclusion temporaire, j'aimerais souligner certains points saillants de ces productions qui ne me semblent plus approcher les technologies comme des moyens en vue de fins artistiques, mais comme un contexte généralisé, c'est-à-dire comme un monde. L'accent y est mis sur le *matérialisme et l'existence numériques* qui battent en brèche les concepts d'immatériel ou de dématérialisation qui ont été tant utilisés dans les années 90 et 2000. Ces artistes s'intéressent à de nouvelles matérialités qui sont le fruit de *la scission entre l'idéologie et les choses*. En effet, si le récit d'Internet est celui d'une communication interhumaine, il existe de nouvelles pratiques sous-jacentes (écraser une écrevisse qui a été caressée), des liens occultés (la contre-culture, la cyberculture et la drogue) ou des manières de reprendre des

images subies pour en faire des images (re)produites par le travail et sa durée inhérente. Alors que l'art numérique classique tentait d'épater le public par la performance machinique, ces trois artistes mettent en scène une *déchéance* : plus rien ne fonctionne, le sens se disjoint alors de la signification, les comportements humains sont incompréhensibles, les drogues inopérantes, les médias de masse sont singuliers. Cette déchéance hors du sens valorise la contingence et combat le déterminisme des mécanismes numériques. Enfin, un dernier point que j'ai développé ailleurs (<http://chatonsky.net/flux/disnovation/>), la *disnovation* aborde le numérique non pas selon l'angle de la nouveauté et de la promesse d'un avenir radieux ou dangereux, mais comme quelque chose de déjà ancien, de dépassé, dans une atmosphère teintée de nostalgie. Le numérique est

le récit d'une génération qui a pris le pouvoir. Nous nous plaçons résolument après ce pouvoir parce que celui-ci se penche sur le bord de son précipice.

Grégory Chatonsky

Grégory Chatonsky fait partie de la première génération d'artistes Internet faisant du réseau un contexte de production autant que de diffusion. Si son travail est d'inspiration numérique, il ne reste pas confiné à l'ordinateur et prend de nombreuses formes : photographies, dessins, gravures, sculptures et performances. Depuis 1998, il a créé de nombreuses fictions interactives et génératives en ligne ou hors ligne en détournant des flux déjà existants ou en produisant des médias originaux.

- 1 <http://ec.europa.eu/digital-agenda/en/news/symposium-crossovers-between-culture-and-technology>.
- 2 <http://rhizome.org/editorial/2013/nov/1/postinternet/>.
- 3 <http://additivism.org/manifesto>.

POST ALL INTERNET.

THREE FIGURES



Jon Rafman, *Mainsqueeze* (still), 2014.

The “End” of Digital Art

By way of an introduction, I would like to emphasize that this lecture responds to a request. I was asked to present “creators in Montreal’s digital and media arts scene.” Yet the geographical delineation seems problematic as long as it implies the existence of a Montreal “school,” that is, a stylistic or thematic unity, in these times when globalization seems, at the very least, to disrupt territorial identities and when my own situation, both foreign and familiar as a French person living in Montreal, further shakes up this spectre of identity. But even more so, the notion of digital art makes me uncomfortable, although I have been classified in this category for a long time. I won’t go into all the various reasons that keep me at a distance from “digital art,” but I will point out two, which I hope will shed light on my selection of artists. We are used to digital works causing a sensation and dazzling us (through lasers, smoke, immersion, and so on) because the technologies involved are considered to be “effective means in support of artistic expression.” This instrumental characteristic is determined by the demand for technological inno-

vation in support of the fantasy of economic growth. Art becomes the pretext of a desire for “always more.” This is how technologies could effectively deploy the power of an aesthetic potential. Yet my own experience is less connected to this instrumental and anthropological relationship than to a contextual one. Technologies have always interested me, on the one hand, for how they break down and, on the other hand, for how they form a context that exceeds us, in other words, a world. It seems to me that artists should not have to create new possibilities, but should work out of what is already present in their everyday environment, that is, in the prior usage of technologies. I prefer the banality of pop art and the apathy of the ready-made to the tradition of a universal artwork or an incongruent artwork made of small absurd machines. The second reason for my estrangement is that many digital artworks “function,” thus they impress us: video mapping, 3D, projections on buildings. The discourse of innovation dominates.¹ Yet here again my own experience of art is one of uncertain fragility: in the museum, I look at works the way I notice others looking at them, ac-

cording to the logic of a troubling, uneven mirror. My gaze cannot lose sight of itself, since I know that I’m being observed.

This no doubt explains why I wish to slightly shift the request made, so as to try to pick certain artists in Montreal who do not make digital art, but who, to use the accepted terms, are “postdigital” or postinternet.² These labels, which are reductive by definition, are already outdated, as one trend drives out another in a ballet orchestrated at the rate of 140 characters on Twitter, but they have the benefit of indicating a space. Here the “post” is understood not in the chronological sense but rather in the topological one: now that the digital is part of everyone’s life, configuring, through reproducibility, the attention economy and the capture of affect, what happens to art? Now that we have exceeded the magical performance of technical instrumentation, can a digital art that is defined by its medium still exist? Is technology still the means of art, or is it not the other way around, in a sense?

“Postdigital”

I wish to focus on the artworks rather than on the



Vincent Charlebois, *BOCA*, 2012.
Installation, variable dimensions; Drugs and 3D prints.

artists. I wish to forget their names and draw figures with these works that should not have happened but which did happen. These works are superfluous; no one expects them, and if they don't happen, they are not missed. I wish to speak with you on impulse, based on my own experience of the Internet and, somewhat akin to the double gaze experienced in the museum (visible and seeing), to remain within this experiential epidermis, since this involves a world and not an instrumental means. Thus, I will not be able to separate the works from the emotions experienced at a given time.

Mainsqueeze (2014), by Jon Rafman, is composed of images collected on the web, as though, in our current era, it is unnecessary to add yet more images to other images (this would make one look somewhat ridiculous); rather one has to select from the ever-growing digital stock, as Lev Manovich (2002) has already suggested. This is where an artistic style emerges, in the choice itself, in this act of deciding, which has exemplified modernity since the era of the dandy. In *Mainsqueeze*, we focus on the “losers” on the web, the post-genital sexuality of disguised bodies, autophagous machines self-destructing as though the feedback loop, dear to the first wave of cybernetics, has become a veritable anthropophagy (Georges Bataille). We focus somewhat longer on a woman caressing a crayfish (a pet, perhaps?), then crushing its oozing carcass with a mix of excitement and emptiness. Undoubtedly, we are being shown something here we could analyze hermeneutically, but it does not matter, since the meaning is no longer subject to signification. We detect in *Mainsqueeze* something monstrous and nameless that affects the entire world, including bodies, desires, and places. Nothing escapes; that which connects everything changes the structure. Hundreds of people float in a swimming pool. Pressed together, their bodies flail in place. It is the image of our times, beyond any moral judgement: we are alone without being solitary, each flocking to the web, we are overrun with the murmur of others, multiplicities, our own murmur—a voice we no longer recognize that might come from a machine or from deep in our throat. The voice is also the result of a collage of fragments found here and there. Internet has become a world we can explore, just as the Impressionists set out to encounter the world, light, water. The world is only its excess relative to us: we will never go all the way around it—this is its overflowing definition. By growing faster than we can absorb it according to a transfinite logic, Internet has become a world. I imagine that *Mainsqueeze* is the synopsis of the breakdown of subjectivity on

the web: what happens to our most anonymous and indeterminate role?

I went to a concert by chance. I no longer remember the name of the venue. A man banged on drums he clearly didn't know how to play, as a young woman screamed into a mic, bending low to the floor. The room had the good energy of the rock narrative, taken up again and again by every generation: the violent thrashing of instruments. Something moved me in this entropic exertion, whose limit seemed to be the participants' exhaustion. Intrigued, I begun to follow the man from afar. He went tree-planting out West. I picked up his trail on one of the Cyclades islands, as part of *The Eternal Internet Brotherhood* project. I didn't really know what he did exactly. I followed him closer. He had shown a small fragile installation, barely held up with bits of wood and transparent acrylic. Then, with *digital drugs in the age of data objects*,³ Vincent Charlebois intersected two cultures that actually coexist: synthetic psychedelic drugs and 3D-printed objects. This coexistence is above all else cultural, since they both arose out of the American counterculture of the 1960s, whose contradictions have been described by Fred Turner (2008). Yet this coexistence is also material, as it is connected to the apparatus of production: isn't there some resemblance between a *fab lab* and an illegal drugs lab? Don't they both involve the skills of amateurs? Here, the drugs are made through 3D printing. Anyone can freely download their models from the Internet to produce and reproduce them. The artist encourages participants to modify them to create new renditions. Yet these are flavourless artifacts that have lost all psychotropic properties. They only look like drugs. Are they still punishable by law? Does Vincent create his models based on personal use? Isn't there an initial illegal version that could define the figure of the artist in its singularity? What is this game of reproducing and modifying drugs? By being computationally modifiable aren't they subject to hallucinogenic transformations? Doesn't 3D printing open up the possibility of a mutability of matter?⁴ Isn't this hallucinatory materialism? By making the drugs ineffective, from a neurological point of view, while copying their appearance, the artist raises issues of copyright, sharing, and reproducibility. He recovers the chemical and psychotropic underpinnings of open source utopias, which, in recent years, have adopted a neo-liberal discourse, trying to conceal their troubled origins.

I wish to tell you about a third and final artist: Andres Manniste. We have never met. Sometimes, I cross his path on social media. As his website⁵ indicates, his activity is twofold: studio work and Internet projects. At first glance, few formal links can be discerned

between the two. One side displays paintings in the pointillist tradition and the other, microsites recycling GIFs and banks of images in the readily recognizable aesthetic of digital folklore, as discussed by Olia Lialina and Dragan Espenschied. What is the link, therefore, between the paintings and the sites? What is their time scale in terms of mediums? The first anachronism belongs to the paintings: recovering and applying a 19th century painting tradition to images found on the Internet, on television, or elsewhere. In the profusion of contemporary images, Manniste's choice is not motivated by the images' formal qualities, but only by the work to be done on them. Faced with this profusion, he reproduces the images through a slow painting method by creating them point-by-point, colour-by-colour. Pointillism is a process of breaking down that could be considered the aesthetic trace of the binary breakdown of 0 and 1. How does the arrangement of distinct and simple elements produce complexity? By painting, he reflects on the images that surround and engulf us, imposing a different rhythm on them, the rhythm of making paintings, of the particular attentive slowness that painters experience day after day. He doesn't take up pointillism because of aesthetic taste but, it seems to me, through an existential procedure, in the manner of Roman Opalka, reappropriating that which seems to be imposed on him. Picking from the existing stock, like Rafman, is the last decision that saves the honour of our era. The same thing applies to the sites Manniste makes, and this is why their formal incoherence does not matter: in each of his sites, he creates a new landscape out of impersonal images collected here and there. The notion of the landscape takes on a new importance: the artist appropriates medias and rearranges them so as to produce something not contained in the original images. Here once again, it is a matter of reappropriating through the artistic work that which is imposed on us, of re-singularizing that which has no singularity—the ordinary, the insignificant, the zero-level of sensation—by diving even deeper into the web to test its transcendental limit, rather than by contesting its anonymity. This is undoubtedly the secret affinity between Manniste's paintings and websites.

Digitanalog

By way of a provisional conclusion, I wish to highlight a few salient points about these works that no longer seem to be using technology as a means to artistic ends, but as a general context, in other words, as a world. Here, the emphasis is on the *digital materialism and existence* that destabilize the concepts of immateriality or dematerialization so commonly used in the 1990s and 2000s. These artists are interested in



Andres Manniste.

new materialities resulting from *the scission between ideology and things*. While the story of the Internet may be one of interhuman communication, there also exist new underlying practices (caressing and crushing a shell), hidden links (the counterculture, cyberculture, and drug culture), or ways of using the images imposed on us to make new images that are (re)produced through the work and its inherent duration. Whereas classical digital art tried to amaze audiences through the mechanical performance, these three artists stage a *deterioration*: nothing functions anymore, sense and signification separate, human behaviour is incomprehensible, drugs have no effect, mass media becomes singular. This deterioration beyond meaning valorises the contingency and challenges the determinism of digital systems. Lastly, I offer one final point, which I have developed elsewhere: *disnovation*⁶ does not approach the digital from the perspective of novelty and the promise of a glorious or dangerous future, but as something already old, outdated, in an atmosphere tinged with nostalgia. The digital is the story of a generation who has come to power. We resolutely position ourselves after this power as it leans over the edge of its own precipice.

Grégory Chatonsky
Translation: Oana Avasilichioaei

Grégory Chatonsky is part of the first generation of Internet artists who made the web into a context for both production and dissemination. While his work has a digital inspiration, it is not confined to the computer and takes various forms: photographs, drawings, engravings, sculptures, and performances. Since 1998, he has created numerous interactive and generative fictions online and elsewhere by reconfiguring already existing web feeds or by producing original medias.

- 1 See "Symposium on the Crossovers between Culture and Technology." *European Commission*. 7 May 2015. Web. 1 September 2015. <<http://ec.europa.eu/digital-agenda/en/news/symposium-crossovers-between-culture-and-technology>>
- 2 See Connor, Michael. "What's Postinternet Got to Do with Net Art?" *Rhizome*. 1 Nov 2013. Web. 1 September 2015. <<http://rhizome.org/editorial/2013/nov/1/postinternet/>>
- 3 Charlebois, Vincent. <http://vincentcharlebois.net/digitaldrugs>. 2012. Web. 3 September 2015.
- 4 See *The 3D Additivist Manifesto*. Web. 3 September 2015. <<http://additivism.org/manifesto>>
- 5 Manniste, Andres. <http://andresmanniste.rsight.net/>. Web. 3 September 2015.
- 6 Chatonsky, Grégory. *Disnovation*. Web. 3 September 2015. <<http://chatonsky.net/flux/dinnovation/>>

SE FAIRE UN MONDE. LA FANTASIE NÉCESSAIRE



zipertatou, *Secousse-mousse-au-dessus-du-chaos*. Vidéo.

DANS L'ŒUVRE DE ZIPERTATOU



zipertatou, *Secousse-mousse-au-dessus-du-chaos*. Vidéo.

La pratique artistique de zipertatou donne à voir un ensemble d'objets, de costumes, d'artefacts, de maquettes, photographiés, filmés, modélisés, incrustés, performés, le tout évoquant la création d'un univers global enfantin et fantaisiste, à la fois aigre-doux, nostalgique et onirique. Dans certaines des œuvres de zipertatou, des personnages incrustés déambulent et fréquentent les univers fabulés par l'artiste. N'obéir qu'à la fantaisie semble être le mot d'ordre de zipertatou. Dans l'atelier, entre débridement et retenue, l'artiste se questionne sur les motifs qui retiennent ou non son attention, et sur l'incidence de ses choix de mettre en lumière une forme plutôt qu'une autre. Ça négocie fort dans l'atelier. Si l'on suppose que la tolérance aux contradictions présentes lors du démarrage d'un nouveau projet n'est pas sans incidence sur la forme et la composition de l'œuvre à venir, il est éclairant de s'intéresser au processus de création de zipertatou. Pour ma part, j'aime à croire que les scrupules de l'artiste et que les doutes qu'il entretient face aux lieux communs – ou du moins, face à la conscience de la fragilité de ce qui nous en sépare – ont une incidence formelle sur l'œuvre en train de se faire. En ce sens, le dérivé fantaisiste dans l'œuvre de zipertatou se pose comme un rempart au monde conventionné dont l'œuvre se tient résolument sur le versant de l'ineffable. Précisons que ce n'est pas à travers une approche de dénonciation où le thème domine sur la forme que procède zipertatou. Au contraire, c'est à travers un certain souci lyrique et une considération scrupuleuse pour la variété des choses que zipertatou évolue dans l'atelier. Il le mentionne comme suit dans l'introduction de son mémoire-crédation (UQAM, 2002) abordant la question de son processus d'écriture et de son processus de création :

« Je débute chacun de mes projets en ayant la forte impression de savoir ce qu'il me faudrait dire ou montrer pour, assez rapidement, me rendre compte du contraire. Les quelques mêmes idées que j'essaie de mettre en mots ne viennent que m'agacer. Elles s'éloignent aussitôt apparues. Les formes, elles aussi, défilent à une vitesse qui me dépasse. Comment parvenir à freiner le mot qui me permettrait de dire, la forme qui accepterait, pour moi de montrer. Intuitivement, je mise sur certains mots et je fouille parmi les formes qui me semblent les plus disponibles, volontaires. Mais lorsque je ne sais plus, que je suis fatigué d'essayer, je choisis au moins d'attendre un petit peu, me faisant croire que l'image désirée ne pourra que se préciser au fur et à mesure que j'apprendrai à retenir les traces laissées par la courte visite des idées. Je me laisse croire qu'avec le temps, l'image deviendra plus mûre. [Mais] il en est [tout] autrement : rien ne se fixe

vraiment, les mots continuent de filer nerveusement, les formes restent instables. L'impression de départ ne subit que modifications, oscillations et réajustements continus, reflétant directement et simplement le contenu des jours qui s'enchaînent. Et même si, au fond, ces métamorphoses ne sont pas déplaisantes en soi, je finis par céder à la pression qui s'accumule et qui finit par me rendre, moi aussi, nerveux. Je me remets à fouiller, à essayer encore, plus ardemment, car je dois choisir, imposer à ce fouillis quelques arrêts sur image¹. »

Cette vigilance dans l'atelier dont fait preuve zipertatou est celle-là même qui structure la relation qu'il entretient avec le monde. Alors qu'il mentionne l'importance du savoir-vivre comme système balisant sa manière d'échanger et de travailler, force est de constater que cela s'inscrit dans un modus operandi plus large, celui des lois de l'hospitalité. L'hospitalité implique une manière d'être avec les autres et favorise l'émergence de scrupules à l'égard de l'autre, émergence que l'on peut qualifier à son apogée d'émergence poétique qui propose une place unique à l'autre et suppose le respect devant l'altérité. Il y a donc un rapprochement pour ne pas dire une transposition à faire entre cette considération scrupuleuse face à la variété des choses présente dans le processus de création et le respect devant l'altérité. Il va sans dire que cette transposition s'effectue non seulement dans la pratique de zipertatou mais dans la majorité des pratiques artistiques dont l'élément moteur est l'angoisse de la responsabilité – aussi tenue soit-elle – face à autrui. Dans le processus de création, il y a donc du souci de l'autre, du désir de voir ensemble et de vivre ensemble. Rapidement, la question de l'image, du faire-image et du fait « d'imager » viendra se poser comme appareil chosifiant l'œuvre, le processus de création, l'artiste et ses scrupules. L'usage de dispositifs, de surcroît de dispositifs numériques pourra permettre de déjouer intuitivement ou même plus consciemment ce qui vide l'image de son ambivalence salvatrice, ambivalence de et dans l'image qui se pose comme synonyme de respect devant l'altérité. Aussi paradoxal que cela puisse paraître, au-delà du thème abordé, qu'il soit politique ou social, le fait d'« imager » servira indubitablement le prêt-à-penser technocrate ambiant puisqu'il videra l'image de son ambivalence. De façon caricaturale, on pourrait dire que l'artiste « imagier » s'apparente au *spin doctor*, ou en français au doreur d'images ou encore au conseiller en relations publiques visant avant tout à conquérir le champ des visibilité. J'oppose ici le geste qui consiste à « imager » au geste bergsonien qui consiste à « connaître par images ». Didi-Huberman en parle comme suit dans

L'image est le mouvant (2004) : « Connaître par images, c'est renoncer à la *synthèse* du "tout fait" et se risquer l'intuition – fatalement provisoire, mais rythmée sur le temps en acte – du "se faisant". C'est atteindre ce qui, dans chaque *système*, vaut mieux que le système et lui survit² ». L'effort du fantaisiste est de ne pas tenir à *dire quelque chose* et de considérer un objet en pensant le moins possible à ce qu'il veut dire. C'est une forme de modestie devant le réel. « Rappelons-nous aussi que jamais une idée, si souple que nous l'ayons faite, n'aura la même souplesse que les choses. Soyons donc prêts à l'abandonner pour une autre, qui serrera l'expérience de plus près encore³. » Je voudrais maintenant me pencher plus précisément sur le corps modélisé dans l'univers de zipertatou. La question de la corporéité est au cœur du projet *Secousse-mousse-au-dessus du chaos*. Il s'agit d'un projet vidéo réalisé en collaboration avec les enfants d'une classe de l'école Sainte-Bernadette-Soubirous. L'artiste a réalisé une série d'ateliers lors desquels les élèves et lui ont créé ensemble des accessoires et des costumes qui par la suite ont été utilisés pour le tournage devant un écran vert.

« Cinq groupes d'enfants ont été formés et chacun de ces groupes a développé une thématique permettant de se distinguer vis-à-vis des autres groupes. Voici le nom de chacun des groupes : *Griffons, oreilles magiques et queues piquantes, Monstres, yeux sur les coudes et longues aisselles, Immenses dinosaures, recouverts de planètes, Trois animaux à griffes et un papillon, tous robotisés et Takis en flammes, avec des capes de vampire*. »

Lors du tournage,

« ...des assemblages de matériaux souples qui, à première vue, ne ressemblent en rien à des costumes sont portés par les enfants, enfilés de manière à être activés devant l'écran vert. Le mouvement des enfants – à mi-chemin entre la danse et la manipulation de marionnettes géantes – donne vie aux formes qui composent ces accoutrements saugrenus; les caméras captent chaque sautille, tourbillon, torsion et secousse. Les corps des enfants, quant à eux, se trouvent entièrement recouverts de combinaisons vertes et sont ainsi destinés à devenir invisibles suite au traitement informatique des images vidéo. L'identité des individus est partiellement brouillée afin de donner toute la force et l'espace à chacun des cinq groupes imaginaires pour exister et s'élever au-dessus du chaos⁴. »

L'usage du fond vert dans la phase de recherche qui implique le corps pour ensuite le faire disparaître permet de rejouer l'énigme de notre provenance et l'angoisse de notre destin fortement lié à la réalité de l'enfance. Il y a dans la place qu'occupe le corps une

mise en scène de la disparition de l'un au profit de l'apparition d'un autre exprimant la perméabilité du corps au monde et à autrui et par extrapolation, l'expression de l'impossibilité d'atteindre le réel, et d'occuper un autre point de vue que celui du symbolique et de l'imaginaire. On pourrait penser que la motricité semble alors conditionnée par les corps-objets, représentation d'un ensemble synergique merleau-pontien. Cette mise en scène de la disparition des corps au profit de la l'apparition de corps-artefacts imaginaires permet au corps de cesser d'être le lieu de la coupure, de la différenciation individuelle. Le corps devient plutôt un relieur. Il devient une forme façonnée par l'interaction. Il faut dire que

« ...dans les sociétés de type traditionnel et communautaire, où l'existence de chacun se coule dans l'allégeance au groupe, au cosmos, à la nature, le corps n'existe pas comme élément d'individuation, comme catégorie mentale permettant de penser culturellement la différence d'un [individu] à un autre, puisque personne ne se distingue du groupe, chacun n'étant qu'une singularité dans l'unité différentielle du groupe⁵. »

Le jeu qui consiste à se reconstruire un corps social avec les enfants questionne notre relation au corps. Ici, le respect devant l'altérité se pointe à nouveau à travers ce travail d'incrustation dont le rendu final donne à voir la disparition du corps individualisé au profit d'un corps imaginaire dont les limites sont résolument floues.

Sophie Castonguay

Sophie Castonguay fait plusieurs choses en même temps. Elle aime écrire, étudier, enseigner et mettre en scène le regard et la parole du spectateur dans le cadre de performances qu'elle présente ici et là. Ces mises en scène, représentation du *voir ensemble*, permettent de créer des représentations mentales questionnant le regard à même l'acte de percevoir. Castonguay travaille ainsi dans l'intervalle entre l'image tangible et l'image projetée et interroge les relations entre le visible et le dicible, entre l'image et sa réception. www.sophiecastonguay.ca. Elle est membre du comité de rédaction d'ETC MEDIA.

1 Jean-Philippe Thibault, « Pyjama-captur : recherche d'une symbolisation, à travers une pratique multidisciplinaire, d'un état sensible lié à l'enfance », mémoire-crédation, Maîtrise en arts visuels et médiatiques, Montréal, UQAM, 2003.

2 Georges Didi-Huberman, « L'image est le mouvant », *Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, Devenir-Bergson, n° 3, printemps 2004, p. 15.

3 Didi-Huberman citant Bergson, *ibid.*, p. 11.

4 http://www.zipertatou.com/secousse_mousse.

5 David Le Breton, *La sociologie du corps*, Paris, PUF, 2012, p. 34.





zipertatou,
*La première maison
de Septo et Mirni.*

QUELQUES ÉPISODES
DANS LA VIE
DE L'AVENIR

J'aimerais profiter de cette tribune sur les arts numériques à Montréal pour vous relater quelques épisodes de la vie locale de l'avenir. Je suis venu au monde dans les années soixante-dix et Montréal m'apparaît, avec un certain recul, comme une ville de science-fiction vécue. Les arts numériques m'y semblent profondément liés à un complexe imagino-industriel dont nous gagnons à assumer la narration. Leur enracinement dans notre terroir, leur prégnance dans notre imaginaire, remontent beaucoup plus loin qu'aux dernières décennies de leur essor. Plutôt que de me concentrer sur les accomplissements d'artistes particuliers, je souhaite donc proposer ici quelques pistes de réflexion générale, dans l'espoir d'éclairer le récit de nos origines, qui est aussi celui de notre temps.

Les circonstances de ma naissance m'ont permis d'accéder à un point de vue fantasmatique privilégié pour mesurer l'impact de l'avenir sur l'imaginaire. L'époque de mon enfance, de mon adolescence et de mon adulescence a été marquée par l'application massive, dans tous les domaines du savoir, de la pensée computationnelle et de ses corollaires néo-libéraux; elle fut traumatisée par le bras de fer balistique de la guerre froide, le spectre de la crise écologique, la pandémie amoureuse du syndrome d'immuno-déficience acquise et la médicalisation généralisée de nos états d'âme. La fin de l'ère spatiale aura en effet correspondu à un certain repli de l'humanité sur elle-même, coïncidant avec l'âge d'or de la commercialisation, légale et illégale, des psychotropes. *Dépression, hyperactivité, autisme léger...* qui a besoin de visitations extra-terrestres quand nous disposons d'autant de façons de nous déclarer étrangers à nous-mêmes et d'invoquer la pharmacopée ? Depuis le décodage des codes du vivant, nous nous prenons pour les mutants du génome... Mais je m'aventure sans doute trop avant.

À une échelle plus domestique, ma génération a connu l'avènement de la télévision câblée et de la télécommande, de la micro-informatique et du Web, le passage du Walkman au iPod, la démultiplication de la téléphonie cellulaire, puis de ses incarnations dites *intelligentes*... J'ai vécu les derniers jours de l'ascendant catholique sur l'éducation québécoise, connu les lueurs déclinantes d'Expo 67, cité d'humanisme postchrétien émergée des eaux du fleuve pour motiver les espoirs les plus brillants, et annoncer l'ère de la simulation à venir. (À noter que j'y dois mon existence, puisque c'est là que mes parents ont commencé à se fréquenter). J'ai vécu l'atterrissage du stade olympique sur la planète Hochelaga, les échecs référendaires répétés de nos forces rebelles, l'exil d'une certaine élite anglophone argentée et l'ascendance métropolitaine de Toronto... L'époque de mon enfance était



La géosphère en flammes, 20 mai 1976. © The Montreal Gazette.

celle de *Star Wars*, des premiers *blockbusters* et des séries télévisées qui se proposaient d'en prolonger les profits. La rumeur de galaxies habitables, d'un temps proche et lointain, en l'an 2000, où nous vivrions nos vies futures dans un anglais doublé pour notre bénéfice, nous parvenait du fin fond de nos téléviseurs, éclatait comme une nova sur les écrans des cinéplex...

Se surprendra-t-on que de nos jours, ces images de nos enfances se réincarnent encore et encore, spectres de notre mémoire collective, clonées avec force effets numériques au bénéfice de nos imaginaires vieillissants ? Cela dit, nos fantasmes se sont corsés avec la puberté, dans les années quatre-vingt, où les noirs accents de *Blade Runner* s'accordaient parfaitement aux sévices mentaux et corporels de l'adolescence. À mon sens, il est dans l'ordre des choses qu'un garçon québécois – qui bien que plus âgé que moi, a lui aussi dû se prendre pour Han Solo – tourne une suite à ce film noir d'avenir...

Notre génération était aux premiers rangs pour observer la trajectoire qui relie les expérimentations argentiques d'un Norman McLaren aux *Images du futur*... Bientôt, des légions de *geeks* exaltés, émergés des sous-sols de banlieue fabriqueraient, dans des bases secrètes de Montréal, les nouveaux dinosaures et le feu des plus terribles incendies cinégéniques. Aujourd'hui, ces raisons sociales *made in Québec* appartiennent à des intérêts transnationaux, et c'est l'Ex-Centris, avec son nom futuro-latinisant, ses allures de décor rejeté du tournage du *Cinquième élément*, qui fait figure de relique... *Je me souviens*... Un moment, Steven Spielberg et ses associés ont même proposé d'installer dans la zone libre d'impôts de l'ancien aéroport de Mirabel, palais moribond de nos ambitions modernistes, un centre de postproduction. Ils connaissaient bien, comme les anciens tisserands du pouvoir, l'application au travail des artisans québécois... Enfin, ce sont des garçons de mon âge, rêveurs rescapés des *raves* des années quatre-vingt-dix, qui ont imaginé les patrons électroluminescents dont brillent aujourd'hui nombre de casinos de Las Vegas, d'Atlantic City ou de Dubaï. Leurs entreprises me semblent pétiller du même enthousiasme aveugle que la robe à paillettes d'une Céline Dion, et j'en appelle aux pouvoirs d'état pour imposer la loi du 1 % au capital de virtualité de ces compagnies, et ainsi les encourager à prêter leurs moyens à des créateurs locaux, plutôt que de les asservir à leurs visées clientélistes...

Trop souvent, Montréal fabrique des images, et des avènements, qui ne sont pas tout à fait les siens.

Cette pensée me propulse vers des évènements passés. J'ai récemment appris que Stanley Kubrick emprunta le cosmos de son *Odyssée de l'espace* (1968) au *Universe* (1960) de



Charles Michaud, les ruines de Mirabel,
stjerome.topolocal.ca, 20 mai 2015.

Colin Low et Roman Kroitor, qui l'avaient bricolé avec une équipe de l'ONF, à la frontière de Ville Saint-Laurent et de Baïkonour. Mais ce qui m'inquiète un peu, et me fascine davantage encore, c'est qu'il y a quelques années, j'ai réalisé que je reconnaissais inconsciemment, sans avoir vraiment fréquenté leurs œuvres, Buckminster Fuller, architecte de la géode de l'île Sainte-Hélène, ou John Lilly, « l'homme qui parlait aux dauphins », apôtre de la psychédélie exploratoire et visiteur fréquent de l'Institut neurologique de Montréal, lui dont les expériences sur l'isolation sensorielle ont inspiré les dérives psychoarchaïques du *Altered States* de Ken Russell (1980), où William Hurt laisse s'épanouir son préhistorien intérieur... Cette familiarité avec les figures d'une science-fiction vécue tient-elle de la prescience ou du déjà-vu ? Montréal est un attracteur étrange. Le temps y dessine des volutes autour de lui-même, dépose en nous ses engrammes, images de synthèse des avenir possibles, où la flèche du temps semble vouloir se déployer dans plusieurs directions à la fois... D'ailleurs, saviez-vous que des géomètres de l'Université McGill contribuaient au développement du cryptage quantique et de la computation future qui permettront à nos machines d'échapper à la binarité du bit pour épouser les patrons d'une pensée plurielle, d'une réalité chatoyante d'incertitude ?

La fiction est un repli du réel, où le temps tente d'échapper au temps. Je conclurai ce diaporama des futurs antérieurs de notre montréalité avec un flash-back sur une des entreprises improbables du regretté Robert Altman. En 1979, ce natif de Kansas City, qui constituait une nouvelle vague à lui seul, tourne le discutable *Quintet* dans les ruines de Terre des hommes. Je ne sais pas si c'est à ce moment qu'il rencontre Pierre Mignot, d'Outremont, qui assurera la direction photo de nombre de ses films; en tout cas, les pouvoirs locaux l'accueillent à bras ouverts. Dès le plan d'ouverture du film, on comprend qu'une

nouvelle glaciation recouvre les ouvrages de la civilisation : le fuselage enneigé d'un convoi miroite dans les neiges comme le squelette de quelque reptile antédiluvien, alors que Paul Newman s'avance sur la plaine glacée en compagnie de la dernière femme fertile du monde, Bibi Andersson, rescapée des cauchemars scandinaves de Bergman pour se perdre dans notre paysage purgatorial. C'est Bombardier, dans un acte d'imagination gracieux, qui fournit le train de la fin du monde à la production. Est-ce que notre dérive corporatiste actuelle vous inquiète autant que moi ? Bombardier et Alcan n'ont même pas eu l'occasion de fabriquer les trains à haute vitesse que je rêvais de voir filer dans le corridor Windsor-Québec, de nous relier à New York ou Boston en quelques heures, alors qu'ils sont menacés d'être rachetés par des intérêts étrangers. Et voilà que je les retrouve échoués d'avance dans un film des années soixante-dix. *Sorry gang*, pour reprendre la formule navrante de Guy Laliberté... *Quintet* a beau être un film médiocre, ses images savaient sur nous des choses que nous refusions de voir en face. Dans les halls d'une Cité perdue, installée dans l'ancien centre de contrôle de l'Exposition universelle, orné pour l'occasion de jolies stalactites de glace, fruits des efforts et des boyaux du département des incendies de Montréal, des citoyens de l'avenir vivent leur vie abandonnée à un pervers et mortel jeu de hasard. Je ne peux m'empêcher d'y reconnaître une préfiguration sinistre de la reprise du pavillon de la France par la société Loto-Québec.

*

Douce France, notre défaite. Ces avenir de fabrication que j'évoque en rafale nous éloignent-ils vraiment de notre sujet ? Il y a à peine trois semaines de cela, l'animateur d'un centre d'art numérique français, la conscience enfumée par le whisky irlandais de mes ancêtres paternels, assurait la troupe de Québécois dont je faisais partie que nous venions d'un pays

et d'un continent sans grande histoire. Vous aurez compris que mon hôte, comme nombre de ses compatriotes, appréciait l'hyperbole. Pourtant, plus tôt dans la soirée – ayant nié la contribution de la culture britannique au patrimoine mondial et l'existence de fromages *véritables* au Québec¹ – il avait admis que Montréal représentait un des principaux, sinon le premier, foyer des arts numériques planétaires. *Pardonnez-leur, car ils ne savent ce qu'ils font...* La formule chrétienne me vient à l'esprit en même temps que son équivalent logique : *Does not compute*. Les arts numériques existeraient-ils, dans la perspective de certains de leurs plus ardents défenseurs, hors de l'histoire ? Ou dans un présent difficile à localiser, parce qu'ils ressemblent trop à des avenir non advenus ?

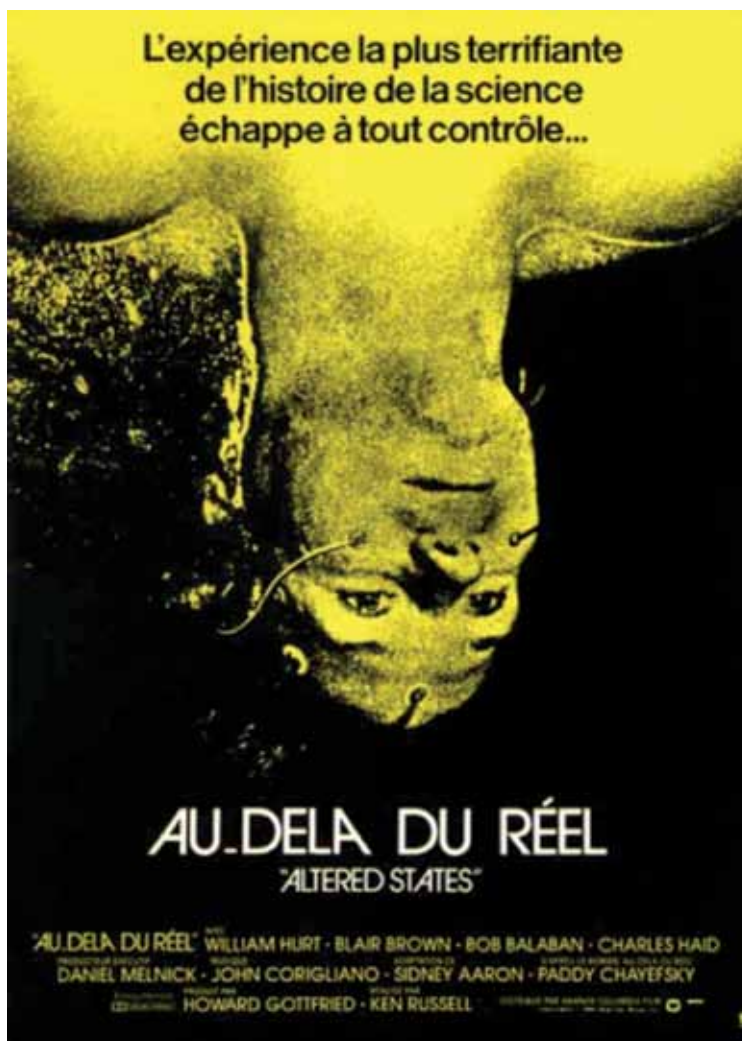
Les histoires du Québec ont depuis toujours maille à partir avec le présent. C'est sans doute une conséquence de cette mythologie de la défaite et de l'exception culturelle qui remonte aux jours de la conquête, et que génération après génération – qu'ils se situent du côté des masses subjuguées ou comptent parmi les collaborateurs conscients des avantages immédiats à tirer des *intérêts étrangers* – les Québécois ont intériorisée, et qui me semble être à la racine de cette fine tradition du dépit intellectuel, et, plus vulgairement, du chialage, qui me semble être un des traits constitutifs de notre caractère national, et dont ce texte tire une grande – et fort positive – part de son élan. Prochain épisode dans la vie de l'avenir : la déclaration d'interdépendance des arts numériques ?

Notre analyse gagne à être revisitée à l'aune de nos fantasmes partagés. À quoi tient notre foi en certaines fictions – et modes de la fiction –, au détriment des autres ? Avant de quitter le Québec, j'avais partagé une conversation passionnante avec un artiste constructeur de machines sonores et ambulatoires, variation mutante sur la tradition locale du *paten-*

Richard Buckminster Fuller devant
le Pavillon des États-Unis
d'Amérique à l'Expo 67. ©
Bettman/Corbis.



Affiche pour la version francophone
du film de Ken Russell,
Altered States, 1981.



teurs. Il partageait avec moi sa passion indéfectible pour la lecture – des ouvrages sur la cybernétique, le *Vermillion Sands*, de J. G. Ballard... – pour ensuite confesser qu'il ne lisait jamais de fiction québécoise. Je me demandais s'il avait bien considéré à qui il parlait. Je ne lui en veux pas, mais je m'inquiète. Sur le coup, j'ai oublié de lui faire valoir que lui aussi fabriquait des fictions, que la *fiction*, qu'elle soit écrite ou construite, tire son étymologie de *finco*, croisement, par le truchement de doigts prestidigitateurs, du *façonnage* et de la *feinte*. La formule peut paraître pédante, elle a l'avantage d'être vraie. La prochaine fois que je le croiserai, je lui parlerai de *La manufacture de machines* (1976) de Louis-Philippe Hébert, en espérant que sa lecture engendre quelque nouvelle créature d'atelier. La littérature préférée de la plupart des artistes formés dans nos écoles d'art visuel et médiatique est

théorique. J'ai tendance à aborder cette littérature comme une sorte de science-fiction dont les personnages principaux seraient des concepts. (Dans cette perspective, la théorie apparaît comme une littérature de genre, qui aurait pris la place de la littérature spéculative dans nos imaginaires adultes.) Je ne peux m'empêcher de me souvenir, en entendant le type d'énormités postcoloniales que j'ai dû subir en France, ou le déni par un collègue d'un pan entier de ma pratique, que nous vivons, aux dires d'une certaine orthodoxie philosophique continentale, au cœur battant du postmodernisme et de la simulation. Comment oublier que Jean-François Lyotard a réalisé son rapport sur *Les problèmes du savoir dans les sociétés industrielles les plus développées*, éventuellement connu sous le nom de *La Condition postmoderne*, pour le compte du Gouvernement du Québec,



Le pavillon thématique de l'Expo 67.
Transfiguré pour Quintet, 1979.



Jean-François Lyotard, *Les problèmes du savoir dans les sociétés industrielles les plus développées*, Conseil des universités, Québec, 1979.

et ce, l'année même où Robert Altman tournait sa dystopie dans les ruines de notre futur antérieur ? Ou que la description de la ville irréaliste avec laquelle Jean Baudrillard ouvre son best-seller de notre inexistence relative, *Amérique* (1997), a été inspirée par le centre-ville de Montréal ?

Il est bon de se méfier des généralisations, particulièrement lorsqu'elles s'appliquent à nous, et plus encore lorsqu'elles tentent de miner les fondements de notre expérience vécue. Je suis un homme de mots et d'histoires, avec un *s*. J'ai encore foi dans le pouvoir sacré du récit, et de l'anecdote, une de ses formes les plus humbles, à nous ramener à nous-mêmes. L'élan de mon collègue montréalais est pur, mais je lui souhaite d'apprendre à reconnaître les solidarités qui l'environnent. Parce que nous croyons qu'elle ne nous appartient pas en propre – parfois même, qu'elle n'existe pas –, nous avons de la difficulté avec la narration de notre, de nos propres histoires, et nous allons jusqu'à mettre en doute leur réalité.

La rixe gallique s'est résolue, le matin suivant, par des rétractions relatives – mon interlocuteur m'a accusé de pratiquer un *hyperhumour* québécois au troisième degré – et de belles promesses de sobriété future. Hélas, lorsque le débat se corse, les héritiers des cultures impériales en déclin ont une fâcheuse tendance à se réclamer de leurs pouvoirs acquis. Mon arme secrète consiste alors à évoquer les fils mêlés de notre héritage, la génétique emberlificotée de nos origines, surtout, à sonder nos connivences niées.

Quoi de mieux que d'en appeler aux gloires d'un empire rival pour ébranler les certitudes ? Nous avons beau vivre en pleine postmodernité, la

généalogie des arts numériques a tout à voir avec la philosophie analytique, redevable à notre héritage anglo-saxon. Je reviens d'un séjour de six mois à Londres, et pour lui faire valoir la relativité de nos positions respectives, j'ai cru bon de partager avec mon hôte français un épisode du début du 21^e siècle, alors que le très britannique Peter Greenaway était de passage à Montréal pour présenter sa fantasmagorie en numérior, *The Tulse Luper Suitcases* (2005), mettant en vedette la répliquante québécoise Caroline Dhavernas. En compagnie d'une délégation

diplomatique du Festival du nouveau cinéma et des nouveaux médias, j'étais alors chargé de guider le cinéaste à travers l'exposition d'installations abritées à la SAT. Au sous-sol, Alexandre Burton, qui arborait alors le cheveu long et les *combat-shorts* des jeunesses alternatives, montait laconiquement la garde à côté de deux écrans minuscules, suspendus dos à dos au plafond de l'ancienne boucherie. Il explique le dispositif à l'auguste visiteur, dont l'étoile avant-gardiste allait en pâlisant, et qui cherchait de nouveaux stimuli dans la mouvance néo-médiatique de l'heure,



Jorge Luis Borges par Diane Arbus, 1968. Photographie.



La pleine lune et le pavillon des États-Unis d'Amérique à l'Expo 67.
© Estate of Richard Buckminster Fuller.

par exemple, en déclarant aux croyants que le *remote control* avait marqué le trépas du cinéma, médium dont il tirait néanmoins son indiscutable ascendant sur la production culturelle qui lui était présentée. Sur le petit écran, un code se renouvelait devant nos yeux. Au revers, pour la durée entière du festival, une courbe Bézier était reconfigurée selon toutes les combinaisons possibles. L'installation, intitulée *Toutes les images possibles*, était une *Gedankenexperiment* en acte, incarnant en un objet concret les deux versants de la pensée numérique : son écriture chiffrée, ses images computables, le chiffre et son signe. Mais la réalité de sa réalité, comme toujours, se jouait ailleurs. Greenaway, la posture impeccable dans son complet Armani, le regard bleu acier, a eu ces paroles mesurées : *It's like that tale by Borges, where the map equals the territory*. Je ne pouvais que me réjouir de ce retour littéraire. Parfois, on n'a pas le choix de revenir aux histoires pour nommer ce qui n'a pas de fin...

D'ailleurs, Alexandre n'a pas eu le temps de répondre avant que Luc Courchesne, s'avisant de la présence du maître anglais, interrompe la conversation pour nous entraîner vers le prototype de son nouveau dispositif de projection immersive, liaison transtemporelle miniature entre la *bucky-ball* de l'île Ste-Hélène et la satsphère future. Nous nous glissâmes sous le dôme. Peter Greenaway, jetant un regard à la ronde du haut de ses deux ou trois mètres mythologiques, eut ces mots : *Interesting, but how come the image quality is so bad?*

Cher Peter, Luc ou tout autre... Les images, hélas, ne se suffisent jamais à elles-mêmes. Dans mon souvenir, qui est un miroir déformant, l'œuvre d'Alexandre tentait d'épuiser toutes les recherches d'images possibles du Web, pulsant à travers le foisonnement génératif du Google, trop rapidement pour que le regard se fixe. J'aurais aimé pouvoir y retrouver, ne serait-ce qu'en pensée, la sarabande des visions

détournées du futur que j'ai partagées avec vous. Mais cette œuvre-aleph n'est qu'une vue de l'esprit. Son histoire déborde de la réalité immédiate. Comme celle des arts numériques, elle est redevable à des idées lointaines, qui ont de loin précédé l'incarnation physique des machines, et qui continueront de la devancer. Ces histoires, qui sont aussi les nôtres, tiennent à l'instabilité constitutive du temps. Elles rayonnent entre ses interstices. Ni nous ni d'autres ne saurions en décréter les fins.

Daniel Canty,
agent transtemporel

1 Question ontologique à débattre dans vos temps libres : est-ce que la négation du fromage québécois par un esprit français entraîne la négation réelle du fromage québécois ?

LA PHOTOGRAPHIE AVALÉE PAR LE NUMÉRIQUE



Roberto Pellegrinuzzi, *Absence*, 1985. Installation ; épreuves à la gélatine argentique, bois, appareil photo, trépied, miroir. Pierre-François Ouellette Art Contemporain.

Je suis un peu embarrassé d'être présenté comme un spécialiste de l'art numérique. Je n'ai pas l'impression de l'être. Je me suis surtout intéressé à la photographie et à la vidéographie, aux installations aussi. Mais j'ai cru bon d'accepter l'invitation lancée par Isabelle Lelarge parce que je croyais pouvoir apporter quelque chose. J'ai vu, après tout, la photographie être tout à la fois rehaussée, dérangée et bouleversée par l'intrusion numérique. Je suis ici en fait parce que j'ai été agacé par l'espèce de frénésie critique autour du numérique et que cela m'a porté à la réflexion sur cette réalité. J'ai voulu mesurer l'impact de l'arrivée du numérique.

Car je suis d'avant cette ère du numérique. Je suis un dinosaure, amené à la photographie par ses aspects d'indice, d'acte et de rapport analogique; disciple gagné à tout cet appareil critique et théorique qui s'est développé au cours des 1980-1990. Je suis venu à la critique et à l'essai sur la photographie par accident, dirais-je. Doctorant en études littéraires, je me suis fait dire qu'il fallait écrire, trouver le moyen d'être publié dans des revues spécialisées. J'ai compris

ce que je voulais bien comprendre; j'ai écrit, autant que faire se pouvait. Mais sans nécessairement le faire dans des revues dont la seule mention dans mon curriculum vitae aurait été utile à ma carrière universitaire. En plus, la photographie commençait à devenir un médium privilégié dans le monde des arts visuels. Il me semblait que je pouvais comprendre et maîtriser les impacts théoriques de toute la réflexion autour du médium, que mes études en littérature, dans des départements assez vendus, à l'époque, à cette nouvelle mode théorique qu'était la sémiotique, m'en avaient donné la capacité. Voire que ma connaissance pratique du médium, car j'ai aussi un certificat en photographie commerciale, allait me donner une longueur d'avance dans le monde de l'écriture critique. J'ai donc écrit, écrit et écrit. Et ça continue !

Je l'ai fait dans cette période qui a immédiatement suivi la publication de l'essai de Philippe Dubois, *L'Acte photographique*. Cet écrit déterminant a amené le monde de la critique et des historiens de l'art à poser un regard différent sur la photographie. Et je

crois bien qu'il a aussi influencé les artistes et marqué leur pratique. Comment expliquer autrement des œuvres où la matière photographique, son dispositif, ses objets, ses conditions de possibilités techniques, son histoire, ses références les plus décisives soient autant partie prenante de l'œuvre ? Je pense évidemment aux travaux de Roberto Pellegrinuzzi où toutes les composantes du travail de la photographie finissent par être présentes, dans une sorte de mise en abîme en action, dans l'image.

Mais avant d'aller plus loin, je veux rappeler, et là, je me répète quelque peu, combien cette intrusion du numérique dans le paysage analogique de la photographie a été, pour les uns, source d'enthousiasme et d'engouement, pour les autres, occasion de scepticisme. Moi, je faisais partie des seconds. Et il me semble, encore aujourd'hui, qu'on n'est pas encore tout à fait parvenus à séparer ce qu'il reste d'étroitement photographique dans la photographie et ce qui a été introduit en elle de typiquement numérique. Après tout, il y a encore bien des photographes qui utilisent couramment des appareils argen-





Jon Rafman, 9-Eyes, en cours.

tiques, produisant des négatifs qui sont par la suite numérisés pour produire des œuvres par impression numérique. Tout ce qui relève donc de la captation est encore photographique, bien que l'inscription de l'image ne se fasse plus sur négatif, mais bien sur un capteur et que cette image devienne information codée plutôt qu'analogon de taille réduite. Bref, le mode opératoire de la photographie est encore déterminant.

Aussi, quand je prends en compte ce qu'il a fallu d'intervention technique pour en arriver au projet 9-eyes, de Jon Rafman, je crois comprendre comment informatique et photographie en viennent à combiner leurs efforts pour construire des images.

Jon Rafman produit des images-photos en sollicitant l'assistance du GSV. Google Street View est un service qui a été lancé en mai 2007 dans le but de compléter Google Maps et Google Earth. Il permet de visualiser à 360° le panorama d'un lieu situé sur une voie urbaine ou rurale, prenant des images depuis un véhicule équipé de caméras, le Google Street Car, chargé d'effectuer les prises de vues. Le travail de l'artiste n'est donc pas de se déplacer et d'aller à la rencontre des images à faire, mais il demeure chez lui, devant son ordinateur, laissant les caméras du Google Street Car accomplir la saisie d'images, au hasard des pérégrinations des véhicules. Évidemment, cela demande une longue recherche et beaucoup d'assiduité. Mais cette création d'œuvres repose aussi sur une expérience déléguée. Le numérique sert ici, par l'entremise d'internet et d'images saisies de manière automatique, d'extension à la photographie. Il permet une délégation des fonctions ordinairement exercées par

l'artiste. Il ne s'agit plus, disons, pour faire image, de chercher dans la chair du monde, dans le continuum espace-temps de la réalité, ce qui peut paraître intéressant et signifiant à capter en images. Il suffit de s'approprier des photos ready-made que l'on trafique à peine, depuis une position fixe. Dans tout ce processus, la photographie, ses modalités, ses façons de faire, sa singularité technique sont en quelque sorte avalées par le numérique qui en reproduit les modalités après s'être approprié son *modus operandi*. Pour un artiste qui reste assis devant son ordinateur, il y a toute une chaîne d'opérations déléguées, toute une mouvance purement machinique.

Il ne s'agit plus d'un travail indiciel, d'une manière de pointer vers ce qui est déjà là et que l'artiste a saisi selon une manière, un art, une esthétique qui lui appartiennent en propre. Il ne s'agit pas non plus d'une saisie et d'une incrustation opérées grâce aux propriétés photosensibles de certaines matières, reproduisant un analogon, un *alter imago* minuscule de ce qui sera reproduit en plus grandes dimensions. Il s'agit d'une appropriation où la matière propre de la photographie n'est plus, mais relève du signal, du transcodage d'informations. « L'informatique, écrit Pierre Barboza, permet de représenter le réel par le chiffre, elle ne le reproduit pas. Cependant, la lignée technique des images numériques intègre des procédés indiciels¹ ». Mais cela se fait dans une certaine dénaturation de sa manière de faire. Dans la saisie photographique, dans l'imprégnation des substances photosensibles, l'incrustation, la solidification de l'image, il y avait une sorte de communauté des matières à travers les opérations, une persistance de

l'image depuis son état latent jusqu'à son existence sur celluloïd, puis sur papier. Cela n'est plus. Il y a, maintenant, encodage. Le langage informatique conduit à ignorer le caractère indiciel de la photographie « au profit exclusif d'une symbolisation numérique, rompant ainsi avec les principes analogiques de la reproduction². »

En plus, un certain caractère de spécificité s'est perdu. Le vu est une information dont le numérique se nourrit, mais il le fait à l'égal de n'importe quelle autre information, fut-elle de nature scripturaire, sonore ou vidéographique. Pour le numérique, tout est information, tout peut se réduire à un code binaire. Tout est de même nature. Parce que c'est ainsi que l'art peut devenir numérique, au prix d'une sorte de mise à niveau. La matière propre du médium est absorbée dans celle du numérique qui n'en a aucune.

Mais cette disparition, cet avalement du photographique par le numérique, signifie-t-il pour autant que le numérique ne fait que refaire autrement ce que réalisent déjà d'autres médiums ? Qu'il n'est pas, en propre, médium, mais appropriation des autres médiums, ravalement de ceux-ci à son seul mode opératoire à lui, dans une dissolution des opérations propres et singulières des autres médiums ? Qu'en regard de ceux-ci, il n'a pas de spécificité autre que cette fonte en lui, saisie, usurpation des modalités et des conditions de possibilité de médias qui lui préexistent, accapareur et voleur d'opérations qui perdent, noyées en lui, tout ce qu'elles pouvaient avoir de singulier et de caractéristique ? Ce serait voir la chose d'un œil un peu simpliste. Et dépréciatif, depuis une perspective de critique gagnée totalement

au fonctionnement analogique et dérangé dans son appréciation critique par ce qu'il ne peut voir que comme une perte de spécificité.

Envisager le numérique ainsi, c'est le comprendre de manière purement comparative et non pour ce qu'il est par lui-même. Mais il est vrai que ce qu'il est par lui-même entre en relation avec ce que sont et peuvent être bien d'autres médias. Sa nature serait donc cette appropriation qui ressemble à une sosification, une reprise de ce qu'a fait avant lui le médium qu'il a absorbé et dont il a repris à son compte le mode opératoire.

Cela est évident pour toute image photographique ingérée par la panoplie numérique de l'ordinateur. Mais dans le cas de Jon Rafman, comme dans celui de ceux qui ont eux aussi sollicité les Google Street Views, cela va plus loin. Dans le sillage du numérique et de sa logique signalétique est né Internet, qui est une mise en relation mondiale des postes informatiques, une interconnexion infinie, un moutonnement incommensurable des échanges entre individus. Certes, Internet a permis à Jon Rafman, comme à d'autres³, de se mettre à l'affût d'images inédites, prises aux quatre coins du monde, dans la plus pure impunité, retranché et peignard dans le confort de sa maison. Mais il a aussi étendu les possibilités de captations. Et il les a mises à la portée du plus grand nombre, grâce à cette globalisation des échanges.

Il se pourrait bien ainsi que cette exploitation que le numérique fait de la photographie parachève sa dimension d'acte. Car par le biais du numérique et de l'internet, de cette interaction constante monde-sujet et sujet-sujet que permettent ces innovations, l'utilisateur agit. Il lui est loisible de communiquer avec autrui, de capter des images du monde via internet, de s'approprier des images déjà prises et de les faire voyager, de procéder à des enregistrements sonores et de s'en emparer par téléchargement. Par le calcul qui encode les données, images fixes, images animées, bandes sonores, écrits, l'utilisateur, artiste

ou non, agit et construit des éléments de représentation qu'il peut mettre au service d'une idée ou d'un projet. On le voit avec Facebook, où les divers usagers mettent au service d'une présentation publique d'eux-mêmes écrits, confessions et images. Comme on le voit aussi avec Instagram et YouTube, Vimeo et tous les autres médias dits, à juste titre, sociaux.

Il y a bien un artiste qui a cherché à nous donner un aperçu unique sur les modulations de fréquence et sur le signal, numérique ou non. Il s'agit de Jean-Pierre Aubé.

Cela a commencé avec *Save the Waves*, installation présentée à la Fonderie Darling. Il avait alors capté et rendu audibles les mouvements des champs électromagnétiques, habituellement imperceptibles pour l'oreille humaine. À l'aide de récepteurs d'ondes VLF (VLF – *very low frequency*), il était parvenu à faire entendre les manifestations sonores de la magnétosphère et à reproduire par la suite les sons émis par des phénomènes électromagnétiques comme les aurores boréales et les éclairs.

Maintenant, c'est à un projet de relevé de toute notre activité communicationnelle qu'il s'emploie. Jean-Pierre Aubé nous revient de Venise où il est allé faire la saisie, lors des journées d'ouverture de la Biennale, de l'electrosmog de la sérénissime. À l'aide d'antennes rudimentaires faites maison, de bâtons de hockey attachés ensemble, il capte les ondes émanant des nombreux appareils de téléphonie cellulaires et des tablettes électroniques du public de la Biennale. Ce faisant, il arrive à tailler dans la chair même de la médiasphère numérique, dans la représentation tangible des ondes de partout émises et captées, dans leur réseau d'échanges continuels. Il parvient à donner du corps à ces ondes et à ces signaux. Ce que Jon Rafman exploitait pour faire ses images, Jean-Pierre Aubé, lui, en expose purement et simplement la matière ondulatoire. On pourrait croire, avec lui, qu'on a enfin réussi à représenter la substance même du numérique et du signal dont il dépend.

Nos villes sont encadrées d'antennes et de tours de communication qui sont les relais de cette occupation des ondes. Jean-Pierre Aubé, en quelque sorte, en intercepte la signature ou la modulation et parvient à en reproduire la teneur sur des sonographes. Grâce à un logiciel conçu à cette fin, il peut voir les bandes passantes de ces échanges sur son ordinateur. L'essentiel de son travail réside évidemment dans cette captation. Mais il cherche à donner une forme à cette intense occupation des ondes par le biais d'images qui sont de simples constructions, des simulations pures et simples.

Ce que l'on peut voir dans ces représentations ou entendre dans ses travaux, c'est une forme d'énergie. La matière vibre et nous avons appris à nous servir de ces modulations pour y faire transiter toutes sortes d'éléments, sons pour commencer, mais images et textes aussi par la suite. Mais cette énergie est un lieu de passage, et les œuvres d'art qui la sollicitent épousent les multiples formes d'une constante conversion, dont on ne peut arrêter le flux en images qu'au prix d'une translation mensongère. Cela fait de l'art.

Sylvain Campeau

Sylvain Campeau est poète, critique d'art, essayiste et commissaire d'exposition. Il a publié cinq recueils de poésie, 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*, page 4. *Sur Rober Racine*, aux Éditions Triptyque en 2012.

1 Pierre Barboza, *Du photographique au numérique, La parenthèse indicielle dans l'histoire des images*, Paris, Éditions L'Harmattan, collection « Champs visuels », 1996, p. 63.

2 *Ibid.*, p. 64.

3 L'artiste française Caroline Delieutraz, l'Allemand Michael Wolf, les Américains Doug Rickard et Aaron Hobson, le Belge Mishka Henner sont de ceux-ci. Comme Paolo Cirio, Nicolas Baudouin, Hans Gremmen, Gaëlle Cintré, Emilio Vavarella et Carlo Alberto Treccan.

THE DESCRIPTION OF AN INFINITE SET OF DRAWINGS

The digital revolution did not take place in the 1990s. It happened three decades earlier, in the aesthetic experiments of several artists, some of whom presented their work to an audience in three exhibitions during the year 1965.¹ The first one was set up at the Institute of Technology, the University of Stuttgart, in a room where philosopher Max Bense had his seminar. During two weeks, from February 5th to 19th, the mathematician Georg Nees showed a selection of his algorithmic drawings under the title *Computergrafik*. Two months later, the Howard Wise Gallery in New York opened an exhibition of works by Michael Noll and Béla Julesz that lasted from April 6th to the 24th. Inspired by the first show, between November 5th and 26th, the Wendelin Niedlich Gallery, in Stuttgart, hosted a selection of works by Frieder Nake under the title *Computer Graphics*, in which Nees was invited to display his drawings again. Nees, Noll, and Nake had been working on artistic experiments with computers during 1963 and 1964, and so had other artists, such as Ben Laposky and Herbert W. Franke, who worked with analog computers, as well as the Japanese Hiroshi Kawano. All of them were mathematicians or engineers, except for Kawano, who studied philosophy and aesthetics. Soon other pioneers with a background in fine arts would join them: Charles Csuri, who created his first computer animated films in 1965, Manfred Mohr and Vera Molnar, both of whom started creating artworks with computers by the end of the decade. These artists had access to computers at a time when no one had a personal computer at home and few people actually knew what a computer was. They wrote programs that provided a set of instructions (algorithms) so that the computer would execute an ever-changing artwork. The intervention of the machine in a process that, until then, was carried out entirely by the artist, introduced a radical transformation in the arts—one that would take some time to assimilate. Frieder Nake states that, in computer art, it is “the machine that makes the art,” although the program itself is a creative form of expression enabling the endless production of visual compositions: a “finite operational description of an infinite set of drawings.”²

By integrating the machine within the artistic process, these pioneers were breaking new ground, and for this reason their work was usually either ignored or received with outright hostility. Noll's exhibition in New York did not sell at all, while Nees's and Franke's shows took place in marginal spaces, from the art world's point of view (although Franke did sell some works). At the opening of Nees's exhibition, several artists expressed their disapproval of the possibility that a creative act could be achieved by computational means. The artists were so outraged that Max Bense, in order to calm them down, came up with the term “artificial art” as a way to distinguish art made with computers from art made by the artists themselves.³ Manfred Mohr was also severely criticized for using computers, as the board displayed in his landmark exhibition *Une Esthétique Programmée* (1971) shows. Mohr presented at the Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris twenty-eight algorithmic drawings and a Benson 1284 plotter, in which he showed how the drawings were made. A large white panel was placed for visitors to express their opinions, under the heading “What do you think about computer-assisted aesthetic research?” The panel was covered in scribbles, some of them expressing positive reactions, many others angrily stating that nothing of any artistic value can come out of a machine.⁴ Even in the influential and widely discussed exhibition *Cybernetic Serendipity* (1969), pairing art and computers seemed controversial: the curator Jasia Reichardt cautiously described the works on display as “still or moving pictures, that often resembled what we call ‘art’ and exhibit in public galleries.”⁵ Actually, computer art did resemble what was called “art” at the time, namely conceptual art, concrete art, and other forms of painterly abstraction. Moreover, artists such as Nees, Nake, and Noll prefigured Sol Lewitt's famous

statement: “The idea becomes a machine that makes the art.”⁶ Even so, computer art continued to develop during the following decades, gathering discrete attention, while its contribution to artistic creation slowly and seamlessly morphed into the myriad forms in which artists use computers today.

Fifty years after those three pioneering exhibitions, Wolf Lieser, director of the DAM Gallery in Berlin, has curated a group show with the work of twenty artists that draws a connection between the first experiments with the Zuse Graphomat Z64 plotter (also displayed in the gallery) and the latest developments in generative art. Titled *Aesthetica* (as a nod to Max Bense's publication of the same title from 1965), the exhibition celebrates half a century of computer generated art with a selection of twenty plotter drawings by some of the first artists who used computers, such as Georg Nees, Frieder Nake, Roman Verostko, Vera Molnar, and Manfred Mohr; those who have significantly contributed to the digital revolution of the 1990s, such as Vuk Ćosić, Rafael Lozano-Hemmer, Christa Sommerer, and Laurent Mignonneau; and those whose work became known in the 2000s, such as Casey Reas and Antoine Schmitt. In this way, the exhibition underscores the lineage of digital art and explores its history without being nostalgic. By displaying an artwork from 1965 next to another from 2015, the qualities of both are enhanced, since the latter gains a historical background and the former speaks to the present. Algorithmic art is therefore not a relic of the past, but rather a current form of contemporary art with a long history. The work of Casey Reas illustrates this statement. Co-creator, with Ben Fry, of the open source programming language Processing, which has had a deep impact on the visual arts since it was launched in 2001, Reas develops generative software for his artistic research that he once described as “a kinetic drawing machine with a beginning but no defined end.”⁷ Echoing the words of Frieder Nake about his own work in 1965, this definition stresses the condition of the algorithmic artwork as one of an infinite number of possible artworks, generated by a process that could go on forever.

In fact, some of the participating artists usually present their work in the form of an ongoing process. Christa Sommerer and Laurent Mignonneau's *Portrait on the Fly* (2015) is an interactive installation that forms a portrait of the viewer with a swarm of several thousand flies.⁸ Displayed on a monitor with a camera, the portrait constantly changes as the flies react to the viewer's movements and facial expressions. The artists are also creating a series of “1960s plotter-style drawings,” the first of which is their self-portrait, included in this show. Vuk Ćosić's *Very Deep ASCII* (2015) is a re-elaboration of his earlier work from the 1990s, in which he used a software created by himself to convert a scene from the pornographic film *Deep Throat* (1972) into an ASCII animation. This time, he has elaborated a cuneiform version of ASCII that is superimposed over a contour trace of a still from the film.⁹ The plotter drawing shows this image, which can be decoded with a bit of imagination. Antoine Schmitt's *Carré Blanc* (2015) is related to two generative installations, *Pixel Blanc* (1996) and *Pixel Noir* (2010), that play with the tension between order and chaos in an infinite routine. In this plotter drawing, the artist pays homage to the figure of the square inspired by Molnar, Mohr, and Nake, as well as Malevich, and also the shape of the pixel itself.¹⁰ Schmitt created each drawing by writing an algorithm that draws random scribbles around a square. The process is displayed on a screen and stopped by the artist when he decides that it is done and ready to be printed. Rafael Lozano-Hemmer's *Seismoscopes* (2009) are a series of devices that detect any vibration around them and record it as a drawing of a philosopher using an automated plotter. Given the variations in vibration and the random paths used by the machine to draw the portrait of the philosopher, each image is unique. In this case, the process itself is so important that the artist specifies that “the artwork

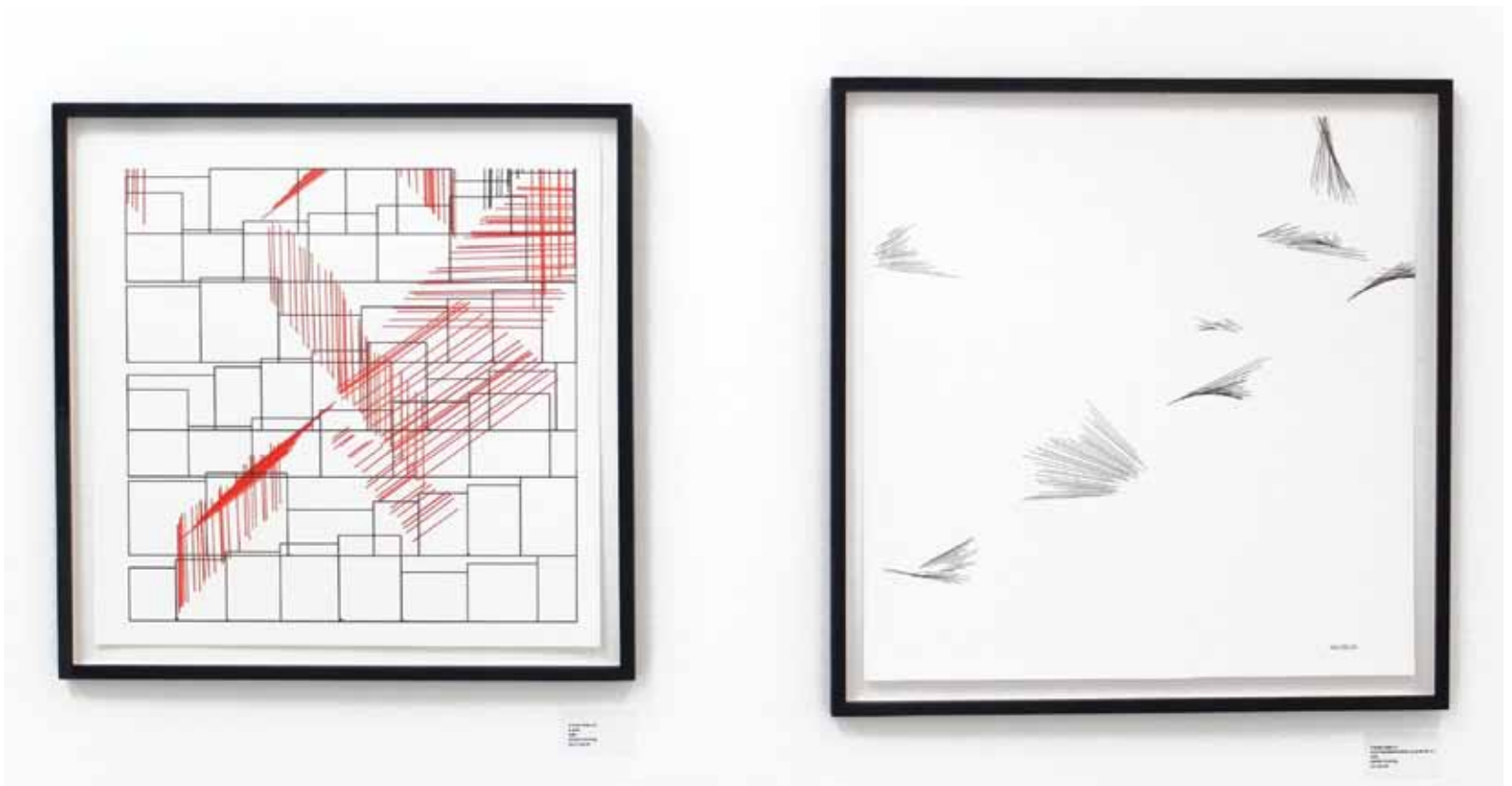


Aesthetica, view of the exhibition at DAM Gallery, Berlin.

is the device itself, not the drawings it makes: the collector or curator may give these drawings away, they may exhibit them as a pile on the floor or hang them neatly on the walls.”¹¹ Finally, both Casey Reas and Manfred Mohr conceive their work both as generative software, displayed on a screen, and plotter drawings. Manfred Mohr explains that displaying his compositions as an ongoing process was motivated by the need to communicate their increasing elaborateness: “I realized that the complexity of my work rose to a point that I could not communicate to the viewer this content in an easy visual way. I decided to render

this development of signs (images) in a real time movement on flat screens to visualize this complexity in a specific and adequate way.”¹²

While *Aesthetica*¹³ only displays the plotter drawings (except for Lozano-Hemmer’s *Seismoscope*, which includes a video of the device), this does not diminish the value of the corresponding artworks. On the contrary, it draws attention to the processes that lead to the output in each of the other pieces. These processes cannot be seen, but they can be imagined, inviting the viewer to look beyond the image itself and think about its making. The decision of displaying only plotter draw-



Aesthetica, Frieder Nake, 9.9.65, 1965; and *Geradenscharen*, 25.9.65 Nr. 12, 1965. Plotter drawings.



Aesthetica, Frieder Nake, 7.4.65 Nr. 1+6, 1965. Ink on paper. Zuse Graphomat Z 64.

ings, and bringing an original Zuse machine to the gallery, speaks of the intention to give the early works a proper environment that highlights their historical value and moves away from the more flashy and superficial aspects of media art, which, as Sommerer and Mignonneau state, is “an ephemeral field that is obsessed with novelty and change.”¹⁴ DAM is probably the only gallery that could set up an exhibition like *Aesthetica*, given Wolf Lieser’s expertise and outstanding support of the pioneers of computer art. Lieser has stated that it was precisely the lack of

interest towards this art and its historical development that inspired him to create the Digital Art Museum and later on to open the DAM gallery.¹⁵ Today, media art still struggles to find its place in the mainstream contemporary art world and in galleries, while its roots are invisible to a large segment of the public and even to some of the artists currently working with generative software. Shedding light on the work of the pioneers, not as relics but as a source to understand the art of our present, is a commendable and necessary task.

Pau Waelder

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

1 Frieder Nake provides a detailed account of these exhibitions and their historical relevance in his text “A Calm and Significant Revolution” in *AESTHETICA – 50 Years of Computer Generated Art*. Exh. cat. Berlin: DAM Gallery, 2015, 12-15.

2 *Ibid.*, 13.

3 Nake, Frieder. “Roots and Randomness – A perspective on the beginnings of digital art.” *The World of Digital Art*. By Wolf Lieser, Postdam: h.f. Ullmann, 2010. 39-41.

4 Mohr, Manfred. “Une esthétique programmée.” *emohr.com*. Web. 16 August 2015. <<http://www.emohr.com/paris-1971/index.html>>

5 Quoted by Lieser, *op. cit.*, 21.

6 Lewitt, Sol. “Paragraphs on Conceptual Art.” *Artforum* (June 1967): 79-83.

7 Reas, C.E.B. *Process Compendium, 2004-2010*. Exh. cat. Los Angeles: Reas Studio, 2010.

8 Sommerer, Christa and Laurent Mignonneau. *Portrait on the Fly*. Web. 17 August 2015. <<http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/>>

9 ŌsiČ Vuk. “Plot thickens.” *free.janezjansa.si*. April 2015. Web. 17 August 2015. <<http://free.janezjansa.si/blog/2015/04/12-plot-thickens/>>

10 Schmitt, Antoine. *Carré Blanc*. Web. 17 August 2015. <<http://www.antoineschmitt.com/carreblanc/>>

11 Lozano-Hemmer, Rafael. *Seismoscopes*. Web. 17 August 2015. <<http://www.lozano-hemmer.com/seismoscopes.php>>

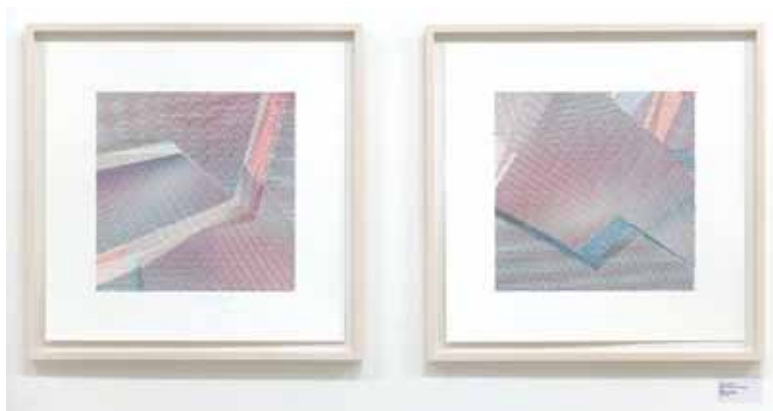
12 Waelder, Pau. “Manfred Mohr: art as a calculation.” *art.es*. 47 (2011): 70.

13 “*Aesthetica*. 50 years of Computer Generated Art”, *DAM Gallery*. <<http://www.dam-gallery.de>>

14 Sommerer and Mignonneau, *op. cit.*

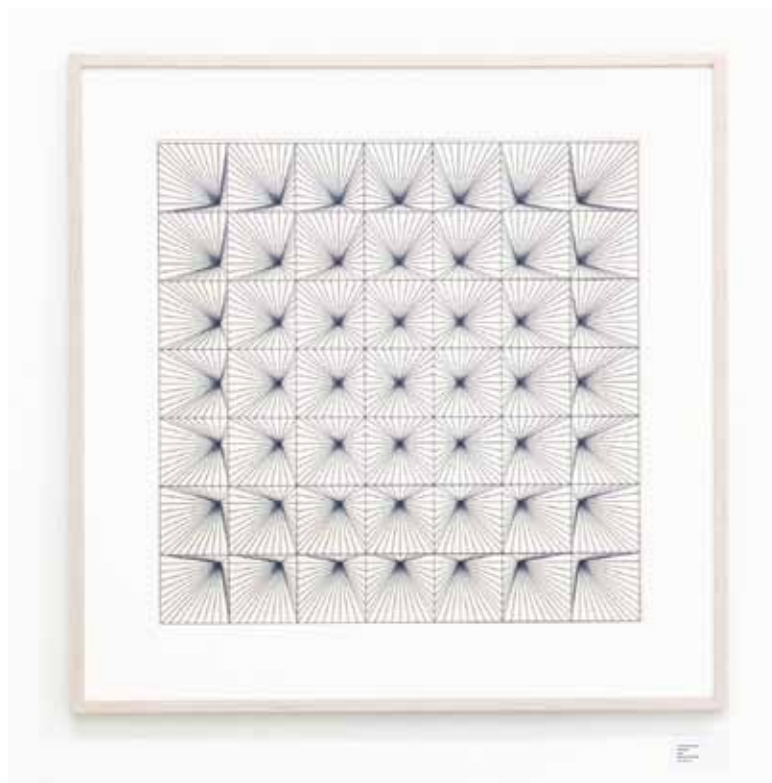
15 Lieser, *op. cit.*, 10.

DESCRIPTION D'UN ENSEMBLE INFINI DE DESSINS



Aesthetica, Casey Reas, RGB-1-013-010-120-255-352, 2015. Encre sur papier Roland GX-24

La révolution numérique n'a pas eu lieu dans les années 1990. Elle s'est produite trente ans plus tôt, dans les expériences esthétiques de plusieurs artistes, dont certains ont présenté publiquement leurs travaux à l'occasion de trois expositions organisées au cours de l'année 1965¹. La première a pris place à l'Institut de Technologie de l'Université de Stuttgart, dans un local où le philosophe Max Bense tenait son séminaire. Pendant deux semaines, du 5 au 19 février, le mathématicien Georg Nees y présenta une sélection de ses dessins algorithmiques, réunis sous le titre *Computergrafik*. Deux mois plus tard, à New York, la Galerie Wise Howard exposait les œuvres de Michael Noll et Béla Julesz, du 6 au 24 avril. Dans la foulée de la première exposition, du 5 au 26 novembre, la Galerie Niedlich Wendelin à Stuttgart accueillait une sélection d'œuvres de Frieder Nake sous le titre *Computer Graphics (Infographie)*, où Nees était à nouveau invité à exposer ses dessins. Dans les années 1963-1964, Nees, Noll et Nake avaient mis au point des expériences artistiques utilisant des ordinateurs, comme d'autres artistes tels Ben Laposky et Herbert W. Franke (qui travaillait avec les ordinateurs analogiques), ainsi que Hiroshi Kawano (au Japon). Ils étaient tous mathématiciens ou ingénieurs, sauf pour Kawano qui avait étudié la philosophie et l'esthétique. D'autres pionniers ayant une formation en beaux-arts allaient bientôt les rejoindre : Charles Csuri, qui produisit ses premiers films d'animation par ordinateur en 1965, ainsi que Manfred Mohr et Vera Molnar, qui ont tous deux commencé à créer des œuvres d'art avec des ordinateurs à la fin des années 60. Bien que dans la population générale, personne ne possédât encore un ordinateur personnel à la maison et que peu de gens savaient réellement ce qu'était un ordinateur, ces artistes avaient déjà accès à des ordinateurs. Ils conçurent des programmes fournissant un ensemble d'instructions (ou algorithmes) permettant à l'ordinateur

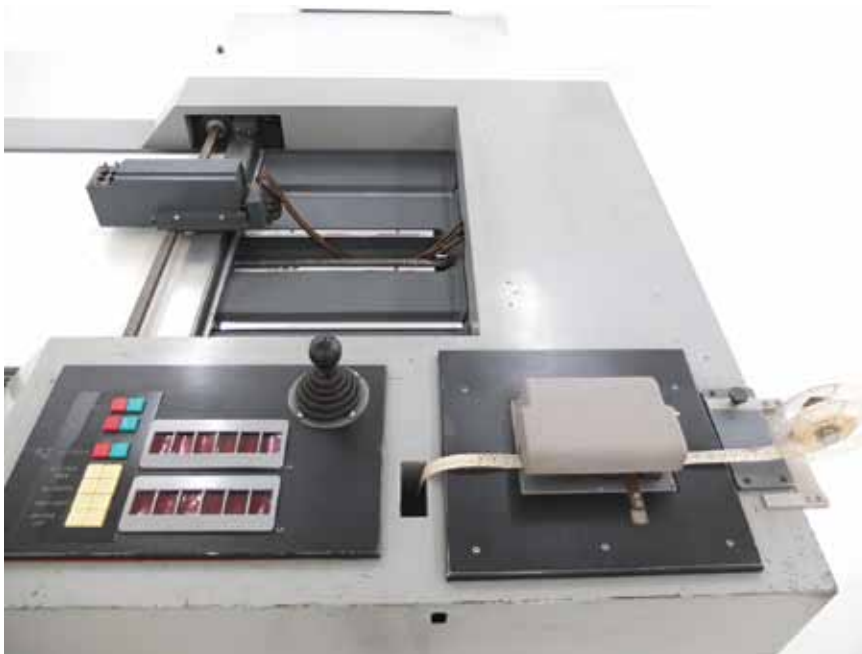


Aesthetica, Horst Bartnig, No Title, 1979.



Aesthetica, Vera Molnar, (Des)Ordres, 1971-74. Encre sur papier Benson.

d'exécuter une œuvre en constante évolution. L'intervention de la machine dans un processus qui, jusque-là, était entièrement effectué par l'artiste introduisit une transformation radicale dans les arts, et il faudrait quelque temps encore avant que celle-ci puisse être assimilée. Frieder Nake stipule que dans l'art informatique, c'est « la machine qui fait l'art », alors que le programme lui-même est une forme



Détail de la Zuse Graphomat Z64.

d'expression créative permettant la production infinie de compositions visuelles. Il parle d'une « description opérationnelle finie d'un ensemble infini de dessins². » En intégrant la machine dans le processus artistique, ces créateurs innovaient radicalement, et c'est pourquoi leur travail a été le plus souvent ignoré ou accueilli avec hostilité. L'exposition de Noll à New York ne se vend pas du tout, et les expositions de Nees et de Franke se tiennent dans des espaces qui sont marginaux (du point de vue du monde de l'art), même si Franke réussit à vendre quelques œuvres. Lors de l'ouverture de l'exposition de Nees, plusieurs artistes ne se gênent pas pour exprimer leur désapprobation quant à la possibilité qu'un acte créatif puisse se produire avec des outils computationnels. Ces artistes étaient tellement outrés que dans le but de les calmer, Max Bense avança le terme « art artificiel » pour distinguer l'art fait avec les ordinateurs de l'art créé par l'artiste lui-même³. Manfred Mohr fut lui aussi critiqué sévèrement pour son utilisation des ordinateurs, comme le montre un tableau farci de commentaires lors de son exposition déterminante, *Une Esthétique Programmée* (1971). Mohr présenta au Musée d'Art

moderne de la Ville de Paris vingt-huit dessins algorithmiques et un traceur Benson 1284, grâce auquel il montrait comment les dessins avaient été réalisés. Un grand panneau blanc avait été installé pour permettre aux visiteurs d'exprimer leurs opinions en répondant à la question « Que pensez-vous de la recherche esthétique assistée par ordinateur ? » Le panneau fut vite recouvert de gribouillis, certains exprimant des réactions positives alors que d'autres, plus nombreux, affirmaient avec colère qu'une machine ne pourrait jamais engendrer rien d'artistique⁴. Même une exposition influente et largement discutée, *Cybernetic Serendipity* (1969), qui associait l'art et les ordinateurs, souleva la controverse. Avisée, la conservatrice Jasia Reichardt décrivit prudemment les œuvres exposées comme des « images fixes ou animées qui ressemblent souvent à ce que nous appelons "art" et à ce que nous exposons dans les galeries publiques⁵ ». En fait, l'art informatique ressemblait à ce qu'on appelait « art » à l'époque, à savoir l'art conceptuel, l'art concret les autres formes d'abstraction picturale. Sans compter que les Nees, Nake et Noll préfiguraient la célèbre déclaration de Sol Lewitt : « L'idée devient une machine qui produit l'art⁶ ». Néanmoins, l'art informatique continua à se développer au cours des décennies suivantes, suscitant un intérêt modeste. Sa contribution à la création artistique évolua lentement et continûment jusqu'aux multiples formes dans lesquelles les artistes utilisent les ordinateurs de nos jours.

Cinquante ans après ces trois expositions pionnières, Wolf Lieser, directeur de la Galerie DAM à Berlin, a organisé une exposition de groupe montrant le travail de vingt artistes. Il établit un lien entre les premières expériences avec le traceur Zuse Graphomat Z64 (également exposé à la galerie) et les dernières avancées dans l'art génératif. Intitulée *Aesthetica* (un clin d'œil à l'ouvrage de Max Bense en 1965), l'exposition célèbre un demi-siècle d'art généré par ordinateur avec une sélection de vingt dessins réalisés au moyen d'un traceur par certains des premiers artistes qui utilisèrent un ordinateur, les Georg Nees, Frieder Nake, Roman Verostko, Vera Molnar et Manfred Mohr, ainsi que ceux qui ont contribué de manière significative à la révolution numérique des années 90, tels Vuk Ćosić, Rafael Lozano-Hemmer, Christa Sommerer, ainsi que Laurent Mignonneau et finalement, ceux qui se sont fait connaître dans les années 2000, comme Casey Reas et Antoine Schmitt. L'exposition souligne le travail des pionniers de l'art numérique et explore son histoire sans donner dans la nostalgie. Le fait de présenter une œuvre de 1965 à côté d'une autre datant de 2015 profite aux deux, puisque l'œuvre récente est rattachée à son contexte historique et que l'œuvre plus ancienne dialogue avec le présent. L'art algorithmique n'est donc pas une relique du passé, mais plutôt une forme actuelle de l'art contemporain qui a une longue histoire. Le travail de Casey Reas illustre cet énoncé. Co-créateur, avec Ben Fry, de Processing, un environnement de développement libre qui a eu un impact profond sur les arts visuels depuis son lancement en 2001, Reas a mis au point un logiciel de graphisme génératif pour sa recherche artistique, qu'il a déjà décrit comme « une machine à graphisme cinétique ayant un début, mais pas de fin définie⁷ ». Reprenant les mots de Frieder Nake sur son propre travail en 1965, cette description souligne la situation de l'œuvre d'art algorithmique, qui fait partie d'un ensemble infini d'œuvres possibles, générées par un processus qui pourrait se poursuivre indéfiniment.

En fait, certains des artistes participants ont l'habitude de présenter leur travail comme un processus continu. *Portrait on the Fly* (2015), de Christa Sommerer et Laurent Mignonneau, est une installation interactive qui forme un portrait du visiteur avec un essaim de plusieurs milliers de mouches⁸. Affiché sur un écran pourvu d'une caméra, le portrait est en constante évolution puisque les mouches réagissent aux mouvements et aux expressions faciales du visiteur. Les artistes proposent également une série de « dessins produits au moyen d'un traceur, dans le style des années 60 », le premier d'entre eux étant autoportrait, inclus dans l'exposition. *Very Deep ASCII* (2015), de Vuk Ćosić, remodèle un travail années 90, où il utilisait un logiciel conçu par lui-même afin de convertir une scène du film pornographique *Deep Throat* (1972) en animation ASCII. Cette fois, il a élaboré une version cunéiforme de l'ASCII qui est superposée sur le traçage de contour d'une image fixe du même film⁹. Le dessin du traceur montre cette image, que l'on peut décoder avec un peu d'imagination. *Carré Blanc* (2015), d'Antoine Schmitt, est liée à deux installations génératrices, *Pixel Blanc* (1996) et *Pixel Noir* (2010), qui

deux que le logiciel génératif, dont les résultats sont affichés sur un écran, aussi bien que les dessins de traceur, font partie de leur travail. Manfred Mohr explique que l’affichage de ses compositions comme un processus continu est motivé par la nécessité de montrer leur élaboration progressive : « Je me suis rendu compte que la complexité de mon travail s’était accrue au point où je ne pouvais communiquer au visiteur ce contenu d’une manière visuelle facilement accessible. J’ai donc décidé de rendre ce déploiement de signes (images) dans un mouvement en temps réel sur des écrans plats permettant de visualiser cette complexité d’une manière précise et adéquate¹². »

Le fait qu’*Aesthetica*¹³ affiche uniquement les dessins de traceur (sauf pour *Seismoscope*, de Lozano-Hemmer, qui présente une vidéo de l’appareil) ne diminue en rien la valeur des œuvres correspondantes. Au contraire, on attire ainsi l’attention sur les processus qui conduisent aux données de sortie de chacune des

autres œuvres. Tous les processus ne peuvent être vus, mais ils peuvent être imaginés, invitant le visiteur à regarder au-delà de l’image elle-même et à réfléchir à sa création. La décision d’afficher seulement les dessins de traceur, et d’exposer une machine Zuse originale à la galerie, révèle l’intention de donner aux premiers travaux un environnement approprié qui souligne leur valeur historique et éloigne des aspects les plus tape-à-l’œil et superficiels de l’art médiatique, qui, comme l’affirment Sommerer et Mignonneau, est « un champ éphémère, obsédé par la nouveauté et le changement¹⁴ ». DAM est probablement la seule galerie qui pouvait mettre en place une exposition comme *Aesthetica*, compte tenu de l’expertise de Wolf Lieser et du soutien exceptionnel des pionniers de l’art informatique. Lieser a déclaré que c’était justement le manque d’intérêt envers cet art et son développement historique qui l’a amené à fonder le Musée d’art numérique et, plus tard, la Galerie DAM¹⁵. De nos jours, l’art médiatique se bat encore pour trouver sa place dans le monde de l’art contemporain grand public et les galeries. Ses racines sont invisibles pour un large segment du public, de même que pour certains des artistes qui travaillent actuellement avec des logiciels génératifs. Faire la lumière sur le travail des pionniers, dont les travaux doivent être considérés non comme des reliques, mais comme des sources permettant de comprendre l’art actuel, est une tâche louable et nécessaire.

Pau Waelder

Traduction : Josette Lanteigne



Vue de l’exposition *Aesthetica*, à la DAM Gallery, Berlin.

jouent sur la tension entre l’ordre et le chaos dans une routine infinie. Dans ce dessin de traceur, l’artiste rend hommage à la forme du carré suivant l’inspiration de Molnar, Mohr, Nake, aussi bien que de Malevitch, ainsi qu’à la forme du pixel lui-même¹⁰. Schmitt a créé chaque dessin à partir d’un algorithme qui produit des griffonnages aléatoires autour d’un carré. Le processus s’affiche sur un écran et il prend fin lorsque l’artiste décide que le travail est terminé et prêt à être imprimé. *Seismoscopes* (2009), de Rafael Lozano-Hemmer, est une série de dispositifs qui détectent les vibrations autour d’eux, les enregistrant comme croquis d’un philosophe en utilisant un traceur automatique. Étant donné les variations de la vibration et les chemins aléatoires utilisés par la machine pour dessiner le portrait du philosophe, chaque image est unique. Dans ce cas, le processus lui-même est si important que l’artiste précise que « l’œuvre d’art, et non pas les dessins produits, est le dispositif lui-même : le collectionneur ou le conservateur peuvent donner ces dessins, ils peuvent les exposer en tas sur le sol ou les accrocher soigneusement aux murs¹¹ ». Enfin, Casey Reas et Manfred Mohr considèrent tous

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 Frieder Nake fournit un compte rendu détaillé de ces expositions et de leur pertinence dans son texte « A Calm and Significant Revolution », in *AESTHETICA – 50 Years of Computer Generated Art*, catalogue d’exposition, Berlin, Galerie DAM, 2015, p. 12-15.

2 *Ibid.*, p. 13.

3 Frieder Nake, « Roots and Randomness – A perspective on the beginnings of digital art », in Wolf Lieser, *The World of Digital Art*, Postdam, H. F. Ullmann Éditions, 2010, p. 39-41.

4 Manfred Mohr, « Une Esthétique Programmée », www.emohr.com/paris-1971/index.html.

5 Cité par Wolf Liser, *The World of Digital Art*, p. 21.

6 Sol Lewitt, « Paragraphs on Conceptual Art », *Artforum*, juin 1967, p. 79-83.

7 C.E.B Reas, *Process Compendium, 2004-2010*, catalogue d’exposition, Los Angeles, Reas Studio, 2010, p. 7.

8 Christa Sommerer et Laurent Mignonneau, *Portrait on the Fly*, www.interface.ugf.ac.at/christa-laurent.

9 Vuk Ćosić « Plot thickens », free.janezjansa.si/blog/2015/04/12-plot-thickens.

10 Antoine Schmitt, *Carré Blanc*, www.antoineschmitt.com/carreblanc.

11 Rafael Lozano-Hemmer, *Seismoscopes*, www.lozano-hemmer.com/seismoscopes.php.

12 Voir Pau Waelder, « Manfred Mohr, art as a calculation », *art.es.*, vol. 47 (2011), p. 70.

13 « *Aesthetica*. 50 years of Computer Generated Art », *DAM Gallery*, www.dam-gallery.de.

14 Christa Sommerer et Laurent Mignonneau, *op. cit.*

15 Wolf Lieser, *op. cit.*, p. 10.

E N T R E V U E
JEAN-PIERRE AUBÉ



Jean-Pierre Aubé vient de terminer une période intense de travail, alors qu'il a présenté ses œuvres dans trois contextes différents. Après avoir participé à la Biennale de Venise, il a poursuivi son périple italien en exposant ses travaux récents dans une galerie romaine, pour terminer avec une exposition solo au Centre Expression de St-Hyacinthe.

Il était à la Biennale suite à l'initiative de Louise Déry, directrice de la Galerie de l'UQAM. C'est ainsi que Jean-Pierre Aubé a œuvré pendant les journées professionnelles de l'ouverture de l'événement. Du 6 au 8 mai, aidé par une petite équipe de terrain, il a promené son dispositif mobile, composé d'un chariot vénitien, d'antennes faites de bâtons de hockey, de récepteurs et d'ordinateurs, dans le but de capter, comme il l'a déjà fait ailleurs l'« électrosmog » de Venise, c'est-à-dire l'ensemble des champs électromagnétiques, sillonnés par les communications électroniques des nombreux appareils sans fil en usage sur les lieux visités. Puis, au cours des soirées des 7 et 8 mai, de 21 h à 22 h 30, au Campo Santa Margherita, dans le quartier du Dorsoduro, il a offert la projection des bandes passantes recueillies dans la journée et conservées au moyen d'un logiciel prévu à cette fin. Par la suite, c'est à la galerie Radioartmobile, à Rome, qu'il a mis en relation, du 14 mai au 27 juin et toujours sous le commissariat de Louise Déry, les œuvres récentes de cette série *Electrosmog* avec d'autres travaux résultant du projet *V.L.F. Natural Radio*, et réalisés en Finlande, en Écosse et au Québec, en exploitant les basses fréquences émanant de phénomènes naturels comme les aurores boréales. De retour au Québec, du 23 mai au 9 août, il a ensuite présenté l'exposition *Satellites* au Centre Expression. Cette fois, les présences et données émanant des satellites sont au cœur de son investigation. Dans l'entrevue qui suit, lui et moi avons tenté de faire le bilan de cette tournée d'expositions.

Sylvain Campeau : La série *Electrosmog* est commencée depuis un certain temps. Tu avais déjà fait des captations du même type dans plusieurs villes lors d'un tour du monde qui t'a conduit tour à tour à Berlin, Istanbul, Mumbai, Hong Kong et San Francisco. À Venise, tu as de nouveau procédé à de telles captations, mais en action. Cette expérience était-elle très différente des précédentes ?

Jean-Pierre Aubé : C'était très différent parce qu'on était quand même trois avec nos antennes, au beau milieu des gens qui entraient sur le site de la Biennale lors de la première et de la deuxième journée d'ouverture. Nous étions donc beaucoup plus visibles. Contrairement aux projets précédents, dans le cadre de la série de voyages où je me servais de mes antennes, de mes radios et de mes ordinateurs pour capter les multiples fréquences présentes dans le lieu, à Venise, je m'intéressais plus particulièrement aux hautes fréquences, celles qui sont utilisées par les multiples objets communicationnels; donc, le Bluetooth, le WiFi, les communications par la voix ou au moyen de SMS. C'est une captation qui nécessite une grande proximité avec les émetteurs. Dans les séries précédentes d'*Electrosmog* et aussi de *V.L.F. Natural Radio*, dont des pièces ont été présentées à Rome, je m'intéressais à de plus basses fréquences. J'installais mon antenne dans des endroits cachés, mais je ne captais pas la présence des gens. À Venise, c'était complètement différent. Ces fréquences, beaucoup plus élevées, ne voyagent pas sur de grandes distances. Il faut donc être au milieu de la foule pour les capter. Nous travaillions donc, ensemble, à composer un mini-théâtre.

S. C. : Le public devait-il réagir à votre présence et à vos actions ?

J.-P. A. : Moins le matin que le soir ! C'est qu'on faisait face à deux publics totalement différents. Le matin, on avait affaire à des gens des milieux professionnels, au milieu desquels on enregistrerait les données. Il s'agissait surtout de contacts avec la classe artistique, laquelle ne s'étonnait pas de nous voir là. Les interactions étaient minimales. Le soir, c'était autre chose ! Au Campo Santa Margherita, nous sommes assez éloignés de la scène principale de l'événement. Loin des touristes, mais avec des Vénitiens ! Tout ce qui avait été capté le matin dans le cadre des activités de la Biennale était dévoilé le soir aux habitants de Venise. Avec nos ordinateurs et notre installation pour projection, on avait l'air de travailleurs du câble. Là, il y a

eu plus d'implication du public. Les gens venaient nous voir, reluquer les écrans d'ordinateur, nous parler dans les oreilles, passer devant l'écran, plutôt que de chercher un point de vue pour bien voir la projection, comme les visiteurs d'une galerie d'art l'auraient fait.

S. C. : Vous montriez les bandes passantes ?

J.-P. A. : On avait un scénario. On arrivait tous les trois avec nos *hoodies*, au dos desquels il y avait le sigle d'*Electrosmog*, ainsi que nos lampes frontales. On déployait ensuite notre équipement : un escabeau, des pinces, des courroies, notre écran de carton. Une demi-heure plus tard, nous étions prêts. Je montais les antennes pour continuer de faire des captations. Ensuite, on montrait les spectrogrammes en cascades, ce qui permettait de voir apparaître les traces de l'énergie envoyée par les téléphones cellulaires. Pour décrire ce qui se passait, au moyen d'un laser rouge, nous avons projeté, sur les murs du Campo, quatre ou cinq phrases traduites en italien, présentant les étapes de nos actions. Et on finissait par la vidéo *Electrosmog* de Venise, en boucle, pendant qu'on rangeait notre matériel.

On peut dire que ça a assez bien fonctionné. Il y avait des gens qui ouvraient ou fermaient leur téléphone cellulaire quand ils comprenaient ce qu'on était en train de monter.

S. C. : Par la suite, tu devais présenter une exposition à Rome, à la galerie *Radioartmobile*...

J.-P. A. : Oui ! La galerie mettait à notre disposition quatre salles où j'ai pu présenter plusieurs œuvres radio, surtout *Electrosmog*. Mais aussi des travaux plus anciens, issus de *V.L.F. Natural Radio*, qui témoignent de mes captures de sons effectuées en 2002-2003 à Saint-Jean-Port-Joli, à Jerisjärvi, en Finlande et à Meall Fuar-Mhonaich, en Écosse. Dans un montage vidéographique et sonore, ces ondes myriamétriques, de très basses fréquences, provoquées par des phénomènes naturels comme les orages, les vents solaires et les aurores boréales deviennent audibles. Ces fréquences sont de plus en plus menacées par l'accroissement des activités électromagnétiques d'origine technologique. Il était intéressant de voir ces œuvres jumelées avec des exemples d'*Electrosmog*. Radio naturelle versus occupation technologique des ondes !

S. C. : Tout cela, pour finir avec l'exposition *Satellites* au Centre Expression...

J.-P. A. : Ce sont là des travaux commencés eux aussi en 2008, en même temps qu'*Electrosmog*. Avec *Electrosmog*, le but – utopique – était de faire un système qui me permette de tracer l'image de l'ensemble des fréquences présentes dans un lieu donné, ainsi que de la densité et du type d'émissions. Mais il y a des ondes que je ne peux pas capter et ce sont celles des satellites. On a affaire à des objets volant entre 200 et 50 000 kilomètres de distance de nous, et pouvant voyager jusqu'à 30 000 kilomètres/heure. Ce sont donc des modes de transmission radio qui sont hyper précis, ultra raffinés. Un peu comme pour la téléphonie cellulaire. Ce satellite, il faut d'abord le trouver, puis connaître sa fréquence et finalement le suivre, puisqu'il voyage au-dessus de nos têtes. À la Galerie Expression, je présente les résultats d'analyses, de calculs et de projections réalisés à partir de bases de données. L'une d'entre elles répertorie les quelque 45 000 objets flottants dans l'espace¹. J'expose en même temps mon propre petit satellite – qu'il faudrait un jour mettre en orbite.

À suivre, donc...

Entrevue par Sylvain Campeau

¹ Cette dernière est gérée par l'ONU, puisque c'est une résolution de cet organisme qui oblige tout un chacun à fournir les données permettant de localiser ces objets volants, et même les résidus des vols spatiaux.



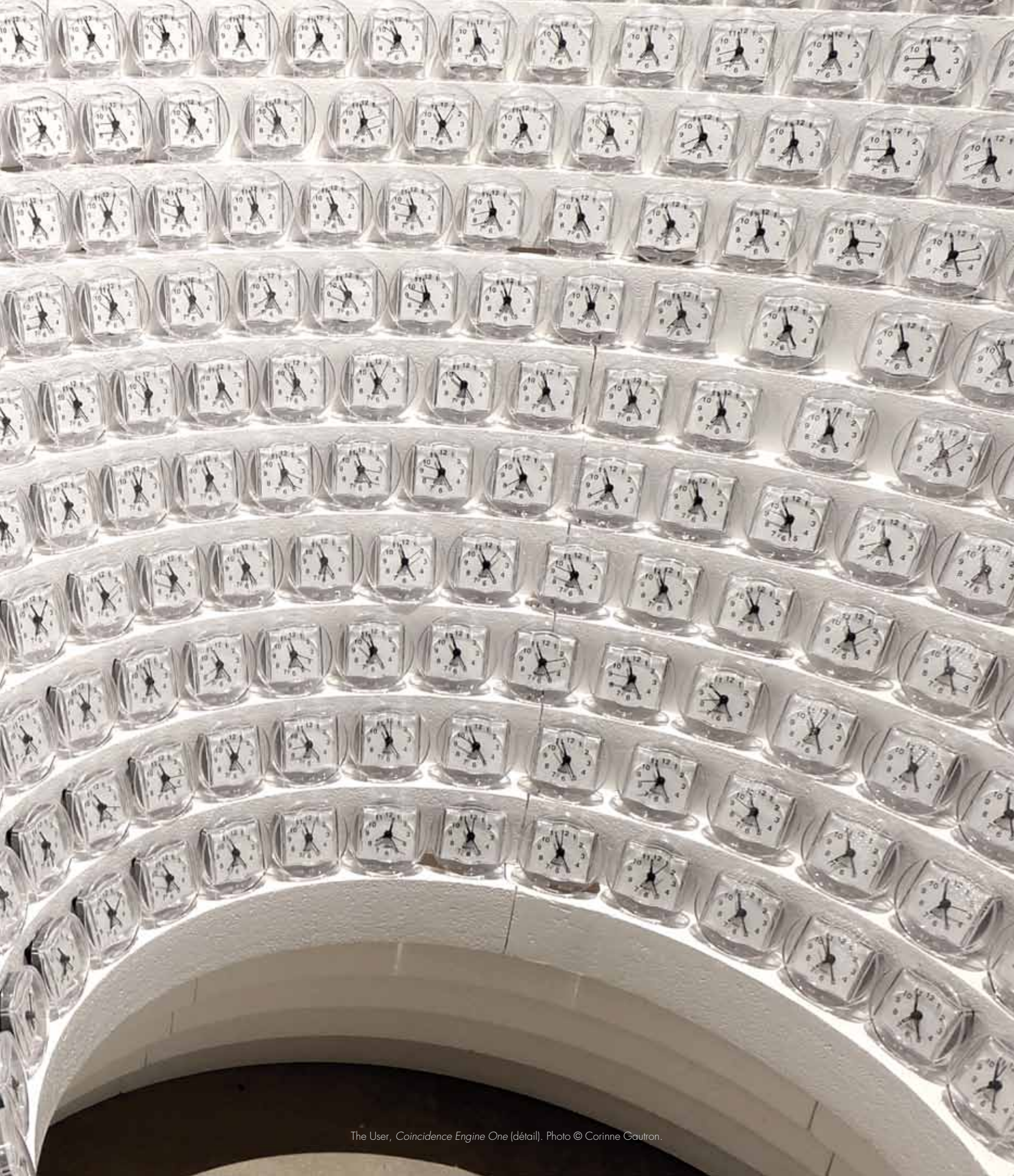




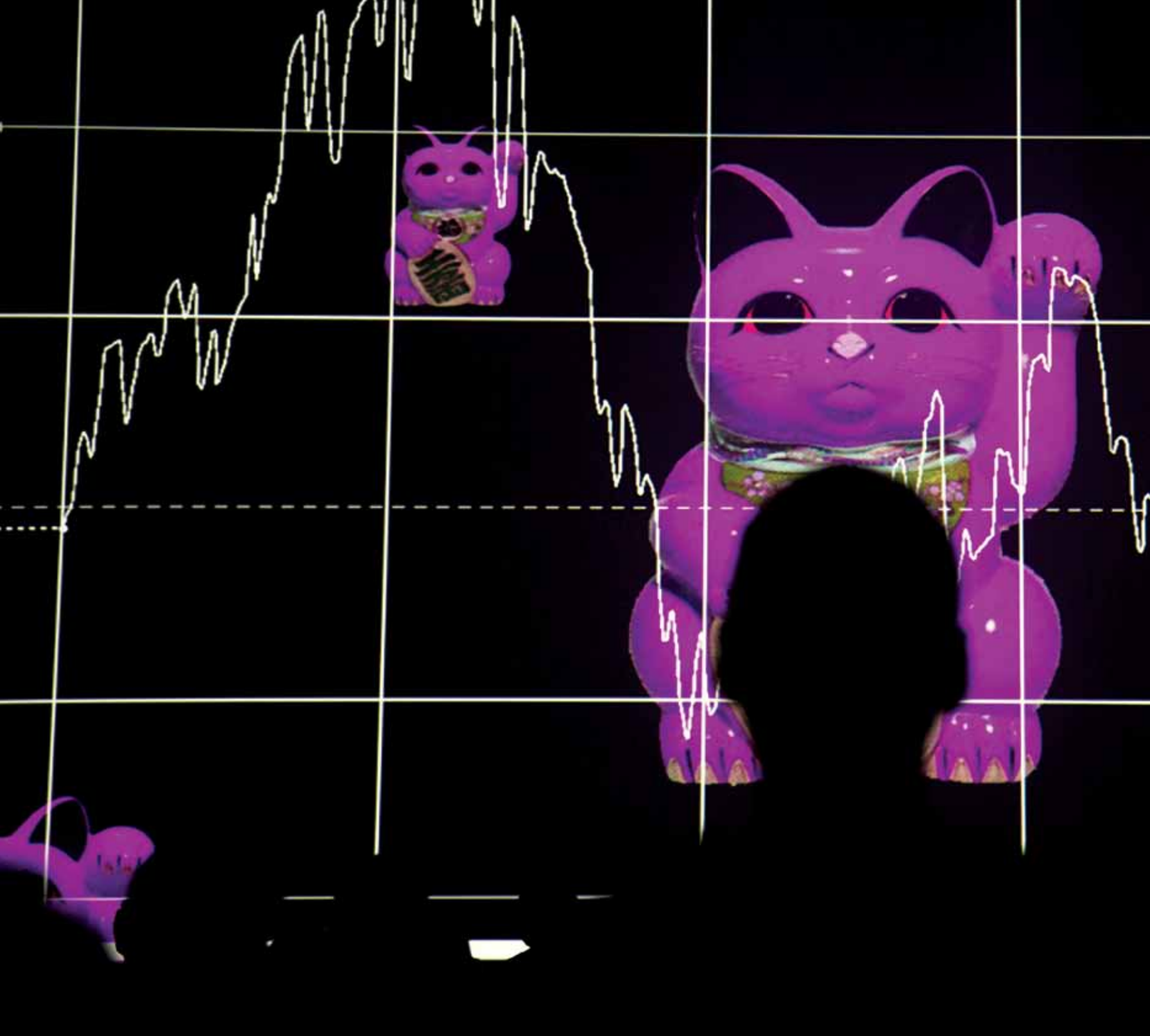
FESTIVALS

ELEKTRA, BIAS

REMIX EN VASES COMMUNICANTS



The User, Coincidence Engine One (détail). Photo © Corinne Gautron.



Peut-être était-ce à cause de la nouvelle Biennale internationale d'Art sonore, mais la 16^e édition du Festival international numérique Elektra semblait déborder davantage du cadre et des sites habituels. En plus de l'Usine C, où se tenait la majeure partie des prestations d'Elektra, on pouvait voir et entendre des œuvres de la BIAS à la Cinémathèque québécoise, au complexe de Gaspé, au Centre Phi, à la Société des arts technologiques ainsi qu'à un nouveau site en particulier, le Musée d'art contemporain de Montréal. Que ce soit intentionnel ou non, son thème, *Post-Audio*, reflétait celui du Mois de la Photo à Montréal 2015, *La Condition post-photographique*. Aller au-delà des catégories et

disciplines semble maintenant un acquis autant pour la pratique des arts visuels que pour celle de l'art sonore.

E16 et la BIAS ne présentaient pas uniquement une expérience du son, mais plutôt une expérience du son augmenté de l'image, du dispositif sensoriel, et finalement de la psyché. Ce concept élargi de l'écoute nous était offert en une diversité de formats (concerts, installations et performances) et d'approches (audiovisuelles, sonores, multisensorielles et immersives). E16 était très large dans sa portée, regroupant plus de 30 artistes internationaux du domaine numérique œuvrant à la limite du sonore et du visuel, et combinant la culture DJ avec musique expéri-



DUB-Russell et Yansuyuki Yoshida, *Bosozoku*. Photo : GRIDSPACE.

mentale, populaire, traditionnelle et savante. La BIAS¹ présentait un groupe éclectique de praticiens de l'art sonore qui semblaient tout à fait à l'aise dans un format ouvert où les limites disciplinaires et culturelles, lorsqu'elles subsistent, se font de plus en plus perméables. Il semble que nous ayons atteint la masse critique. Il y a maintenant un échange ouvert entre les disciplines et les cultures populaires et savantes pour les praticiens de musique électroacoustique ainsi que des arts sonores et visuels.

L'érosion du système occidental des Beaux-arts, des frontières entre disciplines, entre genres majeurs et mineurs, ou entre cultures savante et populaire se fait

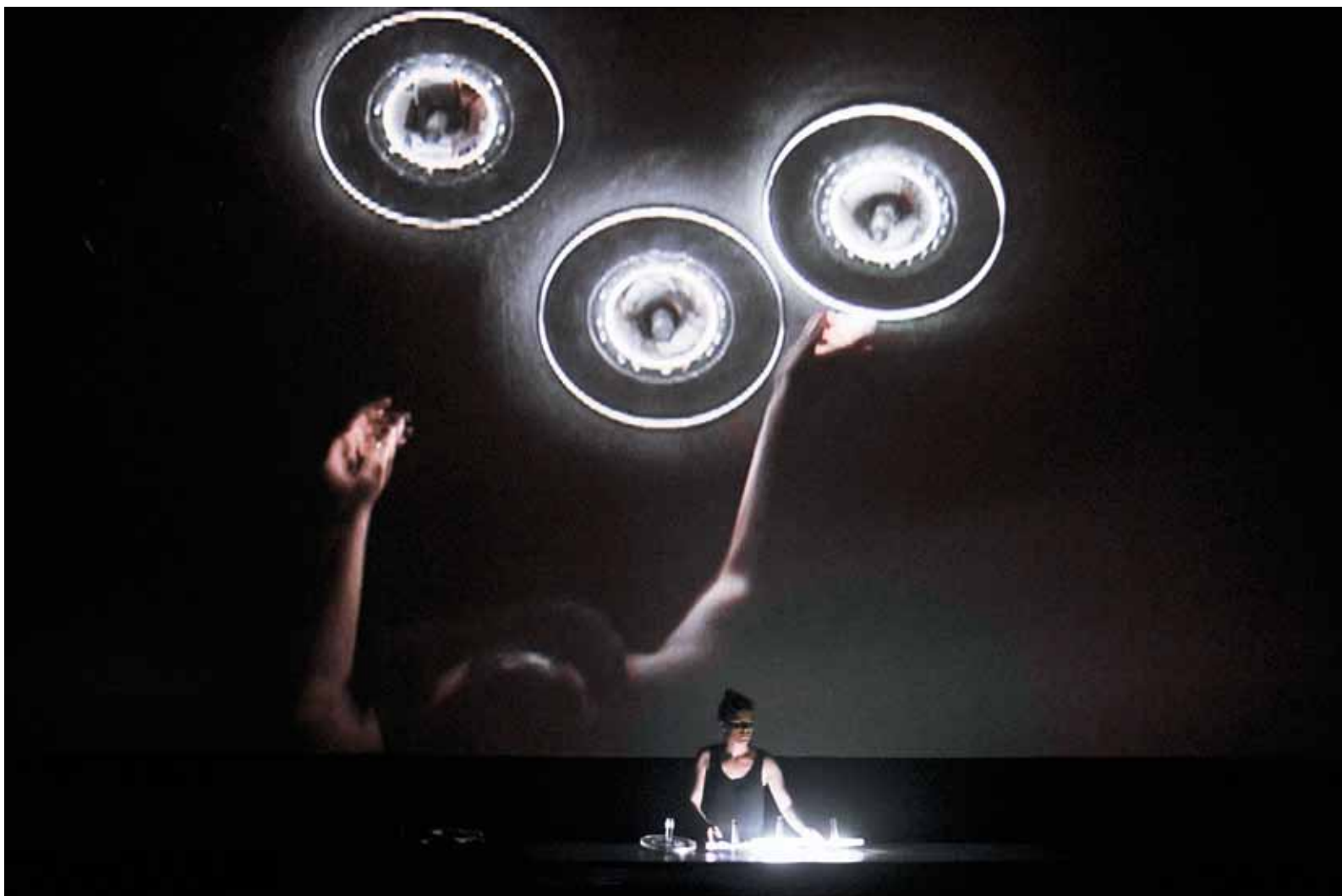
sentir à tout le moins depuis le XIX^e siècle. Au début du XX^e siècle, les dadaïstes, futuristes et surréalistes allaient provoquer l'indignation en s'appropriant images, objets et sons puisés à même la culture de masse (artéfacts de la culture populaire, objets et sons bruitistes). L'émergence de nouvelles formes d'art et de médias multisensoriels (environnemental, de l'installation, de la performance et de la vidéo) vers la fin des années 1950 et 1960 ne fit que confirmer la perte d'emprise de la vision sur les arts visuels (ou de l'ouïe en musique) et la nouvelle tendance vers l'échange fertile entre les disciplines². Ainsi, dans les années 1990, lorsque Kirk Varnedoe, le directeur du MOMA, rédige un texte sur les cultures savantes et populaires dans un essai d'accompagnement à l'exposition « High and Low »³, les deux phénomènes sont déjà bien établis dans la pratique. En parallèle, et tout à fait tributaire de cet effondrement, l'art sonore vit le jour au début du XX^e siècle, et se développa davantage au cours des années 1980⁴. Dans le contexte actuel, même si des questions en regard des catégories pré-analogue et analogue, audio et post-audio, numérique et post-numérique persistent (ce qui était évident lors des panels sur les arts numériques à Montréalissimo), ici, le libre-échange entre catégories et genres s'affirme comme un des traits dominants du moment.

Un des exemples les plus marquants de ce phénomène est l'usage de la mise en scène, de l'appareillage, de l'ambiance audiovisuelle de la musique électronique de danse (l'EDM). Celle-ci a longtemps été perçue comme un phénomène européen n'ayant jamais réussi à se propager mondialement. Or de nos jours, l'EDM et la culture rave prennent de l'ampleur et s'affirment dans la culture de masse⁵. Dès le début, la culture rave favorisait les expériences immersives, multisensorielles, populistes et ponctuelles durant lesquelles les participants désinhibés, leur système limbique saturé d'euphorie synthétique, allaient se jeter nuitamment dans une mer affectueuse et dansante. À 125 bpm et plus, les rythmes pulsés de l'EDM battent au cœur d'Elektra/Mutek et, de manière un peu plus mitigée, de celui de la BIAS. Quels que soient ses antécédents, les praticiens culturels, populaires ou savants, ont adopté l'EDM. Tout comme les cultures du rap et du hip-hop avant elle, l'EDM est en train de s'insinuer dans presque tous les genres musicaux. Ce raz-de-marée engouffre tout sur son passage, et ce, à l'échelle planétaire.

Quelques questions post-E16/BIAS : comment peut-on mesurer l'impact sur nos corps et nos esprits de l'effusion de données synthétiques assaillant notre appareil sensoriel ? Qui plus est, est-ce la dissémination instantanée des formes populaires et savantes de la culture à travers les mêmes médias sociaux qui aurait causé leur homogénéisation⁶ ?

Avec ces réflexions en tête, je me suis rendue à la Satosphère pour voir l'œuvre de Paul Prudence intitulée *Lumophore II*. Il s'agissait d'une visite guidée au sein de l'atome. Cette expérience immersive, vue à son meilleur assise ou même allongée au sol, aurait pu facilement être présentée dans un festival tel que Coachella, Glastonbury ou Osheaga, sous la rubrique varia électropsychédéliques. Il est important de noter que la plupart des œuvres d'E16 présentaient un très haut niveau de connectivité entre les composantes sonores et visuelles, ce qui n'étonnera personne dans ce contexte. Par exemple, Alpha nous offrait une expérience en direct, mais contrôlée, jouant sur les limites des champs perceptuels, et soulignant la spatialité visuelle et sonore. La très dynamique performance collaborative entre Diamond Version + Ito fut un franc succès auprès de la foule. Comme l'EDM est un genre qui favorise davantage les machines à percussion ou claviers synthétiques, la réintégration d'un instrument soliste – semblable à la guitare – étonnait. Vues dans ce contexte numérique, les improvisations d'Ito sur son Optron, un dispositif constitué de tubes fluorescents modifiés, donnaient l'impression d'une version numérisée, et exponentielle, de *Guitar Hero*, mais exigeant un niveau d'adresse bien supérieur.

Des œuvres produites en duos, *Bosozoku*, de DUB-Russell et Yasuyuki Yoshida, furent pour moi l'une des performances marquantes d'E16. La vidéo s'inspire du roman de science-fiction *Mona Lisa s'éclate*, où l'auteur, William Gibson, revisite le phénomène des *bosozoku* à la sauce cyberpunk. Le titre renvoie aussi à des hordes d'adolescents dépités, anciens *kamikazes* et vétérans de guerre, qui sublimaient leurs pulsions suicidaires en s'adonnant à la course à motocyclette, et semaient la pagaille partout sur leur passage. L'apport visuel de Yoshida témoigne des nombreux glissements néologiques subis par le mot et le phénomène culturel. La vidéo musicale est modifiable et Yoshida remaniait les séquences à son gré,



Myriam Bleau, *Soft Revolvers*, 2015. Photo : GRIDSPACE.

en direct, à l'aide de patch-throughs (patches correctifs de logiciel permettant la manipulation en direct). La composante sonore de DUB-Russell offrait une plus grande variation dans la mesure que le pattern « four-to-the-floor » (pattern de grosse caisse sur les temps forts, avec une mesure à 4/4) habituel préconisé par l'EDM, et atteignant aussi les 140 bpm (*beats per minute*, battements par minute). La portion vidéo empruntait à la culture japonaise, savante et populaire, des images glanées sur Internet (personnages manga et de théâtre traditionnel, buddhas, et les canins et félins de rigueur). Yoshida improvisait sur cette esthétique de rue (icônes, idiomes populaires et kitsch) avec des variations sans fin s'égrenant à la vitesse des bosozoku⁷, en une perpétuelle mise en abyme.

L'artiste Quayola présentait deux vidéos intitulées *Topologies* à partir d'œuvres de la collection du Prado, *Las Meninas*, de Velazquez (1656) et *Immacolata Concezione*, de Tiepolo (1767-68). Ayant passé une grande partie de ma carrière à enseigner les différents systèmes de la perspective ainsi que la manière de repérer les diagonales, lignes d'horizon et points de fuite dans un tableau, quel plaisir pour moi de visionner ces œuvres qui révèlent la composition dans son échafaudage, sa logique et ses propriétés géométriques par pavage triangulaire. L'œuvre témoigne de la grande adresse de l'artiste à mettre au jour les liens entre les siècles et les régimes scopiques. Un peu comme si les œuvres elles-mêmes se déplaient pour se dévoiler petit à petit, et la bande sonore semblait mimer les crissements d'un papier d'aluminium qu'on défroisserait au fur et à mesure. Le contraste entre ce fond d'ambiance zen synthétique et les prestations à l'Usine C, avec leurs bpm en accéléré, était frappant.

Dans le cadre de la BIAS, mais toujours à l'Usine C, *Soft Revolvers*, de Myriam Bleau, était une œuvre féérique. Cette dernière était constituée de quatre toupies conçues sur mesure, qui transmettaient des données à un ordinateur par l'entremise d'un logiciel spécialisé et de la technologie sans fil. Chacune d'entre elles se joue comme un instrument distinct qui correspond à un son ou une à une voix. En faisant tourner les toupies nimbées à des rythmes et saccades divers, l'artiste nous renvoyait à la culture hip-hop et scratch, avec des variations de vitesse ou d'intensité affectant la clarté ou la qualité des sons qui en découlaient. L'apport visuel produit en direct à partir d'une caméra placée au-dessus de la table de performance n'était pas sans rappeler la mise en scène d'émissions culinaires, conférant à la performance un très haut niveau d'instantanéité, et permettant à l'auditoire d'observer de très près les manipulations de l'artiste en direct, ce qui offrait une perspective surréelle sur le trope du DJ EDM.

La tendance vers l'interdisciplinarité et la démocratisation des cultures se faisait toujours sentir lors de ma visite au Studio Multimédia du Conservatoire de musique de Montréal, où les professeurs Louis Dufort et Martin Bédard présentaient une soirée de *Nouvelle musique numérique* avec un programme comportant des œuvres de musique multipiste électroacoustique visualisée⁸, réalisées par de jeunes compositeurs, dont plusieurs se seraient sentis très à l'aise dans le contexte EDM d'E16.

Alors que plusieurs des œuvres de la BIAS intégraient des artefacts sonores et visuels du quotidien ou de la culture populaire, celles-ci restaient de nature plus conceptuelle, et donc plus près de la culture savante. Le premier événement de la BIAS était une mise en scène, très théâtrale, d'une œuvre de Cod.Act intitulée *Nyloid*, un insectoïde géant propulsé par torsion. J'imaginai d'emblée la progéniture post-arachnoïde de *Maman* (de Louise Bourgeois, 1999), émergeant enfin de sa capsule et peinant à faire ses premiers pas. Une trame sonore comportant plusieurs fragments de balbutiements infantiles ne faisait qu'accentuer cette impression.

Les œuvres empruntaient à divers modes et périodes de production, du pré-analogique à l'analogique et au numérique. Avec *Frequencies (Friction)*, Nicolas Bernier démontrait le phénomène de battement en combinant un signal d'oscillateur analogue maintenu à 479,5 Hz avec le son d'une fourchette résonnant à B 480 Hz. Pour l'artiste, la friction qui en résulte ne se joue pas uniquement entre les fréquences, mais aussi entre les disciplines (art sonore et la physique) et les périodes historiques d'expérimentation sonore⁹. Une différence de seulement 0,5 Hz cause une interférence toutes les 0,5 seconde, et la compression et raréfaction de l'air qui en résulte fait vibrer le tympan exagérément. Ces battements sont produits au moment de l'écoute, durant l'acte perceptuel et la réception de l'œuvre. En juxtaposant la fourchette de résonnance à l'oscillateur, Bernier souligne l'importance

de l'effet de battement dans l'avènement de la gamme diatonique, de l'accordage de l'instrument à clavier bien tempéré, ainsi que toute la tradition musicale occidentale.

Frequencies (Friction), de Bernier, et *Coincidence Engine One*, de The User nous renvoient à la riche histoire d'expérimentation dans les sphères de l'art sonore et de la musique électroacoustique. *CEO* est un hommage au *Poème symphonique pour 100 métronomes* (1962), de György Ligeti. Pas moins de 1 200 réveille-matin identiques sont installés en forme d'amphithéâtre, fonctionnant jusqu'à l'épuisement de leur pile (jusqu'à huit mois), sur une durée beaucoup plus longue que les métronomes de Ligeti (20 minutes). De prime abord, le tintamarre qui en résulte évoque une tempête mécanique. On constate peu à peu la perte de synchronicité et avec elle, un dédoublement de la masse sonore. Le temps fuit de toute part. L'inquiétante familiarité de l'œuvre est inextricablement liée au rituel auquel le réveille-matin fait allusion. Pourtant, ici, sa fonction principale est détournée, on ne réveillera personne.

Si le concept d'art et de musique savante n'a pas été entièrement éliminé dans les œuvres présentées lors d'E16 et la BIAS, ce qui l'a été, c'est l'opposition catégorique entre le savant et le populaire, et encore davantage, les tabous qui étaient précédemment associés au populaire, permettant ainsi une plus grande gamme de références de part et d'autre des anciens cloisonnements. Les artistes participants semblaient tous puiser, ajouter ou soustraire à même une seule source, comme si ces fragments de cultures, quelle que soit leur provenance, ressortaient sous forme de remix des mêmes vases communicants.

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 Du 13 au 17 mai 2015, une approche pédagogique douce semblait sous-tendre la première BIAS, intégrant des tables rondes (avec The User), la très intéressante série d'écoute consécutive de la commissaire France Jobin, *Immerson*, présentée chez Oboro, ainsi que plusieurs événements éducatifs et de médiation. Entre autres, la vidéo *Resonant Architecture* (réalisée par Nicolas Maigret, Jeremy Gravat et Nicolas Montgermont) présentée à la galerie FOFA de l'Université Concordia rassemblant des projets d'architecture sonore montrés in situ, dans leurs contextes industriels et urbains, et rappelant les liens étroits de cette forme d'art avec l'architecture et la sculpture à ses débuts.

2 Pour de plus amples renseignements sur la visibilité et les régimes scopiques, voir les ouvrages des historiens de l'art Jonathan Crary et James Elkins.

3 Adam Gopnik, et Kirk Varnedoe, *High and Low: Modern Art and Popular Culture*, New York, The Museum of Modern Art, 1991.

4 Le terme « sound art » (art sonore) remonte à une exposition intitulée *Sound/Art*, organisée par William Hellerman au Sculpture Center à New York. Voir William Hellerman et Don Goddard, *Sound/Art*, New York, The Sculpture Center, 1983.

5 Luke Bainbridge, « Acid House and the Dawn of a Rave New World », *The Guardian*, 23 février 2014. Voir www.theguardian.com/music/2014/feb/23/acid-house-dawn-rave-new-world.

6 En engageant des espaces appartenant au MACM, ou contigus, l'institution confère une plus grande importance culturelle à EM16 (Elektra & Mutek) et à la BIAS, laissant présager une nouvelle stratégie de médiation qui délaisserait l'approche didactique des « blockbusters » – conçus pour attirer et éduquer les foules, et jadis favorisés par le MBAM et le MBAC –, pour l'événementiel générant une ambiance de festival, et s'adressant à un profil démographique beaucoup plus jeune.

7 Ces images de culture populaire japonaise sont souvent familières, même à un auditoire occidental. Par exemple, qui n'a pas vu un *Maneki neko* (chat qui invite) à la porte d'une boutique ou d'un restaurant japonais ?

8 La liste des compositeurs de la soirée : Simon Chioini et Félix Gourde, Simon Chioini, Michèle Bernier-Martin, Samuel Béland, Xavier Madore, Guillaume Cliché, Fernando Alexis, Matthew Schoen et finalement, Line Katcho.

9 Bernier s'intéresse particulièrement aux expérimentations réalisées avec des oscillateurs : *I Am Sitting in a Room* (1969) et *Crossings* (1982), où sons et ondes sinusoïdales génèrent des effets de battement.





Festivals ELEKTRA, BIAS

Communicating Vessels: The Mechanics of Cultural Reappropriation

Perhaps because of its association with the new International Sound Art Biennial, the 16th edition of the Elektra International Digital Festival seems to have expanded its usual scope to a number of other venues. Aside from Elektra's headquarters at Usine C, where most E16 events took place, one could see and hear works associated with BIAS at the Cinémathèque québécoise, the de Gaspé Complex, Phi Centre, and the Society for Arts and Technology. The Musée d'art contemporain de Montréal was one notable addition this year. Whether intentionally or not, *Post-Audio* mirrored the theme of *The Post-Photographic Condition* embraced by this year's Mois de la Photo à Montréal (2015). Going beyond the boundaries of categories and disciplines now seems a well entrenched practice in both the visual and sound arts.

E16 and BIAS did not merely present an exploration of how sound is perceived on its own but also how it is perceived in relation to the image, to our sensorium in its entirety, and, ultimately, to our psyche. This expanded understanding of the listening experience came in a diversity of formats (concerts, installations, performances) and approaches (audio-visual, sound, multisensory, immersive). E16 was very broad in scope and presented works by over 30 international artists who work in the digital realm on the fringes of the sonic and the visual, combining DJ culture with experimental, high and low brow cultures, and traditional music. BIAS' assembled an eclectic mix of sound art practitioners, most of whom seemed totally at ease operating in an open concept format, in which cultural or disciplinary boundaries, when there were any at all, were increasingly permeable. It would seem that we have reached a critical mass. There is now an open exchange between disciplines and high and low cultures for practitioners of electroacoustic music, sound, and visual arts.

The erosion of disciplinary boundaries, major and minor genres, or high and low brow forms has been at play in the Western fine art system at least since the 19th century. At the turn of the 20th century, the Dadaists, Futurists, and Surrealists would spark outrage for their habit of appropriating images, objects, and sounds from mass culture (popular cultural artifacts, objects, and noise music). The emergence of new art forms and multisensory mediums (environmental, installation, performance, video art) in the late 1950s and early 1960s only served to confirm the vision's loss of centrality over the visual arts (or hearing's over music) and the new tendency towards the cross-pollination of disciplines.² By the 1990s, when then director of MoMA, Kirk Varnedoe, wrote about high and low cultures in a catalogue essay accompanying the exhibition of the same name,³ these two phenomena were already well established in visual arts practice. Parallel to this, and very much beholden to this collapse, sound art had arisen in the early 20th century, developing further from the 1980s onwards.⁴ In the current context, even though questions regarding categories such as pre-analogue and analogue, audio and post-audio, digital and post-digital still persist (as was evident at Montrealissimo's panels on digital art), free trade between categories and genres asserts itself as one of the main characteristics of the moment.

One of the most salient examples of this is the use of the staging, apparatus, and audio-visual vibe of Electronic Dance Music (EDM). EDM was long viewed as a European phenomenon that never quite made it across the pond and was relegated to the fringes in North America. Today, however, EDM and rave culture have gone mainstream.⁵ Early on, rave culture favoured populous, multisensory, immersive and prosocial experiences in which uninhibited ravers, their limbic systems all jacked up, danced the night away in a throbbing, affectionate sea of bodies. At over 125 BPM, the pulsating EDM rhythm now beats at the heart of Elektra/Mutek and, to



Quayola, *Topologies - Tiepolo, Immacolata Concezione*, 2010.
HD video, stereo sound, video play.

a lesser degree, of BIAS as well. Whatever its antecedents, high and low cultural practitioners have adopted EDM. Like rap and hip hop before it, EDM is burrowing its way into the fabric of most musical genres. This is an unstoppable global phenomenon, affecting everything in its wake.

Some questions arise post-E16/BIAS: How can we measure the impact on our bodies and minds of the synthetic stream of stimuli targeting our senses on a daily basis? Furthermore, has the global dissemination of high and low cultures through the same social media led to their fusion?⁶

With these thoughts in mind, I considered Paul Prudence's *Lumophore II*, a guided tour inside the heart of an atom, which was presented at the Satosphere. Best-viewed sitting or lying on the floor, this immersive experience could easily have fit in at Coachella, Glastonbury, or Osheaga, under the heading of miscellaneous synth-psychedelia. It should be noted that most of the works presented at E16 focused on a high level of connectivity between sound and visual components, which is hardly surprising in this context. For example, Alpha presented a controlled live experience, playing with the boundaries between perceptual fields, which emphasized visual and sound spatiality. The very dynamic collaborative performance between Diamond Version + Ito was a huge hit with the crowd. As EDM is a genre that originally favoured synth keyboards and drum machines over guitars, it was particularly surprising to watch the reintegration of a guitar-like solo instrument. Seen in this digital context, Ito's riffs on the Optron (a modified fluorescent tube device) seemed like an exponentially digitized version of *Guitar Hero*, but one requiring much greater skill.

Of the works produced by duos, *Bosozoku* by DUB-Russell and Yasuyuki Yoshida was for me one of the most significant works of E16. One of the video's sources of inspiration is *Mona Lisa Overdrive*, a science fiction novel in which the author, William Gibson, reappropriated the concept of *bosozoku* and cyberpunked it. The title also refers to tribes of disillusioned teenagers, former kamikaze war veterans, who channelled their daredevil impulses by running in biker packs and creating mayhem wherever they went. Yoshida's visual contribution attests to the numerous neological shifts that the term, and cultural phenomenon, have undergone. The music video is alterable and Yoshida modifies sequences in real time using patch-throughs. DUB-Russell's sonics offered a greater variety of beat patterns

than the usual “four-on-the-floor” uniformity of EDM, revving up to a good 140 BPM (beats per minute). The video portion borrowed heavily from high and low Japanese culture: images collected from the Internet (manga and theatre characters, Buddhas, and of course the obligatory canines and felines). Yoshida improvised with this street aesthetic (popular icons, idioms, and kitsch) in a perpetual stream of endless variations at bosozoku⁷ speeds and in an infinite regress.

Quayola presented two video works entitled *Topologies*, which are based on paintings held in the Prado's collection: *Las Meninas* by Velazquez (1656) and *Immacolata Concezione* by Tiepolo (1767-68). Having spent much of my career teaching perspectivalisms and how to identify diagonals, horizon lines, and focal points in paintings, it was such a pleasure to watch his videos demonstrate the logic, structure, and mathematical properties of a composition through triangular tiling. The work attests to the artist's great skill at establishing links between centuries and scopic regimes. Just as the videos gradually made visible the compositional elements of the paintings, so too the synth sound seemed to mimic the gradual uncrumpling of aluminium foil, the Zen atmosphere thus contrasting sharply with the higher octave BPM heard throughout many of the Usine C events.

Part of BIAS, but presented at Usine C, Myriam Bleau's *Soft Revolvers* was a dream-like work. It consists of four specially designed spinning tops that wirelessly transmit data to a computer using special software, each of which can be played like a distinct instrument corresponding to a sound or voice. Spinning the haloed tops in stops and starts, the artist cited hip hop scratch culture, varying the degrees of speed and intensity, thus affecting the legibility or quality of the sounds produced. The accompanying live video feed taken from a camera placed above the performance table was reminiscent of a cooking show setup. It gave the performance a very high level of immediacy and allowed the audience to be privy to the artist's manipulations in real time, thus offering a surreal, hypervigilant take on the EDM DJ trope.

The trend towards interdisciplinarity and the democratisation of cultures was still very much in evidence on the evening I visited the Studio Multimédia of the Conservatoire de musique de Montréal, during which two professors, Louis Dufort and Martin Bédard, presented an evening of *Nouvelle musique numérique*. The program was comprised of young composers experimenting with visualized, multi-track electroacoustic music,⁸ some of whom would have easily felt at home in the EDM context of E16.

While many of the works in BIAS integrated artifacts from quotidian and low culture, they remained, for the most part, more conceptual in nature and closer to high culture. The first BIAS event was a dramatic staging of a work entitled *Nyloïd*, CodAct's giant, torsion-propelled insectoid. I imagined the post-arachnid progeny of Louise Bourgeois' *Maman* (1999) as having finally emerged from its capsule and attempting to walk on its own, unsuccessfully, for the first time. A sound track comprised of a number of fragments evoking infantile babblings seemed to accentuate this impression.

Several works borrowed alternately from pre-analogue, analogue, and digital modes and periods of production. Nicolas Bernier's *Frequencies (Friction)* demonstrated the beating pattern phenomenon by combining the signal produced by an analogue oscillator stabilized at 479.5 Hz with the sound of a tuning fork resonating at B-480 Hz. For the artist, this friction occurs not only between frequencies but also between disciplines (sound art and physics) and historical periods of sound experimentation.⁹ A difference of only 0.5 Hz will produce an interference beat every 0.5 seconds. The resulting compression and rarefaction of air will cause the listener's eardrum to vibrate wildly. These beats are produced during the act of hearing, the act of perception and reception of the work. By juxtaposing a tuning fork and an oscillator, Bernier underscores the importance of the beating pattern in the advent of the diatonic scale, the well tempered keyboard instrument, and Western musical tradition in general.

Both Bernier's *Frequencies (Friction)* and The User's *Coincidence Engine One* hark back to the rich history of experimentation in electroacoustic music and sound art. *CEO* is an homage to Ligeti's *Symphonic Poem for 100 Metronomes* (1962). Twelve hundred identically designed clocks are arranged in the shape of an amphitheatre. They tick away until the batteries run out (up to eight months), lasting much longer than Ligeti's metronomes (20 minutes). The resulting clatter is much like a mechanical rainstorm. The disquieting familiarity of the work is inextricably linked to the ritual

evoked by the alarm clock. Here, its principal function has been subverted. These clocks won't wake anyone up.

While the concept of high brow art and music has not been entirely eliminated from E16 and BIAS, the categorical opposition between high and low, and even more so, the taboos once associated with popular culture have been abolished, allowing for a more eclectic range of references on either side of these divisions. The participating artists all seem to draw from, add or subtract to the same source, producing a constant flow of remixes. As in communicating vessels, the various elements, whatever their point of origin, seem to reemerge as one liquid substance, in a remarkable demonstration of the mechanics of cultural reappropriation.

Francine Dagenais



Nicolas Bernier, *Frequencies (Friction)*. Photo: Isabelle Gardner.

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 Underlining the first BIAS, which ran from May 13 to 17, 2015, was a gentle educational approach, integrating round table discussions (with The User), the very interesting, mindful listening series Immersion, curated by France Jobin at Oboro, along with other mediational events. For example, the video installation *Resonant Architecture*, realized by Nicolas Malignet, Jeremy Gravay, and Nicolas Montgermont and shown at the FOFA Gallery at Concordia University, assembled a sumptuous videographic archive of ambitious sound architecture projects, set in both industrial and urban landscapes, that referred to the architectural and sculptural underpinnings of sound art's inception.
- 2 For further reading on viscosity and scopic regimes, see art historians Jonathan Crary and James Elkins.
- 3 Gopnik, Adam, and Kirk Vamedoe. *High and Low: Modern Art, Popular Culture*. New York: The Museum of Modern Art, 1991.
- 4 The term “sound art” can be traced back to the exhibition “Sound/Art” organized by William Hellerman at the Sculpture Center in New York. See Hellerman, William, and Don Goddard. *Sound/Art*. New York: The Sculpture Center, 1983.
- 5 Bainbridge, Luke. “Acid House and the Dawn of a Rave New World.” *The Guardian*. 23 Feb. 2014. Web. May 29, 2015. < <http://www.theguardian.com/music/2014/feb/23/acid-house-dawn-rave-new-world> >.
- 6 By committing space belonging or contiguous to the MACM, the institution conferred heightened cultural significance to EM16 (Elektra & Mutek) and BIAS. This also seems indicative of a new mediation strategy that goes beyond the didactically conceived crowd-pleasing blockbusters, long favoured by the MBAM and MBAC, to festival-based, ambience-generating events that address a younger demographic.
- 7 These images from Japanese popular culture are familiar even to Western audiences. For instance, who hasn't seen a *maneki neko* (a beckoning cat) somewhere at the door of a Japanese restaurant or boutique?
- 8 The line-up of composers for the evening was Simon Chioini and Félix Gourd, Simon Chioini, Michèle Bernier-Martin, Samuel Béland, Xavier Madore, Guillaume Cliché, Fernando Alexis, Matthew Schoen, and Line Katcho.
- 9 In this case, Bernier was particularly interested in his experiments with oscillators, *I Am Sitting in a Room* (1969) and *Crossings* (1982), in which tones and sine waves are made to generate interference beats.

FESTIVAL DE VIDÉOMUSIQUE DE MONTRÉAL 2015

FVMM MMXV MMVF

Espace Notre-Dame / 10-12 avril 2015

La toute première édition du Festival de vidéomusique de Montréal a présenté le travail d'une cinquantaine d'artistes dont les œuvres vidéographiques ont cette particularité d'être des images en mouvement émergeant de la musique acoustique (ou électroacoustique). Contrairement au caractère habituel d'accompagnement – pour ne pas dire d'ornementation – réservé à la musique au cinéma ou dans la vidéo (expérimentale ou promotionnelle), dans le cas des œuvres présentées dans le cadre de ce festival, c'est la musique, avec ses caractéristiques et ses impératifs propres, qui guide et inspire la conception et la production des images projetées à l'écran. Pour être plus précis, il faudrait dire que les sons et les images qui composent ces œuvres entretiennent des liens organiques et synergiques tels que chacune de ces composantes se trouve enrichie par l'apport de l'autre, chacune ajoutant à l'autre une dimension nouvelle qui n'appartient ni à l'une ni à l'autre. Les œuvres qui découlent de cet amalgame sont absolument fascinantes, envoûtantes, comme des peintures, plus ou moins abstraites, qui évolueraient dans le temps, au gré des trames sonores qui se développent. Ces créations vidéographiques donnent aussi corps aux univers fantastiques qu'on pourrait imaginer en écoutant ce type de musique qui, dans ses techniques même d'écriture et de composition, cherche à recréer de vastes espaces sonores d'où émergent des textures et des formes. Dans cette rencontre inattendue avec des images qui se transforment, où la musique n'est plus un adjuvant, mais une constituante essentielle, avec toutes ses complexités temporelles, spatiales, matérielles et texturales, la prégnance très forte du réel, inhérente à la très grande majorité des images filmiques, tend à se dissoudre à la faveur d'univers fantastiques et envoûtants, imaginaires et abstraits.

D'autres festivals montréalais permettent la rencontre de la musique et des images, comme dans le cas du festival ELEKTRA, qui met l'accent sur les arts et la culture numériques, ou dans le cadre de MUTEK, où des VJs exécutent des performances vidéo tandis que des musiciens créent de la musique électronique devant public. Les expériences immersives qui sont produites à la SAT sont également l'occasion de la fusion images-sons dans le but de créer des espaces multisensoriels où les spectateurs sont immergés. Toutefois, le FVMM est seul à présenter des œuvres qui sont le produit d'une recherche de synchronie et de synergie entre des images traitées numériquement et de la musique acoustique.

Dans ce type de recherche musicale, que les sons proviennent d'enregistrements – de diverses sources – traités et assemblés, ou qu'ils soient produits par des synthétiseurs, l'approche fondamentale demeure essentiellement similaire, nonobstant leurs différences respectives considérables : dans un cas comme dans l'autre, c'est la matière sonore en tant telle qui constitue le matériau à partir duquel les œuvres sont construites et composées. Aussi, en raison même du processus de mise en forme de cette matière, de sa relation au temps, de la distance nécessaire pour que ce matériau sonore se libère de ses sources pour se transformer en musique, et de sa proximité avec des sensations tactiles comparables à des textures (le lisse et le strié, le granuleux, etc.), les images visuelles que ces constructions musicales suggèrent frôlent inévitablement l'abstraction. Pas toujours, mais très souvent. Son pouvoir évocateur est d'autant plus fort sur le plan des images que leurs univers oscillent entre le réel et le fictif.

Par ailleurs, les transformations auxquelles ces œuvres se prêtent suggèrent une succession qu'on pourrait croire narrative, en ce sens qu'il se produit en elles quelque chose comme une évolution. Mais elles ne racontent pas d'histoires. Ces transformations sont immanentes à la matière, comme si cette dernière se développait dans le temps et trouvait en elle-même ses propres ressources évolutives. Et c'est, je pense, la première qualité de ces œuvres : une sorte d'organicité visuelle et sonore qui appartient à la matière, même si en apparence les formes qui en émergent paraissent abstraites.

Parmi les artistes qu'il faut mentionner figurent les organisateurs de l'événement, Myriam Boucher et Jérémie Jones (alias Noorwijk). La première a signé les vidéos du second pour son magnifique album (*Sailor Boy II*), la vidéo de la pièce du jeune compositeur Pierre-Luc Lecours, *Storm*, ainsi que celle de sa propre composition *Cities*. Toutes ces œuvres, sur le plan visuel aussi bien que musical, sont d'une telle inventivité et d'une qualité si remarquables qu'elles méritent qu'on amorce une réflexion originale sur cette pratique qu'elles assument intégralement.

On doit aussi souligner l'œuvre du jeune compositeur montréalais Matthew Schoen, *Vehicles*. Réalisée en Cinema 4D, la vidéo est d'une telle précision et la trame sonore est si suggestive, qu'on croit voir un objet mécanique bien réel qu'on découvrirait petit à petit, alors qu'en définitive, on finit par comprendre qu'il s'agit d'une simulation. Contrairement à d'autres pièces plus formelles, cette œuvre vient nous rappeler que le caractère abstrait des représentations de la pensée conduit à toucher la réalité autrement que par l'expérience concrète.

En fait, il est assez remarquable de constater que c'est l'ancrage de ces figures, suivant une modalité ou une autre de la représentation, qui permet de donner un sens, pour nous, aux images et aux sons. Telles sont en quelque sorte les démonstrations présentées par des œuvres comme *The Space of the Year*, de Roberto Pugliese, qui traite de la dissolution des choses, ou *Pays sans visage*, du groupe Dasein (Faustine de Bock et Simon Girard), une œuvre construite à partir d'images documentaires des catastrophes de Tchernobyl et de Fukushima. La même observation vaut pour une création pionnière dans le genre, *Hooghly*, de Jean Piché, réalisée en 1997, qui nous fait voir un enfant aveugle et qui, grâce à la trame qui l'accompagne avec ses sons de synthèse, avec aussi ses enregistrements de voix et son usage d'instruments acoustiques conventionnels, nous expose un monde intérieur qui pourrait être le sien. Les œuvres les plus intéressantes ne sont pas celles qui se contentent d'illustrer le mouvement de la musique avec des formes géométriques animées, mais plutôt celles qui articulent les images et les sons comme s'ils étaient d'abord et avant tout de la matière en mouvement.

Louis Cummins

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



Manuel Chantre, *Blur Rouge*, 6'00'.



Jean Piché, *Hooghly*, 10' 0''.



Myriam Boucher, *Cities*, 11' 00.



Meshac Gaba,
Glo-Balloon, 2013,
ballon gonflable.
Avec l'aimable autorisation
de Stevenson, Cape Town
– Johannesburg.
Photo : Philippe De Gobert.

ATOPOLIS.

LA VILLE AUX INCLASSABLES

*On vit, on meurt, on aime dans un espace quadrillé,
découpé, bariolé,
avec des zones claires et sombres,
des différences de niveaux,
des marches d'escalier,
des creux, des bosses,
des régions dures et d'autres friables,
pénétrables, poreuses¹.*

Un immense ballon gonflable suspendu, un condensé devenu illisible de drapeaux nationaux m'accueillent pour un aperçu d'un autre monde qui, au fond, est déjà là. Un monde qui n'a pas attendu d'être nommé pour exister. L'œuvre, passée par Art Basel Unlimited, est de Meschac Gaba. La non-ville dont elle fait partie est « Atopolis », la première grande et longue (elle fermera en octobre), exposition d'art contemporain de Mons, capitale européenne en 2015. D'ailleurs le titre, entre Thomas More et Don De Lillo, résonne comme une utopie urbaine ancrée dans le réel. Donc, pas vraiment une utopie. D'ailleurs, l'histoire nous apprend qu'il vaut mieux que les utopies ne se réalisent pas². Il s'agit peut-être d'une nouvelle hétérotopie, comme les cimetières et les Club Med, les bordels et les cirques ambulants, les navires et le grand lit des parents. Décidément, oui, il y a un peu de Foucault dans « Atopolis », projet du WIELS indissociablement philosophique et politique, mais la référence déclarée est Édouard Glissant (1928, Martinique – 2011, Paris) : le poète, le penseur du métissage et de la mondialisation, l'Antillais fils des Noirs de la diaspora, le défenseur des identités fluides prônant aux niveaux humains, sociaux et naturels une poétique de la « Relation³ », le chantre du « Tout-monde⁴ », ébauche d'une société nouvelle, qui cherchant à conjurer les dangers du *Tout-empire* se détermine dans l'inlassable « opacité⁵ » de l'Autre.

Le projet d'exposition illustre le fantasme crucial d'une relation égalitaire interconnectée entre les êtres humains, mais aussi entre les mondes animé et inanimé, entre le symbolique et le réel. L'interpénétration des cultures et imaginaires comme seule possibilité sensée de renégocier notre être au monde, de créer le nouveau. Bref, la meilleure des « créolisations » possibles. Sur ce sujet, l'exposition à l'île de Vassivière, en France, en dit long. Ici, le totem vu à Mons, celui d'Huma Bhabha, créature mutante à la fois préhistorique et extraterrestre, aurait pu trouver sa place. En cours jusqu'en novembre, « Être chose » s'inscrit dans une actualité de la recherche en art où la lecture anthropocentrique du monde est plus que jamais remise en question.

Mais revenons en Belgique. Le local, l'histoire de Mons et du Borinage, point de départ, sont confrontés au global, l'histoire de la modernité à l'échelle internationale. Mons, épiscentre historique de la première industrialisation sur le continent, fut le point de rencontre de migrations importantes : des échanges dont le fruit est une ville sillonnée de parcours individuels transcendant les idées reçues de « territoire, de citoyenneté et de culture⁶ ». Les identités plurielles et autres questions actuelles ont pu trouver dans la région un destin précurseur, dont témoignent les multiples modèles d'utopies communautaires qui y ont vu le jour, y compris celle d'Otlet et La Fontaine, les fondateurs du Mundaneum – grandiose répertoire bibliographique universel, véritable moteur de recherche avant la lettre, né pour faire connaître les peuples entre eux et, ce faisant, contribuer à la sauvegarde de la paix mondiale –, qui ont rêvé tout au long de leur vie d'une « cité idéale ». Ce patrimoine des bonnes pratiques et projets fourriéristes dialogue dans le beau site du Manège de Sury⁷ avec un ensemble polyphonique d'artistes de toute renommée internationale, à la manifeste valeur historiographique, interpellé par les phénomènes de circulation, de diaspora et de transferts de cultures. Dans cet espace autre de signification condensée, « Atopolis » est aussi métaphore de notre ère numérique – celle de l'hyperconnexion et du libre-échange à la fois généra-

teur de connectivité sans précédent et perturbateur de repères⁸ –, laquelle, par l'importance accordée au développement de modèles de cohabitation et de coexistence, semble renvoyer directement aux utopies sociales et culturelles qui émergent dans la région.

Les artistes conviés par Dirk Snauwaert et Charlotte Friling, dont une partie s'est mise en jeu avec une œuvre conçue pour l'occasion, ont été choisis pour leurs affinités plus ou moins assumées avec la pensée plurielle de Glissant. C'est donc une forme d'humanisme qui domine cet ensemble nouveau qui, par le biais de réalisations fraîches et anciennes, évoque une ville/communauté/société imaginaire/imaginée au milieu de révélations et de révoltes. Leur Atopolis.

La découverte de ce lieu de tous et de personne⁹ passe par la vision du déroulé intégral d'une œuvre de Francis Alÿs, qui propose l'« archipel » plastique d'un projet encore une fois sur le fil du paradoxe. Dans une vidéo installation documentant une célèbre action dans le détroit de Gibraltar, deux files d'enfants, l'une quittant la rive espagnole, l'autre la rive marocaine, entrent dans la mer pour y poser des bateaux-chaussures réalisés dans l'espoir qu'ils se rejoignent sur la ligne de l'horizon. Contribution poétique et engagée aussi d'El Anatsui, dont la carrière vient d'être décorée du Lion d'Or. Sa tapisserie murale, qui rappelle un manteau royal, se compose d'objets disqualifiés et est le fruit de l'engagement d'assistants recrutés dans des quartiers défavorisés du Nigéria. Le résultat combinatoire est celui d'une création abstraite de facture formaliste où le mé-tissage comporte aussi des références au colonialisme et à des quêtes écologiques. La vision d'un Eden où seraient protégées autant la biodiversité que l'autogestion demeure dans les photos d'Yto Barrada, qui renvoient à ses souvenirs d'enfance au Maroc. Comme contrepoids, la série inédite de Benoit Platéus convoque la question du revenant à travers les protagonistes de notre imaginaire médiatique re-photographiés sous une autre lumière. Ce monde artificiel se révèle être un mirage et ses habitants, des spectres en errance. Mais l'artiste s'approprie aussi de l'image la plus évocatrice de tout métissage culturel : sa Tour de Babel d'après Pieter Bruegel l'Ancien, construite en superposant des parties séquencées d'images, est un rhizome interminable de références géographiques, historiques et générationnelles qui traversent « Atopolis ». Vincent Meessen, star actuelle du pavillon belge à Venise – où il met en question la conception eurocentriste de la modernité en révélant un héritage avant-gardiste marqué par une pollinisation créative croisée entre l'Europe et l'Afrique –, interroge encore une fois les récits officiels. Ici, il fait surgir un créole occidental tiré du romani, langue du peuple gitan dont un écrit documente la présence en Belgique en 1421. En vis-à-vis, les pages d'un livre retraçant l'origine tsigane des mots d'argot, dont certains sont passés dans notre langage courant. La recombinaison étymologique des mots est mise en parallèle avec les formes élémentaires (barre, trait, etc.) grâce auxquelles sont dessinées les lettres de la police de caractères Belgika : une méta-typographie en open source, nomade, échappant à toute normalisation. Sa seconde œuvre mise sur le repérage photographique d'un film non réalisé d'Henri Storck, parti en 1961 à la recherche d'une communauté gitane en Europe de l'Est. Et c'est exactement du plus célèbre film de Storck, *Misère au Borinage* (1933), que s'est inspiré Vincen Beeckman, dont le photoreportage est le fruit de la fréquentation, pendant un an, d'une famille du Borinage, une région fragilisée par le chômage.

Les vidéos et les installations d'Adrian Melis dénoncent de manière ludique les messages mensongers qui voudraient nous faire croire que le travail rend heureux. Tirant parti d'un chômage technique dans une entreprise d'État à Cuba, il propose aux travailleurs de tourner un film avec lui. Ils doivent imiter les bruits que feraient leurs machines et leurs gestes s'ils étaient actifs. Le concert dans l'usine a bien lieu, et la poétique dérision de ses engins est manifeste. Tribut frontal à l'esthétique de la relation de la part de Jack Whitten, qui connaissait personnellement Glissant tout en ignorant tout de son œuvre : il se plonge dans sa pensée et conçoit, en mélangeant l'Action Painting et la technique





ancienne de la mosaïque, une carte abstraite monumentale, inspirée du concept de l'archipel en opposition à celui de continent. Noir-blanc, 0-1, l'atopographie est un nuage de bits¹⁰. Mais l'œuvre qui nous dévoile plus amplement le philosophe est certes celle de Thomas Hirschhorn, qui nous a habitués à être interpellés d'une façon immersive par l'actualité de certains auteurs. *Globalization Reversed*, l'installation phare d'« Atopolis », traversée de questions et raillant une société de surproduction matérielle massive (mais Walead Beshti montre que l'abandon de certains engins informatiques ne génère pas que des encombrants), représente, du sol au plafond, l'atelier-laboratoire d'un penseur de la globalisation et de la déglobalisation qui se serait inspiré de Glissant. Expérience visuelle de ses concepts à l'approche évolutive, l'œuvre invite le spectateur à rejoindre activement le débat. La nature participative est aussi dans l'installation de David Medalla, avec sa nouvelle version d'une œuvre clé des années 1960, aux origines de la performance : un long pan de tissu, où notre passage peut rester figé par l'effort de nos propres mains socialisantes. Notre tag, tramé. Également achronique et diachronique, la série *! Questions de femmes ?* dérive aussi des années 60. Procédant à un inventaire des questions sur l'identité féminine, Jef Geys soumettait celles-ci aux élèves de sa classe. Se matérialisant depuis sur différents supports, ces questions, qui n'ont pris aucune ride, reçoivent aujourd'hui une traduction en treize langues. Avec ce questionnaire, il expose un relief en plexiglas – un modèle adapté à l'apprentissage des signes standardisés qu'imposent les nouveaux dispositifs électroniques – associant les symboles, le langage et le tableau à notre imaginaire. De plus, les merveilles de la créolisation dans le mariage entre un tricycle et des mégaphones (Abraham Cruzvillegas), mais aussi les brimades de l'immigration (Viassis Caniaris), les symboles des pouvoirs des groupes de « résistants » (Diego Tonus), les métissages séculaires (Bhabha), la menace de l'altérité (Bhabha ; Beshti) sont autant de sujets abordés pour remettre en question l'idéologie dominante qui plaide en faveur du bien-être et du développement collectif, tout

en manquant – paradoxalement – d’humanité et de clairvoyance. Enfin, Lawrence Weiner, figure majeure de l’art conceptuel, se produit dans une trace bien lisible, et probablement destinée à durer, sur les murs restaurés du Manège : « nous sommes des bateaux sur la mer, pas des canards sur une mare ».

Tous affirment que notre identité, digne d’être, est hybride et héritière des autres. Tous réactivent une mémoire oublieuse, tout en invitant au passage de l’*identité racine* à l’*identité rhizome*. Il ne saurait plus y avoir une narration dominante. Et si, face à l’étranger, notre attitude est naturellement ambivalente, oscillant entre attirance et répulsion¹¹, la valeur de l’« opacité » nous rappelle que l’étrangeté est au fond inaccessible et, pourtant, nécessaire. Roland Barthes, explorateur de cette sensation de singularité de l’être aimé, l’avait nommée, justement, *Atopos*¹². Bien qu’il soit beaucoup moins connu, avec Bernhard Waldenfels¹³, d’après la lecture qu’en fait Guy Félix Duportail¹⁴, on dépasse l’idée¹⁵ que « l’étrange est en moi, donc nous sommes tous des étrangers. Si je suis étranger, il n’y a pas d’étrangers ». La différence est sauvée, car ce n’est qu’en acceptant activement une étrangeté de l’expérience et de tout phénomène en général, ses conséquences surprenantes et la rupture qui l’accompagne, que l’étranger réussit à échapper au discours de maîtrise. Et c’est dans un aveuglement collectif que le migrant peut se faire, dans sa position impossible d’étranger parfaitement intégré et pourtant parfaitement inassimilable, révélateur épistémologique : il dévoile les contradictions et les limites des pratiques et politiques ethnocentriques de notre société¹⁶. Dans ces perspectives, les artistes conviés appellent à une révision profonde des rouages économiques et politiques, voire idéologiques, qui gouvernent le monde actuel.

Je laisse Mons, la ville du SHAPE de l’OTAN, protecteur d’un ordre géopolitique global, rassemblant sur son territoire des milliers d’habitants d’une vraie « cité idéale » où tout est standardisé, décidé par protocoles, en un mot, « transparent ». Mais c’est aussi la ville qui a proclamé qu’une autre *polis* était possible par la voix des plasticiens invités par le WIELS, le centre d’art contemporain de Bruxelles, version extra-muros. Et c’est justement à Bruxelles que je suis tombée sur cet oracle : *The curse of Babel is in fact a blessing*¹⁷. Tel pourrait être le bienheureux fondement spirituel et politique – et non l’utopie – des humanités contemporaines.

Rosanna Gangemi

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

- 1 M. Foucault, *Le Corps utopique, Les Hétérotopies*, Éditions Lignes, Paris, 2009.
- 2 Le taxonomiste d’utopies Pierre Versins a distingué les utopistes qui écrivent et ceux qui agissent. L’étude des utopies, avec leur réversibilité dystopique, a l’utilité heuristique de rendre attentif à ce qui, dans notre propre contemporanéité, tente de réguler les passions humaines. À ce propos, Aldous Huxley choisit comme épigraphe pour *Le meilleur des mondes* (1932) une phrase éloquent de Nicolas Berdiaeff : « [...] peut-être un siècle nouveau commence-t-il, un siècle où les intellectuels et la classe cultivée réveront aux moyens [...] de retourner à une société non utopique moins “parfaite” et plus libre ».
- 3 « [...] le moment le plus haut dans l’effort d’élaboration d’une poétique qui se fonde solidement sur les assises d’un passé et d’un présent lus avec une lucidité extraordinaire. Ce qui a permis à Édouard Glissant de percevoir et de dénoncer [...] l’abîme qui pourrait s’ouvrir devant nous, si nous nous laissions aller au maelstrom qui nous entraîne ou, ce qui est peut-être encore pire, si nous croyions pouvoir nous sauver en cultivant notre jardin, car il n’existe plus d’enclos qui puisse résister aux poussées de la globalisation. » C. Biondi, « Édouard Glissant : du lieu d’origine au lieu commun », dans J. Chevrier, *Poétiques d’Édouard Glissant*, Presses de l’Université de Paris-Sorbonne, Paris, 1999.
- 4 « Nous résistons aux tentatives de créer des identités ataviques, car la mondialisation, en procédant par dénegation de l’autre dans sa spécificité, nie aussi sa trace, son histoire, sa mémoire qui est têtue, qui résiste. Le mode de résistance à la mondialisation prend la forme de l’imaginaire et du “poétique”. [...] elle est la communauté des cultures égales élaborées à partir des contacts inégaux. » E. Dorysmond, « La créolisation de la politique, la politique de la créolisation : penser un « im-pensé » dans l’œuvre d’Édouard Glissant », article en ligne le 14 juin 2014 sur <http://www.senspublic.org/spip.php?article1089&lang=fr>.
- 5 « Pour l’auteur [...], l’opacité est une notion épistémologique qui accorde à chacun le droit de garder son ombre épaisse, c’est-à-dire son épaisseur psycho-culturelle ». C. Mbom, « Édouard Glissant : de l’opacité à la relation », dans J. Chevrier, *Poétiques d’Édouard Glissant*, *Ibid.*
- 6 « C’est d’une histoire comme celle-là dont s’inspire le terme “atopolis”, un néologisme inspiré directement de la pensée de Glissant, désignant une cité imaginaire faite d’une multitude





Thomas Hirschhorn, *Globalization Reversed*, vue de l'installation. Photo : Kristien Daem.



El Anatsui, *Intimacy*, 2014. Aluminium et fils de cuivre, vue de l'installation. Photo : Kristien Daem.

d'éléments en provenance de "partout", une POLIS sans frontières [...] ». D. Snauwaert et C. Friling dans R. Pirenne et S. Biset, *Atopolis*, WIELS/(SIC), Bruxelles, 2015.

- 7 L'exposition prend en compte la spécificité du lieu qui l'accueille, le Manège de Sury, qui était autrefois une communauté constituée d'un manège et d'un couvent devenu école. Le complexe immobilier deviendra dès 2016 une pépinière d'entreprises innovatrices, s'inscrivant dans l'idée d'une reconversion numérique et technologique de la région.
- 8 « [...] des pensées du tremblement où jouent la peur, l'irrésolu [...], saisissent mieux les bouleversements en cours. Des pensées métisses, des pensées ouvertes, des pensées créoles. [...] La créolisation, c'est un métissage d'arts [...]. C'est une façon de se transformer de façon continue sans se perdre. » Propos d'Édouard Glissant recueillis par F. Joignot dans l'article « Pour l'écrivain Édouard Glissant, la créolisation du monde est "irréversible" », paru dans *Le Monde*, 4 janvier 2011. Voir www.lemonde.fr/disparitions/article/2011/02/04/pour-l-ecrivain-edouard-glissant-la-creolisation-du-monde-etait-irreversible_1474923_3382.html#QVzS30HeDD8GIZ0L.99.
- 9 « L'étrangeté mène à la vision selon laquelle personne n'est jamais complètement chez soi auprès de soi-même et dans son monde. » B. Waldenfels, « Entre les cultures », *Revue de théologie et de philosophie*, n° 137 (2005), <http://retro.seals.ch/digbib/view?pid=rtp-003:2005:55::359>.

10 *Atopolis*, *ibid.*

- 11 B. Waldenfels, *Ibid.* : « Rappelons la naissance de la philosophie à partir de l'émerveillement – chez Platon –, à partir de la peur – chez Epicure; et rappelons en outre le fascinosum et le tremendum des premières expériences religieuses. »
- 12 « Est atopos l'autre que j'aime et qui me fascine. » R. Barthes, *Fragments d'un discours amoureux*, Seuil, Paris, 1977.
- 13 B. Waldenfels, *Topographie de l'étranger*, Van Dieren, Paris, 2009.
- 14 G. F. Duportail, *Le propre de l'étranger*, en ligne sur www.laviedesidees.fr/Le-propre-de-l-etranger.html.
- 15 J. Kristeva, *Étrangers à nous-mêmes*, Gallimard, Paris, 1991.
- 16 « Premier geste de rupture avec cet ethnocentrisme inconscient, il rend aux « immigrés », qui sont aussi des "émigrés", leur origine [...] Comme Socrate selon Platon, l'immigré est atopos, sans lieu, déplacé, inclassable. [...] Ni citoyen, ni étranger, ni vraiment du côté du Même, ni totalement du côté de l'Autre, il se situe en ce lieu "bâtard" [...] ». Préface de P. Bourdieu à A. Sayad, *La double absence*, Éditions du Seuil, Paris, 1999.
- 17 Le statement de l'auteur argentin naturalisé canadien *Alberto Manguel* accueille le visiteur de Passa Porta.

AUDE MOREAU. LA NUIT POLITIQUE

La nuit politique d'Aude Moreau a achevé, le 11 avril dernier, le cycle d'expositions hivernal de la Galerie de l'UQAM. Après l'exposition collective *Le désordre des choses*, commissariée conjointement par Marie-Ève Charron et Thérèse St-Gelais, présentée en parallèle de l'installation *Transcender l'architecture*, de Marie-Eve Martel, ce début d'année de la Galerie de l'UQAM a manifesté un intérêt marqué pour des pratiques abordant une critique des rapports sociaux et architecturaux dans les environnements urbains contemporains. Nous avons pu apprécier la multitude des approches du *Désordre des choses* qui nous proposaient chacune une défiance des conventions et des restrictions sociales dans les sociétés libérales actuelles, souvent avec une note d'humour qui jouait d'une sorte de critique par l'absurde, tandis que Marie-Ève Martel plongeait son spectateur-visiteur dans une expérience physique et culturelle de l'espace architecturé, d'un côté en référence aux écrits de Thoreau, et de l'autre à la prestigieuse bibliothèque Beinecke Rare Book and Manuscript Library, de Yale. Aude Moreau, quant à elle, happe son visiteur dans une nuit qu'elle veut politique. Lorsqu'on entre dans la galerie plongée dans l'obscurité, l'œil est attiré par quelques points lumineux provenant de ce que l'on comprend être les fenêtres éclairées des gratte-ciel d'un centre urbain, se dessinant subtilement à mesure qu'avance la projection vidéo.

Le corpus d'œuvres présenté dans l'exposition vient à la suite de recherches entreprises par Aude Moreau depuis 2010, ayant pour point de départ l'intervention SORTIR. Pour ce projet, Aude Moreau avait investi l'un des symboles forts du centre-ville économique de Montréal, la Tour de la bourse, où les six lettres SORTIR s'inscrivaient dans les étages du gratte-ciel par le jeu d'espaces de bureaux laissées allumées de nuit. La tour, visible depuis un large périmètre autour de la métropole, avait été filmée en haute définition depuis un hélicoptère. Si SORTIR figurait comme une sorte d'invitation à quitter l'espace des bureaux, voire du système décisionnel politique et économique de la ville nord-américaine, la vidéo *The End in the background of Hollywood* tranche avec toute possibilité d'alternative. Filmée également depuis un hélicoptère, la vidéo prend départ au centre du downtown de Los Angeles. À mesure que la caméra s'éloigne des immeubles, les mots « The End » apparaissent depuis les fenêtres des tours jumelles du City National Plaza, épicerie financière de la mégapole californienne, pour donner un plan large de la ville et des abords des studios de cinéma d'Hollywood. Depuis les hauteurs, la superpuissance urbaine et économique annonce elle-même la fin de quelque chose, d'un paradigme social et politique que l'on pourrait comparer à la dernière scène d'un scénario catastrophique.

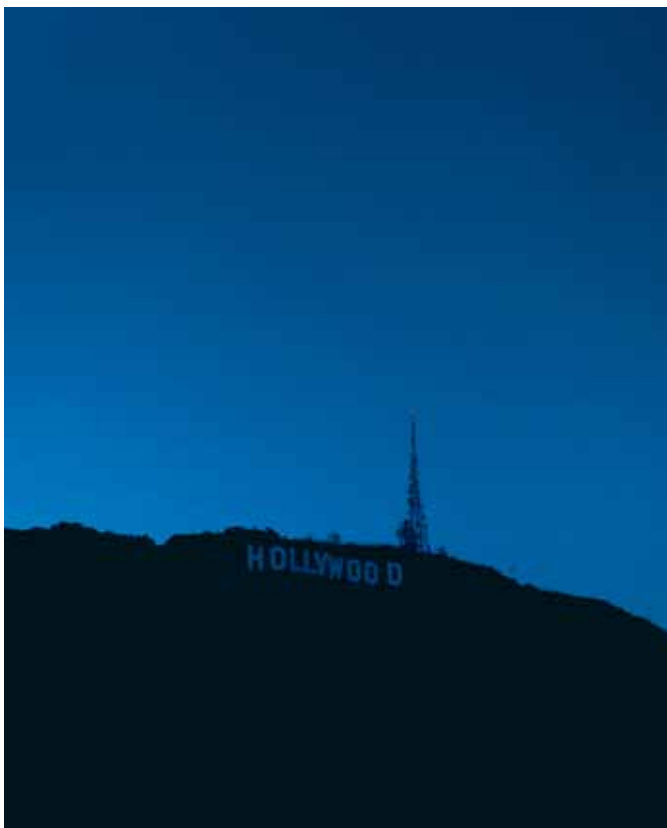
Avec *The Last Image*, Aude Moreau aborde la dialectique de la fin, qui ici est exprimée par un montage de fins de films apocalyptiques. Associée à un enregistrement audio, l'œuvre ressasse l'idée de l'achèvement brutal et désastreux, de la destruction de l'humanité qui est au cœur de nombre de productions de l'industrie du cinéma depuis ses débuts. L'homme est pris au piège, victime de cataclysmes naturels ou biologiques, qui sont bien souvent le fait de ses propres erreurs. Sans pour autant dénoncer la faute directe de l'homme, avec *La ligne bleue*, projet présenté chez Antoine Ertaskiran en parallèle à l'exposition à la Galerie de l'UQAM, Aude Moreau prédit l'engloutissement de Manhattan sous les eaux dans l'éventualité d'une fonte totale des glaces. Si la catastrophe et la fin annoncée de l'humanité semblent être les motifs récurrents du travail de Moreau, le discours produit par ses œuvres porte



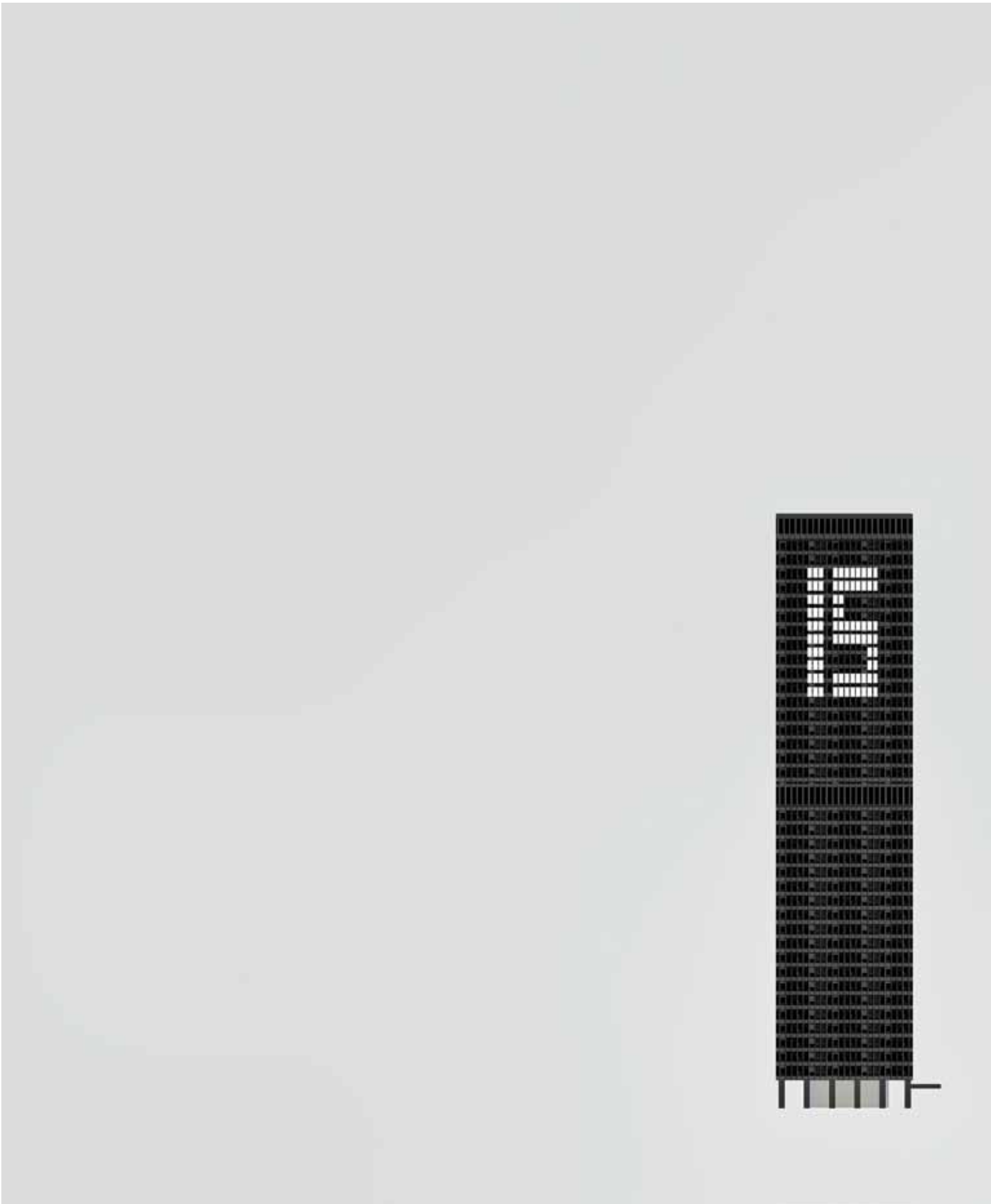
au-delà du simple pressentiment de la fin du monde. Intervenant sur les symboles mêmes du capitalisme triomphant et du système libéral économico-politique occidental en axant ses interventions sur les villes nord-américaines de Montréal, Toronto, New York et Los Angeles, Aude Moreau appuie l'image de la ville comme lieu de l'engloutissement des individus. Ces esclaves des temps modernes errent, manipulés et aveuglés par la nuit politique de nos centres urbains où le pouvoir de l'argent prévaut sur la sauvegarde des sociétés et des ressources naturelles qui, exploitées par les multinationales, ne sont plus que des marchandises que l'on échange sur les marchés internationaux. Avec *Inside* (23/12/2014 – Los Angeles, Downtown), le pouvoir s'imprègne métaphoriquement dans la transparence des vitres d'une tour, où le jeu nocturne des allées et venues des employés reproduit silencieusement les rouages d'un système économique dissimulé en arrière-plan. Aude Moreau expose la figure de l'employé comme celle d'une fourmi besogneuse, au service de logiques commerciales et décisionnelles bien plus vastes qu'elle-même. L'art est lui aussi relayé au rang d'outil du pouvoir, la célèbre formule de l'architecte Mies van der Rohe « Less is more » s'affichant avec Moreau comme un leitmotiv ironique sur des reproductions en photomontage de ces tours, devenues aujourd'hui les symboles d'un capitalisme « trendy » et triomphant. Aude Moreau joue avec les conventions visuelles cinématographiques et culturelles, et annonce la fin d'un paradigme, la confrontation de l'homme et du système avec leur propre création. Félicité par la bourse Claudine et Stephen Bronfman, le projet *La nuit politique* sera prochainement exposé au Centre culturel canadien à Paris, au Casino Luxembourg à Luxembourg et au Power Plant de Toronto.

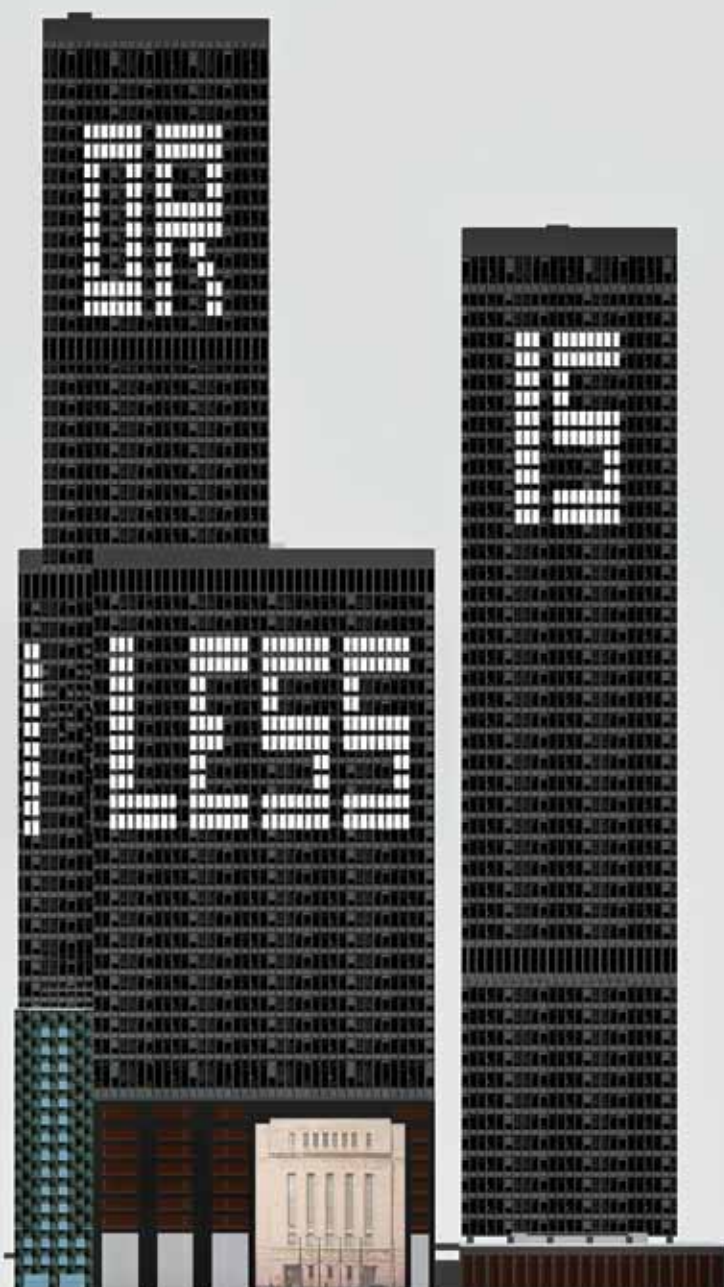
Cécile Morvant-Delourme

D'origine française, **Cécile Morvant-Delourme** étudie l'histoire de l'art à l'UQAM depuis septembre 2014. Après trois années d'études du marché de l'art à Paris et plusieurs stages dans les secteurs de la photographie et de l'art contemporain (Paris Photo, Madé Photography Agency, Agence VU, Galerie Nicolas Robert à Montréal), elle s'oriente maintenant vers des études féministes. Dans ses projets à venir, elle compte concilier photographie et réflexions sur le genre.



Aude Moreau, *La nuit politique*, 2015.
Avec l'aimable autorisation de la Galerie Antoine Ertaskiran, Montréal.









Aude Moreau, *La nuit politique*, 2015. Avec l'aimable autorisation de la Galerie Antoine Ertaskiran, Montréal. Photo: Galerie de l'UQÀM.

COLLECTIVE PROJECTIONS AND THE POLITICS OF PLACE

Fredric Jameson concludes his essay in a recent issue of *New Left Review* by stating that contemporary political struggles are concerned primarily with land.¹ He argues that artists are increasingly interested in space, rather than time, which has led to a loss of historicity—which is certainly regrettable—but also a bolstering of collective action concerning land, real-estate, and private property. In our current period of global capitalism the urgency of this struggle is deeply felt and expressed in a myriad of forms.

Collective practices in the arts demonstrate one particularly poignant form of this struggle. Artists, such as Daniel Young and Christian Giroux and the collective Postcommodity, address the politics of the places within which they reside, while inhabiting varying degrees of utopianism or criticism. The video work produced by these artists belies its often deadpan structure and apparent simplicity by challenging the social and political context of the places within which they work. The collaborative nature of their production furthers this challenge, as they implicitly undermine the individualism that our contemporary consumer culture is founded upon. While these artists demonstrate an interest in the politics of land that corresponds to Jameson's assessment, they are not interested only in the present—as he claims most contemporary artists are—but rather develop a critical historical reflection that runs across and throughout their work.

The Politics of Place and the Legacy of Colonialism

This critical historical reflection is perhaps most thoroughly developed within the work of the

collective Postcommodity, which consists of members Raven Chacon, Cristóbal Martínez, Kade L. Twist, and Nathan Young. Their recent exhibition at A Space Gallery in Toronto challenges Marc Augé's notion of the non-place, where a space is said to be without history and identity.² In the exhibition's didactic material, Ellyn Walker argues that Augé's binary, which positions place against non-place, follows the form of similar binaries, such as history versus prehistory or civilization versus savagery, and in effect "does more to hold colonialism 'in place' than it does to actually call it 'out of place,' offering an alibi for European notions of terra nullius, Manifest Destiny and now global capitalism." It is true that these current and past forms of colonial dominance either negated historical reflection or subscribed to a limited, conservative history, which left little room for alternative histories and cultural perspectives.

In response to this, Postcommodity confronts the viewer with a critical rereading of both the past and present. Their video *Gallup Motel Butchering* (2011), depicting a woman butchering a sheep in a motel bathtub, was projected on all four walls of A Space's main gallery space. It is a difficult but important work, with close-ups of some of the most brutal steps of the butchering. Unlike within global capitalism, where war and oppression are overlooked or diminished, the work does not conceal violence but focuses on it, encircles you in it, making it almost impossible to look away. The woman doing the butchering is a young Navajo woman, and the motel is located in Navajo territory, near Gallup, New Mexico. The slaughter depicted is an important element of the Navajo culture, as the sheep provides

sustenance for the community. It is also symbolically significant, however, since the act constructs a space of "Indigenous cultural autonomy," as Walker writes. A fairly plain motel bathroom, which would certainly qualify as one of Augé's non-places, becomes charged with a cultural self-determination that rejects consumer capitalism. Producing one's own food opposes the imperative to passively consume, but this work goes further, aligning this mode of production with a call for Indigenous sovereignty that refuses to forget traditions that colonial powers have attempted to erase. Here place is deeply politicized, but not without a historical reflection that places this politics within a broader cultural context. Some of the scenes in *Gallup Motel Butchering* are rendered at a slower frame rate, drawing out the action and giving the viewer a deeper sense of presence. This reflection and presence opposes the colonial erasure, allowing for the action to be all the more immersive, as difficult as this immersion may be.

Collective Projections at Four Frames Per Second

Though far less direct in their approach, Daniel Young and Christian Giroux have demonstrated a sustained interest in the complexities of the places they inhabit, but they have focused more on how this is expressed within the built environment. Their recent work *Berlin 2012/1983* (2015), which explores the city where they both now live, consists of static shots of buildings that were constructed either in 2012 or the mid-1980s,³ and which are here projected in a dual-channel video. The viewer sees, on the right, the older buildings constructed before the fall of the Berlin wall





Postcommodity, *Gallup Motel Butchering* #1.

and, on the left, the more recent buildings. Every few seconds a flash of black can be seen, disrupting the scene like a quick blink of an eye. The black is caused by the video's extremely slow frame rate, which is less than four frames per second. Each building is shown for a minute or so, with the two projectors so in sync that even the black flashes line up. As the full video runs for over two hours, it seems to ask for a quiet reflection that verges on meditation.

This reflection is influenced in part by a lack of speech and text in both *Berlin 2012/1983* and *Gallup Motel Butchering*, as well as by the similar strategy of slowing frame rates and allowing the videos to develop gradually without overt direction. While both engage with a fairly defined political context, Young and Giroux's work seems more intent on maintaining a distance and asking questions. How might the fall of the Berlin wall be expressed in the built environment? Does the opening that was created, with the increased globalization that followed, demonstrate a shift to a more global form of building?

I left the video reflecting on this broader political economy, somewhat disappointed by its refusal to engage with the issue further, though that seemed in a way the point. As with other work by Young and Giroux, including *Infrastructure Canada* (2010-2012) and *Every Building, or Site, that a Building Permit Was Issued for a New Building in Toronto in 2006* (2008), the video is shot in the style of a land survey, following a documentary format that appears to claim a degree of objectivity. But we should know better. Just as a

non-place will not be devoid of history or identity for everyone who inhabits it, the camera likewise cannot stand outside of history.

The significance and nuance of history does, however, often elude us. Frederic Jameson, in his essay "The Aesthetics of Singularity," relates his notion of the singularity to time much in the same way that the non-place is related to space. He writes that a singularity is "a pure present without a past or future,"⁴ which is not to say that nothing came before or will follow, but that the event in question is considered without a temporal context. He argues that artists are increasingly creating event-based works that obscure this context, producing them "not for posterity, nor even for the permanent collection, but rather for the now."⁵ I suspect that it may not be this simple. If artists are not producing for the permanent collection, it may be more due to the influence of their precarious working conditions and broader austerity measures than to their narrow interest in the present. While many artists are in fact concerned with an abstracted event that exists outside of time, others, such as Postcommodity or Young and Giroux, focus more intently on the concrete, exploring the events that define our collective past.

The levels of engagement present in the work of these artists are emblematic of some of the many ways that we can engage with critical thought and historical reflection. Whether from a cramped motel bathroom or a sprawling city, the places that these artists inhabit are seen as deeply political, and those

politics are in turn questioned. These places are elevated and emphasized, which is significant since, as Jameson writes, "land is not only an object of struggle between the classes, between rich and poor; it defines their very existence and the separation between them."⁶ As is evident in *Gallup Motel Butchering*, one's culture is continually constructed and reconstructed within lands that are significant to their communities. The land is often both the site and content of their struggle, and the events that surround these struggles are, as these videos remind us, of the utmost importance.

Michael DiRisio

Michael DiRisio is a Toronto-based writer and visual artist. His writing can be found in *Art Papers*, *Afterimage*, *C Magazine*, *Esse*, and *Public Journal*, among others, where he typically addresses the intersections between labour, politics, and collaborative art practices. He holds an MFA from the University of Windsor and is currently Digital Projects Coordinator for *C Magazine*.

1 Jameson, Fredric. "The Aesthetics of Singularity." *New Left Review* 92 (March/April 2015): 130.

2 Augé, Marc. *Non-Places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. Trans. John Howe. London and New York: Verso, 1995. 77-78.

3 The "83" in the year "1983" is crossed out because the artists were not certain of the exact date of construction of the older buildings that they filmed.

4 Jameson, *op. cit.*, 113.

5 *Ibid*, 111.

6 *Ibid*, 130.

PROJECTIONS COLLECTIVES ET POLITIQUE DU LIEU

Fredric Jameson conclut son essai, paru récemment dans *New Left Review*, en déclarant que les luttes politiques contemporaines portent essentiellement sur le territoire¹. Il fait valoir que les artistes sont de plus en plus intéressés par l'espace, plutôt que par le temps, ce qui conduit à une perte d'historicité, chose regrettable, mais aussi à un renforcement de l'action collective tournée vers la terre, l'immobilier et la propriété privée. À l'époque actuelle, celle du capitalisme mondial, l'urgence de cette lutte est profondément ressentie et elle s'exprime sous une multitude de formes. Les pratiques artistiques collectives présentent une figure particulièrement poignante de cette lutte. Daniel Young et Christian Giroux, de même que le collectif Postcommodity, s'intéressent à la politique des lieux où ils résident tout en se réclamant à des degrés divers de l'utopisme et de la critique. Le travail vidéo produit par ces artistes dément sa structure, souvent impassible, et sa simplicité apparente en remettant en cause le contexte social et politique des lieux mêmes où ces artistes réalisent leurs œuvres. La nature collaborative de leur production favorise ce défi, car ils réussissent ainsi à saper implicitement l'individualisme qui est à la base de notre culture contemporaine de consommation. Bien que ces artistes manifestent un intérêt pour la politique de la terre qui correspond à la vision de Jameson, ils ne s'intéressent pas uniquement au présent, comme la plupart des artistes contemporains (si on en croit Jameson), mais ils travaillent à développer une réflexion historique critique qui imprègne toutes leurs œuvres.

La politique du lieu et l'héritage du colonialisme
C'est sans doute le collectif Postcommodity qui concrétise le mieux cette réflexion historique critique. Ce collectif regroupe Raven Chacon, Cristóbal Martínez, Kade L. Twist et Nathan Young. La Galerie A Space, à Toronto, accueillait récemment le collectif, qui interroge la notion de non-lieu soutenue par Marc Augé – un espace sans histoire ni identité². Dans le matériel didactique accompagnant l'exposition, Ellyn Walker soutient que la vision binaire d'Augé, qui oppose lieu et non-lieu, rappelle d'autres oppositions binaires du même acabit, par exemple, l'histoire par opposition à la préhistoire ou la civilisation par opposition à la barbarie. Pour elle, cette conception binaire, « loin de "sortir le colonialisme de la place" contribue plutôt à le maintenir "en place", offrant un alibi pour les notions européennes de *terra nullius* [terre de personne], de destinée manifeste ainsi que pour le capitalisme mondial, qui est désormais une réalité ». Il est vrai que ces formes actuelles ou passées de domination coloniale nient toute réflexion historique ou souscrivent à une conception conservatrice et limitée de l'histoire laissant peu de place aux histoires alternatives ou aux perspectives culturelles.

En réponse à cela, Postcommodity confronte le spectateur à une relecture critique du passé comme du présent. Leur vidéo *Gallup Motel Butchering* (2011), présentant une femme en train de dépecer un mouton dans une baignoire de motel, a été projetée sur les quatre murs de l'espace principal de la Galerie A Space. Il s'agit d'une œuvre difficile, mais importante, avec de gros plans de certaines des étapes les plus brutales du travail de boucherie. Contrairement à ce qui se passe dans le contexte du capitalisme mondial, où la guerre et l'oppression sont ignorées ou dissimulées, l'œuvre ne dissimule pas la violence, mais se concentre sur elle, encerclant le visiteur, et l'empêchant pratiquement de détourner le regard. La femme qui effectue l'abattage est une jeune Navajo, et le motel est situé en territoire Navajo, près de Gallup, au Nouveau-Mexique. L'abattage de l'animal est un élément important de la culture Navajo, car il fournit la subsistance de la communauté. Il a également une importance symbolique puisque, comme le remarque Ellyn Walker, l'acte d'abattre un animal aménage un espace d'« autonomie culturelle pour les peuples autochtones ». Dans un motel, une salle de bain plutôt rudimentaire qui pourrait certainement être considérée comme un non-lieu au sens d'Augé se voit chargée d'une autodétermination culturelle repoussant le capitalisme de consommation. Produire sa propre nourriture affranchit de l'impératif de consommer passivement, mais ce travail va plus loin, associant ce mode de production à un appel à la souveraineté indigène soucieuse de ne pas oublier les traditions que les puissances coloniales ont tenté d'effacer. Voici un exemple de politisation radicale du lieu qui ne se fait pas, toutefois, sans une réflexion historique qui situe cette politique dans un contexte culturel plus large. Certaines des scènes de *Gallup Motel Butchering* sont présentées avec une fréquence de trame réduite, accentuant l'élaboration de l'action et donnant au spectateur un sentiment de présence plus profond. Cette réflexion ainsi que la présence réelle s'opposent l'effacement colonial, ce qui rend l'action d'être d'autant plus immersive, si pénible que cette immersion puisse être.

Projections collectives à quatre images par seconde

Bien que beaucoup moins directs dans leur approche, Daniel Young et Christian Giroux manifestent un intérêt soutenu pour la complexité des lieux qu'ils habitent, mais ils mettent surtout l'accent sur la façon dont cette complexité s'exprime dans le milieu bâti. *Berlin 2012/1983* (2015), une œuvre récente, explore la ville où ils vivent tous deux maintenant. Elle se compose de plans fixes de bâtiments ayant été construits en 2012 ou au milieu des années 1980³. S'agissant d'une vidéo à deux canaux, le spectateur aperçoit, à droite, les anciens bâtiments construits avant la chute du mur de Berlin alors qu'à gauche, il voit les bâtiments plus récents. Toutes les quelques



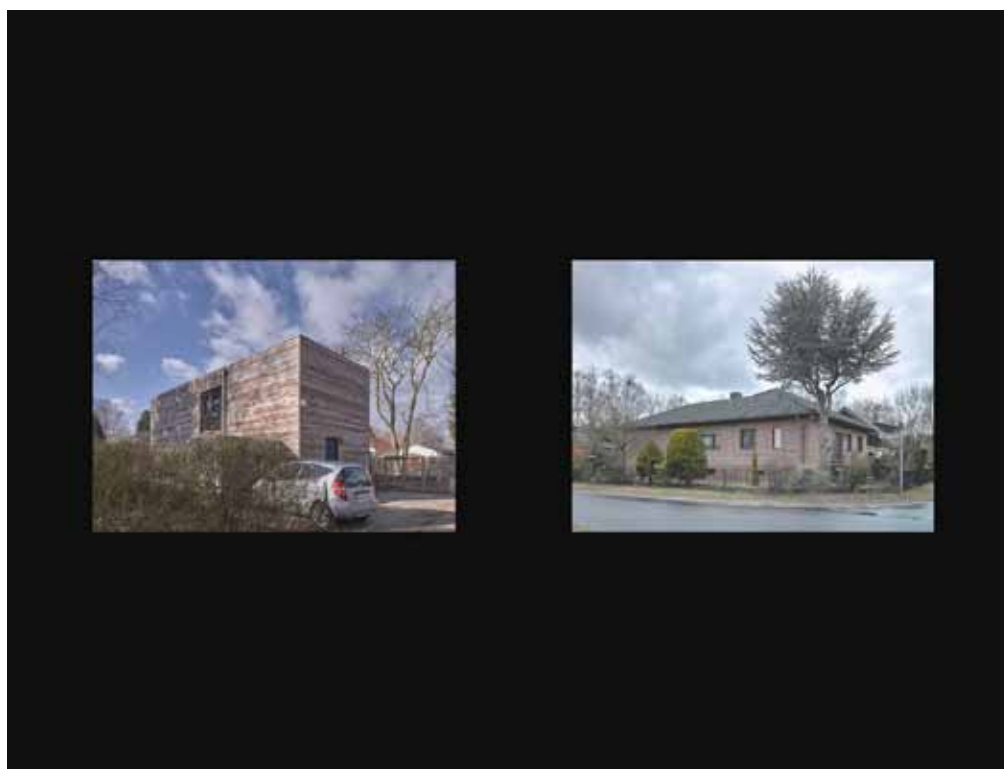
Postcommodity, *Gallup Motel Butchering* #. 2.3.4.

secondes, on perçoit un éclair noir qui perturbe la scène, comme un clignement des yeux. Le noir est causé par la fréquence d'image extrêmement lente de la vidéo, moins de quatre images par seconde. Chaque bâtiment est montré pendant une minute ou deux, les deux projecteurs étant tellement en phase que les éclairs noirs eux-mêmes sont synchronisés. Comme la vidéo complète dure plus de deux heures, elle semble appeler une calme réflexion qui confine à la méditation.

Cette réflexion est influencée en partie par une absence de parole et de texte dans *Berlin 2012/1983* aussi bien que *Gallup Motel Butchering*, ainsi que par une stratégie similaire de ralentissement de la fréquence de trame permettant aux vidéos de se dérouler progressivement, sans direction manifeste. Bien que les deux œuvres prennent place dans un contexte politique assez défini, le travail de Young et Giroux semble plus intéressé à maintenir une distance et à poser des questions. Comment la chute du mur de Berlin peut-elle être exprimée dans l'environnement bâti ? Est-ce que l'ouverture créée avec la chute du mur ainsi que la mondialisation accrue qui a suivi sont la preuve d'un passage à une forme de construction plus globale ?

Par la suite, je réfléchis sur cette économie politique plus large, un peu déçu de l'apparent refus de l'œuvre de pousser la question plus avant, même si c'était sans doute le but poursuivi par l'artiste. Comme c'est le cas pour d'autres œuvres de Young et Giroux, notamment *Infrastructure Canada* (2010-2012) ainsi que *Every Building, or Site, that a Building Permit Was Issued for a New Building in Toronto in 2006* (2008), la vidéo est tournée dans le style d'un travail d'arpentage, suivant un format documentaire qui dégage un certain degré d'objectivité. Mais il ne faut pas s'y méprendre. Tout comme un non-lieu ne saurait être dépourvu d'histoire ou d'identité pour ceux qui l'habitent, la caméra ne peut se poser en dehors de toute histoire.

L'importance et les nuances de l'histoire, cependant, nous échappent souvent. Dans son essai « The Aesthetic of Singularity », Frederic Jameson rattache la notion de singularité au temps, tout comme le non-lieu est associé directement à l'espace. Pour lui, une singularité est « un pur présent sans passé ni avenir⁴ », ce qui ne veut pas dire que rien ne vient avant ou que rien ne suivra, mais plutôt que l'événement en question est considéré



Daniel Young & Christian Giroux, *Berlin 2013 / 1983*, 2015.
Commissionné par le Festival international de Toronto, l'Institut Goethe, Toronto, et Ed's Video, 2015.

indépendamment de son contexte temporel. Il fait valoir que les artistes produisent de plus en plus leurs œuvres sur la base d'événements précis qui masquent ce contexte. Ils ne travaillent plus « pour la postérité ou pour enrichir les collections permanentes, mais seulement pour *maintenant*⁵. » Or ce n'est peut-être pas aussi simple. Si les artistes ne s'intéressent plus à monter une collection permanente, c'est peut-être dû à leurs conditions de travail précaires et aux mesures d'austérité générale, plutôt qu'à un désintérêt pour tout ce qui n'est pas le présent. Même si de nombreux artistes se sentent interpellés par un événement abstrait et intemporel, d'autres, comme le collectif Postcommodity ou les artistes Young et Giroux, sont davantage tournés vers le concret, et travaillent à explorer les événements qui définissent notre passé collectif. Le niveau d'engagement de ces artistes est représentatif de quelques-unes des nombreuses façons d'aborder la pensée critique et la réflexion historique. Qu'il s'agisse d'une petite salle de bain de motel ou d'une ville tentaculaire, les lieux investis par ces artistes sont considérés comme profondément politiques, et leur statut politique est lui-même soumis à un examen. Ces lieux sont rehaussés et mis en évidence, ce qui est important puisque, comme Jameson l'écrit, « la terre est non seulement un objet de lutte entre classes sociales, entre riches et pauvres, mais elle définit leur existence même ainsi que leur séparation⁶ ». Comme *Gallup Motel Butchering* le

montre bien, la culture des peuples se construit et se reconstruit sur des terres qui ont une importance primordiale pour les communautés qui les habitent. Souvent, la terre est à la fois le lieu et l'objet de leurs conflits, et les événements qui entourent ces luttes ont, comme ces vidéos nous le rappellent, une grande importance.

Michael DiRisio
Traduction : Josette Lanteigne

Écrivain et artiste visuel, **Michael DiRisio** habite Toronto. Il a publié dans *Art Papers*, *Afterimage*, *C Magazine*, *Esse*, et *publicjournal.ca*, entre autres. De manière générale, il s'intéresse aux points de croisement entre travail, politique et pratiques artistiques collaboratives. Il est titulaire d'une maîtrise de l'Université de Windsor et est actuellement coordonnateur des projets numériques pour *C Magazine*.

1 Frederic Jameson, « The Aesthetics of Singularity », *New Left Review*, no 92 (mars/avril 1992), p. 130.

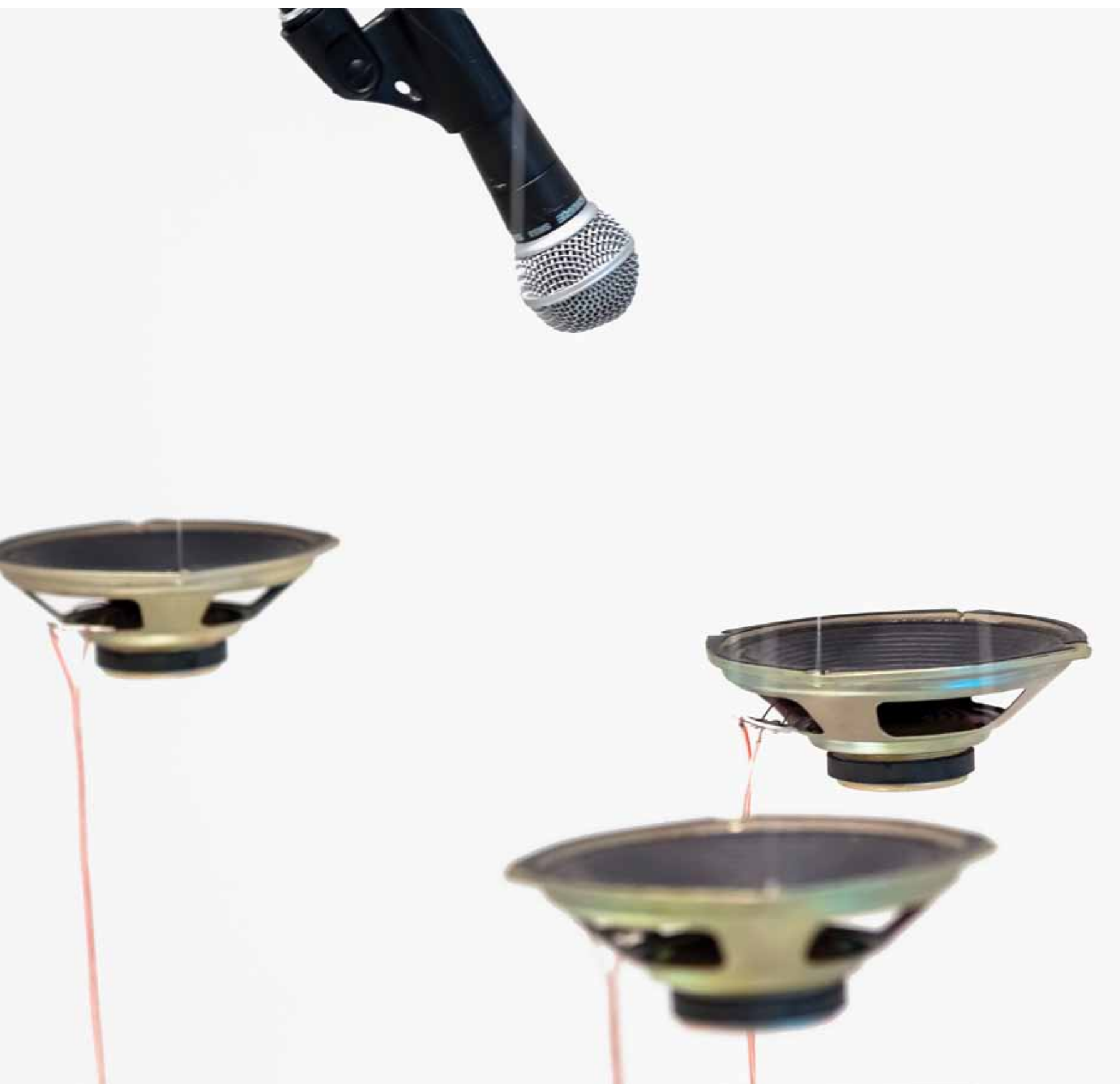
2 Marc Auger, *Non-lieux, introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Seuil, « La Librairie du XX^e siècle », 1992. Traduction anglaise de John Howe, London et New York, Verso, 1995, p. 77-78.

3 Le chiffre 83 de l'année 1983 est rayé, car les artistes ne connaissaient pas la date de construction précise des anciens bâtiments qu'ils ont filmés.

4 Frederic Jameson, *op. cit.*, p. 113.

5 *Ibid.* p. 111.

6 *Ibid.* p. 130.



ADAM BASANTA

THE SOUND OF EMPTY SPACE

C'est dans la petite salle de la galerie qu'Adam Basanta a présenté son installation sonore, composée de pièces distinctes¹. Chacune offrait la variante d'une auto-génération d'effet Larsen, contrôlé et produit, dans le cas de deux pièces, en vase clos. Pourtant, le spectateur n'avait pas devant lui, pour illustrer ces effets techniques, de matériel bien sophistiqué. Il lui était facile de reconnaître là des éléments qu'il aurait pu lui-même se procurer sans peine.

L'effet Larsen est mieux connu du grand public sous le terme de *feedback* ou, en français, de rétroaction acoustique. Il résulte de la proximité physique d'un émetteur amplifié, le haut-parleur, avec un récepteur, le microphone. Le son produit par l'émetteur est alors capté par le microphone. Celui-ci le transmet, amplifié, jusqu'à l'émetteur qui le fait entendre sous forme d'un signal ondulatoire dont l'intensité peut aller jusqu'à endommager le matériel. C'est sous cette forme, empreinte de dépouillement, de confrontation de l'un et de l'autre que l'artiste cherche ici à les présenter, les combinant selon des modèles opératoires différents.

J'avoue trouver fascinant de penser que ce son insupportable est souvent la manifestation d'un silence. Car il peut surgir même si aucun son n'est audible, comme il peut aussi se manifester en arrière-fond de celui qui parle, chante ou utilise le microphone. Il devient ainsi un son réel, produit par une rencontre hors nature, du seul fait de la juxtaposition de l'émetteur et du récepteur, qu'un autre son soit produit ou non. Il est comme un vide que ne pourraient tolérer ces machines, faites pour capter, amplifier et émettre. Il est leur silence ou leur point aveugle, la manifestation de l'impossibilité d'une rencontre entre émetteur et capteur, alors qu'ils se tournent l'un vers l'autre pour sonder leur propre condition de possibilité technique. L'unité captatrice ne peut donc, sans heurts, se tourner vers l'élément émetteur. Il en résulte un scandale sonore, une disruption audible. L'autoreprésentation est ici, dans le monde sonore, chose impossible.

Tout effet Larsen est donc une sorte de ballet autosuffisant, présentation d'un échange rendu possible par les seules possibilités techniques de la reproduction sonore. Des machines se produisent ainsi, sans nulle intervention humaine proactive. Il suffit de mettre en présence ces éléments de matériel sonore et de jouer sur les composantes du théâtre technique qui se déploie devant nous. C'est ce qu'a fait Adam Basanta. Il a travaillé à monter des théâtres de situations diverses, où micro et haut-parleur se toisent, pour voir ce qui pourrait bien en

découler, traquant le sonore dans des instances de manifestation impromptue.

La première pièce présentée est sans doute celle qui donne son nom à l'exposition. À moins, évidemment, que ce ne soit l'inverse. Il s'agit de sept haut-parleurs dépouillés, simples cônes tournés vers le haut, disposés en rond autour d'un micro monté sur un trépied dont le bras est orienté de manière à pointer vers les haut-parleurs. Comme ce dernier dispositif est monté sur un piédestal animé par un moteur lui donnant un mouvement de rotation, il vient un moment où le micro se trouve à pointer directement vers un des haut-parleurs. Ce changement constant et mesuré de position en vient donc à créer des tonalités sonores, variables au gré des passages devant les haut-parleurs. Neuf rotations complètent un cycle au cours duquel on entendra une version



Adam Basanta, *Vessel 2*, 2015.

squelettique du thème principal du *Lac des Cygnes*, de Piotr Ilitch Tchaïkovski, dont, il faut le dire, on n'aura rien reconnu. Il est vrai que cette musique qu'on aurait pu, dans une autre situation, sans doute percevoir, a certainement ici été littéralement ensevelie sous la distorsion acoustique modulée de l'un à l'autre de ces haut-parleurs survolés par le micro.

La deuxième qu'il présente est intitulée *The loudest sound in the room experienced very quietly*. Un micro et un haut-parleur sont encore tournés l'un vers l'autre. Mais, entre eux, il y a cette fois une présence intermédiaire : un amplificateur de sonorisation, en anglais *public address amplifier*, qui est de forte puissance, puisqu'utilisé pour les adresses publiques. Il s'agit cette fois d'émettre un effet Larsen de très forte intensité. Heureusement pour nous, le dispositif est encaissé dans un aquarium totalement insonorisé. Nous en arrivons tout de même à mesurer l'amplitude de cette stridence insupportable; un son étouffé parvient jusqu'à nos oreilles. En témoigne



Adam Basanta, *Pirouette 1*, 2015.

beaucoup plus éloquemment l'aiguille de mesure de l'appareil que l'on voit se coller au haut de sa jauge en même temps que s'allume un voyant rouge. Quelque chose semble donc se passer dans cette boîte, dont la puissance fait presque peur. À l'intérieur, le son atteint 120 décibels, l'équivalent d'un klaxon automobile entendu à courte distance. On assiste ainsi à une performance de disruption

maximale d'un système couramment employé pour la communication publique. Mais nous sommes maintenus à distance acoustique grâce à cet aquarium qui en étouffe la performance. La dernière pièce porte le nom de *Vessel*. Il s'agit toujours de la mise en présence d'un microphone et d'un haut-parleur. Cette fois, l'un et l'autre sont à l'intérieur d'un pot fermé par un large

bouchon de liège. Si le microphone est fixe, le haut-parleur, lui, va et vient le long d'un rail; son mouvement le rapproche progressivement de son vis-à-vis pour, arrivé au bout du mouvement, l'en éloigner à nouveau. Le pot de verre qui forme le contenant de cet ensemble a des propriétés acoustiques naturelles. Il en résulte une monodie apte à être captée par le micro. À cela s'ajoute



Adam Basanta, *The Loudest Sound 2*, 2015.

évidemment l'effet Larsen produit par cette nouvelle confrontation entre micro et haut-parleur. Le déplacement alternatif de celui-ci occasionne des variations constantes, prisonnières d'une boucle sonore infinie.

Alors que la pièce précédente, pour des raisons évidentes, ne donnait aucun accès sonore direct au bruit émis par le dispositif, un casque-écouteur

permet, dans *Vessel*, d'entendre les variances tonales produites.

Si l'effet Larsen est une sorte de curiosité acoustique résultant des propriétés inattendues des appareils de reproduction sonore, Adam Basanta s'en sert ici pour montrer que le son est une réalité ininterrompue; que tout, dans l'univers, peut produire des ondulations ou vibrations et que cette

tonalité constante est une autre des expressions de la vie même. Rien n'est jamais en silence, puisque rien n'est jamais, non plus, vide.

Sylvain Campeau

¹ L'exposition d'Adam Basanta, *The Sound of Empty Space*, a été présentée à la Galerie B-312, à Montréal, du 19 février au 21 mars 2015.



MANON LABRECQUE,

Stepping into the first exhibition room at AXENÉO7, I encounter a hanging video screen at the centre of which is the outline of two hands, as if I had traced my own hands onto the screen and filled them in with scribbles. I want to reach out and touch the screen, fit my hands into the outlines. Instead, I watch another's body on the screen as it begins to move slowly and hesitantly towards the scribbled hands. As she gets closer, I watch her move, with eyes closed, arms outstretched, hands moving into the outline of the drawn hands. For a brief moment, her hands and the sketched hands unite as screen,

body, and drawing become one. In this video, aptly named *touchée* [touched] (2015), touch, not sight, is the focus of the recorded gestures. This video installation is part of Montreal artist Manon Labrecque's enticing solo exhibition, *L'origine d'un mouvement*.¹ The curator Nicole Gingras has named each of the three exhibition rooms. She calls the first room The Gallery of Shadows, as each of the black and white videos explore the relationship between seeing and not seeing, between a body and its visible traces. In the second video, *apprentissage* [learning] (2015), we see a simple red outline of a body on the screen, and again the same figure

(Labrecque), this time blurred, moves slowly into the space of the outline, but only momentarily. The living body slowly moves to the ground and lies prostrate, a fleshy shadow of the standing hollow outline—a body learning how to be in relation to its image. The last installation in The Gallery of Shadows is *dessous ma chair rouge* [under my red flesh] (2015). Here two video screens face each other. In one video, a woman's face dissolves and briefly vanishes, and in the facing video she covers her mouth and eyes with her hands.

Manon Labrecque's unassuming yet provocative works in this exhibition speak most strongly to iden-



Manon Labrecque, *Moulin à prières*, 2015. Kinetic sound installation. Wood (red oak), aluminum, tripods, motors, LED lights, lenses, prints on acetate sheets, clamps, contact mics, speakers, mixer, amplifier, electronic circuit. Photo: Manon Labrecque.

L'origine d'un mouvement

tity, subjectivity, and the body. Making concrete the demise of the Cartesian subject (as static and fixed), Labrecque's works seem to ask questions about subjectivity. How does a body feel? How does a body remember? How does a body move? In these video installations in the first room, Labrecque challenges the priority often given to vision, looking for other ways to be, or perhaps more appropriately, to become, as a process of time passing, of a body feeling, breathing, moving.

Trained in both contemporary dance and visual art, Labrecque combines movement into her visual work in interesting and original ways, the most remarka-

ble of which is the installation in the largest room at AXENÉO7. In *moulin à prières* [prayer wheel] (2015), three handmade projectors, which resemble old overhead projectors, are crudely set up to project a series of static images onto three of the four walls. Like a rudimentary zoetrope, or a simple animation, the consecutive images move into the light and frame of the projector in quick succession. In the first series, we see the upper part of a woman's body dressed in red, hands hiding her face; in the second, we see only hands gesturing out, palms up; and lastly, a body which appears to be floating or falling through space, first the legs and then the torso. Or

first the torso and then the legs, as the repetition of the images creates a rhythm of its own. The rhythmic clicks resonating in the large room—the amplified click of the machines, as they turn off and on, and the sound of the acetate sheets with the images, as they come into view—remind us of our other senses, particularly our hearing. This work offers a different kind of prayer, a new mantra, as we watch the woman's body rhythmically move through space and time in *The Gallery of Light*.

The last space, described by Gingras as *The Gallery of Traces*, contains six child-like drawings placed on easels scattered around the room. *Les uns* [the ones]



Manon Labrecque, *apprentissage*, 2015. Installation: HD video, black and white, 5 min 56 s. Drawing on wall. Photo: Manon Labrecque.



(2008-2015) again displaces the hierarchy of vision. With her eyes closed, Labrecque has attempted to remember and represent sensations and experiences through trace and gesture. Made with graphite and oil pastels, these works offer misaligned bodies—often doubled, with misplaced hands and eyes, smears of colour, smudges, and fingerprints—traces of the body and of the past. Here, as I manoeuvre around the easels, I become more aware of my own body in the space, my inability to touch, my own breathing.

Labrecque's work is not only reflective of the demise of the Cartesian subject, but also offers a world in which the phenomenological body—our bodily experience—and not simply vision, is central to our understanding of subjectivity. Labrecque's work also seems to underline the ways in which the phenomenological body is linked to duration, to lived experience, to bodies moving through time. The implications of such a shift, in which subjectivity is seen as a process rather than a located place of being, seems to reflect more recent shifts in critical thinking about identity, such as Gilles Deleuze and Felix Guattari's concept of becoming, or Julia Kristeva's subject in process, or Amelia Jones's recent use of the term identification rather than identity, which she considers a more static category.

Labrecque's elegant solo exhibition incorporates movement and gesture to reflect on subjectivity, bodily experience, and memory, sometimes more directly, as in her drawings, and sometimes in more subtle ways through gestures that focus on touch, sound, and experience. Her exploration of the body moving in time and space seems to reiterate the way in which our sense of being is always in process and never fixed.

I walk back to the first room, The Gallery of Shadows, and I watch the videos again...

Anna Khimasia

Anna Khimasia received her Ph.D. from the Institute for Comparative Studies in Literature, Art and Culture at Carleton University, in 2015. Her dissertation considered the intersection of autofiction, performance archives, and performativity in the work of contemporary French artist Sophie Calle. Khimasia has been a Contract Instructor at Carleton University since 2008.

¹ *L'origine d'un mouvement* by Manon Labrecque was curated by Nicole Gingras and presented at AXENÉO7, Gatineau, Quebec, from April 1 to May 2, 2015.



Manon Labrecque, *touchée*, 2015. Installation : vidéo HD, noir et blanc, 4 min 50 s. Dessin sur papier calque. Photos : Manon Labrecque.



MUSÉE DES
BEAUX-ARTS
DE SHERBROOKE

Laurent
LÉVESQUE
aux confins

du 3 OCTOBRE 2015
au 17 JANVIER 2016

241, rue Dufferin, centre-ville de Sherbrooke
T. 819 821-2115 | www.mbas.qc.ca | 

 Sherbrooke

 Québec

 Québec



Centre d'artistes

production

sculpture

diffusion

arts visuels

Équipements de production: bois, métal, pierre, verre, céramique, résine et autres

Espace d'exposition, de recherche et d'expérimentation et résidence d'artiste

Soustraitance et services spécialisés
(maquette, intégration à l'architecture, objets uniques, expertise)

www.ateliersilex.info atelier.silex@cgocable.ca
1095 Père Frédéric Trois-Rivières Québec



VERTEX

Jean Piché et Patrick Saint-Denis

Faculté de musique de l'Université de Montréal

PRÉSENTÉE DU 25 NOVEMBRE AU 19 DÉCEMBRE 2015

Mardi au samedi, de 11 h à 17 h et le jeudi jusqu'à 20 h.

Centre d'exposition de l'Université de Montréal

2940, chemin de la Côte-Sainte-Catherine

Pavillon de la Faculté de l'aménagement

local 0056, Montréal, H3T 1B9

expo.umontreal.ca

centre d'**EXPOSITION**

Université 
de Montréal

LE NUMÉRIQUE EN REVUES

LE RAYONNEMENT DE LA CULTURE QUÉBÉCOISE
DANS L'UNIVERS NUMÉRIQUE

ARTS VISUELS CIEL VARIABLE ESPACE ETC MEDIA INTER CINÉMA 24 IMAGES CINÉ-BULLES SÉQUENCES
CRÉATION LITTÉRAIRE BRÈVES LITTÉRAIRES MÖBIUS XYZ. LA REVUE DE LA NOUVELLE CULTURE ET SOCIÉTÉ
L'INCONVÉNIENT QUÉBEC FRANÇAIS RELATIONS HISTOIRE ET PATRIMOINE CAP-AUX-DIAMANTS CONTINUITÉ
HISTOIRE QUÉBEC MAGAZINE GASPÉSIE LITTÉRATURE LES CAHIERS DE LECTURE LETTRES QUÉBÉCOISES LURELU
THÉÂTRE ET MUSIQUE CIRCUIT JEU REVUE DE THÉÂTRE

Des revues qui couvrent l'actualité cinématographique, littéraire et théâtrale, analysent les grands enjeux de société, invitent à découvrir le passé et le patrimoine du Québec, donnent à lire les textes de nos écrivains, poètes et auteurs.

Un corpus unique et d'une grande richesse!

sodep

Société de développement
des périodiques
culturels québécois

Conseil des arts
et des lettres
Québec



SODEP.QC.CA

POUR FEUILLETER OU VOUS ABONNER!



IMP RIM ERIE

POUR L'ART DE L'IMPRESSION!

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



LITHOCHIC

www.lithochic.com

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

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



DÉCOUVREZ LE MONTRÉAL NUMÉRIQUE

2^e ÉDITION

21 MARS - 21 JUIN

PRINTEMPSNUMERIQUE.INFO

ETC MEDIA FIER PARTENAIRE DU

 **PRINTEMPS
NUMÉRIQUE**

Le Conseil des arts de Montréal en tournée et
le Festival International du Film sur l'Art (FIFA) présentent

Découvertes du Film sur l'Art



PROJECTION DE 8 FILMS MARQUANTS DU 32^E FIFA

Allemagne : L'Art et la nation | André Le Nôtre en ses jardins |
Coco Exquis | Cocoon | Le Cri d'Armand Vaillancourt | Le Défi
des bâtisseurs — La Cathédrale de Strasbourg | Georges Braque,
autoportrait | Jean Cocteau, je reste avec vous

Saison
2015-2016

23 août 2015
au 19 mai 2016

12 représentations dans divers
lieux de diffusion culturels à
Montréal.

Après chaque projection,
des spécialistes invités se
prêteront à une causerie.

Entrée libre

artfifa.com
artsmontrealtournee.org

FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM SUR L'ART



INTERNATIONAL FESTIVAL OF FILMS ON ART


CONSEIL
DES ARTS
DE MONTRÉAL



34^e FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM SUR L'ART

FIFA 

34th INTERNATIONAL FESTIVAL OF FILMS ON ART



10–20 mars 2016 | March 10–20, 2016 | Montréal

Les plus beaux films sur l'art au monde!
The best films on art in the world!

NOS ACTIVITÉS ANNUELLES

**Matinées du Film sur l'Art | Découvertes du Film sur l'Art |
Projections estivales extérieures | Tournées nationale
et internationale | FIFA + au MBAM | Avant-premières |
Et plus encore...**

OUR ANNUAL ACTIVITIES

**Art Film Matinées | Films on Art Discoveries | Outdoor
Screenings | National and International Tours | FIFA + at
the MMFA | Advanced Screenings | And much more...**

RESTEZ INFORMÉS, SUIVEZ NOUS SUR
KEEP POSTED, FOLLOW US ON



/ artfifa.com



4 EXPOS

MUSÉE D'ART DE JOLIETTE

JUSQU'AU
3 JANVIER 2016

museejoliette.org

Culture et Communications Québec

Conseil des arts du Canada

Canada Council for the Arts

Joliette



le Cabinet

ESPACE DE PRODUCTION
PHOTOGRAPHIQUE

IMPRESSION • NUMÉRISATION • TRAITEMENT D'IMAGE

*Centre d'artistes spécialisé en photographie actuelle,
le Cabinet est le laboratoire idéal pour créer dans
un environnement professionnel et stimulant.*

www.cabinetphoto.org
514.507.7591



www.etcmontreal.com

DU
4 NOV.
2015
AU
21 FÉV.
2016

EXPO INAUGURALE

DIANE DUFRESNE ET RICHARD LANGEVIN

DDL XL



photo © Richard Langevin

CENTRE D'ART
DIANE-DUFRESNE



CENTRE D'ART
DIANE-DUFRESNE

11, ALLÉE DE LA CRÉATION
REPERTIGNY (QUÉBEC)
J6A 0C2

TÉLÉPHONE : 450 470-3010

cadd@ville.repentigny.qc.ca

ville.repentigny.qc.ca/cadd

 Repentigny
S'épanouir

JE PERFECTIONNE MON ART À DISTANCE.

JE BÂTIS MON AVENIR AVEC LA MAÎTRISE INTERDISCIPLINAIRE EN ARTS

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

arv.ulaval.ca



UNIVERSITÉ
LAVAL

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