

ETC MEDIA



REVUE D'ARTS MÉDIATIQUES
15 juin - 15 octobre 2014 11.50\$ 10€



L'OSM et la SAT présentent

har monie leh re

30 JUIN AU 15 AOÛT
DU LUNDI AU VENDREDI
19H ET 20H
DANS LA SATOSPHERE

SAT.QC.CA/OSM

Film immersif et musical mettant en scène l'Orchestre symphonique de Montréal et son directeur musical **Kent Nagano**.
Un plongeon au coeur de l'univers de la pièce Harmonielehre de **John Adams**.

LA SATOSPHERE
Axée sur la création d'expériences audiovisuelles tangibles et englobantes la Satosphère est le premier théâtre immersif permanent dédié au développement artistique. Plaçant le public au coeur des oeuvres, ce dôme (18m de diamètre par 13m de hauteur) forme un écran de projection sphérique sur 360 degrés et peut accueillir jusqu'à 350 spectateurs.

UNE PRODUCTION DE

 [Production figure 55]

 SOCIÉTÉ DES ARTS TECHNOLOGIQUES

 ORCHESTRE SYMPHONIQUE DE MONTRÉAL
Présenté par  Q7

PARTENAIRE MÉDIA

  musique



FORMATS

Librairie spécialisée en art actuel, littérature théorique et critique

librairieformats.org
514.842.5579

RÉSEAU ARTACTUEL

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

rcaa.org
514.842.3984

Deux initiatives au service de l'art actuel

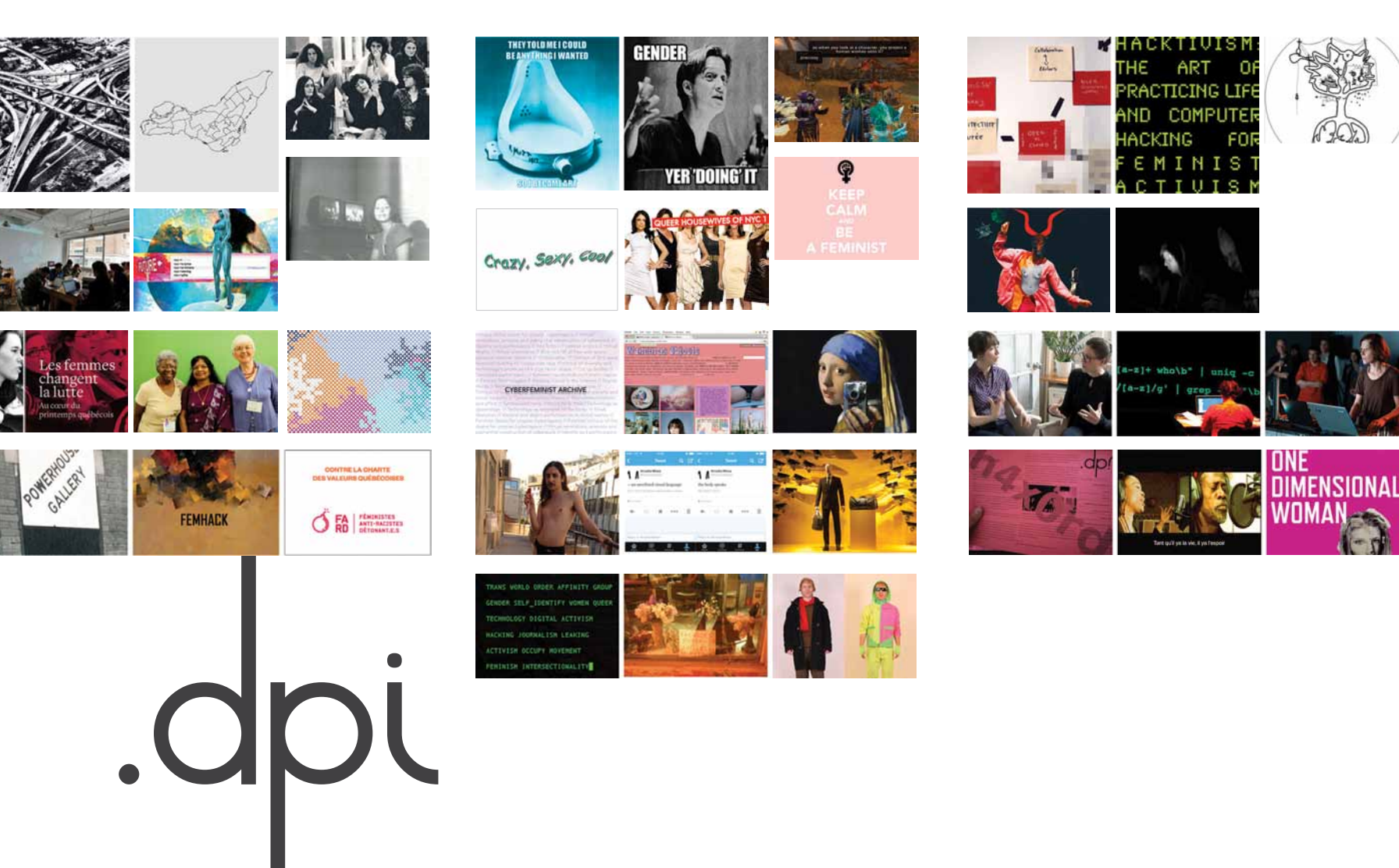
 REGROUPEMENT DES CENTRES D'ARTISTES AUTOGÈRES DU QUÉBEC

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

 Conseil des arts et des lettres Québec

 CONSEIL DES ARTS DE MONTRÉAL

 SDEVM SOCIÉTÉ DE DÉVELOPPEMENT ÉCONOMIQUE DU QUÉBEC



.dpi

Revue féministe d'art et de culture numérique / Feminist Journal of Art and Digital Culture

10^e ANNIVERSAIRE - NOUVELLE ÉQUIPE - NOUVEAU LOOK

- .dpi 27 Hacktivisme
- .dpi 28 Gender(ed) Cultures on the Internet
- .dpi 29 %100 Montréal
- .dpi 30 Cybersurveillance

À venir (automne 2014) : .dpi 31 Musiques

Rejoignez-vous à la communauté : dpi.studioxx.org

Vous désirez bloguer sur .dpi? Écrivez-nous : info@dpi.studioxx.org

Basée à Montréal et publiée en ligne depuis 2004, .dpi ouvre un espace de dialogue bilingue et interdisciplinaire pour la réflexion critique, la recherche, l'expérimentation, la documentation et les prises de position et propositions à l'intersection de l'art, des technologies et des féminismes.

Une production du StudioXX

Studio XX remercie le Conseil des arts du Canada, le Conseil des arts et des lettres du Québec, le Conseil des arts de Montréal, ses partenaires et ses membres pour leur soutien.



Feature: Contemporary Art Fair

October 23–26

Joey & Toby Tanenbaum Opera Centre
227, rue Front E. Toronto



Commanditaire
présentateur

Battat Contemporary
Birch Contemporary
Clint Roenisch
Equinox Gallery
galerie antoine ertaskiran
Stephen Bulger Gallery

Galerie Division
Galerie Donald Browne
Erin Stump Projects
Galerie Graff
Galerie Hugues Charbonneau
Jessica Bradley Gallery

Laroche / Joncas
Macaulay & Co. Fine Art
Monte Clark Gallery
Galerie Nicolas Robert
Patrick Mikhail Gallery
Galerie René Blouin

Galerie Simon Blais
Susan Hobbs Gallery
Galerie Trois Points
Georgia Scherman Projects
Republic Gallery

Produit par l'Association des galeries
d'art contemporain – AGAC
featureartfair.com



Centre d'artistes Vaste et Vague



© CHRISTINE COMEAU

23 mai au 12 juillet - **Installation picturale** | Brouillamini • Denis Bordeleau | Québec
14 juillet au 23 août - **Exposition de photographie** | Le gel • Flora | Paris
10 au 14 septembre - **L'aventure Vaste et Vague** | Raid art nature – Land Art
29 septembre au 12 octobre - **Art textile** – Au fil des fils... transmutations • Louyze Caro | Métis-sur-Mer
Sculpture textile et installation performée – Mutation • Christine Comeau | Montréal
18 septembre - **Soirée de performance** | Artistes invités [Norvège – Québec]

vasteetvague.ca

774, boulevard Perron, Carleton-sur-Mer, Gaspésie, Qc



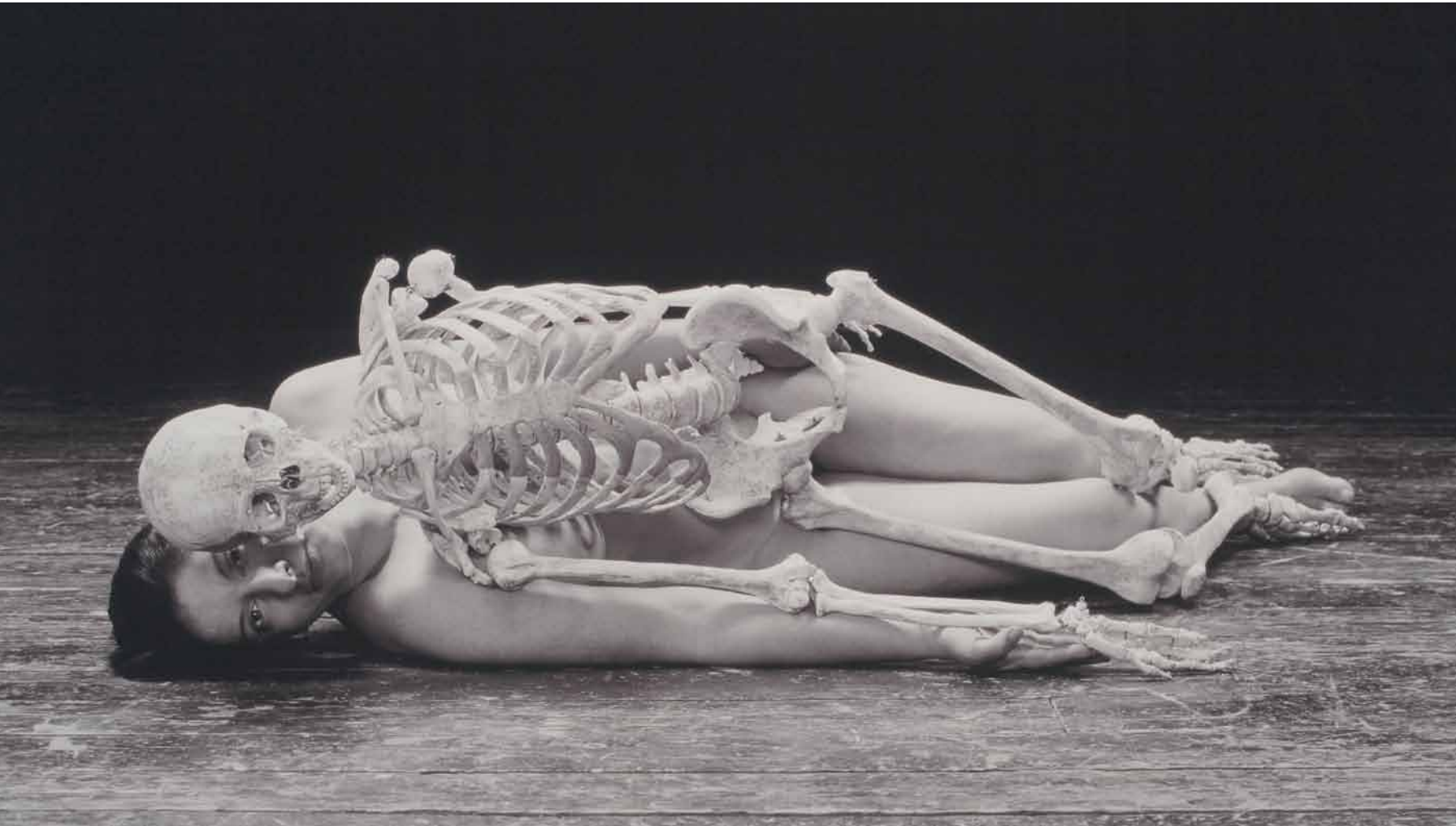
MA CRÉATION,
MES DROITS :
C'EST MON AFFAIRE
ET J'Y VOIS!

www.RAAV.org
raav@raav.org

LE REGROUPEMENT
DES ARTISTES EN ARTS VISUELS
DU QUÉBEC

LA BEAUTÉ DU GESTE

50 ANS DE DON



MARINA ABRAMOVIC, *SELF PORTRAIT WITH SKELETON*, 2003. ÉPREUVE CIBACHROME, 4/5, 125 x 200 (DIMENSIONS APPROXIMATIVES) / DON DE MONSIEUR ROBERT-JEAN CHÉNIER
COLLECTION MUSÉE D'ART CONTEMPORAIN DE MONTRÉAL / © COURTESY OF MARINA ABRAMOVIC AND SEAN KELLY GALLERY (NEW YORK) / SODRAC / PHOTO : RICHARD-MAX TREMBLAY

UNE EXPOSITION POUR CÉLÉBRER LE 50^E ANNIVERSAIRE DU MUSÉE,
RÉUNISSANT QUELQUE 200 ŒUVRES MAJEURES OFFERTES EN DON AU MAC. UN VASTE HOMMAGE AUX GRANDS COLLECTIONNEURS
ET ARTISTES QUI ONT FONDÉ ET CONSTRUIT LE MUSÉE D'ART CONTEMPORAIN.

50

ANS DU MAC

MUSÉE D'ART CONTEMPORAIN DE MONTRÉAL

PARTENAIRE PRINCIPAL



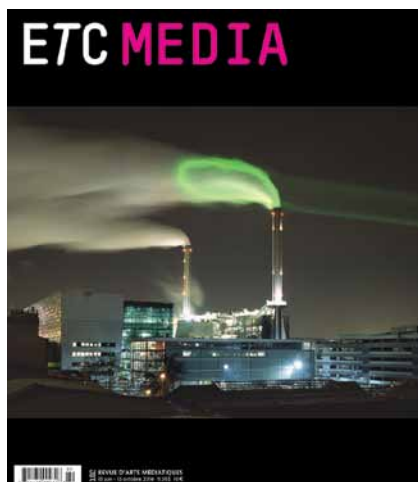
DU 19 JUIN AU 7 SEPTEMBRE

185, RUE SAINTE-CATHERINE OUEST, MONTRÉAL ☎ PLACE-DES-ARTS MACM.ORG



MUSÉE D'ART
CONTEMPORAIN
DE MONTRÉAL

Québec



HeHe, *Nuage vert*.
©Photo : HeHe.
Voir p. 12.

ETC MEDIA, n° 102, 15 juin - 15 octobre 2014. ETC, fondée en 1987, incorporée en 1989 sous la raison sociale Revue d'art contemporain ETC inc., est un organisme sans but lucratif qui a pour objectif la promotion et la défense de l'art contemporain. CONSEIL D'ADMINISTRATION : Isabelle Lelarge, présidente; Colette Mendenhall, vice-présidente; Manon Blanchette, administratrice; André Dufour, administrateur. COMITÉ DE RÉDACTION : Sophie Castonguay, Éric Desmarais, Claudine Hubert, Valérie Lamontagne, Mériel Lehmann, Isabelle Lelarge. DIRECTRICE ET RÉDACTRICE EN CHEF : Isabelle Lelarge. Directrice des communications : Arkadi Lavoie Lachapelle. Assistante : Sonia Léger. CORRECTION, RÉVISION, TRADUCTION : Josette Lanteigne (français), Oana Avasilichioaei, Janet Logan (anglais). GRAPHISME : Alain Paradis. CONCEPTION GRAPHIQUE : Isabelle Lelarge. IMPRIMEUR : LithoChic, Québec. DISTRIBUTION : LMPI (Canada); ETC paraît les 15 octobre, 15 février, 15 juin. TARIFS D'ABONNEMENT : individu : 28\$ (1 an); 50\$ (2 ans); étudiant : 22\$ (1 an). Institution : 50\$ (1 an); OBNL : 35\$ (1 an). Étranger : 75\$ individu; 95\$ institution. ETC MEDIA est également disponible par abonnement numérique : 15\$ (1 an) individu; institution (www.erudit.org). SECRÉTARIAT, PUBLICITÉ ET ABONNEMENT : C.P. 660, Succursale de la Station, Prévost, QC J0R 1T0, Canada. Tél. 450-335-0951; COURRIER ÉLECTRONIQUE : etc.artactuel@videotron.ca. SITE WEB : www.etcmontreal.com. Facebook : ETC LA revue de l'art actuel. Les articles publiés n'engagent que la responsabilité des auteurs. Tous droits de reproduction et de traduction réservés ©ETC MEDIA. ETC MEDIA est une revue publiée par le soutien du Conseil des arts et des lettres du Québec, de Patrimoine canadien, et de la Conférence régionale des élus des Laurentides (CRÉ). Membre de la SODEP. Indexée dans Érudit, Repère, Canadian Periodical Index, ARTbibliographies Modern, Art Index et Art Abstracts. Dépôts légaux (sur parution) : Bibliothèque nationale du Québec, Bibliothèque nationale du Canada, ISSN 2368-030X (Imprimé); ISSN 2368-0318 (En ligne). Imprimé au Canada.



RÉSIDENCE IN SITU
ÉCHANGE AVEC RAD'ART
DU 18.08.14 AU 21.09.14
5@7 D'OUVERTURE LE 04.09.14

OLTRE L'ATOMO UMANO ANTHONY DI FURIA (IT)

Conseil des arts
et des lettres Québec
Culture,
Communications et
Coopération Régionale Québec
Conseil des Arts
du Canada Canada Council
for the Arts
Boîte Bleue
RAD'ART
VILLE DE
québec
artéco
la
chambre
blanche



La Bande Vidéo 2014-2015

Expositions

Jacynthe Carrier
Andréanne Michon
Karoline Georges
Pierre Blache

Résidences

Anaïs Caura
Alexandre Roy
Andrée-Anne Roussel
Justin Roy
Marc-Antoine K. Phaneuf
Pierre Blache

LES EUX, Jacynthe Carrier, 2013.

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

ZÉRØ FUTUR{E}

Le futur est obsolète.

11 / 07-15 / 14

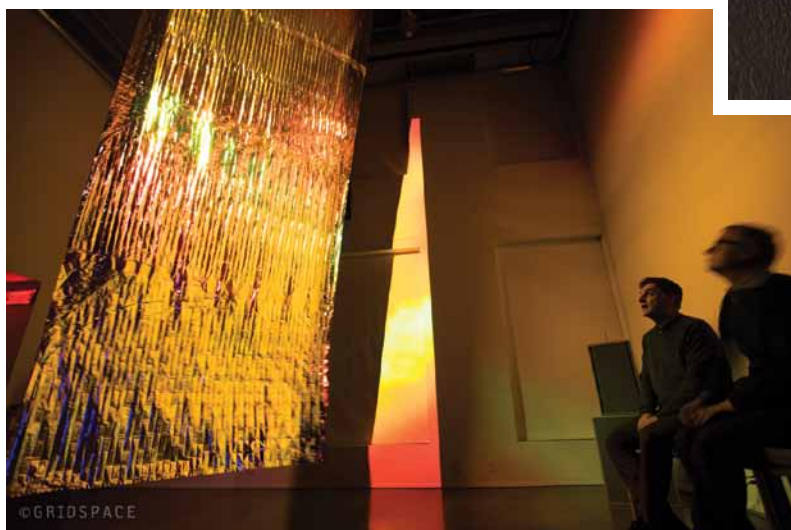
102 Dans ce numéro



Erin Sexton.
© Photo : Justin Desforges.



AElab, *Milieus associés*.
© Photo : Gridspace.



Darsha H.
© Photo : Justin Desforges.

11 ÉDITORIAL
Isabelle lelarge

12 PRINTEMPS MONTRÉALAIS AU SOUFFLE ÉLECTRIQUE
Esther Bourdages

26 L'ARTISTE DEVIENDRAIT-IL DÉMIURGE ?
Sophie Castonguay

30 WOULD THE ARTIST THEN BECOME A DEMIURGE?
Sophie Castonguay

31 TINO SEHGAL : CE QUI A LIEU
Gilbert Turp

34 EN TEMPS RÉEL. NOTES SUR LA NOUVELLE EXPRESSIVITÉ DE LA LENTEUR
Rosanna Gangemi

40 IN REAL TIME. NOTES ON NEW EXPRESSIONS OF SLOWNESS
Rosanna Gangemi



Yin Gao.
© Photo : Dominique Lafond.

44 ALIÉNÉS DE TOUS LES PAYS, UNISSEZ-VOUS !

Anne-Marie Bouchard

50

PATRICK BERNATCHEZ : « 77K, 1^{er}, 2^e, 3^e MOUVEMENT »

Mériol Lehmann

52 COLLECTING ART IN THE AGE OF ACCESS.

INTERVIEW WITH RORY BLAIN, DIRECTOR OF SEDITION

Pau Wælder

57 COLLECTIONNER DES ŒUVRES D'ART À L'ÈRE DU LIBRE ACCÈS À INTERNET.

ENTRETIEN AVEC RORY BLAIN, DIRECTEUR DE SÉDITION

Pau Wælder

62 YING GAO – THE ARTISTRY OF TECHNOLOGIZED FASHION

Valérie Lamontagne

66 CHRIS MARKER, JON RAFMAN : NOTRE RAPPORT AUX IMAGES

Sylvain Campeau

70 CHRIS MARKER, JON RAFMAN : OUR RELATION TO IMAGES

Sylvain Campeau

102 Dans ce numéro



Rosika Desnoyers.
© David Tomas.



Élaine Frigon.

74 DE LA TEXTURE VIDÉO. ENTREVUE AVEC ÉLAINE FRIGON
Vincent Arseneau et Pascale Malaterre

80 LI ALIN ET CÉCILE MARTIN, LE DEGRÉ ZÉRO DE LA TECHNOLOGIE :
DE L'IMPRÉVU À L'INESPÉRÉ
Sylvie Tourangeau

84
AFTERATLAS, LE MONTAGE COMME ARME SPECTRALE
Marie-Odile Lancôt+David

88 AN INTERVIEW WITH DAVID TOMAS CONCERNING HIS RECENT
COLLABORATION WITH ROSIKA DESNOYERS, PART II
Marc James Léger



Georges Didi-Huberman et Arno Gisinger.
© Beirut Art Center.

PN, FTA, FIFA, AS, MBAM



Du jamais vu à Montréal ! Cinq organismes et organisations de la culture des arts actuels et contemporains, dont au moins un consortium, remportent, de mars à juin dernier, un succès de foule et d'estime qui fracasse toute attente. Pour sa première édition, le **PN** (Printemps numérique) dépasse ses propres objectifs, en établissant des records d'assistance et de participation. La synergie entre 77 organismes des scènes des arts numériques et médiatiques de Montréal a permis d'atteindre 100 000 participants, dont 52 000 festivaliers. Montréal peut, certes, se glorifier d'être couronnée capitale des arts numériques en Amérique du Nord alors que, dorénavant, elle offre, à grande échelle, à ses citoyens et visiteurs, une proposition internationale qui fait émerger des espaces interactifs, des expériences immersives, des productions 3D, de la musique électronique de pointe, des performances visuelles et sonores, des installations, des projections et des visites de studios. Ceux qui œuvrent dans les arts numériques et médiatiques se manifestent en s'infiltrant dans le tissu urbain. C'est ce qui rend ces événements si efficaces et fascinants. Le cas du groupe français HeHe illustre parfaitement la part de risque et d'expérimentation de ces nouvelles approches. Le nuage vert que nous publions en page couverture provient d'un rayon laser vert qui est dirigé vers les nuages de vapeur produits par les cheminées des villes. Il ne s'agit pas d'une retouche ou d'un leurre photographique, mais bien de la réalité, alors que ce vert intense qui resplendit dans la nuit nous semble si palpable. Cette approche réconcilie le politique et le contemplatif tout en illustrant avec élégance et poésie la force, ici, de dénonciation d'une œuvre numérique au service d'un propos écologique.

Le **FTA** (Festival TransAmériques en danse, théâtre, performance) a également fait exploser, littéralement, ses propres records d'assistance avec un taux de 95 %, pour 25 spectacles et 82 représentations, auxquels participèrent quelque 118 professionnels des arts de la scène issus de 22 pays.

Le **FIFA** (Festival international du Film sur l'Art), qui fête sa 30^e année, connaît un accroissement de ses publics et du nombre de films programmés (270), avec des salles comblées 10 jours durant.

L'autre méga événement reçoit 100 000 visiteurs quotidiennement, pendant 16 jours. Art Souterrain (**AS**), avec ses 123 artistes, est la plus longue galerie au monde, sur 7 km souterrains. On y trouve 30 activités gratuites dans 15 édifices, avec pour mission de s'insérer dans le tissu urbain des travailleurs.

Enfin, récemment, le **MBAM** (Musée des beaux-arts de Montréal) nous a appris que 2013 aura été, en 153 ans, son année la plus faste avec 1 million de visiteurs.

Les publics, qu'ils soient participatifs ou spectateurs acheteurs, prennent une proportion démesurée si on leur soumet de nouveaux types d'événements, de très grands événements en fait, et des œuvres qui bousculent. Les temps sont mégalos. Les temps sont singuliers. Les temps changent. Et les publics sont au rendez-vous. Enfin ! Cela nous semble aussi digne d'une anomalie (*sic*), voire incongru, certainement non conventionnel. Bref, il était temps que Montréal ait ce que d'autres villes dans le monde ont depuis longtemps. Soit des œuvres fortes pour des publics qui nous surprennent par tant d'ouverture et tant d'intérêt pour l'art.

En publiant un deuxième numéro qui témoigne, de nouveau, de son engagement envers des œuvres spectaculaires qui marquent leur temps et les disciplines artistiques auxquelles elles se rattachent, ETC MEDIA entre dans cette mouvance et passe à 104 pages par numéro, tout en offrant des traductions où chaque langue a son espace entier et son iconographie. Ouvrez nos pages, vous ne serez pas déçus. Une revue qui se consacre entièrement aux arts médiatiques et numériques, c'est une rareté, mais quel joyau !

A first for Montreal! Between March and June, 2014, five cultural institutions and organizations of current and contemporary art, including at least one consortium, surpassed all expectations by soliciting an unprecedentedly popular and enthusiastic response from the public.

In its first edition, **PN** (Montreal Digital Spring) exceeded its objectives, setting high attendance and participation records. The synergy among the 77 digital and new media art organizations of Montreal drew 100 000 participants, including 52 000 festival-goers. Montreal can certainly boast of being crowned the digital arts capital of North America, since it offers its citizens and visitors an extensive international showcase of interactive spaces, immersive experiences, 3D productions, cutting-edge electronic music, visual and sound performances, installations, projections, and studio visits. Those who work in the digital and new media arts make their presence felt by permeating the urban fabric, which is what renders these events so captivating and effective. The example of the French group HeHe perfectly illustrates the risk and experimentation inherent in these new approaches. The *Green Cloud* reproduced on our cover was created by aiming a laser beam at the vapour clouds emitted by a city's smokestacks. This is not a matter of photo editing or illusion but of a reality as palpable as the intense green illuminating the night. This approach reconciles the political with the contemplative, while poetically and elegantly illustrating a digital work's denunciatory force in the service of an ecological vision.

The **FTA** (Festival TransAmériques of dance, theatre, performance) also shattered its attendance record with an increase of 95% for 25 shows and 82 performances, in which some 118 performing arts professionals from 22 countries participated.

The **FIFA** (International Festival of Films on Art) celebrated its 30th year with an increase in the number of films scheduled (270) and with audiences packing the theatres over its 10 days.

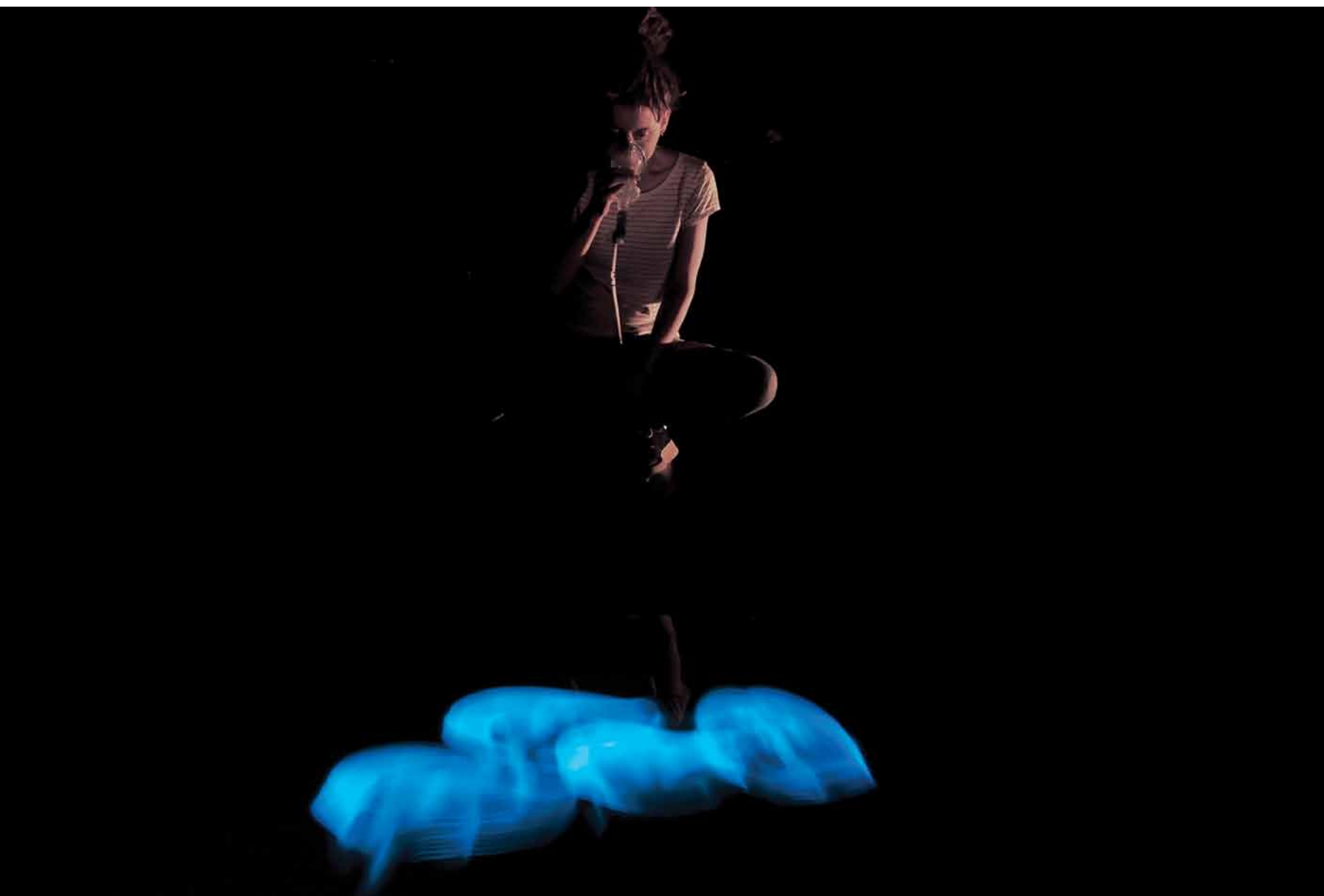
The other major event had 100 000 visitors daily for 16 days. **AS** (Art Souterrain) showcased 123 artists throughout the world's longest art gallery, stretching for 7 km underground, as well as via 30 free activities in 15 buildings, with the mission to integrate art into the urban life of working citizens.

Lastly, the **MMFA** (Montreal Museum of Fine Arts) recently announced that 2013 was the most prosperous of its 153 years with 1 million visitors.

Audiences, whether as participants or paying spectators, increase in vast numbers when offered new types of events, especially very large-scale ones, and challenging works. Our times are power-hungry. Our times are remarkable. Our times are changing. And the public is showing up. At last! This almost seems like an anomaly (*sic*), or something incongruous, certainly unconventional. In short, it's about time that Montreal has what other cities have had for a long time: compelling work for audiences who surprise us with their openness and interest in art.

By publishing a second issue, once more committed to spectacular works that impact their time and related art disciplines, ETC MEDIA is in step with this movement, increasing its issues to 104 pages each and providing translations in which each language has its own space and illustrations. Peruse our pages; you won't be disappointed. A magazine devoted entirely to the digital and new media arts is a rare gem!

Isabelle Lelarge



Laura Colmenares-Guerra et Todor Todoroff,
Lungs [The Breather].
© Photo : Gridspace.

P r i n t e m p s
m o n t r é a l a i s
a u s o u f f l e
é l e c t r i q u e

Montréal bat au rythme des arts numériques/médiatiques/technologiques, au point qu'elle a acquis au fil des années un rayonnement impressionnant sur la scène internationale en se démarquant par sa variété d'infrastructures, de ressources et la pluralité des communautés impliquées. Sur le plan de la création artistique, le centre Oboro ainsi que des manifestations telles que Mutek et Elektra sont devenus des chefs de file. En parallèle, les industries dites « créatives » occupent beaucoup de terrain. Montréal est devenue un terreau si fertile en la matière qu'on annonçait dernièrement sa possible conversion en « ville intelligente », ce qui incite déjà des multinationales américaines à vouloir exploiter cette lucrative opportunité.

Cette année, la métropole instaure le Printemps numérique (PN), un événement appelé à devenir récurrent. Il a comme mandat de rassembler les principaux acteurs de la scène des arts

Robyn Moody,
Wave Interference.
Photo : N. M. Hutchinson.







numériques. Le temps d'une saison, nos parcours quotidiens seront jonchés de technologies. La manifestation aspire à conjuguer l'art, la science et la technologie au moyen de différents canaux de diffusion, laboratoires universitaires, musées, centres d'artistes, maisons de la culture, festivals, etc.

La deuxième édition de la BIAN, le festival Elektra renouvelé en Biennale internationale d'art numérique, propose une programmation forte autour du thème PHYSICAL/ITÉ. La place du corps et la matérialité dans le numérique sont explorées au moyen d'une variété de procédés, l'installation immersive, la robotique, l'art cinématique, la vidéo, le jeu vidéo, la réalité virtuelle, etc. À l'ère des nouvelles technologies, le corps-machine et sa faculté cognitive engendrent plusieurs questions. Ainsi, le chercheur américain Ray Kurzweil annonce la « singularité », un concept prévoyant que les machines devien-

dront « conscientes » dès 2029. La thématique met en avant l'expérience polysensorielle. Elle reprend ce que relevait déjà l'historienne de l'art Rosalind Krauss par rapport aux œuvres cinétiques du sculpteur belge Pol Bury, à savoir que l'art technologique a cette faculté de « tenir les sens en éveil ».

Au Musée d'art contemporain, les artistes belges Laura Colmenares Guerra et Todor Todoroff présentent *Lungs [The Breather]* : une installation interactive dans laquelle la respiration du spectateur génère du mouvement et du son. Dans l'esprit d'une esthétique de science-fiction, les visiteurs sont conviés à s'immiscer dans un environnement peu éclairé, à enfiler un masque respiratoire et à s'asseoir autour d'un bassin rempli de peinture blanche liquide où sont projetées des méduses virtuelles. Le souffle du participant occupe un rôle primordial en ce qu'il contribue à moduler les chorégraphies des créatures marines.

Œuvres audiovisuelles teintées de théâtralité

Au Centre Phi, l'installation permutative et performative *Milieux associés*, du duo montréalais Ælab combine une bande audio ambiante et une membrane virevoltante sur laquelle est projetée une vidéo. Les jeux de lumière qui se réfléchissent sur ce tissu argenté produisent un effet hypnotisant et confèrent au tout un aspect de mise en scène. Dans une petite salle adjacente, on peut entendre de basses fréquences sous une table; couché ou assis, le visiteur est invité à expérimenter la dimension tactile des vibrations sonores.

Wave Interference, l'installation audiovisuelle de Robyn Moody au Musée d'art contemporain, campe une forte présence tant sur le plan sonore que sur le plan visuel : une sculpture cinétique composée de tubes fluorescents, animée d'un mouvement ondulatoire, déploie un flux lumineux.





HeeWon Lee, *Infinity III*, 2013. Installation vidéo. © Photo : Gridspace.





Erin Sexton, *Crystalline Domain*, 2014.
Installation audio-visuelle, électronique,
éléments en cristallisation.
© Photo : Justin Desforges.



Laura Colmenares-Guerra et Todor Todoroff, *Lungs [The Breather]*. © Photo : Gridspace.

Juxtaposée à celle-ci, un orgue, déraciné de la salle de concert, retentit en solo de longues notes, expérience intemporelle et très contemplative. L'artiste de Calgary assemble des objets domestiques et des mécanismes afin de créer une expérience sonore envoûtante. Un autre versant de sa pratique aborde un sujet sociopolitique au Centre Phi avec l'installation cinétique *Power 2 : Heart Lake as Seen Through the Eyes of Manley Natland*. Le titre renvoie directement au géologue américain ayant mis au point un processus qui permet de séparer le pétrole des sables bitumineux au moyen d'explosions nucléaires souterraines. Une centaine de petits moteurs noirs en mouvement assemblés au sol dessinent le profil du lac Heart. L'artiste explique le choix de ce lac par son nom même, Heart, cœur, cet élément fragile qui soutient la vie.

Engagement

D'autres œuvres engagées font partie de la BIAN, telles que *Nuage Vert*, du duo français HeHe, Helen Evans et Heiko Hansen à la Galerie B-312. Une vidéo présente leur intervention en Finlande et en France, consistant à projeter un

faisceau lumineux vert sur les fumées d'une centrale thermique ou d'un incinérateur. Il en est résulté une grosse masse vaporeuse verte fluorescente qui apparaît comme un fléau dans le paysage urbain. Sur le mur, une documentation rappelle les procédures d'autorisation auprès des instances civiles lors de leurs démarches en banlieue parisienne.

Paysage

Le paysage constitue l'un des référents maintes fois déclinés par la BIAN. *PLASM*, de l'artiste interdisciplinaire et chercheur indépendant italien TeZ, présente l'une des installations immersives les plus fascinantes de la biennale. La composition générative de la vidéo, évoquant une odyssée dans un univers biologique aux formes fluides noires et blanches, s'inspire des théories des systèmes chaotiques et non linéaires du mathématicien Alan Turing. La Boîte noire d'Hexagram-Concordia accueille le projet et réunit les conditions idéales grâce à sa grande échelle et à son acoustique, propices aux expériences sonores. La vaste superficie laisse beaucoup d'espace à la projection grand format et à la spatialisation

de la trame sonore électronique aux pulsations épurées.

L'Allemande Kerstin Ergenzinger² expose deux installations liées à l'environnement immédiat qui les reçoit. À OBORO, Kerstin Ergenzinger développe sous l'aspect d'un ballet minimaliste de tiges mécaniques, similaire à un champ d'herbes, un système très sensible réagissant aux microcourants d'air provoqués par le mouvement ambiant, ce qui rappelle les oscillations des sculptures filiformes de l'artiste cinétique Len Lye. L'ensemble émet des sonorités très subtiles, proches d'un murmure. Au Goethe-Institut, l'artiste anime les vitrines avec *Visages insondables*, une installation vidéo in situ qui traite des variations du mouvement de l'eau, ouvrant par extension une réflexion à propos des notions de support, surface et cadre. Autre vidéo immersive, *Infinity*, de l'artiste d'origine coréenne Hee Won, présentée à la cinémathèque, enveloppe le spectateur d'une nuée d'oiseaux qui déferlent.

DIY

En revanche, certaines œuvres abordent le terrain de la technologie avec des moyens de



Samuel St-Aubin, *De choses et d'autres*, 2014. © Photo : Gridspace.

production modestes, comme l'approche DIY, qui relève d'un savoir-faire artisanal, soit sur le mode du bricolage, soit par le détournement de l'objet du quotidien. Avec *Parcours défini*, l'artiste montréalais Samuel St-Aubin a mis en scène à la Maison de la culture Marie-Uguay tout un assortiment de plats dans lesquels de petits poids accomplissent des trajectoires circulaires, d'où retentissent de petits sons de percussions. Le centre d'art Eastern Bloc signe la sixième édition de son festival Sight + Sound, qui regroupe sous l'idée de Science Fiction un programme de projets inventifs pourvus d'une forte teneur critique. *Feedback Babies*, l'installation sonore de Darsha Hewitt, exploite les interférences radio et les retours d'information émis par des moniteurs pour bébé Fisher-Price.

La BIAN a su se tailler une place de choix au sein de l'énorme portail déployé par le PN en offrant des œuvres originales encadrées par une ligne de pensée critique et une esthétique cohésive. Le PN, quant à lui, éparpille trop d'activités, manque d'un cadre conceptuel et d'un concept fédérateur. Par conséquent, il ne fournit pas

de définition précise de la culture numérique et technologique. Le spectateur s'y perd, doit faire le tri entre projets artistiques au contenu substantiel et projets superficiels, intégrés dans une logique commerciale du tape-à-l'œil en vue d'une consommation rapide. En adoptant l'expression de Montréal « ville créative », le PN devrait plutôt jouer de prudence, car une telle étiquette a tendance à positionner les villes dans un axe socio-économique, les transformant de la sorte en marchandises.

Comment mesurer le succès du PN ? Un numéro du magazine *Open* dédié à une lecture critique des biennales d'art contemporain comme phénomène global, sous un angle socio-politico-économique, concourt à éclairer notre interrogation. Transposant le modèle de la biennale, manifestation au rayonnement international, à celui du PN, le texte du théoricien de l'art Thierry de Duve fait un constat factuel qui se rapporte au présent contexte que nous étudions : « A success of a biennial also has to do with the changing of the balance of power in the international art world by focusing critical centres and towards the periphery...

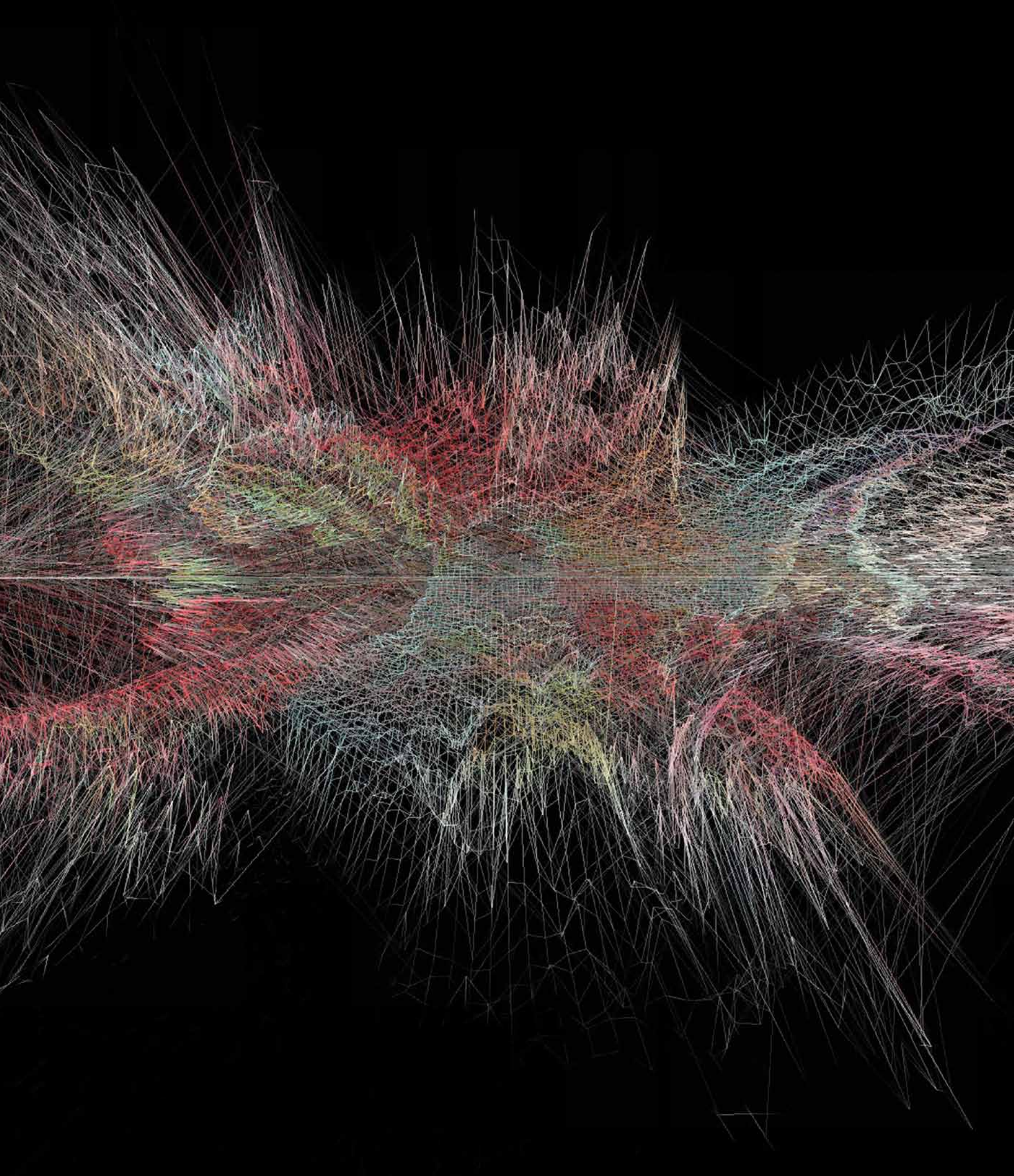
*it is at the biennials that an art marginalized from the hegemonic centres may appear*³ ». Le PN n'a pas su rendre solidaires les groupes tendant vers le même objectif. Au lieu de cela, un déséquilibre dans la diffusion y règne : les organismes prospères possèdent les meilleures conditions tandis que les laboratoires indépendants, les petits centres d'artistes sont confinés à une place marginale, qui alloue une faible visibilité à leurs expérimentations. Un cloisonnement demeure : les grands joueurs dominent sans surprise l'écosystème des arts technologiques, au détriment des petits joueurs.

Esther Bourdages

1 Rosalind Krauss, *Passages : une histoire de la sculpture de Rodin à Smithson*, Paris, Macula, 1997, p. 233.

2 L'écrivain et auteur Daniel Canty publiera un essai sur *Whiskers in Space* de Kerstin Ergenzinger qui a été présenté à OBORO, dans le prochain n° 103 d'ETC MEDIA.

3 Thierry de Duve, « The Global and the Singuniversal. Reflections on Art and Culture in the Global World », *Open*, n° 16, 2009, p. 45.





Alice Jarry, *Spectrales*, 2014.

L'artiste deviendrait-il démiurge ?

L'art actuel nous donne à voir de plus en plus d'œuvres interactives. Que ce soit par le biais d'installations usant de nouvelles technologies ou par l'usage de tactiques invitant le spectateur à interagir physiquement dans l'œuvre, l'art d'aujourd'hui sollicite de plus en plus directement le spectateur. Cela soulève un questionnement sur le rôle que joue l'interactivité dans la réception de l'œuvre d'art.

Lorsque l'œuvre retient ne serait-ce que quelques secondes de plus le regard du spectateur, elle parvient parfois, dans ce mouvement, à susciter un second regard. Sans être le propre de l'œuvre interactive, ce phénomène où quelque chose dans l'œuvre retient mon regard et se révèle ainsi à moi est techniquement présent à même le dispositif interactif. À cette différence près que dans l'œuvre interactive, non seulement le regard est-il convoqué mais, bien souvent, le corps entier. Dans pareil cas, on ne peut parcourir l'œuvre sans y participer. Les éléments constitutifs de l'œuvre se présentent au spectateur uniquement lorsqu'il y participe. Nombreuses sont les œuvres interactives où la participation permet au spectateur d'expérimenter l'environnement par une extension du regard, offrant ainsi un autre point de vue sur le monde. Par le biais de prothèses, le corps se libère de ses contraintes et appréhende son environnement autrement. Une fois la combinaison enfilée ou la prothèse installée, le spectateur doit s'abandonner et faire, parfois malgré lui, l'expérience de sa propre pudeur. Ce changement de paradigme introduit dans le processus esthétique « *l'action comme une réponse directe à la perception*¹ ». L'expérience, conditionnelle à la participation, intègre le spectateur au centre

de l'œuvre. Ce qui amène à poser la question suivante : la contrainte qui oblige le spectateur à intervenir dans l'œuvre favorise-t-elle la possibilité d'une rencontre ? Pour certains, l'œuvre interactive apparaît comme une invitation de la part de l'artiste dont la pratique s'intéresse d'emblée à la place du spectateur, pour intervenir les rôles. Ainsi, le spectateur se prête à l'expérience physique que l'artiste a élaborée pour lui. L'invitation à participer est perçue comme un geste hospitalier. Mais comme le dictent les lois de l'hospitalité, l'hôte fait ce qu'il peut pour que l'invité se sente chez lui, tandis que l'invité sait qu'il n'est pas réellement question de faire comme s'il était chez lui. Il est plutôt question, dans ce geste où l'invitation est acceptée, de se prêter au jeu de l'autre. Chez d'autres spectateurs, le sentiment d'être contraint à participer à l'œuvre agit comme un empêchement de laisser libre cours au mouvement du regard et, donc, ruine en partie les conditions de réception de l'œuvre. C'est peut-être la raison pour laquelle nombre d'artistes créent des dispositifs à travers lesquels le spectateur active l'œuvre malgré lui, sans avoir le temps de réfléchir à la question de savoir s'il désire ou non participer au dispositif. Avec l'œuvre *Public sous-titré* (2005), de Rafael Lozano-Hemmer, le spectateur est repéré, puis poursuivi par un faisceau lumineux projetant sur lui un verbe à la troisième personne du singulier. Pour se défaire de ce mot sans avoir à quitter les lieux, il doit toucher une autre personne. L'autre nous libère ainsi de notre captivité.

Les dispositifs des œuvres interactives demandent généralement un certain investissement de temps et amènent le spectateur dans une série

d'actions et de réactions l'obligeant à ajuster son jugement à plusieurs reprises. *L'action subie*², ce moment où l'expérience a préséance sur le jugement, se prolonge tandis que l'œuvre se déploie devant le spectateur. « *L'intégration du spectateur à une chaîne d'actions et de réactions renouvelle les données de l'expérience et induit de nouveaux comportements*³ ». Alors que devant une œuvre n'étant pas explicitement interactive, la durée de *l'action subie* est déterminée par l'appréhension du spectateur, dans l'œuvre interactive, c'est d'abord l'artiste, par le biais du dispositif, qui contrôle en partie les appréhensions du spectateur. Tout comme l'art de la performance, l'art interactif fait donc entrer dans le champ des arts visuels la possibilité de contrôler techniquement la durée de *l'action subie*. Ainsi, l'œuvre gagne du temps. L'artiste impose au spectateur un temps pour parcourir l'œuvre.

Dans notre société où une quantité massive d'images est consommée quotidiennement, où chaque événement est récupéré et transformé aussitôt en une réduction langagière, un *cliché*, l'interactivité peut permettre de maintenir la possibilité d'une ouverture, du moins technique. Lorsque l'on se lasse de regarder une œuvre, même si on n'y a encore seulement jeté un coup d'œil, il nous est toujours possible de quitter les lieux. Au contraire, le spectateur se prêtant, du début à la fin, à la marche à suivre du dispositif d'une œuvre interactive peut avoir l'impression d'avoir parcouru entièrement l'œuvre. Mais puisqu'on ne peut parcourir une œuvre que partiellement, cette impression ne sera liée qu'au dispositif technique et non à l'agencement d'énonciation qui, lui, ne peut être saisi entière-

ment. La perception du mouvement dans l'œuvre interactive, même si ce mouvement est déclenché par le spectateur, ne répond pas au mouvement de la perception. Aussi, le mouvement de l'œuvre est toujours subordonné à celui de la pensée. Étrangement, lorsque l'interactivité a lieu entre des éléments constitutifs de l'œuvre, on a soudainement l'impression qu'une partie de l'œuvre est dotée de perception. Je pense notamment à l'installation *la Harpe à Nuages* (1997), de Nicolas Reeves, traduisant en sons, en temps réel, la structure des nuages qui passent au-dessus d'elle. L'œuvre du compositeur Luc Ferrari qui fait participer le public, « *J'ai tort, j'ai tort, j'ai mon très grand tort* » (1969) est une imitation/dialogue pour chœur mixte. Dans cette œuvre, en plus de lire la partition, le chœur a reçu la consigne d'imiter son public. C'est ainsi que chaque tousotement, éternuement, raclement de gorge ou murmure devient un acte constituant l'œuvre. Le public devient ainsi une tribune où certains brûlent de participer alors que d'autres retiennent leur souffle, de peur que leur respiration même soit reprise par le chœur. Dans un tel concert, la réception fait symptôme. À l'ère des communications, on peut se demander si l'œuvre interactive n'est pas la façon la plus directe pour l'artiste de communiquer l'expé-

rience qu'il souhaite faire vivre au spectateur. L'artiste deviendrait-il démiurge ? Pourtant, l'interactivité a sa part d'échec. Peu importe la précision du dispositif, il y aura toujours un spectateur pour n'y rien comprendre et se trouver là où il ne devrait pas être. Par exemple, que dire du spectateur qui, au lieu de faire l'expérience de l'œuvre interactive, choisit ou se trouve malgré lui en train d'observer un autre spectateur faisant l'expérience de l'œuvre ? Son expérience est-elle entière ?

Là où l'interactivité permet au spectateur de jouer le rôle d'un interprète et d'investir le dispositif de sa propre subjectivité, on constate que la façon dont l'action est subie se condense dans l'action comme réponse directe à la perception. Dans pareil cas, la réception de l'œuvre devient en partie visible. Le spectateur affiche sa posture, volontairement ou malgré lui, dans sa manière de participer.

Je me revois assise au sol dans *This situation* (2007), une œuvre finement élaborée par Tino Sehgal, présentée en 2013 au Musée d'art contemporain de Montréal par la commissaire Lesley Johnstone. *This situation* est une œuvre sans objet ni image, par laquelle le spectateur assiste à une discussion orchestrée autour de citations et de questions préoccupant l'artiste. Cette œuvre

offre au spectateur un espace de conversation où il est convié, à certains moments, à participer à la discussion. Dans *This situation*, le spectateur est un réel interlocuteur et contribue à transformer, à l'occasion de quelques répliques, le cours de la conversation entre les interprètes. S'ouvre alors un réel espace de mutualité⁴ où le climat de réflexion devient le sujet même de l'œuvre. Dans la chorégraphie mise en place par l'artiste, les interprètes ont des gestes lents, ce qui nous plonge dans un étrange contexte d'échange de paroles qui nous rappelle que nous sommes à l'intérieur d'une œuvre, irréductiblement conviés à une relation intersubjective, peu importe la nature de l'interface.

Sophie Castonguay

1 Valérie Morignat, « Environnements virtuels et nouvelles stratégies actantielles », in *Arts de la scène, scène des arts*, vol. III, *Études théâtrales* n° 30, École d'Architecture de Nantes/Centre d'études théâtrales de Louvain, 2004.

2 Concept d'Henri Bergson, développé dans *Matière et mémoire* (1896) et repris par Gilles Deleuze, dans *Cinéma, pour aborder la pensée cinématographique*.

3 Valérie Morignat, *ibid.*

4 Tel que contextualisé par Gilbert Turp dans son article « Mon nom est personne », in *Jeu*, n° 147 (2), 2013, p. 64-72.



Tino Sehgal. © Tate, Londres, 2013.

WWWWWWWWELCOME TO THISSSSS SITUATION !



En 1896, un auteur voulait réunir ascétisme, stoïcisme et extase.

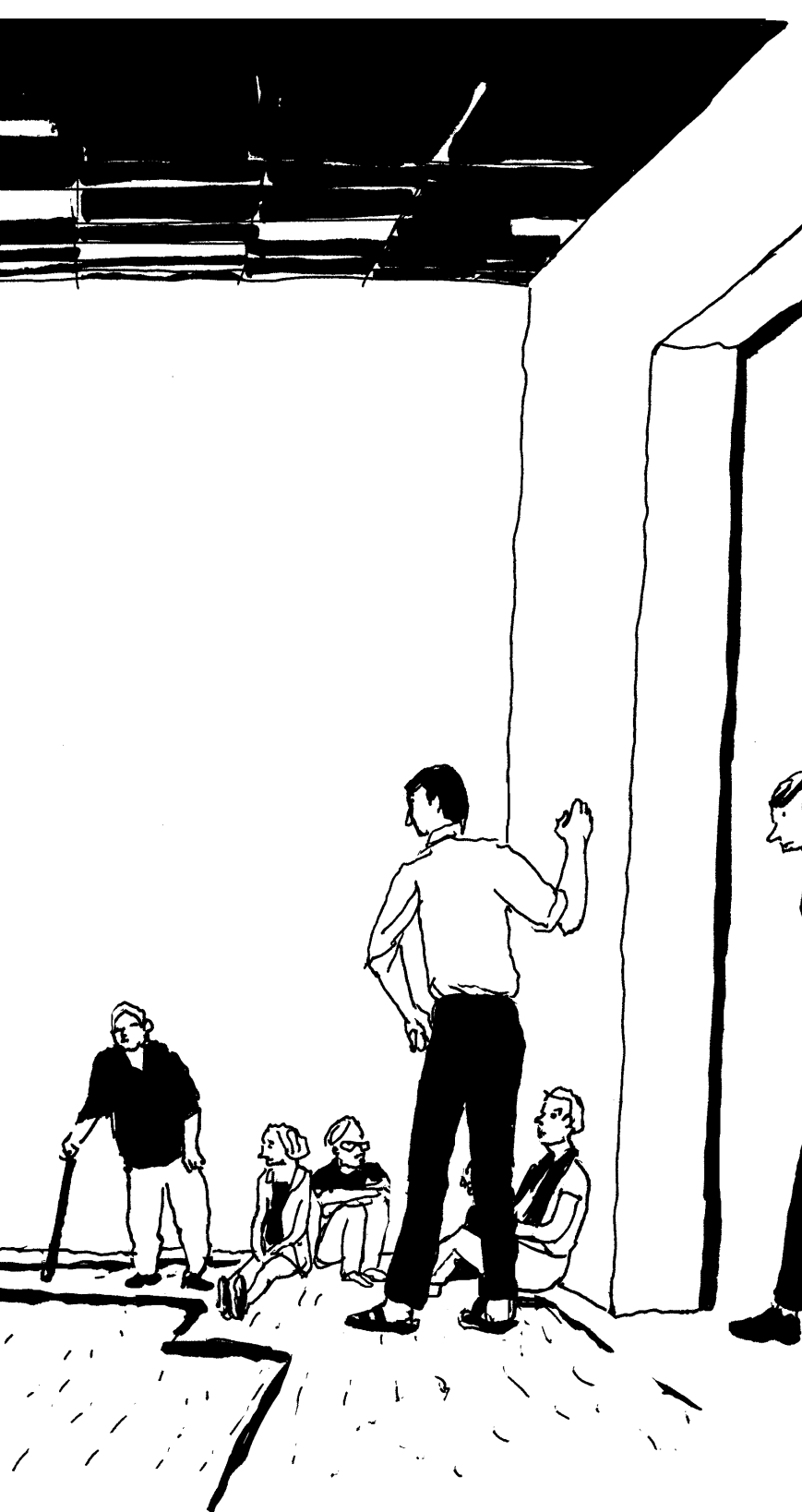
-Extase et stoïcisme, ça peut aller ensemble.

-Ascétique et stoïque, ça va aussi.

-Apparemment, stoïque et extase, ça ne marche pas.

-Et pourquoi tenait-il tellement à réunir ces trois choses ?

WWWWWWWWELCOME TO THISSSSS SITUATION !



Dessin réalisé le 13 juillet 2011, lors
de la présentation de *This situation*, de
Tino Sehgal, au Festival d'Avignon.
© François Olislaeger.

Would the Artist Then Become a Demiurge?

Interactive work is increasingly the subject of contemporary art. Whether by using new technologies in installations or tactics that invite the viewer to physically interact with the work, contemporary art is soliciting the viewer's direct participation more and more. This raises questions about the role interactivity plays in the reception of the artwork.

When a work holds the viewer's gaze for a few extra seconds, it sometimes manages, through this move, to cause the viewer to take a second look. Though not unique to interactive work, this phenomenon by which something in the work holds my gaze and thus reveals itself to me is technically present in the interactive apparatus. Except that in interactive work, not only is the gaze solicited, but the entire body. In such a case, we cannot examine the work without participating in it. Participation in many interactive works allows the viewer to gaze at the work more extensively and experience the environment, which offers another viewpoint on the world. By means of prostheses, the body is freed from its constraints and comprehends the environment differently. Once the combination of steps are taken or the prostheses installed, viewers must surrender themselves and experience, at times inadvertently, their own modesty. This paradigm shift introduces "action as a direct response to perception"¹ into the aesthetic process. The experience, conditional upon participation, integrates the viewer into the work. This leads to the following question: does the constraint requiring the viewer to interact with the work facilitate the possibility of an encounter? For some, the interactive work appears as an invitation from the artist—whose practice is directly concerned with the position of the viewer—to reverse roles. Thus, viewers consent to the physical experience that the artist has set out for them. The invitation to participate is perceived as a welcoming gesture. Yet, as the rules of hospitality dictate, the host does everything possible so that the guest feels at home, while the guest knows that it is not really a matter of feeling at home. Rather, in accepting the invitation, it is more a question of consenting to the other's game. For other viewers, the feeling of being forced to participate hinders their ability to freely gaze at the work and, therefore, partially ruins the conditions of their receptivity to it. Perhaps this is why some artists create apparatuses through which viewers inadvertently activate the work, without hav-

ing time to consider whether or not they wish to participate in it. In the work *Subtitled Public* (2005), by Rafael Lozano-Hemmer, a viewer is detected, then pursued by a beam of light that projects a verb conjugated in the third person singular onto their body. To get rid of the word without leaving the

space, the viewer must touch another person. The other thus frees us from our captivity.

The apparatuses of interactive works usually demand some time commitment and require viewers to undertake a series of actions and reactions causing them to change their opinions several times. "Real action,"² during which experience has precedence over judgement, goes on while the work unfolds before the viewer. "Integrating the viewer into a chain of actions and reactions alters the facts of the experience and leads to new behaviours."³ Whereas before a work that is not explicitly interactive, the duration of the "real action" is determined by the viewer's comprehension, in an interactive work, the artist is the first to partially control the viewer's comprehension through the apparatus. Just as with performance art, interactive art introduces the possibility of technically controlling the duration of "real action" in the visual arts. Thus, the work gains time. The artist imposes on the viewer a length of time during which to examine the work. In our society, in which an enormous quantity of images is consumed daily, in which every event is salvaged, immediately transformed, and linguistically reduced to a cliché, interactivity can enable the possibility of maintaining an openness, at least a technical one. When we get tired of looking at a work, or even if we haven't glanced at it yet, we can always leave the space. In contrast, in consenting to follow, from start to finish, the procedure of the interactive apparatus, viewers can be left with the impression of having fully examined the work. Yet, since a work can only be partially examined, this impression will only arise from the technical apparatus and not from the expression's design, which cannot be entirely grasped. The perception of movement in an interactive work, even if this movement is triggered by the viewer, doesn't match the movement of perception. Moreover, the movement of the work is always subject to that of thought. Strangely, when interactivity occurs between the work's constituent elements, we suddenly have the impression that a part of the work is equipped with perception. I am thinking in particular of the installation *La Harpe à Nuages* (1997), by Nicolas Reeves, which translated the structure of clouds passing above the "harp" into sound in real time. The work of composer Luc Ferrari, *J'ai tort, j'ai tort, j'ai mon très grand tort* (1969), is a dialogue-imitation for mixed chorus involving audience participation. In this work, besides having to read

the score, the chorus is instructed to imitate the audience. Thus, every cough, sneeze, clearing of the throat, or whisper becomes a constituent act of the work. The work becomes a public forum in which some audience members are eager to participate while others hold their breath, afraid that even their breaths will be taken up by the chorus. In this kind of concert, reception is a symptom.

In the age of communication, we might wonder if interactive work is not the most direct way for artists to communicate the experience that they wish viewers to have. Would the artist then become a demiurge? Even so, interactivity has some downfalls. No matter the precision of the apparatus, there will always be viewers who will not understand and find themselves in a place where they shouldn't be. For example, what can be said of viewers who, instead of experiencing the interactive work, choose or inadvertently find themselves watching other viewers experience the work? Is their experience complete?

When interactivity allows the viewer to play the role of interpreter and endow the apparatus with their own subjectivity, the manner in which the action is experienced condenses into action as a direct response to perception. In such a case, the reception of the work is rendered partly visible. Viewers show their position, voluntarily or inadvertently, through the ways in which they participate.

I see myself sitting on the floor in *This Situation* (2007), a work carefully developed by Tino Sehgal, and presented in 2013 at the Musée d'Art Contemporain de Montréal by curator Lesley Johnstone. *This Situation* is a work with no object or image, in which the viewer participates in a discussion organized around quotations and questions that are of concern to the artist. This work offers viewers a conversational space, in which they are invited, at certain moments, to participate in the discussion. In *This Situation*, the viewer is a real interlocutor who can, through their replies, alter the course of the conversation between the interpreters. A real space of mutuality⁴ thus opens up, in which the climate of reflection becomes the very subject of the work. In the choreography set up by the artist, the interpreters make slow gestures, immersing us into a strange context of spoken exchanges, which remind us that we are inside a work, irreducibly implicated in an intersubjective relationship, no matter the nature of the interface.

Sophie Castonguay

1 Morignat, Valérie. "Environnements virtuels et nouvelles stratégies actantielles." *Arts de la scène, scène des arts*, vol. III, Spec. issue of *Études théâtrales* 30.3, École d'Architecture de Nantes/Centre d'études théâtrales de Louvain, (2004). (My translation.)

2 A concept developed by Henri Bergson in *Matter and Memory* (1896), and taken up by Gilles Deleuze, in *Cinema*, to elaborate his thought on cinema.

3 Morignat, Valérie. *ibid.*

4 As contextualized by Gilbert Turp in his article "Mon nom est personne." *Jeu* 147. 2 (2013): 64-72.

Tino Sehgal : ce qui a lieu

Dès ma rencontre avec Asad Raza, le producteur de *This situation*¹ (2007), la table est mise. Il n'y a pas d'entrevue. Nous parlons de deux écrivains que je lui ai dit aimer de cœur. Shakespeare et Spinoza. Ce n'est pas savant, c'est convivial, ouvert. Asad est calme, intéressant, détendu. Un homme en pleine possession de ses moyens. Je lui fais d'emblée confiance. Un petit sourire plutôt charmant flotte sur notre conversation. La rencontre se scelle par une poignée de main.

Suivront bientôt quatre répétitions de trois heures et demie chacune, par groupes de six joueurs (en tout, nous sommes une vingtaine qui nous relayerons). Ces répétitions permettent de mettre en place les éléments de structure de la *situation* et de nous laisser imprégner de l'état d'esprit qui en émane. À chacune des quatre répétitions, un niveau s'ajoute, comme des couches de sens à sédimenter : le travail du corps, la lenteur et la non-accoutumance des gestes; les poses formant des tableaux vivants tirés de l'histoire de l'art; la façon de nous adresser aux visiteurs et d'annoncer les citations, notre agilité à jongler avec les pensées et à propulser la conversation, le sourire fin du langage et ses ruses dans le désaccord philologique, enfin, notre façon de composer avec les aller-retour entre le français et l'anglais, l'œuvre étant présentée en version bilingue.

Les *joueurs* avec qui j'entreprendrai cette conversation sont des praticiens de la culture (comme moi) et des profs d'histoire, de philo, de littérature, de sciences humaines. Des gens d'envergure qui se révéleront formidables (il y a quelques sommités parmi nous, dont on n'entend jamais parler dans les médias et qui, pourtant, contribuent au rayonnement de Montréal – mais bon, on ne peut pas tous être humoristes).

Le processus de répétitions me permet aussi de faire connaissance avec moi-même, mon âge, mon usure et mes limites : converser n'est ni enseigner, ni discourir. Comment échanger à un niveau philosophique sans oublier l'expression de nos corps, comment penser sans oblitérer l'impact de notre présence dans l'espace ? Comment débattre sans perdre de vue qu'il est essentiel de faire circuler la parole et de la relayer ? Comment s'engager sans prendre le crachoir pour imposer son propre point de vue ? Le grand souci est que tous dans cette œuvre, joueurs et visiteurs, puissent trouver leur place.

Entre les répétitions, je mémorise quarante citations de penseurs parmi la centaine que Tino Sehgal a sélectionnées et qui seront les déclencheurs de nos conversations tout au long des six semaines de l'exposition. Je navigue dans cinq siècles de réflexion sur l'art de vivre, étonné de voir combien les préoccupations et les interrogations se font écho à travers le temps. J'apprends les citations en marchant, en faisant mon épicerie. Elles sont si riches et substantielles que je les discute en mon for intérieur, ne serait-ce que pour

en saisir toutes les ramifications. Je repère tout de suite Montaigne, Keynes, Foucault, d'autres aussi, mais on ne nomme pas les auteurs que l'on cite. Il ne s'agit pas d'être encyclopédique, encore moins professoral, on l'a dit. On évite tout ce qui peut devenir autoréflexif ou autoréférentiel. Il s'agit de refaire connaissance avec ces citations, de les entendre à nouveau et d'en jouer pour réactualiser leur portée et assurer le flux de la conversation. J'aurai en outre le souci de ne pas me répéter, et d'inventer constamment de nouveaux liens entre les citations et notre monde.

En art, comprendre c'est se laisser imprégner

Décrire le mécanisme qui structure et rythme l'œuvre ne dit pas grand-chose. C'est comme décrire une partie de bridge : les règles qui balisent le jeu et en clarifient le cadre sont simples, mais la joute elle-même se déroule à un tout autre niveau. L'œuvre renvoie à l'art de la conversation tel qu'il se pratiquait dans les salons français des dix-huit et dix-neuvième siècles et ce qui se passe au musée dépend moins des règles du jeu que nous observons que de l'esprit et des atouts que le jeu nous met en main.

Le mécanisme tient à quelques consignes que l'arrivée d'un visiteur actionne. Les six joueurs dispersés autour de la pièce (laissant libre le centre), nous nous levons et scandons d'une voix douce un mot de bienvenue suivi d'une inspiration profonde, puis nous effectuons un déplacement le long des murs, évoquant un mouvement d'horlogerie jusqu'à former des tableaux vivants citant six moments de l'histoire de l'art (la plupart des gens reconnaissent sans peine le *Déjeuner sur l'herbe*, de Manet). C'est tout.

Ensuite, l'un de nous prononce une citation de son choix, à son gré et à son rythme. Parfois, un joueur a tout de suite une pensée en tête et l'émet. Parfois, le silence plane un bon moment avant que l'un de nous se lance. Chaque citation est énoncée avec un léger décorum qui ne va pas sans clin d'œil. On peut certes y voir de l'ironie, mais souriante et dénuée de cynisme ou de toute autre posture blasée.

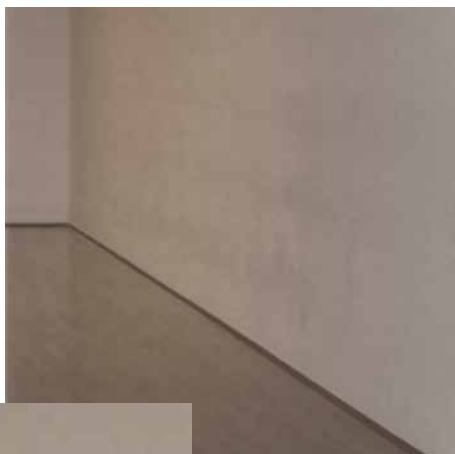
Nous clarifions dès la citation la règle de bilinguisme qui s'est ajoutée à l'œuvre – Montréal oblige (ce n'était évidemment pas le cas à Berlin, Paris ou New York). Comprenant que les Montréalais sont des individus bilingues, Asad nous suggéra de parler notre langue familière pour permettre à l'alternance linguistique de trouver tout naturellement son équilibre. Ce va-et-vient constant entre les langues permet aux visiteurs ne comprenant pas l'une des deux langues de suivre sans peine les conversations, comme on déduit une ligne d'un tracé pointillé. Nous énonçons des citations comme celle-ci : « *In fifteen eighty-eight (1588), somebody said : Composer nos mœurs est notre office, et non pas composer des livres; et gagner, non pas des batailles & provinces, mais*

l'ordre & tranquillité de notre conduite. Notre grand et glorieux chef-d'œuvre, c'est vivre à propos. » Ces mots de Montaigne reviendront souvent pendant les six semaines avec une déconcertante variété de couleurs, de tonalités et de significations.

Cet étrange dispositif à l'effet de balancier ou d'horlogerie attise et soulève la curiosité, incite à saisir au vol les relations et les moments les plus inattendus. Il s'agit de sentir le courant, de passer la parole, de ne pas en endiguer le flot et, enfin, de convier les visiteurs à se joindre à la conversation et à jouer avec nous. Parfois, nous dérivons. Parfois, nous échouons. Souvent, les visiteurs nous sortent du pétrin en ouvrant des voies inexplorées. Chaque jour, je vogue en compagnie de gens généreux, sensibles et éclairés. Le seul véritable écueil que je crains est de tarir la signification d'une citation, d'en enfermer le sens, ou d'asséner des arguments définitifs qui n'appellent pas de réponse et nous font taire mutuellement.

La personnalité de chacun des joueurs² s'affiche rapidement. Les plus *professants* s'attachent à l'auteur des citations et se réfèrent au contexte; les plus *jonglants* jouent avec ce qui, dans ces paroles venues du passé, peut encore nous remuer et les plus *militants* tirent le contenu vers la revendication. Nous sommes tour à tour pensifs, bavards, prudents, crâneurs, chercheurs ancrés dans nos domaines spécialisés ou fureteurs méditant devant un horizon interdisciplinaire. Pour ma part, fidèle à ce qui me sert de socle culturel, je reste à l'affût des perspectives historiques et des décalages entre ce qui a déjà été et ce qui est en train d'advenir.

Plusieurs visiteurs m'ont dit qu'au début, c'est la mécanique de l'œuvre qui les a fascinés, mais qu'au bout d'une quinzaine de minutes, ils se mettent soudain à nous *voir penser*, au point de deviner à notre façon de nous mouvoir et de réagir corporellement ce qui se passe dans nos têtes. Ces visiteurs si patients restent souvent une heure avec nous, parfois deux. Quand ils nous quittent, ils nous saluent comme des amis. Certains reviendront à plusieurs reprises pendant les six semaines. Nous avons d'ailleurs la possibilité de complimenter les visiteurs qui attirent notre attention, pourvu que le compliment réfléchisse quelque chose de la conversation en cours³. Nous pouvons aussi revenir en arrière – en inversant nos mouvements comme on recule les aiguilles d'une montre – pour reprendre une conversation interrompue, ou avancer ce mouvement si la conversation se termine d'elle-même. On peut enfin prononcer le générique de l'œuvre (« Tino Sehgal, *This situation*, 2007 »), ce que nous faisons quand nous pensons que les visiteurs intrigués se demandent si la situation dans laquelle ils se retrouvent est bel et bien une œuvre d'art ou simplement une manifestation spontanée. Car Sehgal ne s'annonce guère : pas de carton sur le mur ni de texte de présentation à l'entrée de la



salle. Il ne joue pas non plus le jeu des médias et scelle d'une simple poignée de main son contrat exclusivement verbal avec le musée. Il refuse assez radicalement la mise en marché habituelle de l'art – miroir de cette société du spectacle que les Situationnistes critiquaient. Le visiteur entre donc en contact avec son travail hors de toute attente préconçue. Ainsi, plusieurs personnes pénétraient dans la salle sans prêter attention aux gens présents, traversaient l'espace en cherchant des objets d'art accrochés aux murs et, n'en voyant pas, ressortaient aussitôt, l'air de penser *il n'y a rien ici*. Puis, ils saisissaient soudain que leur arrivée déclenchait tout un mouvement de bienvenue. C'était un grand plaisir de voir alors leur réaction, et le processus mental de la décision qu'il leur revenait de prendre : rester ou partir.

L'art sans objet que cet artiste développe est peut-être bien de l'ordre d'une chaîne de don de soi; un geste qui crée une relation sans calcul dans un espace sans représentation. Dans une société où il me semble parfois que chacun vit dans sa bulle et que l'idée même de conversation se perd, *This Situation* agit comme un rappel qu'il est nécessaire, en démocratie, d'être civilisé. Rien de plus inactuel finalement, et rien de plus contemporain.

Jouer demande d'être à l'aise dans la déstabilisation

J'éprouve un immense plaisir à rencontrer les visiteurs du musée qui s'arrêtent ou s'égarer dans notre salle. Les timides, les audacieux, les sceptiques, les enthousiastes. Une vraie galerie de portraits vivants. Visiteurs exposant, comme nous, leur corps ballottant, tanguant sur le pont des idées. Nous oscillons sur l'Histoire comme des funambules. Je suis hyperconscient que l'œuvre tient à un fil et je demeure constamment sur le qui-vive. Tout peut me surprendre, me déstabiliser. Tant mieux. Je veux savoir ce que les gens pensent, ce qui leur pose problème ou leur cause du souci, comment ils composent avec l'économie, la socioculture, les relations humaines, quelle est leur part d'idéal, de critique, d'éthique ou d'esthétique.

J'adore quand les visiteurs se jettent à l'eau sans craindre le jugement. Quand ils s'animent et fourrissent à la conversation des angles originaux. Ces visiteurs découvrent leur propre capacité d'intervenir dans la situation. Parfois, ils la transforment aussi. Je ne suis pas sûr de bien comprendre le concept d'esthétique de l'existence, mais grâce aux visiteurs, je vis des moments très beaux.

Un jour, nous parlions de l'emprise presque hégémonique de l'économie et de la difficulté d'échapper à ce que Heidegger nommait *la pensée calculante*. Une femme attira alors notre attention. Elle nous raconta qu'elle venait tout juste d'atterrir, provenant de Bruxelles et amorçant un long voyage. Elle avait démissionné de la banque pour laquelle elle travaillait car elle n'en pouvait plus de fonctionner selon une vision strictement financière du monde. « Je suis partie pour me refaire une santé morale et je débarque ici pour vous entendre parler de ce qui minait ma propre vie, et dont je tente de me libérer. » Presque tous les jours, il y avait des coïncidences comme celle-ci, de quoi s'imaginer que certains états d'esprit du monde actuel ne peuvent que se rencontrer.

Une autre fois, une femme, longtemps assise au milieu de la pièce avec sa magnifique petite fille de deux ans sur les genoux, s'est écriée en gloussant : « Je suis entrée au musée par hasard, sans savoir du tout de ce qui se passait ici. Je ne suis toujours pas certaine de comprendre ce qui se passe, mais comme on est bien ! » Peu après, alors que nous conversions sur l'amour, elle nous lança cette phrase de Lacan : « L'amour c'est donner ce qu'on n'a pas à quelqu'un qui n'en veut pas. » Elle avait très bien compris le jeu des citations et la notion de don de soi.

Une autre fois, une femme me dira avec émotion en m'apercevant aux abords du musée après l'heure de la fermeture : « Vous n'avez pas idée à quel point la conversation me manque. C'est exactement ce dont j'avais besoin. Parfois, l'art nous procure ce qui nous manque. » Oui, l'art a beau être accessible en notre ville, il demeure une expérience rare.

Des dizaines de visiteurs sont restés avec nous comme ça, une heure, voire deux, à se laisser imprégner par notre étrange ballet de pensées. N'étant pas pressés, ils se donnaient le temps de s'acclimater à l'œuvre et prenaient de plus en plus plaisir à être intrigués par son caractère indéterminé⁴.

This situation se trouvait ainsi à poser un regard alternatif sur le rythme effréné du temps technologique qui nous enserre. Je me suis souvent amusé à voir quelqu'un consulter son téléphone intelligent d'un geste furtif, nerveux ou inquiet. Comme si de sentir que leur corps versait dans un autre temps créait une sorte de vertige, de noyade dans l'horizon.

Parmi nos visiteurs, quelques artistes et critiques d'art ont été visiblement provoqués par l'œuvre



et ont réagi de manière compliquée. Est-ce le nom et la réputation de Tino Sehgal qui les poussait à se manifester par un *statement* qui finalement ne les engageait à rien ? Je ne sais pas. Mais la proposition de Sehgal court-circuite le discours sur l'art et neutralise les postures qui accompagnent volontiers ces discours. Nous n'avons ici d'autre choix que d'être dans la situation, ou de nous en extraire.

Toutes ces rencontres et ces moments m'ont permis de mesurer à quel point la philosophie, incarnée par cet art de la conversation, questionne notre façon de vivre. Mon corps, mon esprit, mon cœur, mes comparses, la circulation des idées, l'attitude des visiteurs, leur voix, leur humeur et même leur empreinte laissée sur les murs où ils se sont appuyés, tout me sollicite constamment dans cette œuvre. Le soir, je rentre à la maison déstabilisé et comblé. Je mesure à ma fatigue et à ma joie ce que m'apporte cette œuvre : un profond sentiment d'équilibre.

This situation déclenche un flot mais ne cherche pas à en contrôler le débit par la suite. L'œuvre prend ainsi bientôt les contours de la ville où elle est présentée. À Montréal, deux thèmes ont émergé de façon récurrente dans nos conversations : la liberté et le désir. Il me semble que ces deux mots décrivent avec éloquence ma ville, cette métropole d'une culture singulière et toujours en état d'aspiration. Que le sujet soit l'amour, le bonheur, les pratiques de soi, le marché, la nature, la morale, l'économie, la technologie ou l'environnement, désir et liberté revenaient toujours. Pouvons-nous agir sur le monde, ou encore sur nous-mêmes dans le monde ? Sommes-nous prisonniers d'une situation d'hégémonie économique et technologique ? Faut-il chercher ses désirs et sa liberté dans l'appareil ou se faufiler dans ses interstices pour les dénicher ? Désirons-nous prendre le pouvoir ou ruser avec le pouvoir ? Vivons-nous librement notre identité (individuelle) et notre culture (collective) dans un univers où tout est question de vente et de gestion ? Comment surmonter le découragement ou la confrontation, tous deux aussi épuisants, devant les défis (ou menaces) écologiques qui nous guettent ? Le désir est-il une puissance chaotique, une valeur de dérèglement social à dompter ? Ou est-il une question de flux, de libre circulation d'énergie ? La liberté, elle, est-elle un désir de connaissance ?

Je me souviens d'une grande conversation hors des sentiers battus sur un sujet pourtant on ne peut plus kitsch : le bonheur. Elle stupéfia une douzaine de visiteurs qui, exceptionnellement, ne disaient mot et nous écoutaient bouche bée. Il y avait une telle qualité de silence que j'ai pensé que ces visiteurs avaient besoin d'entendre ces propos, qu'ils désiraient et qui les libéraient. D'autres conversations sur l'amour, tantôt savoir-être et tantôt savoir-faire, ont eu le même effet. Par le biais d'une certaine critique de

l'économie sexuelle et du régime plus ou moins astreignant qui codifie le comportement des couples, l'expression manifeste d'une angoisse de domestication du désir amoureux rejoignait ici la question de la liberté.

Je crois que nous sommes parvenus à dire quelque chose de nouveau ou du moins d'adéquat à notre situation en abordant ces thèmes. Nous n'avons jamais cessé de peaufiner cette équation entre désir et liberté comme condition d'agir sur le monde, et comme façon de s'élancer vers l'Histoire. Ma réflexion là-dessus a abouti à un bref aphorisme dont les mots me sont soudain venus un jour d'avril, alors qu'il faisait enfin beau et je me rendais à pied au Musée en rêvassant à la conversation qui m'attendait. Cet aphorisme reflète assez bien mon expérience dans *This situation* : Être contemporain, c'est créer l'Histoire.

Être contemporain, c'est créer de l'Histoire

En contrepartie de ces deux thèmes, deux enjeux effleurés ont souvent été esquivés, déviés ou détournés : le statut culturel et politique du Québec, d'une part, et la religion, d'autre part. Faut-il s'en étonner ?

Cependant, la réalité linguistique de Montréal étant une pente politique perpétuellement glissante, la règle d'alternance des langues ne pouvait qu'entraîner quelques décalages, malentendus de bonne foi, malaises polis, lassitude d'écoute et, quelques fois, frustration. Même en esquivant la part politique de cet enjeu culturel, nous nous sommes retrouvés à la lisière de difficultés de cohabitation toujours irrésolues, avec leur lot de deux poids deux mesures et de calculs d'intérêts plus ou moins confus. Dans l'œuvre, le moindre déséquilibre des langues orientait le ton, la couleur et le sujet de la conversation. Ce que je retiens de nos propos sur la liberté et le désir, par exemple, est peut-être très différent de ce qu'un collègue anglophone en a retenu.

Maintenir l'équilibre linguistique demandait de la vigilance et un certain doigté. Il arrivait parfois que nos échanges glissent trop vers l'anglais. J'intervenais alors dans la conversation non pas parce que j'avais une idée nouvelle, mais parce que je me sentais le devoir moral de dire quelque chose en français. Bref, ce n'était pas toujours simple.

Cet art de la conversation se fait non pas devant les gens, mais parmi les gens, avec eux et grâce à eux. Il devient éloquent au fur et à mesure qu'il se déroule et finit par dire : voici ce qui a lieu. L'œuvre a rendu très perceptible le fragile équilibre de Montréal et son mode d'être hésitant, mélange de gentillesse et de réserve. Au-delà du *branding* festif et convivial de la ville, nos lignes de faille culturelle et politique déterminent encore largement le vivre ensemble. Qu'un art qui crée des moments révèle ainsi l'état des lieux où il se manifeste est évident. Pourtant, ce qui crève les yeux est souvent ce dont on détourne en premier son regard, si bien qu'on finit par ne plus

voir ce qu'on a sous le nez. La difficulté d'être contemporain est tout entière dans ce paradoxe. Le monde se présente à nous comme un fouillis opaque, brouillé. Une raison d'être de la création artistique actuelle est de traverser cette opacité et d'offrir au regard une transparence. La ville qui m'a vu naître est un assemblage d'espaces flottants reliés par un fil de funambule dont on ne sait pas toujours s'il nous fait osciller ou vaciller. Le caractère transitoire de l'Histoire est très sensible ici.

J'avoue que j'ai trouvé difficile d'écrire sur *This situation*. Ce texte a pris malgré moi l'allure d'une extension de ma participation. Ma mémoire poursuit et prolonge mon expérience. Je ne réfléchis pas sur le travail de Sehgal, mais *dedans*. L'œuvre, tout en résistant admirablement bien au discours, continue de m'habiter. Comment témoigner d'une dynamique où ce qui se passe se transforme d'une heure à l'autre par le jeu des variables que distille la structure ? L'œuvre n'avance pas par *pensée calculante*, pour reprendre le terme d'Heidegger. La pensée calculante se présente dans les musées avec des intentions, une volonté de confirmation. Elle est en quête d'objets à reconnaître. Les visiteurs ayant cette disposition d'esprit n'avaient guère de patience pour *This situation*.

Aujourd'hui, ce qui me galvanise dans cette œuvre est le sentiment d'être intégral. D'inventer mon mode d'intervention. De me situer à l'orée constante du possible. Au fourmillement de la conversation se conjugue le frémissement du corps, des sens et de l'esprit. Quelque chose de vital dans cette œuvre fait que son horlogerie ne s'est pas arrêtée. Tous ces moments de condensation, de présence, de rayonnement, de vibration et de résonance que j'ai tenté de décrire dans ces pages continuent d'avoir lieu.

Gilbert Turp

1 Du 19 mars au 28 avril 2013, le Musée d'art contemporain de Montréal a présenté *This situation*, de 2007, de Tino Sehgal, fondé sur le discours et l'échange, et où les visiteurs sont conviés.

2 Tino Sehgal parle de *players*. En français, on dit parfois participants. Mais j'aime mieux joueurs. Car il s'agit véritablement d'un jeu, au sens ludique du mot mais aussi au sens d'espace où s'insérer, d'interstice, comme lorsqu'il y a du jeu entre deux planches.

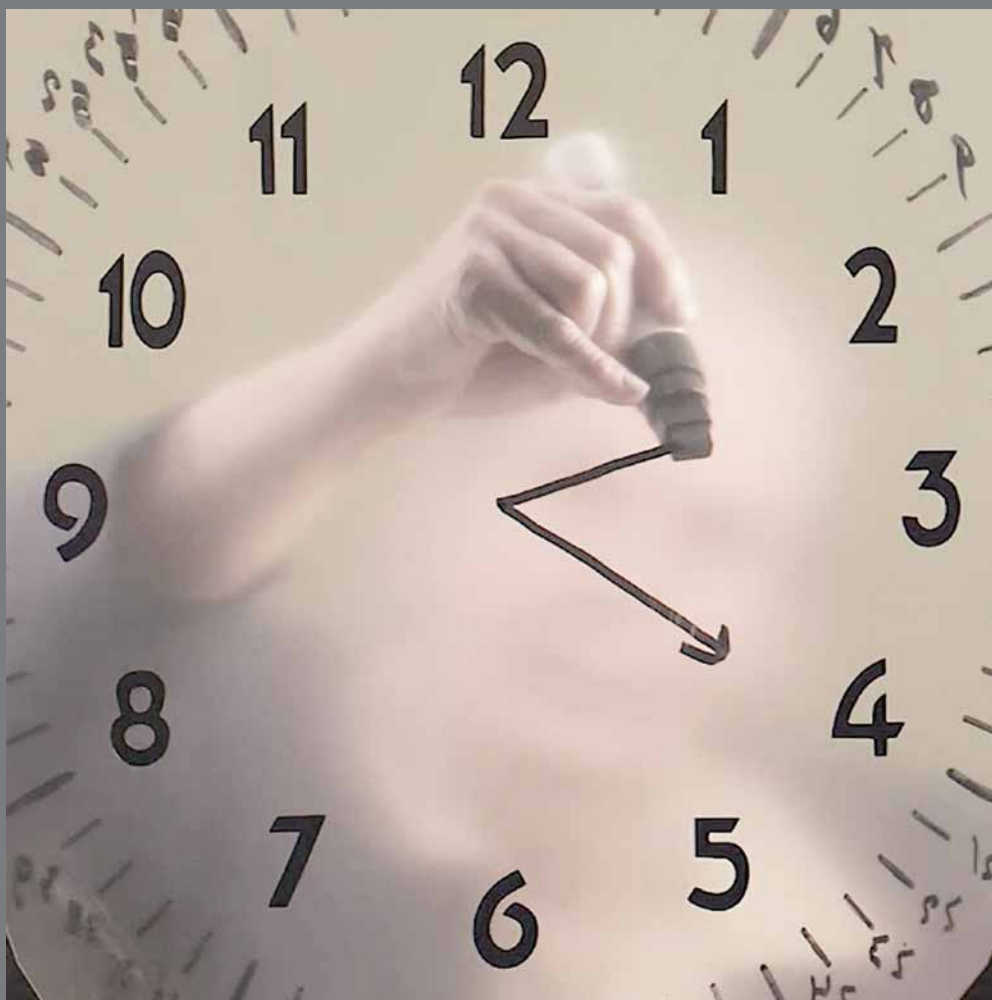
3 Je me souviens notamment d'avoir complimenté un jeune homme troublant de dualité sexuelle, quasi hermaphrodite. C'est que nous discutons justement de la dualité que l'on peut aisément éprouver à l'égard des nouvelles technologies qui nous absorbent, à la fois si attirantes et inquiétantes. Sa forte dualité donnait en quelque sorte de la chair à nos paroles.

4 J'ai vu à titre de visiteur trois œuvres de Tino Sehgal. *Kiss*, présentée à Montréal en même temps que *This situation*. *These associations*, à Londres en 2012 et *Sans titre 2013*, à la biennale de Venise. Un moment d'acclimatation d'une minute ou deux m'est chaque fois nécessaire pour que mon intellect cesse de résister à ce qui se passe et qui peut m'échapper. Puis, la relation se noue, presque intime. Le travail de Sehgal me désarme.





mounir fatmi, *Sleep Al Naim*, 2005-2012. 6 heures, HD, n/b, stéréo.
Avec l'aimable autorisation de mounir fatmi et Yvon Lambert, Paris.



Maarten Baas, *Grandmother clock*
(détail), 2013.
Avec l'aimable autorisation de la
Carpenters Workshop Gallery.

« *After the Old Testament, we have no new stories. Movie stories are not new and that's the reason why we think, "Ok, the story's only a part of the movie."* »¹

Dans notre société, les êtres lents, comme le disait Pierre Sansot, n'ont pas bonne réputation². Condamnés à nous précipiter frénétiquement vers nulle part, nous sommes contaminés, malades d'hypervitesse, le syndrome dominant du XXI^e siècle d'après Thomas Hylland Eriksen, qui a consacré au tourbillon frénétique qui emporte tous les aspects de notre vie un essai marquant³. Pour l'anthropologue norvégien, notre époque est celle où les activités dites rapides cannibalisent les lentes (famille, lecture, vie privée). Pourtant, l'accélération, en permettant d'accomplir plus de tâches en moins de temps, devrait en principe libérer des ressources de temps supplémentaire pour les individus. Chacun sait qu'il n'en est rien. Les rythmes sociaux de la vie contemporaine tendent à instaurer l'urgence comme une temporalité ordinaire et une réalité historique et sociale, au sens durkheimien que Christophe Bouton donne à ce terme⁴. Assez de faire de la vitesse le symbole de l'innovation, de la réussite – la course à la productivité – et du bonheur. À l'encontre d'un monde de perpétuel empressement – comme nous avait prévenus Paul Virilio⁵, et bien avant, Eugène Minkowski avec ses réflexions sur la perte du contact vital avec la réalité⁶ –, qui essaie d'échapper ainsi à la peur sécularisée de la mort, aujourd'hui, en regardant de plus près, et contre tout catastrophisme annoncé, une grandissante tendance vers une quête de *slowness* prend forme. Une ambitieuse reconquête du goût de la lenteur, revers esthétique de la patience, moteur de liberté contre toute mystique de la vitesse – comme suggéré avec son habituelle délicatesse par Luis Sepúlveda dans son dernier conte pour « petits hommes »⁷ –, qui passe aussi par certaines pratiques d'artistes et d'auteurs assez récents. Plus spécifiquement, certaines expériences esthétiques ainsi que des phénomènes médiatiques qui déplacent et reconfigurent des signifiants culturels afin de créer un champ d'inaction, comme on pourrait le définir, où il se passe quand même quelque chose à la nature profondément réelle, authentique, dans la forme comme dans la substance. Cela incarne un intérêt renouvelé pour le « réel » de la part de la pensée philosophique des dernières années⁸, qui a démenti deux des dogmes majeurs de la tradition philosophique postmoderne⁹. Ces transformations, qui engendrent une radicalité dans la fruition un brin provocatrice, ne se manifestent, en toute cohérence, que doucement; c'est pourquoi les arts du temps comme la vidéo et la performance ont une relation privilégiée avec la lenteur. Circonscrire ce qui peut se définir de plus en plus comme un phénomène peut nous conduire vers une sélection restreinte de propo-

sitions où le temps est perçu dans son immanence, sans changement de vitesse, sans coupures, sans *loops* : la réalité mise à nue, telle qu'elle est, ou comme elle pourrait vraisemblablement être.

Lenteur rime bien avec relâche, abandon, sommeil. La figure paradigmatique du dormeur, à l'abri de tout, exposé à tout, est au fait le sujet d'un travail de Mounir Fatmi qui n'a pas manqué d'être censuré, *Sleep-Al Naïm*, référence directe à l'iconographie des six heures ou presque de sommeil du poète John Giorno dans *Sleep* (1963)¹⁰ – qui donne l'illusion d'un long plan-séquence –, d'Andy Warhol, lequel, farceur, a pu rire de ces films qui permettaient de s'absenter et de revenir sans, la plupart du temps, avoir à craindre de rater grand-chose.

Commencée en 2005, *Sleep Al Naïm* est une œuvre de fiction en noir et blanc montrant un homme qui dort paisiblement, son torse nu se soulevant et s'abaissant au rythme de sa respiration. Après avoir tenté en vain d'entrer en contact avec lui, Fatmi a choisi de représenter Salman Rushdie à travers une image virtuelle. Compte tenu des menaces qui pèsent sur sa vie depuis des années, le repos de l'écrivain se manifeste comme une nécessaire perte de contrôle : plonger dans le sommeil, malgré la vulnérabilité à laquelle il s'expose, reste une manière de se mettre en état de détente. L'artiste marocain a voulu associer sa propre respiration au corps de Rushdie – c'est en fait Fatmi qu'on entend dormir réellement pendant six heures –, en faisant un montage sonore directement sur l'animation 3D du corps de l'écrivain¹¹.

Toujours à notre époque, une autre fameuse dormeuse, mais en direct et dans des temples de l'art, a été Tilda Swinton. Sa performance au MoMa, dans une cage de verre où elle dormait pendant plus de six heures d'affilée, est un défi au tabou de la mort¹². La durée prévue de *The Maybe* était inconnue même des employés du musée. Il n'y avait pas de programme publié pour ses performances ni de déclaration de l'artiste ou du musée en dehors de cette mise en contexte. On pouvait avoir la chance de la voir dormir, sans interruption.

Confronté à des expériences visuelles de ce genre, le spectateur ne sait pas s'il va se passer quelque chose – il est possible qu'il l'espère bien¹³, et probablement, il ne se passera rien, mais il regarde tout de même, observe, et parfois il se contente de contempler. Et, d'emblée, quelque chose d'épatant peut arriver et mettre fin à la vision, comme pour le récompenser d'une patience dont il a perdu l'habitude : c'est le cas de *Don't Touch* (2012), une vidéo de moins de deux minutes de la jeune artiste finlandaise Maija Saksman, où l'une des trois figures féminines assises, inertes, tournant le dos à la caméra fixe, est touchée par un bras qui s'approche doucement. Au moment du contact, un cri effrayant se fait entendre. Le spectateur sursaute, mais les personnages féminins restent immobiles.

Différemment, chez l'artiste hollandais Maarten Baas, il se passe quelque chose là où normalement, on ne s'y attendrait pas : à l'intérieur d'une horloge. Baas bouscule joyeusement les limites du design pour remettre constamment en question notre relation avec les objets. Dans *Real Time* (2009), il présente trois vidéos ayant « marqué le temps », en profitant des avancées technologiques qui permettent de filmer pendant douze ou vingt-quatre heures sans interruption : le *Grandfather Clock*, une horloge dont l'écran est une vidéo de douze heures mettant en scène un acteur indiquant l'heure, qui efface et redessine les aiguilles chaque minute; le *Sweepers Clock*, qui voit deux ouvriers balayer, à mesure du temps qui passe, des déchets formant deux aiguilles immenses; *Analog Digital Clock*, qui montre une personne essuyant ou recouvrant des éléments géométriques transparents, qui dessinent des chiffres digitaux donnant l'heure exacte. En 2013, les *clock-movies* ont été intégrées par le *Grandmother Clock*, qui propose la performance enregistrée d'une vraie grand-mère en action. Entre-temps, la série a été adaptée pour différents supports médiatiques (horloge franc-comtoise, Blu-Ray, iPhone, etc.).

Plus récemment, l'artiste bulgare Ivan Moudov, connu pour ses actions artistiques parfois illégales qui bravent, souvent avec un grand sens de la dérision, les conventions sociales, l'autorité du pouvoir et son appropriation avec l'autorité du travail artistique, a mené ce même concept encore plus loin. En 2012, il proposait *Performing Time*, une vidéo installation où il pousse lui-même les aiguilles, debout, en accord avec son propre sentiment du temps qui passe, pendant vingt-trois heures et quinze minutes ininterrompues.

Ces propositions artistiques font pendant avec des formes esthétiques qui ont marqué les spectateurs de certaines chaînes publiques européennes à l'esprit plus avant-gardiste. À l'origine, l'univers ludique des moutons inventés par Hélène Guetary en 1993 pour la chaîne franco-allemande « Arte » : en fin de programme, des acteurs jouaient indéfiniment à saute-mouton pour bercer ainsi les noctambules dans une somnolence assurée. Disparus au début de 1995, ils reviendront à l'antenne le premier janvier 1998, avec pour mission de décompter les jours jusqu'à l'an 2000. Plus récemment, c'est encore une fois en Norvège qu'on essaie de donner du temps au temps, cette fois à travers la télévision. La chaîne publique RNK offre des programmes ultralongs diffusant des contenus ultralents, anodins, le tout en temps réel. Des exécutions visuelles en tempo *adagio*, qui est aussi parfois décliné en *maestoso*. Le médium télé, défini par la vitesse et le vacarme, prend son temps et trouve ainsi son incarnation la plus radicale : une télé-réalité au sens premier du terme, puisqu'on peut y suivre la traversée d'un paquebot dans les fjords (134 heures) ou un feu qui crépite dans la cheminée (trois heures). Avec un début et une fin bien précis mais à l'apparente





Tilda Swinton, *The Maybe*, performance au MoMA (New York), 2013.
Avec l'aimable autorisation de l'artiste. Photo : Sandro Kopp.



Marten Baas, *Black MR Tielmans*.
Horloge grand-père noire.
Collection et avec l'aimable autorisation de l'artiste.

inconsistance narrative, c'est le lâcher-prise vital, le grand retour de la contemplation, et peut-être aussi une pénétration de la mémoire qui donne envie de relire Milan Kundera¹⁴. Des formes d'authenticité qui passent aussi par la recherche de morceaux d'imaginaire qui, par leur apparente banalité, souvent nous échappent.

À la fois productrice du temps qui passe et parcelle d'éternité, la « télévision lente, mais noble », d'après la définition de la directrice de la chaîne, Lise May Spissøy, débute en 2009. À l'occasion du centenaire de la ligne ferroviaire qui relie Bergen et Oslo en traversant des paysages époustouflants, le périple est retransmis à l'aide de caméras embarquées et d'images d'archives pour occuper l'antenne pendant les traversées des tunnels. Le succès est inespéré : environ 1,2 million de personnes, près d'un quart de la population norvégienne, suivront au moins une partie du voyage de sept heures et seize minutes sur NRK2. Originale, simple à mettre en œuvre, bon marché, la proposition séduit la direction du groupe audiovisuel public qui, affranchi des contraintes pesant sur les chaînes commerciales, décide de se permettre ce genre d'expérimentation sur l'un de ses deux canaux nationaux. À côté des grands voyages depuis chez soi, la NRK produit des émissions de télécargot thématique explorant la pêche au saumon, l'art du feu de bois ou encore le tricot sous toutes les facettes. À une longue séquence consacrée aux paroles d'experts succède une deuxième séquence, encore plus longue, de mise en pratique en temps réel. Début novembre, la NRK a ainsi disséqué la confection d'un pull-over en huit heures et trente-cinq minutes, de la tonte du mouton à la dernière maille. Au-delà du goût pour la prouesse artisanale, la *slow tv* établit de véritables « îlots de décélération¹⁵ ». Cependant, preuve que l'urgence de lenteur n'est pas la même partout, aux États-Unis, le parcours de l'express côtier a été réduit à un programme... d'une heure.

Mais dans un pays où la redécouverte de la lenteur passe aussi par des expériences singulières qui entrecroisent l'art et l'hôtellerie – l'hôtel *The Thief*, à Oslo, a remplacé son offre de *porn-on-demand* par de la *video-art-on-demand* –, la NRK a d'autres projets dans ses cartons, comme un programme sur le temps disséquant la fabrication d'une horloge (en 2006, l'artiste turc Ali Kazma nous avait montré sa réparation avec ses *Obstructions*), puis en filmant le temps qui s'écoule. Baas et Moudov sont avertis...

Rosanna Gangemi

1 Béla Tarr, cité le 19 avril 2003 dans l'article de Richard Williams sur le site de *The Guardian*, <http://www.theguardian.com/film/2003/apr/19/artsfeatures>. Le journaliste écrit : « *For the director of Werckmeister Harmonies, the biggest part of the movie is time. [...] as the camera watches Valuska and Eszter for minutes on end as they walk silently down a street before heading off in different directions, Tarr is turning cinema's most abused dimension into its most effective tool.* »

2 Pierre Sansot, *Du bon usage de la lenteur*, Payot, Paris, 1998.

3 Thomas Hylland Eriksen, *Tyranny of the Moment. Fast and Slow Time in the Information Age*, Pluto Press, London, 2001.

4 Christophe Bouton, *Le Temps de l'urgence*, Le Bord de l'eau, Lormont, 2013.

5 Entre autres, *Paul Virilio, Vitesse et Politique. Essai de dromologie*, Éditions Galilée, Paris, 1977.

6 Eugène Minkowski, *Le Temps vécu. Études phénoménologiques et psychopathologiques*, Delachaux et Niestlé, Neuchâtel, 1933 : « La technique, par ses découvertes, cherche à vaincre le temps et l'espace. Trop heureux de bénéficier des progrès qu'elle ne cesse de réaliser à ce point de vue, nous ne pouvons pas ne pas lui en savoir gré. Pourtant ce sentiment de gratitude reste incomplet. Bien souvent nous nous sentons envahis par une lassitude profonde, comme si le rythme de la vie, créé ainsi, nous faisait violence. C'est que ce progrès s'effectue au détriment d'autres valeurs essentielles. Aller vite ne nous suffit point. [...] Nous sentons gronder en nous la révolte [...]. »

7 Luis Sepúlveda, *Storia di una lumaca che scopri l'importanza della lentezza*, Guanda, Parma, 2013. Faire l'éloge de la lenteur tout en la pratiquant peut devenir une forme de résistance civile. Comme le démontre sur le front de l'alimentation le mouvement *Slow Food*, dont le fondateur Carlo Petrini a publié en 2013, avec Giunti-Slow Food, *Cibo e libertà – Slow Food: storie di gastronomia per la liberazione*.

8 Un texte surtout : Maurizio Ferraris, *Manifesto del nuovo realismo*, Laterza, Roma-Bari, 2012. La réaction réaliste, selon le philosophe turinois, a regagné du terrain avec le nouveau siècle.

9 Maurizio Ferraris, *ibid.* : « [...] que toute la réalité soit socialement construite et infiniment manipulable, et que la vérité soit une notion inutile car la solidarité est plus importante que l'objectivité [...] » (ma traduction).

10 Une des premières expérimentations de Warhol dans la réalisation cinématographique, *Sleep* a été conçu comme un « anti-film ». Warhol étendra cette technique à son film suivant, *Empire*, huit heures.

11 Ironie de l'histoire, une fois le film achevé en 2012, les deux hommes se sont connus à Bruxelles. À l'issue de cette rencontre, Fatmi a eu le projet de préparer une longue entrevue avec l'écrivain pour la publication d'un livre, *Sleep*.

12 La performance naît en 1995 pour la Serpentine Gallery de Londres comme un « *memento mori* », après la mort de son ami Derek Jarman, et est reproduite au MoMa en 2013, à la suite du décès de la mère de l'actrice.

13 Explicative, à ce propos, une scène du dernier film de Spike Jonze, *Her*, où Amy Adams montre son travail vidéo représentant sa mère dormant. Le mari, déçu, lui demande s'il se passera donc quelque chose...

14 Milan Kundera, *La lenteur*, Gallimard, Paris, 1995 : « Il y a un lien secret entre la lenteur et la mémoire, entre la vitesse et l'oubli. [...] Dans la mathématique existentielle, cette expérience prend la forme de deux équations élémentaires : le degré de la lenteur est directement proportionnel à l'intensité de la mémoire ; le degré de la vitesse est directement proportionnel à l'intensité de l'oubli. »

15 Hartmut Rosa, *Accélération. Une critique sociale du temps*, La Découverte, Paris, 2010.



Maija Saksman, *Don't Touch*
(*Sisterhood Series*), 2012. Video still.
Courtesy of the artist.

In Real Time Notes on New Expressions of Slowness

"After the Old Testament, we have no new stories. Movie stories are not new and that's the reason why we think, 'Ok, the story's only a part of the movie.'"¹

Slow people in our society, as noted by Pierre Sansot, do not have a good reputation.² Condemned to rush frantically to nowhere, we are infected, ailing with hyperspeed, the dominant disorder of the 21st century, according to Thomas Hylland Eriksen,³ who devoted an influential essay to the frantic whirlwind sweeping away all aspects of our lives. For the Norwegian anthropologist, our age is characterized by fast activities that cannibalize slow ones (family, reading, private life). Yet, by making it possible to accomplish more tasks in less time, speed should, in principle, free up additional time for individuals. Every one knows that this is not the case. The social rhythms of contemporary life tend to establish urgency as a normal temporality, as well as a historical and social reality—in the Durkheimian sense that Christophe Bouton gives this term.⁴ It suffices to make speed the symbol of innovation,

success—the race to productivity—and happiness. Contrary to a world of perpetual haste—as Paul Virilio⁵ warned us and, well before him, Eugène Minkowski with his reflections on the loss of vital contact with reality⁶—, today those trying to escape the secularized fear of death can look closely at the growing tendency towards a quest for *slowness* taking shape against all doom and pessimism. This ambitious recovery of the taste for slowness, the aesthetic reverse side of patience, the driving force freeing us from the mystique of speed—as put forward with customary thoughtfulness by Luis Sepúlveda in his recent story for "little men"⁷—also traverses the recent practices of some artists and authors. More specifically, it informs certain aesthetic experiences and media phenomena that shift and reconfigure cultural signifiers in order to create what might be defined as a field of inaction, in which something, nonetheless, is happening, something which is profoundly real and authentic in form as well as substance. This has been recently exemplified by a renewed interest in the "real" in philosophical thought,⁸ contradicting two major dogmas of

postmodern philosophical tradition.⁹ These transformations, which engender a slightly provocative radicalism in intellectual pleasure, reveal their coherence only slowly; this is why time-based art, such as video and performance, has a privileged relation to slowness. Defining the scope of what can be increasingly described as a phenomenon provides us with a limited selection of propositions in which time is perceived in its immanence, without speed changes, ruptures or loops: reality exposed as it is, or as it could plausibly be.

Slowness aligns well with rest, abandon, sleep. The paradigmatic figure of the sleeper, safe from all, exposed to all, is in fact the subject of the work *Sleep-Al Na'im* by mounir fatmi, who has had his share of being censored. This work directly references the iconography of *Sleep* (1963)¹⁰—in which the poet John Giorno sleeps for almost six hours, giving the illusion of a long sequence shot—by Andy Warhol, who mischievously laughed at his own films, which allowed the audience to leave and return, most often without worrying that they were missing something important.

Begun in 2005, *Sleep-Al Na'im* is a black-and-white fictional work depicting a man peacefully asleep, his naked chest rising and falling to the rhythm of his breathing. After trying in vain to contact Salman Rushdie, fatmi chose to represent him via a virtual image. Considering the death threats hanging over Rushdie for many years, the writer's rest appears as a necessary loss of control: sunken in sleep, a state of relaxation is still possible despite the vulnerability to which he is exposed. The Moroccan artist correlated his own breathing with Rushdie's body—it is in fact fatmi's actual breath which we hear for six hours—by synching a sound montage and the 3D animation of the writer's body.¹¹

Another famous sleeper of our era is Tilda Swinton, though in this case her sleeping was live and inside one of art's temples. Her performance at MoMA, inside a glass case where she slept for more than six hours at a time, challenges the taboo of death.¹² The anticipated duration of *The Maybe* was unknown even to museum employees. Other than providing the context, no program was published for her performances, nor a statement made by the artist or the museum.

Confronted with visual experiences of this kind, viewers don't know if anything will happen; they might hope something will happen,¹³ and likely nothing will, but even so they watch, observe, and are sometimes content with contemplating. Something wonderful might suddenly occur and put an end to their viewing, as compensation for this no longer habitual patience. Such is the case



Ivan Moudov, *Performing Time*, 2012.
Performance, clock. © Takeshi Sugiura.
Courtesy of Galerie Alberta Pane.

with *Don't Touch* (2012), a video less than two minutes long by the young Finnish artist Maija Saksman, in which one of the three inert female figures, sitting with their backs to the still camera, is touched by a slowly approaching hand. At the moment of contact, an alarming cry is heard. The viewer is startled but the female characters remain immobile.

In a different way, for the Dutch artist Maarten Baas, something happens in a place where normally we don't expect it to: inside a clock. Baas joyfully pushes the limits of design to constantly question our relationship with objects. *Real Time* (2009) presents three videos that "mark time," employing technological advances that make it possible to film for twelve or twenty-four hours without interruption. The clock display of *Grandfather Clock* is a twelve-hour video of an actor indicating the time by erasing and redrawing the clock's hands every minute; *Sweepers Clock* depicts two workers sweeping the trash, which forms two giant clock hands, to the rhythm of time passing; *Analog Digital Clock* shows a person covering or wiping the transparent geometric elements that shape the digital digits giving the exact time. In 2013, clock-movies were included in *Grandmother Clock*, offering the documented performance of a real grandmother in action. Meanwhile, the series has been adapted for different media (Comtoise clock, Blu-Ray, iPhone, etc.).

More recently, the Bulgarian artist Ivan Moudov, known for his occasionally illegal artistic actions that defy social conventions and the power of authority and its appropriation, often with great mockery and the authority of artistic work, has taken this concept even further. In 2012, he created *Performing Time*, a video installation in which he stands and pushes the hands of the clock, according to his own sense of time passing, for an uninterrupted twenty-three hours and fifteen minutes.

These artistic propositions correspond with some aesthetic forms that have marked the viewers of certain European public television channels of a more avant-garde nature. The first was the playful world of sheep invented by Hélène Guetary in 1993 for the Franco-German channel ARTE: at the end of the programming, actors played sheep indefinitely jumping over a fence to lull noctambulists to certain sleep. Gone in early 1995, they came back on the air on January 1, 1998 with the goal to count down the days until 2000.

More recently, Norway has tried to give time to time, now through television. The NRK public channel broadcasts ultra long programming of ultra slow, trivial content, all in real time. These are visual performances executed in tempo *adagio*, sometimes elevated to a *maestoso*. The television medium, typically defined by its speed

and clamour, takes its time to find its most radical embodiment: as reality television in the literal sense of the term, since viewers can watch a ferry journey through the fjords (134 hours) or a fire burning in a fireplace (three hours). With a precise beginning and end, but lacking narrative substance, it is a vital letting go, the great return of contemplation, and possibly a sinking into reverie, making us want to reread Milan Kundera.¹⁴ These are modes of authenticity that search for parts of the imagination which, because of their evident banality, often escape us.

At once a producer of time passing and a fragment of eternity, this "slow but noble television," as defined by the channel director Lise May Spissøy, began in 2009. To mark the centenary of the railway line traversing a stunning landscape from Bergen and Oslo, the journey was retransmitted with the help of onboard cameras and archival images, so as to remain on air while passing through tunnels. The success surpassed all hopes: approximately 1.2 million people, almost a quarter of Norway's population, watched at least one part of the journey broadcast for seven hours and sixteen minutes on NRK2. Original, easy and inexpensive to implement, the proposal convinced the CEOs of the public broadcaster who, freed from the constraints restricting commercial channels, decided to allow this kind of experimentation on one of their two national channels. Besides these long journeys at home, NRK produces thematic *slow television* programming that explores salmon fishing, the art of wood fire, or all aspects of knitting. A long sequence of a discussion by experts is followed by an even longer sequence of the practice in real time. Thus in early November, NRK minutely analyzed the making of a sweater in eight hours and thirty-five minutes, from sheep shearing to knitting the last stitch. Beyond developing a taste for artisanal prowess, *slow TV* creates true "islands of deceleration."¹⁵ However, as proof that the urgent need for slowness is not the same everywhere, in the United States, the train's coastal journey was reduced to a program of... one hour.

Yet in a country in which the rediscovery of slowness takes the form of unique experiments that intersect art with the hotel industry—*The Thief hotel*, in Oslo, replaced its offer of *porn-on-demand* with *video-art-on-demand*—, NRK has plans for other projects, such as a program on time minutely analyzing the making of a clock (in 2006, the Turkish artist Ali Kazma showed us how a clock is repaired in *Obstructions*), then filming time passing. Baas and Moudov be advised...

Rosanna Gangemi

1 Béla Tarr, quoted on April 19, 2003 in an article by Richard Williams on *The Guardian* website, <http://www.theguardian.com/film/2003/apr/19/artsfeatures>. The journalist writes: "For the director of Werckmeister Harmonies, the biggest part of the movie is time. [...] as the camera watches Valuska and Eszter for minutes on end as they walk silently down a street before heading off in different directions, Tarr is turning cinema's most abused dimension into its most effective tool."

2 Sansot, Pierre. *Du bon usage de la lenteur*. Paris: Payot, 1998.

3 Eriksen, Thomas Hylland, *Tyranny of the Moment. Fast and Slow Time in the Information Age*. London: Pluto Press, 2001.

4 Bouton, Christophe. *Le Temps de l'urgence*. Lormont: Le Bord de l'eau, 2013.

5 Among others, Virilio, Paul. *Speed and Politics*. Trans. Mark Polizzotti. Cambridge: MIT Press, 2006.

6 Minkowski, Eugène. *Lived Time. Phenomenological and Psychopathological Studies*. Trans. Nancy Metzel. Evanston: Northwestern University Press, 1970: "Technology, through its discoveries, tries to conquer time and space. All too happy to benefit from its unrelenting progress in this respect, we can't but be grateful to it. However, this feeling of gratitude remains incomplete. Often we are seized with a profound weariness, as though the pace of life, thus created, did us violence. This progress takes place to the detriment of other essential values. Going fast is not enough for us. [...] Inside, we feel the rumblings of revolt [...]"

7 Sepúlveda, Luis. *Storia di una lumaca che scopri l'importanza della lentezza*. Parma: Guanda, 2013. Praising slowness while also putting it into practice can be a form of civil disobedience, as demonstrated in the food industry by the *Slow Food* movement, whose founder Carlo Petrini published with Giunti-Slow Food, in 2013, *Cibo e libertà—Slow Food: storie di gastronomia per la liberazione*.

8 One text in particular: Ferraris, Maurizio. *Manifesto del nuovo realismo*. Roma-Bari: Laterza, 2012. Realistic reaction, according to the Turin philosopher, has regained ground in this century.

9 Ferraris, Maurizio. *Ibid.*: "[...] that all reality is socially constructed and infinitely manipulable, and that truth is a useless notion since solidarity is more important than objectivity [...]" (My translation.)

10 One of Warhol's first experimentations with cinematography, *Sleep* was conceived as an "anti-film." Warhol would develop this technique in his next eight-hour film, *Empire*.

11 Ironically, once the film was completed in 2012, the two men met in Brussels. After this meeting, fatmi conducted a long interview with the writer to be published in a book called *Sleep*.

12 The performance was conceived as a *memento mori* in 1995, for the Serpentine Galleries in London, following the death of the actress's friend Derek Jarman, and was restaged at MoMA in 2013, following the death of her mother.

13 A scene in Spike Jonze's most recent film *Her* elucidates this idea. In this scene, Amy Adams shows a video depicting her mother sleeping and the husband, disappointed, asks her if anything is about to happen...

14 Kundera, Milan. *Slowness*. Trans. Linda Asher. New York: Harper Perennial, 1997: "There is a secret bond between slowness and memory, between speed and forgetting. [...] In existential mathematics, that experience takes the form of two basic equations: the degree of slowness is directly proportional to the intensity of memory; the degree of speed is directly proportional to the intensity of forgetting."

15 Rosa, Hartmut. *Social Acceleration: A New Theory of Modernity*. Trans. Jonathan Trejo-Mathys. New York: Columbia University Press, 2013.



♥ • Lα<°>n° : 46°49' N-71°14' O •

RAI DES REGARDS QUE VOUS CROIREZ MUETS. MA
NT DES FAULTES DE L'IMAGINATION. PIERRE D'ANCIEN • MA TAC
MON OMBRE S'IMPATIENTE DERRIERE MOI. ALEXANDRE DUMAS • ET
UN DON, MAIS UNE CONQUETE. NELSON MANDELA • CARPE DIEM
VICTOIRES. PIERRE • D'ABORD, NE PAS NUIRE. WILSON • DO

ME DE SILENCE
EVEILLER MON
ELLE TOUR

A CHANCE D'UN
FUTURS
DIFFERE
TE ET
E SOUL

T MUR,
BOYA
ST V
S, PERI

DE L'ESPE

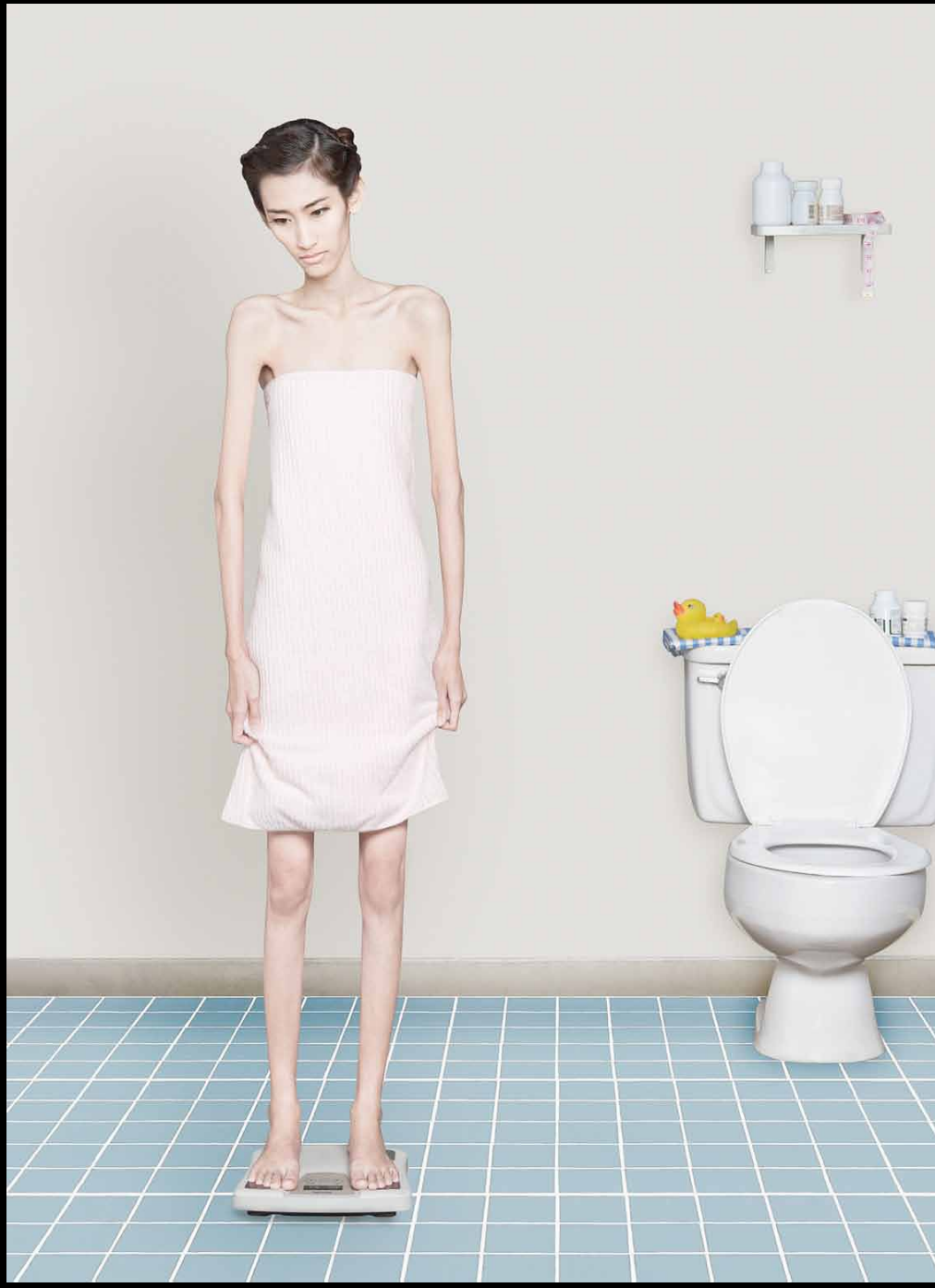




**Aliénés
de tous
les
pays,
unissez-
vous !**



Sarah L'Hérault, *Bloqueurs en captivité*.
 © Photo : Folie/Culture 2013 – Charles F. Ouellet.



Chamaipom Wadhkien,
Toilet.



L'humanité est aliénée, c'est un truisme. Peut-être le plus grand truisme, pourrait-on dire, puisque l'aliénation est à la mode, propulsée par le couronnement culturel du soi qui scrute tout à la recherche de lui-même : l'image, le roman, la série télé ou dans le bien nommé magazine *Moi et Cie*. Peut-être l'aliénation est-elle parvenue à son faite en consacrant l'aliénation de chacun par lui-même : chaque hamster construit la roue aliénante de sa propre médiation, perméable aux milliers de conseils que d'aucuns lui prodiguent chaque jour pour bien vivre, mieux vivre, vivre ensemble. La quête d'une rectitude absolue, dans toute la splendeur de sa frigidité mentale, transpire une aliénation quotidienne qui n'a rien à envier aux manies que l'on confinait jadis aux asiles. Loin de renvoyer uniquement à sa célèbre acception marxienne, l'aliénation échappe, dans sa preste substantification, à toute tentative de définition si bien qu'au final, il est permis de se demander s'il existe plusieurs formes d'aliénation ou si, en fait, l'aliénation n'est pas un état d'être universel applicable à de multiples situations.

Thématique choisie par Folie/Culture pour sa programmation 2013-2014, l'aliénation fut pour l'organisme une occasion de « prendre le pouls de la folie mondialisée à travers une réflexion sur les nouveaux discours psychiatrique, poli-

tique et culturel sur l'aliénation, d'une part, et en proposant un panorama des formes pratiques et contemporaines de l'aliénation, d'autre part! » La dimension médiatique de l'aliénation actuelle ressortait bien dans l'idée maîtresse des *Blogueurs en captivité*, activité tenue au parc Saint-Roch en septembre 2013, durant laquelle les artistes Martin Dufrasne et Sarah L'Hérault, captifs dans une cage de plexiglas, ont cherché à rejoindre le monde via un blogue consacré à leurs réflexions sur l'aliénation, à la nature de leurs interactions avec les passants et à leur glanage sur le Web.

Autre moment de cette programmation, l'exposition *Aliénés de tous les pays, unissons-nous !*, présentée au Musée national des beaux-arts du Québec, réunissait en avril 2014 cinq jeunes photographes de la Thaïlande, de l'Italie, de la Syrie, de la Finlande et du Québec. Leurs démarches examinaient quelques-unes des formes de l'aliénation : l'anorexie, la marginalité, le déracinement, la dissociation et la migration. Augmentées d'une œuvre audio proposée par chaque photographe en complément de sa série, les photographies étaient, avec un effet certain, enclavées dans les cellules du pavillon Charles-Baillairgé.

Dans la série « *Echo of Melancholia* », l'artiste finlandaise Pilvi Keto LeBlanc met en image notre

relation disloquée à la nature. Notre aliénation nous réduit-elle au statut d'exploiteurs de la nature, à jamais détachés de notre relation à cette nature ? Les photographies incarnent cette relation comprise comme duelle, le corps étant tour à tour représenté dans une dynamique de fusion, de détachement ou de contemplation par rapport au sublime kantien. L'écho de la voix chantante proposée en accompagnement de l'œuvre visuelle résonne dans le vide du paysage avec un aplomb réel, accentuant l'effet de dissociation entre les corps et le silence majestueux des images.

Alessandro Imbriaco s'intéresse, dans sa série « *A Place to Stay* », aux habitations camouflées des immigrants, évoluant en retrait de la vie civile, dans les marges verdoyantes de Rome. Réflexion sur l'occupation des diverses strates urbaines, la série d'Imbriaco porte un regard réservé sur des indices subtils trahissant des vies en porte à faux, impression accentuée par le soin qu'a le photographe de capter ces habitations au moment où elles sont désertées. À peine visibles, elles entretiennent néanmoins une relation de proximité avec la ville, relation révélée par l'œuvre audio consistant en une captation de l'ambiance sonore des lieux, singulier bruit blanc qui contraste avec le caractère végétal luxuriant des photographies.



La jeune photographe thaïlandaise Chamaiporn Wadhkien soigne à l'extrême des photographies hyper-pop d'une jeune femme obsédée par son image. Ouvertement travaillées avec Photoshop pour accentuer la maigreur de la jeune femme, les photographies rejouent intégralement le protocole d'édition du corps féminin dans la culture visuelle contemporaine. Le pendant audio de la série photographique adopte le registre contraire aux images hyper léchées en donnant à entendre, dans un esprit radicalement narratif, le son ambiant de la cuisson au four micro-ondes, celui d'un vomissement provoqué, puis de la chasse d'eau. Sylvie Larouche observe les fenêtres des maisons à la recherche de collections de bibelots ou autres éléments décoratifs tournés vers l'extérieur. Autant de signes, selon elle, d'une invitation à entrer dans l'univers domestique de la personne. À la faveur de cette impression, elle s'introduit auprès d'inconnus, leur proposant simplement d'échanger pour mieux se connaître. Il en résulte des portraits d'individus véritablement en marge, à mille lieues de l'exhibitionnisme superficiel des médias sociaux, qui cherchent à créer un contact par la médiation d'une image de soi : l'image est ici la fin d'un processus de rencontre dont l'essentiel se dérobe à l'objectif. À la différence des autres artistes exposés, le travail audio de Larouche constitue une œuvre en tant

que telle et non un complément de l'œuvre photographique. Cherchant à réfléchir l'aliénation en mode audio, l'artiste a extrait une phrase du livre *Vendredi ou les limbes du pacifique*, de Michel Tournier, « Le dormeur est un aliéné qui se croit mort », avant d'utiliser des voix de synthèse qui répètent cette phrase en espagnol, français, anglais, coréen, japonais... Placées l'une derrière l'autre dans l'enregistrement, les phrases sont également décalées entre les oreilles droite et gauche, de sorte que la répétition devient toujours plus aiguë et aliénante. Le travail du Syrien Hrair Sarkissian explore différents points de vue sur la migration, la persécution et le déracinement. La série « Unexposed » aborde la réalité de la conversion à l'Islam de descendants d'Arméniens qui ont souhaité, par cet acte, échapper au génocide de 1915 survenu dans l'Empire ottoman. Près d'un siècle plus tard, la redécouverte de leurs racines amène certains de leurs descendants à se reconvertir au christianisme. Mais cette identité retrouvée demeure invisible dans la mesure où leur terre d'accueil, la Turquie, les rejette, et qu'ils évoluent en marge de la communauté arménienne à laquelle ils n'appartiennent plus entièrement. Miroir de cette invisibilité, les sujets photographiques échappent autant à Sarkissian qu'ils échappent au monde en se fondant dans la noirceur matte des photogra-

phies qui ne reflètent rien de leur situation. Lors d'une table ronde tenue en marge de l'exposition, Yann Le Bossé, professeur au Département des fondements et pratiques en éducation de l'Université Laval, soulignait à quel point l'acte de dire, dans son propre langage, sa condition d'aliéné constitue le premier temps d'une sortie de cette condition, faisant échec à la normativité aliénante du vocabulaire médical. C'est un semblable protocole autoréflexif qui donne sa pertinence à l'exposition *Aliénés de tous les pays, unissons-nous !*, et à l'évènement *Blogueurs en captivité*, en donnant à réfléchir au potentiel à la fois aliénant et désaliénant du langage médiatique. La dynamique d'isolement et de retournement de soi vers la réalité virtuelle n'est pas la moindre des formes de l'aliénation, dont l'une des singularités est de feindre son autocritique, manière d'intellectualisation d'elle-même. Même virtualisé, le soi a ses mécanismes de défense. Fait à noter, au courant de l'été, de nouveaux artistes se muteront en blogueurs captifs à Montréal (*Dare Dare*) et à Chicoutimi (*Centre Bang*).

Anne-Marie Bouchard

1 Texte introductif de l'exposition.

N.D.L.R. : *Blogueurs en captivité* a eu lieu du 26 au 28 septembre 2013. Et l'exposition *Aliénés de tous les pays, unissons-nous !* a été présentée au Musée national des beaux-arts du Québec, en avril 2014.

Alessandro Imbricco, série « A Place to Stay ».

Pilvi Keto LeBlanc, *Sydänjää*.



Patrick Bernatchez :

77K,

1^{er},

2^e

et

3^e mouvement

En entrant dans le studio d'Avatar à l'éclairage fortement tamisé, le visiteur se retrouve devant une étagère industrielle en métal gris portant huit tourne-disques superposés. Sobrement éclairés par de légers faisceaux bleutés provenant du dessous des étagères supérieures, les vinyles jouent en ritournelle de courts extraits syncopés des *Variations Goldberg* interprétées par Gould, au moyen d'un système de haut-parleurs dissimulés tout autour de la pièce. L'environnement sonore ambiophonique accompagne un film 16 mm diffusé par un projecteur posé sur un socle longiligne, gris lui aussi, positionné sur la droite. Sur le mur faisant face au visiteur, l'écran nous présente un cavalier noir perdu dans un grand *whiteout* (voile blanc), ce moment où une tempête devient si intense qu'on ne distingue plus ni ciel ni terre, où on se retrouve au milieu d'un immense vide blanc.

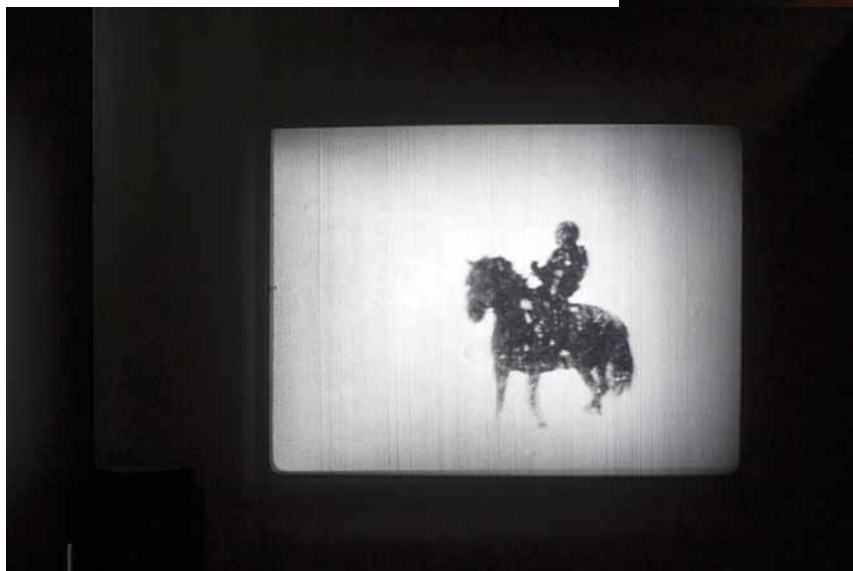
Amorcé en 2011 lors des premières séances de tournage du film *Lost in Time/77K*, ce travail se voulait d'abord un espace d'expérimentation éphémère pour réfléchir au potentiel des *Variations Goldberg* comme trame sonore du long métrage,

poursuivant certaines recherches précédentes de Bernatchez sur cette œuvre de Bach, notamment lors de *Goldberg Experienced.01* et *Goldberg Experienced Ghosts Chorus*. Avec le temps, une œuvre autonome s'est développée, en parallèle du projet cinématographique, ne gardant du film original que quelques images de ces premiers instants captés sur pellicule.

De ces quelques images, se dégage d'abord une forte impression d'éternité. Celle qu'on croit retrouver dans ce film joué en boucle. Et dans la partition répétant indéfiniment des échantillons de phrasés musicaux. Le symbole de l'infini n'est-il pas d'ailleurs la boucle ? En apparence du moins. Car peu à peu, nous nous rendons compte que nous errons. Ce n'est pas d'éternité dont il est question ici, au contraire. On parle plutôt du temps qui finit par tout désagréger, celui qui use les montagnes, un grain de sable à la fois, pour les transformer en d'immenses déserts. Le titre du corpus n'est pas anodin : *Lost in Time*. Tel ce cavalier perdu dans la tempête, qui finira sûrement par s'effacer dans un lent *snow walk*, à

l'image des Inuits qui, à la fin de leur vie, sentant leur heure arriver, partent sur la banquise pour disparaître lentement à l'horizon. Si le lien entre la projection et les disques peut laisser perplexe un court instant, on saisit rapidement toute la force du propos : dans ces boucles qui nous paraissent infinies réside en fait l'évanescence. À l'usage répond l'usure, et la détérioration des matériaux synthétiques destinés à garder sons et images de façon intemporelle nous démontre que finalement, rien n'est éternel.

Au-delà du temps qui use, il existe dans cette œuvre une autre donnée temporelle fondamentale : le tempo, les battements. En choisissant des boucles qui transforment la rigueur mathématique de Bach en une musique répétitive et minimaliste explorée par Reich, Bernatchez crée ici un environnement sonore obnubilant pour son film. L'utilisation des tourne-disques génère un déphasage subtil et fascinant, tant par sa richesse que par son indépendance de toute intervention humaine, contrairement aux œuvres de Reich qui nécessitaient des



manipulations en temps réel. Superposé à ce très lent tempo de 33 battements par minute, marqué par les rayures des aiguilles sur les points de boucle, s'ajoute le tempo prestissimo du projecteur avec son cliquetis incessant. Ici encore, l'utilisation de technologies analogues apporte une finesse à l'œuvre qu'on ne pourrait retrouver autrement : le bonheur de l'imperfection !

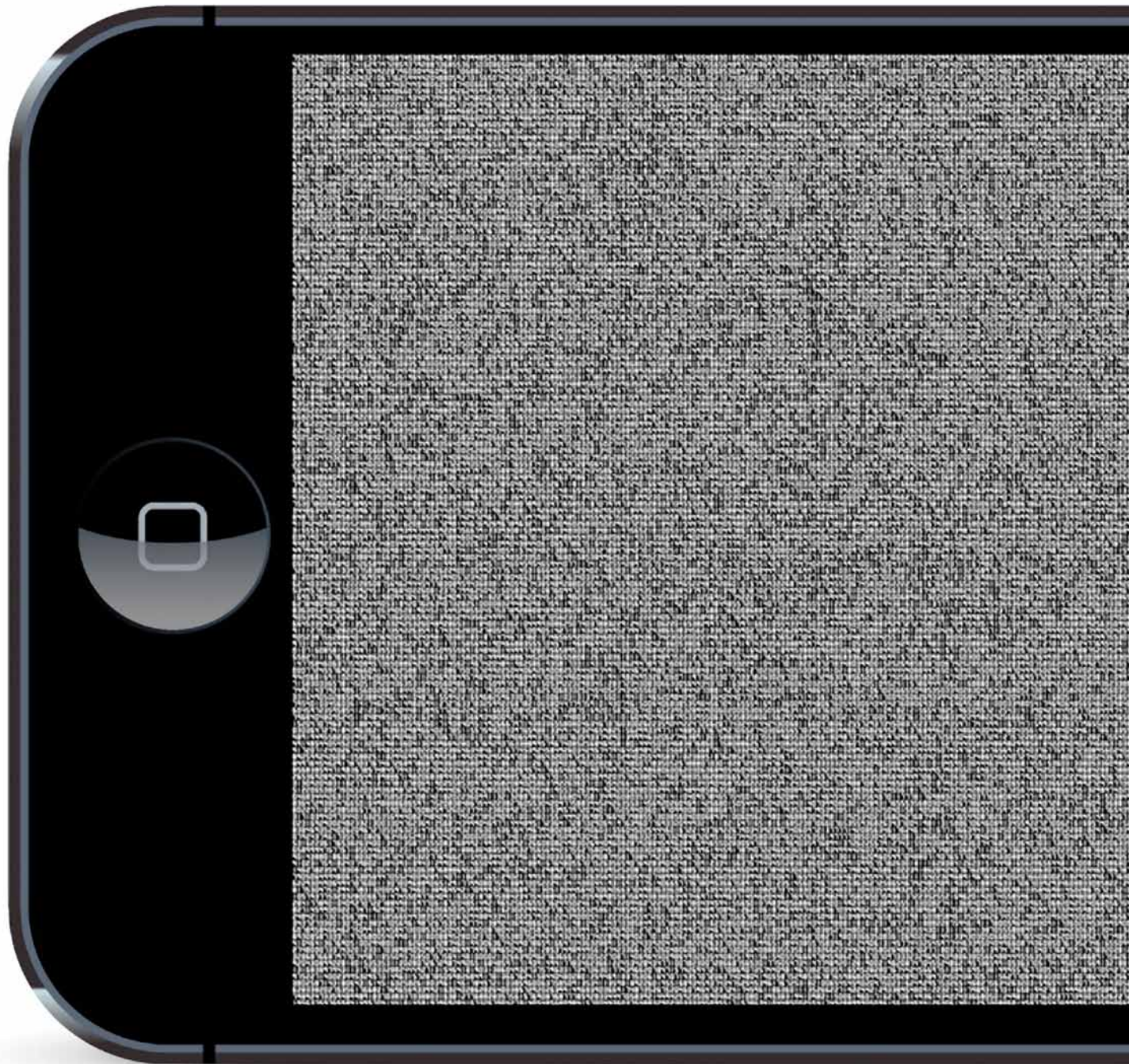
Quelque chose me rassure et me réconforte dans cette œuvre. Est-ce le timbre du piano de Gould ? La présence des tourne-disques et du projecteur, outils médiatiques maintenant plus rares, mais toujours familiers ? C'est probablement tout simplement parce que l'œuvre est elle-même un temps ni suspendu ni accéléré, mais qui suit son cours, rythmé par ces 33 battements/minute et ces 24 images/seconde.

Mériol Lehmann

N.D.L.R. : 77K, 1^{er}, 2^e et 3^e mouvement, de Patrick Bernatchez, a été présenté par le centre d'artistes autogéré Avatar, à l'occasion du quinzième Mois Multi, du 13 février au 16 mars 2014 au studio d'Avatar, situé dans la Coopérative Méduse à Québec.

Patrick Bernatchez vit et travaille actuellement à Montréal et depuis 2010, il se consacre à *Lost in Time*. Cet ensemble pluridisciplinaire fera l'objet d'une exposition individuelle qui sera diffusée au Casino Luxembourg (Luxembourg, 2014) et au MACM (Montréal, 2015).





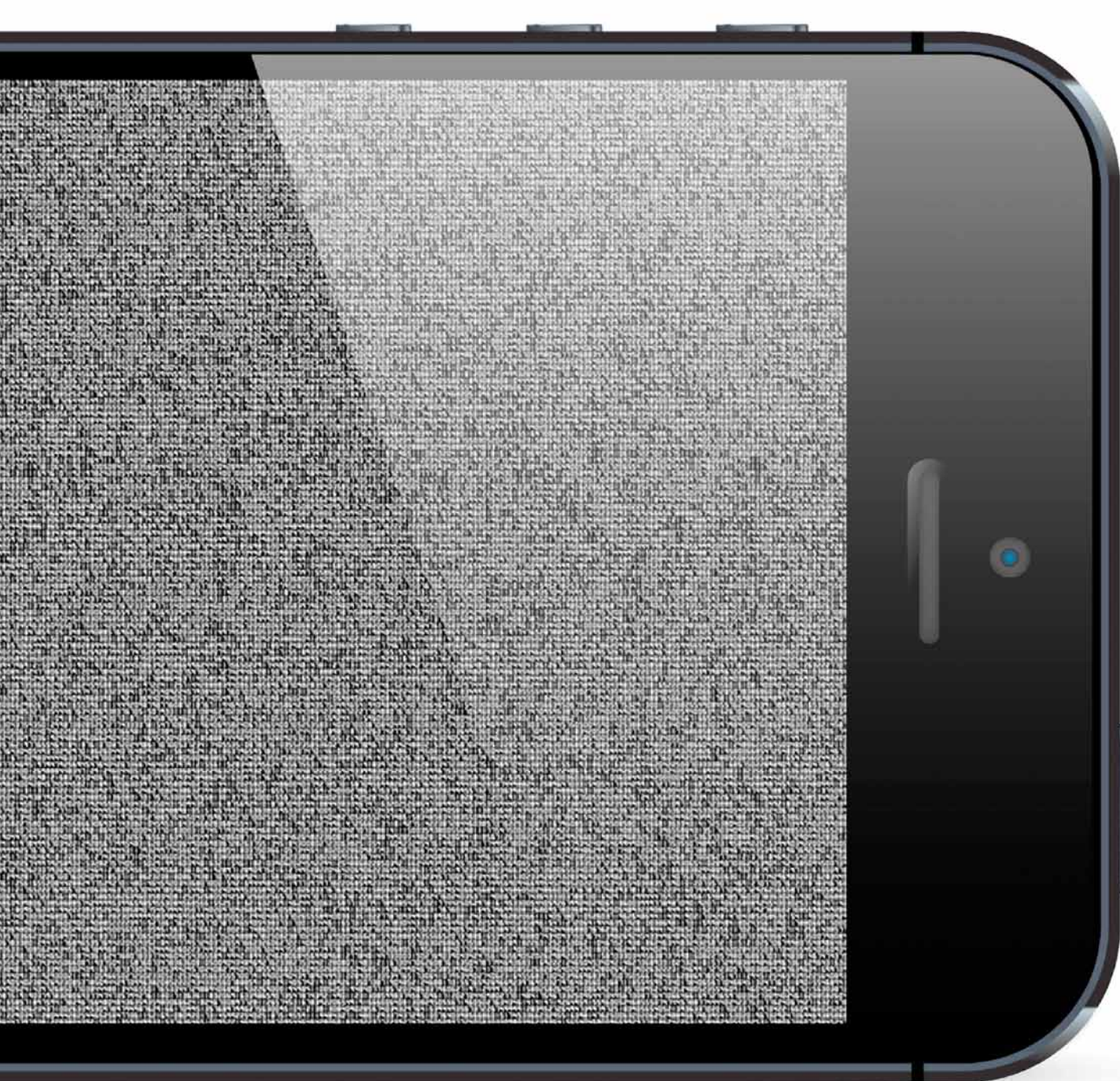
In November 2011, Harry Blain, art dealer and co-founder of Haunch of Venison, and Robert Norton, chief executive of Saatchi online, launched Sediton, an online platform dedicated to selling digital editions of artworks by famous contemporary artists at very low prices. The title of an article by Lizzie Pook, then published in the

British *Stylist Magazine*, summarizes Sediton's offer with the effectiveness of an advertising campaign: "An Original Tracey Emin: Yours for £50." The platform achieves this unprecedented combination of high art and low prices by selling videos or digital images of artworks in large editions (up to 10 000 copies) for a price

between six and one hundred dollars, although some editions are more expensive. The artworks sold in this format are stored on Sediton's server (the "Vault"), and users are able to access them through a web browser or the Sediton apps for iPad, iPhone, Android, and Smart TV. Besides obtaining unlimited access to the artwork, which

Collecting Art in the Age of Access

Interview with Rory Blain, Director of Sediton'



can be viewed on any number of screens, the collector receives a “digital certificate of authenticity” and has the right to resell the artwork on Sediton’s “Trade” platform, once the edition has sold out.

Although known for the Hirsts and Emin in its catalogue, Sediton has gradually introduced works by other artists whose art is meant to be experienced on a screen. Whether a video, digital animation, generative composition, or net art piece, the digital editions of these artworks are closer to their originals than a photograph of a painting or a rotating view of a sculpture. By focusing on smaller editions (under 500) of screen-based works by established or emerging artists, Sediton seems to be moving away from the hype to find a potential niche group among

art lovers who understand and appreciate the work of the artists they follow but cannot afford to buy an original, as well as collectors who are interested in digital media. The launch of an “Open Platform” in June 2013, which allows artists to sell their work directly, further expands the website’s customer base, while the “Trade” platform, initiated in September, has created a secondary market within Sediton.

The online platform is constantly evolving and responding to the challenge of selling digital files under the conditions of exclusivity dictated by the contemporary art market. In the following interview, which took place at the UNPAINTED Media Art Fair in Munich on January 19th, 2014, director Rory Blain explains how Sediton is establishing a new way of selling art.

When Sediton was launched in 2011, it was presented as a platform for selling art by world-famous artists at affordable prices. Is this your main objective? Are you aiming for what could be considered a niche market?

It is more about making the work of the world’s greatest, most celebrated artists accessible to be purchased or collected by the everyman, or at least the everyman in the Western world. Our intention has always been to bring art to people who are interested in it and can afford a digital device such as an iPad or iPhone. Lawrence Weiner, one of the artists with whom we work, said in an interview that in order “to participate fully in your culture, it’s important that you take some responsibility for the people that bring you your music, your literature, your art...” And one way

to do that is to patronize them, to pay them for it. Obviously, when it comes to the world's most celebrated artists, this has only been available to very rich collectors. Therefore our objective is to take this to a wider context and a broader audience. The artists with whom we work love this model because they can make their work more accessible. At the same time, this model allows the public to engage in discussions on contemporary art in a way that they couldn't before.

Initially, you sold animated images, videos, or JPEGs of works created by famous artists, such as Damien Hirst or Tracey Emin, in other formats (sculpture, installation, painting, etc.). Later on, you began introducing video and new media artworks. How did this transition happen?

Our idea was always to offer video and new media art on the platform. We wanted to make sure that Sedition would be interesting for people, and Hirst and Emin are among the world's most popular artists—many collectors want to own their work. But we also wanted to offer a platform and some infrastructure to the artists who are developing their work in the online world. They don't typically have the infrastructure that would allow their work to become known and that's something we wanted to change. Now that the site has been up and running for a while, we tend to focus more on artworks that are made specifically for the online platform. There will still be the occasional artist who will give us a work that derives from a physical piece, but the shift has been very much towards works that are specifically designed for our online platform.

This year there is a fairly even balance between established, physical media artists and artists who only work online. The reason for this is that we are not solely dedicated to presenting net art or new media art, but ultimately intend to present great contemporary art. Great contemporary art comes from all stripes, and therefore it is necessary to have artists like Damien Hirst, Tracy Emin, Mat Collishaw, Yoko Ono, or Bill Viola, alongside other names such as Casey Reas, Aaron Koblin, or Matt Pyke. We are trying to present the best of what's available in contemporary art, not just the best of what's available in new media, or what's available in traditional gallery media.

Still, the work of some of these artists—for instance Rafaël Rozendaal or Angelo Plessas—which is usually interactive, loses that quality in Sedition since the platform does not allow for interaction.

Yes, this is something that we hope to develop down the line. At the moment, Sedition only supports video files and JPEGs, so the artworks that are created through a generative process or an interactive process become a record of the original event in the digital edition. But that is something that is going to change: for instance, one of the things that we're doing with performance art is to offer a private view of the performance

through a URL that will allow the collector to view it live and interact with it, and afterwards obtain a video file which will be the digital limited edition. So we're getting closer to that interactive, real-time world. We are in the process of fully integrating it on the site, although it's an awful lot of programming.

In some cases, an original artwork, which is, for instance, a generative work and which costs several thousand dollars in an art gallery, is visually identical to the digital edition of this same artwork, which costs less than thirty dollars. Does this create a conflict between Sedition and the art galleries?

Not really, because the pieces in Sedition have all been changed slightly for the platform, so it is never the same piece exactly. There was a file, early on, that was exactly the same as its physical counterpart, but we removed it for that very reason. Still, this is not unprecedented. Take, for instance, some of the photographs by Andreas Gursky. The big, full-size framed piece is a physical object that recently sold at auction for \$1.5 million dollars, but you can get that same image online, and put it on your computer as a desktop background or even use it as a screensaver. So it is not unprecedented to be able to get the same basic image. How it is presented, the physical object, the actual artefact itself, that's the difference.

One artist told me that he sees the digital editions of his artworks as sketches. Are you worried that the artworks on Sedition might be considered as lesser works or of a lower value?

It depends... I think that describing these artworks as "lesser" or "lower" is slightly pejorative. What I would say is that they are designed to be more accessible and less expensive by virtue of the fact that they come in multiples. And again, this is not unprecedented. There is a very long history of this kind of artworks in the art world with etchings, woodcuts, prints, and silkscreens. The multiple is something that has been around for thousands of years already; this is just the modern media equivalent.

When a collector buys an artwork in Sedition, he or she owns a copy of a file that stays on the platform's server and receives a digital certificate. In this manner, isn't ownership a fiction?

Yes, it's true, although the ownership of a digital artefact is a slightly bizarre idea. What we do is allow you to download the artwork into the app and obtain the digital number certificate, which tells you which artwork you have. Still, collectors only start to feel a real sense of ownership when they can sell the artwork again, and through the fact that by owning a digital edition they might take a loss or make a profit in the same way that they could in the real world. I don't like the idea of the commodification of art. The art itself is the true purpose of Sedition, but we must admit that the possibility of reselling has been a great

reassurance to a lot of people who are collecting these digital editions. Since we opened the "Trade" section, Ryoji Ikeda has been a star performer on the secondary market with the digital edition of his artwork "A Single Number That Has 124,761,600 Digits," which started out at £5 and is now selling for £70 to £75. This gives a sense of ownership to the collectors who bought it and who can now see how its value has quickly risen. In terms of real ownership, though, it is no different from owning a physical artwork in the sense that the imagery always resides with the artist, no matter who buys it.

I think that, in the end, it is an educational process: people need to get used to the idea of a digital edition, just as they took years to get used to the idea that an arrangement of pigment on canvas has an intrinsic value. It's exactly the same with an arrangement of pixels on the screen: the reason why it has an intrinsic value is because the artist designed it, and what you are paying for is that artist's idea.

I would say that, in Sedition, collectors pay for access to the artwork rather than for owning a physical object.

Yes and that's really the key: collectors pay for access. They have the piece; they can sell it and potentially make money. Therefore, they have ownership of that artefact. But, as has always been the case, the ownership of the idea and the imagery resides with the artist.

The piece by Ryoji Ikeda illustrates a successful example, but I wonder if there will be many other editions going on the secondary market, since most of them come in very large numbers and may not sell out.

Mostly, it is the early editions that are very large, but many are getting close to selling out already. The majority of the newer pieces are in much smaller editions: in the last six months we have released editions of 500 or under, and they are selling out quite quickly. There are about seven or eight artworks on the site now that are within 20 to 50 editions of being sold out. I expect this will happen quite shortly, so there will soon be a whole host of new works appearing on the trading platform.

As a collector, am I allowed to show my digital editions in an exhibition?

No, as a collector and a private individual you can display the artworks in your home or private surroundings on as many devices as you like; there is no limit to that. But if you want to display the artwork publicly, then you have to pay a public display license. This condition ensures that the artist retains control over the public presentation of the artwork. We obviously don't charge museums because it is both in the artist's interest and our own interest to show the artworks there. Another possibility is to have a commissioned artwork: Ian Schrager commissioned *Prosopopoeia*, a new artwork by Mat Collishaw, for the London EDITION Hotel. The artwork was sent as a gift to all the guests at the hotel. This artwork is



Mat Collishaw, *Prosopopeia*.
© Sedition.



Damien Hirst, *Idolatriy*,
displayed on iMac.
© Sedition.

the new focus of his collection, and it is displayed on screens in the hotel rooms. But to do this, the hotel pays a yearly subscription fee.

Do you establish a relation of exclusivity with the artists?

We don't tend to do that. We ask for exclusivity for the work that they give us, so that it is not available everywhere else as well, but it is somewhat complex: some artists come to us with prior relationships; some come from galleries with which we work (in which case we collaborate with the gallery), while others come from museums with which we have shown exhibitions and they have recommended the artist to us. In any case, we don't represent artists; we are not a traditional gallery. Instead, we are simply offering them a platform from which to sell their work, so we are not interested in trying to restrict with whom else they can work.

Sedition's relationship with the artists seems to be clearly differentiated by two main sections: curated and open platform. How did this division into two sections come to be?

The curated section is, if you will, the gallery idea, the white cube concept. We consider that it is helpful to have curators and experts in the field try to guide us towards the body of work that they feel makes sense, the art that is worth looking at. The curated section is the part that we are standing behind and presenting as a selection of what is good in the contemporary landscape. The open platform, on the other hand, is exactly that, a free forum where any artist can sign up

and present their work. The idea is that there are hundreds of people out there of whom we may not have heard, "or whose work we may not have seen", who are creating interesting artworks. We wanted to give them a place where they can present their work, so we provide them with the tools to do it. The open platform is therefore a more self-regulated environment.

Since all the artworks are stored on Sedition's server, what would happen if the company had to close down?

We have been working on this recently. We are making arrangements with Amazon in order to use space on their servers if, for some reason, we had to close ours down. Consider, though, that the artworks can be downloaded into apps, so you do not always depend on a server, and the apps would still work, maybe with some updating after a certain time. In any case, we will make the files accessible on a permanent server somewhere. But at the moment, they are locked in place for about 20 to 25 years.

Can a collector donate his or her collection to another person or institution?

This will be possible in the future. We now have a gifting service that allows users to buy an artwork and give it to someone else. But it is not possible at the moment to gift something that is already in a collector's vault. We will be introducing this option later this year. Basically, it will be possible to transfer an artwork from one's own collection to another collector inside Sedition.

Sedition was launched at a time when several other initiatives (such as VIP Art, Artspace or Paddle8) emerged. It seems that the contemporary art market is increasingly interested in the possibilities of digital media. Do you think that this is a good time to explore new ways of selling art?

The idea for Sedition was actually first developed around 1997-1998, but it was impossible to do it at that time because screen resolution was nowhere good enough. The two drivers that have made Sedition possible are screen resolution and Internet bandwidth: the ability to deliver the artworks on the Internet and the ability to display them the way artists want them to be seen—these are the things that have made it possible for us, as well as the proliferation of smartphones, tablets, and smart TVs.

As for the contemporary art market, I don't think that there is a huge shift of focus towards the online world, but it certainly is "the new thing," and it is getting a lot of attention. Yet it is not going to bury other areas; it just widens the landscape of what is possible. Is it a good time for it? I don't know if it's good or bad; I think it's inevitable. We have reached a point where no one can ignore the online world anymore, so museums, galleries, collectors, and artists are now all aware that the online world exists and that it is necessary to have a presence there or at least be aware of it.

Pau Waelder

1 See s[edition] at www.seditionart.com.

COLLECTIONNER DES ŒUVRES D'ART À L'ÈRE DU LIBRE ACCÈS À INTERNET



Casey Reas, *100% Gray Coverage*. © Sédition.

Entretien avec Rory Blain,
Directeur de Sédition



Matt Pyke, *Presence 5.1 on TV*. © Sédition.

En novembre 2011, Harry Blain, marchand d'art cofondateur de Haunch of Venison, et Robert Norton, administrateur général du site Web de Saatchi, lançaient Sédition, une plateforme en ligne dédiée à la vente d'éditions numériques d'œuvres d'art d'artistes contemporains reconnus à des prix très bas. Le titre d'un article de Lizzie Pook, publié dans la revue britannique *Stylist Magazine*, résume l'offre de Sédition avec toute l'efficacité d'une campagne publicitaire : « Offrez-vous une œuvre originale de Tracey Emin pour 50 £ ». La plateforme permet d'obtenir cette combinaison sans précédent du grand art à des prix très bas en vendant des vidéos ou des images numériques d'œuvres d'art reproduites à grande échelle (jusqu'à 10 000 exemplaires) entre 100 et 600 dollars, même si certaines éditions sont plus dispendieuses. Les œuvres d'art vendues sous cette forme sont stockées sur le serveur de Sédition (la « voûte »), auquel les utilisateurs peuvent accéder avec un navigateur web ou les applications de Sédition pour iPad, iPhone, Android ou Smart TV. En plus de jouir d'un accès illimité aux œuvres, qui peuvent être visionnées sur tous les types d'écrans, le collectionneur se voit remettre un « certificat d'authenticité numérique », et lorsqu'une édition est épuisée, il peut

mettre en vente les œuvres qu'il possède sur la plateforme « commerciale » de Sédition. Déjà reconnue pour les œuvres d'Hirst et d'Emin qui figurent dans son catalogue, Sédition a introduit progressivement les œuvres d'autres artistes dont le travail est conçu pour être visionné sur écran. Qu'on parle de vidéo, d'animation numérique, de composition générative ou d'art Internet, les éditions numériques de ces œuvres sont plus proches de leurs originaux que la photographie d'une peinture ou la vue rotative d'une sculpture. En se concentrant sur des éditions plus modestes (à moins de 500 exemplaires) d'œuvres sur écran d'artistes établis ou émergents, Sédition semble vouloir s'éloigner du battage publicitaire pour trouver un marché spécialisé chez les amateurs d'art qui comprennent et apprécient le travail des artistes dont ils suivent l'évolution sans pouvoir se permettre d'acheter leurs œuvres, ainsi que chez les collectionneurs qui s'intéressent aux moyens d'expression numériques. En juin 2013, le lancement d'une « plateforme ouverte » permettant aux artistes de vendre leurs œuvres directement a encore élargi la clientèle du site. Au mois de septembre suivant, le lancement d'une plateforme « commerciale » a créé un marché secondaire à l'intérieur de Sédition.

En évolution constante, la plateforme Web s'attaque au défi de la vente de fichiers numériques dans les conditions d'exclusivité dictés par le marché de l'art contemporain. Dans une entrevue réalisée le 19 janvier 2014 à la foire de Munich Unpainted Media Art Fair, Rory Blain explique comment Sédition a mis en place une nouvelle façon de vendre les œuvres d'art.

Lors du lancement de Sédition, en 2011, le site a été présenté comme une plateforme pour la vente à prix abordable d'œuvres d'artistes de renommée mondiale. Est-ce là votre objectif principal ? Cherchez-vous à développer ce qui pourrait être considéré comme un marché de niche ?

Il s'agit plutôt de faire en sorte que les œuvres des plus grands artistes, ceux qui sont les plus célèbres, puissent être achetées ou collectionnées par tout un chacun, à tout le moins en Occident. Notre intention a toujours été d'offrir l'art aux gens qui s'y intéressent et qui possèdent un ou des appareils numériques tels un iPad ou un iPhone. Lawrence Weiner, l'un des artistes avec lesquels nous travaillons, a déclaré en entrevue que « si vous voulez participer pleinement à votre culture, il est important que vous assumiez une certaine responsabilité envers les gens qui vous procurent votre musique, votre



Tracey Emin, *I Promise To Love You*, displayed on TV. © Sédition.

littérature, votre art... » Et une façon de le faire est de les encourager en les payant pour leurs œuvres. Évidemment, lorsqu'il est question des artistes les plus célèbres sur la scène internationale, seuls quelques très riches collectionneurs pouvaient jusqu'à maintenant se permettre de le faire. Par conséquent, notre objectif est d'élargir ce contexte et de l'ouvrir à un plus large public. Les artistes avec lesquels nous travaillons aiment ce modèle parce qu'il leur permet de rendre leur travail plus accessible. Simultanément, ce modèle permet au public de s'engager dans des discussions sur l'art contemporain comme jamais auparavant.

Au départ, vous avez vendu des images animées, des vidéos ou des fichiers JPEG d'œuvres produites par des artistes célèbres – tels Damien Hirst ou Tracey Emin – sur d'autres supports (sculpture, installation, peinture, etc.) Plus tard, vous avez commencé à introduire la vidéo et les nouveaux médias. Comment cette transition s'est-elle opérée ?

Nous avons toujours voulu offrir l'art vidéo et celui des nouveaux médias sur notre plateforme. Nous voulions nous assurer que Sédition soit attrayant pour les gens. Or Hirst et Emin font partie des artistes les plus reconnus dans le monde, et nombreux sont les collectionneurs désireux d'acquérir leurs œuvres. Mais nous voulions éga-

lement créer une plateforme et une infrastructure pour les artistes qui présentent leur travail sur le web. Habituellement, ils ne disposent pas de l'infrastructure qui leur permettrait de faire connaître leur travail et c'est quelque chose que nous voulions changer. Maintenant que le site est opérationnel depuis un certain temps, nous nous concentrons davantage sur les œuvres qui sont expressément produites pour la plateforme web. Il arrive encore, à l'occasion, qu'un artiste nous propose une œuvre dérivée d'une pièce physique, mais la tendance est de privilégier les œuvres conçues expressément pour notre plateforme web.

Cette année, nous avons un assez bon équilibre entre les artistes reconnus travaillant avec des supports physiques et les artistes qui travaillent uniquement sur le web. Ce qui s'explique par le fait que notre but n'est pas uniquement de faire connaître l'art sur Internet ou les nouveaux médias, mais de présenter les grandes œuvres d'art contemporain. Les grandes œuvres d'art contemporain proviennent de tous les horizons, et il est donc nécessaire d'avoir, aux côtés d'artistes comme Damien Hirst, Tracy Emin, Mat Collishaw, Yoko Ono ou Bill Viola, d'autres noms tels que Casey Reas, Aaron Koblin ou Matt Pyke. Nous essayons de présenter le meilleur de ce qui se fait en art contemporain, et non pas uniquement

le meilleur de ce qui se fait dans la sphère des nouveaux médias ou dans celle du réseau des galeries traditionnelles.

Pourtant, les œuvres de certains de ces artistes – Rafaël Rozendaal ou Angelo Plessas, par exemple – dont le travail est interactif, perdent cette qualité sur Sédition puisque la plateforme ne permet pas d'interagir avec les œuvres.

Oui, c'est quelque chose que nous espérons mettre en place un jour. Pour le moment, Sédition ne prend en charge que les fichiers vidéo et les fichiers JPEG, de sorte l'édition numérique devient un compte rendu des œuvres qui sont produites par un processus génératif ou interactif lors de l'événement initial. Mais c'est quelque chose qui va changer. Par exemple, une des choses que nous faisons avec la performance est d'offrir une vue privée de la performance par le canal d'une URL permettant au collectionneur de la visualiser en direct et d'interagir avec elle, puis d'acquérir un fichier vidéo contenant l'édition numérique limitée. C'est dire que nous nous rapprochons du monde de l'interaction en temps réel. Nous travaillons à l'intégration complète du processus sur le site, ce qui suppose énormément de programmation.

Dans certains cas, une œuvre d'art originale, telle une œuvre générative, par exemple,

pour laquelle on demanderait plusieurs milliers de dollars dans une galerie d'art, est visuellement identique à l'édition numérique de la même œuvre, offerte à moins de trente dollars. Cette situation crée-t-elle des tensions entre Sédition et les galeries d'art ?

Pas vraiment. Les œuvres présentées par Sédition ont toutes été légèrement modifiées pour la plateforme, de sorte qu'il ne s'agit jamais exactement des œuvres présentées en galerie. Au début, il existait un fichier qui était la copie exacte de son homologue physique, mais nous l'avons retiré pour cette raison même. Et notre manière de faire n'est pas sans précédent. Prenez, par exemple, certaines des photographies d'Andreas Gursky. Une de ses œuvres de très grand format a récemment été vendue aux enchères pour 1,5 million de dollars, ce qui n'empêche pas vous pouvez capter cette image sur Internet, vous en servir en tant que fond d'écran ou l'utiliser comme écran de veille. Il n'est donc pas sans précédent d'être en mesure d'obtenir la même image de base. La manière dont elle est présentée, l'objet physique, l'artefact réel lui-même, voilà ce qui fait la différence.

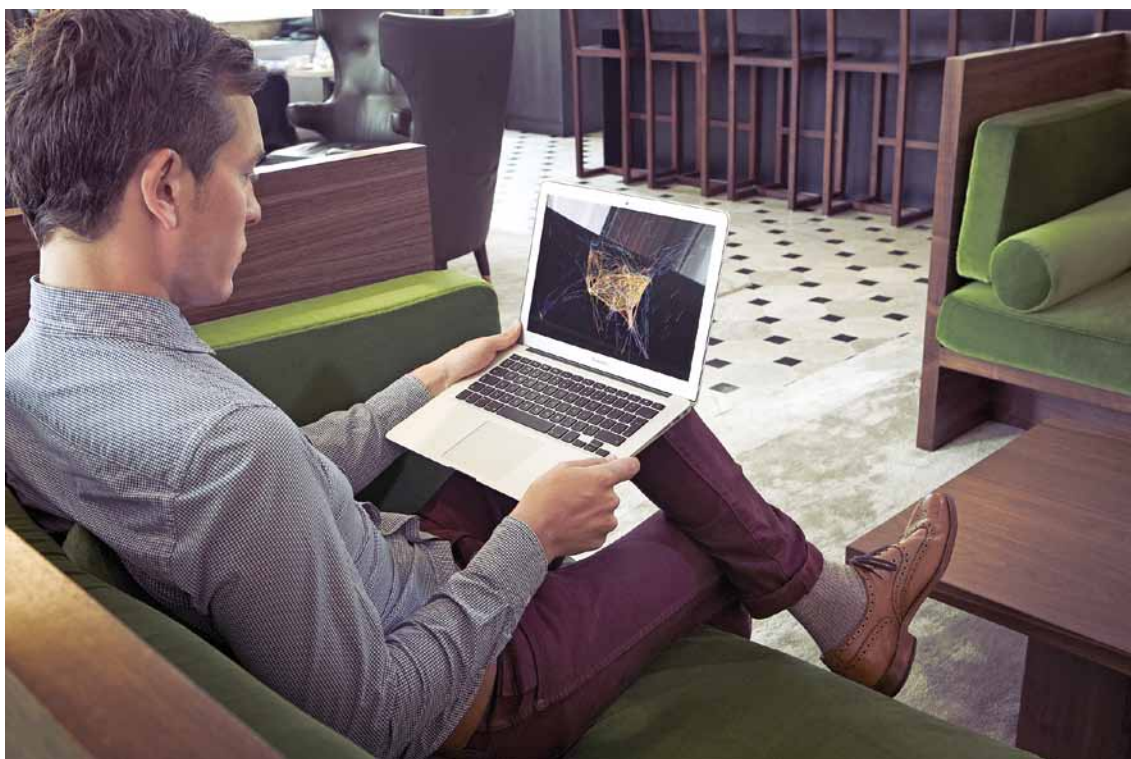
Un artiste m'a dit qu'il voit les éditions numériques de ses œuvres comme des esquisses. Ne craignez-vous pas que les œuvres d'art présentées sur Sédition soient considérées comme des œuvres de moindre importance ou d'une valeur inférieure ?

Cela dépend de plusieurs facteurs... Je pense qu'il serait un peu péjoratif d'attribuer à ces œuvres une valeur « moindre » ou de les considérer comme « plus faibles ». Je dirais plutôt qu'elles sont conçues pour être plus accessibles et moins chères du fait qu'elles sont offertes en de multiples exemplaires, contrairement à l'original. Encore une fois, ce n'est pas sans précédent. Il y a une très longue histoire de ce genre d'œuvres d'art dans l'histoire de l'art avec les gravures, gravures sur bois, estampes et dessins, ainsi que les sérigraphies. Le multiple est quelque chose qui existe déjà depuis des milliers d'années. Nous ne faisons que recourir à son équivalent moderne.

Lorsqu'un collectionneur achète une œuvre sur Sédition, il ou elle possède la copie d'un fichier conservé sur le serveur de la plateforme et il ou elle reçoit un certificat numérique. Dans ces conditions, la propriété est-elle autre chose qu'une illusion ?

Oui, c'est vrai, la possession d'un artefact numérique est une idée un peu bizarre. Ce que nous faisons est de vous permettre de télécharger l'œuvre dans l'application et d'obtenir un numéro de certificat numérique, qui vous indique quelle œuvre vous avez en votre possession. Mais les collectionneurs savent qu'ils possèdent vraiment une œuvre lorsqu'ils peuvent la vendre à leur tour. En possédant l'œuvre sous forme numérique, ils peuvent réaliser un gain ou subir une perte, tout comme les choses se passent dans le monde réel. Personnellement, je n'aime pas l'idée de la marchandisation de l'art. L'art lui-même est le vrai but de Sédition, mais il faut admettre que la possibilité de revendre les œuvres a contribué à rassurer un grand nombre de ceux qui collectionnent ces éditions numériques. Depuis que nous avons ouvert la section « commerce », Ryoji Ikeda est une vedette du marché secondaire avec l'édition numérique

Casey Reas,
100% Gray Coverage.
© Sédition.



Aaron Koblin,
Flight Patterns.
© Sédition.



Mat Collishaw,
Prosopopeia.
© Sédition.

de son œuvre « Un numéro unique comprenant 124 761 600 chiffres ». L'œuvre, d'abord offerte à 5 £, vaut maintenant entre 70 et 75 £. Les collectionneurs qui l'ont achetée et qui voient sa valeur augmenter rapidement ont le sentiment qu'elle leur appartient. En matière de propriété réelle, cependant, il n'est pas différent de posséder une œuvre d'art physique en ce sens que le concept, la formation d'images relèvent toujours de l'artiste, peu importe qui achète son œuvre.

Je pense qu'ultimement, il s'agit de sensibilisation : les gens doivent s'habituer à l'idée d'une édition numérique, de la même façon qu'il a fallu des années juste pour s'habituer à l'idée qu'un arrangement de pigments sur une toile a une valeur intrinsèque. Il en va de même pour une disposition de pixels sur un écran : sa valeur intrinsèque lui vient de ce qu'elle a été conçue par un artiste, et vous payez avoir accès à l'idée de cet artiste.

Je dirais que sur Sédition, les collectionneurs paient pour avoir accès à l'œuvre d'art plutôt que pour posséder un objet physique.

Oui, et c'est vraiment la clé du processus : les collectionneurs paient pour un accès. Ils ont la pièce; ils peuvent la vendre et réaliser un profit. Par conséquent, ils sont propriétaires d'un artefact. Toutefois, comme cela a toujours été le cas, l'artiste conserve la propriété du concept et de l'imagerie.

La pièce de Ryoji Ikeda est un exemple de réussite, mais je me demande si le marché secondaire accueillera beaucoup d'autres éditions, puisque la plupart d'entre elles viennent en très grand nombre et donc ne peuvent facilement être épuisées.

La plupart du temps, ce sont les premières éditions qui sont très grandes, et beaucoup sont presque toutes vendues. La majorité des nouvelles œuvres sont offertes en éditions beaucoup plus petites. Au cours des six derniers mois, nous avons publié des éditions à 500 exemplaires ou moins, qui se vendent très rapidement. Il y a sept ou huit œuvres sur le site dont il ne reste plus que 20 à 50 exemplaires. Je m'attends à ce qu'elles soient vendues, ce qui permettra à la plateforme commerciale d'accueillir bon nombre d'œuvres nouvelles.

En tant que collectionneur, suis-je autorisé à présenter mes éditions numériques dans le cadre d'une exposition ?

En tant que collectionneur et particulier, vous pouvez exposer les œuvres dans votre maison ou dans un cadre privé, sur autant d'appareils que vous le souhaitez. Il n'y a pas de limites à cela. Mais si vous souhaitez exposer publiquement une œuvre, vous devez acquérir un permis pour une présentation publique. Cette condition garantit que l'artiste conserve le contrôle de la présentation publique de l'œuvre. Naturellement, nous ne demandons rien aux musées, car il en va de l'intérêt de l'artiste comme du nôtre que ses œuvres soient exposées dans les musées. Une autre possibilité est l'œuvre d'art commandée.

Ainsi, à la demande de Ian Schrager, Mat Collishaw a exécuté l'œuvre *Prosopopoeia* pour l'hôtel The London EDITION. Cette œuvre a été offerte en cadeau à tous les clients de l'hôtel. Elle est le nouveau centre d'intérêt de sa collection, et elle est affichée sur tous les écrans des chambres de l'hôtel. Mais pour ce faire, l'hôtel doit payer une cotisation annuelle.

Avez-vous établi une relation d'exclusivité avec les artistes ?

Nous n'avons pas tendance à le faire. Nous demandons l'exclusivité des œuvres qu'ils nous confient, de sorte qu'elles ne sont pas en vente ailleurs, mais la situation est complexe : certains artistes qui viennent vers nous ont déjà des relations avec d'autres, certains proviennent de galeries avec lesquelles nous travaillons (dans ce cas, nous collaborons avec la galerie), alors que d'autres viennent de musées où nous avons présenté des expositions, et ce sont les musées eux-mêmes qui nous avaient recommandé ces artistes. De toute façon, nous ne représentons pas les artistes; nous ne sommes pas une galerie traditionnelle. Au lieu de cela, nous leur offrons une plateforme à partir de laquelle il leur est possible de vendre leur travail, et c'est ce qui explique que nous ne cherchons pas à les empêcher de travailler avec d'autres.

La relation de Sédition avec les artistes semble être clairement différenciée par deux sections principales : la plateforme collection et la plateforme ouverte. Comment cette division en deux sections est-elle venue au jour ?

La section collection est organisée, si vous voulez, à la manière d'une galerie, c'est le concept du cube blanc. Nous considérons qu'il est utile d'avoir des conservateurs et des experts dans le domaine, qui essaient de nous guider vers un ensemble de travaux qui ont du sens, vers des œuvres qui valent la peine d'être regardées. Cette section est celle que nous mettons de l'avant en la présentant comme une sélection de ce que le paysage contemporain a de bon à offrir.

Quant à la plateforme ouverte, elle est exactement cela, c'est-à-dire un forum où tout artiste peut s'inscrire et présenter son travail. L'idée est qu'il y a des centaines de gens dont nous pourrions ne pas avoir entendu parler et qui créent des œuvres d'art intéressantes. Nous voulions leur offrir un endroit où ils peuvent présenter leurs travaux, et nous leur fournissons les outils pour le faire. La plateforme ouverte est un environnement plus autorégulé.

Êtant donné que toutes les œuvres sont stockées sur le serveur de Sédition, que se passerait-il si l'entreprise devait fermer ses portes ?

Nous avons commencé à réfléchir là-dessus. Nous prenons des dispositions avec Amazon afin de déménager sur leurs serveurs dans l'éventualité où, pour une quelconque raison, nous devions

fermer les nôtres. Cependant, n'oubliez pas que les œuvres peuvent être téléchargées dans les applications. Vous n'êtes donc pas toujours dépendant d'un serveur. Si le serveur fermait, les applications fonctionneraient toujours, même si on aurait sans doute besoin de mises à jour au bout d'un certain temps. En tout état de cause, nous rendrons les fichiers accessibles de façon permanente sur un serveur quelconque. Mais pour le moment, ils sont bien en place pour 20 à 25 ans.

Un collectionneur peut-il faire don de sa collection à une autre personne ou à une institution ?

Ce sera possible à l'avenir. Nous avons maintenant un programme de dons qui permet aux utilisateurs d'acheter une œuvre d'art pour l'offrir à quelqu'un d'autre. Mais il n'est pas possible pour le moment d'offrir en cadeau une œuvre qui se trouve déjà dans la voûte d'un collectionneur. Nous ouvrirons cette possibilité plus tard cette année. En principe, il sera alors possible pour un collectionneur de transférer une œuvre d'art de sa collection vers celle d'un autre collectionneur membre de Sédition.

Sédition a été lancé à un moment où plusieurs autres initiatives (VIP Art, Artspace ou Paddle8) ont vu le jour. Il semble que le marché de l'art contemporain est de plus en plus sensible aux possibilités qu'offrent les médias numériques. Pensez-vous que le moment est propice pour explorer de nouvelles façons de vendre de l'art ?

L'idée derrière Sédition a d'abord été développée autour de 1997-1998. Mais elle ne pouvait encore s'incarner, car la résolution d'écran était alors loin d'être suffisante. Les deux facteurs qui ont permis Sédition sont la résolution d'écran et la bande passante : la capacité de fournir les œuvres sur Internet et la possibilité de les afficher telles que les artistes souhaitent qu'elles soient vues. Voilà ce qui nous a permis de travailler, ainsi que la prolifération des téléphones, tablettes et téléviseurs intelligents.

En ce qui a trait au marché de l'art contemporain, je ne pense pas qu'il y ait là un tournant marqué vers le web, mais c'est certainement la « nouvelle tendance », et le monde en ligne reçoit beaucoup d'attention. Pourtant, il ne s'agit pas d'occulter les autres secteurs, mais simplement d'élargir l'horizon du possible. Est-ce le bon moment pour cela ? Je ne saurais dire si c'est bon ou mauvais, mais je pense que c'est inévitable. Nous avons atteint un point où on ne peut plus ignorer l'art en ligne, de sorte que les musées, les galeries, les collectionneurs et les artistes sont maintenant tous conscients de son existence et de la nécessité d'avoir une présence sur Internet ou, à tout le moins, d'être conscients de son existence.

Pau Waelder



YING GAO

The Artistry
of
Technologized
Fashion

[<http://yinggao.ca/>]



Ying Gao, *(No) Where, (Now) Here*.
Photos: Dominique Lafond.



There are few fashion designers who have ventured in earnest into the field of technologized garments and achieved success or elegance. Of note is the pioneering work of Hussein Chalayan, who integrates robotics with LED-encrusted garments to create performative grand finale/fantasy pieces for runway presentations. Ying Gao, an emerging Montreal techno-fashion designer, is another who has embraced the potential of technology in fashion. However, Gao stands at the other extreme of Chalayan's showmanship, instead exploring the personal and intimate relations constructed between techno-fashion, the body and the public. By creating playful and irreverent designs, surprising in their poetry and ability to display non-utilitarian aspects of techno-fashion, Gao could be said to question the very core of the positivistic drive of an increasingly technologized society.

Trained as a fashion designer, and working as a researcher and professor at the Université du Québec à Montréal, Gao uses technology as a means for artistic expression—and as a physical conduit—to choreograph a fashion object that references the machine, body, environment, as well as social and material transformation. Her garments can be understood as relational objects that invite the public to react to and act with them, and thus experience subtle and unexpected moments of kinship with these “living” objects.

For example, Gao's sartorial works of art have explored instances in which the garment is modulated by the viewer's movements, breath, or their capacity to explore it in the dark with a flashlight, all with the aim to enchant, as well as posit a better understanding of what technologized fashion might add to the larger conversation of fashion discourse and experience. Works such as “Walking City 1 + 2” (2007) contain motion sensors, which trigger pneumatic systems in a dress, making the garment's origami layers “breathe” and move when someone is present. “Living Pod 1 + 2” (2008) is activated by a pocket lamp that shines deep into its organza and leather folds, launching a series of small motors that modulate the garment's form. Finally, “Playtime 1 + 2” (2010), inspired by the Jacques Tati film of the same name, is triggered by the flash of a camera so that one dress becomes uncapturable due to its rapid motions while the other dress echoes back to the “paparazzi” with a flash of its own, making the dresses appear blurry in photographs. In both cases, the garment's immediate reaction causes a misdocumentation of the object, as well as instills an awareness of the act of looking and the attempt to capture the object's image.

Beyond the technological finesse of Gao's designs is the meticulous crafting of fashion garments, which stand on their own stylistic merits, irrespective of technological add-ons. Combining leather and organza with sensors, robotics and kinetics, Gao creates fashionable



second skins that breathe, move and shape-change before our very eyes, and in reaction to our bodies, environments and actions. This is also what we ask of fashion: to transform us in the very moment, and in the very act, of becoming part of our bodies as we navigate unknown social and architectural terrains. After all, fashion, like technology, is our accomplice in living!

Micro-Interview:

1. Who is your greatest design influence? Fashion or otherwise...

YG: Photography and cinema, from Raymond Depardon to Jeff Wall, from Albert Lamorisse to Bruno Dumont.

2. What do you think technology adds to fashion?

YG: I'm not sure that technology adds anything to fashion design.

3. For whom are your clothes designed?

YG: For those who still believe in utopia, in intangible things, in a certain form of melancholy.

4. How did Jacques Tati influence your thinking about fashion design?

YG: Jacques Tati did not influence my thinking about fashion design, but his work reminds me of the importance of having a personal "worldview" in things I do and make.

Parts previously published in Issue 12 of THINK Magazine.

Valérie Lamontagne



Chris Marker, Jon Rafman :

sur notre rapport aux images



Chris Marker, *La Jetée*,
© 1963 Argos Films.
Extrait.

La première fois que j'ai pu visionner *You, the World and I*, de Jon Rafman, j'ai eu une vague impression de déjà vu. Le sentiment qu'une quête semblable avait déjà fait l'objet d'une production filmique me hantait. Puis je me suis souvenu. Par quelques traits communs qui paraissaient pour le moment ne reposer que sur une pure et simple intuition, cette vidéo me ramenait à l'œuvre marquante de Chris Marker, réalisée en 1962, *La Jetée*. Mais quels étaient ces points de convergence les reliant l'une à l'autre ? Je ne pouvais le dire. Mais il me semblait que quelque chose surgirait à les comparer ; quelque conclusion qui, d'une certaine manière encore obscure, me renseignerait sur notre rapport aux images, tel qu'il a pu se modifier entre le moment où fut tourné *La Jetée*, et celui où Jon Rafman réalisa *You, the World and I*. Ou tel que ce rapport a pu aussi, par d'autres côtés, rester inchangé.

La situation de départ, le prétexte narratif à chacune de ces œuvres, est certes très différente. Dans le cas de *La Jetée*, le protagoniste est habité par une double image, celle d'un doux visage de femme qui accompagne une scène où il voit un homme mourir. Il n'est pas, lui, contrairement au narrateur de *You, the World and I* (YTWA), à la recherche d'une image. Il est frappé par une scène qu'il se remémore sans cesse, et dont les prémisses de l'action visualisée lui échappent en grande partie. C'est d'ailleurs cette fixation qui l'amène à être choisi par des chercheurs employés à ouvrir un trou dans le temps. Nous sommes projetés dans une époque située après la Troisième guerre mondiale. Paris est détruite et les humains rescapés ne peuvent plus vivre que comme prisonniers des vainqueurs. Les uns et les autres sont terrés dans le réseau des souterrains de Chaillot, car la surface, pourrie par la radioactivité, est devenue inhabitable. La seule solution possible pour assurer la survie de la race humaine passe donc par un appel au secours lancé par le présent à l'endroit du passé comme du futur, créant une voie par laquelle pourraient transiter vivres, médicaments et sources d'énergie. Le protagoniste de *La Jetée* est sélectionné pour la force de l'image mentale qui l'habite. Son voyage dans le temps est un effort rédempteur. S'il réussissait, l'humanité pourrait s'en trouver mieux, peut-être même être sauvée. Il apparaît donc comme un sauveur potentiel, parce qu'habité par une image énigmatique. C'est cette prédisposition à l'image qui le rend, plus que les autres cobayes, plus susceptible de pouvoir vivre à une époque différente, un moment du passé ou du futur. Comme si le fait qu'un morceau de l'espace-temps, retenu dans l'image-trauma, soit ancré en lui le rendait plus apte à subir les dimensions temporelles de l'expérience qu'on lui propose.

D'ailleurs, le personnage de *La Jetée* réussit. Il lui est possible de retrouver une époque passée, où il

rencontre une femme qui lui semble familière. Ses séjours se font de plus en plus longs et son succès de voyageur dans le temps est tel qu'on décide de l'expédier dans le futur. Il parvient donc à ses fins et revient du futur avec une centrale d'énergie capable de relancer l'industrie humaine.

Peu de temps après son retour, les êtres du futur lui offrent de devenir l'un des leurs. Mais lui préfère retourner dans le passé, dans le cours de ce temps deux fois vécu, celui de son enfance, temps où il retournera en adulte rejoindre cette femme qui l'attend peut-être encore. Arrivé là, il échoue à la jetée d'Orly qu'il a vue enfant. Au moment



où il se précipite vers celle à qui il veut revenir, un émissaire du temps dont il vient l'abat et il réalise alors que ce à quoi il a assisté, enfant, cette scène qui le hantait, est celle de sa propre mort. Il en va bien différemment du narrateur et protagoniste de YTWA. D'entrée de jeu, celui-ci déplore le fait de ne pas avoir une seule photo de la femme avec laquelle il a passé la plus grande partie de sa jeunesse. Malgré toutes les expéditions et de tous les voyages qui les ont conduits dans maints sites archéologiques et contrées du monde, aucune image d'elle n'est restée. Mais un souvenir lui revient. Une image existe bel et bien. Elle a été prise par une voiture de la flotte de *Google Street Views*. Celle-ci passait dans la rue au moment où les deux amants résidaient dans un hôtel sur la côte est de l'Italie. Ainsi, par accident, et au corps défendant de l'intéressée qui s'y était toujours refusée, une photo d'elle existe. Pour l'un comme pour l'autre de ces protagonistes, il y a eu perte. Pour le personnage de YTWA, c'est le point de départ de la recherche. Cette perte est réelle ; c'est celle de la femme aimée dont aucune trace ne reste. Une image de celle-ci, que la rumeur envoie sur une île de la Turquie, en train de tenter de décrypter des fragments présocratiques, pourrait bien en partie combler ce manque. L'image, compensatoire, surgira enfin.

Mais le narrateur ne parviendra tout simplement pas à se satisfaire de cet aleph de la mémoire. Il faut bien qu'il y ait plus. À force de chercher, il projette dans les paysages vus le visage de sa bien-aimée. Quand il se résout à accepter que n'existe que cette seule image, celle-ci disparaît,

entraînée comme bien d'autres dans la poubelle informatique où finissent de nos jours les images, chassées par d'autres, plus récentes. Entre-temps, il aura littéralement écumé, sous nos yeux, tout le lot des images tremblantes, surréelles à force d'immédiateté, proches dans leur rendu des images de jeux vidéo, des *Google Street Views* et des *Google Maps*.

Il est étonnant de constater à quel point il a pu chercher et chercher, incrédule devant le fait qu'il ne puisse exister d'elle une seule image. Comme quoi ce n'est pas la surenchère de ces dispositifs qui empêche la disparition, qui enraie le mouvement inéluctable de la recherche de cette œuvre, alors que la perte succède à la perte, conclusion que le mouvement effréné de quête d'images ne saurait différer plus longtemps. Œuvre de la recherche d'une image au milieu des images multiples qui nous sont montrées, depuis les coins les plus distants de la planète, YTWA mène tout de même à la ruine de l'image, puisque l'image trouvée ne saurait survivre à la recherche. Comme si le mouvement effréné de cette recherche rejoignait le fait qu'elle porte en elle son obsolescence et que, bientôt, elle ne sera plus. Repérée, négligée, puis redécouverte, l'image (de l'aimée) ne peut survivre au fait que tout

soit ramené à elle. Elle ne peut soutenir, dirait-on, toute la densité des nombreux états d'existence des amants, concentrée en elle. C'est de cela qu'elle meurt. Comme elle mourait une première fois aux yeux du narrateur, insuffisante du fait de ne pouvoir être suivie d'une autre qui lui donnerait une suite, qui pourrait entamer une histoire, car il faut l'entrelacs entre deux états de l'espace-temps pour qu'une fiction en vienne à naître.

Avec *La Jetée*, on est plutôt confronté à une perte de référence. Alors qu'il s'agissait dans YTWA de retrouver une image qui puisse compenser une perte affective, alors qu'il est demandé à celle-ci de tenir lieu de la femme en allée, pour le protagoniste de *La Jetée* n'existe que cette image à laquelle il peine à accoler un sens. L'image est là, enfouie mais disponible, changée en une image mentale d'une telle force que cela rend possible un voyage dans le temps. Comme si le dynamisme de l'image permettait une réactualisation de celle-ci. Mais l'image ne ramène toujours à rien de précis. On ne sait trop à quoi elle peut bien correspondre. Toute l'histoire de *La Jetée* est une montée vers ce sens de l'image. Tout se combine pour que le protagoniste puisse en arriver à ce que cette image retrouve sa signification, et corresponde aux événements qu'il a vus mais dont il ne sait plus rien. Le personnage retourne bien aux événements entourant l'image prégnante, figée en lui, présence obsédante depuis son avènement en temps réel. Il revient là où il a un jour été, dans une proximité spatiale et temporelle, près du lieu et du moment dont il a gardé trace en lui. Ici, il en va comme si l'événement, parce qu'inexpliqué et

resté énigme, engendrait l'image. Mais c'est lui qui a fait l'expérience de l'image restée son sens. Ce qui s'était figé en lui, c'était sa propre mort et retourner au sens de l'image le fait mourir.

Il semble qu'il faille payer ce prix pour comprendre de quoi est faite l'image. Correspondre aux événements perdus dans le dédale du temps fait mourir, faire l'expérience où enfin peuvent se concilier l'image et l'événement dont elle est l'empreinte mène à la mort. Le protagoniste ne savait rien de l'image, ne savait que l'image et vivait dans un monde déchu. Celui qui regagne l'âge d'or, dans un mouvement anachronique qui remonte le cours du temps et des choses, celui qui revient pour que l'image et l'événement fassent un meurtre de cette fusion impossible.

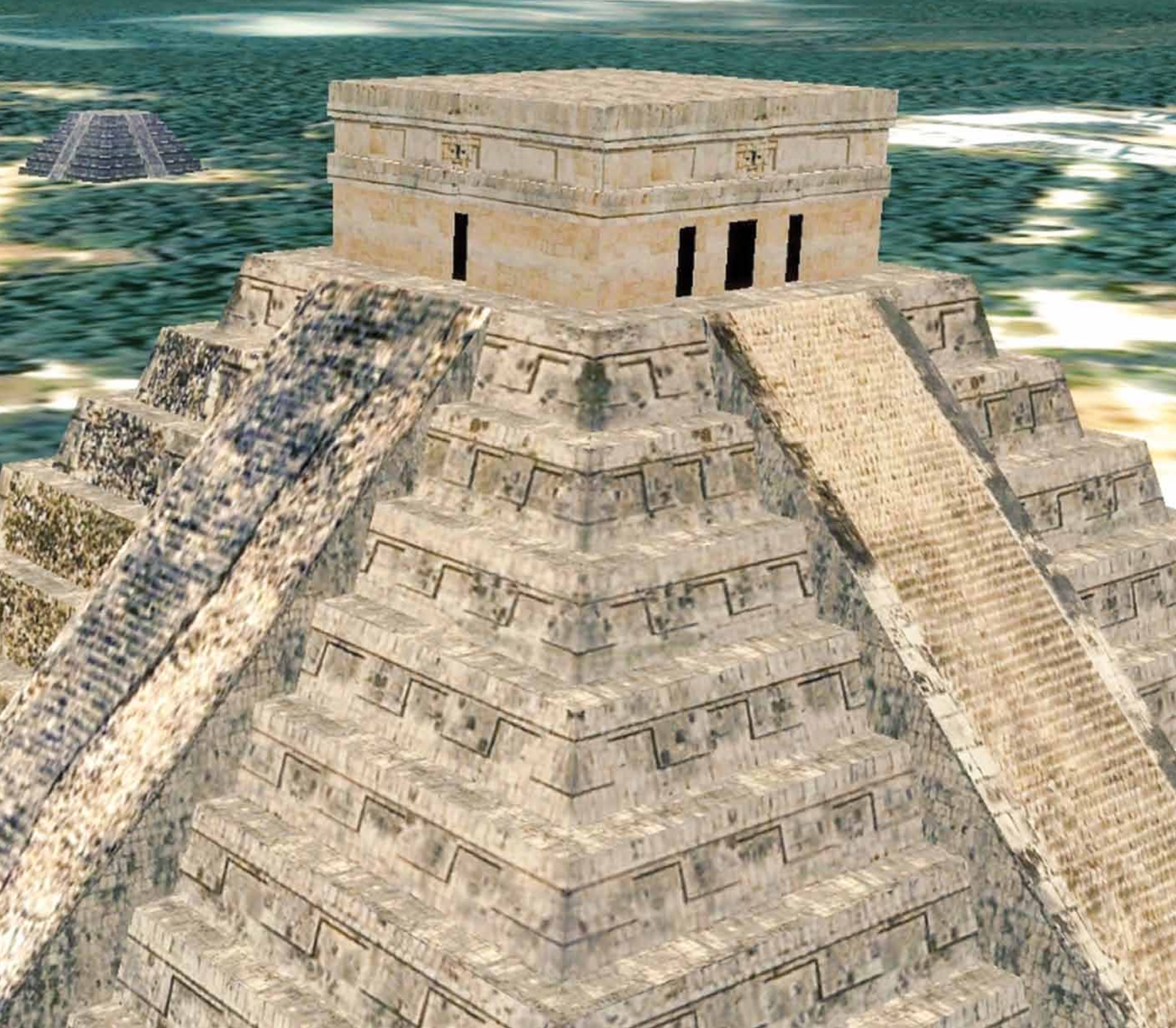
Comparer ce registre de l'image à celui en opération dans *YTWA* nous ramène à l'énoncé d'ouverture de cette deuxième œuvre : *I don't have one single photograph of her!* Il y a là, dans cette phrase et dans l'intonation, une sorte d'incrédulité. Comment peut-on, aujourd'hui, *in this day and age*, ne pas pouvoir mettre la main sur l'image d'une personne ? Si l'image de *La Jetée* et les images de ce film apparaissent comme des restes qu'il faut s'employer à recouvrer et à conserver, s'il faut revenir en elles, l'image chérie de *YTWA* est une incongruité dans sa singularité. Dans le monde que nous connaissons aujourd'hui, il est de plus en plus improbable qu'il ne puisse exister qu'une seule image d'un événement ou d'une personne. Il ne saurait y en avoir que plusieurs ! Au monde posthumain de *The World*, désireux de retrouver ses images et d'y revivre, s'oppose celui de *YTWA* et de sa surreprésentation. Une certaine surhumanité y est même à l'œuvre, comme en témoignent les satellites relayant les images de *Google Street Views*. Le point de vue de bien des images de *YTWA* est celui d'une plongée, l'œil de Dieu surplombant les sites archéologiques compulsés, couvrant les coins les plus reculés de la planète. La recherche est survol, vue plongeante tombant du ciel. En ce temps et cet âge règne assurément une certaine suprématie de l'image, reposant sur le nombre effarant d'images et sur le fait qu'elles sont parvenues à tout recouvrir, qu'elles le fassent depuis des prises satellitaires ou des appareils fixes ou mobiles, prolongeant la veille des caméras de surveillance. Mais cela ne peut se faire que par des processus qui, au vu de ce que pouvait accomplir la photographie analogique avec son dispositif physico-chimique apparaissent passablement déréalisants. Nous ne sommes plus dans un rapport indicel avec la chose montrée et réellement vue. Nous sommes plutôt du côté du signal alors qu'une captation peut être réalisée sans opérateur humain et relayée par une transmutation en données numériques archivées pouvant éventuellement en provenir, en une réactivation créant l'image. La qualité et le rendu des images de *YTWA* le montrent bien; cela procède moins d'une prise directe que d'une reconstruction



à partir de données codifiées, refaisant en 3D, façon jeu vidéo, les réalités. Mais cela permet de tout recouvrir, de ne rien laisser à la non-vue. Sinon, inexplicablement, l'image de cette femme aimée, qui s'est, toute sa vie, dérobée à toute prise d'images.

L'image numérique est, en quelque sorte, le fruit d'une relégation; elle nous arrive d'une médiation totalement contrôlée par des mécanismes, téléguidée, recomposée, reconstituée depuis une codification. Elle est, surtout, passante,

éphémère, sans cesse menacée de disparition, d'obsolescence, elle peut toujours replonger dans une non-existence que sa virtualité avoisine sans cesse. Car on lui a, en quelque sorte, prêté existence. En elle est encodée une prise lointaine, un rapport indicel, dont elle garde le souvenir et dont elle provient. Cela est la contrepartie de sa surenchère et c'est aussi sa nature propre. Il suffit de regarder les images montrées des sites archéologiques connus pour s'en convaincre. Nous avons bien là une simulation qui forme image non



Jon Rafman, *You, the World and I*. Extrait.

par prise directe, mais par effet d'une synthèse informée par des prises directes encodées. On ne verra rien, finalement, de cette femme aimée. L'image qui nous est fournie est bien trop floue. Pour nous, elle ne sera jamais autre chose que l'esquisse d'une silhouette. Aussi sophistiqués que soient les moyens employés pour la saisir et la relayer jusqu'à nous, nous resterons devant elle aussi interdits que les troglodytes dans la caverne de Platon, condamnés à ne voir que des ombres.

YTWA/ est donc l'histoire de cette pulsion qui mène à l'image, prise dans une conception aporétique qui la mène d'un fétichisme impossible à sa vacance. L'image est excès et insuffisance. Son besoin vient d'un manque que le chercheur obsédé croit combler mais auquel il retourne finalement. Elle est aussi vacance, dans ce sens trouble où on la voit en disponibilité d'une signification, prêtée à celle-ci pour un temps; où on la comprend aussi comme vacuité et comme retrait. Car elle prend sa vacance comme on le dirait

de quelqu'un qui prend congé, quitte sa place signifiante pour se résorber dans le loisir, la disponibilité, donc, à laquelle on en revient. Voilà qui clôt le mouvement de la pulsion et lui permet de reprendre son cycle. Celui de l'insatisfaction devant l'image, devant toute image. De l'image analogique à l'image numérique, il n'y aurait eu qu'une sorte de frénésie, d'accélération folle de ce mouvement.

Sylvain Campeau

CHRIS

MARKER

JON

RAFMAN

OUR RELATION TO IMAGES

The first time I watched *You, the World and I*, by Jon Rafman, I had a vague feeling of déjà vu. The feeling that a similar quest had already been the subject of a film production haunted me. Then I remembered. Due to a few common features, which for the moment I sensed by pure intuition, this video brought me back to Chris Marker's influential work, *La Jetée*, made in 1962. Yet what were these points of convergence linking one to the other? I couldn't say. Though I felt that some kind of comparison would arise; some conclusion that, in a manner still unknown to me, would elucidate our relation to images as it might have changed between the time when *La Jetée* was shot and when Jon Rafman made *You, the World and I*. Or I could discover that this relation might also have remained unchanged in other respects. The starting point, and narrative pretext, of the two works is certainly very different. In the case of *La Jetée*, the protagonist is haunted by a ghost image of a woman's gentle face in a scene in which he sees a man die. He is not in search of an image, in contrast to the narrator of *You, the World and I* (YTWAI). He is impressed by a scene he incessantly recalls, whose premise for being predominantly escapes him. Moreover, it is this fixation that leads him to be selected by the scientists employed in opening a hole in time. We are thrown into a post Third World War era. Paris is destroyed and the survivors

now live as prisoners of the victors. They have settled beneath Chaillot, in an underground network of galleries, as the surface, riddled with radioactivity, has become uninhabitable. The only possible solution to ensure the survival of the human race is to call past and future to the rescue of the present, creating a route by which provisions, medicine and sources of energy could flow. *La Jetée*'s protagonist is selected for the power of the mental image haunting him. His voyage in time is a redemptive effort. If he succeeds, humanity will be in a better place, or even be saved. He thus appears as a possible saviour because haunted by an enigmatic image. This predisposition to the image makes him, more than the other guinea pigs, more capable of living in a different epoch, a moment in the past or future. It is as though the fact that a fragment of space-time, retained in the image-trauma, is fixed in him makes him better able to endure the temporal dimensions of the experiment proposed to him.

Moreover, the character of *La Jetée* succeeds. He is able to find a past epoch, in which he meets a woman who seems familiar to him. His sojourns last longer and longer and he is so successful a time traveller that the scientists decide to send him into the future. He thus achieves his purpose and returns from the future with a power unit capable of regenerating human industry.

Shortly after his return, the beings from the future invite him to come live among them. Yet he prefers to return to the past, the twice-lived time of his childhood, into which he will return as an adult to join the woman who perhaps still awaits him. Once there, he ends up in Orly, on the jetty he saw as a child. As he rushes towards the woman to whom he wants to return, an agent from his time shoots him down, and he realizes that the incident he witnessed as a child, this scene which has haunted him, is his own death.

Things happen very differently for the narrator and protagonist of YTWAI. From the outset, this protagonist laments the fact of not having a single photograph of the woman with whom he spent most of his youth. Despite all the expeditions and journeys they took to numerous archaeological sites and regions of the world, not one image of her remains. Yet he suddenly remembers. One image does exist. A photograph of her was taken by a car in the Google Street View fleet. The car drove on the street where the two lovers were staying in a hotel on the Italian east coast. Thus, accidentally and against her will—she had always refused—a photograph of her exists.

Both protagonists have suffered loss. For the character of YTWAI, it is the starting point of his search. This loss is real: it is the loss of the loved woman of whom no trace remains. An image of

her could partly fill this void. She's rumoured to be on an island of Turkey, trying to decipher pre-Socratic fragments. Her image, compensatory, will surface at last.

Yet the narrator will not be satisfied simply with this aleph of memory. It would be better if there were more. In his search, he projects his beloved's face onto the landscapes observed. When he finally accepts that only this one image exists, the photograph disappears, swept along like many others into the dustbin of information where all images end up today, driven out by other more recent ones. Meanwhile, he will have scoured, literally before our eyes, the entire batch of trembling images, made surreal by their immediacy, their image quality like that of video games, Google Street Views and Google Maps. It is surprising to realize to what degree he could have searched and searched, incredulous that only one image of her could exist. So it is not the excessive use of these tools that prevents the disappearance, that curbs the unavoidable momentum of the search in this work, when loss follows loss. The conclusion is that the frantic momentum of the quest for images cannot be delayed for much longer. As a work about the search for one image amidst the many images shown from the most distant corners of the world, *YTWAI* nevertheless leads to the downfall of the image, since the image found cannot survive the search. It is as though the frantic momentum of this search is corroborated by the fact that the image holds within it its own obsolescence and that, soon, it will no longer exist. Tracked down, neglected, then rediscovered, the loved (lover's) image cannot survive since everything is reduced to it. One could say that the image cannot support the density of the lovers' numerous states of existence amassed within it. For this reason, it dies. As it first died in the eyes of the narrator: insufficient, given that no other image could follow it to give it continuance, to give it a history, since two states of space-time need to be interlaced for a fiction to be born.

With *La Jetée*, one is instead confronted with a loss of reference. While in *YTWAI* it is a matter of finding an image that could compensate for an emotional loss, an image that would take the place of the woman gone, for *La Jetée*'s protagonist only the image exists, whose meaning he has difficulty grasping. The image is there, buried but available, transformed into a mental image of such power as to make time travel possible. It is as though the image's energy enables a re-enactment of it. Yet the image still doesn't lead to something precise. We don't really know to what it could correspond. The entire story of *La Jetée* is an ascent towards the meaning of the image. Everything comes together so that the protagonist can rediscover its meaning, which

corresponds to events he has witnessed but of which he no longer has any knowledge. The character returns to the events surrounding this pregnant image, which is fixed in his mind, an obsessive presence since his return to real time. He returns to the place he once visited, in a spatial and temporal proximity, close to the place and time whose traces he has held within him. He goes back as if the event, because unexplained and enigmatic, produced the image. Yet the image's meaning rests in the one who experienced it. What remained fixed in his mind was his own death, and rediscovering the image's meaning kills him.

It seems that this is the price he has to pay to understand what makes the image. To meet the events lost in the labyrinth of time brings death; it creates the experience that reconciles the image—the path leading to death—and the event at last. The protagonist doesn't know anything about the image, he knows only the image and lives in a fallen world. The one who returns to the golden age in an anachronistic move that turns back the course of time and things, returns so that the image and the event fashion a death out of this impossible fusion.

Comparing the tone of this image and the one operating in *YTWAI* brings us to the opening remark in the second work: "I don't have one single photograph of her!" This statement and its intonation illustrate a kind of incredulity. How can one, *in this day and age*, not be able to get a hold of a person's image? While the image in *La Jetée* and the images in *YTWAI* seem like the remains one must work to recover and conserve, to be able to go back to them, the cherished image in *YTWAI* is incongruous in its singularity. In today's world, it is increasingly unlikely that only one image of an event or person could exist. Several must exist! In opposition to the post-human world of *La Jetée*, prone to rediscover and relive its images, is the world of *YTWAI* with its overrepresentation. The work even shows a certain kind of superhumanity, as evidenced by the satellites relaying the images of Google Street Views. The point of view of most of the images in *YTWAI* is a high-angle shot, God's eye looming over the archeological sites consulted, spanning the most remote corners of the world. The search is an overflight, a bird's eye view falling from the sky. This day and age is surely ruled by a certain supremacy of the image, given the alarming number of images, and the fact that they manage to capture everything from satellites, stationary or mobile devices, extending the monitoring of surveillance cameras. Yet this can only be done through processes which, in view of what analogue photography could accomplish through its physico-chemical apparatus, seem fairly unreal. We are no longer in an indexical relationship

between the thing shown and the one actually seen. We are rather in the realm of signals when a photograph can be taken without a human camera operator and be relayed by being transmuted into archived digital data, which could eventually be reactivated and give us an image. The quality and rendering of the images in *YTWAI* show this well; this proceeds less from direct filming than from reconstructions based on encoded data, recreating reality like a video game in 3D. Yet this allows everything to be included; nothing is left unseen other than, inexplicably, the image of this loved woman, who has avoided any images being taken of her all her life.

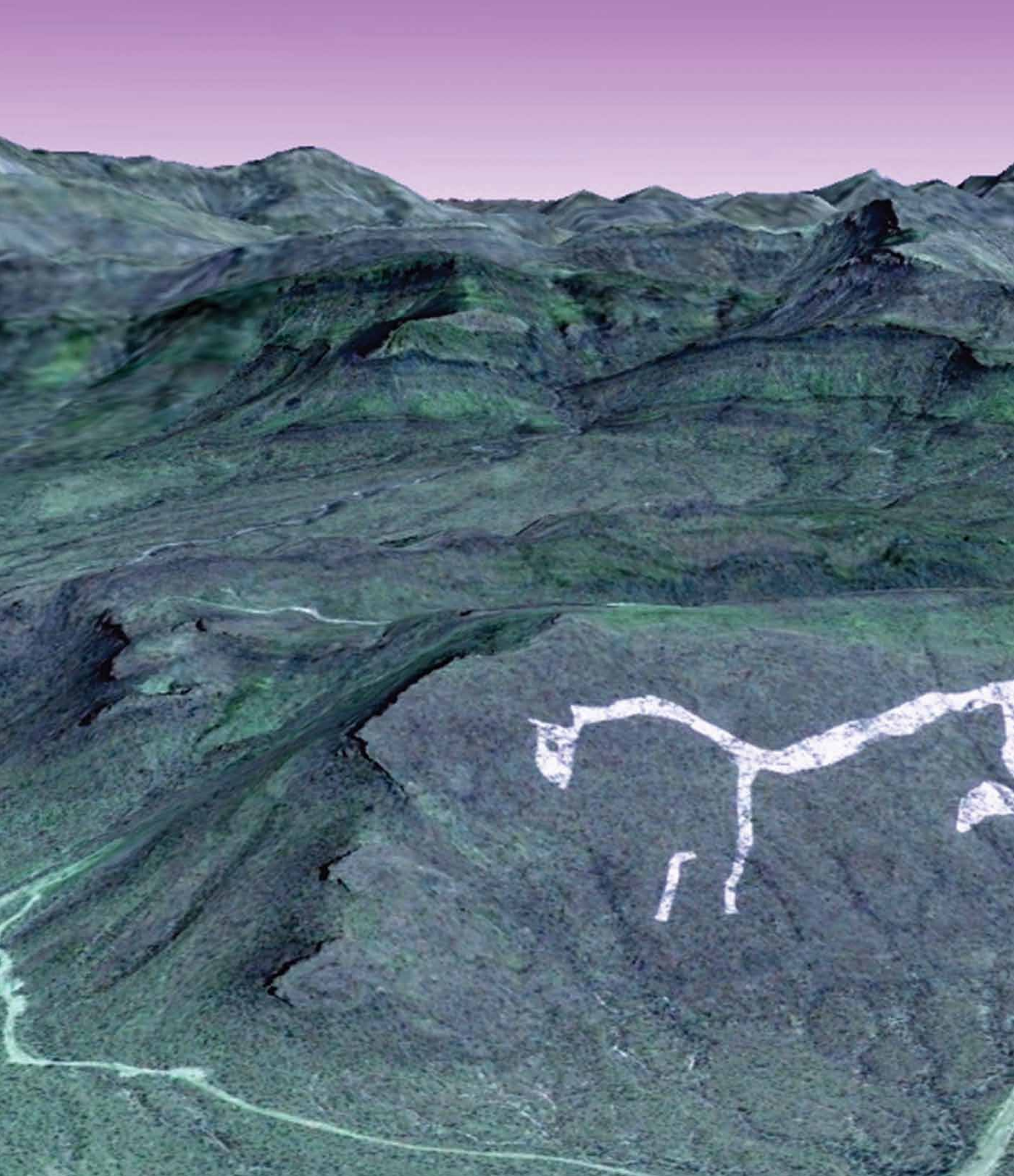
The digital image is, in a certain manner, the result of a relegation; it comes to us through a mediation via remote-control mechanisms; it's reconstructed and recreated through codification. It is, above all, transitory, ephemeral, constantly under threat of extinction, obsolescence; it can always sink back into the non-existence on which its virtuality ceaselessly verges, since we have, in a way, accorded it existence. The digital image encodes its distant capture—that indexical relationship whose memory the image keeps and from which it stems. This is the corollary of its excessive use and also its nature. It suffices to look at images of known archaeological sites to be convinced. There, the simulation is not of images shot directly, but is synthesized from encoded direct shots.

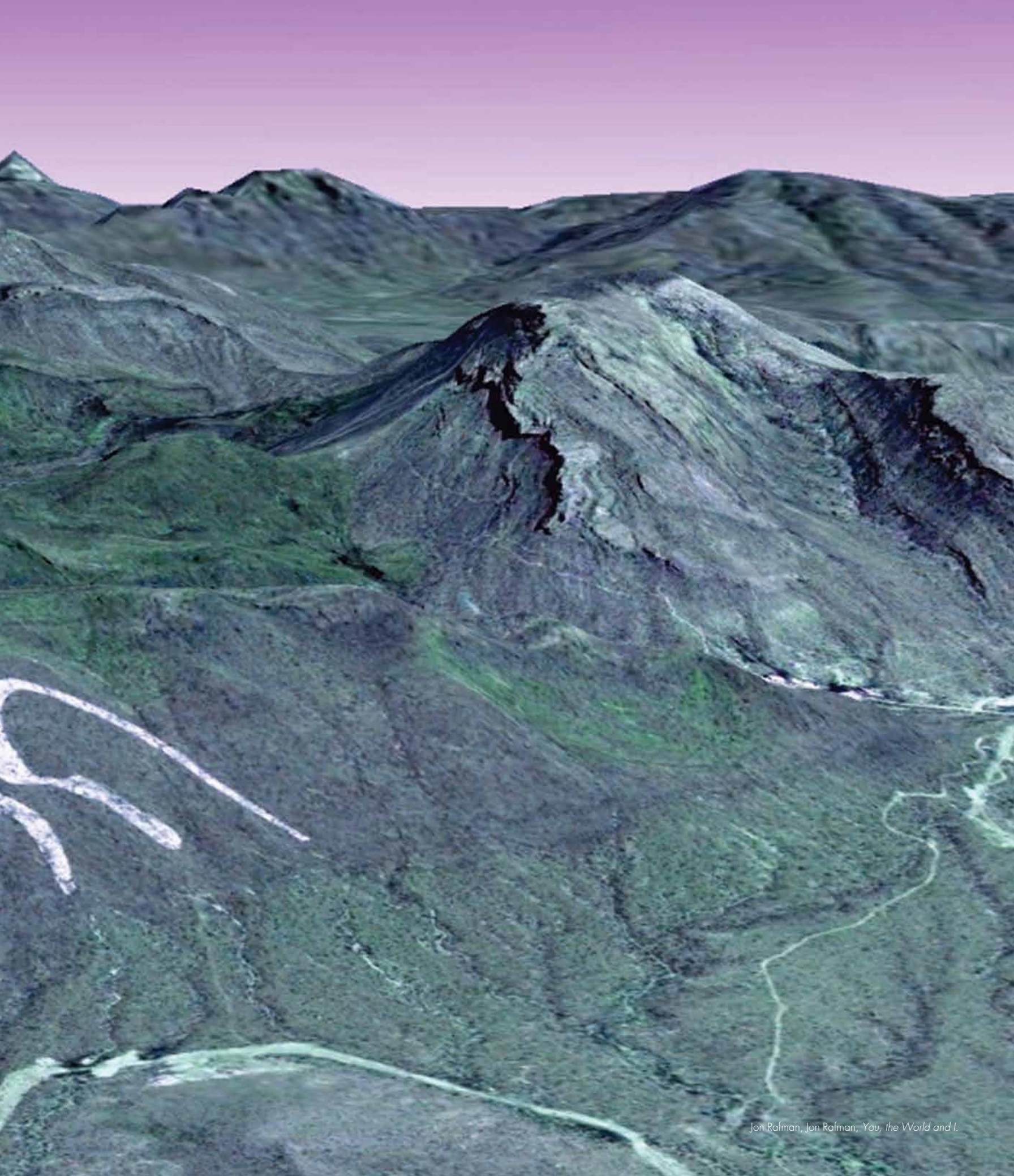
In the end, we won't see any part of this loved woman. The image given us is too blurry. For us, she will never be more than a sketched outline. Despite the sophisticated means used to capture and relay her to us, she remains as forbidden to us as objects were for Plato's cave dwellers, condemned to see only shadows.

YTWAI is thus the story of this drive for the image, caught in an aporetic understanding that leads the image from its impossible fetishism to its vacancy. The image is excess and insufficiency. Its need stems from a void that the obsessed seeker hopes to fill but to which he finally returns. It is also vacancy, in the disturbing sense of seeing it be available, open to meaning for a time, and also understanding it as a vacuity and a withdrawal. It takes up its vacancy the way one takes a vacation, leaves its place of meaning to be absorbed by leisure, the availability to which we return. This is what shuts off the drive's momentum and allows it to resume its cycle of dissatisfaction with the image, with any image.

From the analogue image to the digital image, only a kind of frenzy has occurred, a wild acceleration of this momentum.

Sylvain Campeau







Élaine Frigon,
extrait de la vidéo *Filiation*, 2005.
Photo : Élaine Frigon.

De la texture vidéo

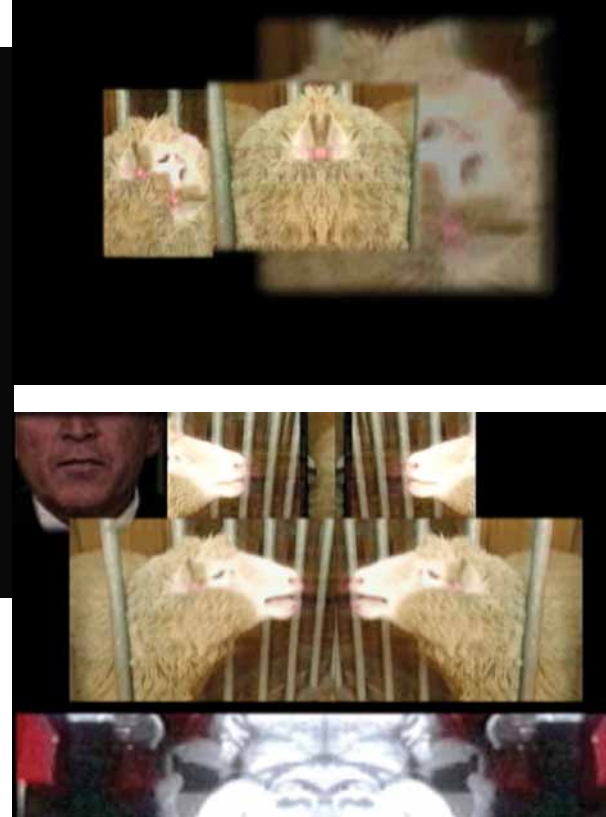
La contre-parole vidéo comme riposte
poétique à la pensée massive du meuble
télévision à travers les travaux vidéophoto-
graphiques

d'Élaine Frigon

Février 2014, sur le grand mur de Praxis, Centre d'Art Autogéré situé à Sainte-Thérèse – on ne le dira jamais assez, un lieu de grande qualité d'écoute – sont projetées les bandes vidéo d'Élaine Frigon. *Filiation*, datant de 2005, est entourée d'autres travaux vidéos : *Watcher la game*, *Rotokation*, *Reproduction*, *Rigodon*, ainsi que de ses récents travaux photographiques chocs, *Nature humaine*, des vêtements habillant des arbres. La bande *Filiation* crée l'émoi parmi le public de Praxis, ravi d'assister à une partie de riposte typique vidéo : la mise en abyme, par le biais du triturage (oui, oui, rageur, ludique et jouissif) de la texture vidéo, des vastes mises en scène médiatico-politiques de la war saga Bush (père ou fils ?), en même temps qu'est racontée dans un style frigonien (décapant, hilarant et très subtil dans ses solidarités avec le corps populaire des regardants su'l sofa, en particulier les femmes), ce qui nous lie singulièrement au générique humain.



Éleine Frigon, *Filiation maman-fillette*. Extrait de la vidéo *Filiation*, 2005. Photo : Éleine Frigon.



Éleine Frigon, *Filiation Dolly*. Extrait de la vidéo *Filiation*, 2005. Photos : Éleine Frigon.

Devant ce travail, on perçoit toute l'essence du mot résistance culturelle, riposte formaliste à ce média de masse qu'est la télévision, et particulièrement lorsqu'elle était cantonnée à être diffusée par le meuble lui-même, avant de subir l'implosion par le Web. À la faveur du travail de la vidéaste Éleine Frigon, la tragédie lyrique de l'ange Dolly, née sans défenses, moutonne clonée, la première de son espèce, puis morte soudainement après un vieillissement prématuré, se déploie sous nos rires d'angoissé(e)s par la technologie folle.

Dans *Watcher la game*, en bas du flot d'images, c'est une bouche, sans doute celle d'Éleine, qui mange des chips au même rythme que le meuble demande qu'on le nourrisse d'actualité déferlante.

L'artiste Éleine Frigon sait manier la palette technologique pour faire jaillir de la profondeur vidéo, du multi-sens qui vient éclater en surface, et mettre à nu en les désarçonnant, les certitudes rodéo-télévisuelles. Par des *loops* qui hissent les éléments de Dolly traités techno au rythme synthétique du ridicule creux des discours guerriers proférés par le lobby politico-militaire et son bataclan médiatico-scientifique, ce travail électronique remplit bien son mandat « d'appropriation des médias », et répond sans ambiguïté à une question clé du médium vidéo : « Comment problématiser la notion de surface en vue de repenser celle de profondeur ? » La maîtrise du propos d'Éleine va jusqu'à se déployer au-delà de la parodie, transformant soudain la surface vidéo en texture de paroles d'amour à la mère, avec toute la pudeur exprimée en douceur poétique, transformant les marques de l'âge en ballet du temps, mémoire-surface qu'elle dilate émotionnellement, toute en intimité audiovisuelle. Moment de grâce féminin offert avec féminisme.

Je suis parmi les regardantes, ce soir-là, sincèrement heureuse d'assister à de l'art vidéo, qualité maximale diffusée en son grain via le « *lapped*

up » d'Éleine et le proje de la galerie. J'y rencontre Vincent Arseneau, récemment diplômé de l'UQÀM en Histoire de l'art, cherchant à mettre sur pied actions artistiques et partage de connaissances, sans nivellement par le bas, effroyable boîte de Pandore. Je cherche à accueillir en urgence tout destinataire dans l'œuvre, sans compromis sur la lenteur nécessaire au décryptage du contenu, aux marches de l'escalier du sacré de l'art. D'où cette forme d'article-entrevue en commun, qui tente d'accompagner l'artiste dans sa rencontre avec la mémoire publique.

Pascale Malaterre

Pascale Malaterre : Éleine, comment décrirais-tu « la vidéo », ou une image vidéo, ou l'art vidéo ?

Éleine Frigon : L'art vidéo, ce sont des images qui font images. Je l'explique ainsi à mes élèves : placez-vous en situation de lire de la poésie en opposition au genre vidéoclips, ou films de fêtes d'amis. Dans la poésie, il y a double sens ressenti : par ce quelque chose de caché derrière ce que l'auteur donne à voir, il s'ensuit une spirale. En vidéo, il s'agit d'interpréter l'image que l'artiste lui-même interprète.

P. M. : En quoi l'étude de l'architecture et des arts visuels a-t-elle influencé ta pratique ?

E. F. : J'ai acquis une sensibilité pour les lieux. Ils sont souvent un point de départ pour l'élaboration d'une œuvre ou d'un corpus de travail... Aussi, la déambulation dans l'espace architectural que j'associe au montage vidéo : une ordonnance des séquences qui s'apparente à la manière de se déplacer dans un édifice, par des passages. En architecture, on essaie de créer des rappels entre les mondes extérieur et intérieur, on balise le chemin par des points de repère. La mémoire est donc sollicitée tout au long de la déambulation dans l'espace. C'est une stratégie qui fait qu'on éprouve un sentiment d'unité.

P. M. : La pratique de la vidéo transforme-t-elle ton approche de la photographie ?

E. F. : Tout à fait. La temporalité de la vidéo permet de juxtaposer plusieurs points de vue, telle une échelle de plans dans la construction de l'œuvre. Il me semble toujours qu'il est impossible de rendre compte intégralement d'un lieu, d'une scène afin d'en partager l'expérience. Je filme donc beaucoup avant de faire le montage. J'aborde la prise de vue photographique de la même manière que je filme, en me déplaçant dans l'espace, en tentant de passer de l'ensemble au détail pour engranger le plus de points de vue possible, comme si le montage allait suivre. Influencée par de longues années de pratique en vidéo, je photographie comme je filme, mitraillant l'espace de long en large, de loin puis de près.

P. M. : Comment aimerais-tu que l'on regarde une image vidéo de toi ?

E. F. : Comme on regarde un tableau ou comme on écoute du blues, proche des préoccupations des gens. C'est paradoxal, car la première manière évoque l'image fixe, tandis que l'autre en appelle à la temporalité. Me considérant comme cérébrale, cela fait comme un équilibre, un décadage de liberté.

P. M. : Comment aimerais-tu que l'on regarde précisément ton rapport à la mère, à la *Filiation* ? Pourquoi Dolly pour illustrer ton propos ? L'as-tu choisie d'emblée ou s'est-elle imposée après élimination d'autres choix possibles ?

E. F. : J'ai travaillé sur la manière dont les idées resurgissent, comment on associe une idée à une autre, chacune étant reliée à l'autre par un frag-





Élaine Frigon, *Filiation Bush père-fils*.
Extrait de la vidéo *Filiation*, 2005.
Photo : Élaine Frigon.



ment formel ou conceptuel. La première chose que j'ai faite a été de demander à mes frères et sœurs, autres membres de la famille, la permission de diffuser leur image dans ces archives. Certain(e)s ont accepté, d'autres ont refusé. J'ai donc utilisé, comme artiste, les stratagèmes de la censure en floutant ou en apposant des filtres sur les images.

Dans mon processus de création, j'établis toujours un rapprochement entre la sphère personnelle et la sphère collective. Le point de départ d'une série de vidéo sur les origines familiales fut la vidéo *Reproduction*, qui établit un rapprochement entre deux photos de famille prises à 40 ans d'intervalle. Lors du 80^e anniversaire de ma mère, mon frère et moi avons pris la même position que nos parents auxquels nous ressemblons beaucoup, sans même y penser. Au même moment, la question du clonage était d'actualité avec plusieurs reportages télévisuels, dont entre autres l'un présentant Georges Bush, qui s'y opposait, lui qui est pourtant une copie conforme de son père. Je me suis mise à imaginer tous les clones naturels qui existent déjà sur la planète. C'est comme cela que j'ai relié les similitudes entre ma mère et moi avec la technique du clonage, et que Dolly est apparue comme figure dominante à manipuler.

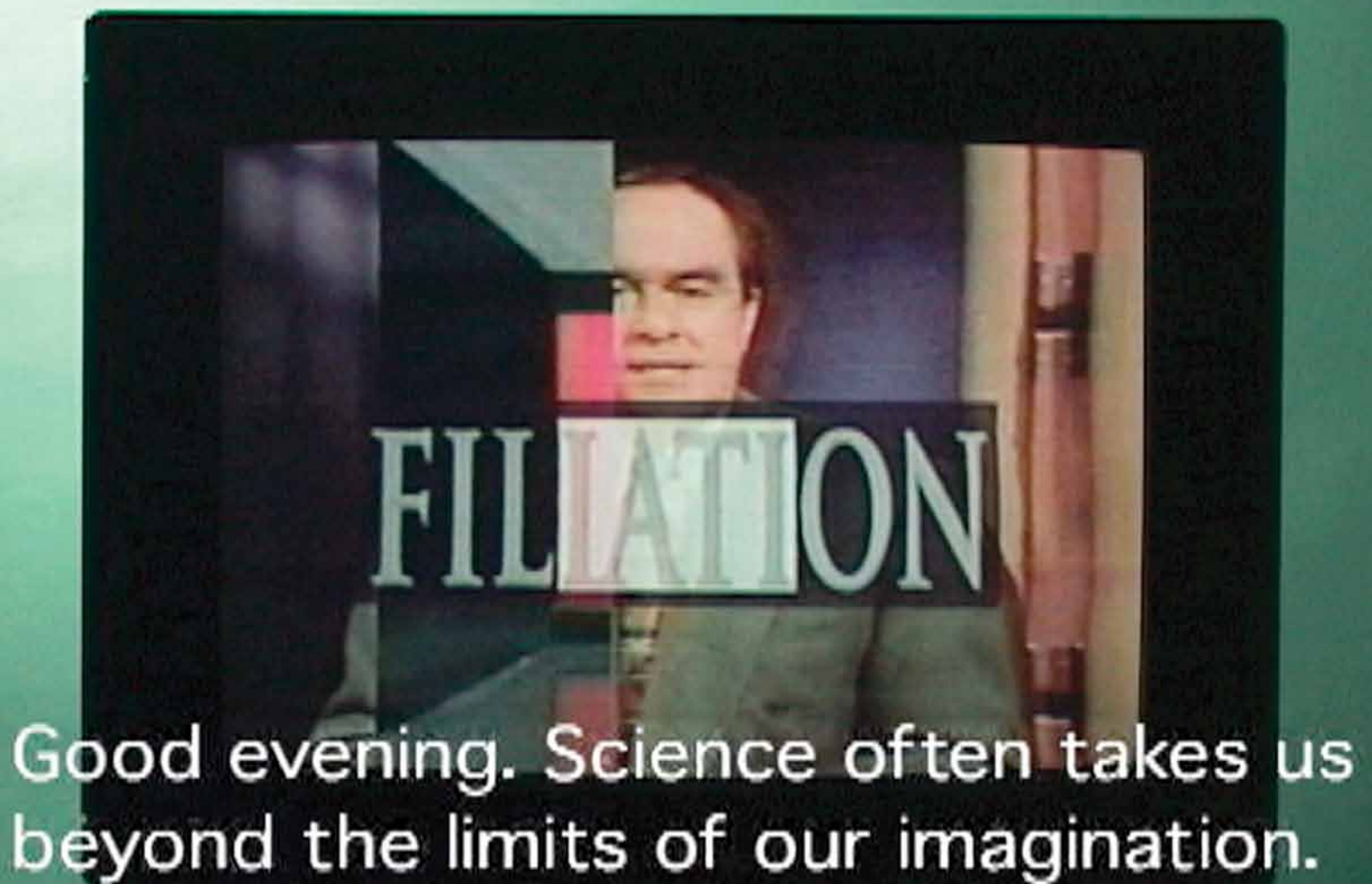
Au-delà de la question du clonage, le thème de la relation à la mère porte en soi des sentiments antagonistes d'amour-répulsion, attachement-détachement. J'ai porté un regard sensible sur les différentes facettes qui me relient à ma mère, remplaçant le combat par la complicité et la tendresse. De l'art relationnel à petite échelle.

P. M. : Ta façon de faire de la vidéo est-elle une fin ou un moyen ? De façon concrète, que nous apprend-elle sur nous, le contenant lié au contenu ?

E. F. : Ma pratique artistique se veut un acte de réconciliation avec l'humanité, cherchant la part sensible de l'individu dans un monde souvent absurde et parfois cruel : les folies de notre époque, les guerres, la surconsommation d'objets et d'images. La vidéo devient un moyen. Elle me permet de mettre en parallèle des images de notre imaginaire collectif et de développer leur portée dans la petite histoire, celle qui fait qu'une personne est distincte de toute autre bien qu'elle partage des expériences communes avec les autres.

P. M. : Comment aimerais-tu que l'on regarde un jour toutes les images que tu nous a présentées ?

E. F. : Comme si on entrait dans le fil de mes pensées...



Éleine Frigon, Extrait de la vidéo *Filiation*, 2005. Photo : Éleine Frigon.

Et c'est ainsi que Vincent Arseneau répondit à la question : se sent-il regardeur ou spectateur ?

V. A. : Éleine Frigon convoque le spectateur à un rêve éveillé et balance à son regard un propos poétique/politique.

On sait que Dolly n'est ni le propos ni le prétexte de cette texture vidéo, pour reprendre l'idée de Pascale Malaterre. Elle est quoi alors ? Nous ne le savons pas, car Éleine Frigon joue sur trop de registres en même temps. Et ce « trop » ou ce « trot » est justement l'intérêt de sa production. Le thème est la filiation et le médium, la vidéo. La vidéo comme fin ou comme moyen ? Dolly, l'allusion ou l'allégorie ? Ou les deux : filiation !

Ma divagation historique me ramène à Benjamin, pour qui la reproductibilité technique de l'œuvre lui a fait perdre son aura, cette fonction culturelle que l'œuvre avait occupée durant des milliers d'années, de l'art du pariétal aux toiles les plus célèbres des musées, dont le culte est assumé désormais par de riches collectionneurs ou des mécènes ou des publics éblouis par quelques splendeurs ou des génies de maintenant, ainsi que des médias qui les célèbrent.

C'est à « l'aide d'images qui font image » que le spectateur, j'aurais dit « je », avance dans la vidéo comme une locomotive, tel un Walter

Benjamin fuyant l'Allemagne nazie ou l'Irak de Bush (au père comme au fils).

L'allusion à Dolly dans la filiation avec la mère n'est ni accessoire, ni involontaire. Elle est délibérée. Le poème de Nelligan, *Devant deux portraits de ma mère*, est la synthèse et l'architecture de la réalisation de Frigon, elle-même (la réalisation) poème. On est ici en plein débat de l'indécidable de l'art actuel. J'interprète : « je me réjouis du sourire de ma mère et je m'attriste devant son visage ridé, je suis heureuse d'être issue de cette femme et j'ai pourtant fait beaucoup pour ne pas lui ressembler, je réinterprète maintenant cette ressemblance/dissidence », couche par couche, image par image.

Nous connaissons le débat sur le clonage, la manipulation génétique, les risques des OGM dans l'environnement. Voilà le discours que l'on entend en bruit de fond de la vidéo. Un cruel rappel du pacte entre science et industrie, avec l'Art dehors qui hurle à la porte et donne des coups de pieds pour montrer. MONTRER !

Nous savons que Jacques Tessard, ce biologiste du milieu des années 80, a renoncé à la recherche sur le clonage par objection de conscience. Cette posture éthique radicale fait écho à Hans

Jonas, philosophe du XX^e siècle, avec son *Éthique pour l'âge technologique* et son *Principe de responsabilité*, qui veut sortir les éventualités apocalyptiques des inventions.

La production de Frigon est soutenue par une architecture vidéo, serrée, organisée et poétique, mais l'intérêt du « trop », ce sont ces couches sémantiques qui nous interpellent, car il faut les visionner plusieurs fois avant d'en saisir toute la richesse, comme un air de blues mille fois réécouté, comme une toile que l'on regarde longtemps, différemment de celui qui retire les couches d'un oignon, surpris que ce soit toujours un oignon.

Peut-on penser que l'œuvre d'art perd son aura, comme avec Dolly la science perd le sens du progrès et l'individu son identité ?

Si c'était un spectacle, je me serais diverti. Puisque c'est une œuvre, j'ai regardé et je réfléchis encore.

Vincent Arseneau et Pascale Malaterre

1 Christine Ross, *Images de surface. L'art vidéo reconsidéré. La pragmatique du décalage*, Éditions Artexte, 1996, 140 p.





LI ALIN
CÉCILE MARTIN

Li Alin et Cécile Martin. Royal Mustang, 2014.



Le degré zéro de la technologie : de l'imprévu à l'inespéré

Dans le cadre du Festival ARTDANTHÉ était présentée aux scènes contemporaines Lachapelle la dernière création, réalisée in situ, de Li Alin et Cécile Martin, intitulée *Royal Mustang*¹. Une proposition atmosphérique, voire alchimique dont la performativité de tous les instants se joue des limites entre l'espace réel et transformé, la présence et l'absence, le règne humain et animal, le multi, l'inter, le transdisciplinaire, le passé, le présent et le futur. Pour Li Alin et Cécile Martin, il s'agit d'un pacte, sans cesse renouvelé, envers un performatif plus grand que les éléments, les codes, les procédés, les agencements, les technologies, les accidents de parcours rassemblés. De toute évidence, elles sont deux prestidigitatrices d'un art qui se veut avant tout vivant. Elles appellent et s'ancrent dans un performatif de nécessité. Elles aspirent à l'accomplissement d'une mutation profondément humaine en choisissant un degré de technologie précis pour y arriver. Il ne tient qu'à nous d'y croire et de nous y engager aussi !

« Il y a un espace, mais quel est-il ? »

Entre la pénombre, la faible lueur ou une lumière dirigée, les deux créatrices nous convient à habiter un environnement scénographique dont les perspectives se transforment et où tous les

éléments sont en mouvement dans un monde d'interrelations sans hiérarchie. Ici, l'intention est omniprésente, en même temps que ses prolongements dans le déroulement de cet échange public sont imprévisibles. Ceci a pour effet de mettre au premier plan la motivation de l'action, alors que les formes utilisées nous semblent plus ou moins secondaires. Les technologies intuitives du corps et de la matérialisation organique de l'image deviennent nomades, tout en interagissant entre elles, pour mieux être au service de la portée du momentané.

Dans cette structure d'actions, les objets, images captées, sons, voix en direct et préenregistrée se déploient à l'intérieur de registres d'émission, de réception et de contagion reliés à la présence authentique, à une simplicité assumée (*less is more*), à une technologie de l'intuition³ et du sens. Les deux performeuses aux prédispositions, aux états d'esprit et à la vision clairs laissent émerger de toutes leurs géométries variables le fil continu de ce qui advient. Conséquemment, nous devenons les témoins de multiples processus d'amplification du déjà-là. Nous faisons l'expérience de l'éphémérité, de l'organicité et du pouvoir de transformation de l'ici et maintenant. Une instantanéité soutenue qui échappe aux artistes, mais aussi à nos à priori, à nos anticipations de spectateurs.

La matérialité de l'espace, de la présence et du temps obéit à sa propre cohérence. Cette combinaison, plus grande que la somme des parties, nous invite à nous investir dans une écoute active, un lâcher-prise susceptibles de nous mettre en contact avec la couche d'invisibilité de toute forme perçue. Pour ces deux artistes, la vitalité organique, la vivacité d'esprit guident et renouvellent. *Royal Mustang* évite la stagnation de tout système de représentation et de toute technologie déshumanisée.

Au départ, nous avons l'impression d'être dans un espace brut plutôt que construit. Puis finalement, nous nous sentons à l'intérieur d'un espace... habité. Pourtant, il y a peu d'éléments, pas encore d'humains non plus. Au sol a été déposé l'appareillage technique. Plus loin, une guitare électrique, des projecteurs à quelques endroits... et, plus tard, il y aura un escabeau, quelques objets et, bien sûr, on y fera quelques actions. Avant qu'il ne se passe quelque chose, quelque chose se passe déjà.

Au bout d'un certain moment, le ventilateur suspendu au plafond attire notre attention, puis nous comprenons qu'il ne s'agit pas d'un accessoire statique ou passif. Il capte des images du lieu où se trouvent les spectateurs. L'effet miroir, d'identification, d'autoreprésentation que nous concédons habituellement à ce genre de pro-

cé, ici, est bonifié grâce à la facture de l'image projetée sur fond noir, son ton gris bleuté rappelant les spectres. Nous sommes invités à y lire une forme d'archive du présent, une empreinte, puis une mémoire active, en parallèle, qui s'ajoute à notre présent. Le vécu, la charge du vécu, l'intégration du vécu.

Puis le ventilateur accélère son mouvement (non pas par procédé robotique, mais plutôt par l'étude du mouvement réel) et ce seront alors des *images-mouvements* qui sont projetées sur les parois de l'espace scénique. Durant cette présentation animée se situant entre mises en action ludiques, personnifications et rituels d'enfant, ce ventilateur à la sensation humaine livrera de petites images en direct, plus ou moins discrètes, parfois démultipliées qui, comme

tous les autres éléments, contribueront à faire de l'organité la valeur principale de cette manifestation concrète et contagieuse du désir humain de s'incarner, d'aspirer à voler, de manifester la pleine potentialité de sa passion.

« Nous, on arrive à faire de la magie avec peu⁴ »

Dans cette suite d'actions, je devrais plutôt dire lors du déroulement de ces différentes apparitions dans ce contenant architectural, telle une projection physique et mentale matérialisée, les actions posées seront simples, intenses, toujours connectées au viscéral. Les artistes entrent avec des chandelles et des couronnes de papier or qu'elles n'utiliseront pas vraiment, mais qui nous communiquent toute la valeur de l'expérience des résidences⁵ qui a précédé ce que nous voyons. Un tour de force livré en toute simplicité, une sorte d'évidence naturelle puisée à même l'essentiel. Une continuité incarnée.

Puis, elles peignent leur corps en noir et se sèchent devant un petit ventilateur. Nous nous surprenons à observer tous les détails et les transformations qui surviennent dans cette étrange figuration humaine donnée par leurs deux silhouettes purement abandonnées à cet effet de vent. Leur façon d'être fait que nous en arrivons même à oublier la fonction de ce deuxième geste en correspondance avec l'action précédente. Elles réussiront à nous garder dans cette attitude d'attention empathique dans les premières actions en duo du début, celles du dernier *tableau*, ainsi que toutes les actions posées individuellement par l'aigle Royal et par le cheval Mustang. Dans une connivence intégrée et de tous les instants, chacune contribuera à l'amplification du corps, des ges-



tes, du cri, du chant, du rêve de l'autre, raconté en l'éclairant discrètement à l'aide de petites sources lumineuses manipulables.

Deux moments tout à fait inoubliables : d'abord celui où Cécile Martin, assise dans l'escabeau presque immobile, réussit à rendre visible la persistance de la connexion, de la transformation interne puis corporelle dans laquelle elle s'engage, et qui se matérialisera par un cri d'aigle humanisé. Aucun souci ou effort de représenter. Apparaît alors... une sorte de transfiguration. Ensuite, toujours dans cette même qualité mutante et cette posture d'artiste en situation où tout est possible, Li Alin⁶, dans une simple avancée vers nous, graduellement laissera sortir des sons qui proviennent d'une assise intérieure tellement profonde que nous aurons l'impression que ces sons ne lui appartiennent pas⁷. Ceux-ci deviennent des mots qu'elle arrive à prononcer, puis le sens se construit au fur et à mesure qu'elle s'exprime. Finalement, nous saisissons qu'il s'agit de la phrase : « Et dans mes bras l'amour, et dans mes bras la mort. »

Cette phrase fera son chemin en nous, longtemps après... Attitude et posture – tenues par ces deux alliées complémentaires – nous imprègnent tels des tatouages des images et des sensations perçues. Nous sommes subjugués, transformés à notre tour par un mode performatif qui agit encore plus loin que l'intention ou le pré imaginé des deux performeuses.

Tout au long de *Royal Mustang*, où prend corps l'expérimentation d'un degré zéro de présence et de technologie, nous sommes introduits dans une mutation perceptive pure qui délaisse les effets et les faux-semblants tout en nous prouvant

que nous pouvons sortir – et il est grand temps – des cadres disciplinaires pour définir une pratique qui génère l'accroissement de toute forme de performativité. Ces deux artistes/alchimistes ont eu foi en un processus ouvert, une antireprésentation, une antitechnologie dénaturée. Elles ont choisi de ne pas trop manipuler, de ne pas trop intervenir concrètement sur le réel. Elles ont tenu ce pacte qui consistait à laisser transparaître la part d'invisibilité que toute action renferme.

Sylvie Tourangeau

- 1 Ce titre fait référence à l'aigle royal (Cécile Martin) et au cheval mustang (Li Alin).
- 2 Cette phrase est de Cécile Martin, lors d'un entretien avec les deux artistes, le 29 décembre dernier.
- 3 J'emprunte cette expression au titre du livre *Technologies of Intuition*, de Jennifer Fischer (directrice de la publication) et Jim Drobnick.
- 4 Cette phrase est de Li Alin, lors d'un entretien avec les deux artistes, le 29 décembre dernier.
- 5 La liste de résidences de ces deux artistes pour le projet *Royal Mustang* est impressionnante : Atelier für Medienprojekte, CineChamber Hub, Cologne (Allemagne), 3-5 juillet 2012 (trois jours); Ben J. Riepe Kompanie, Düsseldorf (Allemagne), 6-12 juillet 2012 (sept jours); TRYANGLE Performing Arts Research Laboratory, Tanzhaus, Düsseldorf (Allemagne), 13-29 juillet 2012 (dix-sept jours); Théâtre La Chapelle, Montréal (Canada), 22-24 août 2012 (trois jours), 24 décembre 2012-6 janvier 2013 (quatorze jours), 26 août-1^{er} septembre 2013 (sept jours). Je ne peux passer sous silence à quel point le mode de résidence fait une différence qualitative dans les productions artistiques qui décloisonnent les manières de faire.
- 6 L'artiste Li Alin donne le nom de *Divination* à cette séquence de *Royal Mustang*.
- 7 J'ajouterais cette phrase d'Antonin Artaud que l'on entend pendant *Royal Mustang* : « Ce que le théâtre peut encore arracher à la parole, ce sont ces possibilités d'expansion hors des mots, de développement dans l'espace, d'action dissociatrice et vibratoire sur la sensibilité. »

Afteratlas, le montage comme arme spectrale





Le Beirut Art Center (BAC) a accueilli l'hiver passé une version de l'installation migrante réalisée par Georges Didi-Huberman et Arno Gisinger. *Afteratlas* est en fait la suite d'*Atlas : How to Carry the World on One's Back*. Cette exposition se déploie au BAC en une série de photographies numériques imprimées sur du papier collé à même les murs de la galerie. Véritable remontage de la précédente exposition, ces images de Gisinger qui défilent dans l'espace de la galerie relatent la préparation et l'élaboration de l'exposition précédente lors de son séjour à Hambourg. À partir d'une sélection de 80 photographies, Didi-Huberman et Gisinger ont composé un assemblage unique. L'installation d'*Afteratlas* est en fait performée dans chaque lieu qui l'accueille et, du coup, se transforme au gré de ses pérégrinations. Les photographies de Gisinger s'offrent comme un essai visuel sondant le potentiel spectral du montage. Ajoutées les unes aux autres comme les mots d'une phrase, les images donnent accès à un sens autre, que les fantômes qu'elles portent mettent en scène au détriment de l'aura des objets photographiés. Cet effet de curieuse proximité du lointain propre au spectral est un mouvement critique en ce qu'il ouvre l'altérité de l'image. De même, *Afteratlas*, parce qu'elle est une exposition constituée de pièces sans valeur marchande – de photographies, plus encore : de reproductions numériques – désamorce le culte de l'unique, de l'authentique, qui dans le monde de l'art fait des images des fétiches et des spectateurs une masse absorbée par leur apparition. Or paradoxalement, la facticité de cette exposition engendre une expérience originale, celle de la performance *hic et nunc* du spectral.

Afteratlas s'articule sur le concept cher à Didi-Huberman de survivance, qu'il emprunte à l'historien d'art Aby Warburg, concept qui pense la transmission d'un savoir par la hantise. La déclinaison des versions d'*Afteratlas* se fait sous le signe de la migration des fantômes d'une photographie à l'autre, d'un lieu à l'autre. Alors qu'*Atlas*... était composée de pièces originales, des œuvres d'art et des reliques uniques porteuses d'une « aura culturelle² », sa suite, elle, – ou devrais-je dire ses suites – est constituée d'une sélection de reproductions visuelles numériques. Or si *Afteratlas* est aussi une œuvre unique par la singularité de son déploiement *in situ*, ce qu'elle fait apparaître est différentiel et non subjugant. Les déclinaisons de l'installation de Didi-Huberman et Gisinger se nourrissent de l'altérité qu'apportent le remontage, le déplacement et la performance, procédés rendus possibles grâce à la reproductibilité technique.

De la sorte, malgré l'éphémérité de chacune des versions d'*Afteratlas* (chaque fois, les photographies sont imprimées pour l'exposition et ensuite détruites) et l'abolition du référent matériel opérée par la technologie numérique, les images préservent une valeur de témoignage, car elles renvoient plus que tout à une existence passée.

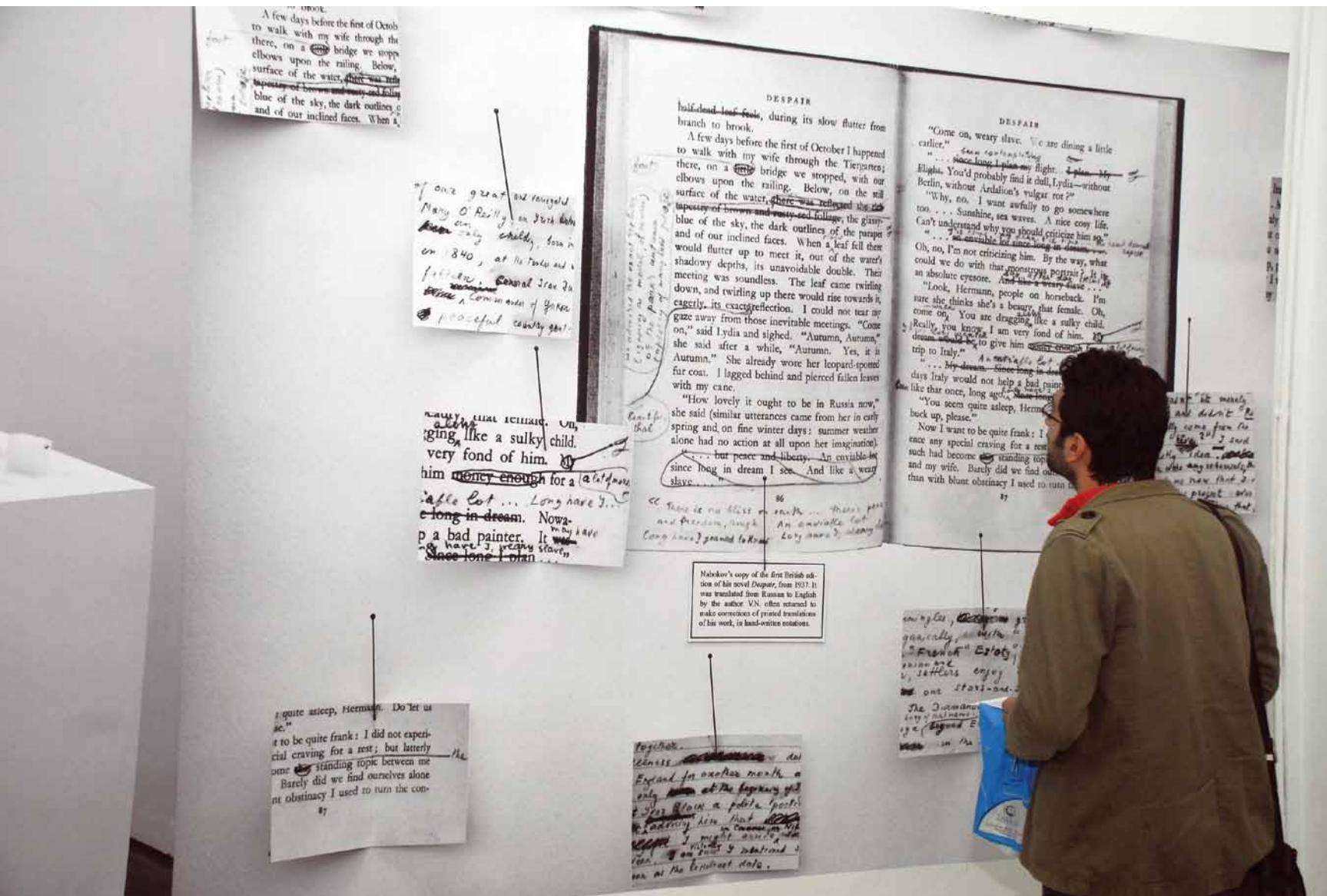
En fait, la commodité du papier et du numérique permet aux fantômes de voyager, et du coup, elle met à l'épreuve l'idéalisation de la marchandise. Les images numériques altèrent aussi l'histoire en leur qualité de traces : rejouées et investies dans la différence, le décentrement, l'espacement, elles acquièrent une valeur nouvelle, une valeur autre. Il faut mentionner que l'installation de Didi-Huberman et Gisinger est une réflexion rendant hommage à l'*Atlas Mnemosyne* de Warburg, ce vaste projet regroupant une variété hétéroclite d'objets et d'images photographiés provenant de différents lieux, de différents temps, à la manière d'une constellation ouverte de sens. À l'entrée du BAC, dans une petite pièce attenante au grand espace, est projetée sur un mur une séquence de travelling filmant en gros plan la planche 42 de l'*Atlas Mnemosyne*, dont le thème est la lamentation. Sur un autre mur, un écran projette en boucle des extraits de films qui reprennent le même thème : nana prise d'un chagrin au cinéma devant la condamnation à mort de Jeanne D'Arc, une femme se jetant au sol puis se tortillant au milieu d'une assemblée funèbre, des mains touchant le mausolée d'un défunt, etc. Le ton de l'exposition est donné. Malgré le tort généré par la mort, l'absence et la destruction, une mémoire perdure, et le montage, parce qu'il s'élabore à travers la correspondance affective, permet la survie des fantômes. La reproduction technique fait certes chuter l'aura des objets, mais elle exacerbe le pouvoir de l'empreinte.

Parmi les séquences d'images, une photographie représente l'attirail nécessaire au déplacement et à la présentation des œuvres (chariot, cadre, palette), une autre : une solide boîte de bois à destination de Madrid. *Atlas*... a bien voyagé – elle est allée à Madrid, Karlsruhe et Hambourg –, mais l'aura de ses objets conférée par le marché de l'art pose une limite à la dissémination spectrale. Toutefois, Didi-Huberman et Gisinger soutiennent par cette exposition que l'atlas dans sa version numérique étend le chemin migratoire des images au-delà de leur statut d'objets originaux.

Les jeux de réverbérations et d'échos captés par la technique photographique et rendus par le montage génèrent des « images dialectiques³ ». Par exemple, dans une série de portraits d'Américains de Géorgie, des gens anonymes, réalisée par Walker Evans et exposée à Hambourg, se reflète à travers une vitre qui les sépare une autre série de portraits exposés et formellement similaires d'hommes illustres, que Gerhard Richter a tirés d'ouvrages encyclopédiques. La superposition des deux images en une seule ainsi que l'effet sériel mettent tous ces gens sur un pied d'égalité. Cette étrange coïncidence fait ironiquement se rejoindre en une même surface l'Histoire héroïque et virile, d'une part, et sa part oubliée, d'autre part. À cela s'ajoute la part traumatique de l'Histoire qu'on veut éradiquer. Dans cette même forme sérielle, la suite de portraits photographiques des membres



Georges Didi-Huberman et Arno Gisinger, *Afteratlas*, 2014. Impression sur papier d'affichage urbain. © Photo : Marie-Odile Lanctôt-David.



Georges Didi-Huberman et Arno Gisinger, *Penser, écrire, être papillon* (Barbara Bloom), 2014. Impression sur papier d'affichage urbain. © Photo : Beirut Art Center.



Georges Didi-Huberman et Arno Gisinger, *Afteratlas*, 2014, impression sur papier d'affichage urbain. © Photos : Beirut Art Center.

de la Fraction armée rouge aux visages rendus complètement flous par le traitement pictural de Richter commémore un tort plus qu'elle ne représente un épisode de l'histoire contemporaine de l'Allemagne. Le montage devient là une véritable arme parce qu'il décentre le savoir en faisant apparaître ce qui est recouvert. D'ailleurs, comme le révèle la version d'*Afteratlas* au BAC, cette technique cinématographique s'apparente à la « dérive psychogéographique » situationniste qui, elle, génère des passages entre des espaces urbains hétérogènes, et cartographie la ville en flux et en pôles d'attraction. Le savoir, dans ces cas, est ouvert et non scellé par l'histoire des vainqueurs.

L'atlas est une forme de savoir qui par principe demeure inachevée parce qu'elle se nourrit de la traduction visuelle infinie. À ce titre, l'installation *Nabokov Butterfly Boxes*, de Barbara Bloom, a été renommée par Didi-Huberman et Gisinger *Penser, écrire, être papillon*. On comprend alors que l'entomologiste peut bien épingle la beauté des papillons, il ne parviendra jamais à fixer leur métamorphose ni même leurs battements d'ailes.

De là, on pense à une image aperçue plus tôt dans l'exposition, celle des corps convulsés de malades photographiés par l'anthropologue Ernesto De Martino, auxquels il a associé les corps extatiques des Bacchantes lors de leurs danses rituelles. Comme les papillons, tous ces corps se nourrissent des spectres qui les possèdent et les transforment. Le savoir, plus qu'inachevé, est, en ce sens, à refaire à chaque correspondance inattendue qui en défait la charpente.

Afteratlas réitère la position contre l'esthétique de l'irreprésentable formulée par Didi-Huberman dans *Images malgré tout*⁴. « Le soleil brûle, détruit, fait image », lit-on dans le feuillet qui accompagne l'exposition à propos d'une brûlure solaire réalisée par Chris Ross. S'inspirant de l'œuvre de Warburg, Didi-Huberman a toujours récusé l'hypothèse radicale de la destruction de l'expérience ou du tort irréparable. Le désastre, aussi catastrophique et systématique soit-il, laisse des traces dont l'humanité à venir doit s'emparer. Imaginer à partir du témoignage, même s'il n'est que lambeaux et poussière, demeure, dans ce cas, le geste salvateur par excellence.

Afteratlas a le mérite d'exposer les limites de la fantasmagorie marchande renvoyant les spectateurs à la présence sublimée des objets. Par l'appropriation et l'étrangeté heuristique de la correspondance permises par le montage, les images numériques, plus que de simples écrans fantasmatiques, deviennent le support d'un jeu critique qui fait advenir l'histoire autrement.

Marie-Odile Lanctôt-David

1 Walter Benjamin, « L'intérieur, la trace », dans *Paris, capitale du XIX^e siècle : le livre des passages*, Paris, Les Éditions du Cerf, 1989, p. 230-246.

2 *Ibid.*, « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique », *Œuvres III*, Paris, Gallimard, 1939, p. 269-316.

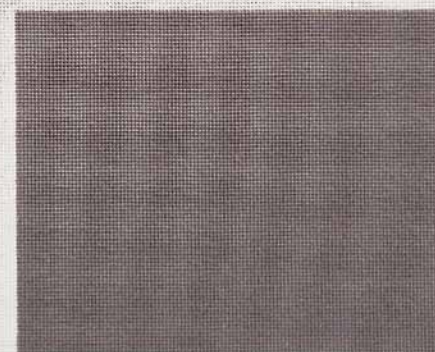
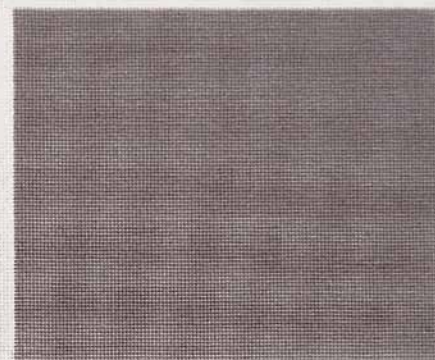
3 *Ibid.*, « Sur le concept d'histoire », *Œuvres III*, Paris, Gallimard, 1940, p. 392-444.

4 Georges Didi-Huberman, *Images malgré tout*, Paris, Éditions de Minuit, 2003.

Rosika Desnoyers, *Millet Matrix* (detail, left panel),
2010-2012. Needlepoint, wool on canvas,
63.5 x 79 cm. Courtesy of the artist.

In December of 2010, an exhibition titled *Millet Matrix I* was held in the apartment of Montreal-based artist Rosika Desnoyers. The exhibition, curated by David Tomas, revolved around a work by Desnoyers titled *Millet Grid* (2006), which is comprised of two versions of *After Jean-François Millet, Gleaners (1857)*, one from 2002-2003 and one from 2006. *Millet Matrix I* was described as part one of "a two-part curatorial project by David Tomas." *Millet Matrix I* was accompanied by a text by Tomas titled "Programming and Reprogramming Artworks: A Case of Painting and Practicing Conceptual and Media Art by Other Means," published in the Spring 2009 issue of the journal *Intermedialités*. A black-and-white reproduction of *Millet Grid*, which appeared in the *Intermedialités* essay, later became the reference point for a new needlepoint work by Desnoyers titled *Millet Matrix*. The commissioned work was begun after the first exhibition and was completed in 2012. At the end of that year, *Millet Matrix II* took place as a private exhibition, deferring the public showing of the work to the apartment exhibition *Millet Matrix III*, which took place in December of 2013. Between the two exhibitions, Tomas produced a short text titled "*Millet Matrix II: Between Commission and Collaboration*," Desnoyers completed her PhD dissertation in the humanities at Concordia University and began a post-doctoral program under the supervision of Tomas at the Université du Québec à Montréal, and I myself published an essay on their collaboration titled "*Homo Academicus Curatorius: Millet Matrix as Intercultural Paradigm*," which was published in the June 2013 issue of the journal *On Curating*. It is worth noting in this context that *Millet Matrix III* took place at the same time as the second part of Tomas' self-curated exhibition *Consigned for Auction*, which was on view at the Montreal artist documentation centre *Artex* from October 31, 2013 to January 11, 2014, and at the same time as an exhibition of his video/film work titled *Projections, 2006-2011*, which was on view at Montreal's Oboro gallery from November 9 to December 14, 2013. I interviewed David Tomas by email in the Winter of 2014 about his collaboration with Rosika Desnoyers and his experiments with curating.

Marc James Léger: In our last interview, you stated that "there is no question here of adopting the position of curator-as-artist or artist-as-curator," but that instead you were interested in "navigating in the unknown spaces that separate one artist's practice from someone else's" and "operating with an alternative transcultural viewpoint on the world, disciplines and knowledge."¹ You add further that a radical contact situation involves "the ejection of a spectator's consciousness from the confines and comfort of conventional systems of belief, however unconventional they might appear to be." I wonder here if psychoa-



An Interview with David Tomas Concerning his Recent Collaboration with Rosika Desnoyers, Part II



Works by curator David Tomas in the exhibition
Millet Matrix III, December 2-18, 2013.
Photo: David Tomas.

analysis might not offer some possible insights. In an essay on the Freudian unconscious, which also makes reference to the importance of Claude Lévi-Strauss's *La Pensée Sauvage*, Jacques Lacan gives the example of the person who explains that he has three brothers, "Paul, Ernest and me," thereby identifying, in terms of the paradox of enunciation, how it is that the "force of language is inscribed" before any individual deduction and before any collective experience.² Perhaps the conventional system of belief here retains some notion of the unconscious as inaccessible rather than as something that speaks. I thus find interesting the way that you have been working with exhibitions in two parts and with visual material as a way to show something that has been missed, in this instance the work *Millet Matrix* and the exhibition *Millet Matrix II*, which now appear in *Millet Matrix III* in separate guises: in the images of two framed works on paper that were previously in the apartment and are now gone, and in the image of *Millet Matrix*, which was seen in a photograph in my essay for *On Curating*, and in photo documentation that was taken in 2012 and which also figures in the works you made for *Millet Matrix III*. Could you say more about the relationship between the exhibitions *I*, *II* and *III*, and also about the works that are on view in part *III*.

David Tomas: The Millet Matrix project was a laboratory devoted to an exploration of the cultural matrix within which Rosika Desnoyers' practice has taken form. For example, instead of simply presenting works and discussing their genesis, historical or contemporary art historical or cultural pertinence (which I had already done in an essay on her work), what I was interested in exploring in this three-part project was the material culture not only within which a practice emerges but also in terms of which it is sustained. As you know, I have known Rosika for over twenty years, so I have a good working knowledge of her practice, its origins and development over this period. Yet there is an important distinction between knowledge's implicit mental form and actually deploying it in an objective three-dimensional space for public display with the objective of exploring and promoting a *process of thinking* about a complex artistic practice. *Millet Matrix* was an attempt to engage with Desnoyers' practice in a way that not only revealed its complex and rich material-historical/cultural roots, but also attempted to expose them in terms of a materialization of the intersubjective mental processes that animate this engagement. Since the project was presented in Desnoyers' apartment, it also raised questions about the cultural and institutional functions of the 'exhibition' process as currently understood in the contemporary art world. I think we are all aware of the hegemonic nature of the public contemporary art exhibition. The Millet Matrix project was a sustained and systemic attempt to explore a series of alternative exhibition forms—ones that cannot really exist

within the current exhibition economy because of their intimate engagement with a single work, its cultural infrastructure and possibilities—, and the 'exhibition's' semi-private, apartment-based model and extended temporality (three years), all of which breach the boundaries of the public exhibition format as it is currently understood.

When considered in terms of a conventional exhibition format (white cube and its various—almost infinite—geometric derivatives, regimented exhibition cycles, etc.), the Millet Matrix project addressed the question of how the institutional foundation of the contemporary art exhibition process could be challenged and perhaps redefined within the context of an cultural/anthropological frame of reference that prioritizes thought processes over product consumption: first, through the project's presentation in a private location (Desnoyers' apartment); second, in terms of the project's exploration of an exemplary product of an artist's practice (*Millet Grid*, 2006), as opposed to a collection of works. This process of redefinition took place in four distinct ways: through the operations of an implicit 'experimental laboratory' that was situated in a distinct spatial location (a private apartment); through an extended temporal frame (three years) that was divided, in the end, into three articulated phases; through a reflective process that examined what it means to function, not as 'curator' or 'artist,' but as an individual who can, as I suggested in our earlier interview and as you have just noted, navigate "in the unknown spaces that separate one artist's practice from someone else's." Another objective was to expose the *possibilities* of display strategies that foreground the question of the status and function of different (academic and non-academic) forms of knowledge implicated in an artist's complex practice—I use the word 'complex' here because Desnoyers' practice operates within the tension between different historical models of the amateur and professional artist, as well as navigates between different art historical periods, domestic/institutional spaces and private/public zones of social activity.

Millet Matrix I set the stage for the project's development over the next two years. It also set the stage for the unique collaboration between the three of us. It focused on the question of different forms of academic and artistic knowledge as they co-exist within a domestic space. *Millet Matrix II* was based on a commission to produce a work founded on a black-and-white illustration of *Millet Grid* (2006), reproduced in my 2009 essay on Desnoyers' work. This commission took approximately two years to complete. During this time, the elements that composed *Millet Matrix I* were left in their original positions in the apartment, which meant that for these two years Rosika lived within the context of the *Millet Matrix I* exhibition. *Millet Matrix II* was defined by the hanging of the commissioned work, simply titled *Millet Matrix* (2012), in Desnoyers' living





Works by curator David Tomas in the exhibition *Millet Matrix III*, December 2-18, 2013. Photo: David Tomas.

room, but it was collectively decided that *Millet Matrix II* should not be opened to the public. In November 2013, I produced a five-part canvas work that responded to *Millet Matrix I & II* under the title of *Millet Matrix III*. This work was exhibited in Desnoyers' apartment in the first week of December 2013, and it was opened to the public between December 8 and 18, 2013. It is still hanging in the apartment as of this date (January 4, 2014). From my viewpoint, *Millet Matrix III* is a testimony to the complex and shifting dynamic between my various roles of artist, friend, visual worker, 'exhibition' organizer, and designer in this project. It is also a testimony to the complex socio-political and cultural questions that are raised when one tries to produce an 'exhibition' that is *transculturally* situated between artistic practices, disciplines (such as anthropology, art history and feminism), as well as theoretical and practical forms of knowledge.

In reference to your comments about the inaccessible and the unconscious, it is also entirely possible that it could serve as witness to what has not been acknowledged directly in the project, to what exists beyond the exhibition, its components and its principle work, *Millet Grid*: its network of anonymous authors, which serve as the project's collective historical and critical unconscious in relation to its network of named authors (Rosika, myself, and yourself, for example). Could the 1966 *Society for Exhibition Organizing* flier and the 1986 *Chambres d'Amis* exhibition poster point to this 'inaccessible' historical network? What you note as present but absent, since there was no public exhibition in the case of *Millet Matrix II*, which included, most notably, *spectators*, and what is now representationally present but physically absent in *Millet Matrix III*, most notably *Millet Grid*, the *Society for Exhibition Organizing* flier and the *Chambres d'Amis* exhibition poster, transforms the *Millet Matrix II*'s cultural matrix and its authorial network into a doubly absent one: not only are key works physically absent in *Millet Matrix III*, but the second exhibition itself is now completely inaccessible to everybody. A new exhibition has been built on the ruins of a previous one. But the transformation simultaneously *resurrects* a basic authorial question that exists in spite of the collaboration upon which the project as a whole exists, and it presents it in a different ethereal/representational register: the presence that hovers around all three exhibitions, and which is both foregrounded and eclipsed (or deferred in a Derridean sense), is *my* presence, *my* voice. Rosika welcomed and talked to *Millet Matrix I*'s visitors; she lived with *Millet Matrix I* and *II* just like she is living with *Millet Matrix III* and has welcomed its visitors. She has *lived* the *Millet Matrix* project in all its complexity and collaborative potential. You have written about it and discussed it with us in a way that openly acknowledges your position, which is based on

maintaining a certain critical distance, however close that might be. The socio-political problem and critical paradox, if one can describe it as such, has to do with my multiple positions within this project and my attempts to *defer* those positions through various display strategies *since I have not lived up to the experiential conditions that I have created in someone else's apartment*. In other words, I live *elsewhere*. I think that *Millet Matrix III*'s relationship to *Millet Matrix II* can be defined as a final attempt to render that *process* of deferral *resonantly* 'visible,' if you see what I mean: not only to render it *palpable* and *present* from all major viewpoints, but also to acknowledge the impossibility—the inaccessibility—that is built into my *collaborative position* in this project.

MJL: I would like to ask you a question about your essay "Programming and Reprogramming Artworks: A Case of Painting and Practicing Conceptual and Media Art by Other Means."³ In it you discuss the concept of programming as a set of instructions communicated to a computer so that it can execute a well-defined task—"into and out of a machine world."⁴ I wonder if this *elsewhere* that you refer to also has something to do with this notion of a machine interface and with the commission of *Millet Matrix* in these terms, or in the machine's terms, and not only with regard to Sol LeWitt's idea of conceptual art. What you seem to be focused on with regard to the history of Berlin work is the way the grid system of the canvas allows for the "exact reproduction" of a picture, the pattern being understood as a "*de facto* program of work," that *automates* the embroiderer's creative decision-making.⁵ Insofar as Berlin work resembles other creative automated forms, like weaving and photography, there are implications here for the recoding of human intelligence into machine intelligence. Unlike the loom, however, you say there is no machine to communicate with, just a human agent who undertakes a task "in the capacity of a self-regulating machine," a "human computer" or "individual who performs calculations."⁶ *Millet Matrix* copies the black and white reproduction of Desnoyers' *Millet Grid* (2006) found in David Tomas' essay on Desnoyers' work in the journal *Intermedialités*. The work is accompanied by a grey monochrome of the same dimension as the left panel of the work shown here. *Millet Grid* is a combination of two 'needlegraph' works, in which the artist makes a map of the errors and anomalies in an anonymously purchased needlepoint, in both cases a needlepoint of Jean-François Millet's *The Gleaners* (1857). The errors are marked as holes in the grid structure of the right hand monochrome. In Tomas' estimation, the commissioned work *Millet Matrix* is freed from the error-based logic of Desnoyers' needlegraph works.

When discussing Desnoyers' needlegraph projects, which register errors and anomalies from a purchased needlepoint onto a separate mono-

chromatic grid, you argue that there are two aspects to her work that impact the notion of programming as applied to traditional Berlin work: 1) the potential for a successful reproduction of a program, and 2) a *meta*-creative viewpoint on the presence of errors. In your essay, you write: "For [the errors] provide the excuse or the reason for the production of a second and *unique* canvas work, which only becomes a possibility insofar as errors exist."⁷ You also add: "There is always the possibility that Desnoyers will purchase a perfect needlepoint, in which case it cannot be processed under the artist's criteria of analysis and system of reproduction."⁸ First, as you correctly point out, there is nothing that would prevent a needlegraph work from being made without errors. However, as I argue in my essay for *On Curating*, since Desnoyers takes a genealogical view of error, as understood in terms of Foucauldian effective history—especially given its nineteenth-century and early twentieth-century trajectory—and in ways that are discussed in her thesis, for her the production of any needlepoint work, with or without errors, falls within an effective history of needlepoint as a history of errors—otherwise known as a genealogy, not an archaeology—and this because it is always simultaneously entirely aware of its contemporary contexts of investigation, production, dissemination, and reception.⁹ Regardless, what seems to be important for you in the commissioning of *Millet Matrix* is the potential for a programmed Berlin work project to resemble the idea of a human computer as much as possible, across time and space. And so, as you emphasize, Desnoyers' needlegraphs "highlight" and then "negate" the principle of automation; they invert Berlin work's logic, associating error with failure within a system of mass production.¹⁰ Where the needlegraphs would, in your estimation, *fail* to follow the "correct and authorized" path of Berlin work's automation principle, *Millet Matrix* would *succeed* in negating the work's status as artwork, which would require you to locate yourself elsewhere, for instance, not as an artist-curator, that is if you were to avoid as much as possible any guarantee of the work's identity as an artwork, which, as far as I know, is signed Rosika Desnoyers and not David Tomas or Tomas/Desnoyers.

As you discuss later in your essay, Desnoyers' work is firmly rooted in the world of contemporary art, as it interfaces with women's history, art history, and even conceptual art—a "web of references" that nevertheless reaches out to the history of programming languages and which destabilizes the categories of media art. In this regard, I found it interesting that you mentioned the grid system that was used in Renaissance painting as an instance of programming and translation of visual information.¹¹ However, I wonder if the way you focus on technicity doesn't risk masking important aspects of human culture,

and I would love to hear more from you on this question. As far as I understand it, Leon Batista Alberti's discussion of perspective, in 1435, in *On Painting* was concerned with spiritual and humanistic meaning as much as with a pictorial system, and was closely connected to the development of urban milieus and a new middle class of merchants and bankers who, in terms of political philosophy, supported scholarship as a form of civic virtue.¹² According to Alberti, perspective in painting was less concerned with mathematics and calculation and more with emotion, sense perception and appearances—how things appear to the eye rather than based on a priori principles—a plastic form of knowledge that changes along with one's point of view. While in visual studies perspective has tended to be thought of in negative terms as distancing and objectifying, as the language of the Cartesian cogito, it has also been understood as distance-denying (Panofsky), or as an epistemological emblem that reveals limitations and that is always incomplete—a reversible system (Damisch). In this regard, it is interesting that in the photo-documentation of *Millet Matrix I* Desnoyers included an image of Hans Holbein's *The Ambassadors* on her study wall. I tend to think of the works you made for the third exhibition as anamorphic, referring to works that are now absent, or to a different moment in time and space that is reconstituted by this work, or set of works, from different viewpoints throughout the apartment. This issue also brings to mind Desnoyers' discussion, in her thesis, of the development of an industrial aesthetic, which of course had not been elaborated at the time you wrote your essay.¹³ With regard to visibility, the classic critique of perspectivalism is that it separates subject and object, rendering transcendental and transparent both bourgeois subjectivity and capitalist society—a modern rationalism that privileges the eye above the other senses.¹⁴ Jonathan Crary, however, challenges any continuous development or technical progression of perspectivalism from the Renaissance to nineteenth-century visual devices. Interestingly, in her chapter, Desnoyers insists on the co-presence of science and art in art's mass commercialization. Through the process of supervision, however, a few things were removed from her thesis. The question of labour-time being directly related to the creation of new commodities and to class antagonism was downplayed. This makes it harder to appreciate the contradictory sociological implications of the fact that middle-class women, in this context, championed Berlin work as a miracle of industrial innovation, as can be noticed in the 1794 painting by Henry Singleton, which depicts Mary Linwood, the needlepainter, in the company of Mrs. Lorraine-Smith, the Third Viscount Maynard, Charles Lorraine-Smith, and Henry Singleton himself. In this painting, scientific invention is depicted

in the same context as artistic innovation. In reference to this painting, Desnoyers discusses Jonathan Crary's *Techniques of the Observer*, which argues that the classical 'camera obscura' model of subjectivity was displaced by early nineteenth-century optical devices—practices, techniques, institutions, and procedures of subjectification, such as photography and stereography, for instance—that operate directly on the body and impose a regularizable, measurable and exchangeable (in a capitalist context) experience.¹⁵ However, what Desnoyers points to is a non-linear, non-deterministic account, in which the virtues of needlepainting could first overlap with and then be separated from those of automation. She says:

Unlike Crary, I would not say that pictorial Berlin work can be readily associated with the collapse of the classical model of vision. This can be noticed in the ways that Berlin work canvases were framed and hung, and in the way that they emulated the logic and prestige of painting. Crary in some ways overestimates the idea of the regimentation of the body at the expense of epistemological considerations. I argue, rather, that through forms of automation, standardization and systematization, pictorial Berlin work sought to domesticate and commercialize those cultural and intellectual values associated with bourgeois humanism, understood not only empirically and materially, in terms of the social organization of bodies, but ideologically, insofar as ideas and forms of knowledge can outlive the social and technological conditions from out of which they emerged.

Moreover, bourgeois ideology also sought means through which it could correct itself. Insofar as the camera obscura model provides a space of observation for the isolated, autonomous, free-floating individual, it was nevertheless aimed at the possibility of correcting the senses through the judicious function of criticism. The modern bourgeois subject polices the correspondence between the interior and exterior world and makes use therefore of cultural constructs as mediating devices that inform experience, sense perception and knowledge. Bourgeois humanism was as such invested in the use of reason in the advancement not only of scientific instruments but of human culture. According to Martin Kemp, the artist's interest in science was often of a 'conspicuous' nature. Science and technical innovations were manipulated by artists and aligned with pre-established practices as well as philosophically informed conceptions of the social world.¹⁶ This brings her to a discussion of Matthew Bolton's invention of mechanical painting. Bolton was a member of the Lunar Society and a good friend of Mary Linwood's. He wanted his mechanically produced copies of paintings (for instance, works by Joshua Reynolds, Benjamin West, Joseph Wright of Derby, and Angelica

Kauffmann) to be as high in quality as the originals. Some consider that Bolton's silver plates, which might have been produced by Thomas Wedgewood, could have had something to do with the invention of photography. The point Rosika makes is that mechanical paintings involve the camera obscura model of vision and subjectivity at the same time as they incorporate the kind of division of labour that we find in Berlin work, producing unique multiples and displacing the creative skill of the maker.

DT: The points that you make in this question, as I understand them, seem to pivot around a certain perception of cultural reductionism in my concept of technicity in general, but also when specifically applied to the commissioned work *Millet Matrix*. I think that this critique is also implicit in your question regarding a machinic "elsewhere," which you suggest has something to do with a "notion of a machine interface and with the commission of *Millet Matrix*," or "in the machine's terms" and not just "with regard to Sol LeWitt's idea of conceptual art."

I originally introduced the word *technicity* in an article I wrote, in 1988, on the human/posthuman transformations that were mapped in William Gibson's dystopian science fiction stories, which I had read on a friend's recommendation.¹⁷ I introduced the word *technicity* because I thought that it could accurately describe the new type of technology-based 'post-ethnicity,' which was a defining characteristic of the cyborg-like entities that were able to interface with a digital world existent within a computer-based information matrix, as described by Gibson. Obviously, it is clear that the gradual fusion of technology and the human body has been taking place for hundreds, if not thousands, of years (if one takes into consideration the artificial creation of fire). What is interesting, however, from both historical and anthropological points of view, are the existence of thresholds that represent major evolutionary jumps or accelerations in this process. For me, Gibson's stories mapped out some of the science-fictional possibilities implied in one such threshold. Berlin work represents an earlier threshold, although my programming article did not explore its links to a history of posthuman evolution.

In reference to Desnoyers' dissertation and working practice, you are therefore right to point to the rich and complex relationship that has always existed between technologies of observation and western humanist culture. There is always a danger of treating the development of science and technology through the optics of autonomous, internally regulated, and therefore artificially delimited, disciplinary histories. Desnoyers' needlegraphs are not only a product of this complex relationship, but they actively promote its existence in their own terms. However, the concept of technicity also points to another way of highlighting this relationship in a





Works by curator David Tomas
in the exhibition *Millet Matrix III*,
December 2-18, 2013.
Photo: David Tomas.

different technologically-mediated context. We live in a more scientifically/technologically saturated culture than did Alberti, Linwood, Bolton, or Marx. We have advanced much further along the route of convergent technological integration, even when compared to 1990, or 1988 when I wrote my article. Take, for example, the idea of a conventional paper-based photograph—this material artefact now seems to belong to an earlier period in the history of automation, especially when considered in relation to the recent history of the computer-based image. The same can be said of the increased sophistication, speed and power of the computer. We now live in the epoch of what Harun Farocki has described as the *instrumental image*: the algorithmic image that is designed to be ‘processed’ and *consumed* by machines as opposed to human beings. These images are conceived to function without direct human intervention or interpretative agency. This development warrants further exploration in terms of the intimate relationship that can exist between programming languages and technicity. Farocki has also highlighted some of the multiple processes involving the reprogramming of human behaviour within our society in a way that raises the spectre of a culture-wide emergent posthuman condition.¹⁸ We are now living in a world where new, autonomous, often robotic technologies are increasingly replacing human labour. This means that humans are gradually abdicating their governing role in the evolution of their species. When considered from this point of view, there was no conscious desire to ‘posthumanly’ program or condition Desnoyers’ behaviour through the commissioning of *Millet Matrix*, although it is clear that two years of work represents a major investment of time and energy in one project. Machine culture was not the primary frame of reference for the commission, even though her system of working could be considered to be mechanistic. I simply proposed a way for her to use her own working methods to explore the space between my programming article, its frame of reference (and therefore my point of view on her practice), as well as its historical significance (when considered in terms of expanded definitions of painting and conceptual art) and her genealogical practice. This was a proposition to produce a work *from her point of view* as opposed to mine, which was already invested, in *Millet Matrix I*, in questions pertaining to the reflexive spatial deployment of the various

concrete and ideational elements of her artistic practice. In other words, it was another way to explore and promote a *process of thinking* about a complex artistic practice through a “materialization of intersubjective mental processes.”

“I simply proposed” should, moreover, be nuanced since the proposal could only be accepted as the basis for a work within the context of a collaboration and common goal, which was to explore an artist’s work culture *to its fullest extent*—an exploration which would obviously have to take my activities and strategies into critical consideration.

I would say that Desnoyers’ practice mines the histories of programming and the gendered working body in terms of the present, as opposed to fictionally prospecting a posthuman future, or mapping its immanent emergence as Farocki has done, for example, in his *Eye/Machine* trilogy. However, I would definitely also argue that *Millet Matrix* represents a radical programming statement not only through its relationship to a work history (which Desnoyers has explored in Foucauldian genealogical/effective terms), or its roots in an illustration published in my 2009 *Intermedialités* article, but also in terms of its *materially-based*, potentially ‘error-free status.’ I say this because I believe that it is in the material sense of a *potentially error-free experimental product*—a commissioned set of ‘perfect’ surfaces, named *Millet Matrix*, that are hypothetically situated between *Millet Grid* and *Millet Matrix III*—that *Millet Matrix* transcodes a genealogical method and its effective history, according to an implicit future tense, while still retaining its particular ontological status as object-image/image-process produced by a named and skilled professional artist. Here, as elsewhere, I use ‘error-free’ not in an anti-genealogical/anti-effective sense, since Desnoyers’ work practice is deployed within a research network that has nurtured an astute engagement with history and theory, but rather in the sense of an important *limit-event* triggered by contact with a small black and white illustration of *Millet Grid* (2006): triggered, but then gradually translated (processed) over a two-year period of time. Commitment and painstaking production have changed the nature of the *Millet Matrix* project, not least of which because *Millet Matrix* was not foreseen in the original plans for the exhibition. It was a product of *Millet Matrix I*’s suggestive potential and the project’s collaborative potential.

If my *Intermedialités* article attempted to link computer programming and the work program encoded in Berlin reproduction templates with LeWitt’s nuanced conceptual art program, then it did so in order to place Desnoyers’ practice at the forefront of a certain type of knowledge and research-based contemporary art practice. I think that *Millet Matrix I* needs to be seen from this viewpoint. However, *Millet Matrix II* and *III* should not only be approached from the viewpoint of the transcoding of *Millet Matrix I*’s complex network of academic research and two distinct artistic practices within an apartment space, or from the perspectives of *Millet Matrix III*’s anamorphic functions within that same space, but also from *Millet Matrix*’s implicit future tense.

Interview by Marc James Léger

1 See Léger, Marc James. “An Interview with David Tomas Concerning His Recent Collaboration with Rosika Desnoyers, Part 1.” *Etc: Revue de l’art actuel* 93 Jun-Sep 2011: 46.

2 Lacan, Jacques. *The Seminar of Jacques Lacan, Book XI, The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*. Ed. Jacques-Alain Miller. Trans. Alan Sheridan. New York: W.W. Norton, 1981, 20.

3 Tomas, David. “Programming and Reprogramming Artworks: A Case of Painting and Practicing Conceptual and Media Art by Other Means.” *Intermedialités* 13 Spring 2009: 89-113.

4 *Ibid.*, 90.

5 *Ibid.*, 93.

6 *Ibid.*, 100.

7 *Ibid.*, 102.

8 *Ibid.*, 102.

9 Léger, Marc James. “*Homo Academicus Curatorius: Millet Matrix* as Intercultural Paradigm.” *On Curating* 19 June 2013: 14-22. Available at http://www.oncurating-journal.org/index.php/issue-19.html#_UjBpqBbvz-k.

10 Tomas. “Programming and Reprogramming Artworks.” 104, 106.

11 *Ibid.*, 92, 95.

12 Alberti, Leon Battista. *On Painting*. Trans. John R. Spencer. New Haven: Yale University Press, 1966.

13 See Desnoyers, Rosika. *A Genealogy of Berlin Work: A History of Errors*. Doctoral Dissertation in the Humanities, Concordia University, 2013.

14 See Foster, Hal. “Preface.” *Vision and Visuality*. Ed. Hal Foster. Seattle: Bay Press, 1988, x.

15 Crary, Jonathan. *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge: The MIT Press, 1990, 3.

16 These citations were removed from the chapter titled “Towards an Industrial Aesthetic” in Rosika Desnoyers, *A Genealogy of Berlin Work: A History of Errors*. The Kemp reference refers to Kemp, Martin. *The Science of Art: Optical Themes in Western Art from Brunelleschi to Seurat*. New Haven: Yale University Press, 1990, 1.

17 Tomas, David. “The Technophilic Body: On Technicity in William Gibson’s *Cyborg Culture*.” *New Formations* 8 1989: 113-29.

18 See Tomas, David. *Vertov, Snow, Farocki: Machine Vision and the Posthuman*. London: Bloomsbury, 2014.

ASSURart

PARTAGE VOTRE PASSION

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

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

1 855 382-6677
www.assurart.com

Division de
S&C ASSURANCE INC
CABINET DE SERVICES FINANCIERS

praxis

Le centre d'artistes en
art actuel des Laurentides

Bloc 8 (automne 2014) :
Lalie Douglas
Marie-Claude Gendron
Pilar Macias

Expo-vente (décembre)

Suite de la collaboration
avec Complot 11 (2014-15)

34, Blainville Ouest
Sainte-Thérèse
450-434-7648
www.praxisartactuel.org

Image : Audrey Larin
Seen, Unseen (2014)

LA ROUTE DE L'ART CONTEMPORAIN DANS LES LAURENTIDES



En tant que montréalaise relocalisée récemment dans les Laurentides (2012), la revue d'art *ETC MEDIA*, spécialisée en art actuel depuis 27 ans, publie *La Route de l'art contemporain dans les Laurentides*, une brochure qui donne l'heure juste sur ce qui s'y expose et se présente d'actuel, en arts visuels, sur un territoire de quelque 22 000 km².

S'adressant à l'amateur d'art, cette publication concerne néophytes, spécialistes et créateurs, résidents des Laurentides, de Montréal, ou d'ailleurs. Elle annonce les programmations annuelles, de janvier à décembre 2014, de 8 lieux culturels et leurs dizaines d'exposants, 2 circuits d'art public, et de 27 créateurs recensés sur le territoire laurentien. Sont retenus : des lieux d'expositions, des événements, des circuits, des promenades, des ateliers, des projets d'art en nature, et de nombreux programmes et ateliers éducatifs qui proposent un art de recherche et des pratiques actuelles.

Une distribution des 20 000 exemplaires s'effectuera au fur et à mesure de 2014, dans les Laurentides comme dans tout le Québec, auprès de lieux culturels et de tourisme. Les informations quant aux programmations des lieux d'expositions, et sur les artistes de la région, seront mises à jour régulièrement, tout au cours de l'année 2014. Voir : www.etcmontreal.com, onglet Brochure.

Place à l'Art



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


L'Orange bleue
Place à l'imagination


LITHOCHIC
Place à l'impression

JEU

REVUE DE THÉÂTRE 151

Dossier CORPS ATYPIQUES

TÉMOIGNAGES

Debbie Lynch-White
Catherine Bourgeois
Menka Nagrani

COUP DE GUEULE

Dave St-Pierre

CARTE BLANCHE

René-Daniel Dubois

PROFILS

Chris Abraham

Jusqu'au 22 juin 2014

Storytelling

La biennale d'art contemporain autochtone

2^e édition – en collaboration avec Art Mûr



6 juillet au 24 août 2014

Croisements

André Fournelle et Peter Gnass

PIQUE-NIQUE VERNISSAGE : Dimanche 6 juillet, à 12 h

31 août au 12 octobre 2014

Histoires intérieures

Claudine Ascher – Susan Fowler – Bev Wight

VERNISSAGE : Mercredi 3 septembre, à 19 h

Image : André Fournelle

HEURES D'OUVERTURE :

Lundi au dimanche, de 13 h à 17 h

Mercredi de 13 h à 21 h

Fermé le samedi en juin, juillet et août

Entrée libre - accessible par ascenseur

INFO : 514 630-1254

Galerie d'art Stewart Hall

176, chemin du Bord-du-Lac

Pointe-Claire, Qc H9S 4J7

www.ville.pointe-claire.qc.ca



TRANSFORM

CENTRE DE FORMATION
EN ART TECHNOLOGIQUE

SAT.QC.CA/FORMATIONS



SOCIÉTÉ DES ARTS
TECHNOLOGIQUES





**Festival International
du Film sur l'Art**

Matinées du Film sur l'Art



Présentation du Palmarès du 32^e FIFA

28 septembre - 2 novembre 2014

Les dimanches après-midi, au Musée des beaux-arts de Montréal
Informations : www.artiffa.com

GRAND PRIX

Vivian Maier:

Who Took Nanny's Pictures?

Jill Nicholls (Royaume-Uni)

PRIX DU JURY

Breathing Earth:

Susumu Shingu's Dream

Thomas Riedelsheimer (Allemagne)

PRIX DU MEILLEUR FILM ÉDUCATIF

The Day Carl Sandburg Died

Paul Bonesteel (États-Unis)

PRIX DE LA CRÉATION

PARRAINÉ PAR GROUPE MÉDIA TFO

Off Ground

Boudewijn Kooie (Pays-Bas)

PRIX DE LA MEILLEURE ŒUVRE CANADIENNE

Une chaise pour un ange

Raymond St-Jean (Canada, Finlande)

PRIX DU MEILLEUR ESSAI

PARRAINÉ PAR LE DEVOIR

Beat Generation

Xavier Villetard (France)

PRIX DU MEILLEUR PORTRAIT

Picasso, l'inventaire d'une vie

Hugues Nancy (France)

PRIX DU MEILLEUR REPORTAGE

The New Rijksmuseum 4

Oeke Hoogendijk (Pays-Bas)

PRIX DU MEILLEUR FILM POUR LA TÉLÉVISION

PARRAINÉ PAR DIGITAL CUT

EX ÆQUO

Aka Norman Parkinson

Nicola Roberts (Royaume-Uni)

L'Autre Karajan

Eric Schulz (Autriche, Allemagne)

PRIX LILIANE STEWART POUR LES ARTS DU DESIGN

PARRAINÉ PAR LA FONDATION
MACDONALD STEWART

From Grain to Painting

Branko Istvancic (Croatie, Serbie)

PRIX ICI ARTV POUR LA MEILLEURE RÉALISATION CANADIENNE FRANCOPHONE

Une chaise pour un ange

Raymond St-Jean (Canada, Finlande)

PRIX ICI ARTV TREMPLIN POUR LE MONDE

Le Vertige de l'étoile

Éric Côté, Jean-Pierre Dussault (Canada)

MENTIONS SPÉCIALES

Dreaming Chavela

Rafael Amargo (Espagne)

**Lucien Hervé,
photographe malgré lui**

Gerrit Messiaen (Belgique)

33^e FIFA

19 – 29 mars 2015 | Montréal

artiffa.com

22

REVUES CULTURELLES QUÉBÉCOISES
MAINTENANT OFFERTES

EN VERSION NUMÉRIQUE!

ARTS VISUELS CIEL VARIABLE | ESPACE | ESSE | ETC | INTER CINÉMA 24 IMAGES | CINÉ-BULLES | SÉQUENCES CRÉATION LITTÉRAIRE
BRÈVES LITTÉRAIRES | MŒBIUS | XYZ. LA REVUE DE LA NOUVELLE CULTURE ET SOCIÉTÉ QUÉBEC FRANÇAIS | RELATIONS HISTOIRE ET PATRIMOINE
CAP-AUX-DIAMANTS | CONTINUITÉ | HISTOIRE QUÉBEC LITTÉRATURE LES CAHIERS DE LECTURE | LETTRES QUÉBÉCOISES | LURELU |
NUIT BLANCHE | SPIRALE THÉÂTRE ET MUSIQUE JEU REVUE DE THÉÂTRE

Plusieurs revues culturelles québécoises ont fait leur entrée dans L'Entrepôt du livre numérique de l'Association nationale des éditeurs de livres (ANEL). Visitez la section *Revues culturelles numériques* de la Vitrine de l'Entrepôt www.vitrine.entrepotnumerique.com pour feuilleter les revues en ligne et acheter les numéros qui vous intéressent.

sodep

Société de développement
des périodiques
culturels québécois



Conseil des arts
du Canada

Canada Council
for the Arts

Vincent Arseneau est maître en Histoire de l'art sur les politiques d'acquisition d'œuvres d'art, et en Administration publique. Conseiller municipal, il a siégé aux Arts et la ville/Commission de la culture de l'UMQ. Il enseigne l'Histoire de l'art à l'Université de Sherbrooke, et est conférencier en art actuel.

Anne-Marie Bouchard est docteure en Histoire de l'art. Spécialiste de l'art social, de la photographie et de la culture visuelle des XIX^e et XX^e siècles, elle mène parallèlement à ses recherches historiques une activité de critique en art contemporain. Elle est chargée de cours à l'Université de Montréal.

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

C'est par l'usage de modalités narratives que **Sophie Castonguay** tente de créer des interférences dans la réception de l'œuvre et/ou dans la perception du lieu. On a pu voir son travail dans plusieurs centres d'exposition au Québec et à quelques reprises, au Canada et en Europe. En ce moment, elle poursuit des études de doctorat en Études et Pratiques des arts à l'UQÀM, et enseigne à l'École des arts visuels de l'UQÀM, depuis 2008. Elle est membre du comité de rédaction d'ETC MEDIA.

Rosanna Gangemi est rédactrice en chef de la revue internationale d'art contemporain *DRÔME magazine*, qu'elle a cofondée en 2004. Sociologue des médias, journaliste, essayiste et conférencière, elle s'intéresse aux relations entre les langages artistiques et les mutations de la société moderne et contemporaine. Depuis 2012, elle vit à Bruxelles.

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

Valérie Lamontagne is an artist-designer and PhD scholar researching "Performative Wearables: Bodies, Fashion, Technologies and Laboratory Cultures" at Concordia University where she teaches in the Department of Design & Computation Arts. She has curated and collaborated on design and media arts exhibitions and events such as: "The Future of Fashion is Now" at Museum Boijmans Van Beuningen, Rotterdam, Netherlands (2014); "TechnoSensual" at MuseumsQuartier, Vienna, Austria (2012); "Clothing Without Cloth" at V2_ Institute for the Unstable Media, Rotterdam, Netherlands (2011); "Electromode" at Vancouver Winter Olympics, Canada (2010); and others. She is a member of the Editorial Committee of ETC MEDIA.

En 2013, **Marie-Odile Lanctôt-David** a terminé une maîtrise en Histoire de l'art à l'UQÀM intitulée *Hétérogénéité et histoire de l'art : le « provenir autrement »* chez Jacques Rancière et Georges Didi-Huberman. Elle compte poursuivre ses études au doctorat en Études cinématographiques, à l'Université de Montréal.

Marc James Léger is an artist, writer and educator living in Montreal. He is the author of *Brave New Avant Garde* and *The Neoliberal Undead*, both by Zero Books, and editor of *Culture and Contestation in the New Century*, as well as the forthcoming *The Idea of the Avant Garde – And What It Means Today*.

Né en Suisse, mais vivant au Québec depuis de nombreuses années, **Mériol Lehmann** œuvre en art audio, photographie et nouveaux médias. Il assume également les fonctions de directeur général à Avatar, un centre d'artistes dédié à l'art audio et électronique. Il est membre du comité de rédaction d'ETC MEDIA.

En tant qu'éditrice et rédactrice en chef d'ETC MEDIA, **Isabelle Lelarge** a ouvert la voie à de nombreux auteurs, critiques, et créateurs. Ses intérêts pour l'histoire de l'art et la critique d'art toujours renouvelés l'amènent, aujourd'hui, à s'intéresser à de nouvelles approches du travail de critique, tout en se consacrant exclusivement aux arts médiatiques et numériques. En tant que directrice de l'AGAC, elle a commissarié plusieurs expositions au Québec comme à l'étranger, ainsi que les premières éditions de la foire internationale d'art contemporain ELAAC, à Montréal. De plus, elle a organisé plusieurs colloques en critique d'art.

Pascale Malaterre est une éternelle pionnière en nouveaux médias (d'*Ex-Voto* sur le Web en 1996 jusqu'à ses derniers travaux de vidéoperformance à l'imprimante 3D), féministe (le site *La Femme cryptée* faisant jurisprudence en 1997 suite à des menaces de mort), elle laisse en plan un doctorat à l'UQÀM (scolarité complétée) pour traverser la problématique des Fablabs. Elle renoue, ici, avec l'écriture pour la vénérée ETC MEDIA.

Sylvie Tourangeau est artiste, auteure, commissaire et développe une pédagogie en art performance. Considérée comme une pionnière de l'art performance au Canada, elle a aussi publié des livres d'artistes, près d'une cinquantaine d'articles sur un ensemble de performeurs importants. Elle prépare un ouvrage avec le collectif TouVA sur le mode performatif transmis lors de ses formations.

Gilbert Turp est comédien, écrivain, dramaturge, metteur en scène et professeur au Conservatoire d'art dramatique de Montréal.

David Tomas is a professor of visual arts in the École des arts visuels et médiatiques at the Université du Québec à Montréal, as well as a science historian and anthropologist specializing in the study of visual cultures. He is the author of *Transcultural Space and Transcultural Beings* (1996), *A Blinding Flash of Light: Photography Between Disciplines and Media* (2004), *Beyond the Image Machine: A History of Visual Technologies* (2004), and *Vertov, Snow, Farocki: Machine Vision and the Posthuman* (2013).

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

SEUL PROGRAMME DE MAÎTRISE
EN ARTS VISUELS OFFERT
À DISTANCE
DANS LA FRANCOPHONIE

VILLA CHERCHE
ARTISTE
+1 855 656 3580

Villa James, Percé, (QC) G0C 2L0, Canada.



Superbe villa baignée de lumière, vue imprenable sur rocher Percé, cherche artistes professionnels voulant approfondir leur démarche artistique sans quitter leur lieu de résidence. **Condition : étudier à la maîtrise interdisciplinaire à l'Université Laval.**



UNIVERSITÉ
LAVAL

Québec, Canada

WWW.ULaval.ca/MA-VILLA