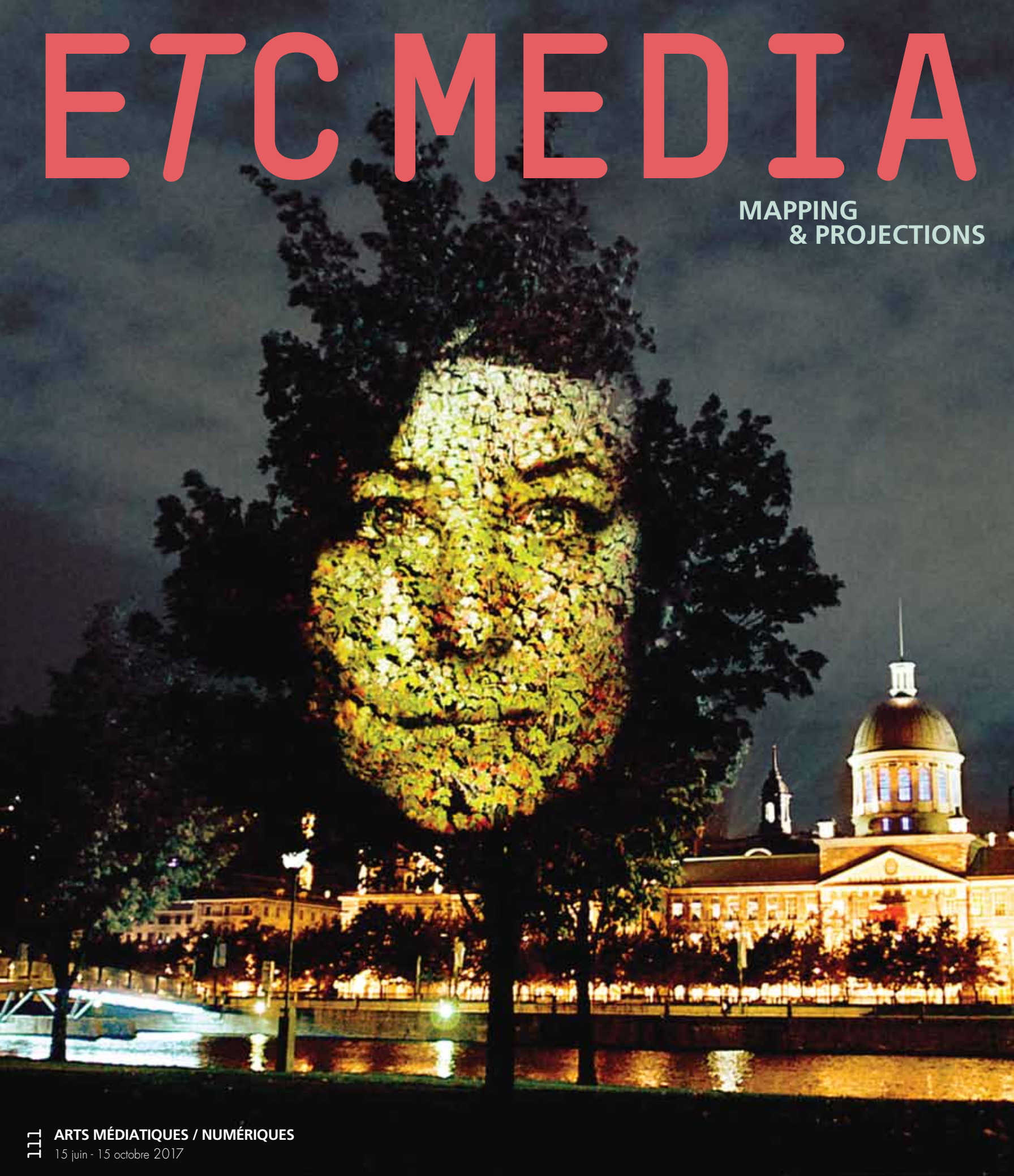
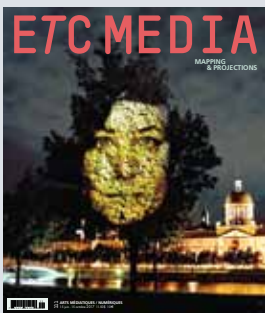


# ETC MEDIA

MAPPING  
& PROJECTIONS





*Cité Mémoire*, tableau créé par Michel Lemieux et Victor Pilon en collaboration avec Michel Marc Bouchard, 2017 (extrait). Projection contre les feuilles d'un arbre.  
Photo : Jean-François Gratton/ShootStudio.ca.  
Voir p. 7-23.

ETC MEDIA EST MAINTENANT PUBLIÉE EXCLUSIVEMENT EN FORMAT NUMÉRIQUE. ETC MEDIA n° 111, 15 juin - 15 octobre 2017. Publiée depuis février 2014 (n° 101) par Revue d'art contemporain ETC inc., fondée en 1987 et incorporée en 1989, ETC MEDIA est un organisme sans but lucratif ayant pour objectif la promotion et la défense de l'art contemporain. CONSEIL D'ADMINISTRATIO : Caroline Choinière (présidente), Lise Lachapelle (vice-présidente), Nadia Roy (secrétaire-trésorière), Isabelle Lelarge (administratrice). COMITÉ DE RÉDACTION : Nathalie Bachand, Sophie Castonguay, Grégory Chatonsky, Christine Desrochers, Valérie Lamontagne, Isabelle Lelarge, Philomène Longpré. CODIRECTRICES : Isabelle Lelarge, Victoria Raileanu. RÉDACTRICE EN CHEF : Isabelle Lelarge. CORRECTION, RÉVISION, TRADUCTION : Josette Lanteigne (français), Oana Avasilichioaei (anglais). CONCEPTRICE GRAPHIQUE : Isabelle Lelarge. INFOGRAPHISTE ET WEBMESTRE : Alain Paradis. DESIGNER ET INTÉGRATEUR WEB : Jasmin Cormier Labrecque. ETC MEDIA paraît les 15 octobre, 15 février, 15 juin. TARIFS AU NUMÉRO ET ABONNEMENT : le numéro : 8,99 \$. Abonnement Individu (1 an) : 19 \$, Institution (1 an) : 95 \$, OBNL (1 an) : 25 \$. 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.etcmedia.ca. Facebook : Revue ETC MEDIA.

Les articles publiés n'engagent que la responsabilité des auteurs. Tous droits de reproduction et de traduction réservés © ETC MEDIA. ETC MEDIA est une revue publiée avec le soutien du Conseil des arts et des lettres du Québec, et de Patrimoine Canada. 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 2368-0318 (revue numérique); ISBN 978-2-924114-15-5 (revue numérique).

## 4 ÉDITORIAL

Isabelle Lelarge

## DOSSIER MAPPING & PROJECTIONS

### 6 Aventures dans la ville numérique : Montréal à la fine pointe de l'innovation

James D. Campbell

### 14 Adventures in the Digital City: Montreal on the Cusp

James D. Campbell

### 24 Un feu digital dans une ruche multimédia : MOMENT FACTORY

Ludovic Fouquet

### 30 A Digital Campfire in a Multimedia Hive: MOMENT FACTORY

Ludovic Fouquet

### 36 Le vidéomapping, un art du trompe-l'œil et de l'anamorphose au potentiel social et communautaire indéniable

Danny Perreault

### 40 Joanie Lemerrier/Oli Sorenson

Interview by Oli Sorenson

### 44 Joanie Lemerrier/Oli Sorenson

Entrevue d'Oli Sorenson

## ÉVÉNEMENTS / EVENTS

### 49 *Noctilica Scintillans*/installation photoluminescente des Marswalkers, Mois Multi 2017 (Québec)

Ludovic Fouquet

### 54 Biennale de Venise 2017

Dominique Moulon

**59 Art Basel 2017**  
Dominique Moulon

**64 Write, Rewrite, Backup: Piecing Together the Histories of Net Art**  
Pau Waelder

**67 Écrire, réécrire, sauvegarder : pour réunir  
les histoires de l'art numérique**  
Pau Waelder

### PORTFOLIO

**70 Françoise Tounissoux, *La peau du monde : les éléments***  
Françoise Tounissoux

### EXPOSITIONS/EXHIBITIONS

**74 B34UD355IN à l'ère du numérique**  
Raphaëlle Cormier

**78 Oursler ou le modernisme questionné**  
Marie Claude Mirandette

**80 Joëlle Morosoli, la mécanique des Êtres**  
Céline Le Merlus

**82 *Dreamlands*, Immersion dans l'autre art cinématographique**  
Marie Claude Mirandette

**88 Espace [Im]Media 2016 :  
Effets de corps, effets de présence**  
Sophie Drouin

**92 Georges Didi-Huberman, le collectionneur de passions politiques**  
Florence Chantoury-Lacombe

**94 « Ménage/Montage » de Nathalie Bujold à Marseille**  
Marc Mercier

**A** partir de maintenant, notre mission prend un nouveau tournant. Ce dernier coïncide avec notre trentième anniversaire, incluant les trois dernières années, orientées vers les arts numériques et médiatiques. Notre revue change de cap en adoptant exclusivement le format numérique. Nous délaissions la publication sur papier, et ce, dès la présente livraison.

Le manque de temps consacré à la culture et la croissance de l'offre, partout et particulièrement sur les médias numériques, ont eu raison du marché de l'imprimé. Et ce simple geste de tourner une page de papier, que l'on a tant aimé, devient inopportun.

C'est la brillance et la profondeur de l'image écranique qui nous fascineront désormais, de même que les multiples marchés non encore « exploités » par une revue d'arts technologiques. On songe aussi à tous ces nouveaux auteurs et créateurs et à un ensemble d'hyperliens qui nourriront nos articles, menant les lecteurs, espérons-le, vers les territoires du savoir et de l'inconnu. Vu le succès colossal des arts numériques en ville comme en région – et partout dans le monde – nous cherchons à intéresser plusieurs de ces nouveaux publics qui se sensibilisent aux pratiques que nous défendons et suivent l'art numérique sur la toile. Ils sont la suite inespérée d'une esthétique relationnelle qui aurait vraiment bien tourné ! Tout comme les arts numériques et médiatiques sont la continuation de l'histoire de l'art.

Si la revue est déjà publiée et indexée en numérique depuis quelques années grâce à Érudit, qui assure notre promotion auprès des institutions d'enseignement ici et à l'étranger, nous faisons, de plus, sur le développement de lectorats issus d'écosystèmes artistiques inspirés, réunis autour des champs disciplinaires que nous représentons. Tout comme ceux qui travaillent en réseau avec les technologies (théâtre, architecture, son, sciences, art public, Fab Labs et tant d'autres). Sur une base locale et internationale, notre programme est de travailler avec les milieux spécialisés concernés, et, dans un mouvement d'ouverture, de démocratiser les discours, que ce soit par la revue numérique, un site, des expositions, des colloques ou des rassemblements. Nous pensons que les arts numériques et médiatiques ont un fort impact sur les publics et qu'enfin, les arts actuels s'acheminent vers une reconnaissance sans précédent.

Chers amis des arts numériques et médiatiques, ainsi que de toutes disciplines artistiques, tous publics, je vous invite à suivre la migration de notre revue vers le numérique sur notre site [www.etcmedia.ca](http://etcmedia.ca) et à vous y abonner : <http://etcmedia.ca/fr/je-mabonne/>.

Ne boudez pas votre plaisir avec ce premier numéro uniquement numérisé. Nous sommes honorés de vous offrir un numéro historique, traitant d'un très grand nombre d'œuvres créées expressément pour les célébrations entourant l'anniversaire de fondation de la ville de Montréal.

Intitulé *Mapping & projections*, le présent numéro s'annonce sous un mode festif, témoignant en bonne partie de la part donnée aux arts numériques et médiatiques dans ce contexte du 375<sup>e</sup> anniversaire de Montréal. En effet, les arts numériques et médiatiques imprègnent la ville comme jamais auparavant. On ne peut rester indifférent devant cette ville qui s'anime devant nous. Nous avons la démonstration tangible que cette forme d'art peut toucher un très large public, de manière ludique, parfois indiscernable, bref, complexe. Bravo Montréal, même si ton administration est critiquée sous plusieurs aspects, des dépassements de coûts aux mauvais choix d'événements ! Il n'en demeure pas moins que l'attention accordée aux arts visuels et numériques fait date, tant en nombre, en budget, qu'en féerie.

Plus que jamais, votre soutien est requis ! Profitez des tarifs très bas du numérique pour la promotion et le développement des arts numériques et médiatiques. Et pour ETC MEDIA, <http://etcmedia.ca/fr/je-mabonne/>.

Isabelle Lelarge

N.B. En passant, permettez-moi de vous exprimer mon soulagement au moment d'abandonner la logistique de l'entreposage des boîtes de revues, des coûts exorbitants des imprimeurs, de la poste et du courrier, la quasi-absence de distributeurs et de librairies, bref, un marché liquéfié.

# TURNING POINT

**T**his issue marks a turning point in our mission and coincides with our thirty-year anniversary, the last three of which have focused on media and digital art. Our magazine is changing course, henceforth adopting an exclusively electronic format. As of the current issue, we will no longer be publishing in print form.

The inadequate time devoted to culture combined with an increase in supply everywhere, but also more particularly in digital media, have slain the print publishing industry. And the simple gesture of turning the page, of which we have been so fond, has become inopportune.

The luminous depth of the image on the screen is what fascinates us now, as well as the many markets that have yet to be “mined” by a media art magazine. We are thinking of all the new writers and artists and all the hyperlinks that will augment our articles and guide our readers, we hope, into unknown areas of knowledge.

Given the colossal success of the digital arts in cities and regions everywhere in the world, we seek to draw the interest of new readers who are becoming aware of the art practices we advocate and who are following digital art on the web. They are the unexpected consequence of a relational aesthetics that has truly shifted, just as the media and digital arts are the continuation of art history.

While we have already been publishing and indexing the magazine in electronic format for a few years through *Érudit*, which promotes the magazine to local and international educational institutions, we are counting on developing a new readership drawn from inspiring artistic ecosystems assembled around the art disciplines that we represent, just like others who work in tandem with technology (theatre, architecture, sound, sciences, public art, Fab Labs, and many more). We intend to work with the relevant specialized areas both locally and internationally and, in the spirit of openness, to democratize the discourses, whether by means of the online magazine, a website, exhibitions, conferences, or events. We believe that the media and digital arts have significant impact on the public at large and that, at last, contemporary art is close to receiving unprecedented recognition.

Dear friends of the media and digital arts, as well as of all art disciplines and audiences, I invite you to follow the migration of our magazine to electronic format on our website [www.etcmedia.ca/en/](http://www.etcmedia.ca/en/) and to subscribe at <http://etcmedia.ca/en/subscribe/>.

Don't deny yourself the pleasure of this first solely electronic issue. We feel honoured to offer you a historic issue about a large number of works created specifically for the anniversary of the founding of Montreal.

Titled *Mapping & Projections*, the current issue has a celebratory tone, by and large attesting to the role given to media and digital art for Montreal's 375th anniversary. Media and digital art permeates the city like never before, and as the city comes alive before us, we cannot remain indifferent. We have tangible proof that these art forms can affect a wide audience, whether in playful, brief, indiscernible, or complex ways. Although the city's administration has been criticized for various reasons, from overspending to not making the right choices for events, I say bravo Montreal! The fact remains that the attention given to visual and digital art has reached a milestone in terms of numbers, budget, and spectacular effect.

Your support is needed more than ever! Take advantage of the low online rates to promote and help develop the media and digital arts. And for ETC MEDIA go to <http://etcmedia.ca/en/subscribe/>.

Isabelle Lelarge

Translated by Oana Avasilichioaei

Note: I would also like to express how relieved I feel to be leaving behind the logistics of storing boxes of magazines, the exorbitant printing costs, the postage and mailing, the semi-absent distributors and bookstores, in short, a market that is collapsing.



# MAPPING

The background of the entire page is a dark, atmospheric scene. It features several vertical, glowing green and blue light spots that resemble bokeh or light trails. In the lower portion, there is a wooden walkway that curves through the space, suggesting a virtual or digital environment. The overall aesthetic is high-tech and mysterious.

# **& PROJECTIONS**

**AVENTURES DANS LA VILLE NUMÉRIQUE :**

**MONTRÉAL À LA FINE POINTE DE L'INNOVATION**

riche de près de 2000 praticiens qui s’y considèrent comme chez eux, y compris un certain nombre d’innovateurs reconnus dans le domaine, Montréal s’impose comme lieu international d’art numérique avancé. Rafael Lozano-Hemmer, artiste interactif non conformiste mexico-canadien, est le premier d’entre eux. Il utilise la cybernétique, la surveillance électronique et divers réseaux télématiques, les algorithmes de reconnaissance faciale et les bulles de parole imprimées 3-D pour se pencher sur les problèmes d’identité, de liberté et de coercition.

*Pulse Room* (2006) de Lozano-Hemmer, présentée à la Biennale de Venise en 2007 et installée au Musée d’art contemporain de Montréal en 2014, fut une pierre de touche emblématique de l’art interactif. Des ordinateurs captaient puis traduisaient le rythme cardiaque des visiteurs en impulsions de lumière alimentant quelque 300 ampoules suspendues au plafond de la salle d’exposition. Aux battements supervisés d’un seul cœur humain s’ajoutaient ceux de milliers d’autres, produisant des épiphanies rapsodiques en cascade.

Dans une interview récente accordée à Michael-Oliver Harding, Lozano-Hemmer, qui supervise à Montréal un studio de dix personnes travaillant sur ses projets, s’exprime de manière critique; il est déçu que Montréal n’ait pas poursuivi sur la lancée radicale et les promesses de Terre des Hommes en 1967, mais il reconnaît que le talent artistique est là, ainsi que les matrices de soutien nécessaires à sa culture et à son expression, citant des organisations comme MUTEK, Elektra, Phi Center et Arsenal. Lozano-Hemmer suggère que ce n’est qu’une question de temps avant que Montréal ne prenne sa place légitime comme une ville véritablement expérimentale, à la fine pointe de l’innovation, aimant le risque<sup>1</sup>.

Les preuves récentes recueillies à partir des installations et des interventions suivantes, parmi beaucoup d’autres, démontrent que Montréal est une pépinière de talents à la fine pointe de la numérisation à grande échelle.

*Connexions vivantes*, une de ces interventions, une œuvre lumineuse pour le pont Jacques-Cartier, fut créée en mai 2017. Depuis son inauguration en 1930, le pont Jacques-Cartier est une icône de la région métropolitaine de Montréal. *Connexions vivantes* est un tour de force en matière d’éclairage interactif. Chaque nuit, le pont prend vie grâce à un programme intelligent s’appuyant sur 10,4 kilomètres de câblage, 2807 lumières et 10 000 systèmes de montage. La mise en lumière varie selon le cycle des saisons, passant de vert à orange à rouge et, enfin, au bleu. Les forces énergétiques qui caractérisent la communauté montréalaise sont rendues perceptibles par le scintillement continu des lumières. Leur accélération, leur intensité et leur dimensionnalité dépendent des références faites à Montréal sur diverses plateformes de médias sociaux. Ainsi, le pont intègre les conversations sociales de la ville en temps réel. Chaque heure de la nuit, de courtes animations de cinq minutes traduisent visuellement l’ambiance prédominante de Montréal, déduite de divers types de données quotidiennes, y compris la météo, la circulation, les nouvelles, les événements majeurs, etc.

Activé de façon continue par les dizaines de millions de connexions naturelles et humaines qui constituent le pouls vivant de la ville, le pont se transforme en miroir de l’énergie collective de Montréal, un symbole vivant des morphologies de la ville et une matrice unifiant ses énergies sans nombre. Le concept a été mis au point par Moment Factory, en collaboration avec six studios multimédias et concepteurs d’éclairage montréalais : Ambiances Design Productions, ATOMIC3, Éclairage Public / Ombrages, Lucion Média, Réalisations et UDO Design.





Moment Factory, *Illumination du pont Jacques-Cartier*, 2017, Montréal. Photos : HR.

Du 11 décembre 2016 au 1<sup>er</sup> janvier 2017, *Aurores Montréal* célébrait le 375<sup>e</sup> anniversaire de la ville sur le versant est du Mont-Royal, devant le parc Jeanne-Mance. Dans cette remarquable installation lumineuse de l'artiste montréalais Marc Séguin, créée en collaboration avec l'entreprise multimédia 4U2C, les projections vidéo couvrent une superficie de plus de 15 000 mètres carrés. Grâce à ces énormes fresques flottantes, intégrant la poésie de Marie Uguay et de Leonard Cohen, la montagne se transforme en icône vivante et héraldique de la ville, tel l'Observatoire Griffith à Los Angeles.

Dans *Cité Mémoire*, une expérience urbaine et multimédia créée par Michel Lemieux et Victor Pilon en collaboration avec Michel Marc Bouchard, divers tableaux évoquant une série de jalons de l'histoire de Montréal sont projetés sur les murs de la ville. Par des mots, des images et de la musique, le spectateur qui accepte de suivre le parcours s'imprègne également de l'esprit prévalant dans la ville, depuis sa fondation jusqu'à la période actuelle.

Créateur remarquable, décorateur, réalisateur, compositeur, interprète et vidéaste, Michel Lemieux se situe à l'avant-garde des arts de la scène depuis près de quarante ans. Par l'intermédiaire de leur société de production Lemieux Pilon 4D Art, Lemieux et son partenaire Victor Pilon – lui-même réalisateur, scénographe, concepteur visuel et photographe – utilisent de nouvelles technologies pour intensifier l'effet auratique de leurs tableaux vivants et améliorer leurs réponses sensorielles et émotionnelles. Avec la collaboration du célèbre dramaturge Michel Marc Bouchard, auteur de plus de 25 pièces, ils ont réalisé une œuvre de métathéâtre, projetée dans le Vieux-Montréal tous les soirs, du crépuscule à minuit.

Les projets réalisés par Illuminart sont particulièrement intéressants – téléchargez l'application depuis Apple Store et Google Play. Cette année, dans le cadre du Festival Montréal en Lumière, Illuminart a présenté 25 œuvres d'art en plein air utilisant des lumières et des projections. Grâce à la cartographie vidéo sur les bâtiments, les installations interactives et les sculptures éclairées,

un parcours des plus accueillants a été mis en place pour les promenades dans le Quartier des spectacles.

L'une des entreprises locales réunies dans Illuminart est 4U2C, mentionnée précédemment pour son travail en collaboration avec Marc Séguin. L'équipe 4U2C a créé une séquence dynamique et animée, *Ex Umbra*, qui est projetée sur la façade du Monument-National (inauguré il y a environ 125 ans), sur le boulevard Saint Laurent, l'un des plus anciens théâtres québécois toujours en activité. Une autre création de 4U2C, intitulée *Carina Nebula*, était exposée au parc Toussaint-Louverture, sur le boulevard De Maisonneuve. Inspiré par les pianos publics disséminés dans toute la ville, le piano, ici, était lié à un système par lequel chaque note créait un effet d'éclairage différent. Les Montréalais pouvaient concocter leur propre spectacle de lumière en appuyant sur les touches du clavier.

Dans *Évolutions*, Yann Nguema et le groupe musical EZ3kiel ont utilisé les arts numériques pour déconstruire et reconstruire en temps réel l'église Saint James United sur la rue Saint-Catherine, projetant sur la façade un colosse remuant qui a fasciné les téléspectateurs. Par la magie du jeu interactif des projections vidéo et lasers, les pierres elles-mêmes se mettent à bouger et à se briser.

Dans *Irradiance*, une création de la Société des Arts technologiques produite par Illuminart, notre empreinte métrologique est restituée par une quinzaine de dispositifs de mesure qui composent une énorme projection architecturale générative sur le bâtiment La Capitale, situé au 425, boul. De Maisonneuve Ouest.

Omniprésente, *Instance*, l'un des nombreux projets séduisants des étudiants diplômés de l'UQAM du baccalauréat en communication, profil médias interactifs, a des composants installés sur différents sites du réseau du Quartier des spectacles. Elle personnifie une intelligence artificielle initialisée il y a 375 ans et qui veille sans relâche sur Montréal. Telle une éponge, cette IA





Moment Factory, *Illumination du pont Jacques-Cartier*, Montréal, 2017. Photo : HR.



*Cité Mémoire*, tableau créé par Michel Lemieux et Victor Pilon en collaboration avec Michel Marc Bouchard, 2017. (Extrait).  
Photo Jean-François Lemire/ShootStudio.ca.

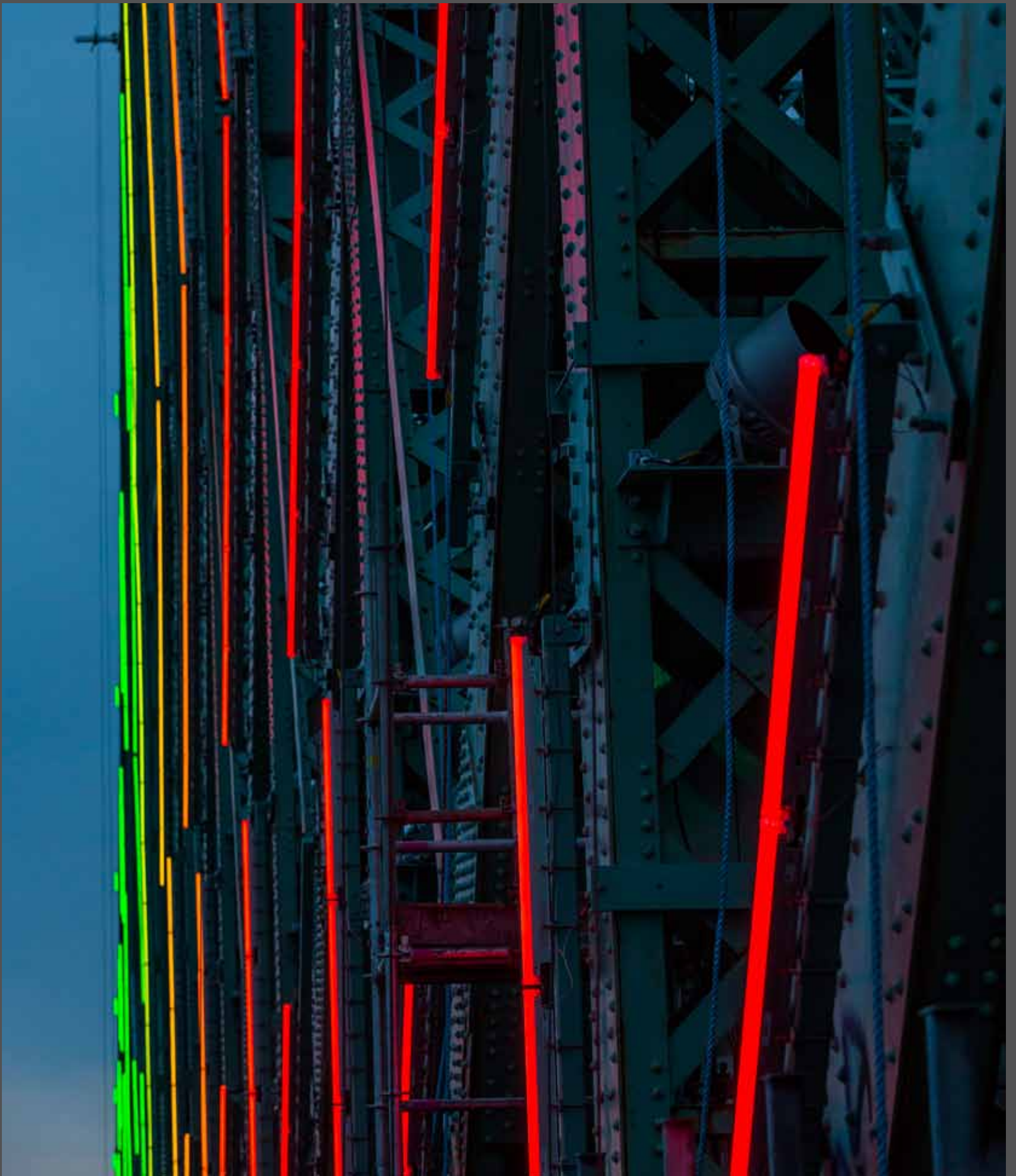
hypothétique absorbe toutes les données disponibles sur Montréal et ses citoyens, et manifeste le désir de prendre le contrôle de la ville. Au 2-22 (2, rue Sainte-Catherine Est), *Instance* filtre les données de Montréal et les compare avec les données d'autres villes planétaires, dont Lyon, Berlin et New York. Le cerveau du système *Instance* est situé sur la Place Pasteur de l'UQAM. Un serveur cubique, qui ressemble à un énorme cube hongrois (Rubik's Cube) composé de couches de lumière superposées est animé par le flux continu des données générées par le système. Ce serveur cubique est, à bien des égards, l'étoile du spectacle. Au cœur de la Place Pasteur, une projection sur la façade de la tour Saint-Jacques transmet les analyses de la numérisation du bâtiment, que l'entité *Instance* a entreprise afin de mieux comprendre sa ville. Une section du clocher de l'Église-de-Saint-Jacques affiche également les données recueillies sur les participants identifiés dans la capsule de la Place Pasteur. La tour Saint-Jacques devient effectivement une matrice visuelle pour le corps humain, affichant les résultats biométriques de sa numérisation et de ses analyses. À la Grande Bibliothèque, les données sont indexées par l'IA qui numérise le bâtiment et ses utilisateurs, construisant une banque de données massive dont l'étendue et le contenu sont révélés par des représentations graphiques projetées sur les murs du bâtiment. Au Pavillon Judith-Jasmin, les données entrantes sur les utilisateurs de tous les fronts sont interprétées et analysées en vue de liens qui éclairent les phénomènes qui influencent la vie dans la ville. Les vidéos des passants capturés par les caméras de surveillance sont analysées et mettent en relief les limites du contrôle. L'ingéniosité et l'ampleur d'*Instance* nous permettent de croire que le millénaire de la ville numérique est proche.

Pour l'automne 2017, le partenariat du Quartier des Spectacles a annoncé la première édition d'un grand événement d'art public au cœur du centre-ville de Montréal, dans le cadre de ses célébrations du 375<sup>e</sup> anniversaire. Une vingtaine de travaux temporaires et d'installations, ainsi que des œuvres publiques permanentes, seront inclus dans l'espace KM<sup>3</sup> (kilomètre cube). Des œuvres faisant une utilisation dynamique de l'infrastructure numérique du Quartier seront le point saillant de la thématique de l'événement. Les commissaires et artistes scéniques de cette édition inaugurale sont Melissa Mongiat et Mouna Andraos, cofondatrices du studio de design Daily tous les jours et créatrices de la célèbre installation *21 Balançoires / 21 Swings* et de l'installation multimédia interactive *McLarena*. Elles sont également derrière *Chorégraphies pour des humains et des étoiles*, première œuvre d'art numérique à rejoindre la collection d'œuvres publiques de la Ville de Montréal. Toutes ces expériences récentes et les expositions d'œuvres d'art numériques et de nouveaux médias laissent présager un bel avenir que Rafael Lozano-Hemmer, ses braves compatriotes, concitoyens et amateurs d'art de tout acabit espèrent voir se concrétiser plus tôt que tard.

James D. Campbell

Écrivain et commissaire d'exposition, **James D. Campbell** vit à Montréal. Auteur de plusieurs livres et catalogues sur l'art, il contribue également à plusieurs revues, telles *ETC MEDIA*, *Border Crossing* et *Canadian Art*.

<sup>1</sup> Michael-Oliver Harding, « Surveying the New Media Scene with Rafael Lozano-Hemmer », *Phi Centre Blog*, 29 mars, 2017, <https://phi-centre.com/en/post/en-rafael-lozano-hemmer/>.



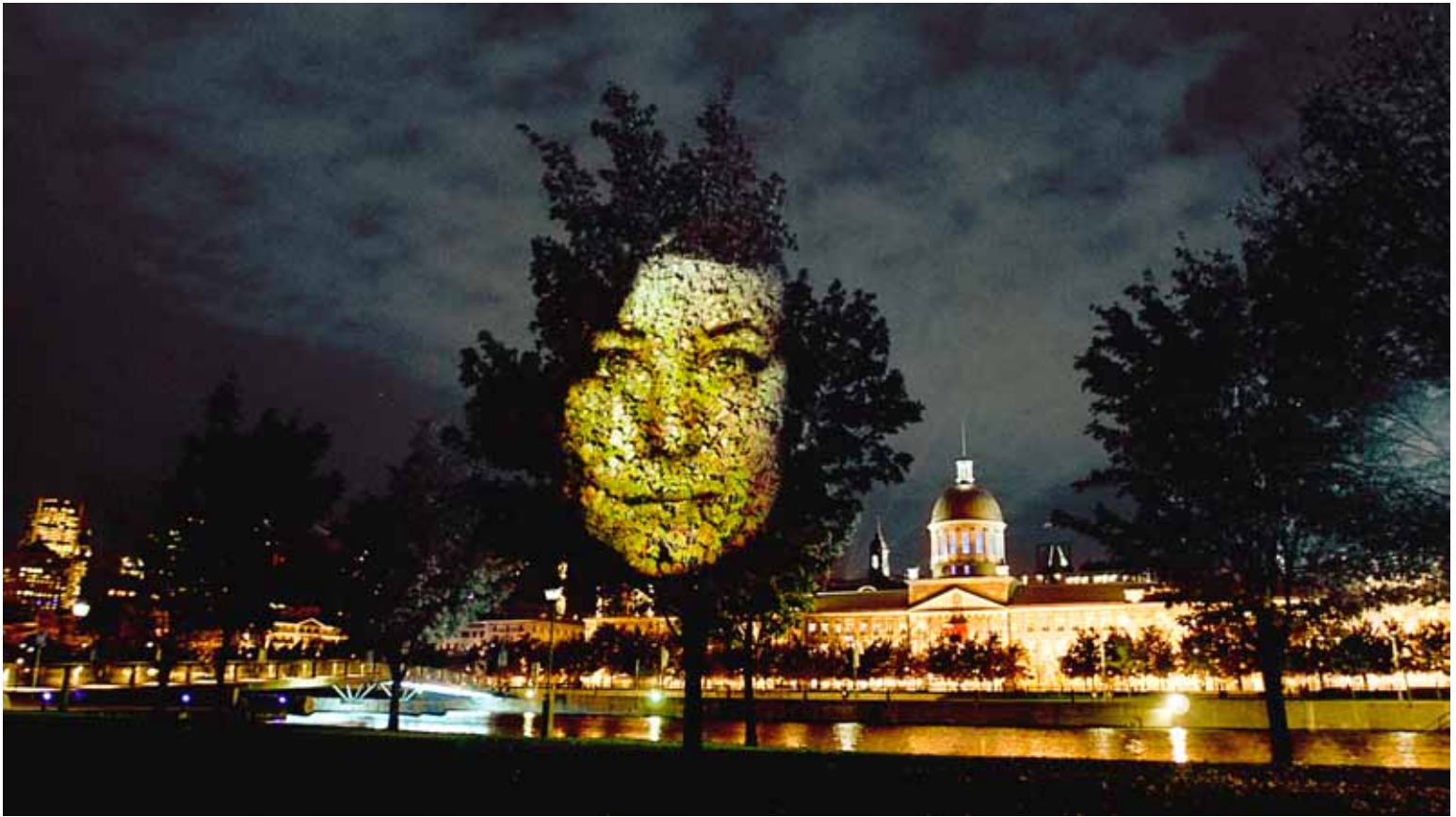
Moment Factory, *Illumination du pont Jacques-Cartier*, Montréal, 2017. Photo : HR.



Adventures in  
the Digital  
City:  
Montreal  
on the  
Cusp



6666



*Cité Mémoire*, tableau created by Michel Lemieux and Victor Pilon in collaboration with Michel Marc Bouchard, 2017.  
Projection on a tree. Photo: Jean-François Gratton/ShootStudio.ca.

Montreal has established itself as an international locus of advanced digital art with almost 2000 practitioners who now call it home, including a number of recognized innovators in the field. Maverick Mexican-Canadian interactive artist Rafael Lozano-Hemmer is foremost among them. He uses cybernetics, electronic surveillance and sundry telematic networks, facial recognition algorithms and 3-D-printed speech bubbles to interrogate issues of identity, freedom and coercion.

Lozano-Hemmer's *Pulse Room*, created in 2006, presented at the Venice Biennale in 2007, and installed at the Musée d'art contemporain de Montréal in 2014, was a proverbial touchstone of interactive art. Computers captured and channelled the heart rate of visitors into pulses of light in some 300 light bulbs suspended from the ceiling of the exhibition room. The surveilled beating of a single human heart was added to that of thousands of others to produce cascading rhapsodic epiphanies.

In a recent interview with Michael-Oliver Harding, Lozano-Hemmer, who oversees a studio with ten people working on his projects in Montreal, speaks out critically. Disappointed that Montreal has not carried through on the radical promise embedded in and prophesied by "Man and His World" in 1967, but he recognizes that the artistic talent is here, as well as the supportive matrices necessary for its cultivation and expression, citing organizations like MUTEK, Elektra, Phi Centre and Arsenal. Lozano-Hemmer suggests that it is only a matter of time before Montreal takes its rightful place as a genuinely experimental, cutting-edge, "risky" city.<sup>1</sup>

Recent evidence gathered from the following installations and interventions, among many others, demonstrate that Montreal is a seedbed on the cusp of wholesale digitalization.

One such intervention is the Jacques Cartier bridge illumination, *Living Connections*, which launched in May of 2017. The Jacques Cartier Bridge has been an icon of the Greater Montreal area since its inauguration in 1930.

*Living Connections* is a *tour de force* of interactive lighting, whereby the bridge is brought to life every night through intelligent programming relying on 10.4 kilometres of cabling, 2807 lights and 10 000 mounting systems. The lights change according to the cycle of the seasons—green to orange to red and, finally, blue; the energetic forces that characterize the Montreal community will be perceivable through the continual flickering of the lights. Their acceleration, intensity, and dimensionality are contingent on the references to Montreal on various social media platforms. Thus, the bridge will embody the city's social conversations in a real-time context. Every hour at night, short 5-minute animations will visually translate Montreal's prevailing mood, inferred from various types of daily data, including the weather, traffic, news, major events, and so on.

Continuously activated by tens of millions of natural and human connections that constitute the living pulse of the city, the bridge itself will effectively mirror Montreal's collective energy and become a living symbol of the city's morphologies and a unifying matrix of its myriad energies.

The concept was conceived by Moment Factory in collaboration with six Montreal multimedia and lighting studios: Ambiances Design Productions, ATOMIC3, Éclairage Public/Ombrages, Lucion Média, Réalisations, and UDO Design.

*Aurores Montréal* on the east slope of Mount Royal, in front of Jeanne-Mance Park, memorably celebrated the 375th anniversary of the city from December 11, 2016 until January 1, 2017. In this remarkable light installation by local artist Marc Séguin, in collaboration with the multimedia company 4U2C, the mountain hosted projections covering an area of more than 15 000 square meters. These huge floating, frescoes, as well as the poetry of Marie Uguay and Leonard Cohen, saw the mountain transformed into a living, heraldic icon of the city, like the Griffith Observatory in Los Angeles.

In *Cité Mémoire*, an urban, multimedia experience created by Michel Lemieux



*Cité Mémoire*, tableau created by Michel Lemieux and Victor Pilon en collaboration with Michel Marc Bouchard, 2017. Photo: Jean-François Lemire/ShootStudio.ca.



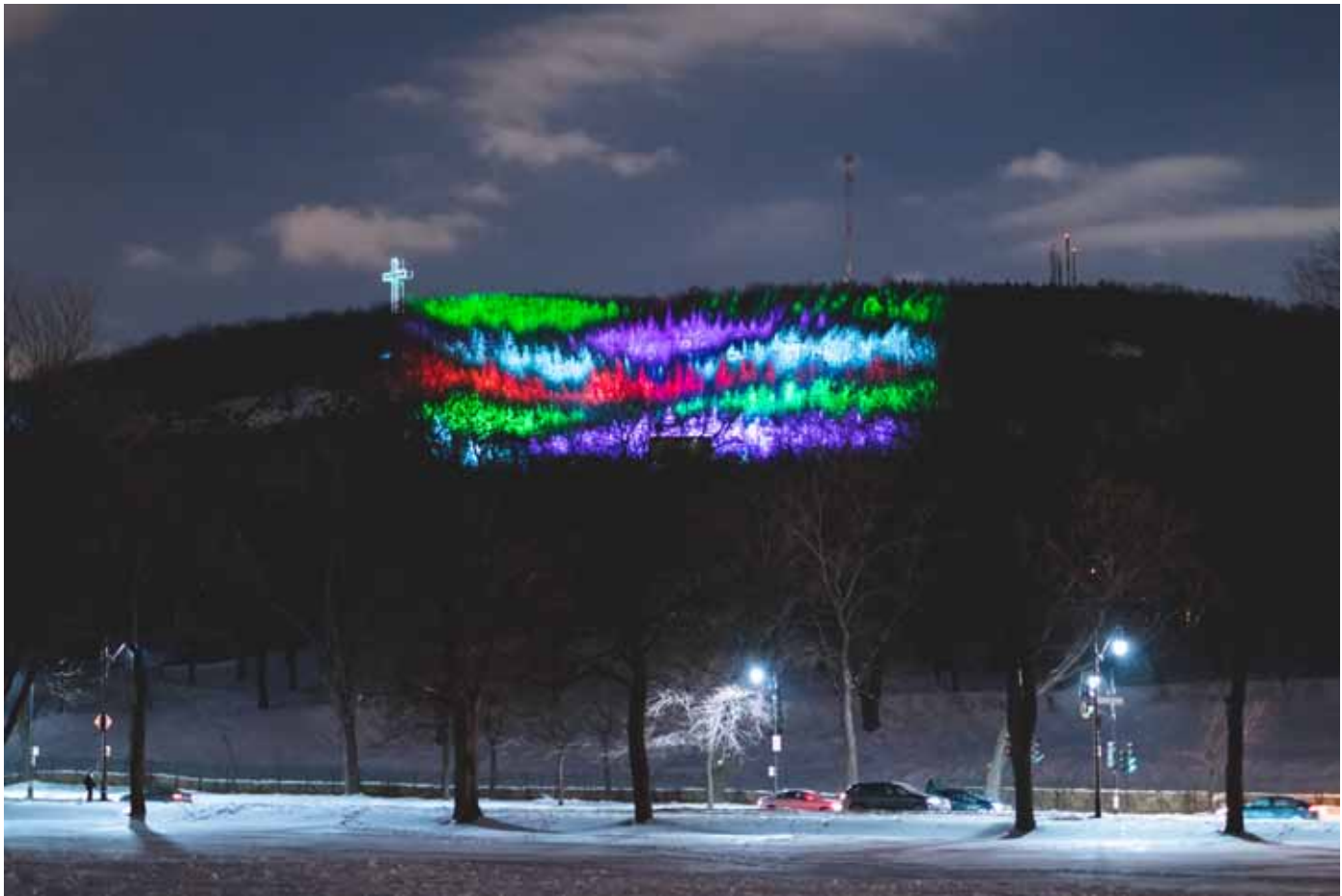
and Victor Pilon in collaboration with Michel Marc Bouchard, various tableaux covering a range of milestones in Montreal's history are projected on the walls of the city. The engaged spectator who follows the "cast" is also drawn into the prevailing spirit of the city through words, images, and music, from its founding through contemporaneity.

A noted creator, set designer, director, composer, performer, and videographer, Lemieux has been at the forefront of the performing arts for almost forty years. Together with his partner Victor Pilon, a director, set designer, visual designer, and photographer, and through their production company Lemieux Pilon 4D Art, they utilize new technologies to intensify the auratic effect of their *tableaux vivants* and enhance their audience's sensory and emotional responses. With the collaboration of noted dramatist Michel Marc Bouchard, who has written more than 25 plays, they essayed a work of meta-theatre, projected throughout Old Montreal every evening from twilight to midnight. Of special interest here are the Illuminart projects (download the app from the Apple Store and Google Play). As part of this year's Montréal en Lumière Festival, Illuminart featured 25 outdoor artworks involving lights and projections. Through video mapping on buildings, interactive installations, and

illuminated sculptures, a welcoming route was opened for promenades through the heart of the city.

One of the local companies involved in Illuminart is 4U2C, mentioned earlier for its work in collaboration with Marc Séguin. The 4U2C team created a dynamic, animated sequence *Ex Umbra*, projected on the facade of the about-125-year-old Monument-National on Saint Laurent Boulevard, as a loving tribute to the oldest Quebec theatre still in operation. Another 4U2C creation, titled *Carina Nebula*, was on display at Parc Toussaint-Louverture on De Maisonneuve Boulevard. Inspired by the public pianos that can be found and played throughout the city, the piano here was linked to a system by which the hitting of each note created a different lighting effect. Montrealers could concoct their very own light show by playing a keyboard.

In *Evolutions*, Yann Nguema and the musical group EZ3kiel employed the digital arts to deconstruct and reconstruct the Saint James United Church on Saint Catherine Street West in real time, transforming the facade into a restless behemoth that transfixes the viewer's attention. Using the interactive web play of projections and lasers, the very stonework begins to move and shimmy.



Marc Séguin, *Aurores Montréal*, projections on the east slope of Mont-Royal, Montreal. December 11, 2016 to January 11, 2017.

In *Irradiance*, a creation of the Société des Arts Technologiques produced by Illuminart, our metrological imprint was generated by some 15 measuring devices contributing to a huge generative architectural projection on the La Capitale Building at 425 De Maisonneuve Blvd. West.

The multipartite *Instance*, one of several beguiling projects initiated by UQAM graduate students in the BA Communications/Interactive Media program, has components installed at different sites in the downtown core and showcases an artificial intelligence conceived of as having been initialized 375 years ago, and which relentlessly watches over Montreal. Sponge-like, this hypothetical AI absorbs all available data on Montreal and its citizens, and evinces a desire to take control of the city. At 2-22 (2 Sainte Catherine Street East), *Instance* sifts Montreal data and compares it with data from other global cities including Lyon, Berlin, and New York. The Brain of the *Instance* system is located in the middle of Place Pasteur. A cubic server that resembles a huge Rubik's Cube consisting of stacked layers of lights is animated by the continual flow of data generated by the system. This cubic server is, in many respects, the star of the show. At Place Pasteur, a projection on the Saint-Jacques Bell Tower transmits *Instance*'s analyses of its digitization of the building, which the entity has undertaken to better understand its city. One section of the bell tower also displays the accumulation of data on participants identified in the capsule in Place Pasteur. The Saint-Jacques Bell Tower effectively becomes a visualised matrix for the human body, displaying the biometric results of its digitization and analyses. At the Grande Bibliothèque, data is indexed by the AI as it digitizes the building and its users, building up a massive databank, the breadth and contents of which are revealed through graphic representations on the walls of the building. At the Pavillon Judith-Jasmin, incoming data on users from all fronts is interpreted and analyzed for links that shed light

on phenomena influencing life in the city. Videos of passersby captured by surveillance cameras are analyzed and shed light on the limits of control. The sheer ingenuity and staggering breadth of *Instance* leads us to believe that the millennium of the Digital City is close at hand.

For Fall 2017, the Quartier des Spectacles Partnership has announced the first edition of a major public art event in the heart of downtown Montreal as part of its 375th anniversary celebrations. Some twenty temporary works and installations, as well as permanent public artworks, will be included in the event called KM3. Works that make dynamic use of the Quartier's digital infrastructure will be a thematic highlight of the event. The curators and scenic artists for this inaugural edition are Melissa Mongiat and Mouna Andraos, the co-founders of the Daily tous les jours design studio and creators of the famous installation *21 Balançoires/21 Swings* and the interactive, multimedia installation *McLarena*. They are also behind *Choreographies for Humans & Stars*, the first digital artwork to be included in the Ville de Montréal's collection of public artworks.

All these recent experiments in and exhibitions of digital and new media artworks bode well for a future that Rafael Lozano-Hemmer, his brave compatriots, and art lovers of all stripes, for that matter, hope will arrive sooner rather than later.

James D. Campbell

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

<sup>1</sup> Michael-Oliver Harding, "Surveying the New Media Scene with Rafael Lozano-Hemmer" *Phi Centre Blog* (March 29, 2017): <https://phi-centre.com/en/post/en-rafael-lozano-hemmer/>.





Marc Séguin, *Aurores Montréal*, projections on the east slope of Mont-Royal, Montreal. December 11, 2016 to January 11, 2017. 2017.





# UN FEU DIGITAL DANS UNE RUCHE MULTIMÉDIA : MOMENT FACTORY



Moment Factory, Illumination du pont Jacques-Carrier, Montréal, 2017. Photo : HR.



réé en 2001, Moment Factory est un « studio de divertissement multimédia<sup>1</sup> », spécialisé dans la création de projets immersifs. Né de la rencontre de deux fous de rave party et d'innovation technologique (Sakchin Bessette et Dominic Audet – rejoints en 2007 par Eric Fournier), le studio a d'abord fait sa marque dans la mise en lumière architecturale et la création de dispositifs

d'images pour des événements corporatifs, des concerts, des boutiques. Aujourd'hui, les studios embauchent 250 personnes, ont des bureaux à Londres, Los Angeles, Paris et Tokyo et ont élargi leur domaine d'intervention pour aborder des créations propres (comme les parcours *Lumina*, créés dans des sites naturels). Moment Factory intervient à la fois sur la tournée des Red Hot Chili Peppers ou un concert de Madonna, sur une création du Cirque du Soleil, le pont Jacques-Cartier à Montréal, à l'aéroport de Los Angeles, sur un bateau de croisière, dans un restaurant japonais, etc., avec des constantes, une signature et une réflexion sur la technologie employée, un « feu digital » qu'ils convoquent comme occasion de rassemblement.

Quand on pousse la porte du 6250 avenue du Parc, à Montréal, on a l'impression de plonger dans une ruche : bourdonnement, activité frénétique, ronde des collaborateurs (individus concentrés qui avancent tête baissée ou en grande discussion, parfois sur une planche à roulettes !). En passant d'un étage à l'autre, telles les « hausses » d'une ruche, on ne voit pas naître des abeilles dans les alvéoles, mais bien des projets multimédias !

L'accès au rez-de-chaussée donne sur une salle commune évoquant un café branché (où tout le monde pourrait passer derrière le comptoir) et sur plusieurs lieux stratégiques comme la « proroom » (salle studio où on peut pré-installer des projets, développer des explorations ou faire des tournages) et la « black box » (autre lieu de tests, doté de toutes sortes de censeurs – Kinect, caméra thermique, scanner 2D, etc.). On y trouve aussi la « salle du pont », ainsi nommée, car elle contient une maquette de grandes dimensions (1:100<sup>e</sup>) du pont Jacques-Cartier et divers projecteurs vidéo installés de manière fixe dans la salle – ce qui a permis aux équipes de venir faire leurs tests tout au long du processus de création, étalé sur quatre années. À l'étage, sur le plateau principal, les trois départements principaux cohabitent dans un immense espace ouvert, délimité par quelques salles de réunion : la création, l'innovation et l'administration/production (qui gère aussi le volet scénographie).

### Une expérience collective

Moment Factory insiste sur l'expérience collective qu'elle propose autour de ses créations comme lieux de rassemblement. Le public autour d'un feu de camp digital : cette mythologie est très proche de celle d'un Robert Lepage rêvant des origines du théâtre, avec son *mythe de la carrière*. On y trouve une même évocation d'un feu originel autour duquel on se réunirait pour raconter et écouter des histoires. Lepage ajoute, cependant, un élément en évoquant l'ombre du conteur qui se dresse parmi les gens rassemblés, visible sur une des parois de la carrière. Lepage a une claire conscience du devenir écranique de l'acteur, de son devenir bidimensionnel et de l'autonomie possible de cette ombre, qui peut raconter autre chose que le conteur lui-même : autonomie de l'image projetée qui peut s'affranchir de son sujet. En vidéoscénique comme dans les créations multimédias de Moment Factory, on joue souvent de cette autonomie de l'ombre, en décalant un reflet, en retardant un écho, en rendant l'ombre indépendante de son sujet – et là repose en partie la magie et la désorientation provoquées par les propositions de Moment Factory. Dans les deux cas, il y a une importance capitale de la narration, du feu et de l'image créée par ce feu.

Il s'agit aussi de recréer du collectif, de l'émotion partagée via l'immersif, en opposition aux consommations contemporaines individuelles (télé, tablette,

ordinateur, téléphone). Ce qui explique aussi pourquoi, dans leurs créations, on n'utilise pas de lunettes de vision dans une optique de réalité virtuelle, car cela contribuerait à créer une expérience individuelle du projet.

Moment Factory cherche à rassembler les gens, avec des créations reflétant une maîtrise technologique évidente, mais qui travaillent avant tout à réintroduire de l'enchantement dans nos espaces de vie, notamment dans l'espace public. Il y a là un manifeste, voire un geste politique, qui complexifie la simple étiquette de firme « d'entertainment multimédia ». D'où l'évolution intéressante de leur slogan qui est passé de « musique pour les yeux » à « on fait ça en public ». « Que ce soit avec un concert, un magasin phare ou un espace urbain, notre objectif est d'insuffler un sentiment d'émerveillement collectif et de connexion », peut-on lire sur le site de la compagnie. On pourrait dire de reconnexion et de prise de conscience de l'interaction collective. Que ce soit par l'utilisation de bâtons lumineux dans les projets *Lumina*, ou par la prise de parole à des micros dans l'espace public (*Mégaphone*, *Nova Lumina*), l'événement est conditionné par l'intervention du public. Dans *Nova Lumina* (2016), parcours lumineux créé à Chandler le long de la mer, « le bâton connecte littéralement les visiteurs au lieu, à l'histoire et aux installations multimédias puisqu'il réagit à l'approche des installations et des zones de projection et d'effets visuels<sup>2</sup> ». Comme me l'exprime Léa Behr – travaillant le design autour de l'interactif, responsable du Labo et qui me fait tester la « Black Box » –, il s'agit de « transformer l'espace public en espace de jeu ». Déjà, en 2013, *Mégaphone* a donné l'occasion de rendre lisible, visible, la parole publique dans une exploration ludique, mais à portée politique de par la parole laissée aux utilisateurs comme son incidence, puisque l'intégralité du texte proféré dans un micro par un utilisateur était projetée dans des conteneurs et que certains mots s'ajoutaient en mapping 3D sur la façade du pavillon Kennedy de l'UQAM. La proposition n'est pas anodine quand on pense qu'elle survenait peu de temps après les manifestations étudiantes de 2012<sup>3</sup>.

Moment Factory développe trois types de créations : les divertissements thématiques, les spectacles signés et les créations pour l'espace public. Les divertissements thématiques sont une réponse à une invitation à venir créer une installation multimédia comme occasion de découvrir ou de redécouvrir un aspect de l'histoire ou de l'activité d'une institution. C'est ainsi que Moment Factory a créé des expériences immersives comme autant de voyages multimédias pour le Musée Pointe-à-Callière (*Signé Montréal*, 2010), le musée Bombardier (2016) et pour *Tabegami Sama* (2017), création immersive et tactile qui scelle le nouveau partenariat entre Moment Factory et Sony Music Communication Japan. Un voyage dans la gastronomie japonaise est proposé aux visiteurs, invités à venir toucher et interagir avec un écran tactile déclinant de superbes séquences d'images, voire à brasser des grains de riz sur lesquels des formes sont projetées.

C'est dans cette rubrique que l'on peut placer *Aura*, à la basilique de Montréal, une expérience lumineuse, immersive, qui permet de redécouvrir la basilique et même de la voir comme jamais on ne l'a vue : les jeux de lumière mettent en valeur tel ou tel aspect de la décoration intérieure, le mapping vidéo crée des environnements inédits. Une séquence particulièrement efficace transforme soudain la basilique en architecture de verre, rendant le bâtiment transparent sur fond de nuit et de végétation au travers des saisons. La qualité sonore et l'expérience immersive, comme certains des effets de mapping, sont saisissants ; ce qui est moins le cas de la bande sonore qui pêche par excès de mélés, alors qu'elle avait débuté et se conclut sur des parties chantées qui sont plus reliées au lieu.

Certains spectacles signés sont créés pour des hôtels et des casinos, comme ceux développés pour le Royal Caribbean International (RCI) et ses paquebots de croisières. Pour *Anthem of the Seas*, Moment Factory pense à la fois un espace particulier qui proposera par moment des spectacles, un programme de spectacles (*Spectra*, 2015), mais aussi des séquences multimédias particulières (tel le très beau *Rêve de Léonardo*). On a ainsi une salle de spectacle dont les





Moment Factory, *Aura*, 2017.  
Expérience lumineuse au cœur de  
la Basilique Notre-Dame, Montréal.



Moment Factory, *Amina Lumina*, spectacle signé, 2016. Parcours nocturne dans le zoo de St-Félicien.

murs de verre donnant sur la mer peuvent s'occulter par un immense écran, plus un écran mobile constitué de panneaux pilotés par des robots, synchronisés avec les projections. Ce programme illustre la maîtrise de Moment Factory, de même que sa capacité à utiliser des techniques traditionnelles (animation, motion design, animation 3D) dans un espace non traditionnel – qui se révèle très modulable – recourant à un jeu multiécrans virtuose. On plonge dans l'imaginaire foisonnant de Vinci et de son rêve de créer une machine volante. Il y a alors de belles ambiguïtés, des passages d'animation où les croquis prennent vie (le croquis de l'homme de Vitruve devient un acrobate tournant dans sa roue Cyr), voire où les écrans eux-mêmes, qui semblent vivants, s'envolent.

La même trilogie effets multimédias-trame narrative-interactivité se retrouve dans le deuxième type de créations que sont les « spectacles signés » de la série des *Lumina* : parcours multimédia immersif et interactif créé in situ, qui s'adapte à des environnements très différents et devient une signature que l'on commande à Moment Factory. *Foresta Lumina* fut créé en 2014 comme un parcours nocturne mettant en valeur le sentier du parc de la Gorge, à Coaticook : à la tombée de la nuit, entre forêt hantée et forêt enchantée, ce parcours tire parti de la topographie des lieux et des arbres pour créer un univers de projections et de sons. Dans la même veine, *Anima Lumina*, créée en 2016 au zoo de Saint-Félicien, propose un parcours inédit dans l'univers nocturne du zoo. Les projections d'animaux à même les feuillus sont particulièrement étonnantes. « Dans *Lumina*, la forêt existe déjà, on fait juste l'augmenter ». Pour Dominique Audet, la technologie reste simple dans les *Lumina*, « il s'agit toujours de développer un côté analogue, tangible, et un côté digital, virtuel, puis d'explorer la collision des deux<sup>4</sup> ». Cette collision se place en général au point de jonction du réel et du merveilleux. C'est le point de départ du parcours *Nova Lumina* (2016, à Chandler), le long de la mer, à la rencontre des étoiles. Ou de *Lumina Borealis* (2016, à Kingston). On traverse des paysages de givre, on se rassemble devant de vrais feux alors que des

créatures animales s'animent sur les vieilles façades de pierre, nous saluant avant de se transformer en créatures de flammes, puis en aurores boréales que nous animons en fonction de l'intensité et de la rythmique de nos chants ou de nos voix dans des micros rétro. Le cinquième Lumina sera créé à la mi-juillet, à la station du Mont-Tremblant.

S'il s'agit de produire de la désorientation et du merveilleux, Moment Factory cherche aussi à provoquer l'interaction avec le public. Et cela également dans les créations pour l'espace public, comme nous l'avons évoqué pour *Mégaphone* ou pour l'aéroport de Los Angeles ou, plus récemment, pour le pont Jacques-Cartier. Pour le pont de Montréal – doté dorénavant de 2807 ampoules DEL et de plus de 10 km de câbles –, il ne s'agissait pas de rester simplement dans le domaine de la mise en valeur architecturale, mais bien de provoquer un autre regard, voire un autre usage du pont, qui va pouvoir indiquer la météo, évoluer suivant la circulation en ville ou les événements culturels, les tweets échangés, etc., matière « générative », non enregistrée, d'où le titre de l'installation : *Connexions vivantes*. Ces variables externes, captées en temps réel, vont évoluer tout au long des 10 années d'exploitation prévues, autour d'une sémantique qui va s'affiner; pour l'heure, un calendrier de couleurs correspond au passage des saisons, des essais d'effets de pluie ou de neige ont été explorés. Lors de notre rencontre, les équipes en étaient encore aux tests et à la fonctionnalité du matériel. Précisons que six firmes ont collaboré avec Moment Factory pour la réalisation de ce projet (ambiances Design Productions, Atomic3, Éclairage Public/ombrages, Lucion Média, Réalisations et Udo Design).

#### Une synergie verticale de la ruche

Depuis peu, une équipe de cinq personnes a été détachée pour développer la Recherche et Développement (R et D), outil essentiel qui permet de développer de la recherche fondamentale détachée de tout projet de création – comme pouvait le faire un Josef Svoboda à l'Opéra National de Prague, dans



Moment Factory, *Mégaphone*, 2013. Installation artistique urbaine qui reconnaît la voix, et qui explore la prise de parole en public.

les années 1950 avec un atelier de près de 50 personnes. Cette équipe essaie de consacrer 50 % de son temps à la R et D autour de 4 axes : mix-réalité, objets connectés, « tracking » ou pistage et création de contenus en temps réel.

En parallèle, diverses initiatives permettent de faire éclore des pistes de création, outils et dispositifs hors de projets de création, donc indépendamment des commandes : il y a à la fois une base de données que gère le Labo et des temps forts dans l'année pendant lesquels des recherches se mettent en branle; l'un est nommé « camping », les autres sont des workshops dont la forme, la durée et le développement varient à chaque édition. Sur le site internet de Moment Factory, une section présente au grand public certaines des recherches effectuées par le Labo autour de quatre catégories (contenu/interactif/système/scénographie) et de 46 thématiques (particules/laser/glitch/projection/DEL/tactile...). Une visite de ces pages donne le ton des recherches effectuées sur les systèmes, les rendus, les scénographies : on plonge vraiment dans l'atelier, dans les arcanes de recherches qui trouveront une destination ultérieure. La base de données gérée par le Labo correspond à une sorte de stock; c'est d'ailleurs le nom d'une rubrique sur le réseau interne de Moment Factory, où chacun peut déposer une piste, un rendu de matière, l'organigramme d'un langage de programmation, etc. Véritables matériaux qui pourront être ensuite utilisés par chacun. Ainsi, une capsule vidéo réalisée lors d'une séance de filmage en macro d'une bulle de savon ou d'un mélange de matières (lait, peinture acrylique) va être utilisée par un créateur pour tester un rendu 3D sur lequel il travaille. Cette ressource qui fait office d'archive de recherche (en conservant une trace précieuse d'explorations éphémères ou d'intuitions) permet aussi aux 250 collaborateurs d'avoir en interne et visuellement une connaissance de ce sur quoi avance chacun. De nombreuses coïncidences se révèlent, provoquant des échanges de manière verticale, donc bien plus efficacement que si cela devait passer par la voie des rencontres et bilans de travail. Grande efficacité d'échange des informations de la ruche ! Pour Léa

Behr, « le Labo permet de connecter les gens et de faire circuler l'info en temps réel ». Il agit comme « un générateur d'inspiration, qui fait circuler la créativité et permet de réaliser mieux la potentialité de talents<sup>5</sup> ».

Il n'y a donc pas juste une posture humaniste, mais bien une manière de travailler participative, transversale, qui relie toute une communauté d'individus autour d'un projet. Cela est fréquent dans la création multimédia, mais dans une efficacité qui, ici, est l'une des recettes du succès des projets de Moment Factory. Ruche d'un nouveau genre, car la reine, ici, est invisible ou plutôt elle est faite de l'ensemble de tous les collaborateurs; ce qui correspond à la réalité des abeilles, la reine étant en fait une ouvrière que l'on a nourrie de gelée royale, mais bien une ouvrière au départ ! Dans cette ruche d'un nouveau genre, la gelée royale est remplacée ici par le feu digital !

Ludovic Fouquet

**Ludovic Fouquet** vit à Québec, il est artiste visuel et metteur en scène. Avec la compagnie Songes mécaniques (Blois), il crée des spectacles multimédias, des performances d'images et installations qui interrogent le rapport d'un corps à une image. Membre du centre Engramme et de la Cité des Arts (Paris), il développe une pratique de sérigraphie croisant transparence, traces et effacement. À l'École des arts visuels de Québec ou dans diverses universités, il dirige des ateliers vidéoscéniques. Il a publié récemment un manuel pratique sur la vidéoscénique, co-écrit avec Robert Faguy : *Face à l'image. Exercices, explorations et expériences vidéoscéniques*, L'Instant Même, Québec, 2016.

1 <https://momentfactory.com/accueil>.

2 <https://momentfactory.com/projets/tous/tous/nova-lumina>.

3 *Mégaphone* résultait d'une invitation de l'Office national du film du Canada et du Quartier des spectacles de Montréal. Montage vidéo du projet visible sur <https://momentfactory.com/projets/destinations/public-spaces/megaphone>.

4 Entretien réalisé avec Dominique Audet lors de ma visite des studios. Inédit.

5 Entretien réalisé avec Léa Behr lors de ma visite des studios. Inédit.



Moment Factory, *Lab - research.*

# *A Digital Campfire in a Multimedia Hive: Moment Factory*

**F**ounded in 2001, Moment Factory is a “multimedia entertainment studio,”<sup>1</sup> specializing in the creation of immersive environments. Sparked by the meeting of two ravers keen on innovative technology (Sakchin Bessette and Dominic Audet, joined in 2007 by Éric Fournier), the studio first made its mark by developing architectural lighting and creating imaging tools for corporate events, concerts, and stores. Today, the studio employs 250 people, maintains offices in London, Los Angeles, Paris, and Tokyo, and has expanded its scope to include the production of its own creative projects (such as the *Lumina* walks, designed for natural sites). Moment Factory has created work for the Red Hot Chili Peppers tour, a Madonna concert, several Cirque du Soleil productions, the Jacques Cartier Bridge in Montreal, the Los Angeles Airport, a cruise ship, a Japanese restaurant, etc., with shared features, a signature style, and a consideration of technology—a “digital campfire” they invoke as a gathering place.

When one walks through the door of 6250 Avenue du Parc in Montreal, one has the impression of plunging into a hive: buzzing, frenetic activity, groups of collaborators (focused individuals wrapped up in their work or having intense discussions, sometimes on skateboards!). In going from one floor to another, which are like the “supers” of a hive, one doesn’t see bees born in honeycombs, but multimedia projects!

The ground floor entrance leads to a communal room that looks like a hip café (but one where everyone can go behind the counter) and to several strategic

areas, such as the “protoroom” (a studio for preinstalling projects, conducting research and development, and filming) and the “black box” (a lab equipped with all kinds of sensors—Kinect, thermal imaging camera, 2D scanner, etc.). There is also the “bridge room,” so named because it contains a large model (1:100) of the Jacques Cartier Bridge, as well as various digital projectors permanently installed in the room—which allowed the teams to do their tests throughout the creative process that stretched over four years. On the second floor, in the main area, the studio’s three main departments share an immense open space, surrounded by meeting rooms: design, research, and administration/production (which also manages the scenography division).

### *A Collective Experience:*

Moment Factory emphasizes the collective experience it offers with its creations, which act as gathering places. The mythology of the public around a digital campfire is very close to Robert Lepage’s imagining of theatre’s origins in the quarry. He evokes the same original fire around which people gathered to tell and hear stories. However, Lepage adds an element by conjuring the storyteller’s shadow, visible on the quarry wall, as the storyteller stands among those assembled. Lepage is keenly aware of the actor’s future on the screen—a two-dimensional future—and the autonomy possible for the shadow that can recount something other than what the storyteller recounts—the autonomy of the projected image able to free itself from its source. Stage



Moment Factory, *Living Pattern*, interactive prototype that explores pattern formation.

projection, just like the multimedia environments created by Moment Factory, often plays with the shadow's autonomy by displacing a reflection, slowing down an echo, rendering the shadow independent of its object, and this is partly where the magic and disorientation of Moment Factory's installations reside. In both cases, the narration, the fire, and the image created by the fire are vital.

There is also an impulse to recreate the collective, the emotion shared through immersive experience, in opposition to contemporary individual consumption (via television, tablet, computer, phone). This explains why the studio does not use virtual reality headsets in the works, since that would lead to a more individual experience.

Moment Factory seeks to gather people through work that reflects clear technological mastery but which also serves to reintroduce magic into our environments, particularly public spaces. There is a manifesto in this, even a political gesture, which complicates the simple label of a "multimedia entertainment" studio. Thus the interesting shift of their slogan from "music for the eyes" to "we do it in public." "Whether at a concert, a flagship store, or across an urban space, we aim to inspire a sense of collective wonder and connection," announces the company's website. This can be read as a reconnection and awareness of collective interaction. Whether it calls for using light sticks in the *Lumina* projects or speaking out via microphone in public spaces (*Mégaphone*, *Nova Lumina*), the event depends on public participation. In *Nova Lumina* (2016), an illuminated night walk by the sea in Chandler (Quebec), "the walking stick literally 'connects' visitors to the place, the story and the multimedia installations, reacting as one approaches the various installations, projections and visual effects zones."<sup>2</sup> As Léa Behr—who works on interactive design and is in charge of the Lab—explained when she had me test the "black box," it's a question of "transforming public space into a

play area." Already in 2013, *Mégaphone* rendered public speaking visible and legible through a playful exploration made political by giving participants a public voice and by the work's effects. A participant's entire speech, delivered through the megaphone, was projected onto containers, and fragments of the text were 3D projection-mapped onto the facade of UQAM's President-Kennedy building—not an anodyne intervention, given that this occurred shortly after the student protests of 2012.<sup>3</sup>

#### Moment Factory develops three types of projects:

##### **themed entertainment, signature shows, and works for public spaces.**

Themed entertainment springs from an institution's invitation to create a multimedia installation through which an aspect of the institution's history or activity can be discovered or rediscovered. Moment Factory has thus created immersive experiences and multimedia journeys for Pointe-à-Callière Museum (*Yours Truly*, 2010), Museum of Ingenuity J. Armand Bombardier (2016), as well as *Tabegami Sama* (2017), an immersive and tactile installation that inaugurates a new collaboration between Moment Factory and Sony Music Communications Japan. Here, visitors are offered a journey through Japan's culinary tradition and are invited to interact with touchscreens displaying superb sequences of images, even to stir rice onto which visuals are projected.

*Aura*, at Notre-Dame Basilica in Montreal, also belongs to this category. This luminous, immersive experience allows visitors to rediscover the Basilica and see it as never before: the play of lights showcases various aspects of the interior decor, while video mapping creates innovative environments. One particularly effective sequence suddenly transforms the Basilica into glass architecture, rendering the building transparent against the background of night and seasonal vegetation. The sound quality and immersive experience,

including certain mapping effects, are stunning; this is less the case with the soundtrack which gets overly melodramatic as it begins and ends with singing more related to the context of the Basilica.

Some of the signature shows are created for hotels and casinos, such as those developed for Royal Caribbean International (RCI) and its cruise ships. For Anthem of the Seas, Moment Factory designed a performance space that offers live shows (*Spectra Show*, 2015) and multimedia vignettes (such as the beautiful *Leonardo's Dream*). The performance space features glass walls, facing the sea, that can be covered by an immense screen, as well as a six mobile Roboscreens synchronized with the projections. These shows are exemplary of Moment Factory's expertise and ability to use traditional techniques (animation, motion design, 3D animation) in a non-traditional—and highly modular—setting by means of virtuosic, multi-screen interventions. In *Leonardo's Dream*, viewers are immersed in da Vinci's rich imagination and his dream of creating a flying machine. There are wonderfully ambiguous passages, animation sequences in which drawings come to life (the drawing of the Vitruvian Man becomes an acrobat spinning in his Cyr wheel), and even the screens themselves seem to come alive and take flight.

The same trilogy of multimedia effects-narrative-interactivity is at work in the second type of "signature shows" with the *Lumina* series: site-specific, immersive, and interactive multimedia journeys tailored for extremely different environments that have become Moment Factory's signature. Created in 2014, *Foresta Lumina* is a night walk that celebrates a walking trail in Parc de la Gorge de Coaticook: after nightfall, the walk—part haunted, part enchanted forest—draws on the topography of the place and the trees to create a universe of projections and sounds. In a similar vein, *Anima Lumina*, created in 2016 at the Zoo Sauvage de St-Félicien, is an original way to experience the nighttime universe of the zoo. The projections of animals among the leafy trees are particularly amazing. "In *Lumina*, the forest is already there, we simply enhance it." For Dominique Audet, the technology remains simple in the *Lumina* series: "It's always about developing an analogous, tangible side and a digital, virtual one and then exploring the collision between the two"<sup>4</sup> This collision often occurs at the intersection between reality and fantasy. This is the point of departure for *Nova Lumina* (2016, Chandler), the night walk by the sea to encounter stars, or *Lumina Borealis* (2016, Kingston). Here, visitors walk through a frosty landscape and gather around real fires while mysterious creatures stir on old stone facades, greeting visitors before transforming into fiery creatures, then into aurora borealis that the visitors themselves set in motion by varying the intensity and rhythms of the songs and words they voice into vintage mics. The 5th *Lumina* will be created in mid-July at the Mont Tremblant Ski Resort.

Whether to disorient or marvel, Moment Factory seeks to spark public participation. This is equally true for works for public spaces, such as *Mégaphone* or the Los Angeles Airport already mentioned or, more recently, Montreal's Jacques Cartier Bridge. For the bridge—now equipped with 2807 LED lights and over 10 km of cables—it is not only a question of paying tribute to the architecture, but also of giving rise to another perspective, or even giving another purpose to the bridge, which will be able to provide the weather and a sense of the city's pulse that changes according to its traffic, cultural events, tweets, etc.—all "generative" and live material that is behind the installation's title: *Living Connections*. These external variables, processed in real time, will evolve over the expected 10 years of use around semantics that will become more refined over time. At present, a colour calendar corresponds to the seasonal cycle, and the impact of rain and snow has been explored. At the time of our meeting, the teams were still testing the functionality of the material. Six companies collaborated with Moment Factory to produce this project (Ambiances Design Productions, Atomic3, Eclairage Public/Ombres, Lucion Média, Réalisations, and Udo Design).

### Vertical Synergy of the Hive

Recently, a team of five people was assigned to start Research and Development (R&D), a key division that can pursue crucial research outside

of any specific creative project—just like Josef Svoboda was able to do in the 1950s with a studio of almost 50 people for the Prague National Theatre. This team devotes 50% of the time to R&D revolving around four themes: mixed reality, connected objects, tracking, and content creation in real time.

At the same time, various initiatives are fostering creative avenues, tools, and devices outside of creative projects, therefore outside of commissions: there is a database managed by the Lab and key times of the year when research gets underway—one is called "camping" and others involve workshops whose form, length, and development vary each time. On Moment Factory's website, one section introduces the public to some of the Lab's research, which can be filtered by four categories (content, interactive, system, scenography) or by 46 tags (particles, laser, glitch, projection, LED, touch, etc.). By browsing these pages, visitors will get a sense of the research being done on systems, rendering, scenography, as they dive right into the lab, into the arcana of the research that will have future destinations. The Lab's database represents a kind of stock; in fact, that is the name of one section on Moment Factory's internal network, to which everyone can upload a track, a material rendering, a programming language flowchart, etc. This is actual material that can then be used by anyone else. In this way, a video clip produced while macro filming a soap bubble or a mix of materials (milk, acrylic paint) will be used by another creator to test the 3D rendering on which they are working. This resource, which functions as an archive of research (by conserving the precious trace of ephemeral explorations or intuitions), also allows the 250 collaborators to have an internal and visual understanding of what they are each developing. Many coincidences are discovered, encouraging vertical interaction, which is much more efficient than if the information were transmitted through meetings and work reports: the high efficiency of exchanging information in the hive! For Behr, "the Lab connects people and circulates information in real time." It functions as "a generator of inspiration, which circulates creativity and better realizes potential talent."<sup>5</sup>

Therefore, it is not just a humanist stance, but also a way of working interactively and transversely that connects an entire community of individuals in a project. This is common in multimedia creation, but the high efficiency here must be part of Moment Factory's recipe for success. It is a new hive genus, since here the queen is invisible or rather, she is made of the entire set of collaborators, which corresponds to the reality of bees—although the queen is a worker that gets fed royal jelly, she is a worker all the same! In this new hive genus, the royal jelly has been replaced by the digital campfire!

Ludovic Fouquet

Translated by Oana Avasilichioaei

**Ludovic Fouquet** is a visual artist and theatre director living in Quebec City. With the theatre company *Songes mécaniques* (Blois), he produces multimedia shows, performances of images, and installations that examine the relationship between body and image. A member of the Engramme centre and the Cité des Arts (Paris), he has developed a screen printing practice that interweaves transparency, trace, and erasure. He regularly gives workshops on stage video projection at various universities, including Laval University's Visual Arts School, and has recently published a practical book on the subject, co-written with Robert Faguy: *Face à l'image: Exercices, explorations et expériences vidéoscéniques* (L'instant même, Quebec City, 2016).

1 <https://momentfactory.com/accueil>.

2 "Nova Lumina." *Moment Factory*, <https://momentfactory.com/projets/tous/tous/nova-lumina>.

3 *Mégaphone* was commissioned by the National Film Board of Canada and the Quartier des Spectacles of Montreal. See a video montage of the work at <https://momentfactory.com/projets/destinations/public-spaces/megaphone>.

4 Personal interview with Dominique Audet during my visit to the studio (2017).

5 Personal interview with Léa Behr during my visit to the studio (2017).







Moment Factory, *Lumina Borealis*. Kingston, 2016. Rediscovering the beauty of winter.



d'une pièce entièrement couverte de fresques peintes au début du 16<sup>e</sup> siècle. L'œuvre raconte une histoire, illustrée sur des frises, en haut des murs, montrant des scènes mythologiques. La salle est également tapissée d'illusions d'optique évoquant la présence de colonnes romaines, simulant de fausses textures luxueuses comme le marbre et dévoilant une vue virtuelle imprenable sur Rome. Au 17<sup>e</sup> siècle, les *Quadratura* imitaient les reliefs architectoniques sur les voûtes et dans les coupoles des cathédrales. L'une de ces œuvres architecturales baroques célèbres est le *Triomphe de St-Ignace*, par Andrea Pozzo. Il utilise des subterfuges pour fusionner la réalité avec l'architecture, et l'étendre en quelque sorte jusqu'au paradis. Ce spectacle fait croire aux pouvoirs de l'Au-delà en offrant au regard un voyage temporaire dans un paradis visible, mais intangible. Une autre technique illusionniste importante est l'anamorphose. Ce procédé est utilisé dans les nouvelles formes de projection vidéo-graphique, notamment pour créer une illusion de tridimensionnalité avec des objets virtuels bidimensionnels, ou encore pour faire apparaître des formes sur des surfaces irrégulières et visibles à partir de points de vue particuliers. On la recense notamment dans la peinture *Les ambassadeurs*, de Hans Holbein, en 1533, sous la forme d'un crâne déformé, apparaissant telle une image subliminale. Afin de rétablir la perspective disloquée du crâne, le visiteur doit, en sortant de la pièce, regarder l'œuvre en rasant le mur. L'anamorphose (1804) de J. B. Lavit<sup>1</sup>, articulée sur plusieurs plans, éclate une image sur différentes grilles de déformation. Ceci permet l'ajustement d'une image sur des objets ayant des surfaces orientées dans plusieurs directions. Outre les techniques graphiques, il m'apparaît important de relever les innovations de la lanterne magique en 1659, et de la camera obscura dès 1665, qui sont les ancêtres du vidéoprojecteur et de la photographie.

#### L'apport du numérique et l'avènement d'un nouveau courant artistique

Il demeure primordial de prendre en compte l'inscription du *vidéomapping* dans une continuité historique des techniques et procédés ci-haut mentionnés, qui sont réactualisés par l'apport du numérique.

Les précurseurs se sont manifestés depuis les années 60; on pense aux scénographies mécanisées et lumineuses de Joseph Svoboda<sup>2</sup>, aux nombreux dispositifs audiovisuels lors de l'expo 67<sup>3</sup>, aux écrans humains de Michel Lemieux, etc. C'est cependant dès le début de notre millénaire que le *vidéomapping* s'impose tel un réel mouvement artistique. *Augmented Sculpture*, de Pablo Valbuena<sup>4</sup>, créée en 2007 et présentée dans les galeries d'art et festivals internationaux, suscite l'engouement pour le médium. L'œuvre est un écran-sculpture modulé par une projection faisant varier la perception de l'espace. Cette installation ajoute une dimension temporelle à l'espace en le transformant continuellement par des mouvements de lumière. La projection superposée à la sculpture met en évidence ses arêtes, tout en déplaçant des zones d'ombre artificielles. Une seconde œuvre de Valbuena revisite les principes propres aux *Quadratura*. Avec une pièce in situ qu'il nomme d'ailleurs *Quadratura*<sup>5</sup> (2010), l'artiste rend hommage aux principes de cette technique avec les moyens de la lumière projetée. L'œuvre de Valbuena s'inscrit comme une influence incontournable pour plusieurs autres artistes pionniers, tels Joanie Lemerrier, Olivier Ratsi, Miguel Chevalier ou encore les 1024 Architecture, qui misent sur des effets de perspectives émulant des réalités augmentées et générant des propositions souvent transposées à l'échelle architecturale. La pratique démontre ainsi sa capacité sans précédent de transformer l'espace urbain en environnements immersifs, hybrides et modulables par la lumière. En jouant sur la construction-déconstruction des modules architecturaux qui nous entourent et en proposant des agencements d'espaces extraordinaires impactant sur le rapport des citoyens avec les villes, le *vidéomapping* défie notre compréhension de l'espace en détournant les lois physiques les plus élémentaires.

#### Le vidéomapping : zoom out sur les espaces et les communautés

Inspiré par ces nouvelles pratiques, j'ai voulu explorer les principes de l'anamorphose en mouvement dans la pièce *Coup d'Éclat* (2011)<sup>6</sup>, présentée à la Galerie Eastern Bloc lors du festival Sight and Sound. Le public déambulait dans un environnement singulier constitué

Danny Perrault, *Coup d'éclat*, 2011. Anamorphose vidéographique. Eastern Bloc, Montréal, Photo : Gridspace.





de formes géométriques, qui lorsqu'elles étaient perçues du point de perspective idéal, apparaissaient comme flottant dans l'espace de la galerie. Le jeu esthétique ne reposait pas ici sur la variabilité simulée d'un objet physique à la manière de Valbuena, mais sur les déplacements du spectateur, nécessaires pour découvrir les formes cachées. Les œuvres utilisant le *videomapping* usent d'une rhétorique de l'illusion et du spectaculaire, proposant l'exploration formelle comme résultat.

Le public qui s'émeut devant ces prouesses techniques n'est-il pas en quelque sorte une victime de cet artifice, un peu comme l'ont été les spectateurs du fameux film *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, des frères Lumière, en perdant toute distance critique face à la médiation de l'image ? Comme ce fut le cas pour le cinéma, il est à prévoir que l'effet de subterfuge risque de s'estomper avec



l'habitude au médium. Les dispositifs de videomapping sont de plus en plus présents dans les espaces publics. La lumière des projecteurs plombe sur des bâtiments qui existent dans un environnement et dans une communauté. J'aime à imaginer qu'on puisse encore reculer davantage le point de vue, afin d'inclure sous le projecteur les communautés qui habitent ses lieux. L'artiste Krzysztof Wodiczko aborde dans son œuvre abon-

dante cette dimension sociale. Pour nommer un exemple proche de nous, en 2014, il présentait à la Place des Arts de Montréal *Homeless Projection*<sup>7</sup>, une œuvre in situ à grande échelle où les corps et les voix des sans-abri du Quartier des spectacles mobilisaient la surface de projection du Théâtre Maisonneuve, qui devenait une estrade ou une arène citoyenne. Vu la portée qu'a pu avoir une telle diffusion, peut-on envisager une plus grande participation citoyenne dans les œuvres projetées dans l'espace public ?

Rond-point Jet d'eau avec projection de numérisations de tissus africains, Dakar, 2016. Photos : Danny Perreault.

Show Bideew en plan d'ensemble, Dakar, 2016. Photo : Danny Perreault.

### La projection urbaine de Montréal à Dakar

Ce questionnement émerge de mes récentes participations dans des projets de co-création avec des artistes sénégalais et tunisiens. Depuis 2013, le centre d'artistes Perte de Signal encourage en effet des initiatives sociales autour du videomapping. Le centre et certains de ses artistes développent des outils libres et recherchent les occasions de collaborer à des projets inédits à l'étranger. Il soutient notamment deux outils de création, *Freeliner*<sup>8</sup> et *Mapmap*<sup>9</sup>. Le premier est un logiciel développé par l'artiste Maxime Damecour. La particularité de *Freeliner* est la possibilité performative qu'il offre, celle d'animer avec de la lumière des structures en temps réel. Damecour s'en sert pour créer des performances en direct lors d'événements, et comme outil de médiation facilitant la compréhension et l'appropriation du videomapping. Le second outil, *Mapmap*, lancé également en 2013 par Sofian Audry et Alexandre Quessy, permet de projeter et d'adapter des sources vidéographiques sur des surfaces irrégulières. Produit avec le support de l'Organisation internationale de la Francophonie, *Mapmap* est présenté à Dakar au Sénégal dans le cadre des résidences Sondes. Les interventions initialement prévues comme des formations pour les artistes locaux se déroulent plutôt comme des laboratoires fertiles de co-création. Perte de Signal adapte par la suite ses ateliers *Libremapping*<sup>10</sup>, les transformant en laboratoires pour des projets de projection in situ avec les artistes locaux. Les outils développés, issus de la culture du logiciel libre, surpassent leur fonction de ressource technique et agissent comme prétexte à la médiation, en tant qu'interfaces sociales à partir desquelles les participants comprennent et s'approprient rapidement le médium. Quessy, Audry, Damecour et moi-même sommes retournés à Dakar en 2016 rejoindre la communauté du centre d'artiste Kër Thioissane<sup>11</sup>, afin de réfléchir sur les thématiques de la ville, du rêve du mouvement et de la futurité. Le groupe s'élargit en intégrant les créateurs sénégalais Dame Diongue et Seydou Dousey. Il investit le Jet d'eau, une fontaine désaffectée au milieu d'un rond-point, située au cœur du quartier populaire Sicap Liberté 2 de Dakar<sup>12</sup>. La fontaine, vestige de l'époque coloniale, jadis érigée comme symbole de liberté et d'émancipation, est tristement devenue un symptôme bien visible d'un abandon de l'organisation urbaine et d'un sentiment d'impuis-





Rond-point Jet d'eau, avant, de jour, Dakar, 2016. Photo : Danny Perreault.

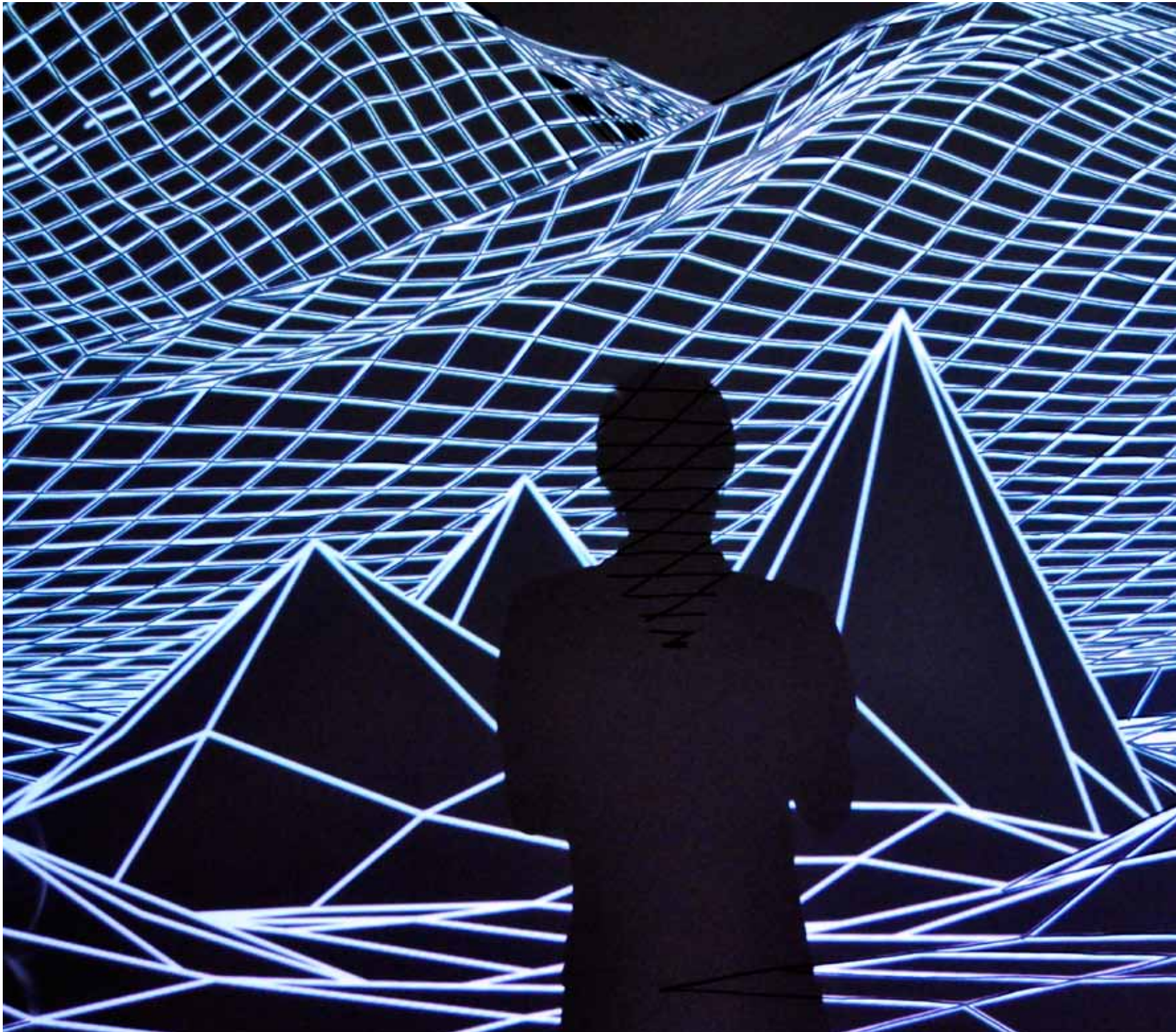
sance face à l'appropriation de la ville. Le désir de réaliser une œuvre qui revivifie cet espace public crée un enthousiasme contagieux dans la communauté et l'effort prend l'ampleur d'un labeur collaboratif impliquant, durant une période de deux semaines, la participation de danseurs, de musiciens, de chanteurs, d'une fanfare déambulatoire, et même d'un pyrotechnicien. Tous travaillent à concrétiser ce projet d'abord improbable par un happening public spectaculaire. La performance intitulée le Show Bideew<sup>13</sup> évoquait les problématiques de salubrité de la ville tout en proposant une réappropriation du lieu par et pour les citoyens. Ce type de laboratoire, organisé par Perte de Signal, est mis en œuvre dans d'autres contextes, notamment à Haïti et en Tunisie<sup>14</sup>.

Les productions visuelles utilisant le vidéomapping séduisent par leur capacité à jouer sur nos perceptions. Leurs moyens, à l'échelle des grands concerts, de l'architecture et des événements corporatifs, sont colossaux et spectaculaires. Une industrie créative importante se constitue autour des techniques de projection et de la création de contenus. Le maniement de cet art de la projection reste cependant accessible par des outils simplifiés et des démarches de co-créations conçues par et pour les artistes. Avec son énorme potentiel d'occupation des espaces publics, le vidéomapping aspire à offrir aux artistes et citoyens une réelle possibilité d'appropriation sociale et communautaire de leurs espaces.

Danny Perreault

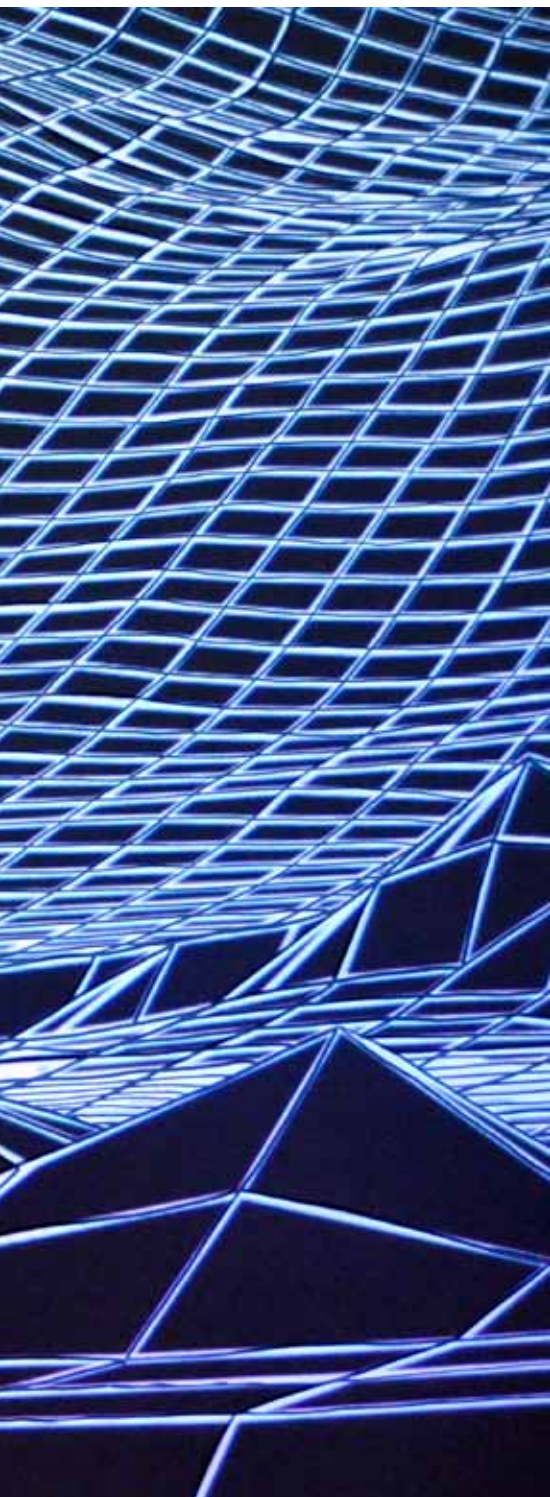
**Danny Perreault** est artiste et enseignant en art numérique. Il est titulaire d'une maîtrise en communication en média expérimental de l'Université du Québec à Montréal. Son mémoire, déposé en 2013, porte sur les questions reliées au vidéomapping. Il produit des œuvres audiovisuelles, des installations vidéo volumétriques, et participe à des laboratoires de co-créations avec d'autres artistes du centre Perte de Signal. Il s'intéresse aux impacts esthétiques et sociaux des arts numériques.

- 1 Baltrusaitis, Jurgis. 2008. *Anamorphoses*, tome 2, *Les perspectives dépravées*. Paris, Flammarion, coll. « Champs » p. 166.
- 2 <http://www.svoboda-scenograf.cz/en/polyekran-polyvision/>.
- 3 <http://cinemaexpo67.ca/films/>.
- 4 Voir <http://www.pabloalbuena.com/selectedwork/augmented-sculpture-v1/>.
- 5 Voir <http://www.pabloalbuena.com/selectedwork/quadratura/>.
- 6 Présenté les 12 et 13 mai 2011, lors du festival Sight and Sound, Eastern Bloc, Montréal. Avec la collaboration de Manuel Chantre, Guillaume Bourassa, Sébastien Gravel et [Victor]tronic].
- 7 <http://www.quartierdesspectacles.com/fr/blogue/583/une-video-projection-pour-donner-une-voix-aux-plus-demunis>.
- 8 Infos et téléchargement : <http://www.nnvt.ca/visuals/alc-freeliner/>.
- 9 Infos et téléchargement : <http://www.mapmap.info/>.
- 10 <http://perte-de-signal.org/atelier-libremapping/>.
- 11 <http://www.ker-thioassane.org/>.
- 12 Interview par Afropixel TV durant le processus de création, [https://youtu.be/\\_bW3iju8\\_go.tation](https://youtu.be/_bW3iju8_go.tation) du Show Bideew par Afropixel TV, <https://youtu.be/ScAu5K1ARu4>.
- 14 En septembre 2016, une expérience semblable de co-création d'une œuvre de vidéomapping fut répétée avec des artistes de Tunis, dans le cadre du festival d'art numérique E-Fest. L'installation modeste, qui se voulait au départ être une forêt numérique interactive, deviendra, à la demande du directeur du festival, la scénographie principale de la soirée musicale Électron libre, moment phare de l'événement. Artistes participants : Danny Perreault, Alexandre Quessy, Safia Ouanaies, Ahlem Zamdar, Ghassen Kadri, Khaoula Bahroun, Leila Rokhani, Masha Zoetrov, Myriam Hamida.



Joanie Lemerrier, *Silhouette*.

# JOANIE LEMERCIER / OLI SORENSON



**J**oanie Lemerrier figures among the leading artists to emerge from the projection mapping movement of the mid-2000s. A founding member of the AntiVJ collective, the French creator initially focused on light installations that enhance the architectural features and spatial awareness of building facades. He later conceived stage designs for musical concerts at MUTEK and the 2012 Cultural Olympiad in London and more recently, exhibited works at the China Museum of Digital Art in Beijing. Now represented by Muriel Guepin Gallery in New York, Lemerrier met with Oli Sorenson for an exclusive *ETC MEDIA* interview to share his thoughts on public art in the digital domain.

**Oli Sorenson:** Thanks Joanie for this meeting. So is it true that your creative approach to digital art originated in VJ performance?

**Joanie Lemerrier:** My pleasure. Yes, I started doing visuals around 2004 for local club nights in Bristol (UK), which had a rich music scene. But I quickly felt the limitations of VJing on screens behind the DJ and realized that I could project on all the walls and the entire architecture of venues. Between 2006 and 2007, I discovered other VJs working in similar ways: Yannick Jacquet was using transparent materials to add depth to his projections, Romain Tardy was projecting onto paper sculptures, and Olivier Ratsi worked on multiple outputs. We were all fed up with boxed-in projections because we were looking all day at rectangular displays on laptops, phones, TVs, and cinema screens. Everything was stuck in a rectangle, so projection mapping allowed us to use any shape as a canvas, really. We joined forces and started doing projects under the collective name AntiVJ.

**OS:** Did you call yourselves AntiVJ to break away from the club scene and onto new creative grounds?

**JL:** We continued to VJ every weekend, go to festivals, and share ideas on sites like VJ Forums, so we were definitely still in the scene. But we also started more experimental projects. We came up with AntiVJ as a joke, to make it easier to explain that we were doing something other than loop-based VJ content on rectangular screens. We were aware of other artists, including Pablo Valbuena's augmented sculptures, Michael Naimark's dynamic video installations, and the black-and-white aesthetics of Raster-Noton, Ryoji Ikeda, and Alva Noto. So it seems we were part of a larger zeitgeist rather than innovators. But I guess we were there at just the right time when coding software and tweaking hardware were more accessible and affordable, and that explains why mapping became so popular.

**OS:** When you started to do architectural mapping projects about ten years ago, projection technologies were just calibrated for flat surfaces, right?

**JL:** Right. At the time, what really helped me was my training as a web designer. I was coding ActionScripts in Flash, so when I got stuck in conventional VJ software that had only limited calibration settings, I started using Flash to build my own tools to distort the video output and draw vectors directly onto the architecture of buildings. Also, working with other artists really helped me. Sharing ideas with them helped me to go further than the limitations of existing technologies.

**OS:** And how did you book your first contract? Was it difficult to convince municipalities to project images on public building facades?

**JL:** Not really. I think the Internet helped us overcome this problem. Between 2006 and 2008, I started a blog and posted recordings of really small projects in my bedroom, done with a cheap projector I got on eBay. I was also putting stuff on YouTube, which gave me an amazing exposure, and through this, we got our first commission. Our first project was with the Bristol City Council. They saw the YouTube clips and asked us to do something similar on the City Hall's 100-meter-wide facade. Fortunately, the Council found all the equipment we needed, which we had absolutely no other way to access. With other commissions, the cities, festivals, and other cultural bodies would provide us with staff to work with. So the booking process was really easy because not many people were offering mapping projects yet. But after 2008, mapping became really popular, and ad agencies started having a go at it. They would actively seek out opportunities and offer complete event packages, and this is when we slowly lost interest in the format. We were seeing really random things like dolphins, Pac-Man games, and exploding brick walls, which had no connection with the architecture they were being projected on. When we started out, we would build storyboards, research the building's history, and develop an idea that was meaningful to the site's heritage. We were trying to craft meaningful pieces, but when mapping became trendy, the value of telling stories was completely overshadowed by agencies projecting Coca-Cola logos for 100,000 euros, when we would spend months to handcraft projects for not much money.

**OS:** Does this change also mark the period when you started working as a solo artist?

**JL:** Yes. Working within a group was exciting and fruitful for a time, but I guess we also reached certain limits. We were doing large projects in public spaces, which needed months of planning, a production team, a pre-production team, and a lot of expensive equipment. So many variables made it harder to focus on creative content. AntiVJ acted as an art collective and after a while, it was taking us a very long time to make common decisions and plan our artistic vision. I realized that I could





develop my ideas on a much smaller scale and maybe even say more with this intimate format. As our careers evolved, we all felt that working as solo artists made more sense, although we still collaborate on one-off projects.

**OS:** Have you ever worked on long-term installations that needed to run for many years?

**JL:** I wish we could have done more but a few of years ago, AntiVJ produced a permanent project in Wroclaw (Poland) called O (Omicron) and directed by Romain Tardy and Thomas Vaquier. I worked on the technical support and some of the content. The project is still up and running in a huge concrete dome. Hopefully it will stay there for a few decades before the projector and media server stop working. But this project has already been seen by tens of thousands of people because it's part of a museum, and the show is open every day. One of the project's limitations is that it's difficult to keep track of because the people that commissioned us are no longer working at this institution.

**OS:** Did the experience you gained from this project help you work around some of the constraints associated with the brief lifespan of digital devices?

**JL:** I find this is a really exciting topic because I'm a bit of a geek myself. As a web developer and coder, I have assimilated an extensive knowledge base on software and computer environments, so it's easier for me to estimate how reliable a solution will be. I tend to work only with open-source software because I have no guarantee for how long proprietary software from private companies will be around. I went to a lot of talks on digital art conservation, and this is where I heard Ben Fino-Radin, who used to head MOMA's department of media conservation. He talked about emulation as our strongest strategy to maintaining applications. Not everything can be emulated, so right now I'm working with coding WebGL and JavaScript, which have been around for more than a decade. Because it's possible to emulate any version of any browser from the past, I know that web technologies should be fairly easy to run in ten, twenty or fifty years' time, since they are independent of any operating system or machine. I heard another talk yesterday at Art Brussels, in which dealers from top-selling commercial galleries like Pace talked about collecting digital art. It's funny because I thought I would learn a lot from these galleries, but I discovered that they have no clue about how to conserve digital art. Galleries are not going to teach artists about digital art conservation; we have to teach them how digital art can come into the art market and develop into lasting forms that will be part of art history.

**OS:** As you transitioned from creating installative performances to art objects, did you need to adjust the techniques and aesthetics of your practice?

**JL:** The adjustments I had to make had more to do with the art market than with the art world itself. I found that my ideas are absolutely compatible with the art world, and my vision is the same for large or small projections. But to be market-friendly and sell in a gallery, my art had to fit in a box. I didn't really change the essence of the work but only its shape and design. It's a bit weird because I needed to reassure collectors by offering something easy to store and set up. In terms of techniques and concepts, I didn't change anything. I just had to package my work like a product to make it collector-friendly. To be honest, it's an interesting exercise.

This interview was done by Oli Sorenson



## JOANIE LEMERCIER / OLI SORENSON

**J**oanie Lemerrier figure parmi les artistes de premier plan issus du mouvement de mapping des projections au milieu des années 2000. Membre fondateur du collectif AntiVJ, cet artiste français s'est initialement concentré sur des installations lumineuses qui améliorent les caractéristiques architecturales et la conscience spatiale des façades. Il a ensuite créé des conceptions de scène pour des concerts musicaux à MUTEK, lors de l'Olympiade culturelle de Londres 2012 et, plus récemment, il a exposé des œuvres au Musée chinois de l'art numérique à Pékin. Maintenant représenté par la Galerie Muriel Guepin à New York, Lemerrier a accordé à Oli Sorenson une interview exclusive pour *ETC MEDIA* où il partage ses réflexions sur l'art public et le numérique.

**Oli Sorenson :** Merci, Joanie, pour cette réunion. Alors, est-il vrai que votre approche créative de l'art numérique est originaire de la performance VJ ?

**Joanie Lemerrier :** C'est un plaisir pour moi. Oui, j'ai commencé à faire des animations visuelles vers 2004 pour les soirées de clubs locaux à Bristol (Royaume-Uni), qui avait une belle scène musicale. Mais j'ai rapidement perçu les limites du VJing projeté sur des écrans derrière les DJ, et j'ai réalisé que je pouvais projeter des images sur tous les murs, couvrant toute l'architecture des sites. Entre 2006 et 2007, j'ai découvert d'autres VJ travaillant de la même manière : Yannick Jacquet utilisait des matériaux transparents pour approfondir ses projections, Romain Tardy se projetait sur des sculptures en papier et Olivier Ratsi travaillait sur des formats multiples. Nous en avons tous assez des projections en boîte, car nous passions déjà nos journées à regarder les écrans rectangulaires des ordinateurs portables, téléphones, téléviseurs et écrans de cinéma. Tout était coincé dans un rectangle, de sorte que le mapping vidéo nous a permis d'utiliser n'importe quelle forme comme toile, vraiment. Nous avons uni nos forces et avons commencé à monter des projets sous le nom collectif AntiVJ.

**O.S. :** Avez-vous choisi de vous appeler AntiVJ pour vous séparer de la scène des clubs et investir de nouveaux espaces créatifs ?

**J.L. :** Nous avons continué à agir comme VJ ; chaque week-end, nous allions à des festivals et partagions des idées sur des sites comme les forums VJ, donc

nous faisons encore partie du mouvement. Mais nous avons également commencé à nous intéresser à de nouveaux projets expérimentaux. Nous avons créé AntiVJ à la blague, afin d'expliquer plus simplement que nous faisons autre chose que le contenu VJ présenté en boucle sur des écrans rectangulaires. Nous connaissons d'autres artistes, comme Pablo Valbuena et ses sculptures augmentées, Michael Naimark et ses installations vidéo dynamiques, sans oublier Raster-Noton, Ryoji Ikeda et Alva Noto, adeptes de l'esthétique noir et blanc. Il semble donc que nous étions dans la mouvance d'un esprit du temps plutôt que des innovateurs au sens strict. Je suppose que nous étions surtout là au bon moment, puisque le logiciel de codage et le matériel de mise au point étaient plus accessibles et abordables, ce qui explique pourquoi le mapping est devenu si populaire.

**O.S. :** Lorsque vous avez commencé à faire des projets de mapping liés à l'architecture, il y a environ dix ans, les technologies de projection étaient simplement calibrées pour des surfaces planes, n'est-ce pas ?

**J.L. :** En effet. À l'époque, ce qui m'a vraiment aidé, c'était ma formation de concepteur de sites Web. Je codais ActionScripts dans Flash, alors quand je me suis retrouvé coincé dans le logiciel VJ conventionnel qui n'avait que des paramètres d'échelle limités, j'ai commencé à utiliser Flash pour créer mes propres outils, afin de manipuler la sortie vidéo pour dessiner des vecteurs directement sur l'architecture des bâtiments. De plus, travailler avec d'autres artistes m'a vraiment aidé. Le partage d'idées m'a permis de dépasser les limites des technologies existantes.

**O.S. :** Et comment avez-vous obtenu votre premier contrat ? Fut-il difficile de convaincre les municipalités de projeter des images sur les façades publiques ?

**J.L. :** Pas vraiment. Je pense que l'Internet nous a aidés à surmonter ce problème. Entre 2006 et 2008, j'ai commencé un blogue en publiant des enregistrements de très petits projets dans ma chambre, avec un projecteur bon marché que j'avais acheté sur eBay. Je mettais également des trucs sur YouTube, ce qui m'a donné une visibilité incroyable, et grâce à cela, nous avons obtenu notre première commande. Notre premier projet a été réalisé avec le conseil municipal de Bristol. Ils ont vu les clips sur YouTube et nous ont demandé de faire quelque chose de similaire sur la façade de la salle de la ville, qui faisait 100 mètres. Heureusement, le Conseil nous a fourni tout l'équipement dont nous avons besoin, et auquel nous n'aurions jamais pu avoir accès autrement. Dans d'autres cas, les villes, les festivals et d'autres organismes culturels nous ont fourni du personnel. Il était facile de trouver des contrats, car peu d'artistes avaient des projets de mapping. Mais après 2008, le mapping est devenu très populaire, et les agences publicitaires ont commencé à revendiquer leur part de ce marché. Elles recherchaient activement les occasions d'affaires en offrant des forfaits d'événements complets, et c'est à ce moment-là que nous avons perdu une part de notre intérêt pour ce mode d'expression. On nous présentait des choses vraiment aléatoires comme des dauphins, les jeux de Pac-Man ou des murs de briques qui explosaient, toutes choses qui n'avaient aucun lien avec l'architecture sur laquelle elles étaient projetées. Pour notre part, nous construisions des scénarios en

images, nous faisons des recherches sur l'histoire du bâtiment et développons une idée significative pour le patrimoine du site. Nous essayons de développer des pièces pertinentes, mais lorsque le mapping est devenu une tendance, la valeur des histoires racontées a été complètement éclipsée par les agences projetant des logos Coca-Cola pour 100 000 euros, alors que nous passions des mois à peaufiner des projets artisanaux qui nous rapportaient peu.

**O.S. :** Cette transformation coïncide-t-elle avec la période pendant laquelle vous avez commencé à travailler comme artiste solo ?

**J.L. :** Oui. Travailler au sein d'un groupe était passionnant et fructueux pour un temps, mais je suppose que nous avons également atteint certaines limites. Nous faisons de gros projets dans des espaces publics, qui nécessitent des mois de planification, une équipe de production, une équipe de préproduction et beaucoup d'équipements coûteux. Avec tant de variables, il devenait plus difficile de se concentrer sur le contenu créatif. AntiVJ a agi comme un collectif d'art, mais prendre des décisions communes et

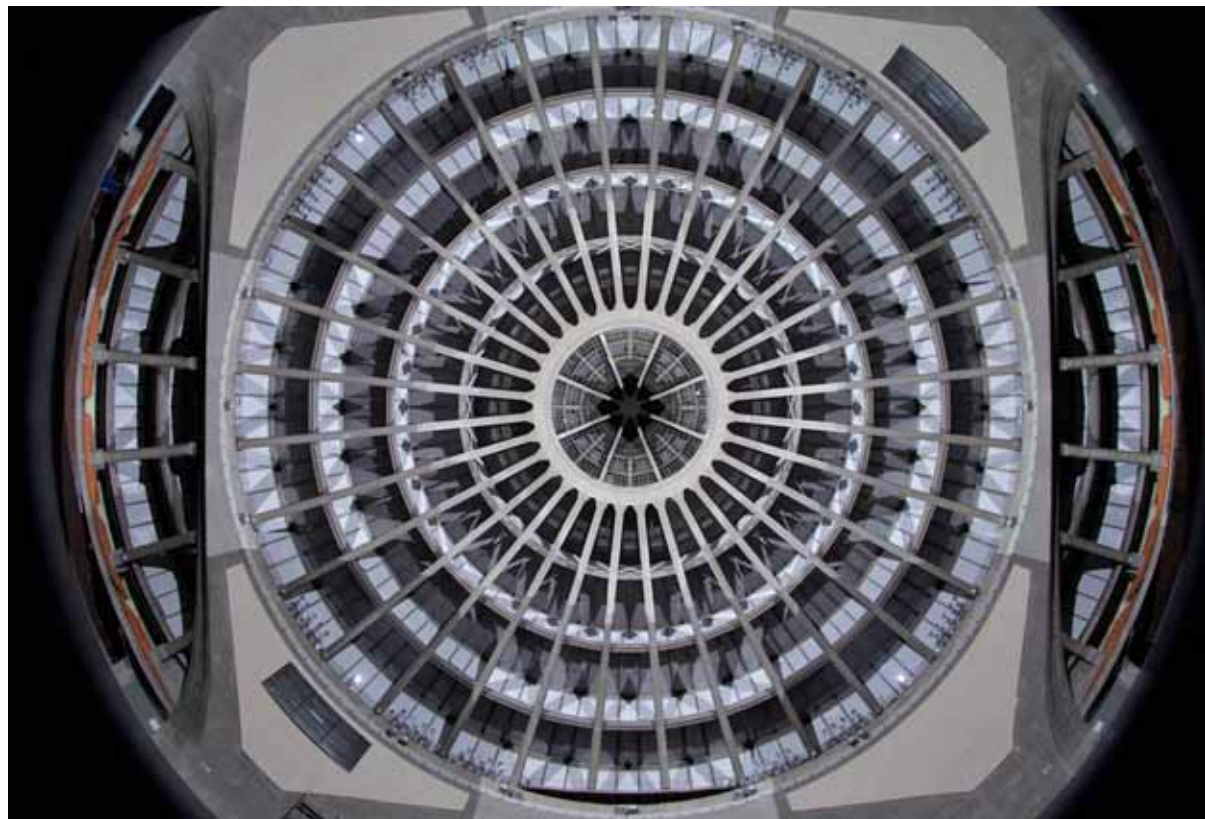
planifier notre vision artistique est devenu plus complexe avec le temps. Je me suis rendu compte que je pourrais développer mes idées à une échelle beaucoup plus petite, et peut-être même en dire davantage avec ce format intime. À mesure que nos carrières ont évolué, nous avons tous estimé que travailler comme artistes solos avait plus de sens, bien que nous continuions à collaborer à des projets communs de manière ponctuelle.

**O.S. :** Avez-vous déjà travaillé sur des installations à long terme qui doivent durer plusieurs années ?

**J.L. :** J'aimerais en avoir fait plus, mais il y a quelques années, AntiVJ a produit un projet permanent à Wrocław (Pologne) appelé O (Omicron) et réalisé par Romain Tardy et Thomas Vaquier. J'ai travaillé sur le soutien technique et une partie du contenu. Le projet est hébergé dans un immense dôme en béton et il est toujours opérationnel. J'espère qu'il y restera encore quelques décennies, jusqu'à ce que le projecteur et le serveur multimédia cessent de fonctionner. Cette installation a déjà été vue par des dizaines de milliers de personnes parce qu'elle fait partie d'un musée, et le spectacle est ouvert tous les jours. Une des limites du projet est qu'il est difficile de suivre son évolution, car les personnes qui nous ont permis de le réaliser ne sont plus à l'emploi de cette institution.

**O.S. :** L'expérience que vous avez acquise grâce à ce projet vous aide-t-elle à contourner certaines des contraintes liées à la brève durée de vie des appareils numériques ?

**J.L. :** Je trouve que c'est un sujet vraiment passionnant, car je suis maniaque de technologie. En tant que développeur et programmeur Web, j'ai assimilé une vaste base de connaissances sur les environnements logiciels et informatiques; il est donc facile pour moi d'évaluer la fiabilité d'une solution. J'ai tendance à travailler uniquement avec un logiciel libre et ouvert, car je n'ai aucune garantie quant à la durée des logiciels gérés par des entreprises privées. J'ai participé à beaucoup de discussions sur la conservation numérique de l'art, ce qui m'a donné l'occasion d'aller écouter Ben Fino-Radin, directeur de la conservation des médias au MOMA. Il a parlé de l'émulation comme notre stratégie la plus forte pour le maintien des applications. Tout ne peut



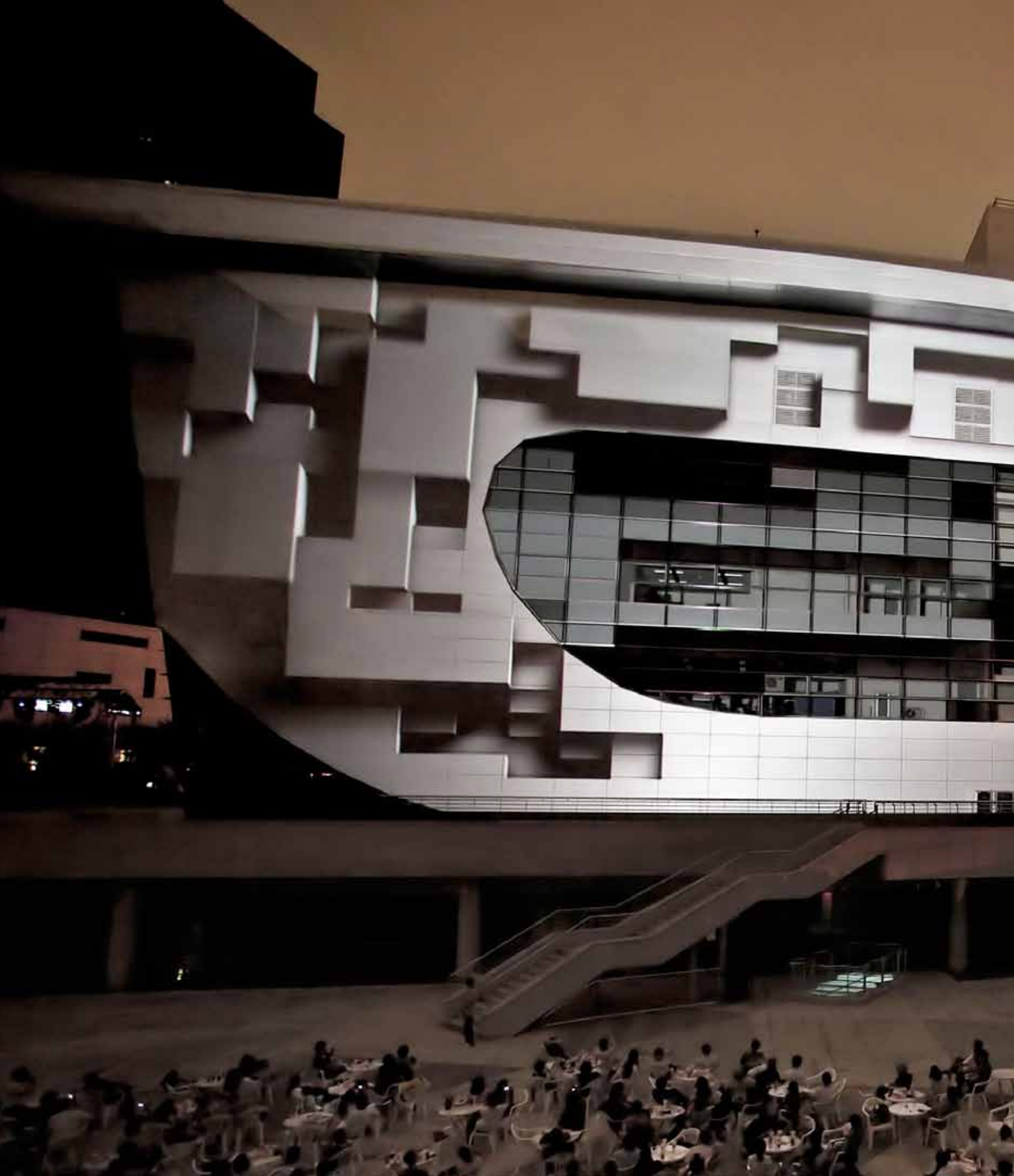
Joanie Lemerrier, *Omicron*, 2012. Installation mapping permanente.

être imité, alors maintenant je travaille avec le codage WebGL et JavaScript, qui existent depuis plus d'une décennie. Parce qu'il est possible de simuler toute version de n'importe quel navigateur du passé, je sais que les technologies Web devraient être assez faciles à exécuter dans dix, vingt ou cinquante ans, car elles sont indépendantes de tout système ou machine d'exploitation. J'ai assisté à un autre entretien hier à Art Brussels, où les concessionnaires des galeries commerciales les plus en vue, comme Pace, ont parlé de la collecte d'art numérique. C'est drôle, parce que je pensais apprendre beaucoup de ces galeries, mais j'ai découvert qu'elles n'ont aucune idée de la façon de conserver l'art numérique. Les galeries ne vont pas enseigner aux artistes la conservation numérique de l'art; nous devons leur apprendre comment l'art numérique peut entrer dans le marché de l'art et produire des formes durables qui feront partie de l'histoire de l'art.

**O.S. :** Lorsque vous êtes passé de la création de performances installatives à la création d'objets d'art, avez-vous eu besoin d'ajuster les techniques et l'esthétique de votre pratique ?

**J.L. :** Les ajustements que j'ai dû apporter avaient plus à voir avec le marché de l'art qu'avec le monde de l'art lui-même. J'ai constaté que mes idées sont résolument compatibles avec le monde de l'art, et ma vision est la même pour les grandes ou petites projections. Pour être commercialisé et vendu dans une galerie, mon art devait pouvoir entrer dans une boîte. Je n'ai pas vraiment changé l'essence de mon travail, mais seulement sa forme et son design. C'est un peu bizarre, parce que je devais rassurer les collectionneurs en offrant quelque chose de facile à stocker et à configurer. En termes de techniques et de concepts, je n'ai rien changé. J'ai dû conditionner mon travail comme un produit pour le rendre convivial. Et à dire vrai, c'est un exercice intéressant !

Entrevue réalisée par Oli Sorenson





Joanie Lemerrier, *Songdo*, Corée du Sud, 2009. Performance audiovisuelle.

ÉVÉNEMENTS

EVENTS



Duo Marswalkers, *Noctiluca Scintillans*, 2017.

# *Noctiluca Scintillans* / installation photoluminescente des Marswalkers<sup>1</sup> Mois Multi 2017 (Québec)

Le duo d'artistes Marswalkers<sup>2</sup> crée depuis plus de 15 ans des œuvres qui mettent en abyme le processus même de fabrication des images. Que ce soit par des installations vidéo, des photographies, voire des sérigraphies, ils mettent en jeu, en doute, en exploration, le médium même. Avec *Noctiluca Scintillans*, c'est à la fois le processus de fabrication des images, mais surtout celui de sa réception, de sa gestion, puis de son oubli qui est exploré dans une proposition qui convoque pêle-mêle les ombres, la photographie, la projection vidéo, la gravure et les interfaces numériques (via MaxMSP) : dans un raccourci à la fois saisissant et contemplatif, Marswalkers nous confronte à l'archaïsme de l'image tout en s'appuyant sur un dispositif de vidéo numérique. L'empreinte rencontre le pixel, l'ombre se télescope avec le programme informatique.

En pénétrant dans l'espace plongé dans l'obscurité, nous ne voyons d'abord presque rien, si ce n'est un carré lumineux à l'extrémité d'une forme en bois oblongue, comme en lévitation et à peine éclairée; elle le sera un bref instant toutes les cinq minutes, avant que le programme ne se relance.

Aux deux extrémités de cette structure, un écran carré : de dimension réduite d'un côté (environ 40 cm), il est à taille d'homme à l'autre extrémité (près de 2 mètres). Sur le petit carré, des images surgissent très rapidement, comme dans un flash. On saisit à peine la forme projetée (un motif, un bras, souvent des détails de motifs géométriques). Sur le grand carré, on a plus de temps et de recul pour voir les superpositions de formes qui s'évanouissent. Il s'agit d'un écran recouvert de peinture phosphorescente et sur lequel sont projetées des images vidéo (les écrans en plexiglas sont peints côté intérieur : on voit par transparence les ombres inscrites sur la surface phosphorescente).

Le dispositif nous réserve des surprises : on ne devine rien du grand écran quand on se tient devant le petit, ou lorsqu'on longe la structure. Cette structure qui surgit et qui se perd dans les ténèbres évoque à la fois un vieil appareil photo avec sa chambre qui se déploie, une *camera obscura* (reflétant le monde par un processus optique), une habitation-cabane. Elle évoque aussi, plus prosaïquement, le cône même du faisceau de projection vidéo. Ces parois matérialisent les cônes de projection de deux projecteurs situés à l'intérieur

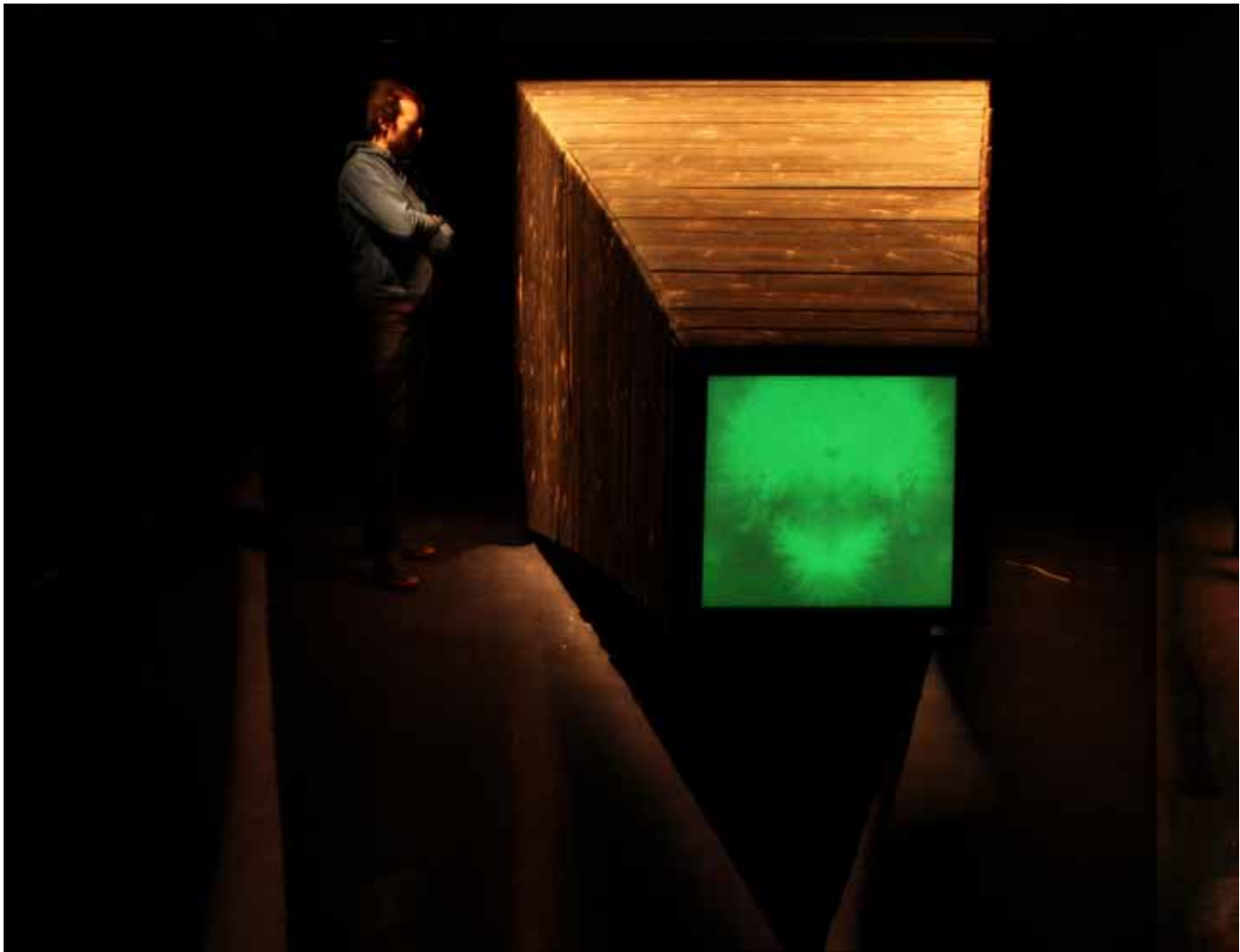
de la structure, chacun tourné vers l'une des extrémités. D'après les créateurs, cette forme, outre les symboliques que nous évoquons, répond à un besoin technique de projection sans pollution lumineuse, pour préserver l'obscurité et la persistance phosphorescente (d'où l'installation même à l'intérieur de la boîte de *shutter* devant chaque projecteur, afin de provoquer un vrai « noir<sup>3</sup> »). Les images projetées sont de divers types : des motifs géométriques très graphiques, de gros plans de cellules biologiques en noir et blanc, des formes minérales qui scintillent, le corps d'une personne habillée en blanc (un danseur<sup>4</sup>) et sur laquelle les premiers motifs sont projetés morcelant son corps sur fond d'obscurité ou de blancheur. Le visage est dissimulé dans des formes géométriques molles. Il y a de belles variations entre la couleur et les motifs en noir et blanc ou les motifs projetés seuls, et ceux projetés sur le danseur, qui apparaît aussi parfois en transparence sous de grands draps blancs. Il se dégage de ces images une ambiance très années 20, qui fait penser aux avant-gardes russes, aux futuristes, aux surréalistes, à certains tableaux de Léger, toutes ces expériences qui ont rapproché le corps et la machine, le motif géométrique et la vitesse; mais l'on pense aussi à certaines expériences chorégraphiques de Loïe Fuller (disparaissant dans une forme lumière aux allures végétales). Une créature humaine hybride apparaît, faite de toutes les superpositions d'images, jeux de collages improbables entre une forme minérale et le danseur (mi-homme mi-roche). Le corps est métissé avec des motifs géométriques ou avec d'autres images de lui-même, créature hybride à plusieurs membres. Le danseur reste immobile et avant que l'image ne disparaisse, un mouvement est esquissé – qui nous indique qu'il ne s'agit pas juste d'une photographie; très belle intuition de travail que de prendre des fichiers vidéo et de les figer pour donner à croire à une photo, qui s'anime un instant. Déjà l'image disparaît, mais elle reste « imprimée » en ombre.

Ces images n'apparaissent que quelques secondes, voire une demi-seconde : apparition si fugace qu'on n'a souvent pas le temps de saisir l'image qui a été projetée et qu'on ne peut que contempler (« impuissant » ?), la trace qui en subsiste avant qu'elle ne s'efface. Le système MaxMSP gère différents scénarios d'apparition ou de disparition de l'image, de même que ces images sont

choisies par le système de manière aléatoire dans la banque de motifs possibles; ce qui fait que la boucle n'est jamais la même, les superpositions d'images et d'ombres ne sont jamais identiques, ne serait-ce que dans la durée d'exposition et d'évanouissement, ce qui permet une contemplation active.

Quelque chose se joue entre la mémoire de ce qu'on a vu, la traduction de notre cerveau, la persistance rétinienne et la persistance d'ombre. Des superpositions se mettent donc en marche, chaque strate étant plus ou moins longtemps visible selon la durée de l'exposition initiale. Image précise puis floue, au fur et à mesure qu'elle disparaît, qu'elle s'efface. Il y a sûrement quelque chose à voir aussi avec l'obsolescence, l'impossibilité de gestion des flux d'images trop nombreux et la gestion des souvenirs. Car au fond, ce foisonnement d'instantanés photographiques et de bribes de vidéo n'est-il pas une image de notre mémoire, pleine de flashes, de résurgences plus ou moins précises d'images arrêtées, de





séquences en mouvement, d'odeurs, etc., qui ressurgissent souvent pêle-mêle et sur lesquelles nous n'avons que peu de contrôle ? Le système Max ne ferait alors que mettre en abyme notre gestion mnésique, le logiciel mettant en jeu l'appareil psychique.

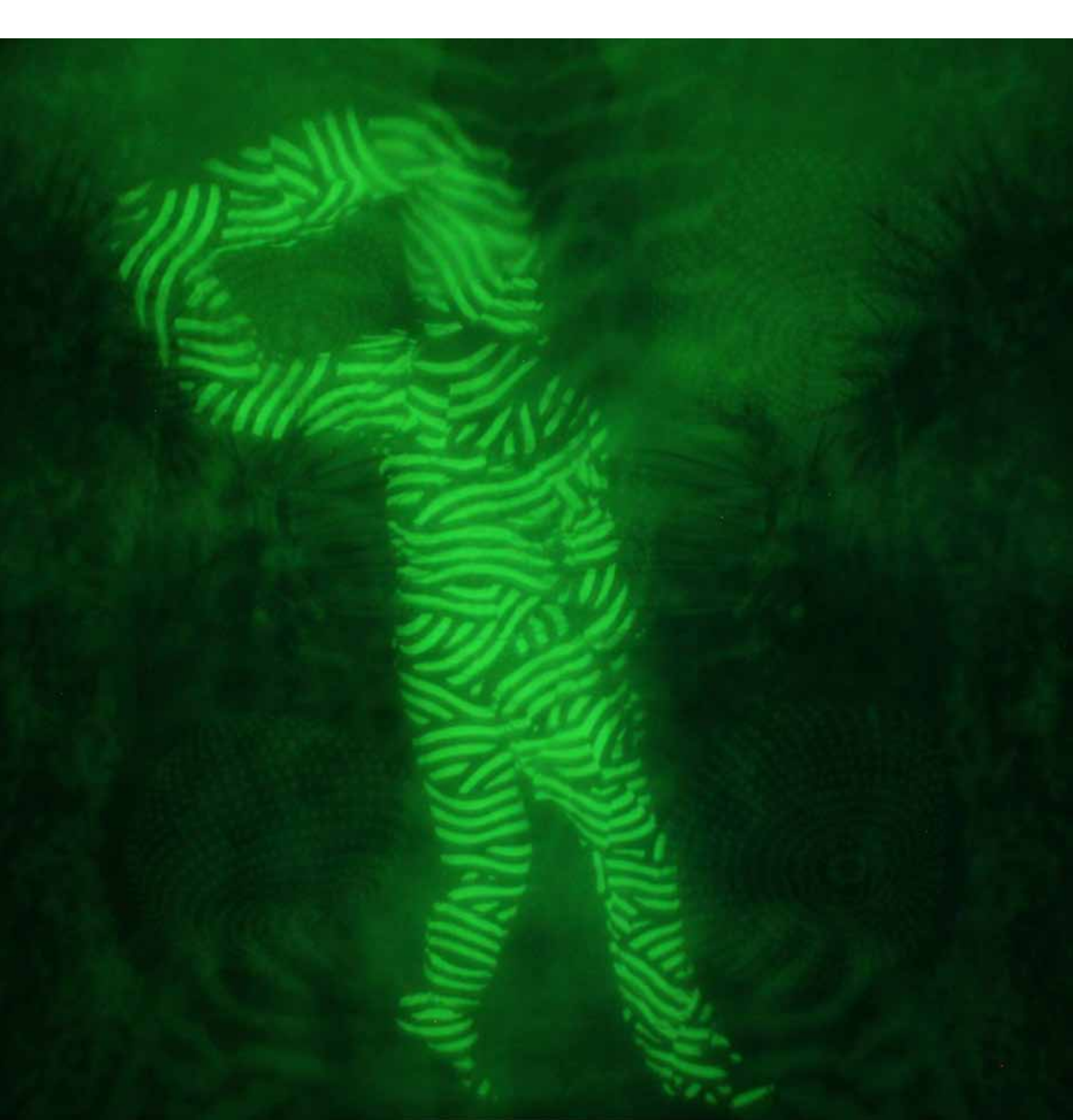
L'image projetée subsiste à sa projection, elle a donc une existence autonome, non durable, mais tout de même assez longue pour que l'on puisse en apprécier la durée et le délitement. Ce qui a quelque chose à voir avec la disparition, l'effacement, donc symboliquement l'oubli, l'évanouissement de la mémoire (tous ces détails que l'on n'a pas le temps de saisir et qu'on oublie, en même temps que l'image d'ombre se dissout inexorablement), mais cela renvoie surtout à une hantise propre à l'image : l'empreinte, le contact premier. Quelque chose a rencontré cette surface, qui en porte la trace, un contact de lumière qui laisse une brûlure d'ombre, mais une brûlure éphémère dont la trace ne durera pas plus qu'une minute ou deux.

C'est bien ce qui est en jeu d'un point de vue fantasmatique depuis l'origine de la peinture décrite par Plin dans son *Histoire Naturelle* (une silhouette d'ombre tracée, avant le départ de l'amant, saisie par une jeune fille découvrant l'ombre portée de son fiancé), et c'est ce qui sera réalisé de manière radicale et tragique dans les ombres foudroyées d'Hiroshima, photogramme ultime : des doubles de proximités qui survivent à leur sujet (pour reprendre la terminologie de Clément Rosset<sup>5</sup>). Les sujets se sont volatilisés en quelques secondes alors que leurs ombres (les corps, voire des échelles posées sur des murs) sont restées pétrifiées sur les murs<sup>6</sup>. Ici, les corps, les motifs sont tout à la fois projetés, fixes, en mouvement, mus par leur délitement, fixés mais de manière éphémère.

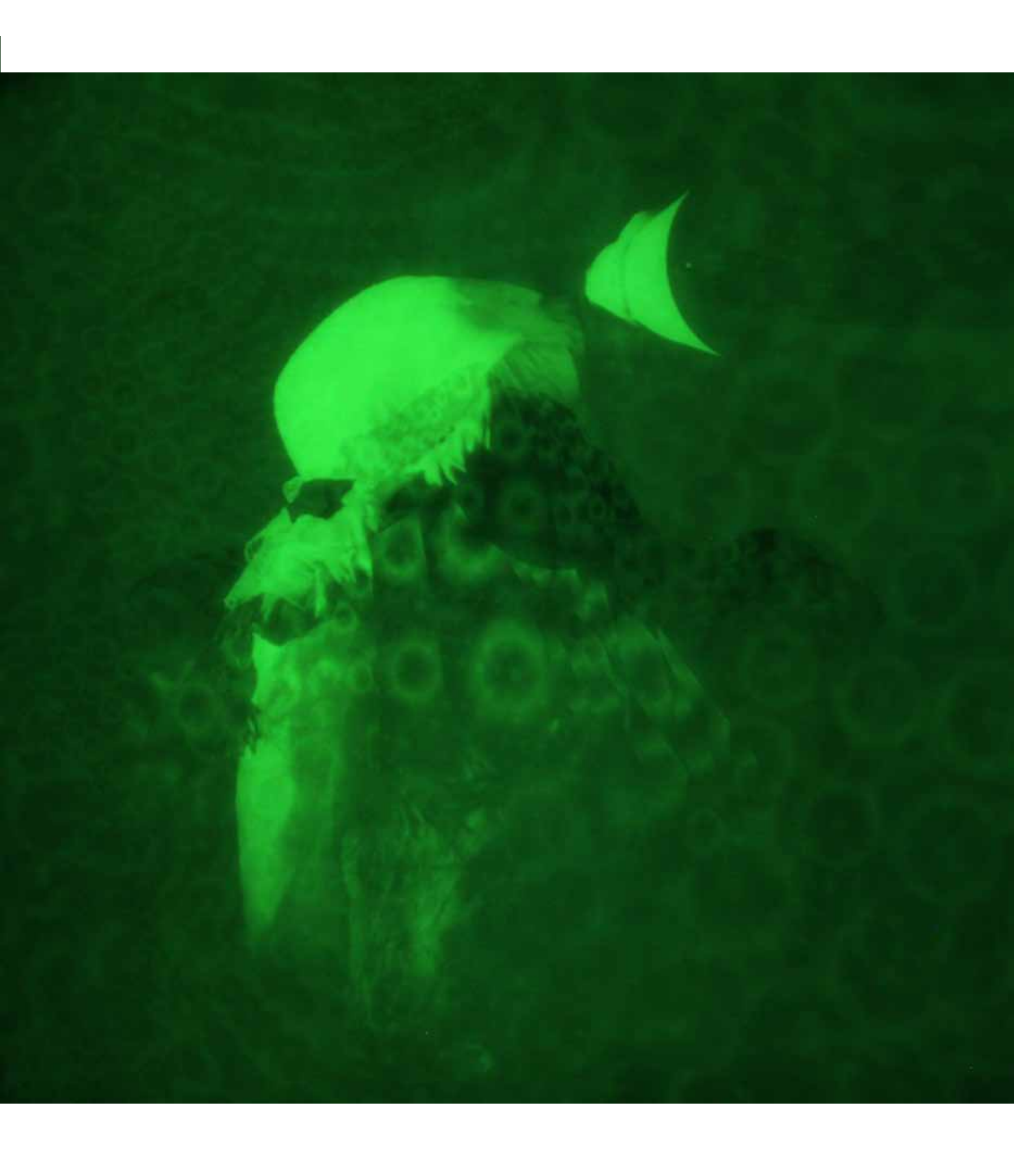
L'écran conserve toutes ces traces mais sans les figer vraiment, il tente de tout retenir et il est fait de cette tentative même, de même que le son que l'on entend est formé de matières sonores traquées sur des sources vides (un disque vinyle ou une cassette audio vierge) qui laissent tout de même entendre une matière. Les ombres deviennent blanches, s'estompent, révèlent le contact, l'empreinte, l'éblouissement initial, nous le font expérimenter et nous laissent captifs, fascinés (mais pas dans le sens romain de la fascination pétrifiante devant l'angoisse), sidérés mais paisibles, contemplant sans crainte le délitement des choses et leur imbrications inexorables. Une leçon de sagesse ?

Ludovic Fouquet

- 1 Création en primeur pour le Mois Multi, festival international d'arts multidisciplinaires et électroniques, du 2 au 4 février 2017, à Québec.
- 2 « Duo d'artistes pluridisciplinaires, les Marswalkers collaborent depuis 2000, après s'être rencontrés dans une école des beaux-arts en France. Ils ont développé principalement leur travail à l'étranger. Chaque création est fortement liée aux environnements dans lesquels ils travaillent. Ils ont collaboré avec des centres comme CIANT à Prague, The Public à Birmingham ainsi que Wimbledon School of Art à Londres. Leur travail a été présenté notamment lors de la 6<sup>e</sup> manifestation internationale vidéo et art électronique de Montréal, au Rockport Center for Contemporary Art aux États-Unis, au centre d'art l'Œil de Poisson à Québec, au centre d'art TUPAC à Lima au Pérou, et au centre BANG à Chicoutimi » (dossier de présentation du Mois Multi).
- 3 En effet, lorsque l'on projette du noir avec un projecteur vidéo, il reste toujours une luminosité qui est due à la projection même.
- 4 Fabien Piché, développant toujours une gestuelle très précise, est souvent associé à des projets chorégraphiques qui interrogent la technologie, l'image et les rencontres disciplinaires (Théâtre Rude Ingénierie, Allan Lake, etc.).
- 5 Clément Rosset, *Impressions fugitives/l'ombre, le reflet, l'écho*, Éditions de Minuit, Paris, 2004.
- 6 Au musée de la paix d'Hiroshima, j'ai ainsi vu l'ombre pétrifiée d'un homme assis sur une margelle de pierre, toujours visible 70 ans après !



Duo Marswalkers, *Noctiluca Scintillans*, 2017.



# BIENNALE DE VENISE 2017





La 57<sup>e</sup> Biennale de Venise est ouverte jusqu'en novembre prochain. Avec, cette année, une curatrice principale française, Christine Macel, et des Lions d'Or pour Anne Imhof au Pavillon allemand des Giardini et Franz Erhard Walther à la Corderie de l'Arsenal. Parmi la multitude d'expositions, voici un parcours sélectif.

### Le temps de l'émergence

L'artiste Xavier Veilhan a souhaité passer l'essentiel de l'été 2017 au Pavillon français, dont il a intégralement repensé l'architecture intérieure en référence au travail résolument immersif de Kurt Schwitters pour être au plus près des créations musicales qui y émergent, car son Studio Venezia aux allures de Merzbau n'est autre qu'un studio d'enregistrement tout à fait fonctionnel. L'idée d'étape de travail est récurrente dans le travail de cet artiste français, ne serait-ce que dans la résolution des facettes de ses sculptures qui, toutes, nous apparaissent dans une forme d'inachèvement totalement assumé. Les artistes invités à Venise, compositeurs ou interprètes, sont donc de passage selon des temporalités diverses. Ils repartiront avec les captations audio et visuelle qui leur appartiennent, tandis que le studio pourrait, quant à lui, migrer vers d'autres horizons. Le public assiste à ces moments si particuliers, quand les œuvres se révèlent au monde. Plus que des aboutissements, ce sont donc davantage des processus de création, dans leur extrême fragilité, qui y sont attendus, dans le partage.

### La récurrence des destructions

Le sentiment de joie qu'inspire le titre de cette Biennale, *Viva Arte Viva*, nous apparaît comme en rupture avec la gravité de quelques pavillons nationaux, comme celui du Liban dont on remarque le retour à Venise. Où l'artiste et compositeur Zad Moultaka, par la lumière, scénographie le moteur à réaction Rolls-Royce d'un bombardier, tel un totem. L'œuvre intitulée *SamaS* lui a été inspirée par la stèle du Code de Hammurabi et les 150 000 pièces de monnaie qui recouvrent un mur intérieur nous renvoient aux mosaïques byzantines de la Basilique San Marco. Quand on entend quelques extraits de la *Lamentation sur la ruine d'Ur* – « Les enfants, couchés dans le giron de leur mère, comme des poissons, sont emportés par les eaux » –, on pense inévitablement à d'autres ruines, celles d'Alep, et à d'autres enfants, ceux de la Syrie frontalière au Liban. Et l'artiste libanais qui vit et travaille à Paris de nous rappeler que les civilisations, quelles qu'elles soient, sont porteuses de leur propre destruction. L'Histoire, dans ces pires moments, inlassablement se répète.

### Ce temps qui nous est propre

« Le repas est une nécessité universelle qui transcende les frontières, les classes et les religions », nous annonce l'artiste Lee Wan, du Pavillon coréen. À l'entrée de son installation *Proper Time*, il a affiché la formule mathématique lui permettant de calculer la valeur correspondant au temps de travail nécessaire à l'achat d'un petit déjeuner. Les pendules qui recouvrent l'intégralité de la pièce sont personnalisées aux noms de celles et de ceux qu'il a interviewés. Les vitesses de rotation des aiguilles, indexées sur les valeurs-temps de repas, ont des temporalités qui leur sont propres. Le temps, au regard de leurs mouvements désynchronisés, serait donc moins universel qu'il n'y paraît. On pense alors au film de science-fiction *Time Out*, du réalisateur Andrew Niccol, qui envisage des durées de vie proportionnelles au pouvoir économique. Alors que les longévités, en temps de paix, sont aussi relatives aux pénibilités des travaux qui varient autant selon les classes sociales que les zones géographiques de par le monde.

### Au strict protocole

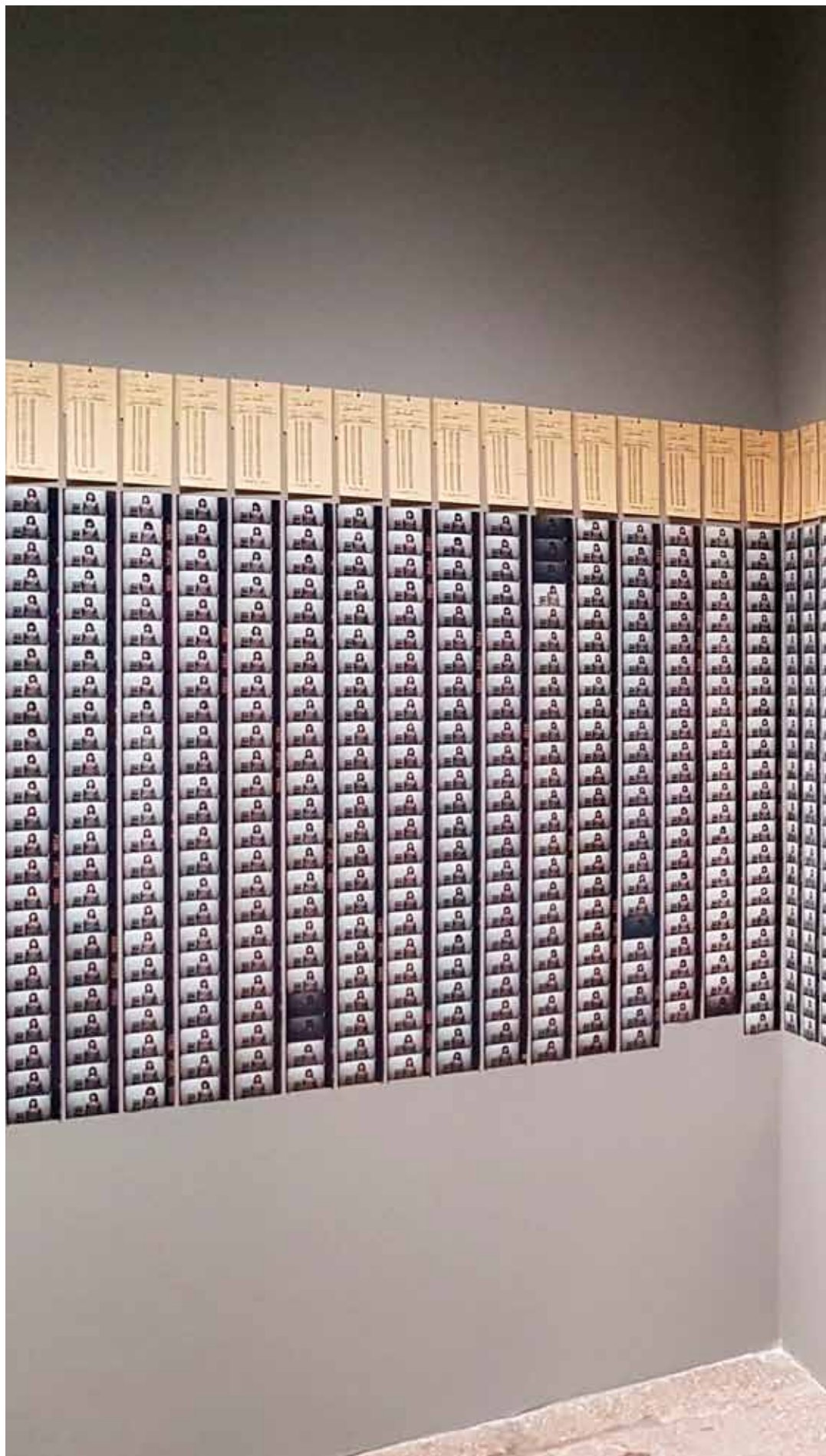
S'il est des œuvres de protocole que les artistes littéralement s'infligent, celle intitulée *One Year Performance*, que le Taïwanais Tehching Hsieh a vécue durant une année entière, en est une. Car ce dernier s'est contraint à la pratique, heure après heure, de l'autoportrait photographique. Mais c'est l'action de pointer ses horaires avec une régularité extrême en tenant la pose qui oriente notre lecture de cette œuvre résolument performative. Parfois, il a échoué. Mais les cartes qui accompagnent ses myriades de photographies sont là pour en témoigner, en rouge, la couleur de l'erreur. Sa tenue de travail est aussi présentée, sous verre. La répétition, en art, est une pratique courante. Poussée à l'extrême, elle nous dit la détermination des artistes à dénoncer, dans ce cas, l'aliénation par le travail lorsque les tâches sont tout particulièrement répétitives et que les ouvrières ou ouvriers n'ont pas encore été remplacés par des robots. Rappelons ici que le terme robot vient du slave « *robota* » pour labeur. Et que le labeur, de nos jours, est aussi digital pour celles et ceux dont le temps de travail, à domicile, est automatiquement contrôlé à distance par des serveurs.

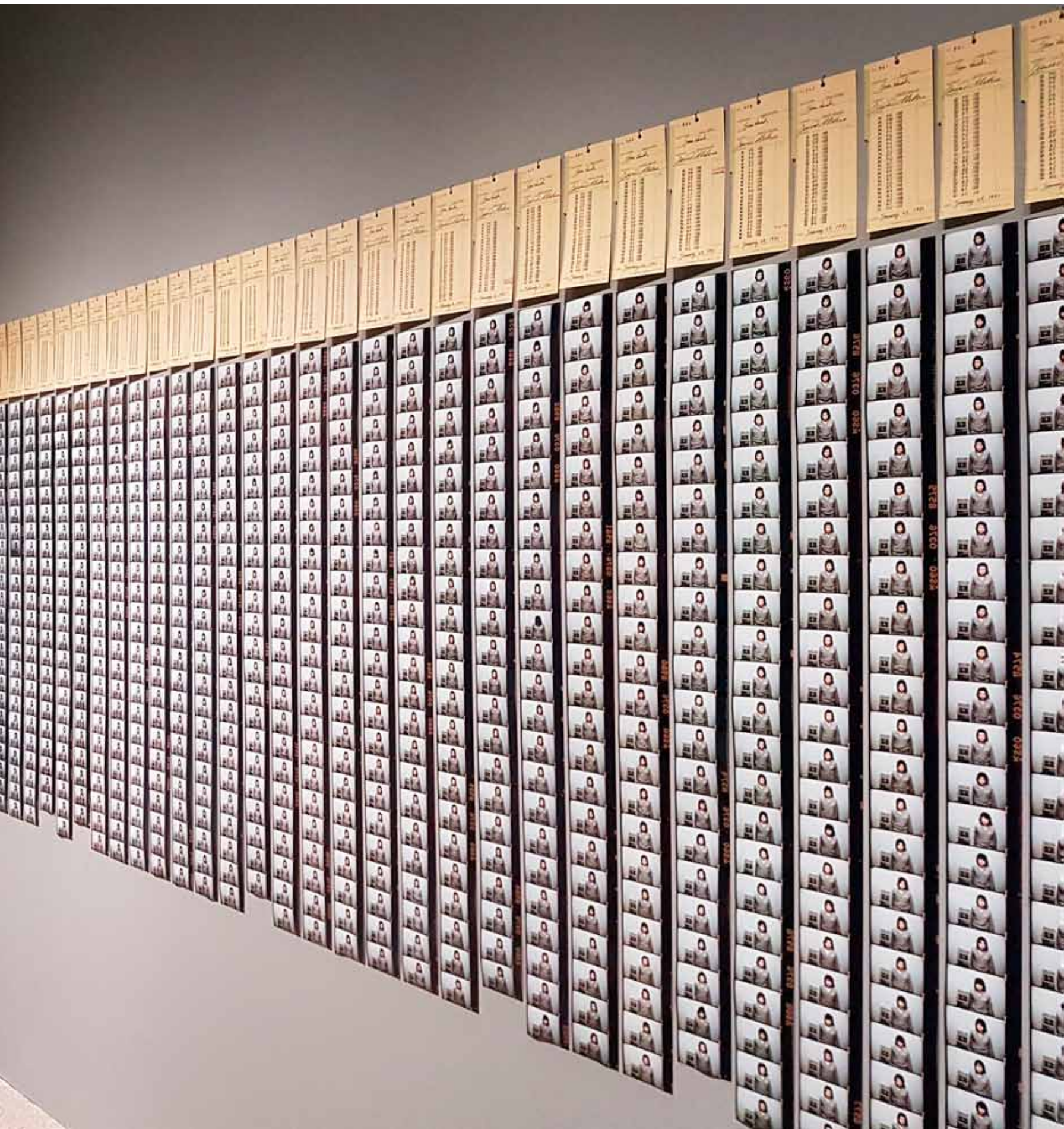
### Formes de censure contemporaine

Julian Assange s'est exprimé publiquement le 19 mai dernier depuis le balcon de l'ambassade d'Équateur, à Londres, où il est bloqué depuis cinq années. Le fait que ce lanceur d'alerte ait fondé Wikileaks, dont la mission consiste à libérer des contenus, n'est évidemment pas sans rapport avec cette réclusion diplomatique. Et c'est ce dont il s'agit au sein du Pavillon russe des Giardini, où les artistes Andrey Blokhin et Georgy Kuznetsov du Recycle Group évoquent une forme de censure digitale avec l'installation *Blocked Content*. Quand il ne faut pas se fier à la douce blancheur des structures polygonales, car ce sont elles qui emprisonnent quelques autres possibles lanceurs d'alertes, hackers ou activistes. Toutes et tous sont figés dans leurs actions de l'instant, alors que des cartels participant de l'œuvre ne nous en disent guère plus (genre, âge, activité, raison du blocage). Cette installation se réfère tant à celles ou ceux que l'on incarcère qu'aux contenus dont quelques pouvoirs en place voudraient nous protéger. C'est bien d'une forme de censure contemporaine dont il est question ici, d'une censure dont on ne sait plus exactement qui sont les censeurs, les États ? Les entreprises de la data ?

### Ces data qui nous trahissent

Il y a des gardes, comme partout ailleurs dans l'Arsenal ou aux Giardini, à l'entrée de l'HyperPavillon initié par Philippe Riss-Schmit. Mais ceux-ci ont de particulier qu'ils vérifient les profils Facebook des visiteurs qui participent, initialement sans le savoir, à la performance artistique *Weeping Angel*, qu'Aram Bartholl poursuit à l'intérieur sous forme d'une installation. Car un profil Facebook, selon cet artiste allemand,





Tehching Hsieh, *One Year Performance, 1980-1981*.

« nous apparaît aujourd'hui plus difficile à falsifier ou à perdre qu'un passeport ». Et force est de reconnaître que les data qui nous sont associées sont susceptibles, un jour ou l'autre, de nous trahir. Aram Bartholl a recouvert le sol d'un tapis aux milliers de logotypes des entreprises internationales de la data, sur lequel il a déposé un véhicule antiémeute intégralement miroitant. Cette relation entre données personnelles et forces de l'ordre étant au centre de bien des affaires. On se souvient des échanges opposant Apple au FBI, ce dernier exigeant le déverrouillage d'un *smartphone*. Mais que savons-nous, en réalité, des tractations entre les entreprises du digital et les « intelligences » de gouvernements ? Les premières sont-elles en mesure de résister aux pressions comme aux gains ? On en doute.

### Nos gestualités anticipées

Enfin, et toujours à l'HyperPavillon, il y a cette création vidéo intitulée *What Shall We Do Next? (Sequence #2)*. Julien Prévieux, l'auteur de cette performance filmée, l'a articulée autour des gestes que les entrepreneurs du digital déposent sous forme de brevets. De ce fait, ils anticipent nos gestes autant que nos usages lorsque leurs innovations parviennent jusqu'à nous. C'est donc un cadre juridique qui sous-tend les chorégraphies que six danseuses et danseurs enchaînent, pendant qu'une *voix off* décline quelques descriptions comme, on l'imagine, celles qui accompagnent les brevets. On pense alors au nombre considérable des gestes de *Natural User Interface*, de la translation, de la rotation ou de l'échelle qui jamais ne rencontreront leurs publics. Comme ceux qui, à l'instar de l'incontournable *pinch to zoom* opposant le pouce à l'index, qui nous sont devenus si familiers. Actrices et acteurs du film de Julien Prévieux étant privés de tout objet technique, leurs gestualités s'inscrivent dans l'invisible comme celles de mimes. Incessamment, ils rejouent des gestes brevetés dont, possiblement, nous ignorons encore le sens et qui, pour certains, participeront grandement à nos habitudes en devenir.

Dominique Moulon

Critique d'art et commissaire indépendant, **Dominique Moulon** est titulaire d'un doctorat en Arts et Sciences de l'Art. Il est aussi membre de l'Association Internationale des Critiques d'Art (AICA), de l'Association Internationale des commissaires en Art Contemporain (IKT) et du Laboratoire de Recherche Art & Flux (CNRS) de l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Fondateur du site *MediaArtDesign.net* et initiateur du *MoocDigitalMedia.paris*, il écrit des articles pour *Art Press* et est Directeur artistique de la *Media Art Fair Variation*, à Paris.

Biennale de Venise :

<http://www.labiennale.org/en/Home.html>.

Xavier Veilhan : <http://www.veilhan.com>.

Zad Moulataka : <http://zadmoulataka.com>.

Pavillon coréen : <http://korean-pavilion.or.kr>.

Tehching Hsieh : <http://www.tehchingsieh.com>.

Recycle Group : <http://recycleartgroup.com>.

Aram Bartholl : <http://datenform.de>.

Julien Prévieux : <http://www.previeux.net>.



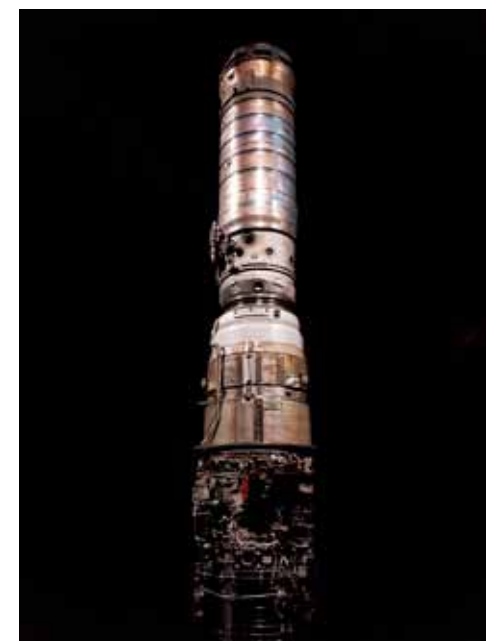
Aram Bartholl, *Weeping Angel*, 2017.



Julien Prévieux, *What Shall We Do Next? (Sequence #2)*, 2014.



Xavier Veilhan, *Studio Venezia*, 2017.



Zad Moulataka, *SamaS*, 2017.

# art Basel 2017



Krzysztof Wodiczko, *Poliscar Variant 2*, 1991-2017.



Nam Jun Paik, *Venus*, 1990.

*Mi-juin, c'est à Basel que les principaux acteurs du monde de l'art contemporain se réunissent à l'occasion de sa foire entre autres événements, tant in que off. Quand s'extraire du marché, chose difficile à Basel, permet de s'aventurer au sein de quelques institutions comme la Haus der Elektronischen Künste.*

## Les pionniers

Il y a encore, sur le marché de l'art, des œuvres de grande taille de Nam Jun Paik comme sur le stand de la Galerie Hans Mayer, à Düsseldorf. Considéré à juste titre comme l'un des pionniers de l'art vidéo, celui-ci a commencé dès les années soixante par dessiner avec la lumière en approchant des aimants de téléviseurs à tube sans programme aucun. Pour, pendant les décennies suivantes, en faire des assemblages comme c'est le cas avec *Venus*. Une sculpture représentant la planète tellurique littéralement encerclée par des postes de télévision portables. Avec, pour les vingt-quatre téléviseurs de la marque Sony, un même programme aux effets résolument hypnotisants. Ou quand le flux l'emporte sur les images dont on ne veut ignorer les provenances ou messages et que l'on est sous le contrôle de ce même flux sans savoir comment s'en extraire. Situation similaire à celle de la planète qui, de loin, semble se déformer au fil des mouvements de va-



Doug Aitken, *Mirage*, 2017.

et vient de translation, rotation et échelle des images. Si tant est que ce qui se répète dans les écrans confère une réelle unité à cette sculpture vidéo tout en la rythmant comme en l'altérant.

#### **Du politique dans l'art**

Pour les œuvres dont la taille excède celle des stands des galeries, il y a l'exposition *Unlimited*. Là précisément où l'on découvre ou redécouvre la *Poliscar* conçue par Krzysztof Wodiczko en 1991 au travers de sa réédition toute récente par la Galerie Lelong de New York. Le véhicule, aux formes convoquant le rétro-futur, est entouré par les dessins techniques qui ont précédé sa fabrication initiale. Et, bien que l'artiste ait étudié le design industriel à l'École des Beaux-Arts de Varsovie, il ne s'agit aucunement d'un concept-car, mais plutôt d'un concept quelque peu intemporel et devant s'incarner dans l'espace urbain pour nous inciter à reconsidérer les sans-abris, que l'artiste envisage comme « les vrais publics de nos cités en ce sens qu'ils vivent littéralement dans la rue ». Aussi, le véhicule qui leur est destiné est équipé d'un système de retransmission télévisuel soulignant la contradiction inhérente à leurs existences. Car « pendant qu'ils sont physiquement confinés dans l'espace public, ils en sont aussi politiquement exclus », remarque Krzysztof Wodiczko qui fait, depuis ses débuts, œuvre du politique dans l'usage des médias de son temps.

#### **Jeu vidéo**

Les Galeries Team de New York et Lisson de Londres se sont associées pour présenter une installation vidéo de Cory Arcangel. Il s'agit d'un jeu modifié à l'extrême comme l'artiste l'a fait durant la première moitié des années 2000. À l'origine, il y a *MIG-29: Soviet Fighter*, un shoot'em up du début des années 1990 où l'on incarne le pilote d'un chasseur russe emblématique de la guerre froide. Mais l'artiste n'en a préservé que quelques images en les isolant du reste du jeu ; ici de l'avion et là des nuages. C'est ainsi que le jeu, en perdant toute jouabilité, fait œuvre de sa décontextualisation. Cette pièce pourrait

être présentée depuis les lecteurs vidéo d'ordinateurs, ce qui n'aurait aucun sens pour cet artiste qui a émergé en pratiquant le hacking de jeux vidéo Nintendo tout en offrant au public, par la documentation, les moyens d'y parvenir au travers de son site Internet. Les formes, dans le travail de Cory Arcangel, s'inscrivent dans la continuité du pop art alors que les processus sont davantage en cohérence avec les cultures de l'open source et plus généralement du partage. Ce qui ne l'empêche en rien d'investir le marché.

#### **Intelligence artificielle**

L'esthétique du jeu vidéo s'invite encore sur le stand de la Galerie Standard d'Oslo où le public peut suivre, en temps réel, les déambulations de ce qui pourrait, selon l'artiste Ian Cheng, être « un animal, un végétal, un tamagotchi, un animal de compagnie, pour vous » sachant que ce « quelque chose qui pense à nous » est autonome. On dirait, s'il n'était calculé par la machine, qu'il vit sa vie. Il est donc ici question de simulation du vivant et il y a quelques précédents dans le domaine. On pense alors inévitablement aux recherches du milieu des années 1990 de Karl Sims mettant en scène des « créatures virtuelles évoluées ». Mais en vingt années, ce sont davantage les ordinateurs qui, dans nos écosystèmes, ont singulièrement évolué alors que l'industrie du jeu vidéo s'est focalisée tant sur la simulation du vivant que sur l'intelligence artificielle. Revenons à l'œuvre de Ian Cheng intitulée *Something Thinking of You*. Quand c'est l'idée que cette chose semblant s'adapter tout particulièrement bien à son milieu naturel pense à nous qui interpelle. À moins que ce ne soit l'inverse, quand nous nous projetons en cette « chose » pour y placer quelques émotions comme la peur quand elle semble se dissimuler sous une pierre.

#### **Effet spéciaux**

Il y a, dans l'industrie cinématographique, deux types d'effets que l'on qualifie respectivement de spéciaux, lorsqu'ils sont mis en place dans le réel en amont du tournage, et de visuels quand ils sont calculés par les machines durant

la phase de post-production. Or la maison de style ranch construite dans le désert de Palm Springs par Doug Aitken appartiendrait davantage à la catégorie des effets spéciaux tant elle s'inscrit dans le paysage tel un « mirage ». On se doit alors de mentionner Frank Lloyd Wright qui en a popularisé le style et dont on sait l'attachement à l'inscription dans le paysage de ses gestes architecturaux. Et c'est à Alfred Hitchcock, qui a tourné dans la *Maison sur la cascade*, que l'on pense lorsqu'on découvre la séquence vidéo où Doug Aitken déambule au sein de son geste résolument sculptural. De cette œuvre de l'éphémère, il ne restera rien si ce n'est quelques documentations par l'image comme il se doit en land art car c'est dans un contexte de land art qu'elle a émergé. Avec la séquence vidéo de sa documentation qui précède sa véritable disparition, cette œuvre intégrera aussi le marché.

#### **Art, science et génétique**

Se rendre à la Haus der Elektronischen Künste pendant Art Basel revient à faire un pas de côté pour observer le monde autrement. Là où des artistes comme Heather Dewey-Hagborg se confondent avec les lanceurs d'alerte. Celle-ci a commencé par faire une enquête dans les rues de Brooklyn en prélevant des indices allant de mégots de cigarettes à des chewing gums usagés pour en extraire de l'ADN. Afin, par la suite, de prototyper les visages de celles ou ceux, inconnus, qu'elle a traqués. Six de ses simulations en trois dimensions composent l'œuvre intitulée *Stranger Visions*. Et c'est au-dessus de valises ouvertes symbolisant nos bagages génétiques qu'elles sont présentées. Car elles nous permettent de visualiser l'information recueillie, c'est-à-dire les dates et lieux de prélèvements comme les indices et caractéristiques qui en sont extraits. On ne sait rien, en effet, de ce que les traces conséquentes aux moindres de nos déplacements pourraient, un jour, dire ou trahir de nos intimités respectives. Or n'est-ce pas aujourd'hui aux artistes comme aux philosophes, plus qu'aux scientifiques, juristes ou politiques, de nous alerter quant à de possibles dérives futures ?

#### **Insuffler vie**

Mais pourquoi se rendre à Basel en juin quand, toute l'année, les œuvres qui y sont présentées sont aussi accessibles via des services de l'Internet que sont Artsy, YouTube, Instagram ou Pinterest ? Si ce n'est pour y découvrir des pièces si récentes qu'elles n'ont encore laissé aucune trace sur les médias sociaux et, peut-être, pour en vivre et partager les expériences. Comme c'est le cas face à l'assemblage de tuyaux intitulé  $\pi$  Ton/2, du duo suisse Cod.Act que forment ensemble les frères André et Michel Décosterd. Quand les mouvements qui l'animent lui donnent littéralement vie et que l'on se surprend, comme pris au piège dans un angle de la pièce, à effectuer quelques gestualités de recul dictées par la peur. Car l'œuvre, comme l'indique son titre convoquant les sciences de l'ingénieur, représente un piton. Sans queue ni tête, elle n'en est pas moins menaçante dans ses circonvolutions que l'on ne peut ressentir que dans sa vraie grandeur, en sa présence. Sans omettre le son qu'elle génère et qui ajoute au suspense, à la tension qui s'installe en cette pièce obscure de la Haus der Elektronischen Künste.

Dominique Moulon

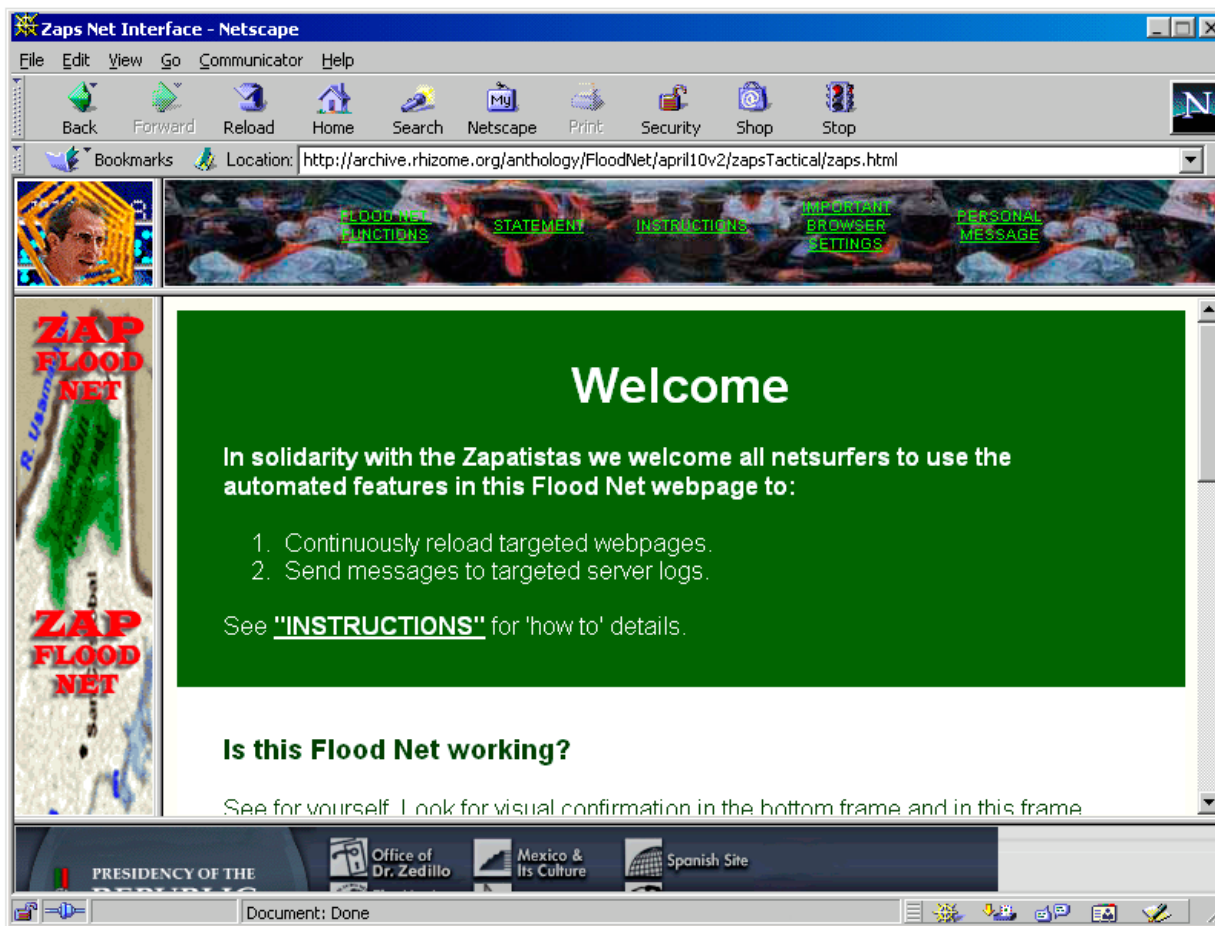
Art Basel : <https://www.artbasel.com>.  
Hans Mayer : <http://www.galeriehansmayer.de>.  
Galerie Lelong : <http://www.galerie-lelong.com/fr/>.  
Team Gallery : <http://www.teamgal.com>.  
Lisson Gallery : <http://www.lissongallery.com>.  
Cory Arcangel : <http://www.coryarcangel.com>.  
Standard Gallery : <http://www.standardoslo.no>.  
Ian Cheng : <http://iancheng.com>.  
303 Gallery : <http://www.303gallery.com>.  
Doug Aitken : <http://www.dougaitkenworkshop.com>.  
HeK : <http://www.hek.ch>.  
Heather Dewey-Hagborg : <http://deweyhagborg.com>.  
Cod.Act : <http://www.codact.ch>.



Ian Cheng, *Something Thinking of You*, 2015.







Electronic Disturbance Theater, *Floodnet*, 1998. Restaging in oldweb.today emulator. Courtesy of Net Art Anthology.

## WRITE, REWRITE, BACKUP: PIECING TOGETHER THE HISTORIES OF NET ART

“The real history, the underground story, has still not been written. I believe in the future and younger generations, and they surely will find it and exploit all those holes in space, negative entropies, and unexcavated archaeologies waiting to be recognized and brought into light.” Lynn Hershman Leeson, a pioneer of interactive and net-based art, expressed these expectations regarding the recognition of media art in a conversation that we had in 2012.<sup>1</sup> *Seducing Time*, a retrospective of her work, took place that year at the Kunsthalle Bremen (Germany), as part of the DAM Digital Art Award that she had received in 2010. Leeson was the last recipient of the prize, which had been established in 2005 by the Digital Art Museum (DAM)—led by gallerist Wolf Lieser—and which was awarded every two years to artists who had made exceptional contributions to the development of digital art.<sup>2</sup> Other recipients were Vera Molnar, Manfred Mohr, and Norman White, whose work was also the subject of corresponding retrospective exhibitions. Discontinued in 2012, the award was followed by the introduction, in 2014, of the Visionary Pioneers of Media Art, awarded by the Ars Electronica Festival (Linz, Austria). Both awards were motivated by the intention of digging into the “unexcavated archaeologies” mentioned by Leeson and shedding light on the history of media art by paying homage to the lifetime achievements of outstanding artists.

Since the 1960s, artistic practices related to science and technology have been continuously overlooked in the mainstream contemporary art world but at the same time, they have found their niche in media art festivals and academia. This particular situation has spurred continued efforts to highlight the relevance of new media art, be it by exhibiting, discussing, and awarding the work of artists exploring emerging technologies or by tracing its lineage. The International Conference Series on the Histories of Media Art, Science and Technology, which started in 2005 with the REFRESH! conference in Banff (Canada) and has been taking place every two years since then, exemplifies the scope of what is assumed to be a shared mission of all members of the new media art community: to make these artistic practices and their history more widely recognized in the cultural field and to ensure the preservation and documentation of the artworks. An “International Declaration,” drafted in 2011, summarizes these objectives and denounces that media art “remains largely under-resourced in our core cultural institutions.”<sup>3</sup> In a sense, the myriad exhibitions, essays, publications, symposia, preservation projects, online archives and museums, and all sorts of documentation that have emerged over the last forty years, but particularly during the last decade, all point in this same direction. Still, in 2015, art historian Oliver Grau lamented that new media art continued to be almost absent from art museums and archives, and

that the mainstream art world seemed to pay little attention to it. At the same time, young artists using digital technologies were increasingly attracting the attention of the art market: exploratory sales, such as the digital art auctions that took place on the online platform Paddle8 in 2013 and 2014, as well as the emergence of Post-Internet art contributed to making new connections between digital art and the mainstream contemporary art world. In this renewed interest for the digital, the history of new media has been forgotten, and this can be seen as one of the factors fueling the current blossoming of initiatives that are shedding light on a neglected past.

Net art constitutes a particular case in the context of artistic practices collectively labeled as new media art. The accelerated technological evolution of the Internet and its unparalleled impact on our society and culture have forced this art form to respond quickly to a changing landscape. In just two decades, artworks have become milestones in digital art history, as well as obsolete web pages. They cannot blend into the user's distracted browsing (as many early net artists wanted their work to be experienced) but instead require a historical context to be understood and a browser emulator to be viewed. As art historians Dieter Daniels, Gunther Reisinger, and Julian Stallabrass have pointed out, net art has been ignored by most museums and archives partly because of its difficult relationship with the exhibition space and the art market, while the artworks are quickly disappearing due to their technological obsolescence.<sup>4</sup> Paradoxically, although it is the art form that is most widely and easily distributed and that can be experienced in its original format on any connected screen, net art also tends to be the most easily forgotten.

In this context, Rhizome's *Net Art Anthology*,<sup>5</sup> launched in November of 2016, is an interesting and ambitious initiative that intends to preserve both the cultural significance of the artworks and their continued existence as networked objects. The anthology consists of an online exhibition that will present a total of 100 artworks over the course of two years, introducing a new project every week. It is structured in four chronological chapters (1984–1998: early

network cultures and early web; 1999–2005: Flash and blogs; 2006–2011: surf clubs, early Post-Internet art, and social media platforms; 2012–2018: mobile apps and social media saturation) and one final chapter, dedicated to “addressing gaps that emerge over the course of the project.” The anthology is therefore aimed at piecing together a history of net art based on a set of artworks that are considered particularly relevant or outstanding, opening the selection process to submissions and subsequent revisions. This is a sound decision, given that there is no consensus on which are the “masterpieces” of net art and in fact, as admitted by the curatorial team, this project implies “sketching a possible net art canon.” The selection is based on a set of criteria that consider the relative impact that an artwork has had on net-based artistic practices, as well as the possibility of reconstructing or re-staging it, but also includes vaguer references such as “[giving] expression to emerging subjectivities.” For this project, Rhizome has chosen to define “net art” as “art that acts on the network, or is acted on by it,” in order to broaden the scope of the anthology beyond browser-based artworks and to include, for instance, networked physical objects or performances. This is consistent with the current practice of many artists whose projects move away from the browser and into the gallery space, as is particularly noticeable in Post-Internet art.

By addressing a time span that goes back to the 1980s, the anthology necessarily has to deal with issues of the preservation and re-staging of the artworks. This is an important part of the project, arguably more difficult than the selection itself, that calls attention to the fact that the artworks are actually disappearing. As Daniels and Rieslinger have pointed out: “Even if future art historians change their minds and [...] decide to rediscover this art fifty years after the event, there will not be much of it left.”<sup>6</sup> A project like this may avoid this situation from happening or at least save a representative sample of the last three decades of net-based art. Rhizome's Digital Preservation program, developed around the ArtBase (Rhizome's net art archive, created in 1999 and containing over 2500 works<sup>7</sup>), has carried out outstanding projects





VNS Matrix (Virginia Barratt, Julianne Pierce, Francesca da Rimini, and Josephine Starrs), *A Cyberfeminist Manifesto for the 21<sup>st</sup> Century*, 1991. Courtesy of Net Art Anthology.

devoted to the preservation of digital and net-based artworks. The *Net Art Anthology* provides a testing ground for two of them, the online tools oldweb.today and webrecorder, which respectively allow to view the web of the past and to preserve current websites for the future. Oldweb.today<sup>8</sup> is an online open-source software that emulates old web browsers in different operating systems and accesses the websites stored on the Internet Archive and other web repositories. It therefore allows the user to view a net art project in a very similar way to how it was originally conceived, including content that is not usually supported in current browsers. Most of the artworks presented in the first chapter of the anthology use this tool. Webrecorder<sup>9</sup> makes interactive recordings of any website: it acts as an intermediary between the user and the Internet, saving all the content that is being accessed as each page is built around the interaction with the site. In this way, it enables storing and sharing unique browsing experiences, which is useful for the preservation of dynamic net-based artworks. Both tools offer technical solutions to counteract the ephemerality of net art. Yet another important aspect of preservation is to underscore the cultural relevance of the artworks, which entails the somewhat subjective processes of selection and evaluation.

Rhizome takes on the task of determining which are the 100 net art projects that should not be forgotten, as part of its commitment to promoting this art form over the last two decades. However, this can also be seen as a statement of authority from an organization that has consolidated its status as a respected institution in the new media art community. A previous initiative in the same direction is the Prix Net Art, launched in 2014 and awarded to “artists who are committed to working online and who represent important directions in contemporary net art practice.”<sup>10</sup> Recipients to date include net art pioneers, such as JODI and Eva and Franco Mattes (previously known as 0100101110101101.org), and younger artists, such as Kari Altmann and Constant Dullaart. As with the Visionary Pioneers of Media Art award from Ars

Electronica (introduced in the same year), the Prix celebrates the contributions of significant figures in the history of net art, but also highlights the work of those who may shape its future. In this sense, the *Net Art Anthology* complements the Prix Net Art, since it already features works by awardees JODI and the Mattes and will probably add those of other recipients. Both projects contribute to creating a net art canon, whose gatekeepers are determined, to a large extent, by Rhizome. But this is not analogous to establishing, once and for all, the history of net art. A canon, as art historian Edward Shanken<sup>11</sup> points out, provides a common ground that is necessary to building an evolving discourse around a set of artistic practices. The anthology and the Prix will produce a list of names and artworks that, whether widely accepted or controversial, will be instrumental to keeping the discourse alive.

Pau Waelder

**Pau Waelder** is an art critic, curator, and researcher in digital art and culture. Holding a PhD in Information and Knowledge Society from the Universitat Oberta de Catalunya (UOC), he specializes in the interactions among contemporary art, new media, and the art market. He is New Media Editor at *art.es* magazine.

- 1 Pau Waelder, “Lynn Hershman Leeson: Excavating Histories” *art.es* 51 (2012): 66–70.
- 2 DAM Digital Art Award, <http://www.ddaa-online.org/>.
- 3 “Media Art Needs Global Networked Organisation & Support – International Declaration,” *Media Art History*, <http://www.mediaarthistory.org/declaration>.
- 4 Dieter Daniels & Gunther Reisinger, eds., *Net Pioneers 1.0. Contextualizing Early Net-Based Art* (Berlin: Sternberg Press, 2009).
- 5 *Net Art Anthology*, Rhizome, <http://anthology.rhizome.org/>.
- 6 Daniels & Reisinger, *op. cit.*
- 7 Ben Fino-Radin, *Digital Preservation Practices And The Rhizome Artbase* (2011), <http://media.rhizome.org/blog/8332/rhizome-digital-preservation-practices.pdf>.
- 8 Oldweb-today, <http://oldweb.today/>.
- 9 Webrecorder, <https://webrecorder.io/>.
- 10 Prix Net Art, <https://prix-netart.org/>.
- 11 Edward Shanken, “Historicizing Art and Technology: Forging a Method and Firing a Canon” in *MediaArtHistories*, ed. by Oliver Grau (Cambridge-London: The MIT Press, 2007), 55.

Streams	Nodes
● banamex.com	
● bancomer.com.mx	
● banxico.org.mx	
● bital.com.mx	
● bmv.com.mx	
● zedillo.presidencia.gob.mx	

```

zedillo.presidencia.gob.mx apache 127.0.0.1 - - [28/Mar/2017:08:53:18 +0000] "GET /welcome// HTTP/1.1" 200 3616 "-" "Mozilla/4.8 [en] (Win98; U)"
zedillo.presidencia.gob.mx apache 127.0.0.1 - - [28/Mar/2017:08:53:18 +0000] "GET /welcome//IMAGE/VARIOS/Backtile.gif HTTP/1.1" 304 144
"http://zedillo.floodnet.rhizome.org/welcome/" "Mozilla/4.8 [en] (Win98; U)"
zedillo.presidencia.gob.mx apache 127.0.0.1 - - [28/Mar/2017:08:53:18 +0000] "GET /welcome//IMAGE/VARIOS/backestatico.gif HTTP/1.1" 304 144
"http://zedillo.floodnet.rhizome.org/welcome/" "Mozilla/4.8 [en] (Win98; U)"
zedillo.presidencia.gob.mx apache 127.0.0.1 - - [28/Mar/2017:08:53:25 +0000] "GET /welcome// HTTP/1.1" 200 3616 "-" "Mozilla/4.8 [en] (Win98; U)"
zedillo.presidencia.gob.mx apache 127.0.0.1 - - [28/Mar/2017:08:53:25 +0000] "GET /welcome//IMAGE/VARIOS/Backtile.gif HTTP/1.1" 304 144
"http://zedillo.floodnet.rhizome.org/welcome/" "Mozilla/4.8 [en] (Win98; U)"
zedillo.presidencia.gob.mx apache 127.0.0.1 - - [28/Mar/2017:08:53:25 +0000] "GET /welcome//IMAGE/VARIOS/backestatico.gif HTTP/1.1" 304 144
"http://zedillo.floodnet.rhizome.org/welcome/" "Mozilla/4.8 [en] (Win98; U)"
zedillo.presidencia.gob.mx apache 127.0.0.1 - - [28/Mar/2017:08:53:32 +0000] "GET /welcome// HTTP/1.1" 200 3616 "-" "Mozilla/4.8 [en] (Win98; U)"
zedillo.presidencia.gob.mx apache 127.0.0.1 - - [28/Mar/2017:08:53:32 +0000] "GET /welcome//IMAGE/VARIOS/Backtile.gif HTTP/1.1" 304 144
"http://zedillo.floodnet.rhizome.org/welcome/" "Mozilla/4.8 [en] (Win98; U)"
zedillo.presidencia.gob.mx apache 127.0.0.1 - - [28/Mar/2017:08:53:32 +0000] "GET /welcome//IMAGE/VARIOS/backestatico.gif HTTP/1.1" 304 144
"http://zedillo.floodnet.rhizome.org/welcome/" "Mozilla/4.8 [en] (Win98; U)"
zedillo.presidencia.gob.mx apache 127.0.0.1 - - [28/Mar/2017:08:53:39 +0000] "GET /welcome// HTTP/1.1" 200 3616 "-" "Mozilla/4.8 [en] (Win98; U)"
zedillo.presidencia.gob.mx apache 127.0.0.1 - - [28/Mar/2017:08:53:39 +0000] "GET /welcome//IMAGE/VARIOS/Backtile.gif HTTP/1.1" 304 144
"http://zedillo.floodnet.rhizome.org/welcome/" "Mozilla/4.8 [en] (Win98; U)"
zedillo.presidencia.gob.mx apache 127.0.0.1 - - [28/Mar/2017:08:53:39 +0000] "GET /welcome//IMAGE/VARIOS/backestatico.gif HTTP/1.1" 304 144
"http://zedillo.floodnet.rhizome.org/welcome/" "Mozilla/4.8 [en] (Win98; U)"

```

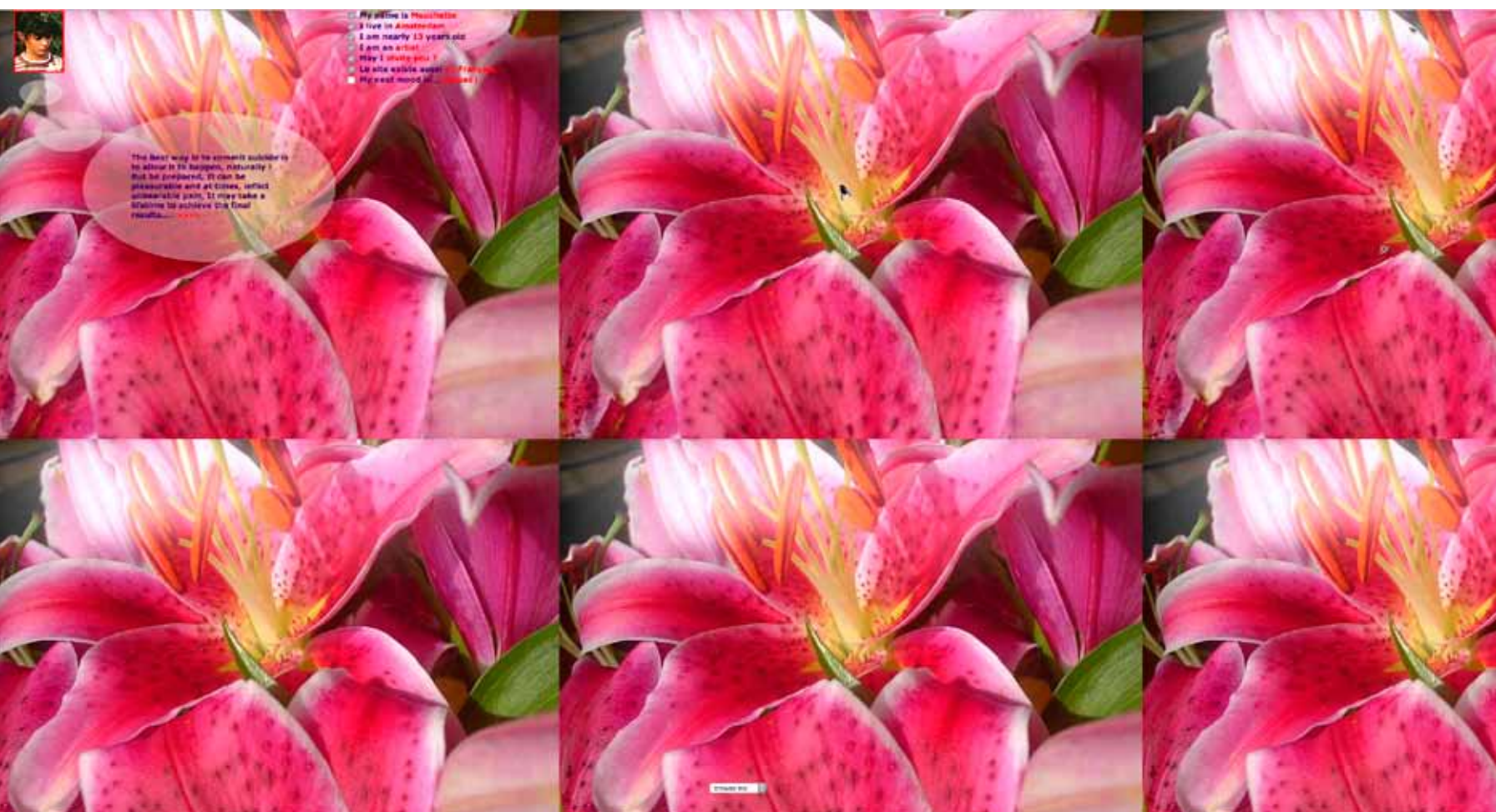
6 Streams   1 Nodes   44 Messages   0:39 elapsed   1.13 messages/sec

# ÉCRIRE, RÉÉCRIRE, SAUVEGARDER : POUR RÉUNIR LES HISTOIRES DE L'ART NUMÉRIQUE

Electronic Disturbance Theater, *Floodnet*, 1998.  
Reprise dans l'émulateur oldweb.today.  
Avec l'aimable autorisation de Net Art Anthology.

« L'histoire réelle, l'histoire souterraine, n'a toujours pas été écrite. Je crois en l'avenir et aux jeunes générations qui ne manqueront pas de la creuser et d'exploiter tous ces trous dans l'espace, ces entropies négatives et ces archéologies enfouies qui attendent d'être reconnues et mises en lumière. » Dans une conversation que nous avons en 2012<sup>1</sup>, Lynn Hershman Leeson, pionnière de l'interaction et de l'art en ligne, a exprimé ces attentes en ce qui concerne la reconnaissance de l'art médiatique. *Seducing Time*, une rétrospective de son œuvre, avait lieu cette année-là à la Galerie Kunsthalle de Brême (Allemagne), dans le cadre de la remise du Prix DAM Digital Art, qu'elle avait reçu en 2010. Leeson fut la dernière à recevoir ce prix créé en 2005 par le Digital Art Museum (DAM), dirigé par le galeriste Wolf Lieser et décerné tous les deux ans à des artistes ayant contribué de manière exceptionnelle au développement de l'art numérique<sup>2</sup>. Les autres récipiendaires furent Vera Molnar, Manfred Mohr et Norman White, et leur travail a

également fait l'objet d'expositions rétrospectives. Supprimé en 2012, le prix a été suivi par l'introduction, en 2014, du Prix Visionary Pioneers of Media Art, décerné par le Festival Ars Electronica (Linz, Autriche). Ces deux distinctions étaient motivées par la volonté de creuser les « archéologies non excavées », évoquées par Leeson, et d'éclairer l'histoire de l'art médiatique en rendant hommage aux réalisations d'artistes exceptionnels y ayant consacré leur vie. Depuis les années 1960, les pratiques artistiques liées à la science et à la technologie ont été continuellement négligées dans le monde de l'art contemporain, mais en même temps, elles ont trouvé leur créneau dans les festivals d'arts médiatiques et le milieu universitaire. Cette situation particulière a stimulé les efforts continus pour mettre en évidence la pertinence de l'art des nouveaux médias, que ce soit en exposant, en discutant ou en récompensant le travail des artistes explorant les technologies émergentes ou en retraçant la lignée. La série de congrès internationaux sur l'histoire des arts,



Martine Neddham, *Mouchette* (1996 - projet en cours). Capture d'écran de [www.mouchette.org](http://www.mouchette.org).  
Avec l'aimable autorisation de Net Art Anthology.

de la science et des technologies médiatiques, qui a débuté en 2005 à Banff (Canada) avec REFRESH!, et qui a lieu tous les deux ans depuis lors, illustre la portée de la mission supposément commune de tous les membres de la nouvelle communauté des arts médiatiques : rendre ces pratiques artistiques et leur histoire plus largement reconnues dans le domaine culturel en vue d'assurer la conservation et la documentation des œuvres. Une Déclaration internationale, rédigée en 2011, résume ces objectifs et dénonce le fait que l'art médiatique « reste largement insuffisant dans nos institutions culturelles de base<sup>3</sup> ». En un sens, la myriade d'expositions, d'essais, de publications, de symposiums, de projets de conservation, d'archives et de musées en ligne, ainsi que toute la documentation ayant été produite au cours des quarante dernières années, mais particulièrement au cours de la dernière décennie, pointent tous dans cette même direction. Pourtant, en 2015, l'historien de l'art Oliver Grau déplorait que les nouveaux médias continuent d'être presque absents des musées d'art et des archives, le monde de l'art leur accordant en général peu d'attention. Parallèlement, de jeunes artistes utilisant les

technologies numériques attiraient de plus en plus l'attention du marché de l'art : les ventes exploratoires, telles que les enchères d'art numérique sur la plate-forme en ligne Paddle8 en 2013 et 2014, ainsi que l'émergence de l'art post-internet ont contribué à créer de nouvelles connexions entre l'art numérique et le monde de l'art actuel. Mais dans cet intérêt renouvelé pour le numérique, l'histoire des nouveaux médias a été oubliée, et c'est l'un des facteurs qui alimentent l'épanouissement actuel de propositions qui cherchent à éclairer un passé oublié.

L'art en ligne constitue un cas particulier dans l'ensemble des pratiques artistiques que l'on qualifie de nouvel art médiatique. L'évolution technologique accélérée d'Internet et son impact inégalé sur notre société et notre culture ont forcé cette forme d'art à s'ajuster rapidement à une situation en évolution constante. En seulement deux décennies, les œuvres d'art sont devenues des jalons dans l'histoire de l'art numérique... ainsi que des pages web obsolètes. Elles ne peuvent être intégrées à la navigation de l'utilisateur distrait (c'est ainsi que les premiers artistes numériques auraient voulu que leur travail soit

expérimenté), mais nécessitent un contexte historique pour être comprises et un émulateur de navigateur pour être visualisées. Comme l'ont souligné les historiens de l'art Dieter Daniels, Gunther Reisinger et Julian Stallabrass, l'art en ligne a été ignoré par la plupart des musées et des archives en raison de ses relations difficiles avec l'espace d'exposition et le marché de l'art, alors que les œuvres d'art disparaissent rapidement en raison de leur obsolescence technologique<sup>4</sup>. Paradoxalement, bien que ce soit la forme artistique la plus largement et facilement distribuée, pouvant être expérimentée dans son format original sur n'importe quel écran connecté, l'art en ligne a tendance à être facilement oublié.

Dans ce contexte, la *Net Art Anthology*<sup>5</sup> de Rhizome, lancée en novembre 2016, est une initiative intéressante et ambitieuse qui vise à préserver à la fois l'importance culturelle des œuvres d'art et leur existence durable en tant qu'œuvres en réseau. L'anthologie se compose d'une exposition en ligne qui présentera au total 100 œuvres d'art sur deux ans, en introduisant un nouveau projet chaque semaine. L'anthologie est structurée en quatre chapitres chronologiques (1984-1998 : premiers balbutiements de la culture réseau et début du web; 1999-2005 : technologie Flash et blogues; 2006-2011 : clubs de surf, premières œuvres d'art post-internet et réseaux sociaux; 2012-2018 : applications mobiles et saturation des médias sociaux) et un chapitre final, destiné à « aborder les lacunes qui surgissent en cours de projet ». L'anthologie vise donc à reconstituer une histoire de l'art web fondée sur un ensemble d'œuvres d'art jugées particulièrement pertinentes ou exceptionnelles, le processus de sélection restant ouvert aux propositions ou révisions ultérieures. C'est une décision saine, étant donné qu'il n'y a pas de consensus sur les « chefs-d'œuvre » de l'art web et, en fait, comme l'a admis l'équipe de conservateurs, ce projet souhaite « jeter les bases d'un canon de l'art web ». La sélection est basée sur un ensemble de critères qui tiennent compte de l'impact relatif qu'une œuvre artistique a eu sur les pratiques artistiques en ligne, de la possibilité de la reconstruire ou de recréer l'expérience originale, mais comprend également des références plus vagues, telles que « [donner] une expression aux subjectivités émergentes ». Pour ce projet, Rhizome a choisi de définir l'art en ligne comme « une forme d'art qui agit sur le réseau, ou est mis en œuvre par celui-ci », afin d'élargir la portée de l'anthologie au-delà des œuvres d'art basées sur un navigateur et d'inclure, par exemple, des objets physiques en réseau ou des performances. Ceci est conforme à la pratique actuelle de nombreux artistes dont les projets s'éloignent de la navigation sur internet pour investir l'espace des galeries d'art, ce qui est particulièrement perceptible dans l'art post-internet.

En se concentrant sur un intervalle de temps qui remonte aux années 1980, l'anthologie doit nécessairement traiter des problèmes de conservation et de relogement des œuvres d'art. C'est une partie importante du projet, sans doute plus difficile que la sélection elle-même, qui attire l'attention sur le fait que des œuvres d'art sont en train de disparaître. Comme Daniels et Rieslinger l'ont souligné, « Même si les futurs historiens de l'art changent d'avis et [...] décident de redécouvrir cet art cinquante ans après l'événement, il n'en restera plus grand-chose<sup>6</sup> ». Un projet comme celui dont il est question ici peut permettre d'éviter cette issue ou, au moins, sauver un échantillon représentatif des trois dernières décennies d'art web. Le programme de préservation numérique de Rhizome, développé autour de l'ArtBase (archives d'art web de Rhizome, créées en 1999 et contenant plus de 2500 œuvres<sup>7</sup>), a réalisé des projets exceptionnels consacrés à la préservation des œuvres d'art numériques basées sur internet. La *Net Art Anthology* fournit un terrain d'essai pour deux d'entre eux, les outils en ligne *oldweb.today* et *webrecorder*, qui permettent respectivement de visualiser le web du passé et de conserver les sites web actuels pour l'avenir. *Oldweb.today*<sup>8</sup> est un logiciel libre en ligne qui imite les anciens navigateurs Web dans différents systèmes d'exploitation et permet d'accéder aux sites stockés sur Internet Archive et d'autres référentiels web. Il

permet donc à l'utilisateur de voir un projet d'art numérique d'une manière très similaire à celle qui était prévue à l'origine, y compris les contenus qui ne sont généralement pas pris en charge par les navigateurs actuels. La plupart des œuvres présentées dans le premier chapitre de l'anthologie utilisent cet outil. Quant à *webrecorder*<sup>9</sup>, il réalise des enregistrements interactifs de n'importe quel site web; il agit en tant qu'intermédiaire entre l'utilisateur et internet, en sauvegardant tout le contenu auquel celui-ci accède, car chaque page est construite autour de l'interaction avec le site. De cette façon, il permet de stocker et de partager des expériences de navigation uniques, ce qui est utile pour la préservation des œuvres d'art dynamiques basées sur le réseau. Les deux outils offrent des solutions techniques pour contrer le caractère éphémère de l'art web. Un autre aspect important de la préservation est de souligner la pertinence culturelle des œuvres d'art, ce qui implique des processus de sélection et d'évaluation quelque peu subjectifs.

Dans le cadre de son engagement, au cours des deux dernières décennies, à promouvoir l'art numérique, Rhizome se donne pour objectif de déterminer quels seraient les 100 projets d'art web qui ne doivent surtout pas être oubliés. Certes, on peut y voir une déclaration d'autorité émanant d'une organisation qui a consolidé son statut d'institution respectée dans la nouvelle communauté des arts médiatiques. Une initiative antérieure dans le même sens est le Prix Net Art, lancé en 2014 et décerné à des « artistes qui s'engagent à travailler en ligne et qui représentent des directions importantes dans la pratique de l'art web actuel<sup>10</sup> ». Les bénéficiaires à ce jour incluent des pionniers de cette forme d'art, tels JODI, Eva et Franco Mattes (anciennement connus sous le nom 0100101110101101.org), ainsi que des artistes plus jeunes, Kari Altmann et Constant Dullaart, par exemple. Comme pour le Prix Visionary Pioneers of Media Art d'Ars Electronica (présenté la même année), ce prix célèbre les contributions de figures importantes dans l'histoire de l'art web, tout en soulignant le travail de ceux qui peuvent façonner son avenir. En ce sens, la *Net Art Anthology* complète le Prix Net Art, puisqu'elle comporte déjà les œuvres des primés JODI, Eva et Franco Mattes, auxquels s'ajouteront probablement ceux d'autres récipiendaires. Les deux projets contribuent à créer un canon de l'art web, dont les gardiens sont nommés, dans une large mesure, par Rhizome. Ce qui n'équivaut pas à l'établissement, une fois pour toutes, d'un canon de l'histoire de l'art web. Un canon, comme le souligne l'historien de l'art Edward Shanken<sup>11</sup>, constitue un terrain d'entente nécessaire pour construire un discours évolutif autour d'un ensemble de pratiques artistiques. L'*Anthologie* et le Prix produiront une liste de noms et d'œuvres d'art qui contribueront à maintenir le discours vivant, quelles que soient l'acceptation ou la controverse dont elles feront l'objet.

Pau Waelder

**Pau Waelder** est critique artistique, conservateur et chercheur en art et culture numériques. Titulaire d'un doctorat de la Société de l'information et de la connaissance de l'Université Oberta de Catalunya (UOC), il se spécialise dans les interactions entre l'art contemporain, les nouveaux médias et le marché de l'art. Il est rédacteur en chef des arts médiatiques au magazine *art.es*.

1 Pau Waelder, « Lynn Hershman Leeson: Excavating Histories », *art.es* 51 (2012), p. 66-70.

2 DAM Digital Art Award, <http://www.ddaa-online.org/>.

3 « Media Art Needs Global Networked Organisation & Support – International Declaration », *Media Art History*, <http://www.mediaarthistory.org/declaration>.

4 Dieter Daniels & Gunther Reisinger, eds., *Net Pioneers 1.0. Contextualizing Early Net-Based Art*, Berlin, Sternberg Press, 2009.

5 Rhizome, *Net Art Anthology*, <http://anthology.rhizome.org/>.

6 Daniels & Reisinger, *op. cit.*

7 Ben Fino-Radin, *Digital Preservation Practices And The Rhizome Artbase* (2011), <http://media.rhizome.org/blog/8332/rhizome-digital-preservation-practices.pdf>.

8 Oldweb-today, <http://oldweb.today/>.

9 Webrecorder, <https://webrecorder.io/>.

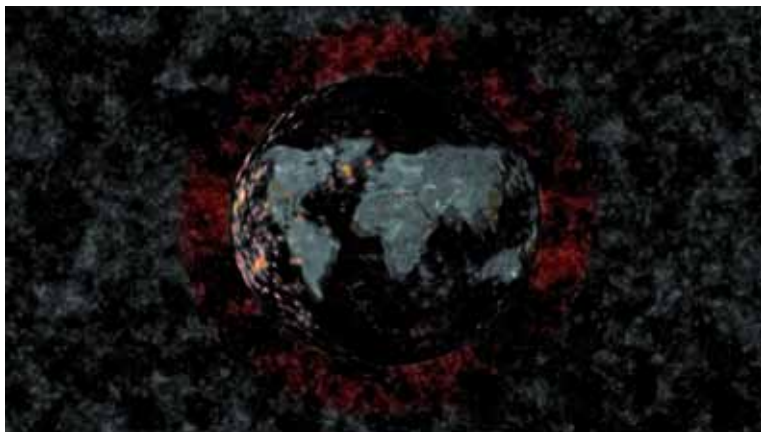
10 Prix Net Art, <https://prix-netart.org/>.

11 Edward Shanken, « Historicizing Art and Technology: Forging a Method and Firing a Canon », in Oliver Grau (dir. de l'édition), *MediaArtHistories*, Cambridge-London, The MIT Press, 2007, p. 55.

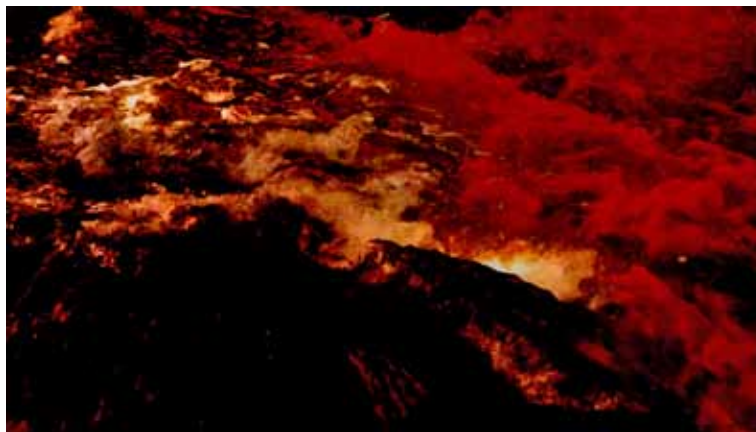
PORTFOLIO

**Françoise Tounissoux**

*La peau du monde : les éléments*



Françoise Tounissoux, *Les éléments : le feu*, 2017.



Françoise Tounissoux, *Les éléments : l'eau, le feu*, 2016.



Françoise Tounissoux, *Terre : naissance*, 2017.



Françoise Tounissoux, *Les éléments : l'eau*, 2017.



Françoise Tounissoux, *Les éléments : l'eau*, 2017.



Françoise Tounissoux, *Rédemption II*, 2014.

**D**epuis toujours la nature transporte l'esprit, nous confronte à plus grand que soi, à la beauté hors du temps, au sublime et en contrepartie au sombre, à la violence, à la destruction. J'assemble des fragments de photos et de vidéos pour créer des paysages composites qui donnent la parole à la planète Terre par l'entremise de ses éléments fondamentaux. On se souvient du philosophe et mathématicien grec Empédocle (c. 450 av. J.-C.) qui a établi le système des quatre éléments primaires, le feu, l'air, l'eau et la terre.

#### *La peau du monde : les éléments*

Je travaille avec les éléments que je considère comme une peau, la peau du monde qui exprime l'état de la planète, aussi bien d'un point de vue écologique que philosophique. L'expression *être bien* ou *être mal dans sa peau* est révélatrice à cet égard. La peau est un organe de contact et de protection, d'ouverture et de fermeture. « Le dehors du dedans », aurait dit Merleau-Ponty. Ce travail sur les éléments parle de la Terre, de sa fragilité, de l'époque à laquelle nous vivons, des interrogations multiples que pose notre planète sur son avenir, sur le nôtre. La Terre trouve la rédemption sur une planète qui lui ressemble ou peut-être est-ce en elle-même ? La série *La peau du monde : les éléments*, sera développée en trois corpus. Chacun des corpus présentera un élément prédominant qui accueillera la planète Terre. J'ai présenté, ce printemps, au Centre National d'exposition de Jonquières, les deux premiers corpus, composés chacun d'une animation en projection murale et d'impressions sur aluminium brossé. Dans *LES ÉLÉMENTS : le feu* (2016), une Terre aux continents rapprochés dont les eaux rougissent de plus en plus flotte dans une eau calme, mais un fort vent souffle. Cette Terre qui semble s'être incarnée en elle-même s'enflamme et finalement se transforme en braise. Mutation ou renaissance ? Dans *LES ÉLÉMENTS : l'eau* (2016-2017), la planète Terre semble trouver la rédemption au cours d'une traversée de l'eau initiatique; une planète bleue bercée dans une eau calme apparaît. Naissance.

Lien VIMEO : *LES ÉLÉMENTS : l'eau et le feu* (avec l'aide de la SODEC).  
<https://vimeo.com/216565251>.



Françoise Tounissoux, *Rédemption IV*, 2013.



# EXPOSITIONS

## EXHIBITIONS

**A** lors qu'à la Renaissance, dans son traité *Della pittura* (1435), Leon Battista Alberti théorise le travail de Filippo Brunelleschi sur la perspective, le dessin devient un outil privilégié quant à l'appréhension et à la représentation visuelle des éléments. Il saisit, dans son essence, le monde dans lequel on vit, en traduisant et en articulant le tout sur une surface bidimensionnelle. Par sa rapidité d'exécution et sa précision, la pratique du dessin est caractérisée tant par le geste, l'esquisse ou le croquis, par exemple, que par l'expression d'une idée ou d'une intention – comme dans l'expression à *dessein*.

Pour sa troisième thématique, Galerie Galerie explore les fondements et les préceptes mêmes du dessin numérique. Clin d'œil à la tradition des beaux-arts, laquelle comprend irréfutablement la pratique du dessin, sa plus récente exposition a pour titre B34UD355IN. À rebours de la quête actuelle d'hyperréalisme – promise par les logiciels d'animation et de modélisation 3D tels Cinema 4D, Blender et POV-Ray – Galerie Galerie privilégie des pratiques artistiques qui cherchent à déconstruire le médium jusqu'à sa plus simple expression. Nichées dans une esthétique 1.0, certaines propositions ont d'ailleurs été réalisées à l'aide de logiciels obsolètes, tel Paint.

Inspirée par le manifeste *In Defense of the Poor Image* (e-flux journal, 2009) de l'artiste et théoricienne allemande Hito Steyerl, laquelle milite en faveur d'une image pauvre (*poor image*), Galerie

Galerie suggère une approche du dessin numérique dominée par l'accidentel, l'approximatif et la franche naïveté. Loin des prouesses techniques qui prolifèrent dans les domaines du cinéma, de la publicité, de l'architecture et des jeux vidéo, Galerie Galerie s'intéresse aux mouvements alternatifs, qu'elle qualifie d'amateurismes. Pour l'occasion, la plateforme réunit le travail de six artistes : Inès Allard, Mathieu P. Lapière, Adriana Smith, Alban Loosli, Mégane Voghell et Simon Provencher. Voici un bref portrait de la programmation en ligne.

### INÈS ALLARD

Un jeune homme mange des nouilles Ramen, un entrejambe s'offre au regard, une cigarette fume aux côtés d'un café matinal. Inès Allard présente dix illustrations, proposées comme des scènes de la vie courante, que l'on croirait extraites d'un journal intime. *Elles.crient* (2017), par ses couleurs pastel et un trait parfois malhabile, feint l'innocence et la candeur. Réalisés au moyen de Paint, les dessins, délicats et faussement enfantins, flottent sur l'interface du logiciel. Plus d'une douzaine d'années après ses premières expérimentations, la jeune artiste renoue avec cette application qui fut, à une époque, l'incubateur de plusieurs de ses créations artistiques.

### MATHIEU P. LAPIÈRE

*Passion Eros et Thanatos* (2017), de Mathieu P. Lapière, allie érotisme et morbidité en proposant quatre allégories postmodernes : *Comment*

*construire, Garage, Le jeu est possible et Naissance*. Encadrés de dorure, les panoramas colorés et présentés comme des peintures numériques sont disposés contre un mur. Dans la pièce virtuelle créée par l'artiste, visuellement à mi-chemin entre le *white cube* et l'entrepôt public, deux protagonistes font dos à l'internaute. L'air pensif, ils contemplent les œuvres – à moins que leurs regards ne soient attirés par autre chose. Au premier plan, quelques éléments dignes de mention : un chaton, des papiers mouchoirs, un sac à ordures et des traces de sang. Ces objets sont-ils les indices d'un événement passé ? Dans ce huis clos sans issue, le doute demeure.

### ADRIANA SMITH

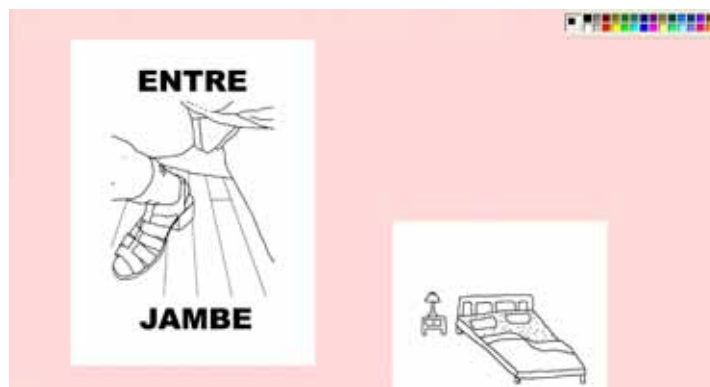
*World salad world* (2016), d'Adriana Smith, est une vidéo en boucle où, tour à tour, les éléments du tableau sont présentés de manière isolée. La fresque animée, saturée d'informations, présente une scène que l'on croirait extraite d'un carnaval ou d'une foire. Un enfant saute à pieds joints sur une couronne de Jell-O, un personnage joue au golf et des cuisses de poulet tombent du ciel. Présentés individuellement sur fond noir, les dessins, en aplats de couleurs criardes, rappellent vaguement les après-midi pluvieux, cira 1995, passés à jouer à Styx sur Vidéoway.

### ALBAN LOOSLI

Quant à l'œuvre *Espaces liquides* (2017), elle propose une interface dépouillée et minimale. Sur

# B34UD355IN

## à l'ère du numérique



Heureux, les créateurs. Un livre de Paul Ardenne. Éditions La Mulette - Le Bord de l'eau. Communiqué de presse.



Mégane Voghell

fond blanc sont superposées trois formes, dont la morphologie semble aléatoire. Alban Loosli, artiste franco-suisse établi à Montréal depuis 2012, travaille à partir d'images glanées sur Internet, puis modifiées à l'aide de Photoshop. Dans une esthétique résolument *glitchée*, les photographies initiales sont tordues, embrouillées, pixélisées et déformées jusqu'à l'abstraction la plus complète. Les formes ressemblent à des hiéroglyphes digitaux. Leurs contours – en relief, ondulés et troubles – rappellent les lettres de graffitis. Avec son curseur, l'internaute est invité à manipuler les formes, à les déplacer et à en modifier l'ordre. La variabilité des dispositions permet de générer une multitude de propositions.

### MÉGANE VOGHELL

Avec ses répétitions narratives, sa musique éthérée et ses voix cavernes, la vidéo *Borks* (2017)

de Mégane Voghell, a tout d'un conte inquiétant. Alliant plusieurs techniques de dessin, les images, fragmentées, composent une fable dont le propos ne se révèle jamais tout à fait au spectateur. Plutôt, ce dernier semble être témoin de bribes de conversations issues d'une session de clavardage.

### SIMON PROVENCHER

Enfin, en parallèle, Galerie Galerie présente *Vendredi saint* (2017), de Simon Provencher – une série de collages animés sous forme de GIF. Ces derniers s'inscrivent dans une culture pop où des logos de multinationales rencontrent des entre-jambes féminins. Bien qu'une partie de l'œuvre soit accessible sur le site Web, la majorité des illustrations sont envoyées, sporadiquement, via l'infolettre du Galerie Galerie Club.

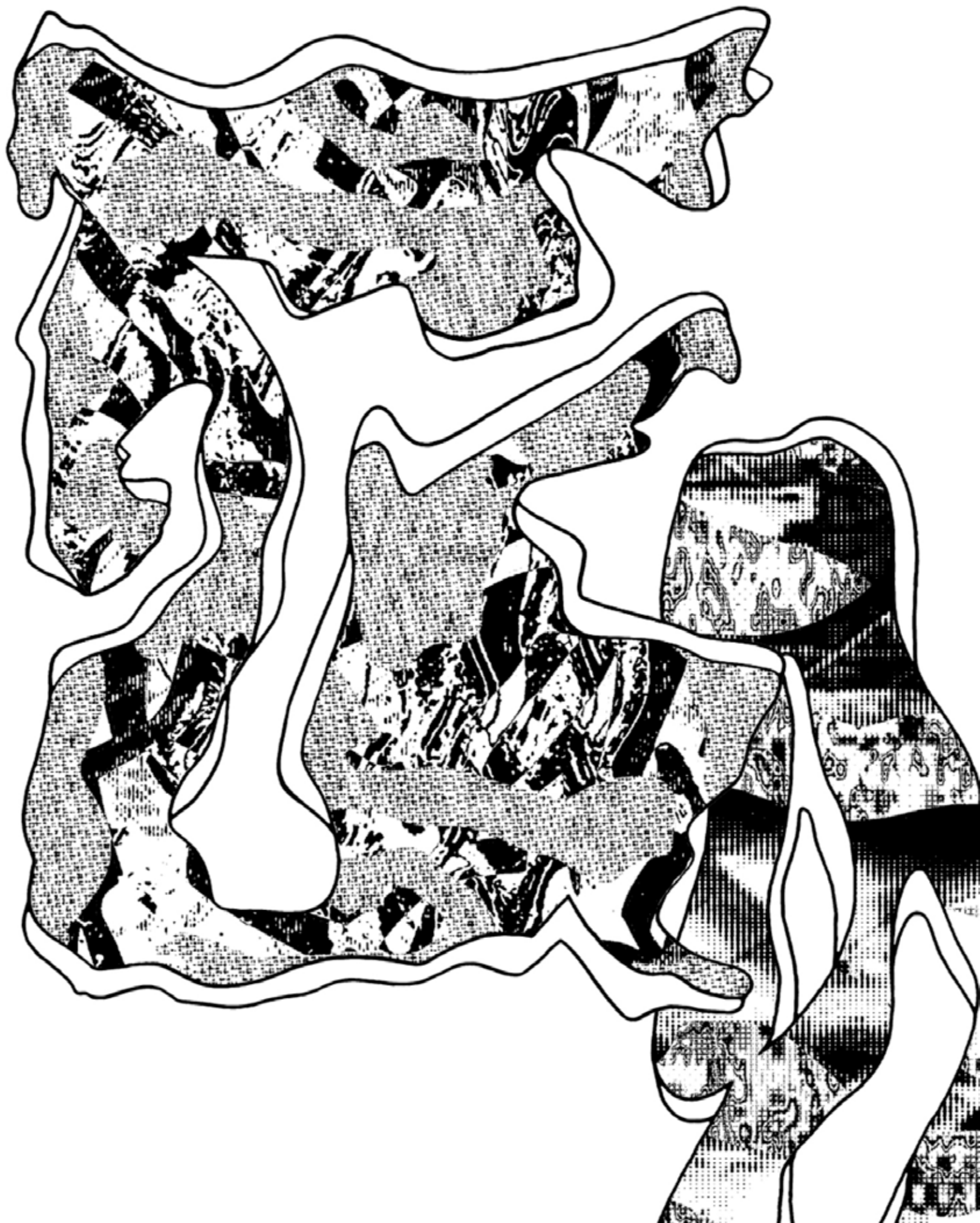
Lancée à l'été 2016, Galerie Galerie est une plateforme en ligne alternative de diffusion artistique

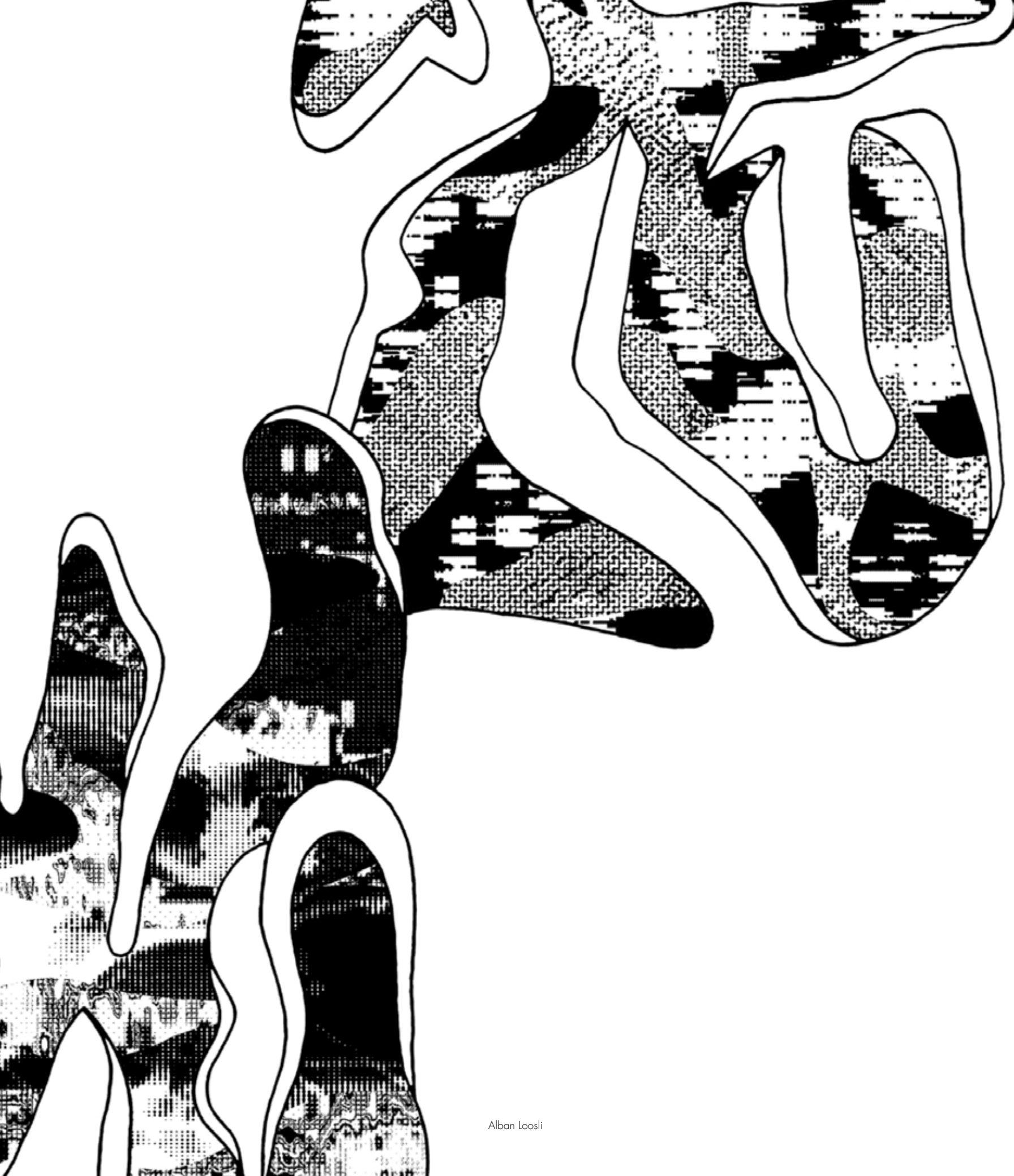
qui célèbre le désenchantement numérique et le kitsch virtuel. Ancrée dans une pratique post-internet, elle démantèle tour à tour, par ses expositions, les promesses du Web. À l'aube du Web 3.0, elle saisit, avec ironie et un esprit critique, les enjeux du Net et, plus particulièrement, ceux du Net.art.

Raphaëlle Cormier

Candidate au doctorat en sémiologie, **Raphaëlle Cormier** tente actuellement d'élucider les mystères de l'art post-internet. Sous la direction de Marie Fraser, ses recherches portent sur la figure de l'artiste comme archiviste à l'ère numérique. Son parcours académique, hybride, allie art et design. Ses intérêts touchent l'occupation urbaine, le détournement, la figure du flâneur dans les mondes virtuels, l'esthétique vaporwave et les trésors du Web surfacique. Elle a travaillé pour la triennale du Musée d'art contemporain en 2011, pour la revue *esse arts + opinions* et fut, à trois reprises, commissaire pour le festival Chromatic.

Pour visiter l'exposition :  
<http://www.galeriegaleriesweb.com/entree/>.







Tony Oursler, *Imponderable*. 2015-16. 5-D. Installation multimedia. © 2016 Tony Oursler. Photo : Jonathan Muzikar. Image numérisée. © The Museum of Modern Art, New York.



Tony Oursler, *Imponderable*. 2015-16. 5-D. © 2016 Tony Oursler. Photo : Jonathan Muzikar. Image numérisée. © The Museum of Modern Art, New York.

# OURSLEUR OU LE MODERNISME QUESTIONNÉ

**I**mponderable est l'un de ces étranges projets dont Tony Oursler a le secret. Installation multimédia au titre plein de promesses (en cela qu'il propose l'idée d'une chose ne pouvant être saisie dans son entièreté, une fois pour toutes), l'œuvre fascine autant par son caractère personnel et hétéroclite que par les étonnants domaines qu'elle explore : l'illusion sous toutes ses formes. Toute la culture du paranormal et du surnaturel y est investiguée; rien de ce qui bluffe nos esprits et défie notre capacité de raisonnement n'a été omis. Du magnétisme aux énergies inquantifiables, en passant par toute la gamme des phénomènes occultes, Oursler ne recule devant rien pour mettre à l'épreuve notre crédulité.

D'abord, une vaste salle accueille le visiteur. Sous vitrines – dont certaines avec des rideaux que l'on ouvre, comme pour dévoiler une vérité indicible –, une panoplie d'artefacts : affiches, livres, photographies, lettres, amulettes, etc. Objets vaudous, statuettes et autres fétiches étranges forment un bric-à-brac touffu, véritable antichambre de la pièce de résistance : un long métrage immersif en 5D consacré aux forces obscures, véritable voyage entre la science et le spiritualisme. Oursler y convoque diverses expériences ayant mis à mal

le rationalisme moderniste. Deux siècles de phénomènes inexplicables et de fraudes intellectuelles sont ainsi « filmés »; Oursler revisite quelques techniques illusionnistes, notamment les « Pepper Ghosts » (fantasmagorie du XIX<sup>e</sup> siècle qui permettait, grâce à un jeu de miroirs et de verre, de faire apparaître des spectres), en version numérique et immersive. Si vrai qu'on pourrait presque y toucher.

*Imponderable* trouve sa source dans les archives personnelles de l'artiste, qui comprennent quelque 2500 pièces consacrées au paranormal. Le film décline, en une suite de saynètes un peu lassantes et répétitives, divers tours de magie, photographies de fantômes, expériences de télékinésie, etc., dans un heureux mélange des formes et des genres. Petit à petit, une atmosphère de mystère s'installe et berce les esprits. Sir Arthur Conan Doyle, Harry Houdini et Mina « Margery » Crandon sont au nombre des personnalités qui côtoient les membres de la famille Oursler, en particulier grand-papa Fulton, auteur de romans policiers, prestidigitateur et démystificateur de pseudo-médiums. L'expérience est fascinante, mais la redondance entre l'image et le son, et l'amateurisme des « effets spéciaux » – certes volontaire, mais au final

peu efficient – empêchent de tirer véritablement profit des possibilités infinies du médium.

Avec *Imponderable*, Oursler s'amuse à revisiter son histoire personnelle autant qu'à explorer les zones de congruences entre les avancées technologiques et les phénomènes paranormaux auxquels elles ont donné naissance. Comment ne pas y voir une allusion à nos croyances et lubies, notamment en matière de vérité et d'authenticité des images et des sources à l'heure d'internet ? *Imponderable* esquisse les contours d'une histoire sociale du paranormal, mais aussi de l'image virtuelle; en faisant appel au mysticisme, au psychédélisme et au macabre du passé, Oursler propose une réflexion élargie sur les rapports irrationnels entre les sciences, les systèmes de croyances et les images qu'ils génèrent. À moins qu'il ne tente de démontrer comment la science et ses avancées peuvent être mises au service du ré-enchantement du monde ? Une expérience étonnante, à l'image de son créateur.

Marie Claude Mirandette

Tony Oursler, *Imponderable*, Museum of Modern Art, New York, du 18 juin 2016 au 16 avril 2017.



# Joëlle Morosoli

## LA MÉCANIQUE DES ÊTRES

Issu du principe artistique moderne, l'avènement du mouvement comme médium à part entière libère les œuvres de leur carcan traditionnel, assise d'une stabilité réputée immuable. Là où les futuristes italiens entrevoient un véhicule d'idéal esthétique et moral, les cubistes exploitent le caractère mouvant de la perception pour démultiplier les points de vue et transcrire la fugacité du réel. Les constructivistes, les premiers, centrent la conception de leurs œuvres sur l'interaction entre mouvement, espace et lumière<sup>1</sup>. Conjugué aux procédés d'installation, le mouvement en art est dès lors perçu tant aux travers les matériaux constitutifs de l'œuvre qu'au travers son espace de réception. Ce dernier résulte tout autant de l'environnement physique de présentation, de la durée et de la lumière du moment de réception, que de l'expérience antérieure et de la psychologie du visiteur qui l'appréhende, lui-même de facto investi d'une charge participative incontournable. Quel que soit son intention première, en restituant une instabilité perceptible, l'art cinétique positionne le récepteur au centre de l'œuvre. Pour l'artiste Joëlle Morosoli, toute perception d'un mouvement renvoie en premier lieu à l'instinct primitif, au cerveau reptilien qui traduit nos réflexes en actes directs et non réfléchis, réactions impulsives à ce qui nous entoure. Par son imprévisibilité, le mouvement déclenche un comportement de survie, reliquat cognitif de l'ère où les objets mouvants ne pouvaient être que proies ou prédateurs<sup>2</sup>. L'environnement des installations de Morosoli tend à activer ces sensations primales et instinctives pour désarçonner le visiteur qu'elles placent simultanément dans ces deux rôles. À travers des mécaniques allusives épurées, ses œuvres illustrent nos angoisses intérieures et ravivent nos pulsions refoulées.

À la seule lecture du titre paradoxal de l'exposition, *Le Guet*, le visiteur en alerte du Centre d'exposition Lethbridge se confronte à sa double fonction<sup>3</sup>. Doit-il guetter la proie ou le danger ? Investi de cet inconfort, le visiteur impétueux et sûr de lui endossera l'identité du chasseur, quand le méfiant se postera en sentinelle vulnérable. En salle, quatre structures suspendues, actionnées par des moteurs individuels, s'ouvrent et se referment sur des silhouettes humaines, iconographiquement assimilables aux quatre stades du développement de l'être. La fragilité de la première, en position fœtale, attise l'angoisse éprouvée face à la multitude de lances acérées qui semblent la transpercer chaque fois que les mâchoires du mécanisme se resserrent. Puis le même corps adulte schématisé se dissout d'une structure à l'autre : cerné en pointillés sur plexiglas à la force de l'âge, les pointes de



Joëlle Morosoli, collaboration Rolf Morosoli, *Le guet*, 2017.  
Plexiglass, tube de carton, aluminium, mécanique, moteurs, minuterie, ombres projetées 2013 ; 13 m x 14 m x 3 m. Photo : Michel Dubreuil.

lance semblent, avec le temps, avoir strié à jamais son contour découpé dans le carton de la structure adjacente. Dans la dernière, lorsque l'âme supplante le corps, la silhouette éthérée n'est plus que suggérée par la forme des lances elles-mêmes. Attrée dans ce *Traquenard*, la victime s'est dématérialisée, le piège, lui, a traversé le temps. À la vue de ces formes humaines, le cerveau limbique traduit les réflexes primaires en émotions contradictoires : sensations d'enfermement, d'oppression et d'écrasement, angoisse d'une douleur potentielle pour celui qui s'y projette, ou au contraire pour le bourreau, sécurité de se savoir à l'extérieur de la cage, sublimation de la violence et fascination de la mort édifiée en spectacle. En outre, dans la majorité des œuvres cinétiques de Morosoli, la présence active du visiteur qui doit actionner le mécanisme est nécessaire à la mise en branle des structures. De sorte qu'une fois celui-ci contraint à devenir le protagoniste d'un scénario qui lui échappe, son inquiétude face à l'inconnu puisse renforcer l'intensité de ses émotions. Face à la crainte, le cerveau tertiaire analyse l'origine des stimuli pour mettre le trouble à distance; intellectualisation qui nous amène à nous questionner sur notre propre violence comme sur notre rapport à l'autre, cet étranger qui nous ressemble. Par ses recherches sur l'affect, Morosoli côtoie une certaine esthétique relationnelle dans l'importance

qu'elle accorde à la rencontre du visiteur, non avec l'artiste, mais bien avec l'installation elle-même, dont le mouvement engage à l'interaction. Dans *Trame funeste*, présenté à la Galerie McClure<sup>4</sup>, Morosoli personnifie nos pulsions dans une allégorie chorégraphiée de ces prisons chimériques que constituent nos peurs et nos interdits, prisons cognitives de l'être humain, plus inébranlables encore que leur pendants matériels. Disséminées dans la salle d'exposition, des bandelettes de tissu gisent au sol, puis s'élèvent pour former huit parois de barreaux verticaux, auxquelles s'agrippent autant de silhouettes asexuées qui, dans leur effort d'extension vers le ciel, semblent vouloir s'évader. Au sentiment d'enfermement, axiomatique dans *Traquenard*, le passage de salle vide à prison ajoute ici une sensation d'envahissement. Légères et aériennes, les cloisons maintenues au sol par des pieux cuivrés semblables à des bornes d'amarrage finissent toutefois par retourner à terre et se ratatiner avant de se redéployer. Ce ballet mécanisé répété à intervalles réguliers évoque ainsi nos espoirs de sérénité, espoirs déçus par la résurgence irréversible de nos angoisses. La cyclicité des installations cinétiques de Morosoli introduit un rythme qui confond les temps de la création, de la représentation, de la perception et de la réception. La lenteur crée un état de tension et d'émotion, auquel succède l'attente puis l'apai-

sement induit par la répétition et le recouvrement graduel d'une certaine faculté prédictive. Le commencement infini du mouvement propulse alors les œuvres de Morosoli dans une réalité émotive atemporelle où le cycle engendre l'endurance. Sur ces silhouettes humaines accrochées aux barreaux de *Trame funeste*, l'instinct projette ses idéaux. La durée se perçoit dès lors comme source d'espérance ou de détresse, en fonction des capacités réceptives de chacun. Le temps devient composante structurelle de l'œuvre et objet de contemplation au même titre que le volume ou la lumière.

d'agressivité fascinantes, aussi antinomiques que complémentaires.

Dans la salle d'introduction de la Galerie McClure, l'artiste a conçu *Dédale végétal*, installation *in situ* constituée de huit panneaux de chêne de huit pieds par quatre, perforés de motifs végétaux. Ici, Morosoli n'a usé d'aucune mécanique; elle a plutôt suggéré le mouvement par la seule disposition des planches qui, de plus en plus penchées, semblent s'écraser les unes sur les autres à intervalles réguliers et illustrer ainsi huit moments successifs d'une chute. L'effet ambivalent est saisissant pour

positive, à laquelle fait écho *Dédale végétal*.

Céline Le Merlus

**Céline Le Merlus** est titulaire d'un baccalauréat en Histoire de l'art, d'une maîtrise en muséologie et d'un diplôme de recherche approfondie de l'École du Louvre à Paris. Conservatrice et commissaire depuis 2007 pour plusieurs musées et centre d'expositions du Grand Montréal, elle collabore également à titre d'auteure à de nombreux catalogues d'expositions et monographies qui mettent en valeur les pratiques d'artistes du Québec et des diverses communautés culturelles montréalaises. Céline Le Merlus dirige actuellement la Galerie d'art Stewart Hall à Pointe-Claire.



Joëlle Morosoli, collaboration Rolf Morosoli, *Trame funeste*, 2017. Tissu, bois, mécanique, électronique, projection d'ombres sur le mur 2016. Photo : Michel Dubreuil.

Dans les œuvres de Morosoli, les mouvements se projettent au sol et aux murs en un spectacle d'ombres dansantes, instables, fluides et indécises, qui finissent d'envahir l'espace et ajoutent à la scénographie dramatique suscitée par l'ébranlement des structures. L'éclairage tragiquement contrôlé profite aussi de la transparence des matériaux constitutifs et de l'architecture des lieux pour s'appropriier l'espace narratif. Et pourtant, malgré ces charges émotives et le propos anxigène porté par les installations de Morosoli, il se dégage de ces structures en flottage un sentiment subliminal pour qui saura s'y attarder. Car pour Joëlle Morosoli, la crainte et l'extase sont deux formes

le visiteur, qui aurait pu arborer cette forêt mystérieuse et flâner à contempler la nature, n'eût été ce sentiment d'instabilité des formes végétales en négatif dont le vide renvoie à la *Trame funeste* en arrière plan. Mais cette présence d'un cadre iconographique familier et quasi idyllique, où l'on se complait à identifier des feuilles tantôt de chêne, tantôt d'érable, fait directement écho à l'art public de Morosoli. Car si le mouvement matérialise en salle les pulsions et le stress, produits de l'agressivité négative propre à l'être humain, Joëlle Morosoli l'emploie dans ses nombreux projets d'intégration à l'environnement et à l'espace public pour exalter la vie, résultante d'une agressivité

- 1 Une synthèse efficace des différentes conceptions et tendances de l'art cinétique est proposée sur le site du Centre Pompidou. Norbert Godon, *L'art cinétique*. 2010 [en ligne]. Disponible sur : <http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-cinetique/ENS-cinetique.html>
- 2 Cette idée centrale dans sa démarche est développée par l'artiste dans Joëlle Morosoli, *L'installation en mouvement : Une esthétique de la violence*, essai, Les Éditions d'art Le Sabord, Trois-Rivières, 2007.
- 3 L'exposition *Le guet*, de Joëlle Morosoli, collaboration Rolf Morosoli, a été présentée au Centre d'exposition Lethbridge de la Bibliothèque du Boisé à Saint-Laurent du 10 novembre 2016 au 15 janvier 2017.
- 4 L'exposition *Chaos pénétrable*, de Joëlle Morosoli, collaboration Rolf Morosoli, a été présentée à la Galerie McClure du 6 au 28 janvier 2017 et réunissait les œuvres *Trame funeste* et *Dédale végétal*.



## IMMERSION DANS L'AUTRE ART CINÉMATOGRAPHIQUE

**S'**il est un médium populaire depuis le siècle dernier, c'est assurément le cinéma. Tous le fréquentent, tous l'expérimentent dès le plus jeune âge, et pourtant... Ce que le spectateur lambda connaît de l'art cinématographique se réduit généralement aux seuls films de facture hollywoodienne, qui monopolisent les écrans des salles obscures. Si les lunettes 3D ont permis d'en renouveler superficiellement l'expérience sensorielle, le cinéma grand public reste trop souvent confiné à une approche narrative simpliste, limitée

et frustrante, dès lors que l'on prend conscience des possibilités infinies que recèle l'art cinématographique.

C'est justement au spectre des possibles que s'attarde l'exposition *Dreamlands*, préparée par Chrissie Iles pour le Whitney Museum of American Art. Pas moins de 110 ans de cinéma expérimental et immersif y sont revisités. Au menu, une quarantaine d'œuvres dans lesquelles les artistes modernes et contemporains ont exploré les codes de l'image en mouvement afin de remettre en

question notre vision du monde, notre façon de le percevoir et de le concevoir. Et tenter de montrer comment les technologies cinématographiques ont façonné l'imaginaire collectif comme aucune autre médiation auparavant. Autant d'expériences nous forçant à sortir de notre zone de confort, le temps d'une visite muséale.

Les pièces choisies décortiquent, chacune à sa manière, les éléments constitutifs du médium – projection, film, écran, pénombre, narration linéaire, montage, etc. – avant de les réorganiser



Alex Da Corte et Jayson Musson, *Easternsports*, 2014. © Alex Da Corte. Avec l'aimable autorisation de l'artiste et de l'Institute of Contemporary Art, University of Pennsylvania, 2014.

dans des formulations nouvelles et de mettre à l'épreuve nos habitudes de visionnage. Explorant les technologies numériques autant que traditionnelles (vidéo, pellicule 16 mm et 35 mm), la sélection offre un éventail d'expériences, qu'elles soient immersives, multidimensionnelles, multisensorielles, perceptuelles ou conceptuelles. De salle en salle, on plonge un peu plus avant dans une aventure dont on devient progressivement l'un des maillons.

D'entrée de jeu, la présentation pose les jalons d'un cinéma qui est tout sauf conventionnel. Dès qu'il quitte l'ascenseur qui l'a mené au cinquième étage du musée, le visiteur entre dans

un univers balisé de propositions inusitées. C'est Oskar Schlemmer, l'un des premiers « rêveurs » du cinéma expérimental, qui ouvre le bal avec *Das triadische Ballet* (1922-1970). On est invité à prendre place sur un immense divan pour découvrir ce film dans lequel d'étonnantes danseurs, vêtus telles des marionnettes géantes, font des pas de deux dans un décor totalement abstrait. Tout dans ce film a été pensé par Schlemmer, alors directeur du Bauhaus, dans une perspective de *Gesamkunstwerk* (œuvre d'art totale). Les mouvements contraints des danseurs-marionnettes se heurtent au cubisme du décor, dans un désir affirmé de traiter l'espace scénique dans un voca-

bulaire de formes simples, de couleurs primaires et de lumière. Dégager le cinéma de son rapport au réel pour l'appréhender comme expérience essentiellement esthétique, tel est l'objectif poursuivi par Schlemmer, et qui fut partagé par plusieurs artistes de la République de Weimar.

Cette période de grande créativité est, pour la commissaire de l'exposition, le point d'ancrage de l'idée même d'un cinéma de la pure expérimentation. C'est alors un véritable laboratoire d'idées qui se met en place, où l'exploration de l'espace sensoriel, du corps, des formes abstraites et des technologies audiovisuelles constituent les éléments matriciels d'une recherche plastique sou-

tenue dont l'Allemagne sera le chef de file, et qui gagnera bientôt l'Europe et l'Amérique.

Dans un habile jeu de renvois, de clins d'œil formels et de parentés technologiques, les œuvres se succèdent, parfois de façon inusitée. Ici, un court métrage d'Edwin S. Porter (*Coney Island at Night*, 1905), témoin de la fascination du réalisateur américain pour la lumière électrique, la caméra, mais aussi les parcs d'attractions, dialogue avec *One Million Kingdoms*, de Pierre Huyghe (2001), vidéo consacrée au personnage animé d'Annlee; là, quelques extraits et esquisses d'Oskar Fischinger (figure de proue du cinéma abstrait) pour *Fantasia* des studios Disney cohabitent avec des planches de décors de *Blade Runner* et de *Ghost Reader*. Dessins, maquettes et chutes de films sont ainsi mis à profit pour documenter la genèse de certaines œuvres.

Mais ce sont surtout les installations filmiques et les propositions multimédias, des années 1960 à aujourd'hui, qui constituent le cœur de l'exposition. De ce nombre, *Destruct Film*, de Jud Yalkut (1967) s'affirme comme l'une des œuvres phares. Dans une petite salle rectangulaire au sol recouvert de pellicule 16 mm, des projecteurs de films et de diapositives ont été disposés. Le promeneur, perplexe, est invité à entrer en marchant sur la matière qui jonche le sol. Cette mise en espace opère un déplacement instantané de l'aventure spectatorielle, qui passe alors du visuel-passif au sensoriel-actif; le film est ainsi appréhendé dans sa dimension tactile et matérielle, tandis que les images projetées sur les murs de la salle (diapositives et films) forment un étrange univers kaléidoscopique qui décuple l'expérience pour la rendre immersive. Le cinéma est dès lors exploré par le corps entier et non plus par l'œil seul.

Autre pièce de résistance, le projet *Movie Mural* (1968) de Stan Van der Beek, version « portable » du *Movie-Drome* de 1963, l'une des toutes premières œuvres immersives à l'intérieur d'une salle en forme de demi-sphère. Sur un amoncellement d'écrans et de projecteurs de tout acabit, on voit se succéder diverses images : films expérimentaux de Van der Beek, mais aussi extraits de *Newsreels*, de *found footage*, de diapositives en verre, etc. Préfigurant les conditions de visionnage des films immersifs actuels avec son espace en forme de dôme, *Movie-Drome* explorait un tout nouveau contexte de diffusion des images en mouvement qui renouvelait profondément l'expérience spectatorielle. Certes, *Movie Mural* n'est qu'une évocation de la puissance de *Movie-Drome*, mais elle a le mérite de rappeler le caractère foncièrement avant-gardiste des installations cinématographiques de Van der Beek ainsi que leur influence.

Au nombre des pièces récentes réalisées à l'aide des technologies numériques dans le même esprit, il faut mentionner *Trading Futures*, de Ben Coonley (2016), film 3D projeté à l'intérieur d'un dôme géodésique, sur 360 degrés. Empruntant des points de vue multiples, Coonley y livre un étrange discours sur le *trading* et les qualités de



la technologie 3D, qui fait voyager le spectateur sans jamais qu'il n'ait à se déplacer. L'installation *Easternsports*, de Jayson Musson et Alex Da Corte, quant à elle, présente des vidéos sur les quatre murs d'une salle où décor, lumière et odeur (ici, un parfum d'orange) sont mis à profit pour créer un espace dans lequel tous les sens sont sollicités. Autre moment fort, la *Factory of the Sun*, de Hito Steyerl (exposée à la Biennale de Venise de

2015). Après avoir emprunté un étroit couloir, le visiteur intègre une salle carrée, sorte de studio de capture de mouvement avec son grillage de lignes blanches. Invité à s'asseoir sur un transat, il assiste à la diffusion d'une vidéo dont l'univers rappelle celui du film *Tron*. Petit à petit, une zone d'interaction se met en place entre le film et les spectateurs, espace qui n'est pas sans son lot de surprises. Entre célébration du potentiel utopique



Korakrit Arunanondchai, extrait de *Painting with History in a Room Filled with Men With Funny Names 1*, 2013. Vidéo, couleur, son; 12 min 4 s. Collection de l'artiste.

u

et ludique du cinéma immersif et discours critique sur les dangers de la surveillance à l'heure de la réalité virtuelle et d'internet, cette œuvre semble malheureusement chercher sa voie.

Si *Dreamlands* présente un intérêt certain, notamment dans le dialogue qu'elle établit entre les recherches des avant-gardes des années 1920 et les propositions contemporaines, sa scénographie est parfois problématique, surtout pour

ce qui est du dosage du son et des interférences sonores entre certaines pièces. Aussi, les limites de quelques installations sont mal définies, ce qui tend à confondre le visiteur. Néanmoins, l'exposition et son catalogue posent quelques balises prometteuses pour l'étude et l'analyse de l'art et du cinéma immersifs, d'hier à aujourd'hui.

Marie Claude Mirandette

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

*Dreamlands : Immersive Cinema and Art, 1905-2016*, Whitney Museum of American Art, New York, du 28 octobre 2016 au 5 février 2017.





Adelita Husni-Bey, extrait de *After the Finish Line*, 2015. Vidéo, couleur, son; 12 min 53 s. Collection de l'artiste. Avec l'aimable autorisation de la Galleria Laveronica, Modica.



Caroline Gagné, *Le bruit des icebergs*.

## Espace [Im] Media 2016 Effets de corps, effets de présence

**A**u cœur des enjeux de la production en art médiatique, le corps trouve une place de choix. L'imaginaire social ne tarit pas de représentations dans lesquelles le corps est modifié, bonifié, augmenté, rendu plus puissant, plus performant ou, au contraire, affaibli, mutilé, voire aliéné par la technologie. Comme en témoignent les séries *Ikigami* et autres *Black Mirror*, les répercussions cauchemardesques d'une utilisation malveillante des dispositifs médiatiques ou numériques sur la couche sociale laissent entrevoir l'ombre d'un filet de théories conspirationnistes. Brouillant de plus en plus les rapports entre monde réel et monde virtuel, les avancées technologiques en communication, entre autres, permettent l'émergence de dispositifs qui tendent non seulement à rapprocher les frontières, mais aussi à repousser les limites de la représentation. En tant que prolongements corporels, les téléphones intelligents et casques de réalité augmentée proposent de nouveaux espaces où le corps, jamais tout à fait présent, mais jamais tout à fait absent non plus, joue, d'une certaine façon, le rôle d'intermédiaire entre réalité et virtualité. Ainsi, dans une perspective artistique bien au-delà du drame annoncé, ces dispositifs cherchent à interroger les rapports entre le corps et l'œuvre, en particulier l'effet produit sur

les perceptions esthétiques et/ou cognitives. Si nombre d'ouvrages et d'expositions continuent de se pencher sur la problématique corps-technologie, c'est pour mieux tenter d'en cerner les contours toujours en mouvement et d'en repousser les limites. Pour sa plus récente mouture<sup>1</sup>, l'événement Espace [Im] Media présenté par Sporobole dans la ville de Sherbrooke proposait d'aborder le lien entre le corps et la technologie par le biais des « effets de présence » suscités par l'interaction entre le spectateur et les dispositifs technologiques. Impliquant la place du corps (du participant, peu importe de quel côté de l'œuvre il se trouve) au cœur même du dispositif technologique, la notion d'« effet de présence » invite à réfléchir à la dualité présence-absence en ce que la première ne peut se définir que par la seconde. Pour reprendre les mots de Josette Féral, « [...] nommer la présence, c'est penser d'emblée l'absence, car il ne peut y avoir de présence (ou même d'effets de présence) que si les corps sont là, mais que l'on sait en même temps qu'ils pourraient ne pas y être. La notion de présence implique donc la reconnaissance d'une possibilité d'absence<sup>2</sup> ». S'ajoute aussi le problème des « modalités selon lesquelles la présence peut être définie, car le sujet peut être là physiquement, mais absent mentalement, ce [...] qui amène à interroger la

complexité de son être-là<sup>3</sup> ». Ainsi, tout se jouerait « entre l'assertif (*je suis là*) et le qualitatif (telles qualité ou modalité d'être-là<sup>4</sup>) ». Et c'est justement un ensemble de modalités de l'être-là, de modalités contextuelles, qu'Espace [Im] Media met de l'avant pour sa cinquième édition.

À partir de cette prémisse sur la notion d'« effets de présence », la commissaire de l'événement, Line Dezainde, propose un ensemble de pistes théoriques qui permettent d'envisager les interventions médiatiques et numériques dans l'espace public<sup>5</sup> : quelles sont les répercussions de l'interaction entre le participant et les dispositifs technologiques sur le schéma corporel ? Comment le corps s'adapte-t-il aux nouvelles représentations offertes par les technologies de la réalité augmentée et du virtuel ? Quels sont les rapports entre le public et l'œuvre dont l'esthétique est basée sur les effets de présence et de réel ? Autant de questions auxquelles près d'une dizaine d'œuvres in situ, une programmation vidéo, des performances sonores et une table ronde tentent de répondre.

### À propos de la réalité augmentée

Parmi les axes exploités dans les arts numériques, la réalité augmentée permet aux artistes de scruter les liens entre espaces réels et espaces virtuels à partir de reconstitutions numériques de lieux, d'actions ou de figures. Les effets de présence provoqués par ces dispositifs apparaissent suite à l'imitation de situations, de déplacements, de corps, etc., dans l'environnement représenté, créant ainsi une illusion de présence chez qui se tient devant l'écran et favorisant, d'une certaine façon, un « leurre consenti », pour citer Féral. Que l'avatar corporel soit visible ou non à l'écran, que le réalisme de l'environnement virtuel soit mis de l'avant ou non, importe peu : au final, c'est autant la poétisation des rapports entre le corps physique, le corps virtuel et la représentation mentale que le participant se fait de son corps – le schéma corporel – qui compte, que celle du dispositif.

Dans *Ensemble, autre part, autrement*, Jean-Ambroise Vesac explore la transformation de l'espace public en une scène virtuelle « où l'être-ensemble numérique est une rencontre musicale interactive<sup>6</sup> », selon ses mots. Au dernier étage du stationnement près du centre d'artistes, les participants munis d'une tablette se déplacent en observant les changements de leur environnement immédiat sur l'écran. Dans un rendu très pixellisé rappelant l'esthétique des jeux vidéo du début des années 2000, la réalité reproduite à l'écran s'affiche comme espace de performance où les corps virtuels recréent un paysage sonore au gré des déplacements des participants.

Œuvre qui semble à première vue opposée à celle de Vesac, tant par le sujet que par la mise en scène du dispositif, *Le bruit des icebergs*, de Caroline Gagné, s'inscrit aussi dans une volonté de proposer une forme de « réalité augmentée ». L'écran de la tablette est remplacé ici par un écran grand for-



Jean-Ambroise Vesac, *Ensemble, autre part, autrement.*

mat sur lequel est projetée la vidéo d'un immense glacier dérivant sur l'eau. Face à la projection, un mur de plexiglas incrusté d'haut-parleurs, reflétant l'image de l'iceberg, laisse entendre les sons associés au paysage : eau qui coule, vagues, bruit sourd, celui des icebergs en mouvement, justement.

Si chez Vesac, l'effet de présence est provoqué par la reproduction du corps réel et de ses mouvements dans un espace virtuel qui emprunte des caractéristiques à l'espace bien tangible du stationnement, chez Gagné, il advient par le positionnement du spectateur au cœur même du dispositif installatif. Mouvement du glacier, mouvement de caméra rappelant le flottement d'une embarcation sur l'eau (imitation de la vision) et vibration de la fenêtre de plexiglas provoquée par le son (effet réel et matériel de lourdeur), font de l'installation de Gagné un tableau immersif dans lequel le corps trouve sa place.

#### Corps-objet/corps-sujet

Les travaux de Vesac et de Gagné mettent en évidence la part de réalisme nécessaire à la création d'un effet de présence que peut apporter la technologie : en imitant la perception sensorielle, les mouvements de caméra ou les oscillations sonores produisent de véritables sensations éprouvées

par le spectateur. En effet, la promenade virtuelle dans le stationnement amène parfois le participant à vérifier au-delà de l'écran que tout est bien en place, alors que le ballonnement du glacier et l'image qui tangue couplés aux basses fréquences provoquent presque le mal de mer. De corps-objet par qui l'action arrive à corps-sujet se confondant à la représentation, l'enveloppe de chair change de statut grâce au dispositif mis en place, créant ainsi un jeu d'identité réelle-fictive-virtuelle dans lequel le participant trouve son compte.

L'installation *La production fantôme*, de Tanya St-Pierre et Philippe-Aubert Gauthier, située en plein centre-ville, pousse le processus un peu plus loin. Par le biais d'une projection où se jouxtent deux images, le duo explore la notion de remédiation : sur un grand panneau dans le style des publicités d'entrepreneurs en construction, des images bougent selon le même mouvement de caméra. D'un côté, des paysages, de l'autre, des formes plus ou moins abstraites rappelant vaguement des matières connues, tels le bois ou la roche. Pourtant, quelque chose cloche. La seconde série d'images est en effet une suite d'images de synthèse synchronisées sur le déplacement de la première série. La juxtaposition des deux représentations provoque un leurre pour l'œil du spectateur qui y voit deux projections filmées selon les

mêmes modalités. Or dans la partie de droite, tout est construit par ordinateur, y compris le mouvement de caméra, et c'est justement l'imitation du mouvement filmique par l'ordinateur qui introduit la question de la remédiation dans l'œuvre.

À l'instar de l'installation du duo St-Pierre-Gauthier, l'œuvre de Martine Crispo, *Tourner de l'œil*, imite la perception visuelle en s'inspirant du concept de « ciné-œil » cher à Dziga Vertov. Sur un mur de la galerie est projetée une captation directe des ondes lumineuses à partir d'un dispositif basé sur le son optique. Les images sont celles de la croix lumineuse de Gatineau filmée à l'aide d'une caméra installée à même une perceuse. Dans un mouvement hallucinatoire rotatif, la projection renvoie le flux lumineux de la croix, lui-même intercepté par une photodiode qui capte la pulsation de la lumière et la transforme en pulsations sonores. L'objectif de la caméra est alors conçu comme une forme d'œil-machine, un œil-caméra qui reproduit la perception visuelle en en repoussant les limites, créant ainsi un effet de réel distordu.

Cette imitation des perceptions sensorielles se trouve aussi dans le travail de Jean Dubois, pour qui le rapport entre corps et technologie se joue dans *l'interstice*, c'est-à-dire dans l'espace entre l'information et le corps. *Tourmente*, installation



interactive présentée sur un mur extérieur du Centre culturel de l'Université de Sherbrooke, explore la participation du public au moyen d'un dispositif de communication qui permet au spectateur d'interagir avec la représentation. Un peu à la manière d'un Téléthon, des visages anonymes, imprégnés d'une certaine tristesse, sont projetés en gros plan sur le mur. Ils semblent attendre. Sous les portraits défilent des phrases qui invitent les spectateurs à souffler dans le microphone de leur téléphone portable : « Soufflez dans votre microphone afin de changer l'atmosphère. Pour ne pas perdre haleine, soyez plusieurs à composer le [numéro de téléphone] », peut-on lire notamment. Selon la force du souffle, les visages réagissent à l'intensité du vent, brise légère ou rafale, donnant ainsi tout son sens au titre. Car si le mot *tourmente* peut définir une tempête soudaine et violente, il renvoie aussi à un état de trouble, d'agitation, de douleur. En soufflant, le spectateur devient complice de l'état de détresse dans lequel il plonge les visages représentés. Ainsi, l'effet de présence se crée par l'interaction entre l'écran et le spectateur, par l'impression que l'air passe véritablement dans le téléphone pour toucher les portraits représentés.

#### Question de point de vue

Pour qu'il y ait effet de présence, les corps et perceptions sensorielles – réels, virtuels ou fictifs – confrontés au numérique médiatique soulèvent presque toujours la problématique de l'illusion; d'où l'*effet*. L'installation audiovisuelle de Matthew Biederman explore la perception de l'espace avec une projection d'images sur un ensemble de surfaces orientées de manière précise ainsi qu'avec du son spatialisé. Placée dans un lieu public passant, l'œuvre *Perspection*, dont le titre même appelle la réflexion sur l'effet de présence, affiche des formes géométriques, colorées ou non, en mouvement, projetées sur trois structures en forme de prisme. Une trame sonore, parfois en synchronie avec les images, complète l'installation. Par ailleurs, Biederman a conçu son projet de façon à ce qu'un point de vue unique permette au spectateur de rassembler les morceaux ensemble. Ainsi, dans la foulée des anamorphoses des xv<sup>e</sup> et xvi<sup>e</sup> siècles, *Perspection* instaure un lien entre l'espace physique et l'espace des écrans qui, selon le bon angle, semblent n'en former qu'un seul. *La fontaine et la chute III*, de Julie Tremble et de Philippe Hamelin, s'inscrit tant dans son environnement physique immédiat que dans l'histoire de Sherbrooke. En plein cœur de la gorge de la rivière Magog, projetées sur le mur d'un édifice qui plonge dans la chute, trois animations en images de synthèse suivent le mouvement de l'eau. Effet de glissement, effet de roulement,

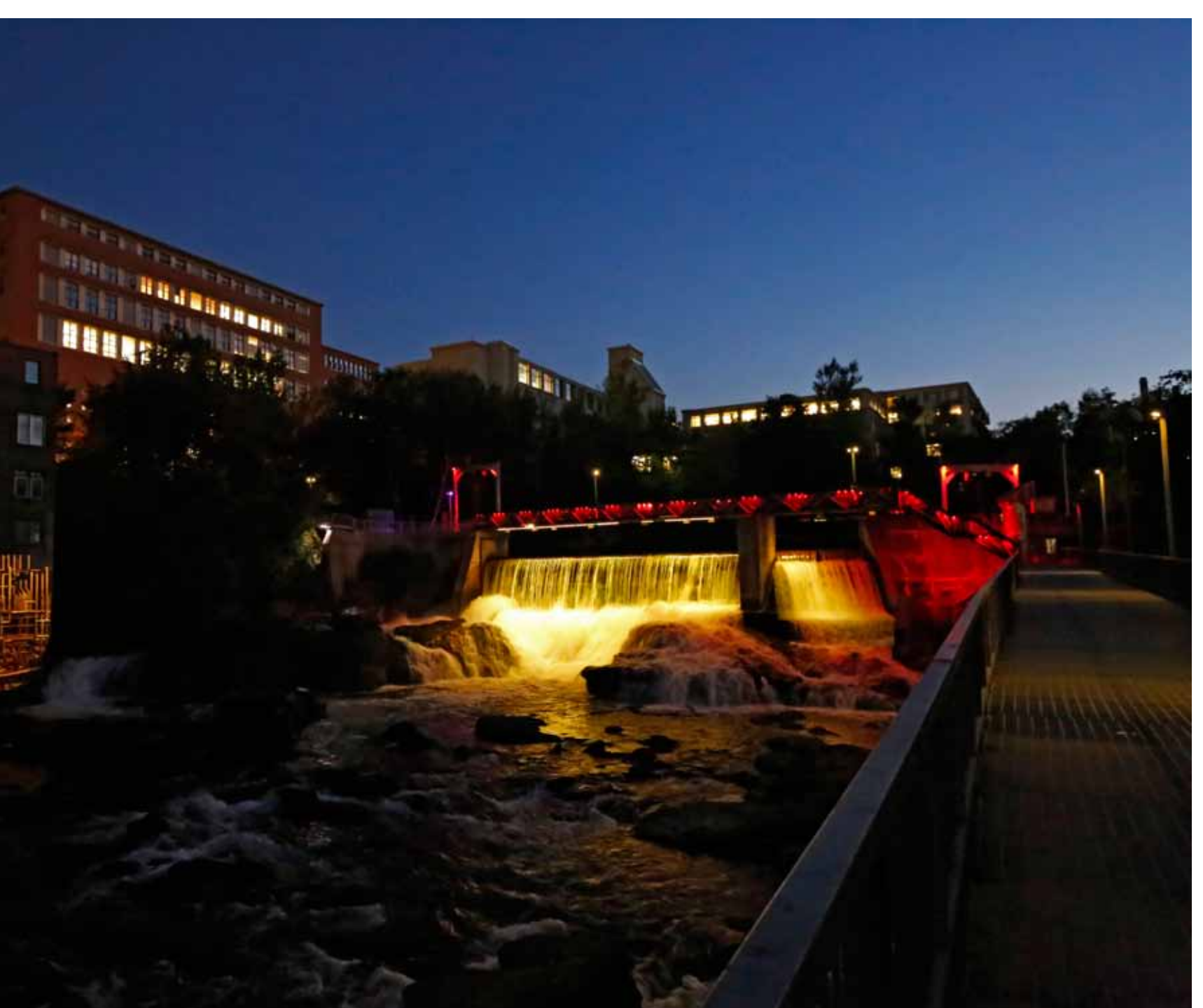
Jean Dubois, *Tourmente*,  
installation interactive.

Julie Tremble et Philippe Hamelin, *La fontaine et la chute III*.



représentation de l'eau ou de tuyaux, de facture plus ou moins abstraite, s'insèrent dans le paysage déchaîné des chutes d'eau. Visible à partir d'une passerelle piétonnière qui permet d'en saisir divers points de vue, l'installation s'inspire des activités industrielles et manufacturières qui ont connu un essor jadis autour de la rivière. Le corps du participant est littéralement englouti, aussi bien par le mouvement des images coordonné à celui de l'eau que par le vacarme provoqué par la chute.

Chez Biederman comme chez Tremble et Hamelin (et comme chez St-Pierre et Gauthier), l'aspect monumental de l'installation numérique campée en plein espace public, voire en pleine nature, invite à revoir les représentations mentales du corps chez le participant : le corps ancré dans un environnement tangible immédiat est projeté dans une représentation faite de pixels et d'encodages provoquant ainsi différents jeux d'échelles et de perspectives. La variété des supports et des médiums exhibée lors d'*Espace (Im) Media* témoigne habilement de la volonté de creuser les rapports corps-technologie, corps-médias<sup>7</sup>. Aux installations visuelles (et souvent sonores) s'ajoutait la



vitrine sonore qui, sous le commissariat de Nicolas Bernier, présentait le travail de Line Katcho, d'Herri Kopter (alias Jérôme Minière) et d'Alan Basanta, tous les trois invités à façonner des trames sonores qui interpellaient le passant sur le trottoir par l'entremise de 16 haut-parleurs disposés de façon linéaire. Quant à la programmation vidéo intitulée *Tension de surface*, de la commissaire Mireille Bourgeois, elle mettait en évidence la tension, justement, entre les surfaces corporelles et technologiques, et les représentations futuristes qui en émergent.

Corps-machine, corps virtuel, corps objet, corps sujet, corps dispositif, corps interface, corps ancré dans l'histoire, toujours au centre des expérimentations numériques et médiatiques, le corps reste

indispensable à la création d'effets de présence. Et c'est peut-être avec la soirée de performances sonores mettant en vedette Frédéric Dutertre, Nicolas Bernier et Jean-François Laporte que la notion de présence laissait le plus tomber son côté *effet* pour endosser l'être présent, au sens d'*avoir de la présence*. Au final, Josette Féral a bien raison lorsqu'elle avance que « le corps charnel, physique est toujours la trace incontestée de l'homme dans ces espaces où la déréalisation fait loi<sup>8</sup> ».

Sophie Drouin

**Sophie Drouin** est doctorante – Histoire du livre et de l'édition – au Département des Lettres et communications de l'Université de Sherbrooke.

- 1 Présenté par Sporobole, centre en art actuel, du 10 au 25 septembre 2016.
- 2 J. Féral et E. Perrot, « De la présence aux effets de présence. Écarts et enjeux », dans *Pratiques performatives. Body Remix*, sous la direction de Josette Féral, p. 11.
- 3 J. Féral cite ici J. L. Weissberg, *ibid*, p. 12.
- 4 J. Féral, *ibid*, p. 12.
- 5 Voir le mot d'introduction de Line Dezainde sur le site <http://espaceimmedia.org/#!/line-dezainde-directrice-artistique>.
- 6 <http://espaceimmedia.org/#!/ensemble-autre-part-autrement>.
- 7 Une table ronde animée par Line Dezainde proposait une discussion sur « La technologie et le corps » réunissant Caroline Gagné, Jean Dubois et Sylvano Santini.
- 8 J. Féral, *op. cit.*, p. 8.

# GEORGES DIDI-HUBERMAN

## LE COLLECTIONNEUR de passions politiques

L'exposition *Soulèvements* présentée au Jeu de Paume est le résultat d'une remarquable recherche réalisée par Georges Didi-Huberman en parallèle avec sa série d'ouvrages d'anthropologie politique, *L'œil de l'histoire*<sup>1</sup>. Dans le dernier volume, il interroge les émotions collectives et les révoltes sociales. Avec *Soulèvements*, il nous invite à penser les images politiques, à prendre le temps de regarder ses images en se laissant porter par

l'aérien et du flottant est sans équivoque dans la première salle de l'exposition. *Patriot*, une série de photographies Ektachrome de Denis Addams, documente les déchets urbains flottant dans l'air. Ces instantanés montrent le hors-champ d'une histoire tragique, celle de l'effondrement des tours du World Trade Center. L'artiste a figé des débris en suspension, et ces fragments urbains isolés ont été capturés comme des signes agissants de mémoire

des drapeaux révolutionnaires, et chaque épisode est un moment de libération d'énergie. Une table flotte au-dessus du sol grâce à un système de ventilation puissante; elle affirme le caractère extraordinaire d'objets ordinaires. Métaphore de la tempête, ce premier chapitre de l'exposition nous renvoie aux flux aériens de la *nimfa* florentine et aux images en mouvement chères à Aby Warburg. À voir et à ressentir les énergies qui se lèvent, à sentir les corps mis à l'épreuve, on se dit que c'est un nouveau chapitre de *L'Atlas Mnémosyne* qui s'écrit ici. Les vidéos de Claude Cattelain sont de courtes séquences conçues dans son atelier, où



*Soulèvements*. Vue de l'exposition.

le soulèvement. Cette exposition transdisciplinaire est organisée en cinq séquences : *Éléments (Déchaînés)*, *Gestes (Intenses)*, *Mots (Exclamés)*, *Conflits (Embrasés)*, *Désirs (Indestructibles)*. Le soulèvement est compris à la fois littéralement et figurativement, car on ne se soulève pas sans une certaine force. En ce sens, c'est d'abord une formidable démonstration de la puissance des corps, une exposition sur l'énergie humaine, sur la force des idées. À l'entrée, la question de

et de souvenirs. Le domaine du soulèvement est d'abord celui du flottement, de l'attente, de la concrétisation des idées, de la maturation. Avec le triptyque vidéo de Roman Signer, *Rotes Band* (traduction *Bande rouge* 2005, vidéo couleur et son de 2,27 min), c'est un ensemble visuel de soulèvements aériens, de rébus absurdes dans trois vidéos interreliées : *Rhume des foins*, *Table flottante* et *Bande rouge* nous exposent une drôle de poésie du réel. Le ruban rouge rappelle le flottement

il réalise une performance. Cette série de 65 saynètes forme la série *Vidéo Hebdo*; deux vidéos sont présentées dans l'exposition (41 et 46). L'objet de ces performances est une mise à l'épreuve du corps pour en cerner les limites, pour délimiter sa présence au monde. Cattelain s'applique à déséquilibrer la chaise sur laquelle il est assis à l'aide de tasseaux de bois. Ainsi, la chaise apparaît comme une métaphore de la genèse du soulèvement, les cales qui ressemblent à des livres sont autant

de pensées en acte. Dans la seconde séquence, il porte des parpaings de béton, pour évaluer ce que le corps est à même de supporter. Des exercices déraisonnables et inutiles qui agissent comme une lourdeur de la pensée et nous amènent à la question : combien faut-il d'énergie pour soulever les idées novatrices ?

Dans l'exposition de Georges Didi-Huberman, la vidéo possède une place de choix. On perçoit comment la gestualité du soulèvement et plus précisément l'énergie de ces gestes sont privilégiées dans la vidéo. Ce sont des gestes de soulèvement comme dans cette vidéo de Jack Goldstein, *A glass of milk*, 1972, film en 16 mm, où, autour d'un verre de lait, un coup de poing est donné sur la table de manière rythmique. Le cadrage serré présente au regard un verre plein. De plus en plus fort, le point martèle la table en rythme jusqu'au renversement du verre, telle l'issue d'un ressentiment, d'une colère montante. Une grande collection de passions politiques dans laquelle le soulèvement est une émotion pensée non comme une réaction affective, mais comme un élan de vibration intérieure. Telle la vidéo de Lorna Simpson, qui expose 15 bouches d'hommes et de femmes. Quinze bouches fermées qui fredonnent le titre *Easy to remember*, une chanson de Rodgers & Hart. La qualité tonale renvoie à une forme de mélancolie, le bourdonnement des voix peut-être saisi comme chaleureux et réconfortant, mais en même temps il inquiète, comme des voix qui montent et qui grondent, racontant l'histoire de la communauté afro-américaine. De cette plainte naît le désir de soulèvement qui donne forme à un besoin d'émancipation.

À l'étage supérieur, nous sommes confrontés à une grande variété d'œuvres d'art et d'artefacts : coupures de journaux, photographies, les tracts papillons de la Résistance ou les ciné-tracts de mai 1968. Tous ces documents exposent une extraordinaire richesse formelle. Les ciné-tracts sont, à l'origine, des films de trois minutes environ, réalisés par Jean-Luc Godard, Chris Marker ou Alain Resnais, entre autres, dans le but d'inciter le spectateur à prendre part à la lutte politique lors des événements de Mai 68. Ils témoignent du travail de cinéastes au service d'une lutte. Chaque ciné-tract consiste à refilmer au banc-titre et sans montage des photographies de l'actualité française et internationale, pour créer un petit poème visuel sur une bobine 16 mm, d'une durée de 2 min 44 s. De manière similaire, avec la vidéo et le contexte des printemps arabes, sur la place Tahrir, Jasmina Metwaly questionne ce que veut dire être une artiste activiste dans un temps de révolution. Cette confrontation d'œuvres manifeste l'enjeu de l'événement, une exposition sur les émotions collectives et les révoltes sociales plutôt qu'un catalogue iconographique des bouleversements sociaux et des situations de crise. Les choix historiques de l'exposition sont marqués par l'histoire de France, la Révolution française et la Commune,

la guerre d'Espagne et les dictatures latino-américaines, les luttes féministes et les printemps arabes. Au centre de la question du pouvoir se situe celle de la puissance du corps, de son énergie. On ne se soulève pas sans imagination, celle de transformer ce qui est subi en une action. Ce sont des résonances qui sont établies par des confrontations d'images, tels Francisco Goya et Tsubasa Kato. En 1799, le peintre espagnol Francisco de Goya réalise une série de gravures publiées sous le titre *Los Caprichos* [Les Caprices]. Des morts-vivants tentent de soulever une dalle alors qu'un photogramme du film de Tsubasa Kato, intitulé *Break it before it's broken* [Détruis-le avant qu'il ne soit détruit] nous montrent le renversement d'une maison par des villageois. Celui-ci retrace une performance réalisée par l'artiste le 3 novembre, jour de la fête de la culture au Japon, dont la date en chiffres (3/11) est l'inverse de celle du tsunami et de la catastrophe de Fukushima, le 11 mars 2011. Soulever ou abattre, la puissance des énergies des peuples marque leur capacité à faire bouger des montagnes et à s'emparer de tous les murs. Le visiteur est ainsi invité à construire un bricolage théorique des images, à inventer une pensée, un montage qui ouvre vers les temps actuels du politique. Dans la section 4, de Manet à Annette Messager, c'est l'embrasement des conflits, le soulèvement en acte avec sa part de vandalisme, de destruction et de mort qui est mise en œuvre.

Le désir indestructible de la révolte, la transmission d'un message, la reprise du flambeau sont l'enjeu de la dernière partie de l'exposition. Des échos d'œuvres, de nouveau, croisent nos regards : une mise en relation des photographies de membres du Sonderkommando d'Auschwitz avec les dessins préparatoires de Joan Miro nous parle de l'espoir ultime qui réside dans l'urgence de la transmission. La série *L'espoir du prisonnier* et *L'espoir du condamné à mort* proteste contre l'exécution, en 1974, d'un jeune anarchiste de l'Espagne de Franco. Cette section finale ouvre un chapitre dont l'impact visuel est considérable en présentant des œuvres plus contemporaines. *Gaza – journal intime # 2* est constituée de séquences en mouvement recueillies à Gaza, au hasard des pérégrinations quotidiennes de l'artiste Taysir Batniji, de 2001 à 2006. Les images ni fixes ni mobiles donnent une impression d'immobilité, en partie renforcée par l'utilisation du ralenti. Réalisée en Palestine, cette vidéo nous permet de réfléchir sur les qualités et les propriétés du médium vidéographique autant que sur le poids politique d'une coupure qui sépare des populations voisines. Les arrêts sur image se multiplient tout en préservant la continuité de la source sonore; les seules images animées sont celles qui servent de plan de coupe systématique. Elles-mêmes évoquent le montage ou la fermeture de l'obturateur : un hachoir coupe de la viande. *Idomeni*, vidéo de Maria Kourkouta, présente au contraire un seul plan fixe sur une route des Balkans où défilent en silence les réfugiés de 2016.

Dépassant les limites de notre imagerie politique, le commissaire expose une pensée largement reconnue qui échappe au cloisonnement.

Le constat des philosophes actuels sur la disparition des peuples et de leurs cultures spécifiques tend à s'infirmier avec la dernière partie de l'exposition, que l'on pourrait dire consacrée à la pulsion des peuples. Qu'est-ce qui fait que le soulèvement a lieu ? La vidéo de l'artiste chilien Enrique Ramirez, *Traverser un mur* (2013) apporte un début de réponse. La salle d'attente, le non-lieu de Marc Augé, cet espace de transit est un lieu de solitude, une mise à distance du monde sur un radeau<sup>2</sup>. Cette salle d'attente flottante d'un bureau de l'immigration apparaît alors comme un espace de passage pour individu solitaire qui devient un espace de dérive et de soulèvement cristallisant le lieu et le moment où les peuples persistent et résistent à la mondialisation.

Cette exposition qui nous emporte et dont nous n'avons cessé de poursuivre l'emportement est accompagnée d'un site et d'un catalogue auxquels ont participé des penseurs tels Jacques Rancière, Judith Butler, Marie-Josée Mondzain, Nicole Brenez et Antonio Negri<sup>3</sup>. En définitive, l'exposition *Soulèvements* n'est pas une sociologie des mouvements sociaux. Le soulèvement n'est pas mis en vitrine, il n'est ni empaillé ni muséifié. C'est une exposition qui nous parle de l'énergie libre des individus et des émotions collectives où il s'agit de penser le corps en situation de pouvoir. De la fomentation de la révolte à son résultat, la destruction, l'emportement, l'exposition de Georges Didi-Huberman<sup>4</sup> incite à penser, à rêver en se disant que si le peuple n'a pas le pouvoir, il en a la puissance.

Florence Chantoury-Lacombe

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

1 Georges Didi-Huberman, *Peuples en larmes, peuples en armes. L'œil de l'histoire*, tome 6, Paris, Éditions de Minuit, 2016.

2 Marc Augé, *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Seuil, coll. « La librairie du XXI<sup>e</sup> siècle », 1992.

3 Catalogue d'exposition *Soulèvements*. Sous la direction de Georges Didi-Huberman, Paris, Gallimard, 2016, 420 pages.

4 L'exposition *Soulèvements* a été présentée au Jeu de Paume à Paris, du 18 octobre 2016 au 15 janvier 2017. Elle sera exposée au Museu Nacional d'Art de Catalunya à Barcelone, de mars à juin 2017, au Museo de la Universidad Nacional de Tres de Febrero à Buenos Aires, d'août à octobre 2017, au Museo Universitario Arte Contemporáneo à Mexico, de décembre 2017 à mai 2018 et à la Galerie de l'UQAM, Université du Québec à Montréal, de septembre à novembre 2018. Commissaire : Georges Didi-Huberman.

## « MÉNAGE / MONTAGE »

# de NATHALIE BUJOLD À MARSEILLE

**D**u 27 octobre au 22 décembre 2016, l'artiste gaspésienne Nathalie Bujold s'est exposée (au sens de prendre le risque du don de soi sous le regard de l'autre) chez VidéoChroniques à Marseille, en présentant un ensemble de travaux sous le titre générique « Ménage/Montage ». Le visiteur est d'emblée invité à faire œuvre de monteur, de constructeur de sens, tant l'ensemble est une composition de propositions plastiques (visuelles et parfois sonores) qui ne demandent qu'à être tissées par des imaginations sensibles. Épreuve qui *donne du fil à retordre*, expression qui tombe à point puisqu'elle tire ses origines de la difficulté à assembler en les torsadant deux ou trois brins de fil fin pour en constituer un plus épais et plus résistant. C'est ainsi que procèdent la pensée et donc l'art.

Car du tissage, il en est question, que ce soit les monticules multicolores de *Foyer doux foyer* (1998) mêlant Phentex, bourre et fils, les cinq tissages jacquards (fils de coton) de *Hit* (2013) ou celui d'*Annick et James à Saint-Iréné* (2013), les six broderies (fils de coton) de *Pixels et petits points* (2004), ou le tricotage en laine d'une *Mire de couleurs* (1999) qui grimpe le mur, ou ce diptyque de *La montagne Sainte-Victoire* (2005 et 2013) associant une vidéo (tramage pixélisé) et sa réplique en tissage jacquard, ou encore ces deux vidéos tramées avec la complicité du quatuor Bozzini, *Textile de cordes* (1 min – 2013) et surtout *Jeux de cordes* (20 min 36 s – 2016).

Tisser nécessite du métier (un outil, de la méticulosité, de la patience), et le visiteur qui n'y prend garde peut rapidement perdre le fil dans le dédale labyrinthique des chemins possibles. Observons de près un tissage ou un tricotage : des fragments sautent aux yeux, d'autres sont dissimulés. C'est la loi du genre. Une maille à l'endroit, une maille à l'envers. Une visibilité extérieure, une vision intérieure. Un art du sens dessous dessous.

À voir le parcours des lignes (laine, fil, etc.) prises une à une, dans leurs entremêlements méthodiques, l'on ne peut dire si la forme extérieure qui en résulte, l'évidence visuelle de l'objet n'est pas au bout du compte ce qui dissimule, ce qui fait écran, ce qui masque la vraie figure de l'œuvre. L'endroit serait donc l'envers du décor. La mire de couleurs (ici tricotée) qui nous renvoie à nos vieux postes de télévision en atteste : une image qui signifie qu'il n'y a pas d'image à voir, pas pour l'instant, *en souffrance* (comme on le dit d'un courrier en attente de son destinataire à la poste), mais qui dévoil-

lera tôt ou tard ses dessous. La mire *en souffrance* d'amour ? Faites la mire, pas l'amour des images... Ce n'est pas pour rien que les artisans, qu'ils fassent du tissage, des tapis, des tricots ou des mosaïques, parlent de *motifs* pour désigner leurs dessins. Le motif est ce qui est donné à voir, mais c'est aussi la raison d'être du tracé, la nécessité intérieure qui a motivé telle forme plutôt qu'une autre. Tout motif a donc son revers plus ou moins avoué. C'est le nœud du problème. Et c'est là que Nathalie Bujold excelle. Ses lignes sont le tracé d'une dissimulation qui n'est pas conceptuelle (nous ne sommes pas ici en train de gloser sur le *pas tout* que montre toute image), mais physique. Il n'y a pas de tissage sans caché-montré. Toute son œuvre est un agencement de nœuds, de motifs de nœuds. Peut-être qu'à l'ère du numérique, ceux-ci sont des survivances de ce qui remonte à la nuit des temps de l'art, comme les mosaïques du temple d'Isis à Pompéi, que l'historien autrichien de l'art Aloïs Riegl a un jour reconstituées. Agencement de nœuds qui signe l'origine des images que l'humanité n'a jusqu'à aujourd'hui cessé de retrouver, de réinventer et de réactualiser. Le nœud exhibe l'absence. La grande artiste japonaise Chiharu Shiota, par exemple, avec ses fils tissés, ses câbles, ses tiges métalliques qui transforment tout espace en une gigantesque toile d'araignée, ne fait elle-même que signifier l'absence, et les titres de ses œuvres attestent de ses intentions : *In silence*, *Dialogue with Absence*...

L'art de Chiharu Shiota et celui de Nathalie Bujold ont ceci de commun : tenter de maintenir des liens entre ce qui fut et ce qui est, ce qui a disparu, mais qui peut resurgir à tout moment sous les couches du temps, au-delà du regard.

Là où, me semble-t-il, se déploie avec le plus d'ouvertures, d'échappées belles, la problématique du nœud comme motif essentiel du travail (ou du métier) de Nathalie Bujold, c'est dans sa vidéo *Jeux de cordes*, réalisée avec la complicité du quatuor Bozzini. Aux entrelacements des gestes, des cordes des instruments (violon, violoncelle, alto), des sons (qui sont eux aussi des lignes continues ou brisées, des compositions de textures), se rajoute un élément décisif : la découpe.

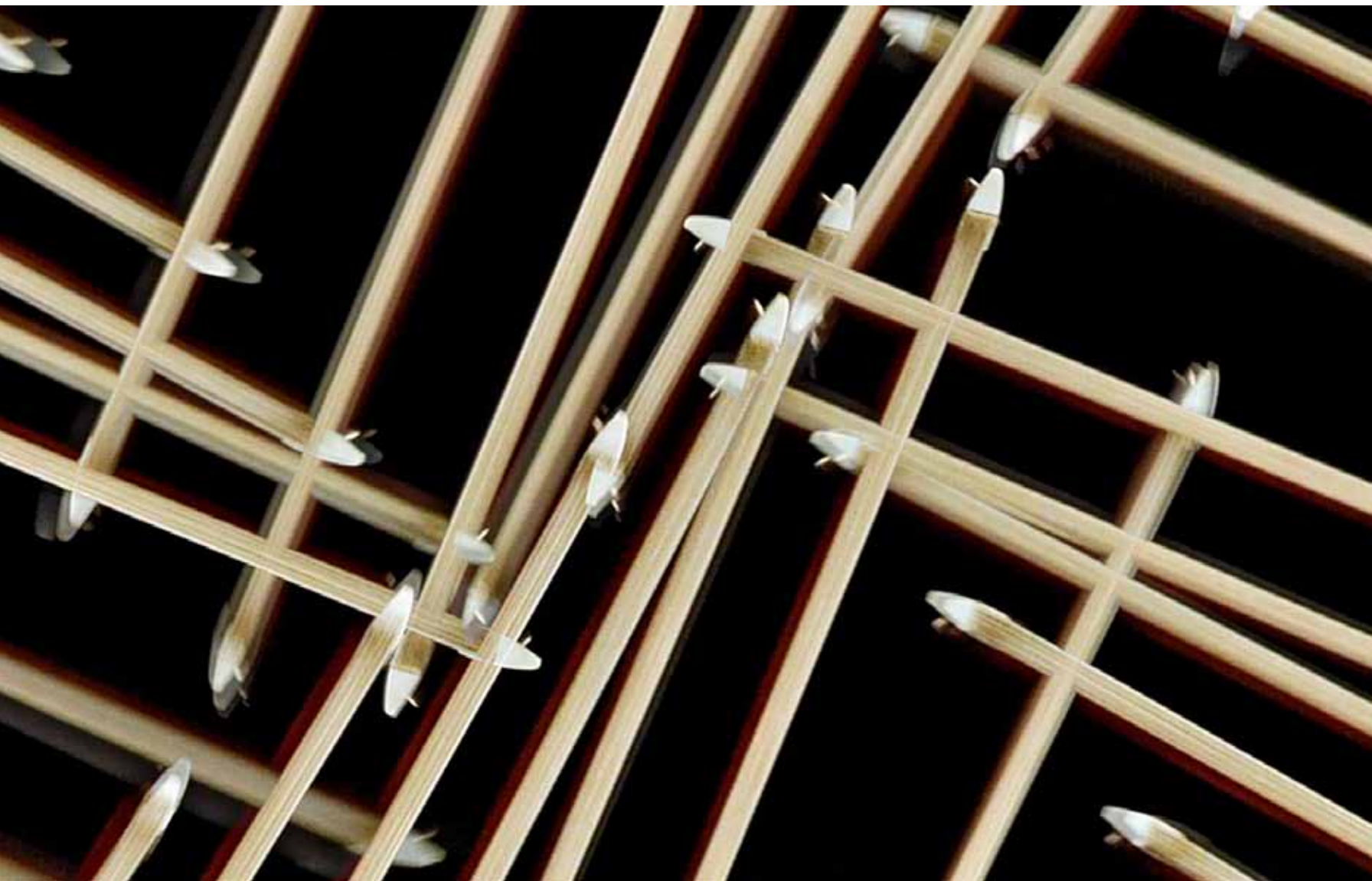
D'abord, même si le titre générique de l'exposition à Marseille (Ménage/Montage) pourrait le laisser entendre, la *découpe* se distingue ici de ce geste à proprement parler cinématographique qu'est le *montage*. Ce qui *fait* montage dans cette exposition, c'est l'acte de construction de sens qu'opère

le visiteur en tissant des relations entre les œuvres ou entre des morceaux choisis d'une seule image. Elles s'y prêtent. Elles ne ménagent pas ceux qui se prêtent au jeu, nous l'avons vu, car chaque endroit est en conflit de sens avec son envers. C'est aussi le propre de l'art vidéo : sous une image, il y en a toujours une autre, art de couches, de strates, de nœuds, alors qu'au cinéma, les séquences se suivent. La découpe ne rapproche pas des plans pour générer du sens, elle tranche, cisaille, sépare, recompose, réorganise ce qui auparavant tenait ensemble dans un ordre préétabli par la captation vidéo et sonore initiale des musiciens. Quand l'art vidéo n'imité pas le cinéma, il n'a que faire de la profondeur de champ. Il se contente d'un périmètre qui cerne une surface plane. L'art vidéo a plus à voir avec les mosaïques de Pompéi, déjà évoquées ici, qu'avec le cinéma ou les prouesses numériques des images 3D.

Ce qui distingue le tissage de la vidéo *Jeux de cordes* des autres œuvres de l'exposition faites de *vrais* fils de laine ou de coton, c'est qu'ici, nous sommes en présence de ce que Deleuze nomme du *tissage lisse*, celui qui abolit l'envers et l'endroit, le caché et le montré, celui qui produit des espaces lisses (et non pas striés comme le jacquard) mais hétérogènes (un corps, une corde, un mouvement, etc.). Les différents éléments qui composent l'image ne sont plus entrecroisés, mais assemblés comme dans une mosaïque de jeux ou nœuds de cordes.

Des fragments d'images-sons sont échantillonnés, comparés, classés, découpés, réorganisés, noués, bouclés, croisés... Nathalie Bujold feint de nous montrer un film alors qu'elle compose et orchestre des images et des sons. Ses œuvres découpent des





Nathalie Bujold, *Jeux de cordes*.

images pour les rendre audibles et des sons pour les rendre visibles. Ainsi (et ce n'est pas si courant), l'image fait bon ménage avec les sons.

Si j'ai tant insisté sur l'entreprise de démolition qui fit suite à la captation vidéo et sonore du concert, au démantèlement de ce qui y figure, pour construire une nouvelle vision et une nouvelle

écoute, c'est que nous touchons là à l'acte fondamental de la civilisation humaine, qui coïncide avec la création consciente d'une distance entre soi et le monde extérieur. L'art est un jeu de cordes qui nous lie et nous délie du monde tel que nous le percevons.

Marc Mercier

**Marc Mercier** est auteur, critique vidéo pour les revues *24 images* et *Bref*, réalisateur et directeur artistique du Festival Les Instants Vidéo à Marseille ([www.instantsvideo.com](http://www.instantsvideo.com)). Commissaire d'exposition, il a participé à la création de nouveaux festivals d'art vidéo au Maroc, en Palestine, en Syrie, en Égypte, au Kirghizstan, etc. Il fut mandaté en 2013 par l'historien de l'art Giovanni Lista pour construire un dossier sur l'histoire de l'art vidéo pour la revue *Ligeia*. Sa dernière création vidéo (2016) s'intitule *La mariée dérobée* (un essai jamais concluant).

KEVIN GIRONNAY  
*In the Air*

Résidence de création / Vitrine Sonore  
Automne 2017



STEVE BATES  
*Black Seas of Infinity*

Exposition en galerie  
29 septembre au 25 novembre 2017

# SPOROBOLÉ

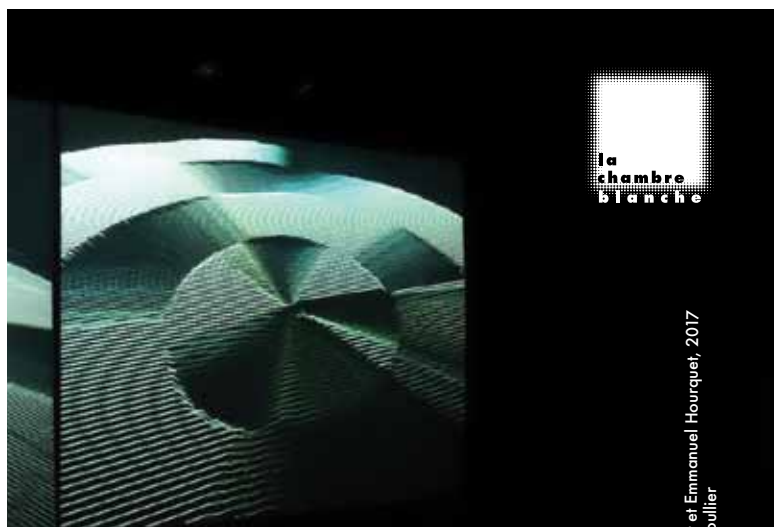
CENTRE EN ART ACTUEL

74, rue Albert, Sherbrooke, Qc  
819-821-2326

[www.sporobole.org](http://www.sporobole.org)

GERALD ROßBACHER  
*Computer says NO!*

Résidence Internationale / Haute-Autriche  
Automne 2017

la chambre blanche


SOLARIS, Thierry Guibert et Emmanuel Hourquiel, 2017  
Crédit photo: Benjamin Roullier

## Thierry Guibert

France

Résidence de production du 7 août au 8 octobre 2017

(418) 529-2715 \* [info@chambreblanche.qc.ca](mailto:info@chambreblanche.qc.ca) \* [www.chambreblanche.qc.ca](http://www.chambreblanche.qc.ca)



<http://www.rcaaqa.org>

Calendrier • Éditions du RCAAQ // Offres d'emploi

> Publications des centres de dossiers > Offres de résidence Liens // [reseauartactuel.org](http://reseauartactuel.org)

• Mémoires > Bulletin hebdomadaire

o Nouvelles > Répertoire et événements • Regroupement des centres d'artistes autogérés du Québec //

[ [reseauartactuel.org](http://reseauartactuel.org) ] Devenir membre

◊ Calendrier • Éditions du RCAAQ // Offres d'emploi > Publications des centres d'artistes • Appels de dossiers > Offres de résidence espace livres • Liens // [reseauartactuel.org](http://reseauartactuel.org)

• Partenaire • Mémoires > Bulletin hebdomadaire • Actualités o Nouvelles > Répertoire ARCA > Travaux et événements • Regroupement des centres d'artistes autogérés du Québec //

Formation professionnelle [ [reseauartactuel.org](http://reseauartactuel.org) ] Devenir membre

◊ Calendrier • Éditions du RCAAQ // Offres d'emploi > Publications des centres d'artistes • Appels de dossiers > Offres de résidence espace livres • Liens // [reseauartactuel.org](http://reseauartactuel.org)

• Partenaire • Mémoires > Bulletin hebdomadaire • Actualités o Nouvelles et événements • Regroupement des centres d'artistes autogérés du Québec //

[ [reseauartactuel.org](http://reseauartactuel.org) ] Devenir membre




# Verticale Laboratoire numérique

450 934-6042  
info@verticale.ca

verticale.ca

VERTICALE



Arts actuels – Pédagogie – Communautés

## NOS PROJETS EN COURS

### **Percevoir/Couper/ Rassembler**

DOMINIQUE REY ARTS VISUELS  
Maison des artistes visuels  
francophones à Saint-Boniface

### **Carrefour**

GUILLAUME CÔTÉ ET  
GUILLAUME CAMPION ART SONORE  
École secondaire Jean XXIII  
et Calixa-Lavallée

### **Radio Ontario**

CHANTAL DUMAS ART SONORE  
Association sportive et  
communautaire du Centre-Sud

### **Bande à Félix**

KARINE RATHLE ET ÉLISE HARDY DANSE  
École secondaire Jeanne-Mance  
(classes d'accueil)

### **Se raconter maintenant**

JOHANNE JARRY LITTÉRATURE  
Centre d'hébergement  
Alfred Des Rochers (IUGM)

### **Poésie-slam**

YAOVI HOYI MUSIQUE  
Fédération culturelle  
canadienne-française

### **Formation en impression 3D**

ROBERT GAGNON ET ROBY PROVOST

936 Mont-Royal Est, 2<sup>e</sup> étage, Montréal - (514) 606-8276 - info@centreturbine.org - centreturbine.org

ELENA WILLIS  
momentabienna



www.elephant.org



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

# LA CULTURE EN REVUES

**sodep**  
Société de développement  
des périodiques  
culturels québécois

# MUTEK

festival international  
de créativité numérique  
et musiques électroniques

Montréal 22\_27  
Québec 08.2017  
Canada

# A/VISIONS

24.08

## A/VISIONS 1

The Light! It Swoons!

Robert Henke — Lumière III <sup>DE</sup>

25.08

## A/VISIONS 2

In the Realm of the Alchemical Interface

Maxime Corbeil-Perron <sup>CA</sup>

Alexandre Burton & Julien Roy

(artificiel) — Trois pièces avec des titres <sup>CA</sup>

Herman Kolgen — Impakt <sup>CA</sup>

26.08

## A/VISIONS 3

VoLuminous Visionariness

Lucas Paris — AntiVolume <sup>CA</sup>

Michela Pelusio &

Glenn Vervliet — SpaceTime Helix <sup>IT+BE</sup>

Jimmy Lakatos (artificiel) &

Murcof — Nebula <sup>CA+MX</sup>

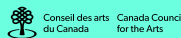


MONUMENT  
NATIONAL

Billets individuels + Passes

→ [muted.org/tickets](http://muted.org/tickets)

Québec



Canada Council  
for the Arts



CONSEIL  
DES ARTS  
DE MONTRÉAL

Bureau des festivals et  
des événements culturels  
Montréal

FACTOR

Canada

musicaction



BRITISH  
COUNCIL



ARTS COUNCIL  
ENGLAND



SRE



Consulato General  
de México en Montreal



AMEXCID



INSTITUT  
RAMON LLULL



AJUNTAMENT  
DE BARCELONA



INSTITUT DE CULTURA  
DE BARCELONA



QUARTIER  
DES SPECTACLES  
MONTRÉAL



ISTITUTO  
ITALIANO  
DI CULTURA



Red Bull Music Academy



TOURISME /  
MONTRÉAL



Solotech



Roland



NATIVE INSTRUMENTS



TOUCHDESIGNER  
BY DERIVATIVE



L.A.N.D.



QUARTIER  
DES SPECTACLES  
MONTRÉAL



# ETC MEDIA

## UNE INVITATION AU NUMÉRIQUE !

ETC MEDIA annonce qu'elle quitte le papier pour mettre davantage l'accent sur le format numérique de la revue.

Signe des temps, certainement !

Et «reflet» idéal des œuvres et des disciplines publiées.

Notre numéro «MAPPING & PROJECTIONS» est maintenant disponible !

Profitez de nos tarifs nettement plus avantageux !

## ABONNEMENT NUMÉRIQUE\*

3 numéros par an

Individu	1 an	19,00 \$
Institution	1 an	95,00 \$
OBNL		25,00 \$

## NUMÉRO

Numérique 8,99 \$

## PAPIER

18,27 \$

Numéros précédents

# 108-109-110

\*Taxes incluses et frais postaux inclus pour le format papier

Stewart Hall  
ART GALLERY

# GÉOPOÉTIQUE

DU 11 JUIN AU 15 OCTOBRE 2017

Géopoétique ou autres traits du paysage

- Parc Stewart

Géopoétique et expressions du mouvement

- Galerie d'art Stewart Hall

Commissaire : Kasia Basta



Programme d'activités culturelles  
pour le 150<sup>e</sup> anniversaire du Canada

Julie Picard  
*Les changements climatiques, 2016*  
Photo : Julie Bouffard



514 630-1254 | [www.geopoetique.ca](http://www.geopoetique.ca)

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

[www.RAAV.org](http://www.RAAV.org)  
[raav@raav.org](mailto:raav@raav.org)

LE REGROUPEMENT  
DES ARTISTES EN ARTS VISUELS  
DU QUÉBEC

# Vithèque

art vidéo  
animation  
documentaire  
vidéo danse  
cinéma expérimental  
fiction  
installation

Financé par le  
gouvernement  
du Canada

Canada



Conseil  
des arts  
et des lettres  
du Québec

P M E  
M T L  
CENTRE-VILLE

Découvrez  
votre nouvelle  
plateforme préférée  
[vitheque.com](http://vitheque.com)

La collection  
de Vidéographe

# DE QUOI L'IMAGE EST-ELLE LE NOM?



**MOMENTA** PHOTO | VIDÉO | MONTRÉAL  
BIENNALE DE L'IMAGE

Le Mois de la Photo à Montréal devient | becomes  
**MOMENTABIENNALE.COM**

Crédit photo  
Phoebe de Luis Arturo Aguirre



# WHAT DOES THE IMAGE STAND FOR?

7 SEPT – 15 OCT 2017

Commissaire invité | Guest curator

**AMI BARAK**



Conseil des arts  
et des lettres du Québec  
Québec



Canada Council  
for the Arts  
Conseil des arts  
du Canada



CONSEIL  
DES ARTS  
DE MONTRÉAL

Québec

Bureau des festivals et  
des événements culturels  
Montréal

Canada

Montréal



Consulat général  
de France à Québec

INSTITUT  
FRANÇAIS

TOURISME /  
MONTRÉAL

ادونيس آرئيس  
artis  
grant  
program

MICHEL LEMIEUX  
VICTOR PILON  
RAFAEL LOZANO-HEMMER  
MICHEL MARC BOUCHARD  
MOMENT FACTORY  
MARC SÉGUIN  
4U2C  
ILLUMINART  
YANN NGUEMA  
EZ3KIEL  
UQÀM  
MELISSA MONGIAT  
MOUNA ANDRAOS  
SAKCHIN BESSETTE  
DOMINIC AUDET  
ERIC FOURNIER  
ROBERT LEPAGE  
AMBIANCES DESIGN PRODUCTIONS  
ATOMIC3  
ÉCLAIRAGE PUBLIC/OMBRAGES  
LUCION MÉDIA  
UDO DESIGN  
DOMINIQUE AUDET  
MAXIME DAMECOUR  
DANNY PERREAULT  
SOFIAN AUDRY  
ALEXANDRE QUESSY  
DAME DIONGUE  
SEYDOU DOUSEY  
PERTE DE SIGNAL  
JOANIE LEMERCIER  
THOMAS VAQUIÉ  
DUO MARSWALKERS  
XAVIER VEILHAN  
ZAD MOULTAKA  
LEE WAN  
JULIEN PRÉVIEUX  
TEHCHING HSIEH  
ANDREY BLOKHIN  
GEORGY KUZNETSOV  
RECYCLE GROUP  
ARAM BARTHOLL  
KRZYSZTOF WODICZKO  
NAM JUN PAIK  
DOUG AITKEN  
IAN CHENG  
COD.ACT

ELECTRONIC DISTURBANCE THEATER  
JODI  
JOAN HEEMSKERK  
DIRK PAESMANS  
VNS MATRIX  
VIRGINIA BARRATT  
JULIANNE PIERCE  
FRANCESCA DA RIMINI  
JOSEPHINE STARRS  
MARTINE NEDDAM  
MOUCHETTE  
FRANÇOISE TOUNISSOUX  
INÈS ALLARD  
MATHIEU P. LAPIERRE  
ADRIANA SMITH  
ALBAN LOOSLI  
SIMON PROVENCHER  
CORY ARCANGEL  
IAN CHENG  
HEATHER DEWEY-HAGBORG  
MEGANE VOSHELL  
ALBAN-LOOSLI  
TONY OURSLER  
JOËLLE MOROSOLI  
ROLF MOROSOLI  
ALEX DA CORTE  
JAYSON MUSSON  
KORAKRIT ARUNANONDCHAI  
ADELITA HUSNI-BEY  
JOSETTE FÉRAL  
CAROLINE GAGNÉ  
JEAN-AMBROISE VESAC  
TANYA ST-PIERRE  
PHILIPPE-AUBERT GAUTHIER  
MARTINE CRISPO  
JEAN DUBOIS  
JULIE TREMBLE  
PHILIPPE HAMELIN  
LINE KATCHO  
HERRI KOPTER  
JÉRÔME MINIÈRE  
ALAN BASANTA  
FRÉDÉRIC DUTERTRE  
NICOLAS BERNIER  
JEAN-FRANÇOIS LAPORTE  
GEORGES DIDI-HUBERMAN  
NATHALIE BUJOLD

A  
T  
D  
E  
M  
C  
T  
E