



Numérique / Digital

ART ACTUEL PRATIQUES ET PERSPECTIVES

espace

Couverture/Cover:

Jon Rafman, *New Age Demanded (Tuskface Marble)*, 2015. Impression au jet d'encre, qualité archive/Inkjet print, archive quality, 183 x 152 cm, unique.
Photo : avec l'aimable permission de l'artiste et de la galerie antoine ertaskiran/Courtesy of the artist and antoine ertaskiran gallery.

espace

éditorial/editorial

2

LA SCULPTURE À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE
SCULPTURE IN THE DIGITAL AGE

André-Louis Paré

Numérique / Digital

10

Fabrications numériques

DIGITAL FABRICATIONS

Sylvie Parent

20

**Assembling the Post-Fordist
Social Factory**

LE MONTAGE DE L'USINE SOCIALE POST-FORDISTE

Michael DiRisio

30

**Sculpteurs technologues :
au-delà du numérique**

SCULPTORS AND TECHNOLOGY: BEYOND THE DIGITAL

Anne-Marie Dubois

42

**London Fieldworks.
Null Object: Gustav Metzger
Thinks About Nothing**

LONDON FIELDWORKS. NULL OBJECT:

GUSTAV METZGER THINKS ABOUT NOTHING

Katy Connor

50

**Divide-and-conquer:
Jesse Colin Jackson's *Marching Cubes***

MARCHING CUBES : L'ART AU CUBE

Greg J. Smith

56

**The Shapes of Some Things to Come.
A few notes in and around the
3D Additivist Cookbook project**

LES FORMES DE L'AVENIR. QUELQUES NOTES

AU SUJET DU 3D ADDITIVIST COOKBOOK

Bernard Schütze

entretien / interview

66

**Physique versus numérique :
matérialisme digital ?**

Entretiens avec Grégory Chatonsky et Dominique Sirois

Nathalie Bachand

72

**Machine Edge:
An interview with Erika Lincoln**

Cliff Eyland

événements

76

La littorale #6 : l'art à la plage

André-Louis Paré

comptes rendus/reviews

84

Dominique Sirois : *Indice éternité*

Pierre-Alexandre Fradet

85

Les univers monochromes de Kelly Lycan

Ariane Noël de Tilly

87

Julie Picard. *Le papier journal : les spécimens de masse*

Louise Brunet

89

Léna Mill-Reuillard : faire corps et lieux avec les images

Cynthia Fecteau

90

Michèle Matyn : *Gouffres du souffle*

Pierre Arese

92

David Armstrong Six : la poiésis exhibée

Maude Trottier

94

Phyllida Barlow, *demo* : chantier en cours

Mérodie Boubel

96

Raconter les silences

Anne-Sophie Miclo

97

Jean-Luc Verna, *homme-orchestre*

Bénédicte Ramade

99

To refuse/to wait/to sleep

Clint Burnham

livres/books

102

ouvrages reçus/selected titles

Sculpture in the Digital Age

For many, the word “digital” is not always conceptually clear. Used both as an adjective and a noun, its definition is, at times, vague. There is no question, however, that over the course of the past few decades, the digital world has taken over our daily lives. Our various digital devices—cell phones and computers, all equipped with constantly developing forms of artificial intelligence—have dramatically modified the way we interact with those around us, from strangers to members of our most intimate social circles. Still, the digital is more than a mere collection of tools. It is a new way of seeing, experiencing, and understanding the world. It has led us into a new era, one that Stéphane Vial would label as “digital ontophany.”¹ It should also be noted that the digital has played an important role in establishing a new economy, a new method of production, especially where the arts and creation are involved. Several—mostly western—provincial and national governments, Quebec and Canada included, have responded by initiating digital strategies aimed at providing artists and the arts environment in general with better access to what are considered ground breaking digital technologies.

The Canada Council for the Arts (CCA) recently published a report titled *The Arts in a Digital World*² following an in-depth analysis and extensive consultations with several members of the digital arts community. Included were surveys of artists and interviews with organizations that help fund the arts and creation industries. The report follows through with a commitment made within the framework of *Shaping a New Future*³, the CCA’s 2016-21 Strategic Plan. Questioning the place of the digital in the arts world is becoming an urgent matter for the CCA, which insists that artists and organizations must “continuously innovate and operate creatively.” In order to take full advantage of the effects of digital technologies on the creation and dissemination of cultural products, artists and organizations must “adapt” and even “recreate themselves.” The CCA also hopes that new digital technologies will allow for more equal opportunities across all of Canada, thus resulting in an “artistic renaissance” made manifest. The potential of the digital age should encourage cultural diversity and a feeling of belonging to a country that believes so strongly in embracing its differences.

The CCA report of course highlights the importance of new tools that encourage the “discoverability” of artistic works—new marketing and distribution platforms could help spread a wider diversity of artistic creation, not only within Canada, but also abroad. Yet the transformation of art through the digital is also at the heart of a certain “culture.” Some may perceive this culture to refer only to a set of skills we must apply, but it has also prompted a significant shift in the way in which we work, communicate, and develop new relationships with audiences. The report references the term “disruption,” introduced by Professor Clay Christensen, author of the book *The Innovator’s Dilemma: When New Technologies Cause Great Firms to Fail*.⁴ The word “disruption” thus refers to the ruptures that new digital technologies trigger in the business and trade sectors. The arts and creation industries should thus keep track of these “new business models.” It is precisely this aspect of the report that raises several concerns. The publication does emphasize the desire to help artists and organizations better adapt themselves to new digital technologies so that they may increase their visibility on the national or even international market. On the other hand, it seems to associate itself with the values of this new economy of digital creativity where art, industry, and innovative technology go hand in hand. This ambivalence is visible in the distinction made between works of digital art and works of art produced with the help of digital technology. Though it is not always evident which works should be termed “digital art,” we tend to associate the designation with interactive or participative works that, thanks to their ability to rally for large audiences, profit from the cultural tourism generated by “artist capitalism.”⁵

La sculpture à l'ère du numérique

Bien que, pour plusieurs d'entre nous, le mot « numérique » ne soit pas conceptuellement clair, tant la définition de ce mot — parfois adjectif, parfois substantif — demeure floue, il ne fait aucun doute que, depuis quelques décennies, l'univers du numérique envahit quotidiennement nos vies. Par nos différents appareils — téléphoniques, informatiques, robotiques —, le numérique a modifié considérablement notre façon d'interagir avec notre entourage, familier ou non. Toutefois, le numérique est plus qu'un ensemble d'outils, il est une nouvelle façon de voir le monde, de le sentir, de le comprendre. Il nous fait entrer dans une nouvelle ère. Comme technique, dira Stéphane Vial, il est « ontophanique¹ ». Mais, il faut aussi mentionner que le numérique participe d'une nouvelle économie, d'un nouveau mode de production, notamment dans le domaine des arts et de la création. C'est ce qui a conduit les gouvernements des états — principalement occidentaux — à mettre en place, comme au Québec et au Canada, des stratégies numériques permettant aux artistes, et au milieu de l'art en général, une meilleure accessibilité aux technologies numériques, désormais considérées comme étant la voie de l'avenir.

Ainsi, le Conseil des arts du Canada (CAC) publiait récemment un rapport intitulé *Les arts à l'ère numérique*². Celui-ci fait suite à une étude documentaire approfondie et à une vaste consultation auprès de plusieurs intervenants du milieu, dont un sondage auprès des artistes et des entrevues auprès d'organismes de financement des industries des arts et de la création. Il concrétise ainsi un engagement inscrit dans le plan stratégique 2016-2021, ayant pour titre *Façonner un nouvel avenir*³. Pour le CAC, il devenait impérieux de s'interroger sur la place du numérique dans le monde de la création. Dans cette optique, le CAC souligne que les artistes et les organismes doivent « innover sans cesse et fonctionner de façon créative ». Afin de profiter pleinement des incidences des technologies numériques sur la création et la diffusion des produits culturels, ils « doivent s'adapter et même se renouveler ». Pour parvenir à cette « renaissance artistique », le CAC fait aussi le vœu que ces nouvelles technologies numériques permettront une plus grande égalité des chances pour toutes les régions du pays. Le potentiel de l'ère numérique devrait favoriser la diversité culturelle et le sentiment d'appartenance à un pays qui fonde beaucoup d'espoir sur le partage de ses différences.

Certes, le rapport souligne l'importance des nouveaux outils favorisant la « découvrabilité » des œuvres, les plateformes de distribution et de commercialisation pouvant offrir un meilleur rayonnement de la création sur le territoire canadien et à l'étranger; toutefois, cette transformation de l'art par le numérique se déploie également au sein d'une « culture ». On a beau dire que celle-ci ne réfère qu'à un ensemble de savoir-faire qu'il nous faut appliquer, elle n'en provoque pas moins une véritable mutation dans nos façons de travailler, de communiquer, de développer de nouvelles relations avec les publics. À ce propos, le rapport fait référence au terme « perturbation », introduit par le professeur Clay Christensen, auteur du livre *The Innovator's Dilemma : When New Technologies Cause Great Firms to Fail*⁴. Ce mot « perturbation » réfère donc aux ruptures que provoquent les nouvelles technologies numériques dans le monde des affaires et du commerce. Or, les industries des arts et de la création devraient tenir compte de ces « nouveaux modèles de fonctionnement ». Et c'est justement cet aspect du rapport qui suscite quelques interrogations. Autant, il souligne le désir d'accompagner les artistes et les organismes pour qu'ils puissent mieux s'adapter aux nouvelles technologies numériques afin de se rendre plus visibles sur le marché national, voire international; autant, il semble s'associer aux valeurs de cette nouvelle économie de la créativité numérique où art, industrie, innovation technologique vont de pair. Cette ambivalence est visible dans la distinction qui est faite entre les œuvres d'art

It is very much worth putting into perspective this important study of the arts in the digital age, especially since the survey of artists and arts organizations highlights the community's wish that digital technology be considered as a means and not an end.⁶ In voicing this wish, is the arts world not reminding us of the importance of maintaining the independence of artistic practice? Artists have always been technophiles, but it is primarily creative freedom that enables them to think critically. As such, they are capable of playing a role in helping us reconsider our realities. In other words, in the face of this new symbolic economy of "social co-existence," is the role or even the responsibility of art in the digital age to, as Bernard Stiegler phrases it, "produce distinctions"?⁷

The theme of this volume of ESPACE magazine is called *Sculpture in a Digital World*, chosen over *Digital Sculptures*. This title provides a larger space for expressive freedom in the multiple way of guiding creative activity. The selected texts present diverse artistic practices. Some explore the passage from screen to object, and from object to screen, like Sylvie Parent's analysis in terms of "digital fabrication." Michael DiRisio's text presents a work that questions the promises of digital technology in the labour world, and Anne-Marie Dubois's promotes the recent production of two Quebecois artists for whom the digital has become a new technique at the heart of human creativity. Pieces by Katy Connor and Greg J. Smith analyse works in which the link among art, new technologies, and science proves to be essential for the creative process. A text by Bernard Schütze reviews *3D Additivist Cookbook*, a recent work that raises important political and aesthetic questions concerning the use of 3D printers. Finally, this volume concludes with the "Interviews" section. Two conversations are recorded: the first between Nathalie Bachand and the tandem Grégory Chatonsky and Dominique Sirois, and the second between Cliff Eyland and Erika Lincoln.

Translated by Caroline Rue Carden

André-Louis Paré

1. Stéphane Vial, *L'être et l'écran. Comment le numérique change la perception*, Paris, P.U.F., 2013.
2. This report was prepared by Nordicity Consulting and commissioned by the CCA. Link: <http://canadacouncil.ca/research/research-library/2017/02/the-arts-in-a-digital-world-literature-review>. In the wake of this digital strategy, the CCA announced its plan to double the budget invested during a period of five years, which should favour the digital arts and creation industry's renewal.
3. Link: <http://canadacouncil.ca/commitments>
4. This book was published for the first time in 1997 by the Harvard Business Review Press. A pdf version is now available: <https://fnbuzzactu.files.wordpress.com/2015/08/>

- the-innovator-dilemma.pdf. Concerning these disruptions in the business sector and in the general culture, Bernard Stiegler, a philosopher worried about the effects of technology on our awareness of the world, speaks of his own view of disruption, or uberisation.
5. Gilles Lipovetsky et Jean Serroy, *L'esthétisation du monde. Vivre à l'âge du capitalisme artiste*, Paris, Gallimard, 2013.
 6. Final Report, *The Arts in a Digital World - Literature Review*, viii
 7. My translation of Bernard Stiegler's "produire du discernement." Link: http://www.lejournaldesarts.fr/oeil/archives/docs_article/81262/un-grand-entretien-avec-bernard-stiegler---le-role-de-l-art--produire-du-discernement---.php

numériques et celles produites à l'aide du numérique. Même si la désignation « art numérique » ne va pas de soi, on l'associe essentiellement aux œuvres interactives ou participatives qui, grâce à leur pouvoir de mobilisation auprès d'un large public, profitent au tourisme culturel généré par le « capitalisme artiste⁵ ».

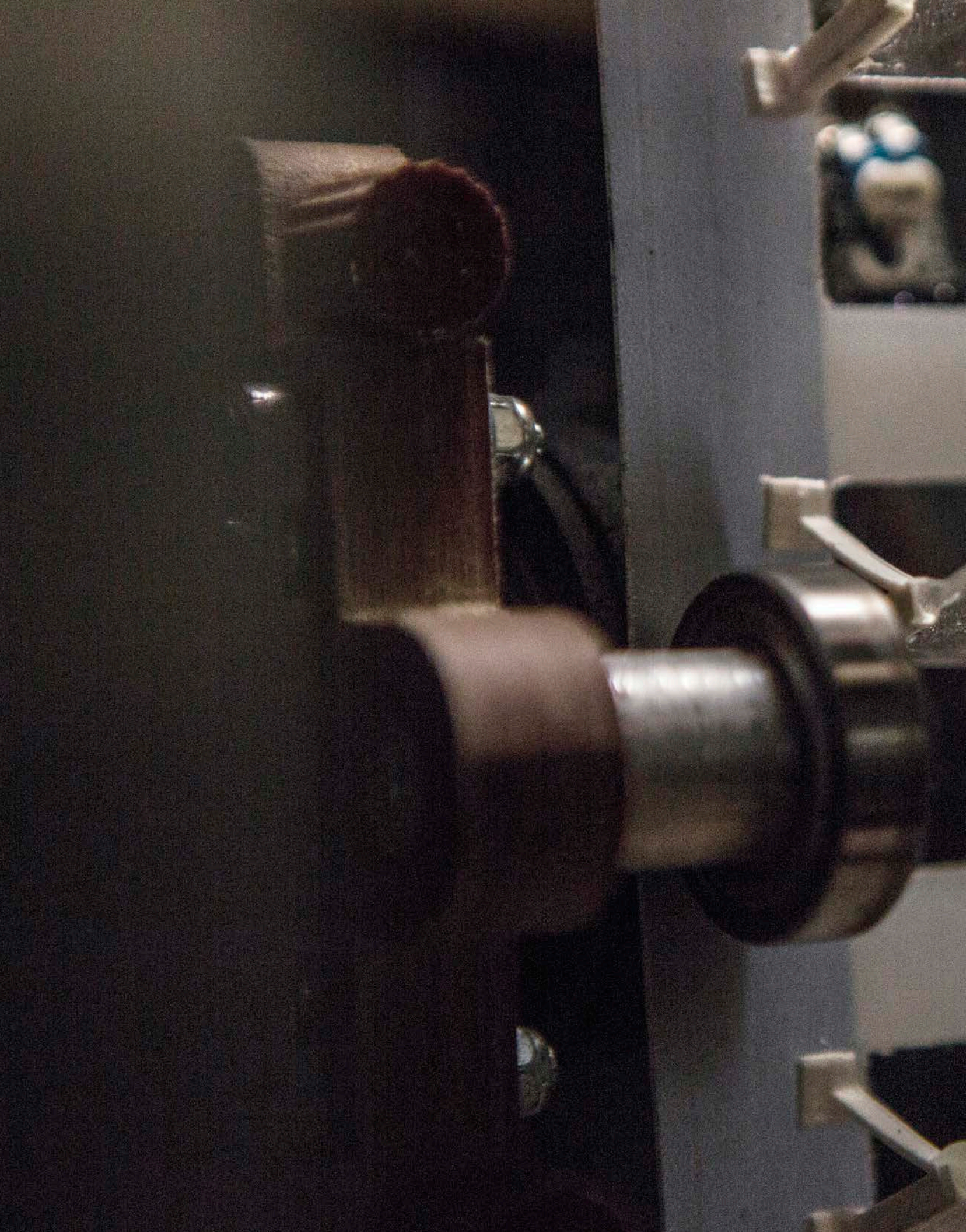
Il importe donc de mettre en perspectives cette importante étude sur les arts à l'ère numérique; d'autant que le sondage auprès des artistes et des organismes artistiques souligne leurs intérêts à ce que la technologie numérique soit considérée comme un moyen et non une fin⁶. En manifestant ce souhait, le milieu artistique ne rappelle-t-il pas l'importance de maintenir son indépendance lorsqu'il s'agit de pratique artistique ? Depuis toujours, les artistes sont des technophiles, mais c'est principalement la liberté créatrice qui leur permet de garder en éveil l'esprit critique. C'est ainsi qu'ils peuvent jouer un rôle dans la remise en question de nos certitudes. Autrement dit : devant cette nouvelle économie symbolique du « vivre ensemble », le rôle de l'art, sa responsabilité à l'ère numérique, n'est-il pas, comme le mentionne Bernard Stiegler, de « produire du discernement⁷ » ?

Le dossier de la revue *ESPACE* a pour titre *La sculpture à l'ère du numérique* que nous avons préféré à *Sculptures numériques*. Ce titre laisse une plus large place à la liberté d'expression dans les multiples façons de s'orienter dans la création. Ainsi, les textes choisis présentent diverses pratiques artistiques, dont celles qui explorent le passage de l'écran à l'objet et de l'objet à l'écran, comme l'analyse, en matière de « fabrication numérique », Sylvie Parent. Le texte de Michael DiRisio présente une œuvre qui interroge les promesses de la technologie numérique dans le monde du travail. Celui d'Anne-Marie Dubois s'appuie sur la production récente de deux artistes québécois pour qui le numérique est une nouvelle étape technique au sein de la créativité humaine. De leur côté, les textes de Katy Connor et Greg J. Smith analysent des œuvres dans lesquelles l'association entre l'art, les nouvelles technologies et la science s'avère essentielle dans le processus créatif. Pour sa part, Bernard Schütze commente *3D Additivist Cookbook*, un ouvrage récent qui soulève d'importantes questions politiques et esthétiques concernant l'usage des imprimantes 3D. Enfin, pour compléter ce dossier, la section « Entretiens » propose deux conversations : d'abord celle entre Nathalie Bachand et le tandem Grégory Chatonsky et Dominique Sirois, et puis celle entre Cliff Eyland et Erika Lincoln.

André-Louis Paré

1. Stéphane Vial, *L'être et l'écran. Comment le numérique change la perception*, Paris, P.U.F., 2013.
 2. L'étude a été commandée par le CAC à Nordicity. Voir : <http://conseildesarts.ca/recherche/repertoire-des-recherches/2017/02/les-arts-a-l-ere-numerique-analyse-documentaire>. Dans la foulée de ce plan stratégique, le CAC annonçait que le doublement du budget, investi sur une période de cinq ans, favorisera ce renouvellement de l'industrie des arts et de la création par le numérique.
 3. Voir <http://conseildesarts.ca/engagements>
 4. Ce livre est paru, pour une première fois, en 1997, au Harvard Business Review Press. Une version pdf de ce livre est désormais disponible : <https://finbuzzactu.files>

wordpress.com/2015/08/the-innovator-dilemma.pdf. Au sujet de ces perturbations dans le domaine des affaires et de la culture en général, Bernard Stiegler, philosophe soucieux des incidences des technologies sur notre conscience du monde, parlera, quant à lui, de disruption, voire d'uberisation.
 5. Gilles Lipovetsky et Jean Serroy, *L'esthétisation du monde. Vivre à l'âge du capitalisme artiste*, Paris, Gallimard, 2013.
 6. Rapport final, *Les arts à l'ère numérique - analyse documentaire*, p. ix.
 7. Bernard Stiegler, http://www.lejournaldesarts.fr/oeil/archives/docs_article/81262/un-grand-entretien-avec-bernard-stiegler---le-role-de-l-art--produire-du-discernement---.php









Fabrications numériques

Sylvie Parent

Au cours des dernières années, la fabrication numérique a pris une place incontournable dans les arts, en particulier dans les pratiques sculpturales et installatives. Ce phénomène est attribuable en grande partie à la démocratisation des outils à commande numérique utilisés pour l'impression 3D, le fraisage, le tournage, le perçage, la découpe au laser, le tissage, etc. Autrefois réservé à l'industrie, l'accès à ces technologies s'est grandement généralisé aussi bien dans les ateliers collectifs, les *fab labs*, les institutions d'enseignement que dans l'espace personnel. Des entreprises spécialisées offrent aussi leur expertise et des équipements de pointe pour la production de projets ambitieux.

Digital Fabrications

Over the last few years, digital fabrication has played an important role in the arts, in particular in sculpture and installation practices. This phenomenon to a large extent is due to the democratization of digitally controlled tools used for 3D printing, turning, milling, piercing, laser cutting, weaving and so on. Access to these technologies, previously only accessible to industry, has become widespread in collective workshops such the FabLabs, educational institutions and in the artist's studio as well. Specialized companies also offer their expertise and high-tech equipment to produce ambitious projects.

P. 6-7 : **Julien Maire**, *Men at Work* (détail/detail), 2014. Elektra 2016, Montréal. Photo : Gridspace.

P. 8-9 : **Marguerite Humeau**, *The Opera of Prehistoric Creatures - Entelodont, « Hell Pig », -25M years ago*, 2012. Cavités de résonnance, larynx avec corde vocale, trachée, intelligence artificielle/Resonance cavities, larynx with vocal cords, windpipe, artificial intelligence, 360 x 320 x 100 cm. Photo : Felipe Ribon.

Marguerite Humeau, *The Opera of Prehistoric Creatures - « Lucy », Australopithecus Afarensis, 4,4 -1M years ago*, 2011. Cavités de résonnance, larynx avec corde vocale, trachée, intelligence artificielle /Resonance cavities, larynx with vocal cords, windpipe, artificial intelligence, 50 x 115 x 30 cm. Collection MoMA, New York. Photo : Stuart Bailes.



We are barely beginning to assess the impact of these production means on art practices. As such, the machines used in digital fabrication do not differ much from those we are already familiar with. For the most part, they are tools that function according to additive or subtractive processes and that have been adapted for automation. It is rather the continuity that these machines provide the computer environment that is responsible for the changes in the creative processes. Though it is true that this digital continuity sometimes provides a means to work *better* with a range of new equipment, it also makes it possible to work *otherwise*, i.e. taking this environment into account while conceiving objects.

Digital technologies are not neutral. One need only think of the profound changes they have brought to our ways of creating and disseminating textual, visual and audio content, for instance. Thus digital fabrication takes place within a set of already well-established and interconnected practices. In association with the digital, designing objects as part of an environment is favourable to the reception, storage, convertibility, personalization, reproduction, processing, variability and sharing of information. In turn, these digitally conceived objects become part of this digital culture through a new set of uses.

Digital fabrication is usually associated with modelling, which makes it possible to develop a 3D model of the object in a computer environment, using 3D graphic design software.¹ From very early in the history of the digital image, these image technologies have been widely used in industry, architecture, design, film and videogames. A broad section of digital art has made use of modelling tools to create and disseminate *virtual* objects and environments onscreen, rapidly adopting the technologies as they became available. Thus the digitally conceived objects found their place on all sorts of flat-screen surfaces in the form of 3D images and were disseminated in the networks well before becoming physically present in the world.

From the Screen to the Object and from the Object to the Screen

With the aid of various digital fabrication tools, objects shaped and transformed on screen are now available in the world among other objects. How do artists view this passage from the virtual object to the actualized object, this change of state and materiality? Developed in a context in which the use of computers in everyday spaces was not as extensive as today, the first digitally conceived sculptures had a tendency to formally express their digital origin in an approach that recalls modernist self-reflexivity.² Current practices unfold in a well-established digital culture and put less emphasis on their specificity. In becoming less distinctive, the digital object is made part of the world in a more subtle way. Some art projects are concerned with this assimilation and present a critical view of the introduction—explicit or discreet—of these objects into our midst by making reference to bygone forms or technologies.

The passage from the image to the object (and the object to the image) is at the centre of Julien Maire's *Man at Work* (2014), a sterolithographic projection. In this installation, 85 figurines made with a 3D printer are incorporated into an apparatus the artist devised, which recalls old animation and projection technologies. Each figurine exhibits a slightly different attitude from the preceding one, which produces an illusion

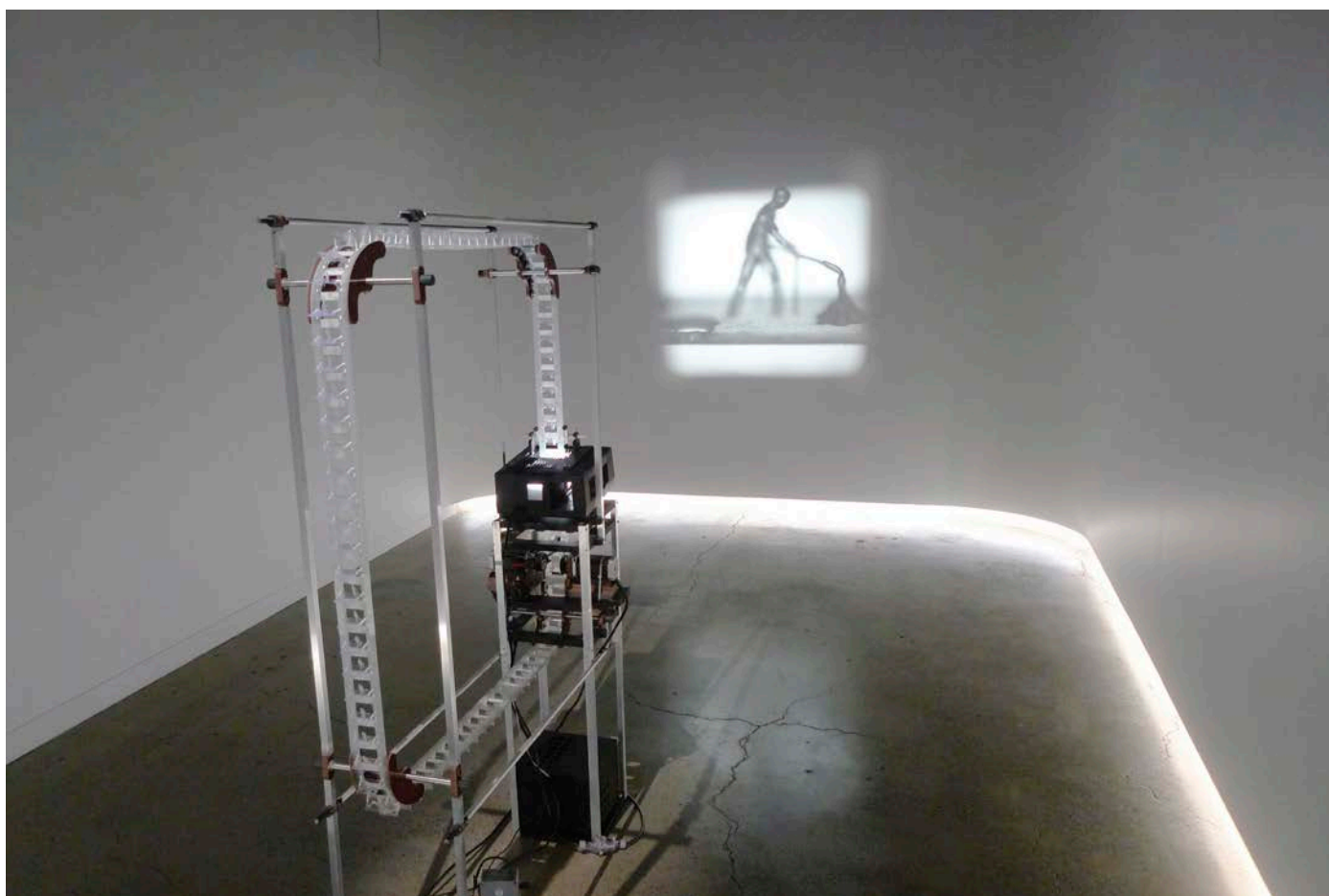
of movement when they are animated by the light and engaged, one after the other, in the apparatus. The man at work represented in the animation endlessly repeats the same gestures of removing and depositing materials in an allusion to automation and the digital fabrication process to which he owes his existence. The work takes advantage of the object's potentially infinite variability in the digital world, a variability that it foregrounds by way of an unstable image. Through its evocation of obsolete technologies, *Man at Work* can be linked to the current interest in media archaeology, which considers technology from a critical point of view.

With his series of works called *New Age Demanded* (2014), Jon Rafman displays busts that recall the futurists' dynamic movement sculptures. Though this reference to modern art grants them a familiar appearance at first glance,³ these sculptures appear strange when considered as a whole, triggering a *déjà-vu* that unfolds in several iterations that challenge the works' definitive character and prompt one to imagine innumerable alternatives. We realize that we are viewing a selection, a choice that has been made from among many others in the digital environment, and we understand that the works could have been processed differently or carried out with different materials—which they are elsewhere, since the artist created similar monumental sculptures (with the same title), carved in stone from a (same?) digital model. This time, the scale produces another effect, that of a cohabitation. These sculptures evoke the virtual world in which these objects have been imagined and they now make us participate in this world as well.

These characters appear to be agitated, stretched in all direction, forced to spread out in the space as though they were under the influence of an internal pressure linked to their passage from the screen to the gallery space. The sculptures appear to be torn between their digital origin and their condition as a physical object. Moreover, they have figured in other images elsewhere and readily return to the virtual worlds the artist has developed as part of virtual reality installations (with an Oculus Rift headset), such as *Sculpture Garden (Hedge Maze)* (2015). In these installations, the immersion is total and the distinction between the virtual and the real is put to the test. With these sculptures, Rafman proposes to overtake the space via objects of a digital origin by making it apparent that they have the potential to be reworked indefinitely and that they can emerge in a variety of supports, dimensions, materials and contexts. In fact, the link with the virtual model is never totally severed. The artist proposes multiple movements between the virtual worlds and physical space, thus raising the question of what separates them.

Materializing the Intangible

One could state that everything is or is becoming digital—by contact, if not in the conception itself. Some artists are interested more particularly in the limits of this contact. To the extent that the digital infiltrates or accompanies all things, is there still a spot left in the world that escapes its hold? In turning towards fields of study focused on invisibility and intangibility, artists are exploring other avenues to question the limits of this digital continuity. It is a fact that most of the instruments used nowadays to sound out distant realities in space or time, regardless of the research field, are linked to computer systems capable of capturing and processing the gathered data. Not only is the computer able to archive



Julien Maire, *Men at Work*, 2014. Vue de l'installation/
Installation view, Powerhouse Museum (Sydney).
Photo : avec l'aimable permission de l'artiste/
Courtesy of the artist.

Nous commençons à peine à mesurer l'impact de ces moyens de production sur les pratiques artistiques. En soi, les machines utilisées dans la fabrication numérique ne diffèrent pas tellement de celles avec lesquelles nous sommes déjà familiers. Pour la plupart, ce sont des outils qui fonctionnent par procédés additifs ou soustractifs et qui ont été adaptés pour l'automatisation. C'est plutôt la continuité que ces machines offrent, avec l'environnement informatique, qui est responsable des changements dans les processus de création. S'il est vrai que cette continuité numérique offre parfois les moyens de faire *mieux* avec une gamme de nouveaux équipements, elle permet aussi de faire *autrement*, c'est-à-dire de concevoir des objets en tenant compte de cet environnement.

Les technologies numériques ne sont pas neutres. Pour nous en convaincre, pensons aux transformations profondes qu'elles ont apportées dans nos manières de créer et de diffuser les contenus textuels, visuels et sonores, par exemple. La fabrication numérique prend donc place à l'intérieur d'un ensemble de pratiques déjà bien établies et liées les unes aux autres. Associée au numérique, la conception d'objets s'inscrit dans un environnement favorable à l'accueil, au stockage, à la convertibilité, à la personnalisation, à la reproduction, au traitement, à la variabilité et au partage des informations. À leur tour, les objets de conception numérique s'inscrivent dans cette culture numérique avec un ensemble de nouveaux usages.

La fabrication numérique est habituellement associée à la modélisation qui permet de concevoir un modèle 3D de l'objet dans l'environnement informatique à l'aide d'un logiciel d'infographie tridimensionnelle¹. Ces technologies de l'image ont été largement utilisées dans l'industrie, en architecture, en design et dans le domaine du cinéma et des jeux vidéo, et ce, très tôt dans l'histoire de l'image numérique. Tout un pan de l'art numérique a eu recours aux outils de modélisation pour créer et diffuser des objets et environnements *virtuels* sur écran en adoptant rapidement les technologies au fur et à mesure qu'elles évoluaient. Les objets de conception numérique ont donc trouvé leur place sur des surfaces écraniques de toutes sortes sous forme d'images 3D et ils ont été diffusés dans les réseaux bien avant de se manifester physiquement dans le monde.

—
De l'écran à l'objet et de l'objet à l'écran

À l'aide des différents outils de fabrication numérique, des objets façonnés et transformés sur écran se retrouvent désormais dans le monde parmi les autres objets. Comment les artistes pensent-ils ce passage de l'objet virtuel à l'objet actualisé, ce changement d'état, de matérialité ? Elaborées dans un contexte où l'informatisation de nos espaces était beaucoup plus limitée qu'aujourd'hui, les premières sculptures de conception numérique avaient tendance à exprimer formellement leur origine numérique dans une logique qui rappelle l'auto-réflexivité moderniste². Les pratiques actuelles prennent place dans une culture numérique bien établie et insistent moins sur leur





P. 14 : **Jon Rafman**, *New Age Demanded (S-Curve Marble)*, 2015. Impression au jet d'encre, qualité archive/Inkjet print, archive quality, 183 x 152 cm, unique. Photo : avec l'aimable permission de l'artiste et de la galerie antoine ertaskiran/ Courtesy of the artist and antoine ertaskiran gallery.

P. 15 : **Marguerite Humeau**, *The Opera of Prehistoric Creatures - Mammoth Imperator, 4,5M years ago*, 2012. Cavités de résonance, larynx avec corde vocale, trachée, intelligence artificielle/ Resonance cavities, larynx with vocal cords, windpipe, artificial intelligence. 530 x 366 x 100 cm. Photo : Stuart Bailes.



Inmi Lee et Kyle McDonald,
Mother, 2012. Sculpture produite
grâce à une imprimante 3D,
dimensions variables/3D printed
generative sculpture, variable
dimensions. Photo : Martin Jarmick.

Inmi Lee et Kyle McDonald,
MOTHER_software : captation
en exposition prolongée des gestes
des mains/capturing hand gestures
as long exposure point clouds.

spécificité. En devenant moins distinctif, l'objet numérique est plus subtilement assimilé au monde. Certains projets artistiques s'intéressent à cette assimilation et offrent un regard critique sur l'introduction, appuyée ou discrète, de ces objets dans nos espaces en faisant référence à des formes ou à des technologies passées.

Le passage de l'image à l'objet (et de l'objet à l'image) est ainsi au cœur de *Man at Work* (2014), une projection stéréolithographique de Julien Maire. Dans cette installation, les 85 figurines réalisées par impression 3D sont intégrées dans un appareil élaboré par l'artiste, qui rappelle les anciennes technologies d'animation et de projection. Chaque figurine adopte une attitude légèrement différente de la précédente, de façon à produire la sensation de mouvement lorsqu'elles sont animées par la lumière et engagées, l'une après l'autre, dans le dispositif. L'homme au travail représenté dans l'animation répète sans cesse les mêmes gestes de retrait et de dépôt de matière, faisant ainsi allusion à l'automatisation et au processus même de fabrication numérique qui lui a permis de voir le jour. L'œuvre tire parti de la variabilité potentiellement infinie de l'objet dans l'univers numérique, variabilité qu'elle met en évidence au moyen d'une image instable. En rappelant des technologies obsolètes, *Man at Work* est à rapprocher de l'intérêt actuel pour l'archéologie des médias qui envisage les technologies d'un point de vue critique.

Pour sa part, Jon Rafman présente des bustes qui rappellent les sculptures mouvementées des futuristes avec une série d'œuvres intitulée *New Age Demanded* (2014). Bien que cette référence à l'art moderne leur confère une apparence familière à première vue³, ces sculptures font naître une sensation étrange lorsqu'elles sont considérées dans leur ensemble, celle d'un déjà-vu qui serait décliné en plusieurs versions, contestant leur caractère définitif et invitant à imaginer d'innombrables alternatives. Nous prenons conscience d'être devant une sélection, un choix qui a été effectué parmi tant d'autres dans l'environnement informatique, et nous constatons que ces œuvres auraient pu être traitées différemment ou réalisées dans d'autres matériaux – elles le sont d'ailleurs, puisque l'artiste a réalisé des sculptures monumentales similaires (au titre identique), taillées dans la pierre à partir d'un (même ?) modèle numérique. L'échelle, cette fois, produit un autre effet, celui d'une cohabitation. Ces sculptures évoquent le monde virtuel dans lequel ces objets ont été imaginés et elles nous font participer à ce monde, à notre tour.

Comme s'ils étaient sous l'influence d'une pression interne liée à leur passage de l'écran à l'espace de la galerie, ces personnages semblent agités, étirés en tous sens, forcés de s'étendre dans l'espace. Les sculptures paraissent tiraillées entre leur origine numérique et leur condition d'objet physique. Elles figurent d'ailleurs dans d'autres images et retournent volontiers dans les mondes virtuels conçus par l'artiste dans le contexte d'installations de réalité virtuelle (avec casque Oculus Rift), telles que le labyrinthe *Sculpture Garden (Hedge Maze)* (2015). Dans ces installations, l'immersion est totale, et la distinction entre le virtuel et le réel est mise à l'épreuve. Avec ses sculptures, Rafman se propose d'envahir l'espace au moyen d'objets issus du numérique, en faisant sentir qu'ils ont le potentiel d'être remaniés indéfiniment et qu'ils peuvent surgir dans des supports, dimensions, matériaux et contextes variés. En effet, le lien avec le modèle virtuel n'est jamais totalement coupé. L'artiste propose de multiples déplacements entre les mondes virtuels et l'espace physique, remettant ainsi en question leurs frontières.

Matérialiser l'intangible

Tout est numérique ou le devient, pourrait-on affirmer – par contact, si ce n'est dans la conception même. Certains artistes s'intéressent plus particulièrement aux limites de ce contact. Dans la mesure où le numérique s'installe en toute chose et/ou avec chaque chose, existe-t-il encore des recoins du monde hors de sa portée ? En se tournant vers des champs d'études concernés par l'invisibilité et l'intangibilité, des artistes empruntent d'autres avenues d'exploration pour s'interroger sur les limites de cette continuité numérique. C'est un fait que la plupart des instruments utilisés de nos jours pour rejoindre des réalités lointaines dans le temps ou l'espace, quels que soient les domaines de recherche, sont liés à des systèmes informatiques en mesure de recevoir et de traiter les données recueillies. Non seulement l'ordinateur permet d'archiver, de convertir ces données, mais il offre les moyens nécessaires pour les rendre intelligibles par la visualisation⁴. Or, grâce aux procédés de fabrication numérique, les données peuvent dorénavant s'incarner sous forme d'objet, une fois visualisées tridimensionnellement.

Les outils de conception et de fabrication numériques permettent de rendre tangibles des contenus numériques de sources variées, y compris ceux qui échappent à la perception naturelle et à la saisie tels que les grandes bases de données (*big data*), informations acquises par d'autres appareils de lecture, de détection et de captation, puis converties et traitées numériquement. Certains artistes ont ainsi misé sur la promesse matérielle de la fabrication numérique pour visualiser et matérialiser des contenus invisibles et intangibles qui révèlent le monde dans sa profondeur et son étendue.

Avec *The Opera of Prehistoric Creatures* (2012), Marguerite Humeau propose une installation et une performance sonore basées sur la reconstitution de l'appareil vocal de trois créatures préhistoriques (ambulocetus, entélodonte et mammoth impérial). Les objets, conçus à partir de données fossiles (structure osseuse du conduit vocal), d'images médicales de leurs cousins actuels, de recherches auprès de nombreux spécialistes (paléontologues, zoologues, laryngologues, etc.) reposent également sur d'inévitables spéculations (considérant que les tissus mous que l'artiste recrée n'ont pu laisser de traces). Prenant place dans l'espace de l'installation, le canal vocal de chaque animal est présenté grandeur nature avec des cordes vocales synthétiques et des poumons artificiels (compresseur d'air) qui le réaniment par le son. Cette vaste entreprise de résurrection découle d'un ensemble d'opérations afin de rendre tangibles des réalités disparues et inaccessibles. Tout en étant basée sur des données permettant d'y croire (même un peu) et des hypothèses complémentaires pour lui faire voir le jour, l'œuvre, par son caractère hautement improbable, invite le spectateur à une expérience entre le saisissement, le plaisir amusé et la poésie sonore.

Avec une approche tout autre, mais un intérêt comparable pour la recherche scientifique et l'utilisation de données, Heather Dewey-Hagborg est connue pour ses projets à caractère biopolitique. Dans *Stranger Visions* (2012-2013), l'artiste récolte le matériel génétique d'inconnus qui ont laissé une trace de leur passage dans un lieu public (cheveux, mégots de cigarette, gommages mâchées, par exemple) et effectue une analyse en vue de reconstituer un portrait *vraisemblable* de l'individu. Les visages fabriqués par impression 3D sont exposés aux côtés de

and convert this data, it also provides the means to make it intelligible through visualization.⁴ As a result of digital fabrication processes, data can henceforth be embodied in the form of an object by way of 3D visualization.

Digital conception and fabrication tools make it possible to give tangible form to digital content from various sources, including those that escape natural perception and big data capture, as well as information acquired via other playback, detection and recording apparatuses that has been converted and digitally processed. Some artists have also counted on the material promise of digital fabrication to visualize and materialize invisible and intangible contents that reveal the world in its depth and breadth.

With *The Opera of Prehistoric Creatures* (2012), Marguerite Humeau proposes an installation and sound performance based on reconstructing the vocal apparatus of three prehistoric creatures (ambulocetus, entelodont and mammoth imperator). The objects, developed on the basis of fossil-derived data (bone structure of the vocal tract), medical imagery of their current cousins, studies by many specialists (palaeontologists, zoologists, laryngologists), as well as inevitable speculation (given that the soft tissue the artist recreates could not have left traces). In the installation space, the vocal tract of each animal is displayed life-size with synthetic vocal chords and artificial lungs (air compressor) that revive it through sound. This vast, data-driven resurrection undertaking is derived from a range of activities aimed at making vanished and inaccessible realities tangible. All the while being based on data that makes it believable (however slightly) and the complementary hypotheses to bring it into existence, the work, through its highly improbable character, prompts a captivating and amusing viewing experience of sound poetry.

Heather Dewey-Hagborg, who is known for her biopolitical projects, takes an entirely different approach, but shares a comparable interest in scientific research and the use of data. For *Stranger Visions* (2012-2013), the artist collected genetic material of strangers who left a trace of their presence in public spaces (hair, cigarette butts, chewing gum, for instance) and carried out an analysis aimed at reconstructing a *plausible* portrait of the individual. The faces fabricated through 3D printing are displayed next to the specimen that served to extract the data and a photograph of the place where the evidence was found. The project involves a range of interventions recalling those of forensic medicine, biometrics and surveillance, and refers to the loss of anonymity and invasion of privacy in today's societies.⁵

Inmi Lee and Kyle McDonald's *Mother* (2012) brings together small enigmatic sculptures, the meaning of which is impossible to decipher for a public unaware of their production history. The sculptures are unfathomable like words of a foreign language at the origin of the project.

On the basis of their sound qualities, these words are interpreted by collaborators and give rise to gestures that show efforts to communicate. It is the gestures as such, that is to say the movements captured by digitizers that serve as the material for the form of the displayed sculptures. Resulting from verbal, gestural and visual translations, removed from their starting point, these objects reveal the challenges pertaining to linguistic differences and interpretation, and exhibit the pressing desire to communicate.

Doing Otherwise

In our environment that the digital has already widely impacted, the arrival of objects resulting from these processes raises new questions. For many artists, it is about questioning this invasion of the digital through objects that reveal the ease with which they flow back and forth between their onscreen conception and their materialization. These artists' projects foreground the variability of the object and the continuity between the digital environment and so-called real space. Other practices seek to go deeper into this digital continuity. Many artists are interested in the depth and breadth of the digital in all its ramifications, and propose works that alternately apply scientific research, fiction and critical thinking to reveal, via the object, the inner and intangible forces of this world. In the projects discussed here, fabricating otherwise does not necessarily mean the addition of unrecognizable or unprecedented objects. Digital fabrication is rather a means that makes it possible to reveal the many ways in which the digital clears the paths to our doorstep.

Translated by Bernard Schütze

1. Some artists directly program the movements of the machine-tool without the aid of modeling, notably Lia with a 3D printer: <http://www.makery.info/2016/12/05/apprendre-avec-lia-a-faire-devier-les-imprimantes-3d/> See also Anish Kapoor's cement prints shown in the exhibition *Between Shit and Architecture*, which also were created without a 3D model: <http://anishkapoor.com/691/between-shit-and-architecture>

2. For instance, in displaying the visual characteristic of the modelling software as well as that of the fabrication tools (polygons, facets, mesh, laminated, interlocking, monochromy, etc.). For a history of the pioneers (1960-1990) in the digital sculpture field, see the text by Christian Lavigne at <http://www.sculpture.org/documents/webspec/magazine/wsfrench.shtml> At the same website, Christiane Paul contributed to this historical overview with several examples of art projects created in the 1990's: <http://www.sculpture.org/documents/webspec/digscul/digscul.shtml>

3. It is also about appropriating an aesthetic in an environment that is conducive to recycling and remixing. Several artists make references to art movements of the past or to famous works, such as Quayola with his sculptures that draw their inspiration from Michelangelo's captives: <http://www.quayola.com/captives-b04/>

4. An important community of designers and artists use data visualization for art projects. Most of these projects result in images, sometimes interactive and displayed on a screen. In this regard, see the research led by Lev Manovich at www.manovich.net

5. In issue 114 of *Espace* magazine, the focus was on Heather Dewey-Hagborg's work. See: "Delirious Features" by Jacques Py, 24.

Sylvie Parent is an independent curator and art critic. Her research, exhibition and writing projects focus on art and technological developments. She has organized exhibitions at several events and institutions throughout the world, among which are the SESC Santana (2014) and Paço das Artes (2008) in São Paulo, the MOCA in Taipei (2013), the New Museum in New York (2001) and the Biennale de Montréal (2000). She was the artistic director of Molior, from 2009 to 2014, an editor for *HorizonZéro* (Banff New Media Institute, 2002-2005) and for *CIAC's Electronic Magazine* (1997-2001). She has also written many texts for exhibition catalogues and art magazines.

l'échantillon ayant servi à l'extraction de données et d'une photographie du lieu, sortes de pièces à conviction. Le projet suppose un ensemble d'interventions rappelant celles de la médecine légale, de la biométrie et de la surveillance, et fait référence à la perte de l'anonymat et à l'invasion de la vie privée dans nos sociétés actuelles⁵.

Mother (2012), d'Inmi Lee et Kyle McDonald, réunit de petites sculptures énigmatiques dont le sens échappera totalement au public ignorant l'histoire de leur production. Elles sont impénétrables comme les mots en langue étrangère à la source du projet. À partir de leurs qualités sonores, ces mots sont interprétés par des collaborateurs et donnent lieu à des gestuelles qui témoignent de l'effort de communication. Or, ce sont les gestes eux-mêmes, c'est-à-dire les mouvements captés par des numériseurs, qui servent de matériel aux formes des sculptures présentées. Résultant d'une suite de traductions verbales, gestuelles et visuelles, éloignés de leur point de départ, ces objets expriment les défis liés aux différences linguistiques et à l'interprétation, et manifestent le désir impérieux de communiquer.

—
Faire autrement

Dans nos environnements déjà amplement affectés par le numérique, l'arrivée des objets qui en résultent suscite de nouveaux questionnements. Pour plusieurs artistes, il s'agit d'interroger cet envahissement du numérique au moyen d'objets qui mettent en évidence la facilité de circulation bidirectionnelle entre leur conception sur écran et leur matérialisation. Dans leurs projets, la variabilité de l'objet et la continuité entre l'environnement numérique et l'espace dit réel sont mises de l'avant. D'autres pratiques cherchent à approfondir cette continuité numérique. De nombreux artistes s'intéressent à la profondeur et à l'étendue du numérique, dans toutes ses ramifications, et proposent des œuvres qui font intervenir tour à tour la recherche scientifique, la fiction et la pensée critique en révélant, par l'objet, les forces intérieures et intangibles de ce monde.

Dans les projets commentés ici, fabriquer autrement ne signifie pas nécessairement l'ajout d'objets méconnaissables ou inédits. La fabrication numérique est plutôt un moyen qui permet de révéler les nombreuses voies du numérique pour se frayer des chemins jusqu'à nous.

1. Certains artistes programment directement les mouvements de la machine-outil sans avoir recours à la modélisation, notamment Lia avec une imprimante 3D : <http://www.makery.info/2016/12/05/apprendre-avec-lia-a-faire-devier-les-imprimantes-3d/> Voir également les impressions de ciment d'Anish Kapoor présentées dans l'exposition *Between Shit and Architecture*, elles aussi réalisées sans modèle 3D : <http://anish Kapoor.com/691/between-shit-and-architecture>

2. En affichant, par exemple, les caractéristiques visuelles des logiciels de modélisation de même que celles des outils de fabrication (polygones, facettes, treillis, feuilletés, emboîtements, monochromie, etc.). Pour une histoire des pionniers (années 1960-1990) dans le domaine de la sculpture numérique, voir le texte de Christian Lavigne à <http://www.sculpture.org/documents/webspec/magazine/wsfrrench.shtml> Dans le même site web, Christiane Paul contribue à cet historique avec plusieurs exemples de projets artistiques réalisés dans les années 1990 : <http://www.sculpture.org/documents/webspec/digscul/digscul.shtml>

3. Il s'agit également de l'appropriation d'une esthétique dans un environnement qui facilite le recyclage et le remixage. Plusieurs artistes font référence à des courants artistiques du passé ou à des œuvres d'art célèbres, tel Quayola avec ses sculptures inspirées des prisonniers de Michel-Ange <http://www.quayola.com/captives-b04/>

4. Une importante communauté de designers et d'artistes utilise la visualisation de données pour des projets artistiques. La plupart des projets donnent lieu à des images, parfois interactives, présentées sur écran. Voir, à ce sujet, les recherches de Lev Manovich à www.manovich.net

5. Dans le numéro 114 (dossier : Visages), il fut question de l'œuvre de Heather Devey-Hagborg. Voir : « Les délires de faciès » de Jacques Py, p. 24.

Sylvie Parent est commissaire indépendante et critique d'art. Ses projets de recherche, d'exposition et d'écriture portent sur les arts et les développements technologiques. Elle a présenté des expositions dans plusieurs événements et institutions dans le monde, dont le SESC Santana (2014) et le Paço das Artes (2008) à São Paulo, le MOCA de Taipei (2013), le New Museum à New York (2001) et la Biennale de Montréal (2000). Elle a agi comme directrice artistique de Molior, de 2009 à 2014, et a été rédactrice pour *HorizonZéro* (Institut des nouveaux médias de Banff, 2002-2005) et le *Magazine électronique du CIAC* (1997-2001). Elle est également l'auteure de nombreux textes pour des catalogues d'exposition et des revues d'art.

Assembling the Post-Fordist Social Factory

Michael DiRisio

A curious, industrially manufactured object sits on a long, narrow platform that divides the gallery space. The object is presented as a multiple, with a series of identical reproductions spanning the platform. It is unclear whether this object is presented in a finished state, or if we are seeing it somewhere in the process of being assembled. It might be the base of an air filter, a vacuum not yet fitted with its handle and hose, or an internal component of some larger, unidentified apparatus. In a sense, it is simultaneously all and none of these things. This is a product stripped of any consumer function that stands in for all industrially produced objects, but which complicates any clear sense of use or exchange value.

Le montage de l'usine sociale post-fordiste

Un objet étrange, de fabrication industrielle, repose sur une plateforme longue et étroite qui traverse l'espace de la galerie. L'objet est présenté comme un multiple, accompagné d'une série de reproductions identiques étalées sur la plateforme. Ce n'est pas clair si l'objet est présenté dans son état fini ou si nous le voyons à un moment précis de son processus d'assemblage. Il pourrait s'agir de la base d'un filtre à air, d'un aspirateur qui n'a pas encore été équipé d'une poignée et d'un tuyau ou de la composante interne d'un appareil plus grand non identifié. D'une certaine manière, il est à la fois toutes ces choses et aucune d'entre elles. C'est un produit dépouillé de toute fonction liée à la consommation, qui représente tous les objets issus de la production industrielle, mais qui embrouille toute idée précise quant à son usage ou à sa valeur d'échange.

Pour *75 Watt* (2013), Revital Cohen et Tuur Van Balen ont conçu un objet dont la seule fonction est de permettre la chorégraphie d'une série de mouvements exécutés par ceux et celles qui l'ont manufacturé. Une vidéo documentant l'exécution préalable de ces mouvements dans une vaste usine est exposée à côté de la série d'objets uniformes. Bien que les mouvements des ouvriers soient parfois étranges, ils ne sont pas d'emblée présentés comme étant non caractéristiques d'une chaîne de montage; c'est plutôt ma connaissance limitée de ce que sont les gestes usuels *vraiment* requis pour ce type de production qui est mise en lumière. Ainsi, l'œuvre parle des divisions entre extraction, production, diffusion et consommation — divisions qui accroissent avec l'intensification du capitalisme mondial —, et souligne à quel point ce processus est devenu alambiqué.

Revital Cohen & Tuur Van Balen,
75 Watt, 2013. Installation view,
as part of the exhibition
I stood before the source at
the Blackwood Gallery, 2016/
Vue de l'installation présentée
dans le cadre de l'exposition
I stood before the source à la
Blackwood Gallery, 2016.
Photo: Toni Hafkenscheid.
Courtesy the artists and
Blackwood Gallery/Avec l'aimable
permission des artistes et de
la Blackwood Gallery.



For *75 Watt* (2013), Revital Cohen and Tuur Van Balen designed an object in which its only function is to choreograph a series of movements performed by those who manufactured it. A video of these movements being performed in a large factory is then exhibited alongside a uniform series of these objects. While the workers' movements are odd at times, they are not immediately revealed as uncharacteristic of an assembly line; rather, my limited awareness of what *does* make up the common actions for this type of production was brought to light. In this way, the work speaks of the divisions between extraction, production, circulation and consumption—divisions that are growing with the intensification of global capitalism—and emphasizes just how convoluted this process has become.

As a cause of this complexity, it is easy to view labour in the digital age as increasingly immaterial. Yet it is a mistake to disconnect this labour from its social and material foundation; although networked devices may allow for unprecedented modes of communication, we quickly forget the less visible, though very real exploitation of both land and labour that is required to produce these devices. Silvia Federici writes that the emphasis on immaterial labour “does not question the material basis of the digital technology the Internet relies upon, overlooking the fact that computers depend on economic activities—mining, microchip and rare earth production—that, as currently organized, are extremely destructive, socially and ecologically.”¹ These divergent forms of labour—increasingly atomized and partitioned—are problematized in *75 Watt*, while the work's video makes visible otherwise unseen relations. It is, after all, these relations that are truly at issue. As Federici writes, “It is not technology per se that degrades us, but the use capital makes of it.”²

Workers' Movements

The title *75 Watt* is drawn from a line in *Marks' Standard Handbook for Mechanical Engineers* that reads, “A labourer over the course of an 8-hour day can sustain an average output of about 75 watts.” The handbook was first published in 1916, and the line of text referenced is emblematic of the then emerging discourse around scientific management—later known as Taylorism—where managers sought “the maximum output of each man and each machine.”³ Couched in an unconvincing concern for reducing waste and increasing prosperity for everyone, Frederick Winslow Taylor developed a theory of management that would increase output by demanding far greater productivity from workers and require managers to break the work down into its simplest actions, dictating the minutia of these streamlined tasks; Taylor often referred to this approach as “task management” for short.⁴

Throughout *Principles of Scientific Management*, Taylor attempts to justify this process by arguing that it demands a greater effort by managers as well as workers, that the increased productivity could increase wages and produce a sense of fulfillment for all involved, and even goes as far as claiming that it will promote “friendly cooperation” between workers and management.⁵ While there is a long history of workers, organizers and critical theorists emphasizing the brutal conditions that have actually emerged from this form of management—conditions that are far from “friendly cooperation”—there is less reflection on how these principles have spread into nearly every aspect of life outside of the factory. This insight comes most clearly from

Marxist feminists, who continue to bring to light the invisible domestic labour and care work that provides for the foundation of society itself; there would, of course, be no work at all if the workers weren't born, raised and cared for.

Considered in relation to Cohen and Van Balen's past works, such as *Artificial Biological Clock* (2008), this interest in the “social factory,” in which the logic of the factory has spread through much of our daily lives, comes to the fore. *Artificial Biological Clock* consists of a small glass sphere that houses the internal components of a clock, but which can receive data digitally via an Internet connection. It is designed to process information from a woman's doctor, therapist and bank manager to determine and indicate when she is physically, mentally and financially ready to conceive. By emphasizing the hyper-connected state of the emerging “internet of things,” in which mobile media and so-called “smart devices” are constantly exchanging information through an expanding online infrastructure,⁷ this work draws our attention to the state of the social factory in the digital age. Here the logic of post-Fordist production, with its 24/7 exchange of data, alters our relationship to some of the most fundamental aspects of everyday life—and in this case of life itself.

While this logic may appear novel, presented in polished aluminum with built-in wireless connectivity, it is emerging from a long history of patriarchal control, discipline and domination; a history that Maria Mies reminds us extends far beyond capitalism and forms the ground upon which capitalism has grown. Mies argues that since Rosa Luxemburg's writings in the early 1900s, feminists have rejected the notion that capitalism is a closed system, consisting only of wage labourers and capitalists.⁸ It has always depended upon reproduction and care work, while obscuring this foundation and normalizing the disconnect. The hyper-connected nature of Cohen and Van Balen's *Artificial Biological Clock* serves as a wry allusion to this disconnect, showing that mass communication may contribute more to this extension of control than to the alleviation of hardship. Taylor's “principles of scientific management” have long since entered the home, and now appear to be going online.

The Promises of Digital Technology

As the logic of the factory permeates daily life, a parallel process is occurring with the logic of the Internet. Hito Steyerl observes that “Data, sounds, and images are now routinely transitioning beyond screens into a different state of matter.”⁹ It is apparent that visual and material production in the digital age involves navigating the disconnect that Cohen and Van Balen point to, yet we are less cognizant of the implications of the underlying social or cultural logic of the Internet. “The Internet persists offline as a mode of life, surveillance, production, and organization,” continues Steyerl,¹⁰ emphasizing the disciplinary nature of this contemporary social factory. Even offline, we are becoming more inclined to organize, categorize and archive, while the moral imperative to remain productive is further engrained.

What are the implications of networked data manipulating reproductive processes, and how does this moral imperative further this disciplinary regime? Cohen and Van Balen often engage with altered biological matter, incorporating bacteria, plants, and non-human animals into

Pour expliquer cette complexité, on peut aisément se dire que le travail, à l'ère du numérique, se fait de plus en plus immatériel. Ce serait toutefois une erreur de dissocier ce travail de son fondement social et matériel; bien que les dispositifs en réseau donnent sans doute lieu à des modes de communication sans précédent, nous oublions facilement l'exploitation moins visible, mais très réelle, du sous-sol et du travail, qui est requise pour produire ces dispositifs. Silvia Federici écrit que l'accent mis sur le travail immatériel « ne remet pas en cause la base matérielle de la technologie numérique sur laquelle repose Internet, négligeant le fait que les ordinateurs dépendent d'activités économiques – exploitation minière, production de puces et extraction de terres rares – qui, dans leur organisation actuelle, sont extrêmement destructives, tant sur le plan social qu'écologique¹ ». Ces formes de travail divergentes, de plus en plus atomisées et cloisonnées, sont problématisées dans *75 Watt* pendant que, dans la vidéo accompagnant l'œuvre, ce sont des relations qu'on ne voit pas autrement qui sont rendues visibles. Après tout, ce sont ces relations qui constituent l'enjeu réel. Comme l'écrit Federici, « ce n'est pas la technologie en soi qui nous dégrade, mais l'utilisation qu'en fait le capital² ».

Mouvements ouvriers

Le titre *75 Watt* provient d'une phrase puisée dans le *Marks' Standard Handbook for Mechanical Engineers*, qui va comme suit : « Un ouvrier, pendant une journée de huit heures, peut fournir un rendement d'environ 75 watts. » Ce manuel a d'abord été publié en 1916, et la phrase en question est emblématique du discours alors émergent sur la gestion scientifique, connue plus tard sous le nom de taylorisme, dans laquelle les gestionnaires visaient « le rendement maximum de chaque homme et de chaque machine³ ». Exprimée de manière peu convaincante comme étant une forme de préoccupation pour la réduction des déchets et l'augmentation de la prospérité pour tous, la théorie de la gestion élaborée par Frederick Winslow Taylor visait à accroître le rendement en exigeant une plus grande productivité de la part des ouvriers et en demandant aux gestionnaires de décomposer le travail en actions simples, de dicter dans le détail ces tâches rationalisées; Taylor a souvent résumé son approche par la formule « gestion de tâches⁴ ».

Tout au long de *Principles of Scientific Management*, Taylor essaie de justifier ce processus en avançant qu'il demande de plus grands efforts aussi bien de la part des gestionnaires que des ouvriers, que la productivité accrue pourrait augmenter les salaires et créer un sentiment d'accomplissement chez toutes les personnes concernées, allant même jusqu'à déclarer qu'il servira à promouvoir une « coopération amicale » entre les ouvriers et la direction⁵. Bien que les ouvriers, les organisateurs et les théoriciens critiques soient nombreux à avoir souligné les âpres conditions qui, dans les faits, ont émergé de ce type de gestion – conditions qui sont loin d'engendrer une « coopération amicale » –, on s'est moins penché sur la manière dont ces principes se sont répandus dans pratiquement tous les aspects de la vie hors de l'usine. Ces réflexions nous viennent surtout de féministes marxistes qui continuent à mettre en lumière le travail domestique et les soins invisibles qui sont les fondements de la société en soi; en effet, le travail pourrait ne plus exister du tout si les ouvriers n'étaient pas mis au monde, élevés et aimés.

Considéré en lien avec les œuvres passées de Cohen et Van Balen, comme *Artificial Biological Clock* (2008), cet intérêt pour « l'usine sociale », où la logique de l'usine a infiltré une bonne part de nos vies au quotidien⁶, se manifeste. *Artificial Biological Clock* se compose d'une petite sphère en verre qui abrite les composantes internes d'une horloge et qui peut recevoir des données numériques par une connexion Internet. Elle a été conçue pour traiter les renseignements du médecin, du thérapeute et du directeur de banque d'une femme pour déterminer et indiquer à quel moment elle est physiquement, mentalement et financièrement prête à avoir un enfant. En soulignant l'état hyper connecté de « l'Internet des choses » naissant, dans lequel les médias mobiles et les soi-disant « dispositifs intelligents » sont constamment en train d'échanger de l'information à travers une infrastructure en ligne qui ne cesse de croître⁷, cette œuvre attire notre attention sur l'état de l'usine sociale à l'ère du numérique. Ici, la logique de la production post-fordiste, avec son échange de données en continu, modifie notre relation à certains des aspects les plus fondamentaux de la vie au quotidien et, dans ce cas-ci, notre relation à la vie elle-même.

Cette logique peut sembler nouvelle dans sa présentation en aluminium poli avec connexion sans fil incorporée, mais elle est issue d'un long passé de contrôle, de discipline et de domination patriarcales – passé qui, comme nous le rappelle Maria Mies, va bien au-delà du capitalisme et qui forme le terreau dans lequel celui-ci a poussé. Mies avance que, depuis les écrits de Rosa Luxembourg, au début du 20^e siècle, les féministes ont rejeté l'idée que le capitalisme est un système fermé qui n'est composé que de salariés et de capitalistes⁸. Il a toujours reposé sur la reproduction et sur les soins d'aïdantes, tout en opacifiant ce fondement même et en normalisant la dissociation. La nature hyperconnectée de *Artificial Biological Clock*, de Cohen et Van Balen, fait allusion à un mode ironique de cette dissociation, montrant qu'il se peut que les communications de masse contribuent davantage à l'extension de ce contrôle qu'au soulagement de la misère. Les « principes de gestion scientifique » de Taylor ont depuis longtemps fait leur chemin au foyer, et il semble maintenant qu'ils s'en vont en ligne.

Les promesses de la technologie numérique

Alors que la logique de l'usine pénètre la vie quotidienne, un processus parallèle se produit avec la logique d'Internet. Hito Steyerl observe que « les données, les sons et les images transitent maintenant couramment au-delà des écrans dans un état différent de la matière⁹ ». Il est évident que la production visuelle et matérielle, à l'ère du numérique, appelle à la navigation de la dissociation indiquée par Cohen et Van Balen; et pourtant, nous connaissons moins les implications de la logique sociale ou culturelle sous-jacente d'Internet. « L'influence d'Internet se poursuit hors ligne comme mode de vie, surveillance, production et organisation¹⁰ », poursuit Steyerl, soulignant la nature disciplinaire de cette usine sociale contemporaine. Même hors ligne, nous devenons plus enclins à organiser, à catégoriser et à archiver pendant que l'impératif moral de demeurer productif continue à être martelé.

Quelles implications découlent des données en réseau qui manipulent les processus reproducteurs, et comment cet impératif moral sert-il ce régime disciplinaire? Cohen et Van Balen s'intéressent souvent



Revital Cohen & Tuur Van Balen, *75 Watt*, 2013. Installation view, as part of the exhibition *I stood before the source* at the Blackwood Gallery, 2016/*Vue de l'installation présentée dans le cadre de l'exposition I stood before the source* à la Blackwood Gallery, 2016. Photo: Toni Hafkenscheid. Courtesy the artists and Blackwood Gallery/*Avec l'aimable permission des artistes et de la Blackwood Gallery.*





Revital Cohen & Tuur Van Balen, *75 Watt*, 2013. Installation view, as part of the exhibition *I stood before the source* at the Blackwood Gallery, 2016/*Vue de l'installation présentée dans le cadre de l'exposition I stood before the source* à la Blackwood Gallery, 2016. Photo: Toni Hafkenscheid. Courtesy the artists and Blackwood Gallery/Avec l'aimable permission des artistes et de la Blackwood Gallery.



works to comment on the perversion of larger biological processes. As with Steyerl's observation, data moves from microchips to matter; these networks do not merely replicate or expand the way that society is reproduced, but influence the very function of that reproduction itself. Reflecting on the current shift toward global capitalism, we must ask how the influence of this networked social factory furthers the disciplining and rationalization of bodies and matter, and with Federici, what use capital makes of it.

Following the immensely influential work of Federici, Maria Mies and other feminist activists and theorists, in which the disciplining of gendered and racialized bodies was moved from the periphery of political economy discussions—where it existed in orthodox Marxism—to the centre of the discourse, we are now seeing subsequent thinkers navigating a parallel shift in post-fordist thought. In *State of Insecurity: Government of the Precarious*, Isabell Lorey considers this devaluation of care not in relation to wage labour, as Federici and Maria Mies' had initially, but in the context of precarious, often unwaged and immaterial labour. Lorey refers to discussions of a "care crisis," and argues that "Individualization and segmentation increase, not least of all due to post-Fordist working conditions, which demand permanent availability while cutting labour rights and social rights at the same time."¹¹ This has a particular function in relation to the logic of production, where she writes that "Time and the capacity of caring for others become scarce; self-care serves almost exclusively to (re)produce a profitable and productive body."¹²

The disciplining of workers continues, even as immaterial labour appears to unsettle the primacy of material production. Now that we have normalized and internalized this "task management," we find that even in precarious, relatively independent forms of employment, we do not necessarily experience greater autonomy. Precarity becomes, in one of Lorey's central theses, a rather unexpected instrument of governing. Contrary to narrow definitions of neoliberal governance, we are not seeing the complete erosion of state-funded programs, but rather a shift from social programs to policing and military regimes;¹³ a disciplinary apparatus that is further bolstered by mass digital surveillance. As precarious labour itself promotes a form of self-governing, a more pressing question seems to be not of the extent to which this production is material, but of the logic of production itself, a logic that is centred on maximizing profitability at the expense of the individual's well-being, even of the health of the system itself.

In *75 Watt*, the tasks Cohen and Van Balen's workers performed are patently unproductive. Although an object is created, the uselessness of that object calls into question the entire process of production, in turn asking what value we can ascribe to the object. With neither use nor exchange value—as it has no monetary worth outside of its status as an artwork—the object emphasizes the extent to which these forms of value

are contingent and socially constructed. They, in turn, operate in another paradigm of value. If we follow Walter Benjamin's assertion that the work of art in the age of technological reproducibility gradually loses its cult value, where the object gains significance for having a meaningful presence and often remains unseen, to be replaced by exhibition value,¹⁴ we must ask how digital reproduction rapidly expands and amplifies this exhibition value. Reflecting on the immense circulation of degraded digital images, Hito Steyerl argues that "[the poor image] mocks the promises of digital technology."¹⁵ What then becomes of these poor objects?

1. Silvia Federici, *Revolution at Point Zero: Housework, Reproduction and Feminist Struggle* (Brooklyn and Oakland: PM Press, Common Notions and Autonomedia, 2012), 142.

2. Ibid., 39.

3.

Frederick Winslow Taylor, *The Principles of Scientific Management*, rev. ed. (New York and London: Harper & Brothers Publishers, 1919), 27.

4.

Ibid., 30.

5.

Ibid., 28.

6.

Federici, *Revolution at Point Zero*, 35.

7.

Keller Easterling, *Extrastatecraft: The Power of Infrastructure Space* (London and New York: Verso, 2016), 119.

8.

Maria Mies, *Patriarchy and Accumulation on a World Scale: Women in the International Division of Labour* (London: Zed Books, 2014, originally 1986), 34. In the Introduction, Mies notes that "Luxemburg was not a feminist. But her analysis was crucial for us to understand why women as unpaid domestic workers, the colonies and finally nature's resources have to be exploited for the process of ongoing capitalist accumulation."

9.

Hito Steyerl, "Too Much World: Is the Internet Dead?" *e-flux journal*, no. 49 (November 2013), online.

10.

Ibid.

11.

Isabell Lorey, *State of Insecurity: Government of the Precarious* (London and New York: Verso, 2015), 95.

12.

Ibid., 95-96.

13.

Ibid., 64.

14.

Walter Benjamin, "The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility," in *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility and Other Writings on Media* (Cambridge and London: The Belknap Press, 2008), 25.

15.

Hito Steyerl, "In Defense of the Poor Image" *e-flux journal*, no. 10 (November 2009), online.

à une matière biologique modifiée, incorporant bactéries, végétaux et animaux non humains à leurs œuvres pour poser un commentaire sur la perversion de processus biologiques plus grands. Comme l'observe Steyerl, les données passent des puces à la matière; ces réseaux ne font pas que répéter ou élargir la manière dont la société se reproduit, mais ils influencent la fonction même de reproduction. Dans notre réflexion sur le glissement actuel vers le capitalisme mondial, nous devons nous demander de quelle manière cette usine sociale en réseau, par son influence, appuie le contrôle et la rationalisation des corps et de la matière et, avec Federici, nous interroger quant à l'utilisation qu'en fait le capital.

Dans la foulée des travaux très influents de Federici, de Mies et d'autres activistes et théoriciennes féministes qui, dans les discussions sur l'économie politique, ont fait passer le contrôle des corps genrés et racialisés de la périphérie – où il se trouvait dans le marxisme orthodoxe –, jusqu'au centre du discours, nous voyons maintenant d'autres penseurs qui étudient un glissement parallèle dans la pensée post-fordiste. Dans *State of Insecurity: Government of the Precarious*, Isabell Lorey examine cette dévaluation des soins, non pas en lien avec le travail salarié, comme Federici et Mies l'ont fait à l'origine, mais dans le contexte d'un travail précaire, impayé et immatériel. Lorey renvoie à des discussions sur « une crise dans les soins » et avance que « l'individualisation et la segmentation augmentent, notamment en raison de conditions de travail post-fordistes qui exigent une disponibilité permanente tout en coupant dans les droits du travail et les droits sociaux¹¹ ». Selon elle, cette situation a une fonction particulière en lien avec la logique de la production : « Le temps et la capacité de prendre soin des autres se raréfient; les soins qu'on porte à soi-même servent presque exclusivement à (re)produire un corps profitable et productif¹². »

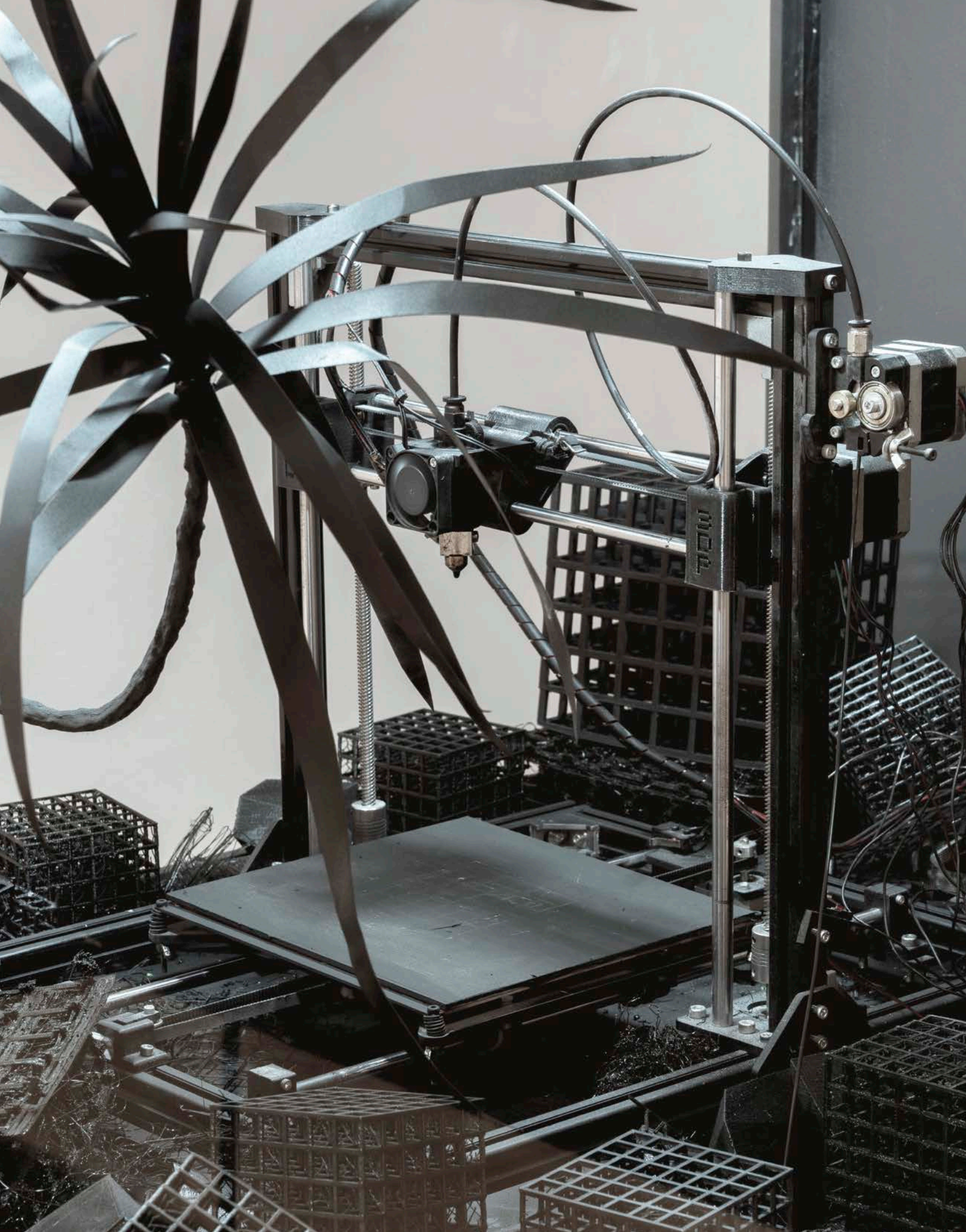
Le contrôle des ouvriers se poursuit alors même que le travail immatériel semble ébranler la primauté de la production matérielle. Maintenant que nous avons normalisé et internalisé cette « gestion de tâches », nous réalisons que, même dans des formes d'emploi relativement indépendantes, nous ne disposons pas vraiment d'une plus grande autonomie. La précarité devient, selon l'une des thèses principales de Lorey, un instrument de pouvoir plutôt inattendu. Contrairement aux définitions étroites du pouvoir néo-libéral, nous n'assistons pas à l'érosion complète de programmes financés par l'État, mais plutôt au glissement de programmes sociaux vers des régimes édictés et militaires¹³, soit un appareil disciplinaire qui est, de plus, soutenu par une surveillance numérique massive. Alors que le travail précaire se promeut lui-même comme forme d'auto-pouvoir, une question plus urgente semble se situer non pas dans la mesure où cette production est matérielle, mais dans la logique de la production en soi; une logique centrée sur une maximisation de la profitabilité aux dépens du bien-être individuel, entraînant même la mort du système lui-même.

Dans *75 Watt*, les tâches exécutées par les ouvriers de Cohen et Van Balen sont manifestement improductives. Même si un objet est créé, l'inutilité de cet objet met à mal le processus de production en entier, nous poussant à nous demander la valeur attribuable à cet objet. Sans utilité et sans valeur d'échange – puisqu'il n'a pas de valeur monétaire hors de son statut d'œuvre d'art –, l'objet met l'accent sur ces formes de valeur contingentes et socialement construites. Par contre, elles opèrent dans un autre paradigme de valeur. Si nous suivons l'affirmation de Walter Benjamin voulant que l'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique perde graduellement sa valeur culturelle, qui fait que l'objet prend de l'importance par une présence signifiante souvent gardée au secret, laquelle est remplacée par sa valeur d'exposition¹⁴, nous devons nous demander de quelle manière la reproduction numérique élargit cette valeur d'exposition et l'amplifie à grande vitesse. Considérant la vaste diffusion d'images numériques dégradées, Hito Steyerl avance que « [l'image pauvre] ridiculise les promesses de la technologie numérique¹⁵ ». Qu'advient-il alors de ces pauvres objets ?

Traduit par Colette Tougas

1. Silvia Federici, *Revolution at Point Zero: Housework, Reproduction and Feminist Struggle*, Brooklyn et Oakland, PM Press, Common Notions et Autonomedia, 2012, p. 142. [Notre traduction.]
2. *Ibid.*, p. 39.
3. Frederick Winslow Taylor, *The Principles of Scientific Management*, éd. rev., New York et Londres, Harper & Brothers Publishers, 1919, p. 27. [Notre traduction.]
4. *Ibid.*, p. 30.
5. *Ibid.*, p. 28.
6. Federici, *op. cit.*, p. 35.
7. Keller Easterling, *Extrastatecraft: The Power of Infrastructure Space*, Londres et New York, Verso, 2016, p. 119.
8. Maria Mies, *Patriarchy and Accumulation on a World Scale: Women in the International Division of Labour*, Londres, Zed Books, 2014 (1986), p. 34. Dans son introduction, Mies note que « Luxembourg n'était pas une féministe, mais son analyse nous apparaît cruciale pour comprendre pourquoi les femmes, en tant que travailleuses domestiques non payées, les colonies et finalement les ressources naturelles doivent être exploitées afin que se poursuive le processus d'accumulation capitaliste. » [Notre traduction.]
9. Hito Steyerl, « Too Much World: Is the Internet Dead? », *e-flux journal*, n° 49 (novembre 2013), en ligne. [Notre traduction.]
10. *Ibid.*
11. Isabell Lorey, *State of Insecurity: Government of the Precarious*, trad. de l'allemand par Aileen Derieg, Londres et New York, Verso, 2015, p. 95. [Notre traduction.]
12. *Ibid.*, p. 95-96.
13. *Ibid.*, p. 64.
14. Walter Benjamin, « L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique », trad. de l'allemand par Maurice de Gandillac, *Essais 2. 1935-1940*, Paris, Denoël/Gonthier, 1971-1983, p. 87-126.
15. Hito Steyerl, « In Defense of the Poor Image », *e-flux journal*, n° 10 (novembre 2009), en ligne. [Notre traduction.]

Michael DiRisio est un artiste et un auteur basé à Kingston, en Ontario, et il est présentement directeur artistique du centre d'artistes autogéré Modern Fuel. Portant sur l'art comme force sociale, ses écrits ont été publiés dans *Art Papers*, *Afterimage*, *BlackFlash*, *C Magazine*, *Prefix* et *Public Journal*.



Sculpteurs technologiques : au-delà du numérique

Anne-Marie Dubois

Sculptors and Technology: Beyond the Digital

Loin d'être la simple conséquence d'un développement technologique propulsé par la démocratisation des programmes informatiques et autres nouvelles plateformes médiatiques, cette époque, qui est la nôtre et que d'aucuns qualifient d'ère numérique, balise désormais la spécificité même de notre propre humanité. Concernées par le rôle prépondérant des technologies de l'information quant aux changements sociaux et culturels, les humanités numériques (*Digital Humanities*) forment aujourd'hui un domaine de recherche transdisciplinaire attestant du caractère intrinsèquement *technologisé* du sujet contemporain. Les détracteurs de la révolution numérique n'ont qu'à bien se tenir; nous sommes en plein âge d'or des *Digital Natives*¹.

Far from being the simple consequence of technological development propelled by the democratization of computer programs and other new media platforms, our current era, which some describe as the digital era, marks out the very specificity of our humanity. Concerned with the prominent role that information technologies play in social and cultural change, the digital humanities currently form an interdisciplinary field of research, attesting to the intrinsically *technologized* nature of the contemporary subject. Critics of the digital revolution watch out; we are fully in the golden age of the *digital natives*.¹

Simon Bilodeau,
De l'avant comme avant
(détail/detail), 2016.
Photo : Jean-Michael Seminaro.

Although lacking in consensus, this concept of the digital revolution clearly indicates a critical stage of the human condition towards what Jean-François Fogel and Bruno Patino call the “digital condition.” At a time when people are “always connected,” the boundary between the real and the virtual becomes porous, troubling our idea of life itself.² Conceived as continuums of potential, these new configurations of reality thus spill over into the field of art, considerably altering the realm of possibilities: “We can understand that all forms of art today, either directly or indirectly, are part of the digital arts.”³

As philosopher Marc Jimenez points out, these concerns transcend aesthetics because they aim to shed light on the fact that technology cannot be reduced to the foundations of art or even of humanity. We should reconsider the term “technological art” since “the Greeks only had the term *techne* to refer to artistic activity, and speaking of ‘technological art’ means using a pleonasm.”⁴ Technology cannot be understood outside of its context of civilization since it comes from the same term. While today we can comprehend the consequences of a *hypertechnologization* of life, we must not forget that the Paleolithic stone tool of the past is, in a way, the microprocessor of the present digital era. There is only one step from *homo habilis* to *homo digitalis*,⁵ given that our relationship to technology is undoubtedly informed by the close and immemorial connection to the evolution of the human species.

Similarly in Quebec, the integration of new technologies into current sculpture practices is not recent: it is directly descended from the formalist sculptors of the '60s and '70s. At this time, one already could see the “machines” of Jean-Claude Lajeunie and Serge Cournoyer, the interactive installations of the Fusion des Arts group and the immersive environments of Maurice Demers and Jean-Paul Mousseau. Using industrial materials and multimedia as materials in their own right, these new technologies were already helping to redefine sculpture and, in the process, shaking the very foundation of the discipline.⁶ From the past to the present, an interdisciplinary willingness to interweave art, science and communication technologies has prevailed in the practices of these artists using technology.

Philosophical Art in Digital Times

A significant portion of current sculpture production integrates digital technologies prior to the creative process, considerably changing the artist’s relationship to *making* the work. Modelling software, 3D printers and other digital devices are replacing the *tools* traditionally associated with sculpture. It is now up to the machine to literally give shape to the work. As Florence de Mèredieu suggests, “procedures and materials today are [...] less and less separate.”⁷ Having become a creative entity in its own right, the machine takes on aspects of the demiurge artist.

Nicolas Baier directly addresses this issue with his sculpture *Monolithe* presented in his 2016 solo exhibition *Astérismes* at Division Gallery. The imposing bronze sculpture—a magnified reproduction of a work that a 3D printer “created” by mistake—cannot help but evoke the monolith in *2001: A Space Odyssey*. A machine’s “mistake” thus imposes a paradigmatic and disturbing realization: the machine *has the ability* to produce an “original” work, irrespective of the artist’s programmed

instructions. If we trust in the saying “to err is human,” can we deny the machine its rightful share of humanity? Like Kubrick’s monolith—tacit herald of a hiatus in human evolution—does Baier’s work not mark out, in a way, a turning point in our evolution, the “technological singularity” that advocates of futurology envisaged?

Theorized in the '50s and '60s, “the technological singularity” refers to the paradigm of radical change associated with the exponential growth of human knowledge due to the accelerating progress of contemporary technology.⁸ In this futurist scenario, the singularity would herald a posthuman era ruled by none other than artificial intelligence. Yet make no mistake, Baier’s work is not meant to be alarmist or technophobic; *Astérismes* instead expresses the artist’s willingness to reflect on the human condition—and by extension, on art itself—using the digital as the criterion. The installation *Vanité (bureau astro)* perhaps offers the most eloquent example. Produced with 3D modelling, the imposing installation, composed of dozens of polyhedrons arranged on rods, evokes, through its shape, an object bursting in space or a somewhat chaotic flock of birds taking flight. This seemingly arbitrary proliferation of shapes, in fact, conceals the replica of a desk (belonging to Quebec astrophysicist Yves Sirois), deftly revealed through anamorphosis when viewed from a specific angle in the space.

Far from being purely aesthetic, the artist’s choice of anamorphosis here supports his view of human beings’ relationship to the world and their knowledge of reality. Just as with anamorphosis, our knowledge of reality and the universe not only is affected by the Earth’s position in space—a position the title *Astérismes* [Asterisms] alludes to—but is equally indebted to the different technologies through which we access this reality. Like pictorial perspective—itsself a technique, let us not forget—the advent of digital technologies plays a prominent role in reconfiguring reality by decentering the “subject” as epistemological referent and indirectly invalidating Kantian ethics, which are based on the human being’s exceptional nature.⁹

Sculptural Dystopias

Many artists are taking on these new aesthetics in order to stimulate critical reflection on the impact of these technologies and our sometimes-alienated relationship to the progress they advocate and defend. Simon Bilodeau’s multidisciplinary art practice is fed from the onset by the possibilities that new technologies offer so as to better examine their repercussions on society. Bilodeau’s site-specific installation *De l’avant comme avant*, presented in 2016 at Galerie B-312 in Montreal, compromises this collective fascination with progress and the often dashed promise of a better world to come.

Nicolas Baier, *Monolithe* (détail/detail), 2016.
Édition 1 de 1/Édition 1 of 1, bronze, patine/
bronze, patina. Photo : Richard-Max Tremblay.

P. 34-35 : **Nicolas Baier, *Astérisme*, 2016.**
Vue de l’installation avec *Monolithe*, 2016.
Bronze, patine/Bronze, patina, 216 x 71 x 25 cm.
et *Constellations (noire)*, 2016. Acide polylactique,
peinture acrylique, graphite, noir de carbone/
Polylactic acid, acrylic paint, graphite, carbon
black, 104 x 175 cm. Photo : Richard-Max Tremblay.











Bien qu'il ne fasse pas consensus, ce concept de révolution numérique marque, de toute évidence, une étape critique de la condition humaine vers ce que Jean-François Fogel et Bruno Patino nomment la « condition numérique ». Au temps de la « connexion permanente », la frontière entre le réel et le virtuel se fait poreuse, bouleversant jusqu'à l'idée même que nous nous faisons de la vie². Ces nouvelles configurations du réel, conçues comme des continuums de possibilités, débordent ainsi dans le champ de l'art en modifiant considérablement l'univers de ses possibles : « On l'a compris, ce sont toutes les formes d'art qui, aujourd'hui, de près ou de loin, font partie des arts numériques³ ».

Ces préoccupations transcendent la question esthétique, comme le souligne le philosophe Marc Jimenez, car elles tendent à mettre en lumière l'irréductibilité des technologies avec les fondements mêmes de l'art, voire de l'humanité. L'expression « art technologique » serait ainsi à revoir, « les Grecs ne disposant que du terme *technè* pour désigner l'activité artistique, et que parler d'"art technologique", c'est employer un pléonasm⁴ ». Les technologies ne peuvent pas être appréhendées hors de leur contexte de civilisation puisqu'elles en sont l'expression même. Si on peut aujourd'hui appréhender les conséquences d'une *hypertechnologisation* de la vie, il ne faut pas oublier que la pierre taillée du paléolithique d'hier est en quelque sorte l'ancêtre du microprocesseur de l'ère numérique d'aujourd'hui. De l'*homo habilis* à l'*homo numericus*⁵, il n'y a qu'un pas; notre rapport aux technologies du numérique étant indubitablement informé par ces liens étroits et immémoriaux à l'évolution de l'espèce humaine.

Au Québec, de même, l'intégration des nouvelles technologies, dans les pratiques sculpturales actuelles, ne date pas d'hier, s'inscrivant en droite filiation avec les sculpteurs du tournant formaliste des années soixante et soixante-dix. Déjà à cette époque pouvait-on voir les « machines » de Jean-Claude Lajeunie et de Serge Cournoyer, les installations interactives du groupe Fusion des arts ou encore les environnements immersifs de Maurice Demers et Jean-Paul Mousseau. Travaillées comme des matériaux à part entière, ces nouvelles technologies que représentent alors les matériaux industriels et le multimédia participent déjà à une redéfinition de la sculpture, ébranlant au passage les fondements mêmes de la discipline⁶. D'hier à aujourd'hui, une volonté interdisciplinaire de faire imbriquer art, science et technologies de la communication préside aux démarches de ces artistes technologues.

L'art philosophe au temps du numérique

Une part importante de la production sculpturale actuelle intègre ainsi les technologies du numérique en amont du processus de création, modifiant considérablement les rapports de l'artiste au *faire* de l'œuvre. Les logiciels de modélisation, imprimantes 3D et autres appareils numériques prennent dorénavant le relais des *outils* traditionnellement liés à la sculpture. Il revient à la machine de donner littéralement forme à l'œuvre. Comme le suggère Florence de Méredieu, dans *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain*, « procédés et matériaux sont aujourd'hui [...] de moins en moins séparables⁷ ». Devenue entité créatrice à part entière, la machine prend tous les airs de l'artiste démiurge.



P. 36-37 : **Simon Bilodeau**, *De l'avant comme avant*, 2016. Vue partielle de l'exposition/Partial view of the exhibition. Photo : Jean-Michael Seminaro.

P. 38-39 : **Simon Bilodeau**, *De l'avant comme avant* (détail/detail), 2016. Photo : Jean-Michael Seminaro.

Invited to create a project related to the exhibition space, the artist became interested in the Belgo Building, which houses the gallery and has had various functions over the years. The building, initially constructed in 1912 to accommodate Scroggies department store—which specialized in mail order sales—saw its commercial dimension mutate to a more artistic vocation, lodging artists' studios galleries, and ultimately developing into a nerve centre of the contemporary Quebecois art milieu—a status shaped by the often sly dynamics of the art world and today threatened by rising rents and the exodus of the building's various tenants.

Its metaphorical title, *De l'avant comme avant* [Moving forward as before], lends it evocative power and brings out the structures that, beneath the veneer of change, mask the circularity of progress and our propensity to extol it. Bilodeau juxtaposes different registers—symbolic, real, imaginary—to produce a kind of *surreality* where time seems to contract. Opaque milky drapes cover the gallery's windows; a video loop transmits the image of an infinite expanse; a terrarium displays the ruins of a futurist landscape whose originator seems to be an obsolete 3D printer. This all contributes to blurring our relationship to space-time and to ensuring an atemporal effect. Through the artist's clever sleight of hand, the multiple eras of the exhibition space are synchronized, intersecting the present and the past in this place that has the look of the future. Is the evolution of humanity circular despite the constantly reiterated contribution of new technology?



Cette question est abordée de front avec la sculpture *Monolithe*, de Nicolas Baier, présentée dans le cadre de sa dernière exposition solo intitulée *Astérismes* et exposée à la galerie Division en 2016. L'imposante sculpture de bronze – une reproduction magnifiée d'une pièce « créée » par erreur par l'une des imprimantes 3D – n'est pas sans évoquer le monolithe de *2001 : Odyssée de l'espace*. Une « erreur » de la machine, donc, qui nous impose ce constat à la fois paradigmatique et troublant : la machine a la capacité de produire une pièce « originale », nonobstant les instructions programmées par l'artiste. Si l'on se fie à l'adage qui veut que l'erreur soit humaine, peut-on refuser à la machine la part d'humanité qui lui revient alors ? À l'instar du monolithe de Kubrick, héraut tacite des hiatus de l'évolution humaine, l'œuvre de Baier baliserait-elle en quelque sorte un moment charnière de notre évolution, la « singularité technologique » qu'attendent les tenants de la futurologie ?

Théorisée au cours des années cinquante et soixante, « la singularité technologique » fait référence au paradigme de changement drastique lié à la croissance exponentielle de la connaissance humaine grâce au progrès fulgurant des technologies contemporaines⁸. Dans ce scénario aux accents futuristes, cette singularité serait annonciatrice d'une ère posthumaine gouvernée par nulle autre que l'intelligence artificielle. Mais qu'on ne s'y méprenne pas, l'œuvre de Baier ne se veut ni alarmiste ni technophobe ; *Astérismes* exprime plutôt la volonté pour l'artiste de réfléchir la condition humaine – et, par ricochet, l'art lui-même –

à l'aune du numérique. L'installation *Vanité (bureau d'astrophysicien)* en offre peut-être l'exemple le plus éloquent. Réalisée grâce à la modélisation 3D, l'imposante installation composée de dizaines de polyèdres disposés sur des tiges rappelle, par sa forme, l'éclatement d'un objet dans l'espace ou l'envolée un peu chaotique d'une nuée d'oiseaux. Derrière ce foisonnement apparemment arbitraire de formes se dissimule en réalité la réplique d'un bureau (celui de l'astrophysicien québécois Yves Sirois), adroitement dévoilé par une anamorphose selon une position spécifique adoptée par le regardeur dans l'espace.

Loin d'être purement esthétique, le choix de l'anamorphose sert ici le propos de l'artiste quant au rapport de l'être humain eu égard au monde et à sa connaissance de la réalité. Tout comme l'anamorphose, notre connaissance du réel et de l'univers n'est pas uniquement altérée par la situation même de la Terre dans l'espace – situation à laquelle le titre *Astérismes* fait par ailleurs référence –, mais elle est également redevable des différentes technologies à partir desquelles nous est accessible cette réalité. À l'instar de la perspective picturale – elle-même une technique, faut-il le rappeler –, l'avènement des technologies numériques joue un rôle prépondérant dans la reconfiguration du réel en décentrant le « sujet » comme référent épistémologique, invalidant par la bande la morale kantienne basée sur l'exceptionnalité de l'être humain⁹.

De l'avant comme avant seems to pay no heed to the discomfort felt in the face of technological progress, in which man seems to be man's worst enemy, to take up philosopher Hans Jonas' concern,¹⁰ a malaise that is recuperated and exacerbated in TV series such as *Black Mirror*, *Westworld* and other dystopian, prophetic narratives. Jonas cautions against the great paradox of progress: mastery of technology goes hand in hand with our inability to identify its exact consequences on the nature of humanity. But who can say what tomorrow will bring? "The future is not what will happen, but what we will make happen."¹¹ Is this the message of Bilodeau's "Three Graces," the blind and veiled sibyls that offer a distorted reflection of our technological alienation and future loss? This strategy warns humans against themselves; it offers a "heuristics of fear,"¹² to take up Jonas's expression, in which the very survival of humanity is at stake.

Here rests a series of crucial questions that are irrevocably part of the field of art in the digital era, and which colour the production of artists who use these same technologies with all clarity. "We have entered a time beyond fascination, in which we can no longer distinguish the entirely digital from the partly, or not at all, or not yet digital."¹³ The field of art has expanded under the impetus of these technologies and, contrary to the many portents of immateriality announced, sculpture, for its part, does not seem to have given up its materiality, but rather to have gained formal possibilities that have the potential to transform our relationship to the world.

Translated by Oana Avasilichioaei

1. This term refers to the generation that has grown up at the same time as the rise of web-based technologies, that is 1980–2000: Marc Prensky, "Digital Natives, Digital Immigrants" in *On the Horizon* 9–5 (2001): 1–6.
2. Jean-François Fogel and Bruno Patino, *La condition numérique* (Paris: Grasset, 2013), 9–27.
3. Catherine Millet, "Éditorial" *Artpress* 2, 39 (Nov/Dec 2015–Jan 2016): 3.
4. Marc Jimenez, "Le défi esthétique de l'art technologique" *Le Portique* 3 (1999): <http://leportique.revues.org/293>.
5. Milad Doueiri, *Digital Cultures* (Cambridge: Harvard University Press, 2011).
6. Francine Couture, *Technologies et art québécois: 1965–1970* (Montreal: Université du Québec à Montréal, 1988).
7. Florence de Mèredieu, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain* (Paris: Larousse, 2008), 652.
8. Amnon H. Eden, James H. Moor, Johnny H. Soraker and Eric Steinhart (eds.), *Singularity Hypothesis: A Scientific and Philosophical Assessment* (New York: Springer, 2013).
9. This is the case of animal studies and new materialism, which are concerned with the agency of non-human forms from an anti-anthropocentric perspective.
10. Hans Jonas, *The Imperative of Responsibility: In Search of an Ethics for the Technological Age* (Chicago: The University of Chicago Press, 1984).
11. Henri Bergson used this formulation in relation to his *Creative Evolution*, trans. Arthur Mitchell (Mineola: Dover Publications Inc., 1998).
12. Jonas, *op. cit.*
13. Dominique Moulon, "Les pratiques numériques d'un art contemporain" *Artpress* 2, 39 (Nov/Dec 2015–Jan 2016): 156.

Dystopies sculpturales

Nombre d'artistes s'emparent désormais de ces nouveaux registres esthétiques de manière à stimuler une réflexion critique quant à la portée de ces technologies et de notre rapport parfois aliéné face au progrès qu'elles annoncent et défendent. La pratique d'emblée pluridisciplinaire de Simon Bilodeau se nourrit en amont des possibilités offertes par les nouvelles technologies pour mieux s'interroger sur leurs répercussions sur nos sociétés. *De l'avant comme avant*, une installation *in situ* de Bilodeau, présentée en 2016 à la galerie B-312, à Montréal, met à mal cette fascination collective à l'égard du progrès et des promesses souvent déçues d'un monde meilleur à venir.

Invité à réaliser un projet en lien avec l'espace d'exposition, l'artiste s'est intéressé à l'édifice Belgo, qui abrite la galerie, et à ses différentes fonctions à travers le temps. L'immeuble, d'abord construit en 1912 afin d'accueillir le grand magasin *Scroggie*, spécialisé dans la vente par catalogue, voit sa dimension commerciale rapidement muter vers une vocation plus artistique, accueillant en ses murs des ateliers d'artistes, puis des galeries, pour finalement devenir l'un des centres névralgiques du milieu de l'art contemporain québécois; un statut modulé par les dynamiques souvent sournoises du monde de l'art et aujourd'hui précarisé par la hausse des loyers et l'exode de ses différents locataires.

Empruntant à la métaphore son pouvoir d'évocation, *De l'avant comme avant* fait ressurgir ces articulations qui, sous le vernis du changement, participent à masquer la circularité du progrès et notre propension à l'exalter. Bilodeau juxtapose différents registres – symbolique, réel, imaginaire – de manière à produire une sorte de *surréalité* où le temps semble se contracter. Des tentures laiteuses et opaques masquent les fenêtres de la galerie, une vidéo diffusée en boucle nous renvoie l'image d'une étendue infinie, un terrarium expose les ruines d'un paysage futuriste dont l'initiateur semble être cette imprimante 3D désuète... Tout concourt à brouiller notre rapport à l'espace-temps et à garantir un effet d'atemporalité. Un habile tour de passe-passe de l'artiste cherchant à synchroniser les multiples époques du lieu d'exposition, recoupant l'aujourd'hui et l'hier en ce lieu aux allures de demain. L'évolution de l'humanité serait-elle circulaire malgré l'apport sans cesse réitéré des nouvelles technologies ?

De l'avant comme avant semble se jouer de cet inconfort devant le progrès technologique, l'homme semblant être le pire ennemi de l'homme, pour reprendre une figure du philosophe Hans Jonas; un malaise récupéré, puis exacerbé par les séries *Black Mirror*, *Westworld* et autres récits dystopiques à caractère prophétique. C'est le grand paradoxe du progrès, nous prévient Jonas : la maîtrise des technologies va de pair avec notre impuissance à en cerner les conséquences exactes sur la nature même de l'humanité qu'elle

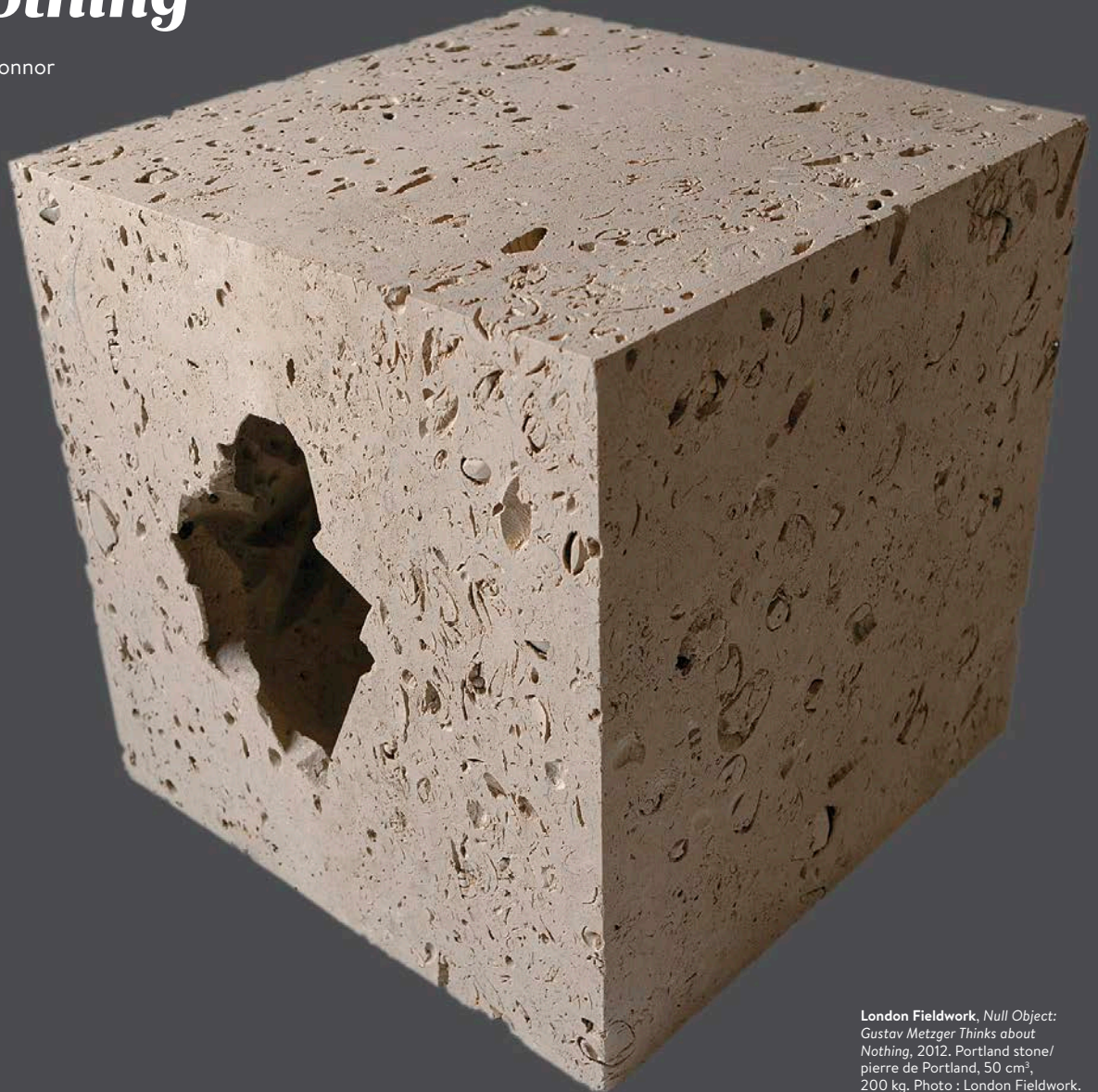
engendrera. Mais qui peut dire de quoi demain sera fait ? « L'avenir n'est pas ce qui va nous arriver, mais ce que nous allons en faire¹¹ ». Est-ce là le message que nous livrent « les trois Grâces » voilées de Bilodeau, sibylles aveugles renvoyant le reflet déformant de notre aliénation technologique et de notre perte à venir ? Une stratégie de mise en garde de l'homme envers lui-même, une « heuristique de la peur¹² », pour reprendre l'expression de Jonas, où la survie même de l'humain serait sur l'échafaud.

Il y a là une série d'interrogations cruciales qui s'inscrivent irrémédiablement dans le champ de l'art, à l'ère du numérique, et qui teintent la production des artistes qui usent de ces mêmes technologies en toute lucidité. « Nous sommes entrés dans un après de la fascination, où nous ne distinguons plus ce qui est entièrement numérique de ce qui ne l'est que partiellement, ou pas du tout, ou pas encore¹³ ». Le champ de l'art s'est élargi sous l'impulsion de ces technologies et, contrairement aux multiples présages d'immatérialité que plusieurs lui annonçaient, la sculpture semble pour sa part ne pas s'être affranchie de sa matérialité, mais semble plutôt gagner sur le plan des possibilités formelles ayant le potentiel de transformer notre rapport au monde.

1. Expression qui désigne la génération ayant grandi en même temps que l'essor des technologies Internet, c'est-à-dire 1980-2000 : Marc Prensky, « Digital Natives, Digital Immigrants », *On the Horizon*, vol. 9, n° 5, 2001, p. 1-6.
2. Jean-François Fogel et Bruno Patino, *La condition numérique*, Paris, Grasset, 2013, p. 9-27.
3. Catherine Millet, « Éditorial », *Artpress 2*, n° 39, nov./déc. 2015/janv. 2016, p. 3.
4. Marc Jimenez, « Le défi esthétique de l'art technologique », *Le Portique* [en ligne], 1999, <http://leportique.revues.org/293>
5. Doueïhi Milad, *La Grande conversion numérique*, Paris, Seuil, 2008.
6. Francine Couture, *Technologies et art québécois : 1965-1970*, Montréal, Université du Québec à Montréal, 1988.
7. Florence de Mèredieu, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain*, Paris, Larousse, 2008, p. 652.
8. Amon Eden, James Moor, Eric Steinhart et Johnny Soraker (dir.), *Singularity Hypothesis : A Scientific and Philosophical Assessment*, New York, Springer, 2013.
9. C'est le cas des études animales (*Animal Studies*) et du courant du nouveau matérialisme (*New Materialism*) qui s'intéressent à l'agentivité des formes non-humaines dans une approche anti-anthropocentrique.
10. Hans Jonas, *Le principe responsabilité. Une éthique pour la civilisation technologique*, Paris, Cerf, 1990.
11. Henri Bergson, *L'évolution créatrice*, Paris, Presses universitaires de France, 2001 (c1907).
12. Hans Jonas, *op. cit.*
13. Dominique Moulon, « Les pratiques numériques d'un art contemporain », *Artpress 2*, n° 39, nov./déc. 2015/janv. 2016, p. 156.

London Fieldworks *Null Object: Gustav Metzger Thinks About Nothing*

Katy Connor



London Fieldwork, *Null Object:
Gustav Metzger Thinks about
Nothing*, 2012. Portland stone/
pierre de Portland, 50 cm³,
200 kg. Photo : London Fieldwork.

London Fieldworks, artists Jo Joelson and Bruce Gilchrist, engage in a relationship between research and practice at the intersection of art, science and technology. Over the past decade, they have been probing a relationship with the natural world through projects involving field-based research at residencies, often in remote rural areas, such as northeast Greenland, Iceland, Svalbard and Brazil.

Speaking about their work, they state that their research focuses on “the shift brought about by technological advance, making connections between myth and science, environmental cues and technological control; the virtual worlds we imagine and the real world we cannot escape.”¹ More recently, their concerns have focused on nature’s place in culture; the way science and technology challenges our relationship, to both the inner and exterior landscapes. All are multi-layered, marrying practices of artistic research with scientific methods of apprehending the world, to produce what Hito Steyerl names an “Aesthetic of Resistance,” as a radical epistemological practice.²

**London
Fieldworks
Null Object :
Gustav Metzger
Thinks About
Nothing**

Formé des artistes Jo Joelson et Bruce Gilchrist, London Fieldworks s’intéresse à la relation entre la recherche et la pratique, à la croisée de l’art, de la science et de la technologie. Au cours des dix dernières années, les artistes ont exploré notre rapport au monde naturel avec des projets menés à la manière de recherches sur le terrain, souvent en résidence dans des zones rurales éloignées, par exemple au nord-est du Groenland, en Islande, au Svalbard et au Brésil.

Eu égard à leur travail, ils affirment que leur recherche porte sur « le changement entraîné par les avancées technologiques, en établissant des liens entre mythe et science, signaux environnementaux et contrôle technologique, entre les mondes virtuels que nous imaginons et le monde réel auquel nous ne pouvons échapper¹ ». Plus récemment, ils se sont penchés sur la place de la nature dans la culture, sur la manière dont la science et la technologie mettent à mal notre relation aux paysages à la fois intérieurs et extérieurs. Tous leurs projets comportent de multiples niveaux, alliant des pratiques de recherche artistique et des méthodes scientifiques visant à comprendre le monde afin de produire ce que Hito Steyerl appelle une « esthétique de la résistance », soit une pratique épistémologique radicale.²

This case study will consider their recent research project, *Null Object: Gustav Metzger Thinks about Nothing* (2012). Highly complex and densely layered, this work was made in collaboration with a team of specialist robotic engineers, neurophysiologists and computer programmers. Industrial manufacturing technology linked to a computer-brain interface created the composition, and at the centre, the figure of the artist Gustav Metzger functions, according to Gilchrist, “as a kind of neurophysiological trigger.”³

Null Object functions through complex layers, to render body, sculpture, physiological data, computer databases and emergent software. As a composite of substantial, weighty material and intangible electrical signals, it therefore can be read as a comment on our contemporary context of unconscious computation.

Formally, the sculptural product of *Null Object* is a perfect cube of Roach Bed Portland stone (a form of limestone deposited 145 million years ago in the Jurassic geological period). Each side measures 50cm and at 200kg, it is extremely heavy. This cube contains a void that has been drilled using a KUKA industrial robot. The form of the void is derived from an EEG (electroencephalogram) recording of Metzger’s brain, while he attempted to think about nothing for a period of 20 minutes.

As a physiological monitoring method, Electroencephalography (EEG) has featured throughout London Fieldworks’ research.⁴ Typically non-invasive, EEG records the brain’s spontaneous electrical activity from multiple electrodes placed over the scalp. Over a period of time these electrodes measure the voltage fluctuations, resulting from ionic current within the neurons of the brain. In prior projects, *Syzygy* (1999) and *Polaria* (2002), EEG recordings both reveal and question a relationship between the interiority of the artists’ bio-processes and the wild exterior environments of Greenland or the Southern Hebrides, Scotland; thus exploring ideas linking mind and weather, mediated experience and “the juxtaposition of ancient and modern, through augury, premonition and knowledge.”⁵

Null Object builds on this previous research, by perceiving the body as a source of electrical charges, sensed and revealed by EEG recordings, which are processed and interpreted, computationally. The work re-imagines the holistic body, both as ‘signal generator’ and processor, blurring the distinctions between the body and machinic, or algorithmic process.

Prior to making the work with Metzger, London Fieldworks gathered a database of electroencephalogram (EEG) recordings of depth-perception from members of the public, over a period of thirteen years. This collection of psychophysical data was then used as a relational database, as a fabric from which Metzger’s readings of “thinking of nothing” could

be ascertained and extracted. Metzger’s thought-forms, coupled via this perceptual depository to an industrial manufacturing technology, become the relational void produced in the fossilized stone. A sequence of translations thus is enacted from human thought to computer data to machine action, to produce the sculptural object.

In the contemporary experience of a computationally augmented everyday, wireless digital technologies present both predictive media and information in real-time, yet seamlessly disappear into the built environment, beyond human perception.⁶

“Digital devices augment our perception and cognitive forethought to such an extent as to shape the very possibility of human thought... huge databases of personal and cultural entities, stored in servers around the globe, create a new co-constructed individual on-the-fly.”⁷

Null Object makes an important link between the unconscious processes of the body and society being unconscious of digital computation. The work responds directly to the burgeoning role of databases across all sectors of society, quietly ticking along in the background, keeping things running, “almost like society’s subconscious.”⁸

Coupling Metzger’s work on the concepts of emptiness and the voidance of nature⁹ with London Fieldworks’ ‘perceptual databases,’ the project makes connections between the absorption of the computer into societal processes, whilst articulating a void; a space for the preconscious, the unknown. In doing so, the *Null Object* “journey[s] into the unconscious, unlanguage[d] parts of consciousness.”¹⁰

“Much of our experience exists at a non-linguistic and non-symbolic level, it is not consciously voiced but it hovers on the edge of what is consciously known. This may be retained in the body, in emotion, in soma.”¹¹

Aligning the unconscious, material tissue of the body with the geological gravitas of the sculptural object, *Null Object* responds to its computational environment by articulating a void space outside these computational relations of control and capture. Through doing so, it gives the machine something that it is unable to conceptualize, which is beyond the computational capability of the database. Through plastic form and sculptural representation, *Null Object* draws attention to these processes with a material gravitas, in sharp contradistinction to the contemporary weightless “individual on-the-fly.”¹²

The work comments on the extent to which we, as a society, are immersed in these calculative databases and computational systems—beyond our conscious awareness or will—and our interactions become interlaced and entangled with the invisible architecture, algorithmic interior processing and ubiquitous screens of digital devices.

La présente étude de cas examinera un projet de recherche récent intitulé *Null Object : Gustav Metzger Thinks About Nothing* (2012). Très complexe et densément stratifiée, cette œuvre a été réalisée par London Fieldworks en collaboration avec une équipe d'ingénieurs spécialisés en robotique, de neurophysiologistes et de programmeurs informatiques. Une technologie de fabrication industrielle liée à une interface cerveau-ordinateur a créé une composition occupée, au centre, par la figure de l'artiste Gustav Metzger qui agit, selon Gilchrist, « comme une sorte de déclencheur neurophysiologique³ ».

Null Object fonctionne en strates complexes pour interpréter le corps, la sculpture, les données physiologiques, les bases de données informatiques et les logiciels émergents. En tant que composite de signaux électriques matériels et intangibles, substantiels et lourds, l'œuvre peut se lire comme un commentaire sur notre contexte contemporain où existe le calcul inconscient.

Formellement, le produit sculptural de *Null Object* est un cube parfait en pierre de Portland « Roach Bed » (un type de calcaire déposé, il y a 145 millions d'années, durant la période géologique du Jurassique). Chacun de ses côtés mesure 50 cm et il est très lourd, pesant 200 kg. Ce cube contient un vide qui a été foré à l'aide d'un robot industriel KUKA. La forme du vide provient d'un électroencéphalogramme (EEG) du cerveau de Metzger alors qu'il tentait de ne penser à rien pendant vingt minutes.

En tant que méthode de contrôle physiologique, l'électroencéphalographie se retrouve fréquemment dans la recherche de London Fieldworks⁴. Généralement non invasif, l'EEG enregistre l'activité électrique spontanée du cerveau à partir de nombreuses électrodes placées sur le cuir chevelu. Au cours d'une période donnée, ces électrodes mesurent les fluctuations de voltage résultant d'un courant ionique dans les neurones du cerveau. Dans les projets antérieurs *Syzygy* (1999) et *Polaria* (2002), les tracés EEG ont à la fois révélé et examiné la relation entre l'intériorité des bio-processus des artistes et les environnements extérieurs sauvages du Groenland ou des Hébrides du Sud, en Écosse, explorant ainsi des idées reliant la pensée et le temps qu'il fait, l'expérience facilitée et « la juxtaposition de l'ancien et du moderne, par le présage, la prémonition et la connaissance⁵ ».

Null Object s'inscrit dans la suite de cette recherche en percevant le corps comme une source de charges électriques, détectées et révélées par les enregistrements EEG, lesquels sont ensuite traités et interprétés par calcul informatique. L'œuvre réinvente le corps holistique, à la fois comme « générateur de signaux » et processeur, estompant les distinctions entre le corps et le machinique ou processus algorithmique.

Avant de réaliser l'œuvre avec Metzger, London Fieldworks a monté une base de données d'enregistrements EEG de perception de la profondeur auprès de membres du public sur une période de treize années. Ce recueil de données psychophysiques a ensuite servi de base de données relationnelle, un tissu à partir duquel les tracés de Metzger en train de « penser à rien » pouvaient être établis et extraits. Les formes-pensées de Metzger, associées par ce réservoir perceptuel à une technologie de fabrication industrielle, sont devenues le vide relationnel produit dans la pierre fossilisée. Une séquence de traductions se déroule ainsi partant de la pensée humaine, en passant par des données informatiques jusqu'à une action mécanique, pour produire un objet sculptural.

Dans l'expérience contemporaine d'un quotidien augmenté par l'informatique, les technologies numériques sans fil présentent des médias prophétiques aussi bien que de l'information en temps réel, tout en disparaissant dans le cadre bâti, au-delà de toute perception humaine⁶.

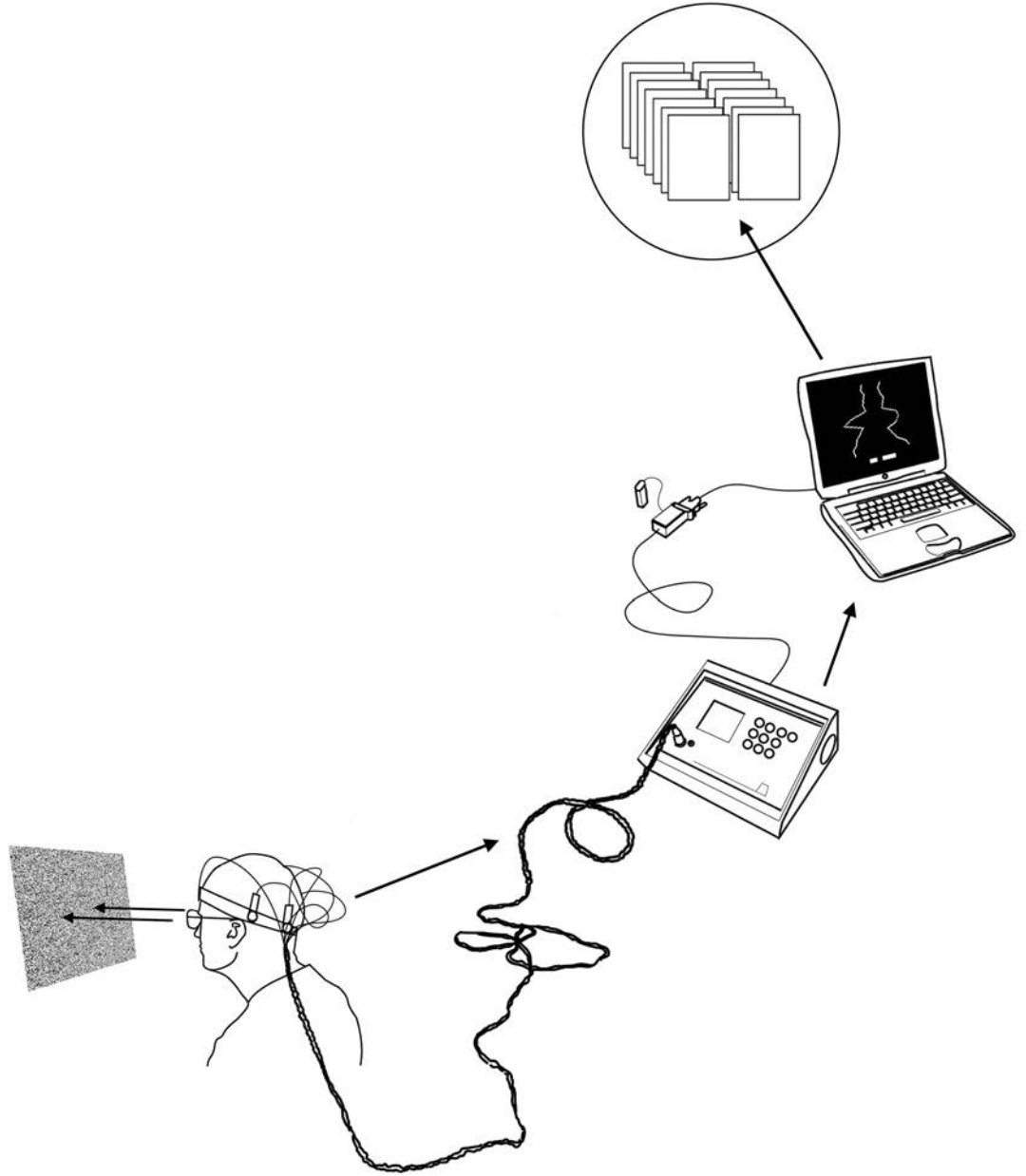
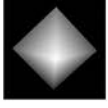
« Les dispositifs numériques augmentent notre perception et notre prévoyance cognitive à un point tel qu'ils façonnent la possibilité même de la pensée humaine [...] d'énormes bases de données composées d'entités personnelles et culturelles, emmagasinées dans des serveurs à travers le monde, créent un nouvel individu coconstruit sur le champ⁷. »

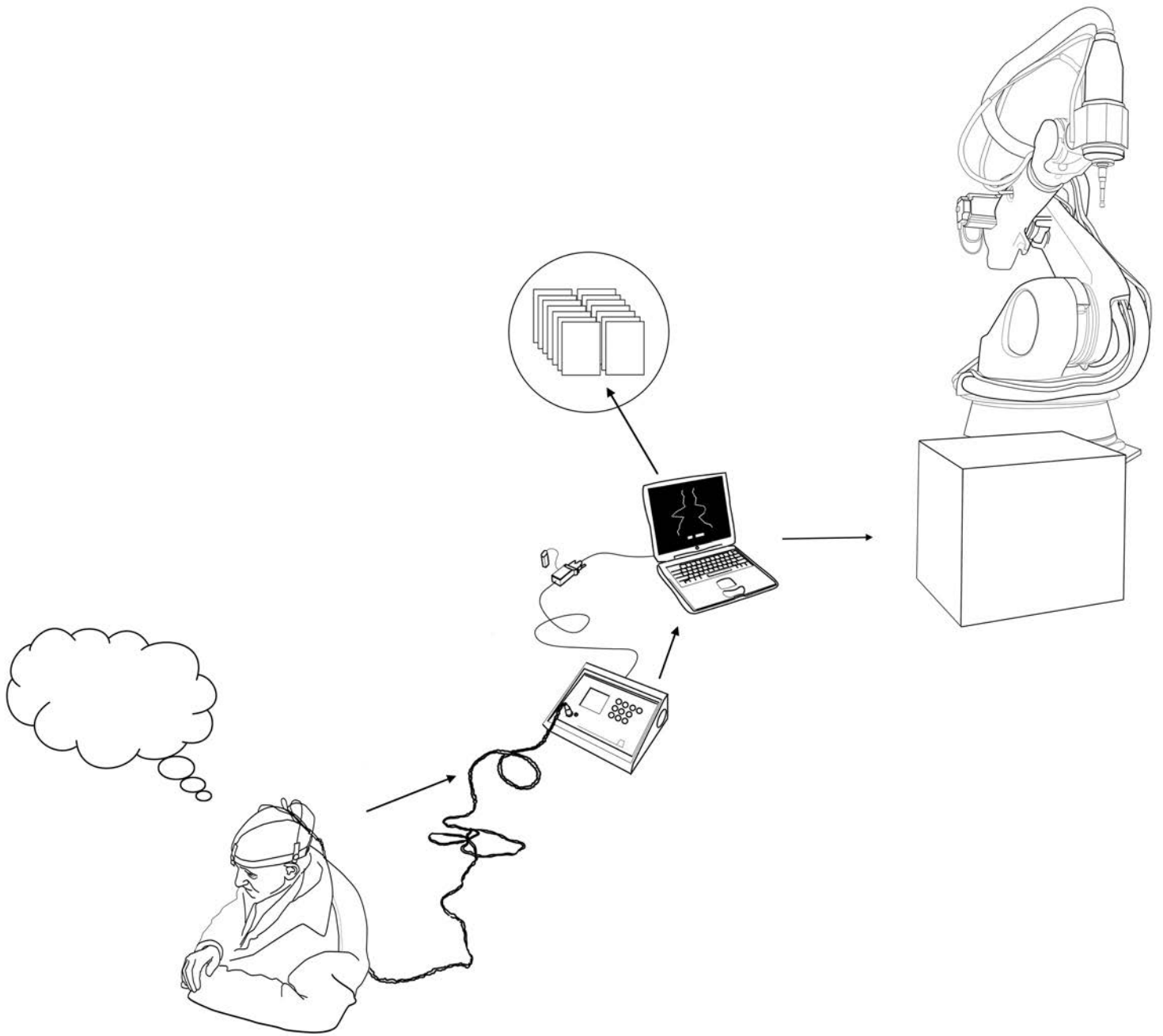
Null Object crée un lien important entre les processus inconscients du corps et la société qui est inconsciente des calculs numériques. L'œuvre réagit directement au rôle grandissant des bases de données dans tous les secteurs de la société, qui tictaquent tranquillement en arrière-plan et font rouler les choses, agissant « presque comme l'inconscient de la société⁸ ».

Combinant le travail de Metzger sur les concepts de vide et sur l'annulation de la nature⁹ et les « bases de données perceptuelles » de London Fieldworks, le projet établit des liens entre l'absorption de l'ordinateur dans les processus sociétaux, tout en articulant un vide – un espace pour le préconscient, l'inconnu. Ce faisant, *Null Object* « voyage dans les zones inconscientes, non langagières, de la conscience¹⁰ ».

« Une part importante de notre expérience existe à un niveau non linguistique et non symbolique, n'étant pas exprimée consciemment, mais restant en suspens à proximité de ce qui est connu consciemment. Elle peut être retenue dans le corps, en émotion, en soma¹¹. »

Mettant en parallèle le tissu matériel, inconscient, du corps et la gravité géologique de l'objet sculptural, *Null Object* réagit à son environnement qui calcule en articulant un espace vide à l'extérieur de ces relations de calcul visant le contrôle et la saisie. Ce faisant, l'œuvre donne à la





Null Object articulates a paradox of using the objective approach of scientific research in relation to entirely subjective perceptual experience. As a sculptural object, the work communicates the results of this research with a further paradox: we can't perceive the shape of the void. As an absence of form, it exists as subtractive excavation, as a void for which we do not yet have a language.

Null Object reveals to its audience how much we don't know: how the entire history of human epistemological practice is miniscule, just a fraction of time when compared to these fossilized remains, these voids left by the marine creatures and Portland screws that inhabited the world 145 million years ago, yet which, through a kind of temporal montage, sit side-by-side with Metzger's own excavation.

1. London Fieldworks (LFW) presented and discussed their work in an illuminating panel discussion with artist Gustav Metzger, chaired by Dr. Nick Lambert from the Computer Arts Society. *Null Object*, Central Saint Martins, London. February 5, 2013.
2. "Aesthetic of Resistance" from the edited volume *Intellectual Birdhouse: Artistic Practice as Research*, Ute Meta Bauer (ed.), London: Koenig, 2012, 55-62. A compendium of essays that discuss art in its manifold relation to other epistemic practices.
3. See: Katy Connor (2013) "Translating Practice" in *The Journal of Writing in Creative Practice* 6, no. 1, (Bristol: Intellect), 129.
4. Gilchrist first used EEG in 1996, during his performative installation *Divided by Resistance* (ICA, London) prompted by a research visit to the Clinical Psychology Department at the University of Texas in 1993, where he was introduced to the methodology of the sleep lab and principles of biofeedback. He subsequently developed his bespoke database software with programmer and collaborator, Jonny Bradley.
5. LFW in the *Null Object* panel discussion, London. February 5, 2013.
6. See Lisa Parks. In particular *Cultures in Orbit: Satellites And The Televisual* (Duke University, 2005) and "Zeroing In: Overhead Imagery, Infrastructure Ruins and Datalands in Afghanistan and Iraq," in *The Visual Culture Reader*. Nicholas Mirzoeff, ed. London: Routledge. (2012).
7. From the collaborative essay "Imaginary Museums, Computationality & the New Aesthetic," David M. Berry, Michael Dieter, Baruch Gottlieb and Lioudmila Voropai, written for the 2013 edition of *TRANSMEDIALE: Back When Pluto Was A Planet*, Berlin. (2013), 21.
8. LFW in the *Null Object* panel discussion, London. February 5, 2013.
9. Artist Gustav Metzger (1926-2017) developed the concept of *Auto-Destructive Art* (1959) see <http://radicalart.info/destruction/metzger.html> (accessed January 2017). Metzger's experience of twentieth century society's destructive capabilities led to a concentrated "formulation of what destruction is and what it might be in relation to art." (*Pioneers in Art and Science: Metzger*, 2004). As initial editor of the Computer Arts Society journal *PAGE* (1969), Metzger was also one of the first artists to consider the profound significance of the computer in art and society.
10. See Tracey Warr (2010) "Texts from the Body: Bruce Gilchrist" in *Sensualities/Textualities and Technologies: Writings of the Body in 21st Century Performance*, Susan Broadhurst and Josephine Machon, Eds. (New York: Palgrave Macmillan), 25.
11. From "Tuning In" Tracey Warr's essay for London Fieldworks' edited volume *Syzygy/Polaria*. (London: Black Dog, 2002), 8.
12. Berry, Dieter (Berlin: Gottlieb and Voropai, 2013), 21.

Katy Connor is a visual artist who is drawn towards the ambiguous relationship between body and machine. Her work explores how our lives are mediated by technologies in a dynamics both alienating and empowering. Her recent PhD *Translating the Intimate* explored the material translations of blood through processes of Atomic Force Microscopy, computational modeling and 3D print. She has undertaken artist residencies in both science engineering labs and remote places and presented her work at conferences and in exhibitions: *Transmediale* Berlin, *Lumen Prize* New York, London and Hong Kong. Her studio is based at Spike Island, an international centre for the development of contemporary art in Bristol UK. www.katyconnor.com

machine une chose qu'elle est incapable de conceptualiser, qui dépasse la capacité de calcul de la base de données. Par sa forme plastique et sa représentation sculpturale, *Null Object* attire l'attention sur ces processus avec une gravité matérielle qui contraste grandement avec « l'individu sur-le-champ¹² », sans poids, contemporain.

L'œuvre est un commentaire sur l'ampleur de notre immersion, comme société, dans ces bases de données calculatrices et ces systèmes informatiques – au-delà de notre conscience éveillée ou de notre volonté –, là où nos interactions s'entrelacent et s'emmêlent à l'architecture invisible, au processus algorithmique interne et aux écrans omniprésents des dispositifs numériques.

Null Object articule un paradoxe, celui d'utiliser une approche objective issue de la recherche scientifique dans une expérience perceptuelle entièrement subjective. En tant qu'objet sculptural, l'œuvre communique les résultats de cette recherche avec un autre paradoxe : nous ne pouvons pas percevoir la forme du vide. En tant qu'absence de forme, l'œuvre existe dans une excavation soustractive, en tant que vide pour lequel nous n'avons pas encore de langage.

Null Object révèle à son public à quel point nous ne savons rien : combien toute l'histoire de la pratique épistémologique humaine est minuscule – une fraction de temps comparée à ces restes fossilisés, ces vides laissés par les créatures marines et les coquilles d'escargot de Portland qui ont habité le monde il y a 145 millions d'années et qui, pourtant, par une sorte de montage temporel, côtoient la propre excavation de Metzger.

Traduit par Colette Tougas

1. London Fieldworks (LFW) a présenté et discuté de son travail lors d'une table ronde éclairante avec l'artiste Gustav Metzger, présidée par le docteur Nick Lambert de la Computer Arts Society. *Null Object*, Central Saint Martins, Londres, 5 février 2013
2. L'expression « Aesthetic of Resistance » provient de l'ouvrage *Intellectual Birdhouse : Artistic Practice as Research*, publié sous la direction d'Ute Meta Bauer, Londres, Koenig, 2012, p. 55-62. Il s'agit d'un abrégé d'essais qui aborde l'art dans ses multiples relations aux autres pratiques épistémiques.
3. Voir Katy Connor, « Translating Practice », *The Journal of Writing in Creative Practice*, vol. 6, n° 1, 2013, p. 129. [Notre traduction.]
4. Gilchrist a d'abord eu recours à l'électroencéphalographie en 1996, lors de son installation performative *Divided by Resistance* (ICA, Londres), recours suscité par un séjour de recherche au département de psychologie clinique de l'Université du Texas en 1993, où il a été initié à la méthodologie de la clinique du sommeil et aux principes du biofeedback. Il a, par la suite, élaboré une base de données sur mesure avec Jonny Bradley, programmeur et collaborateur.
5. LFW lors de la table ronde *Null Object*, Londres, 5 février 2013.
6. Voir Lisa Parks, en particulier *Cultures in Orbit : Satellites and the Televisual*, Durham, Duke University Press, 2005, et « Zeroing In : Overhead Imagery, Infrastructure Ruins and Datalands in Afghanistan and Iraq », *The Visual Culture Reader*, Nicholas Mirzoeff, dir., Londres, Routledge, 2012
7. Tiré de l'essai écrit en collaboration « Imaginary Museums, Computationality & the New Aesthetic » par David M. Berry, Michael Dieter, Baruch Gottlieb et Lioudmila Voropai, pour l'édition 2013 de *TRANSMEDIALE : Back When Pluto Was A Planet*, Berlin, 2013, p. 21. [Notre traduction.]
8. LFW lors de la table ronde *Null Object*, Londres, 5 février 2013.
9. L'artiste Gustav Metzger (1926-2017) a élaboré le concept de *Auto-Destructive Art* (1959); voir <http://radicalart.info/destruction/metzger.html> (visité en janvier 2017). L'expérience faite par Metzger des capacités de destruction de la société au 20e siècle a mené à une « formulation [concentrée] de ce qu'est la destruction et de ce qu'elle pourrait être en lien avec l'art ». (*Pioneers in Art and Science : Metzger*, 2004) À titre de premier rédacteur en chef de la revue *PAGE* (1969) de la Computer Arts Society, Metzger a également été l'un des premiers artistes à examiner la signification profonde de l'ordinateur en art et dans la société.
10. Voir Tracey Warr, « Texts from the Body : Bruce Gilchrist », *Sensualities/Textualities and Technologies : Writings of the Body in 21st Century Performance*, Susan Broadhurst et Josephine Machon (dir.), New York, Palgrave Macmillan, 2010, p. 25. [Notre traduction.]
11. De « Tuning In », un essai de Tracey Warr pour l'ouvrage de London Fieldworks intitulé *Syzygy/Polaria*, qui réunit plusieurs auteurs, Londres, Black Dog, 2002, p. 8. [Notre traduction.]
12. Berry, Dieter, Gottlieb et Voropai, *op. cit.*, p. 21.

Katy Connor a une pratique en arts visuels. Elle s'intéresse à la relation ambiguë entre le corps et la machine. Dans son œuvre, elle explore comment nos vies sont médiatisées par les technologies dans une dynamique à la fois aliénante et autonomisante. Dans sa récente thèse de doctorat, *Translating the Intimate*, elle a exploré les traductions matérielles du sang au moyen de processus de microscopie à force atomique, de la modélisation numérique et de l'impression 3D. Elle a été en résidence d'artiste à la fois dans des laboratoires d'ingénierie scientifique et dans des endroits éloignés, et elle a présenté son travail dans des congrès et des expositions : *Transmediale* à Berlin, *Lumen Prize* à New York, à Londres et à Hong Kong. Son atelier est établi à Spike Island, un centre international consacré au développement de l'art contemporain à Bristol, au Royaume-Uni. www.katyconnor.com

Divide-and-conquer: Jesse Colin Jackson's *Marching Cubes*

Greg J. Smith

Staged at Toronto's Pari Nadimi Gallery in late 2016, Canadian artist Jesse Colin Jackson's solo show *Marching Cubes* presented a single 1.25 x 2 m sculpture for viewers to scrutinize; this was no monolith though, the form was composed of hundreds of modular blocks. Bookended by mirror-image right angle planar surfaces (each culminating with a slender leg), it stacked upwards in orderly disorder, much like the interlocking basalt columns of Giant's Causeway and other geological wonders. Was the volume 'grown' like a crystal? Its jaggy protrusions and crevices suggest as much; however, its quasi-rationality alludes to the architectural—the way its high legs bridge back to its triangular foundations, becoming exaggerated and stylized references to archways. Displayed on a cold-rolled steel plate placed diagonally on the gallery's rectilinear footprint, the sculpture's 'obliqueness' extends far beyond its orientation. Understanding the logic driving its assembly will not emerge from scrutinizing its formal qualities though, the best place to look for answers is in state of the art computer graphics—from three decades ago.

Marching Cubes : l'art au cube

Présentée à la Pari Nadimi Gallery de Toronto, fin 2016, *Marching Cubes*, l'exposition solo de l'artiste canadien Jesse Colin Jackson, livrait au regard des observateurs une sculpture de 1,25 mètre par deux mètres qui, malgré sa taille, n'avait rien d'un monolithe : la structure se composait de centaines de blocs modulaires. Soutenus par deux pans parallèles placés en angle et terminés par deux fins piliers, les blocs s'empilaient selon un ordre arbitraire, à la manière des colonnes de basalte de la Chaussée des Géants ou d'autres curiosités géologiques semblables. La structure avait-elle crû comme un cristal? Ses angles concaves et convexes le laissaient croire. Toutefois, sa quasirationalité lui donnait une qualité architecturale : les deux piliers rappelaient, à leur façon de rejoindre la base triangulaire, des arcs stylisés. Présentée sur une surface d'acier laminé et placée de biais dans le parcours linéaire de la galerie, la sculpture n'a pourtant pas d'« angulaire » que sa position. Pour comprendre la logique qui sous-tend la formation de la sculpture, il ne suffit pas de s'attarder à ses propriétés formelles; il faut plutôt fixer notre regard sur les techniques infographiques de pointe... d'il y a trente ans.



Jesse Colin Jackson, *Marching Cubes*, 2016. Partial view of the exhibition/
Vue partielle de l'exposition. Cold-rolled steel plate, fused-deposition poly(lactic acid), neodymium magnets/ Plaque d'acier laminé à froid, acide polylactique à dépôt fondu, aimants en néodyme.
Photo: Jesse Colin Jackson.

In 1986 researchers Geoff Wyvill, Craig McPheeters and Brian Wyvill speculated that a new approach to modelling digital objects was needed. While the emerging computer graphics field was producing myriad solutions for engineering and manufacturing, another class of objects had been overlooked: soft objects. Bouncing balls, animal joints, sloshing liquids—they argued that these and other idiosyncratic forms could be translated to “a mathematical function defined over a volume of space.”¹

Jackson’s *Marching Cubes* project derives its name from an eponymous algorithm William E. Sorensen and Harvey E. Cline developed in 1987. Like the aforementioned trio of researchers, Sorensen and Cline were interested in translating mushy amorphous forms into digital assets. Unlike their peers, they had a specific case: medical visualization. The pair was striving for higher fidelity CT and MRI scans for their employer General Electric, not looking to resolve the mathematical curiosities of a bouncing ball. Working from sequential 2D scans, the marching cubes algorithm used a “divide-and-conquer approach”² to reconstitute ‘soft’ forms digitally. Drawing on a vocabulary of 15 faceted interlocking cubes, the algorithm rebuilt scan data of conical lungs, oval-shaped spleens, tubular intestines and any other organs as 3D digital images for specialists to analyze.

Arriving at the method through masonry rather than medical imaging, Jackson—a researcher of modular construction techniques for over a decade—found inspiration in the marching cubes approach. Collaborating with Luke Stern (the head of Design Research at Vancouver’s Patkau Architects), he developed custom software that would take any 3D form and reconstitute it with an expanded vocabulary of 21 cubes. The artist then reinterpreted and refined the algorithm to yield a workflow for constructing objects in the world rather than representing them on a screen.

Zooming in beyond the gestalt form of the sculpture reveals ingenuity in terms of both production and assembly. Since 3D printing is imprecise compared to the sub-millimetre tolerances of mass-produced objects, the seams between each PLA plastic block are crude and the grain of each face varies slightly. Furthermore, through the happenstance of construction, the exterior banding patterns on some blocks are horizontal while others are vertical, resulting in a surface that evokes the emergent patterns of a patchwork quilt (stitching together the efforts of multiple authors working independently of one another), or the grain of concrete walls left behind by the formwork that helped erect them. These traces and imperfections underscore a key tension: *Marching Cubes* radiates ‘novelty’ from its production via 3D printing, but given that technology is still crude, the sculpture’s rough finishes evoke traditional craft.

In the 1990s, anthropologist Alfred Gell referred to the “halo-effect of technical difficulty” in describing the ‘aura’ of a particular piece of indigenous craft. Similar to the position Walter Benjamin took earlier in the twentieth century, Gell argued that the mode by which an object is produced is the source of its power over us—“their becoming rather than their being.”³ In *Marching Cubes*, additive manufacturing exerts power over the viewer through scarcity because encountering a human-scale assembly of 3D printed parts is still a completely anomalous situation; one day we may occupy a world populated with print-on-demand objects, but in the meantime, each such construction

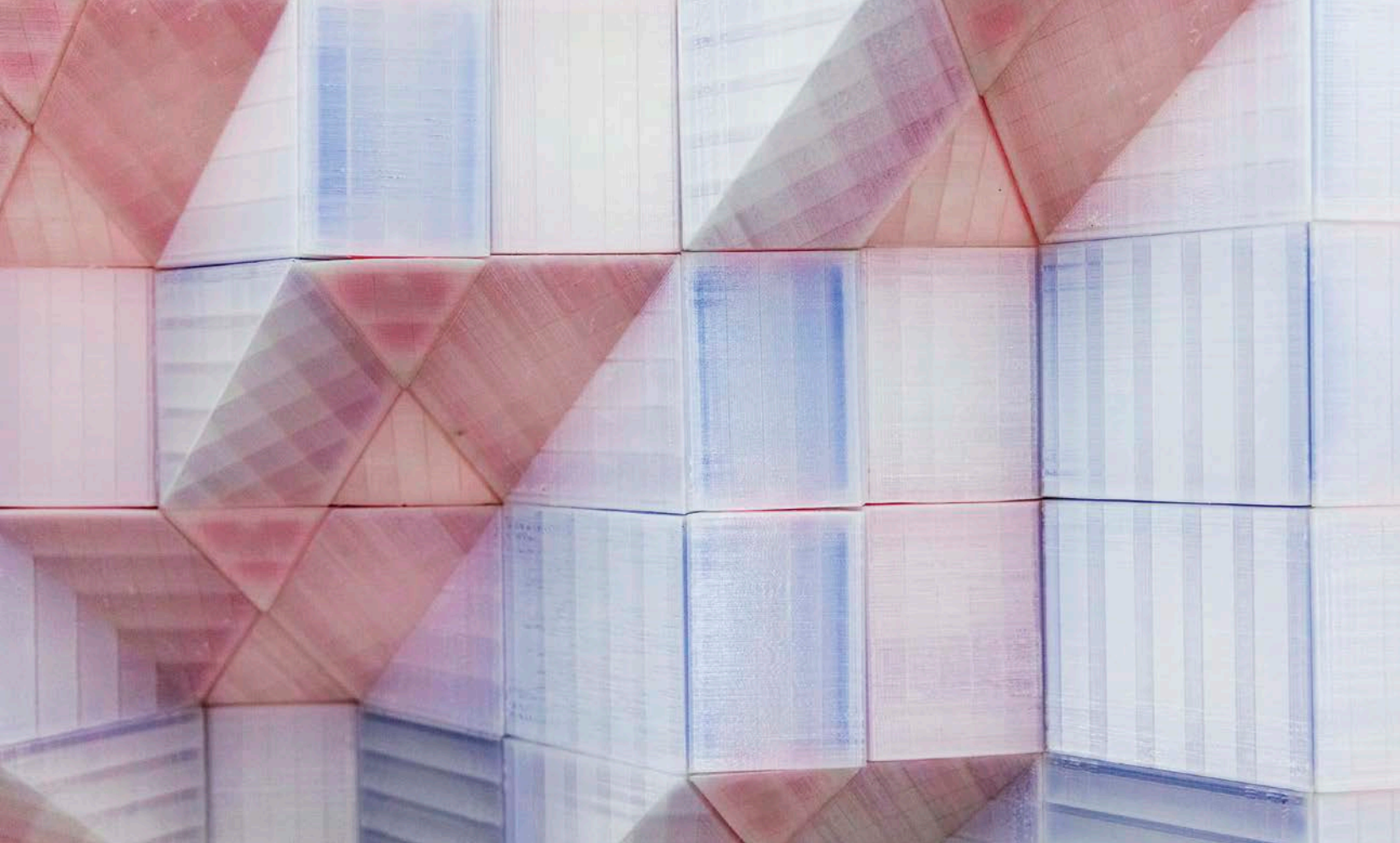
can only result from extreme care, methodical decision-making and considerable labour. Jackson bypasses all the conventional good (affordable prosthetic limbs), bad (homebrew firearms) and ugly (Yoda heads and a litany of other banal tchotchkes often produced by 3D printing hobbyists) associations the technology has, and instead uses it to contemplate the immaterial digital image. Or more specifically: the compromises that must be made to realize it in three dimensions.

Beyond production and finish, *Marching Cubes*’ materials also warrant mention. Made with PLA (polylactic acid), its plastic is derived from cornstarch—an everyday material that is commonly used as a thickening agent in the kitchen. Inexpensive, durable, and disposable, the blocks are ‘best case scenario’ post-digital objects that will eventually biodegrade rather than languish in a landfill. The sculpture’s blocks are also translucent, so each module faintly reveals its interior, which contains neodymium magnets (to facilitate intuitive adhesive-free construction) and coloured faces (to codify possible connections). In aggregate, the views into the volume add a layer of polychromatic nuance to its angular geometry and exterior texture.

The coloured ‘connective’ faces within *Marching Cubes*’ blocks might be the most important clue in reading their sculptural form. More than anything, the sculpture is *about* its own assembly. Like the eponymous algorithm that inspired it, the underlying system is more important, or interesting, than any particular geometric configuration of the blocks (in subsequent showings of the work, the artist has constructed entirely different forms). Jackson signals his flexibility to the viewer rather than render his process opaque. This graphic embellishment brings to mind Bruce Sterling’s quip about the small pleasure of ‘unnecessary’ design elements in an era where technology has destabilized culture: “they may well be impractical, but they give me a sense of dignity, like the silk ribbons and gold braid on a Renaissance courtier.”⁴ *Marching Cubes*’ composition may be calculated with a machinic, nonhuman efficiency but it is intended to be seen—and comprehended—by human eyes.

Two additional didactic visual aids accompanied Jackson’s sculpture: a wall-mounted array of blocks and a two-channel video. The first presents a grid of seven rows and nine columns, within which 22 sample blocks of varying geometric configuration and colour are arranged. On inspection its two gradients (geometric: from cube to truncated form to triangular fragment, chromatic: from blue to pink to fuchsia) reveal the logic of assembly. Intentional or not, the grid evokes the drawing that summarizes Sol LeWitt’s *Incomplete Open Cubes*, a 1974 series of 122 pristine white aluminum sculptures, each articulating a variation of a cube missing between one and nine of its sides. However, LeWitt’s visual schema dryly presents every possible permutation whereas Jackson can only allude to his cubes’ exponential outcomes.

The other visual aid puts Jackson’s combinatorial aesthetics into action and chronicles an event at University of California, Irvine’s black box theatre the Experimental Media Performance Lab (xMPL) last fall where the artist invited the public to build. Whizzing by in stop-motion video, small crowds collaboratively construct and contemplate structures, play-testing permutations and then disappearing—only to be replaced by a new group, building new forms. In these environs, curious hands and laughter have supplanted the abstract ‘brute force’ machinations of an algorithm.



Jesse Colin Jackson, *Marching Cubes* (detail/détail), 2016.
Cold-rolled steel plate, fused-deposition polylactic acid,
neodymium magnets/Plaque d'acier laminé à froid,
acide polylactique à dépôt fondu, aimants en néodyme.
Photo: Jesse Colin Jackson.

En 1986, les chercheurs Geoff Wyvill, Craig McPheeters et Brian Wyvill postulerent qu'une nouvelle approche était nécessaire pour la modélisation d'objets numériques. L'infographie, qui fournissait quantité de solutions aux ingénieurs et aux fabricants industriels, laissait cependant de côté un type de structure : les corps malléables (ballons qui rebondissent, cartilages, fluides). Ils avancèrent donc l'idée que ces corps singuliers pouvaient être convertis en « une fonction mathématique représentée en volume dans l'espace¹ ».

Le projet des *Marching Cubes* de Jackson tire son nom de l'algorithme éponyme développé en 1987 par William E. Sorensen et Harvey E. Cline. Tout comme les trois chercheurs mentionnés plus haut, Sorensen et Cline s'intéressèrent à la conversion des corps spongieux en données numériques. Mais contrairement aux recherches de leurs collègues, les leurs s'effectuaient dans un champ bien précis : la visualisation médicale. Loin d'essayer de résoudre les anomalies mathématiques d'un ballon qui rebondit, les deux hommes désiraient obtenir des scanographies de plus haute fidélité pour leur employeur General Electric. À partir de balayages séquentiels en deux dimensions, l'algorithme « *marching cubes* » usa d'une approche dite « *divide*² » pour reconstruire les corps malléables à l'ordinateur. L'algorithme puisait à même un « vocabulaire » de quinze polyèdres combinables pour construire des images tridimensionnelles de poumons coniques, de rates ovoïdes, d'intestins tubulaires, et autres organes, à partir des données tomographiques, dans le but de faciliter les analyses.

Jackson, qui faisait des recherches en construction modulaire depuis plus d'une décennie, trouva de l'inspiration dans l'approche des « *marching cubes* », une technique qu'il avait découverte par le biais de la maçonnerie et non de l'imagerie médicale. En collaboration avec Luke Stern (directeur des recherches en design chez Patkau Architects, Vancouver), Jackson développa un logiciel personnalisé qui lui permettrait de transformer toute forme tridimensionnelle en un « vocabulaire » élargi de vingt-et-un cubes. L'artiste modifia et perfectionna alors l'algorithme afin de produire du travail continu, lui permettant de construire des objets réels et non seulement virtuels.

Par-delà l'aspect sculptural, la production des pièces, et leur assemblage, dénote une certaine ingéniosité. Comme l'impression tridimensionnelle manque de finesse en regard des techniques de production de masse, les joints qui lient chaque bloc de plastique APL sont grossiers, et la texture de chacune des faces témoigne de subtiles variations. En outre, le relief réalisé grâce aux techniques d'impression additive témoigne des aléas de cette technique : les stries sont horizontales sur certains blocs, verticales sur d'autres, ce qui rappelle le motif bigarré d'une courtépoinette (mise en commun du labeur de différents auteurs qui travaillent sans s'être consultés), ou même les porosités que laisse sur un mur de béton le coffrage qui sert à son édification. Ces marques et ces imperfections soulignent un paradoxe essentiel de *Marching Cubes* : bien qu'une aura d'« originalité » émane de l'utilisation de l'impression tridimensionnelle, technologie encore imparfaite, le fini brut de la sculpture fait plutôt songer à de l'artisanat.

Dans les années 1990, l'anthropologue Alfred Gell attribua à « l'effet *halo* de la difficulté technique » l'aura d'un objet artisanal indigène. Gell, dont la pensée est proche de celle de Walter Benjamin, suggéra



Jesse Colin Jackson, *Marching Cubes*, 2016.
Partial view of the exhibition/Vue partielle de l'expositon.
Cold-rolled steel plate, fused-deposition polyactic acid,
neodymium magnets/ Plaque d'acier laminé à froid,
acide polylactique à dépôt fondu, aimants en néodyme.
Photo: Jesse Colin Jackson.

Jackson describes the sculpture shown at Pari Nadimi as a “refinement” of one of the forms created during the xMPL event. A single possible arrangement of an open system, the assembly itself is secondary to the underlying process. Which is of course a credo that has been part of our everyday vernacular for a while: kids used to build with Lego bricks, now they snap voxels together in *Minecraft*. Real or virtual? Tangible or mediated? With each passing day, these binaries melt away a little more, thoughts and gestures fluidly move back and forth between our consciousness and ‘the digital.’ Constructing our news feed based on ideological preferences, analyzing traffic patterns to determine optimal routes across the city—algorithms shape so much of our perception, and Jackson’s *Marching Cubes* is one of a rare breed of sculptural projects that not only acknowledges this fact, but also commandingly harnesses one to author a related aesthetics.

1. Wyvill, G., McPheeters, C. & Wyvill, B. *The Visual Computer* (1986) 2: 227.
2. Sorensen, W., Cline, H., “Marching Cubes: A High Resolution 3D Surface Construction Algorithm,” *Computer Graphics (SIGGRAPH '87 Proceedings)* 21: 163.
3. Alfred Gell, “The Enchantment of Technology and the Technology of Enchantment,” in *The Craft Reader* (New York: Berg, 2010), 469.
4. Bruce Sterling, *Shaping Things* (Cambridge: MIT Press, 2005), 19.

Greg J. Smith is a Toronto-based writer and editor who is interested in media art and its broader cultural implications. He is the Editor-in-Chief of *HOLO* magazine and a Contributing Editor at *CreativeApplications.Net*.

que la source du pouvoir qu'un artefact exerce sur nous provient de la manière dont cet objet a été produit, « ce qu'il devient et non ce qu'il est³ ». La rareté du mode de fabrication de *Marching Cubes* exerce un pouvoir sur l'observateur, car la présence d'une construction à échelle humaine d'objets imprimés en trois dimensions demeure une situation insolite; un jour, peut-être vivrons-nous dans un monde où les objets imprimés sur demande seront légion; mais d'ici là, ce type de construction requiert minutie, méthode ainsi qu'un travail assidu. Jackson fait abstraction des notions d'utile (p. ex. : impression tridimensionnelle de prothèses), de mauvais (impression tridimensionnelle d'armes à feu) ou de laid (impression tridimensionnelle de bidules insignifiants), habituellement associées à cette technologie, et il s'en sert plutôt pour réfléchir à l'immatérialité de l'image numérique. Ou, pour être plus précis, pour réfléchir aux compromis qui doivent être faits pour fabriquer l'objet.

En dehors de sa conception et de sa fabrication, la sculpture mérite également que l'on porte notre attention sur les blocs modulaires qui la composent. Ces blocs sont faits de plastique APL (acide polylactique), un dérivé d'amidon de maïs, un produit souvent utilisé en cuisine comme épaississant. Ces blocs sont ce que les objets post-numériques promettent de mieux : peu coûteux, solides et jetables, ils se biodégradent plutôt que de remplir nos dépotoirs. Chacune des faces colorées des blocs translucides contient des aimants au néodyme (de sorte que les agencements puissent être codifiés). Une fois la sculpture assemblée, les nuances multicolores perceptibles à travers l'agencement des blocs complètent leur géométrie anguleuse et leur texture.

Les faces aimantées et colorées qui composent chacun des blocs de *Marching Cubes* constituent certainement l'indice le plus révélateur pour décoder l'apparence de la sculpture. Si *Marching Cubes* traite d'une chose, c'est bien de son assemblage. Le principe sous-jacent, comme l'algorithme des « *marching cubes* », est plus important, plus *intéressant* qu'un quelconque agencement de blocs – lors d'autres présentations de l'œuvre, Jackson a configuré les blocs différemment. L'artiste prouve ainsi qu'il peut s'adapter à l'observateur sans rendre sa démarche impénétrable. Le soin porté aux détails visuels rappelle la remarque de Bruce Sterling concernant le plaisir que procurent les éléments de design superflus à une époque où la technologie ébranle la culture : « Ils n'ont peut-être pas d'utilité, mais ils me procurent un semblant de dignité, comme ces rubans de soie et ces galons d'or que portaient les courtisans de la Renaissance.⁴ » Bien que l'installation *Marching Cubes* repose sur l'efficacité de calculs automatiques informatisés, elle est conçue pour être vue – saisie – par l'œil humain.

Deux installations supplémentaires accompagnaient la sculpture : une présentation murale de blocs et une vidéo sur deux moniteurs. La première installation consistait en une série de vingt-deux blocs de formes et de couleurs diverses, disposés en sept rangs de neuf colonnes. Les variables de couleur (du bleu au rose) et de forme (du cube à la pyramide tronquée) révèlent la logique du système d'assemblage.

La disposition rappelle, volontairement ou non, l'illustration qui sert de notice aux *Incomplete Open Cubes* de Sol LeWitt (1974), une série de 122 cubes blancs en aluminium qui présentent des variations sur un modèle type auquel manque un nombre plus ou moins grand d'arêtes. Mais alors que le sobre schéma de LeWitt inventorie les 122 combinaisons d'arêtes, la présentation de Jackson ne peut qu'allusivement faire penser aux possibilités exponentielles des polyèdres.

L'installation vidéo montre, quant à elle, la façon dont Jackson met en action son système esthétique grâce à la participation du public, l'automne dernier, au *Experimental Media Performance Lab* (xMPL), une salle de théâtre de l'Université de Californie à Irvine (UCI). Sur l'écran, des groupes de gens évoluent au rythme saccadé du stop-motion : ils assemblent des structures, puis les observent, déplacent des blocs de façon ludique et s'en vont... et un autre groupe succède au premier, qui crée de nouveaux agencements. Dans un environnement semblable, des gestes curieux et des rires ont remplacé les agissements abstraits et machinaux de l'algorithme.

Jackson décrit la sculpture présentée à la galerie Pari Nadimi comme un « perfectionnement » d'un des assemblages créés pendant l'événement au xMPL. Cet agencement n'étant qu'une des combinaisons possibles d'un système ouvert, il n'est en soi pas primordial au système qui le sous-tend, système dont le principe fait partie de notre quotidien depuis longtemps : ce que les enfants bâtissaient jadis avec des blocs Lego, ils le font maintenant avec des voxels dans *Minecraft*. Réel ? Virtuel ? Tangible ou numérique ? Chaque jour, la frontière entre ces notions s'estompe un peu plus; nos gestes et nos pensées vont et viennent entre notre conscience et l'espace virtuel. Les algorithmes orientent nos perceptions : ils choisissent les actualités de notre fil de nouvelles selon nos préférences idéologiques, ils nous suggèrent d'emprunter un trajet en fonction de la fluidité du réseau routier. *Marching Cubes*, espèce rare de proposition sculpturale, reconnaît non seulement l'importance des algorithmes, mais essaie d'en soumettre un à créer selon sa propre esthétique.

Traduit par Mathias Lessard

1. G. Wyvill, C. McPheeters, & B. Wyvill, *The Visual Computer*, 1986, p. 227.

2. W. Sorensen, H. Cline, *Marching Cubes : A High Resolution 3D Surface Construction Algorithm*, Computer Graphics (SIGGRAPH '87 Proceedings), p. 163.

3. Alfred Gell, « The Enchantment of Technology and the Technology of Enchantment », in *The Craft Reader*, New York, Berg, 2010, p. 469.

4. Bruce Sterling, *Shaping Things*, Cambridge, MIT Press, 2005, p. 19.

The Shapes of Some Things to Come. A few notes in and around the *3D Additivist Cookbook* project

Bernard Schütze

Successive waves of household technological innovations, from the desktop computer in the 80s, the emergence of the web in the early 90s and smartphones in the naughts have repeatedly triggered technotopian discourses about DIY empowerment, direct democracy via peer to peer communication and the advent of novel aesthetic and political means to joyfully redraw the cartography of the future, among other things. In parallel, such visions have always been accompanied by their fair share of dystopian

Les vagues successives d'innovations technologiques domestiques, allant de l'ordinateur de table, dans les années 1980, à l'émergence du Web, dans les années 1990, et des téléphones intelligents, dans les années 2000, n'ont cessé d'alimenter des discours techno-utopiques sur l'autonomisation de l'individu, la démocratie directe grâce à la communication d'égal à égal et l'avènement d'approches esthétiques et politiques inédites visant à redéfinir allègrement la cartographie du futur, entre autres choses. Ces visions ont par ailleurs toujours été accompagnées d'un lot de thèses dystopiques suscitées par la crainte d'un affrontement cataclysmique à la *Terminator* entre humains et machines ou une société placée sous surveillance à la *Big Brother*. Un simple coup d'œil en arrière suffit pour remettre les pendules à l'heure

**Les formes
de l'avenir.
Quelques notes
au sujet du
*3D Additivist
Cookbook***

Jason Fergurson,
Project/projet: *MeshBombing*,
2015 in *3D Additivist Cookbook*,
edited by/édité par Morehshin
Allahyary and Daniel Roorke,
p. 280.

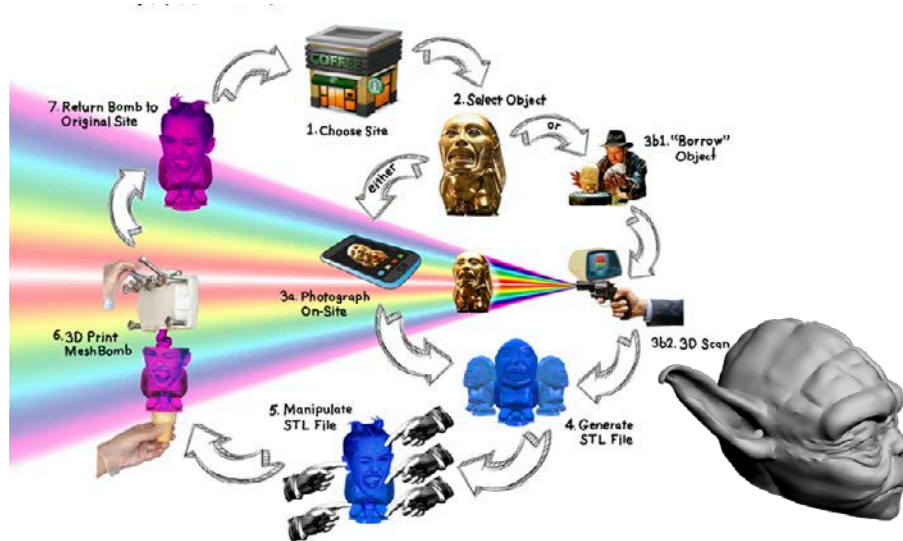
Jason Ferguson | MeshBombing | 2015
Author | Project | Year

#recipe #play #deface
Format | Theme | Action

Subtle public interventions in which an object is 'borrowed' from a location, replicated digitally, altered, and discretely returned to the original site



MESHBOMBING



'That factor which consists in a recurrence of the same situations, things and events, will perhaps not appeal to everyone as a source of uncanny feeling. From what I have observed, this phenomenon does undoubtedly, subject to certain conditions and combined with certain circumstances awaken an uncanny feeling, which recalls that sense of helplessness sometimes experienced in dreams.' (Sigmund Freud, The Uncanny 1919)

The ability to accurately replicate and appropriate dimensional objects, with or without permission, is a unique addition to the current

state of Mashup Culture. The potential to steal a dimensional form and manipulate the object however you choose, while leaving the original completely unscathed, is a relatively new process available to anyone with a camera and access to a computer. Gently manipulated replicas of objects that already exist in a space can have a powerful psychological impact on the mundane cycle of habitual living. With this thought in mind I have developed a process for unsolicited public artworks called *MeshBombing*.

MeshBombs are subtle interventions in which objects are 'borrowed' from a public location,

digitally replicated and altered, then quickly returned to their original site within a new sculptural composition. Subtlety is key for this type of work to have an impact. Files that have been manipulated drastically will lose all connection to the original object; however, with slight alterations (e.g. change of color, shift in scale, repetition, mirroring, etc.) the public interventions have the potential to '...awaken an uncanny feeling, which recalls that sense of helplessness sometimes experienced in dreams' that Freud speaks of. This text exists as a Call-to-Action and a push to create MeshBombs throughout your city.

1/2





pronouncements of fearing a Terminator-like cataclysmic showdown between humanity and the machine or a Big Brother-like surveillance of society. A quick glance back suffices to correct these views and realize that neither of these projections, or a hybrid between the two, has ever fully come to fruition. These technological developments and the industries that arose around them were always subsumed by neoliberal capitalism as it relentlessly captures all forms of desire, however wayward, and reroutes them along the golden road of profit maximization and endless growth. The recent introduction of accessible 3D printing appears to have elicited an enthusiasm that renews some of the tenets based on the ameliorative and emancipatory effects of digital media. The widespread cropping up of FabLab communities and 3D file sharing sites, such as Thingiverse, bear witness to this fervour. It is in this context that the recent *3D Additivist Cookbook* publication project proposes a critically refreshing take on this new medium by assessing its theoretical, aesthetic, socio-political ramifications and practical applications from a multiplicity of perspectives.¹

Although the project envelops a broad horizon of significant 3D practices and practitioners, including bio-hacking, counter-surveillance design, philosophical and geopolitical reflections on the overlap of petroleum extraction and fabricating with plastics, provocative reverse engineering projects that raise legal questions regarding mass production, eco-activist inspired art projects, Duchampian derived readymakes, to name but these, it is first and foremost as an aesthetic intervention, as an acting on and through the material form of things that the *3D Additivist Cookbook* effectively partakes in the very reshaping it promulgates. Presented as a 3D PDF publication, the project catalogues a combination of over a 100 3D works, essays and fiction texts. The various projects and texts gathered in the book's 360 digital or print-on-demand pages are a response to the call encapsulated in the Additivist Manifesto—published in 2015—“to accelerate the 3D printer and other technologies to their absolute limits and beyond into the realm of the speculative, the provocative and the weird.”² Though the results certainly meet these Accelerationist Manifesto inspired expectations, the project's main interest, in my view, resides in its efforts to critically and historically situate the medium while at the same time making it concretely operative in the context in which it unfolds. One of the most fascinating aspects of this unusual and quite innovative publication is that the submitted 3D works are not only displayed as 3D animations, but also are made available as 3D files that can be downloaded and used to materialize these objects, templates or designs via a 3D printer. Thus, it is not just a cookbook proposing ingredients and recipes, it also operates as a storehouse,

an arsenal even, of imagined or re-purposed things and designs ready to be redeployed in the physical world. In this regard, the *3D Additivist Cookbook* succeeds in articulating a double discourse: on the one hand, a politically inflected one that is informed by a critical and speculative reflection on the medium and its enmeshment in the inescapable web of neoliberal financialized capitalism, and on the other, an aesthetically rooted view that catalyzes “additive” actions to incrementally effect changes that will swerve us off the crash course we are collectively heading down in the Anthropocene and redirect things in a direction yet to be speculated.

This Additivist intersection of the political and aesthetic stance is directly mobilized in its mimicking of the functions of the 3D printer—based on an additive process of depositing resin layers to form meshes—by proposing incremental, “additive” actions and thoughts to envision alternate, more viable paths to travel the uncertain topography of the contemporary world. In this sense, the additivist action mode operates at the juncture of politics and aesthetics where acting on and in the world (i.e. politics understood as a doing, as a mode of intervention and not in the sense of a program to be implemented, or a situation to be represented) by way of speculatively shaping sense matter and “distributing the sensible” (i.e. aesthetics, in Jacques Rancière's definition) not only can resist the forces that suffocate life but also devise means to modulate and harness these forces to liberate the life that they imprison. Indeed, what could be a more perfect expression of such destructive, life-suffocating forces than the ubiquitous and quintessentially modern material of plastic, the various mass produced embodiments of which, we are warned, may choke unsuspecting infants or asphyxiate vast ecosystems as is made evident by the Pacific Trash Vortex, the majority of which is said to be discarded plastic. Several texts in the *3D Additivist Cookbook* foreground the use of plastic both as the material that is most commonly put to use in 3D printing and as a metaphor of the intricate geopolitical dynamics directly or indirectly tied to the industrial petroleum consumption and production nexus that is the central driving factor behind the Anthropocene, or the Plasticene as the book's co-editor Daniel Rourke terms it in his cogent and incisive essay contribution.³ In order to pursue how such issues are given concrete shape, I propose to briefly focus on two 3D printing projects that mobilize plastic both as material and as a metaphor to open up new spaces to reflect on a renewed articulation between aesthetics and the political.

In the ongoing project *Material Speculation: ISIS* (2015), Morehshin Allahyari, who is also the co-editor of the *3D Additivist Cookbook*, uses visual 3D modeling and printing to reconstruct selected Roman and Assyrian sculptural artefacts—from the cities of Hasra and Ninveh respectively—that ISIS brutally destroyed in 2015. As part of this research project, the artist also provides free online access to the files used to make the 3D prints. This charged intervention evidently does not seek to carry out the task of resurrecting the irretrievably lost original sculptures. Instead it raises questions about how one can harness 3D technology to respond and counteract such barbaric acts. Cast in a diaphanous even translucent resin, the reconstructed artefacts thus are not so much replicas as ambiguous spectral entities that are at once physically present as printed objects and absent as immaterial virtual files on the Internet. Through this gesture of creative resistance to cultural destruction, it appears that only by way of a spectral object can one bear witness and creatively resist the unspeakable violence that is

P. 58 : **Morehshin Allahyari**, *Nike, Greek goddess of victory*.

3D Printed Artifact/artefact imprimé en 3D.

Photo: Courtesy of the artist/avec l'aimable permission de l'artiste.

P. 59 : **Morehshin Allahyari**, *Priest with Eagle*.

3D Printed Artifact/artefact imprimé en 3D.

Photo: Courtesy of the artist/avec l'aimable permission de l'artiste.

P. 62 : **Oliver Laric**, *Auguste Flickert*, 2016. Selective laser sintering,

polyamide, aluminum base/ frittage sélectif au laser, polyamide,

base en aluminium, 200 x 39 x 37 cm. Unique. Photo: Courtesy of

the artist/avec l'aimable permission de l'artiste.

P. 63 : **Oliver Laric**, *Jüngling vom Magdalensberg*, 2016. Stereolithography

and selective laser sintering, polyamide, polished epoxy, TuskXC2700T, aluminum base/

Stéréolithographie et frittage sélectif au laser, polyamide, époxy brillant,

TuskXC2700T, base en aluminium, 255 x 45 x 45 cm. Unique.

Photo: Courtesy of the artist/avec l'aimable permission de l'artiste.

et constater qu'aucune de ces projections, ni même un hybride entre les deux, ne s'est jamais concrétisée. Ces avancées technologiques et les industries qui en découlent ont toujours été assimilées par le capitalisme néolibéral qui s'approprie inlassablement toutes les formes de désir, aussi imprévisibles soient-elles, pour les rediriger vers la voie royale de l'optimisation du profit et de la croissance infinie. L'apparition et l'accessibilité récentes de l'impression 3D semblent avoir suscité un enthousiasme qui permet de renouveler certains principes basés sur l'effet d'amélioration et d'émancipation des médias numériques. L'avènement généralisé des communautés de « fab labs » et des sites de partage de fichiers 3D, tels que Thingiverse, témoigne de cet engouement. C'est dans ce contexte que la récente publication *3D Additivist Cookbook* propose une réflexion critique rafraîchissante sur ce nouveau médium grâce à une analyse plurielle de ses ramifications théoriques, esthétiques et sociopolitiques, ainsi que de ses applications¹.

Si cette publication présente un vaste tour d'horizon des spécialistes et des principales pratiques de l'impression 3D (entre autres le bio-piratage, les outils de contre-surveillance, des réflexions philosophiques et géopolitiques sur le chevauchement entre l'extraction pétrolière et la fabrication de produits avec des matières plastiques, des projets provocateurs de rétro-ingénierie qui soulèvent des questions juridiques concernant la production de masse, des projets artistiques éco-activistes, des « readymakes » d'inspiration duchampienne, pour ne citer que ces exemples), c'est d'abord et avant tout en tant qu'intervention esthétique, agissant sur et par la forme matérielle des choses, que le *3D Additivist Cookbook* participe efficacement au renouveau qu'il promulgue. De format PDF 3D, cette publication répertorie plus d'une centaine d'œuvres 3D, d'essais et de fictions. Les divers projets et textes réunis dans les 360 pages numériques ou imprimées sur demande de l'ouvrage sont une réponse à l'appel contenu dans le *Manifeste additiviste* – publié en 2015 – « afin de repousser l'impression 3D et d'autres technologies dans leurs extrêmes limites, vers le domaine de la spéculation, de la provocation et de l'étrange² ». Les résultats obtenus comblent assurément ces attentes inspirées du *Manifeste accélérationniste*, mais l'intérêt premier du projet, selon moi, réside dans sa tentative de situer le médium sur les plans critique et historique, tout en le rendant concrètement fonctionnel dans le contexte où il se déploie. Un des aspects les plus fascinants de cette publication atypique et innovante est le fait que les œuvres 3D ne sont pas seulement présentées sous forme d'animations 3D, elles sont également accessibles sous forme de fichiers 3D pouvant être téléchargés et utilisés pour matérialiser ces objets, modèles ou designs à l'aide d'une imprimante 3D. Il ne s'agit donc pas simplement d'un livre de recettes où l'on trouve les ingrédients et les modes de préparation, mais d'une sorte d'entrepôt, voire d'un arsenal d'objets et de designs imaginés ou recyclés, prêts à être redéployés dans le monde physique. À cet effet, le *3D Additivist Cookbook* réussit à formuler un double discours : d'une part, un discours à connotation politique inspiré d'une réflexion critique et spéculative sur le médium et son enchevêtrement dans l'inévitable filet du capitalisme néolibéral financiarisé, et de l'autre, une vision ancrée dans l'esthétisme qui catalyse les actions « additives » de façon à amener des changements progressifs qui nous éviteront de frapper le mur vers lequel nous fonçons collectivement dans l'Anthropocène et qui réorienteront les choses dans une direction encore à découvrir.

Ce croisement additivist des postures politique et esthétique est directement mobilisé dans son émulation des fonctions de l'imprimante 3D – fondées sur un procédé additif qui procède par dépôt de couches de résine pour former des filaments – du fait qu'elle propose des actions et des réflexions « additives » incrémentales qui permettent d'imaginer des voies alternatives, plus viables, pour explorer la topographie incertaine du monde contemporain. En ce sens, le mode d'action additivist se situe à la jonction du politique et de l'esthétique, où l'agir sur et dans le monde (c'est-à-dire, le politique en tant que faire et mode d'intervention, et non en tant que programme à mettre en œuvre ou de situation à représenter), en fabriquant du sens et en partageant le sensible de manière spéculative (c'est-à-dire l'esthétisme, tel que l'entend Jacques Rancière), permet non seulement de résister aux forces qui étouffent la vie, mais d'élaborer des moyens de moduler et de maîtriser ces forces afin de libérer cette vie qu'elles gardent captive. Quelle serait d'ailleurs l'expression la plus parfaite de ces forces destructives et asphyxiantes sinon l'omniprésente et fondamentalement moderne matière plastique, dont les diverses manifestations produites en série, nous sommes avertis, sont susceptibles de provoquer un étouffement chez l'enfant peu méfiant ou d'asphyxier de vastes écosystèmes, tel qu'en témoigne le vortex de déchets du Pacifique Nord, dont la majeure partie serait constituée de plastique mis au rebut. Plusieurs textes du *3D Additivist Cookbook* font valoir l'intérêt du plastique en tant que matériau le plus couramment utilisé en impression 3D et en tant que métaphore de la complexe dynamique géopolitique directement ou indirectement liée au conglomérat de la consommation et de la production de pétrole industriel, qui est le facteur central de l'Anthropocène, ou du Plasticène, pour reprendre l'expression de Daniel Rourke dans son essai pertinent et incisif publié dans le *3D Additivist Cookbook*, dont il est le coéditeur³. Afin d'examiner comment ces questions prennent concrètement forme, je propose d'analyser brièvement deux projets d'impression 3D qui font appel au plastique comme matériau et comme métaphore afin d'ouvrir de nouveaux espaces de réflexion sur une articulation renouvelée entre l'esthétique et le politique.

Dans le projet en cours *Material Speculation : ISIS* (2015), Morehshin Allahyari, également coéditrice du *3D Additivist Cookbook*, recourt à la modélisation et à l'impression 3D pour recréer une sélection d'artefacts sculpturaux romains et assyriens – des villes de Hasra et de Ninive, respectivement – que le groupe État islamique a sauvagement détruits en 2015. Dans le cadre de ce projet de recherche, l'artiste offre un accès en ligne gratuit aux fichiers utilisés pour fabriquer les impressions 3D. Cette intervention symbolique ne prétend évidemment pas ressusciter les sculptures originales irrémédiablement perdues. Elle soulève plutôt des questions sur la façon dont on peut utiliser la technologie 3D pour répondre et résister à ces actes de barbarie. Moulés dans une résine diaphane, voire translucide, les artefacts reconstitués ne sont pas tant des répliques que des entités spectrales ambiguës à la fois physiquement présentes, en tant qu'objets imprimés, et absentes, en tant que fichiers virtuels immatériels sur Internet. Ce geste de résistance créative à la destruction culturelle suggère que seul un objet spectral permet de témoigner et de résister de manière créative à l'indicible violence qui est symptomatique de forces et de conflits géopolitiques bien plus vastes dans lesquels nous sommes tous empêtrés. Une logique

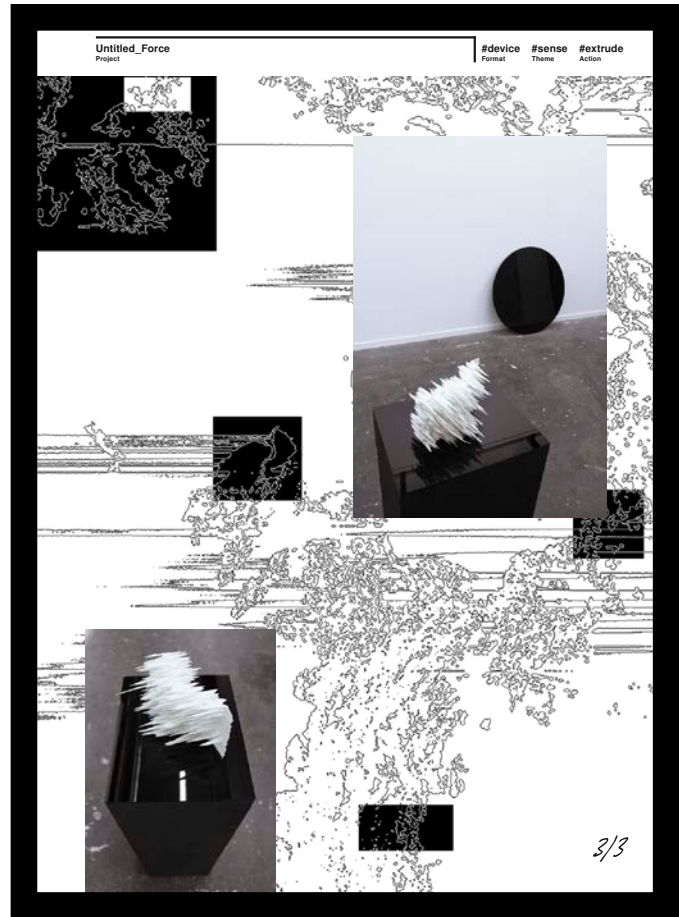




symptomatic of the far broader geopolitical forces and conflicts we are all enmeshed in. A similar logic of a spectral object, albeit with a less evident political resonance, is also operative in the practice of Austrian artist Oliver Laric, who has made extensive use of 3D photographic scanning, 3D printing and file distribution to question the status of sculpture and modalities of display and reproduction in the digital age.

For his recent exhibition *Photoplastik* at Secession in Vienna, Oliver Laric made scans of various sculptures from antiquity until today, for the most part located in Vienna.⁴ The photographic scans then were used to produce a wide range of sculptures of various sizes that were subsequently displayed according to a method of the artist's devising. However, a central component of Laric's work was not on view in the exhibition because it is available for free downloading online at a website where the artist made all the 3D files of the objects in the exhibition, as well as many others he scanned as part of his research. In fact, a considerable part of the artist's work involves negotiating with museum and collection institutions to ensure unrestricted public online access to the visual data he derives from their holdings. From exhibition to exhibition, Laric thus built up a considerable archive of files for viewing and eventual 3D printing. In proceeding in this manner, the artist examines the ambiguous status of the sculptural object in the age of 3D digital reproduction and worldwide file exchange. This not only troubles the ontology of the sculptural object, but also the institutional frameworks and modes of ownership associated with its conservation and distribution. Though clearly not the only one to raise these issues, through his exhaustive legal exploration of copyright issues and rigorous reworking of art historical display conventions, Laric is staking out new territory with his photo-plastic creations which transit spectrally between the virtual and the physical without belonging fully to either realm.

Both these projects underscore particular aspects of 3D printer technology and how it is redrawing traditional conceptions, regarding the production and distribution of objects. In sketching out the broader contours of this still emergent territory, while at the time providing means to deploy the 3D printer as a material and metaphor, they give concrete form to the interventions and reflections that are mobilized by the many contributors to the *3D Additivist Cookbook*. True to the addivist operative mode, the initiators and creators of the publication do not consider it the end result of a process, but rather the beginning of an ongoing endeavour to bring forth new forms via this emergent technology and, perhaps more importantly, to not cease speculating on ways to seize and use whatever instruments are necessary to inject new breath into shared imaginings and thereby counter the life suffocating forces pressing in on all sides.



Katy Connor, Project/projet : *Untitled Force*, 2016 in *3D Additivist Cookbook*, edited by/édité par Morehshin Allahyari and Daniel Rourke, p. 337.

1. *The 3D Additivist Cookbook* (PDF) (Amsterdam: Creators / Editors: Morehshin Allahyari and Daniel Rourke, Institute of Network Cultures), 2017.
2. Introductory statement to the #Additivism project. At: <http://additivism.org/manifesto> (last accessed on February 25, 2017)
3. "Becoming Horror in the Plasticene," Daniel Rourke, in *The 3D Additivist Cook*, 224.
4. Oliver Laric, *Photoplastik*, Secession, Vienna, April 22–June 19, 2016.

Bernard Schütze is an independent art critic and curator. His essays have been published in various art magazines, and he has written numerous catalogue articles and artist monographs. He also has given talks as part of several art-oriented events mainly in Canada and Europe. Originally from Germany, he lives and works in Montréal.

similaire de l'objet spectral – bien qu'on y trouve moins de résonance politique – est également à l'œuvre dans la pratique de l'artiste autrichien Oliver Laric qui fait largement appel à la numérisation et à l'impression 3D ainsi qu'au partage de fichiers pour interroger le statut de la sculpture et les modalités de présentation et de reproduction à l'ère numérique.

Pour sa récente exposition *Photoplastik*, présentée au palais de la Sécession à Vienne, Oliver Laric a numérisé diverses sculptures de l'Antiquité à nos jours, pour la plupart conservées à Vienne¹. Les numérisations photographiques ont ensuite servi à réaliser une grande variété de sculptures aux formats variés qui, par la suite, ont été mises en espace selon une approche élaborée par l'artiste. Cependant, une composante centrale de l'œuvre de Laric était absente de l'exposition, car elle peut être téléchargée gratuitement à partir d'un site Web où l'artiste a créé des fichiers 3D de tous les objets présentés dans l'exposition ainsi que plusieurs autres qu'il a numérisés dans le cadre de sa recherche. En fait, une bonne partie du travail de l'artiste consiste en des négociations avec les musées et autres établissements détenteurs de collections afin d'obtenir le droit de donner un accès en ligne sans restriction aux données visuelles qu'il tire des biens conservés par ceux-ci. D'une exposition à l'autre, Laric constitue donc d'importantes archives de fichiers à visionner et éventuellement à imprimer en 3D. Ce processus lui permet d'étudier le statut ambigu de l'objet sculptural à l'ère de la reproduction numérique 3D et du partage de fichiers à l'échelle mondiale. Cela bouleverse non seulement l'ontologie de l'objet sculptural, mais aussi les cadres institutionnels et les modes de propriété associés à sa conservation et à sa diffusion. Bien qu'il ne soit pas le seul à soulever ces questions, ses recherches juridiques approfondies sur les problèmes de droits d'auteur et les importants remaniements des conventions de présentation de l'art historique, Laric défriche de nouveaux territoires avec ses créations photo-plastiques qui transitent de manière spectrale entre le virtuel et le physique, sans toutefois appartenir pleinement à l'un ou l'autre de ces univers.

Ces deux projets mettent en évidence des aspects particuliers de la technologie de l'impression 3D, et comment celle-ci redéfinit certaines conceptions traditionnelles concernant la production et la diffusion des objets. En esquisant les grandes lignes de ce territoire encore émergent, tout en fournissant des moyens de déployer l'impression 3D en tant que matériau et métaphore, ils donnent une forme concrète aux interventions et aux réflexions apportées par les nombreux contributeurs au *3D Additivist Cookbook*. Fidèles au mode de fonctionnement additivist, les initiateurs et créateurs de cette publication ne la considèrent pas comme le résultat final d'un processus, mais plutôt comme l'amorce d'une action soutenue visant à générer de nouvelles formes grâce à cette technologie novatrice et, peut-être plus important encore, à poursuivre la spéculation sur les manières de profiter et d'utiliser tous les instruments qui s'imposent pour donner un souffle nouveau aux visions partagées, et ainsi contrer les forces suffocantes qui font pression de toute part.

Traduit par Nathalie de Blois

1. Créateurs/ Éditeurs : Morehshin Allahyari et Daniel Rourke *The 3D Additivist Cookbook* (PDF), Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2017.
2. Texte d'introduction du projet #Additivism. Site Internet : <http://additivism.org/manifesto> (consulté le 25 février 2017). [Notre traduction.]
3. Daniel Rourke, « Becoming Horror in the Plasticene », dans *The 3D Additivist Cook*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2017, p. 224.
4. Oliver Laric, *Photoplastik*, palais de la Sécession, Vienne, 22 avril – 19 juin 2016.

Bernard Schütze est critique d'art et commissaire indépendant. Ses essais ont été publiés dans plusieurs revues d'art, et il a écrit divers articles de catalogues d'expositions et des monographies d'artistes. Il a également prononcé des conférences dans le cadre de plusieurs événements artistiques, principalement au Canada et en Europe. D'origine allemande, il vit et travaille à Montréal.

Physique *versus* numérique : matérialisme digital ?

Entretiens avec Grégory Chatonsky et Dominique Sirois
par Nathalie Bachand

Lorsque l'on pense à la sculpture, ce sont les matériaux qui nous viennent à l'esprit en premier. Viennent ensuite les volumes, puis les techniques qui leur ont donné forme. La formule « sculpture numérique » évoque autre chose. On y perçoit l'addition d'une dimension. De manière spontanée, on pense à de l'immatériel : des images de synthèse, du virtuel, de la programmation comme des formules magiques. On voit des écrans, de la lumière qui en émane. Les matériaux du numérique sont avant tout des moyens de rendre visible ce dernier : des cadres et des boîtes de plastique ou d'aluminium qui contiennent les éléments électroniques nécessaires à l'existence du numérique. La matérialité du numérique se caractérise aussi par son affiliation à l'électricité : c'est sa principale condition d'apparition.

Le double entretien qui suit explore la relation symbiotique entre sculpture et numérique développée par le tandem Chatonsky-Sirois à travers leur collaboration ponctuelle. Plus spécifiquement, c'est en observant les projets *Télofossils*¹, *Mémoires éteintes*² et *Memories Center*³ qu'il est possible de mettre en exergue les liens entre sculpture et numérique qui se trouvent au cœur de leurs projets communs. Avec les artistes, nous avons souhaité réaliser ce double entretien de manière individuelle et avec des questions différentes pour chacun, recueillant ainsi deux points de vue distincts plutôt qu'une réponse concertée pour des questions uniques. Leur pratique respective individuelle reposant chacune sur les deux aspects qui nous intéressent, soit le numérique (Chatonsky) et la sculpture (Sirois), il nous a semblé pertinent d'offrir en parallèle leurs deux voix, doublant ainsi la perspective.

1. *Télofossils* est un projet d'installation de Grégory Chatonsky et Dominique Sirois, réalisé en collaboration avec Christophe Charles, présenté au Musée d'art contemporain de Taipei, en 2013, puis à Beijing et au Musée historique de Wuhan en 2015.

2. *Mémoires éteintes / Extinct Memories* est un projet d'installation de Grégory Chatonsky et Dominique Sirois, réalisé en collaboration avec Christophe Charles, présenté à iMAL à Bruxelles en sept.-oct. 2015.

3. *Memories Center* est un projet d'installation de Grégory Chatonsky et Dominique Sirois, présenté au Centre Clark, en sept.-oct. 2015, dans le cadre du Mois de la Photo à Montréal.

Grégory Chatonsky et Dominique Sirois, *Téléfossiles*, 2015, Unicorn Art Center (Beijing, Chine). Avec le soutien de l'Institut Français de Beijing. Photo : avec l'aimable permission des artistes.



Grégory Chatonsky et Dominique Sirois, *Extinct Memories*, 2015, IMAL (Bruxelles, Belgique). Avec le soutien du Musashino Art University, DICRéAM et CRSH. Photo : avec l'aimable permission des artistes.



ENTRETIEN AVEC
DOMINIQUE SIROIS
DE LA SCULPTURE
VERS LE NUMÉRIQUE

N. B. Je connais bien l'appartenance de votre pratique au monde physique : l'objet sculptural est omniprésent dans votre travail d'installation. Cependant, des éléments appartenant à l'univers numérique s'y retrouvent de plus en plus – notamment dans le cadre des projets réalisés en duo avec Grégory Chatonsky. Comment percevez-vous la présence du numérique dans votre pratique d'installation ? S'agit-il d'une infiltration naturelle ? Complémentaire ?

D. S. Plutôt naturelle, je dirais, comme un glissement vers une dimension qui était latente dans ma démarche. Si l'on aborde la question sur le plan du médium (numérique/analogique), ma pratique reste relativement traditionnelle, mais elle est tournée vers le présent où le numérique est devenu omniprésent dans nos sociétés. Les collaborations avec Grégory ont eu pour effet de potentialiser cet aspect par la présence concrète d'éléments numériques interagissant avec des volumes sculpturaux, mais avec aussi des problématiques qui s'y sont articulées. Ces projets communs ont d'abord pris forme avec un intérêt commun pour la destruction. J'ai fait un projet nommé *Archéologie mondialisée* (2011), présenté

au Lieu (Québec), où j'avais mis à l'état de ruine des objets pris uniquement au Dollarama®. Ce projet questionnait de façon spéculative une archéologie mondialisée à venir et, aussi, comment un objet de piètre qualité pourrait prendre de la valeur lorsque retrouvé des milliers d'années plus tard. Enfin, une critique de l'économie était aussi adressée par la mise en ruine anticipée à la manière des tableaux d'Hubert Robert qui critiquait certaines institutions ecclésiastiques par l'altération de bâtiments intacts. C'est à la suite de ce projet personnel qu'ont commencé nos collaborations, en incluant la dimension numérique à l'idée d'archéologie dans les projets *Télofossiles*, *Mémoires éteintes* et *Memories Center*.

N. B. Je remarque également la manière dont les références, dans votre travail d'installation, sont partagées entre le monde réel, physique, et le monde virtuel, numérique. Non pas que ce qui est numérique soit nécessairement virtuel, mais dans votre cas, je crois que l'usage du numérique renvoie souvent à l'univers spéculatif et, d'une certaine façon, virtuel. Votre travail se nourrit-il d'une forme d'opposition entre le numérique et le physique ? Ou bien agissent-ils chacun comme un filtre l'un pour l'autre ?

D. S. Dans mon travail personnel, ce questionnement peut se poser selon les projets. Par exemple, dans *Indice éternité* présenté à B-312, en 2016, dans la vidéo *The Making of Late Capitalism*, je superposais

ENTRETIEN AVEC
GRÉGORY CHATONSKY
DU NUMÉRIQUE
VERS LA SCULPTURE

N. B. Il n'est pas nécessaire de remonter très loin dans le temps pour découvrir que votre pratique artistique appartient surtout à l'univers numérique, et Internet en particulier. Si vous deviez lier votre pratique actuelle – notamment celle que vous partagez avec Dominique Sirois – à celle de vos débuts avec le collectif Incident.net (depuis 1994), par quels fils conducteurs passeriez-vous ?

G. C. Ma vocation pour l'art numérique (aussi problématique que soit cette terminologie) remonte à la visite des *Immatériaux* en 1985. J'avais 14 ans, et cette exposition pensée par Jean-François Lyotard m'a bouleversé parce que l'ordinateur n'était pas abordé comme une question d'ordre technique, mais sensible. Je crois que, depuis lors, je tiens le fil de cette émotion qui vient troubler la limite entre la technique et l'être humain. La machine touche l'être humain dans ce qu'il a de plus personnel et de plus anonyme, les oppositions entre la froideur technique et la chaleur anthropologique, le prétendu immatériel numérique et la matérialité de la chair s'effondrent. C'est cette zone grise que j'explore de projet en projet. Il a fallu attendre près de 20 ans pour que le milieu de l'art intègre pleinement le monde après le digital.

N. B. Aussi, quand je mentionnais l'appartenance de votre pratique à Internet, c'est autant en termes de forme que de contenu, et bien sûr de médium et/ou de matériau. D'ailleurs, Internet est-il un médium – un médium numérique ? Qu'est-ce qu'Internet – ou que n'est-il pas – dans votre pratique ?

G. C. J'aurais du mal à définir Internet comme un médium, car je reviendrais à une logique moderniste inspirée par Greenberg définissant la souveraineté de l'art comme autonomie du médium. Le réseau doit être envisagé comme intégralement matériel, car je ne comprends pas ce que l'immatérialité pourrait bien désigner. Internet est plus qu'une partie du monde, il est ce qui fait que le monde devient monde, la manière dont il se mondialise, et c'est pourquoi il est devenu une source d'inspiration privilégiée pour les artistes. Si le monde se mondialise, c'est qu'il n'est pas encore monde, il est en train de le devenir. Internet permet d'ouvrir cette genèse continuée du monde. Il marque aussi, dans ma pratique, une forte relation à l'espace et à la sculpture. Si le 20^e siècle a poussé le temps à son extrémité par le cinématographe, Internet privilégie l'espace. On peut décrire un film temporellement, mais un site se décrit spatialement.

des images de données de flux boursiers à des plans macros de minéraux. Filmés au Musée de la nature à Ottawa, ces spécimens avaient été choisis puisqu'étant à la base de certains composants informatiques. Ces associations peuvent amener une tension au plan temporel entre des matières qui sont là depuis le début des temps et l'usage contemporain qu'on en fait comme dans la chanson *The Modern Things* de Bjork : « All the modern things/Like cars and such/Have always existed/They've just been waiting in a mountain/For the right moment ».

Un contraste d'éléments temporels était aussi palpable dans la deuxième version de *Télofossiles* présentée à Unicorn Center for Arts à Beijing. Dans le site archéologique du futur qu'on avait élaboré, Grégory et moi, se retrouvaient des objets caractéristiques de notre époque, dont des pièces automobiles et informatiques. On avait ajouté des éléments plus traditionnels repérés dans les marchés de la ville, dont une planche à laver en bois et un bloc de charbon pour la cuisson. Comme on le sait, ce pays a vécu une forme de condensation temporelle entre une période traditionnelle et une mondialisée, brouillant la lecture univoque qu'on peut faire du présent.

Ta question m'amène enfin à un autre enjeu qui était présent dans *Télofossiles*. Les pièces enfouies du site fictif pourraient être perçues comme des coquilles vides en l'absence d'une technologie compatible pouvant en lire les données. Devant la quantité astronomique de données générées aujourd'hui sur Internet, on pourrait penser que

le futur sera marqué soit par l'amnésie la plus totale ou au contraire, l'hypermnésie sociale. Il y avait donc ce double potentiel de l'objet informatique qui était considéré.

N. B. Donc un « objet informatique » qui serait soit vidé, soit saturé de sa substance numérique – la désunion-réunion du sculptural et du numérique comme un indice du passage du temps... ? Comment s'articule ce lien objet-sculpture/informatique-numérique dans *Mémoires éteintes* ?

D. S. Les premières versions de nos collaborations étaient plus apocalyptiques et opéraient conceptuellement un décentrement de la perception humaine. Tous ces objets enfouis étaient pensés dans un état de solitude et d'éternité minérale. Par contre, avec *Mémoires éteintes*, on mettait en scène la lecture des données d'objets technologiques. Dans les deux versions de ce dernier projet, il y avait la rencontre de trois éléments. D'abord, des formes inspirées de racks de serveurs, ensuite le fait de les positionner dans une matière rocheuse et, enfin, des vidéos qui en étaient extraites.

La version présentée à l'IMAL, à Bruxelles, prenait pour sujet un fragment de fermes de serveurs de Google. On avait imaginé une catastrophe faite d'inondations et de sécheresses atteignant la Californie. On a donc travaillé avec une palette de couleurs

N. B. Lorsque vous parlez de ce lien étroit avec la sculpture, ce que je vois surtout, c'est un effet de contraste, une opposition, mais je comprends aussi que cette opposition constitue une forme d'échange, de dialogue entre l'objet matériel et son vis-à-vis codé. Comment se déploie ce dialogue dans le contexte de vos projets communs ?

G. C. On fait comme si le digital était immatériel et appartenait à un autre monde, mais c'est tout aussi illogique que de penser que les pommes de Cézanne seraient immatérielles parce qu'elles ne sont pas de « vraies » pommes et qu'elles sont constituées de pigments de peinture. Le Web est une structure matérielle (centre de données, disques durs, câblages, infrastructures, etc.) qui est occultée, et dont le résultat est ensuite interprété par les internautes pour produire des représentations mentales : par exemple, un chat sur YouTube. Il faut donc faire le couplage entre ces deux faces. Il n'y a que de la matérialité qu'on se représente de façon différente.

Les collaborations ont souvent débuté par une recherche personnelle. Par exemple, le point de départ de *Télofossiles* fut la création, en 2011, d'une navigation infinie sur une planète désertée (<http://chatonsky.net/landfill>). Puis, j'ai lu *Après la finitude* de Quentin Meillassoux, qui m'a bouleversé. Mon intuition était de placer l'observateur dans l'horizon de la disparition de son espèce. Dans quelques milliers d'années, l'humanité aura disparu, et une autre intelligence viendra sur la surface de la Terre, creusera et découvrira les restes de ce

que nous avons été : des millions d'objets identiques produits par l'industrialisation. Quelle image cette intelligence pourra-t-elle se faire de ce que nous avons été ? Quel regard pouvons-nous jeter sur l'anticipation de notre extinction ? Comment cette spéculation peut-elle mettre à distance et nous permettre de mieux comprendre notre présent ? Comme dans le cas du chat sur YouTube, il y a un couplage entre un dispositif artistique et une représentation (l'extinction anticipée de l'espèce humaine); ce couplage est la fonction même de l'imagination.

Le dialogue commence donc le plus souvent par un travail visuel, et le désir d'un espace plus complet apparaît. Ce fut le cas pour *Memories Center* (<http://chatonsky.net/memories-center>), qui a d'abord existé sous une forme visuelle autonome, ou du prochain projet sur Kim Kardashian (<http://chatonsky.net/perfect-skin-2>). La sculpture est peut-être une manière de continuer à imaginer une image en la complétant par une atmosphère : je te donne une image, réponds-moi par un espace. Ce n'est pas une illustration ou une traduction entre l'un et l'autre, mais un couplage, comme si certaines images numériques (particulièrement 3D) contenaient déjà une potentialité d'espace. L'image devient alors une matière dont la forme est l'espace sculptural.

désertiques et on a enseveli dans le sable des unités de serveurs inspirés d'un modèle de Google Sketchup. Autour de ces éléments sculpturaux, il y avait des écrans suspendus présentant différentes vidéos, dont des numérisations 3D de l'installation d'un centre de données. Cette modélisation était animée un peu comme si elle était analysée ou scrutée par une intelligence supérieure.

Dans la version à La Chambre blanche, ces mêmes éléments se retrouvaient dans une mise en relation plus libre. Dans l'ensemble de ces projets en duo, on met en place des éléments avec lesquels on joue ensuite. On se donne une certaine liberté même si la lecture est parfois moins évidente en terme de narration. Le travail devient finalement assez formel. Comment donner forme au scénario imaginé ? Et quelle atmosphère voulons-nous créer ? Ce sont quelques-unes des questions qui nous habitent dans le processus.

Nathalie Bachand est auteure et commissaire. Activement impliquée dans le milieu culturel, elle est actuellement chargée de développement pour Eastern Bloc.

Dominique Sirois vit et travaille à Montréal, elle détient une maîtrise en arts visuels de l'UQAM. Sa pratique se déploie à travers un large éventail de médiums. Ses projets créent des espaces mentaux, une construction faite de liens et d'analogies entre des références souvent économiques, esthétiques et archéologiques. Son travail a été diffusé dans de nombreuses galeries au Canada. Elle a fait plusieurs expositions et résidences à l'étranger, dont des collaborations avec l'artiste Grégory Chatonsky.

Grégory Chatonsky est un artiste franco-canadien né à Paris en 1971. Il fonde incident.net en 1994, l'un des premiers collectifs de netart et interroge depuis lors les implications ontologiques et existentielles du réseau. Il articule différents médiums, que ceux-ci soit numériques ou autres, pour créer des environnements globaux. Ces dernières années, il aborde la relation entre les données massives et l'extinction de l'espèce humaine. Après avoir enseigné plusieurs années à l'UQAM, ses recherches sur l'imagination artificielle se poursuivront à l'École normale supérieure de Paris.



Grégory Chatonsky et Dominique Sirois, Tombée, 2015; en arrière-plan, Locoon, 2011, Unicorn Art Center (Beijing, Chine). Avec le soutien de l'Institut Français de Beijing. Photo : avec l'aimable permission des artistes.



Grégory Chatonsky et Dominique Sirois, Memory Center, 2011, Centre Clark (Montréal, Canada). Avec le soutien du CRSH et d'Hexagram. Photo : avec l'aimable permission des artistes.





Erika Lincoln, *HammerCloud*, 2014. 3D scanned and 3D printed sculpture, gypsum powder and binder, silver paint, 360 x 200 x 140mm. Photo: Erika Lincoln.
Erika Lincoln, *WhaleCloud*, 2015. 3D scanned and 3D printed Blue whale model, gypsum powder and binder. Dimensions: Scalable. Photo: Erika Lincoln.



Machine Edge: An interview with Erika Lincoln

Cliff Eyland

C. E. You are known to your peers as a high-tech artist, artists are never at the cutting edge of technology—it's the military industrial simplex (my term) that always gets there first. Thoughts?

E. L. You need to define for me what you mean by "high-tech" because it can mean different things: for example, communication technologies, scientific endeavours or theoretical ideas. And, I think art can be high tech. As for cutting edge technology and artists, I think you are mistaken, considering there are residencies such as Collide at CERN and with the European Space Agency, which places artists in facilities where cutting edge technologies are in use, and cutting edge ideas are being developed.

C. E. I wonder if you might tell me about your art processes and materials since the beginning, and I don't mind a long answer. Did you start as a sculptor and then move into machines from there? I'm trying to get a sense of your development as an artist, a sense that might not be easily discernible from a CV.

E. L. I started creating sculpture with found objects and assemblages and then progressed to making kinetic pieces using simple on/off switches with bells and motors, focusing on cause and effect. I also began using video to document myself performing with the objects I was making. I was interested in the idea that exhibiting the objects together with the video could create a space of a continual present (for lack of a better term), with the concept of a time loop having the objects existing both as video and as sculptural element.

When digital video editing became more accessible, I made a bit of a conceptual shift, in that once digitized, everything became numbers and values. This led to a move to interactive installations in which my objects became sensors or triggers, that is, ways to interface with digitized video files in the computer. Now, the performance with the object was left to the viewing audience. Then I moved from the closed loop of videotape to the openness of the computer program.

I'm still working with computers and I'm now using CNC machines and 3D printers to make my sculptural work. Because I'm still engaged by the concept of moving between the digital and the material world, some of the ideas that interest me now are concepts related to potentiality, accumulation, and reconfigurability.

C. E. I was really taken with your show at the Winnipeg Art Gallery. The machines were beautiful and they worked!

E. L. Thanks Cliff. Working in robotics and electronics can be challenging but that is the nature of the medium. I approach each piece from the perspective that it will at some point experience a failure of some kind, either electronic or mechanical. It's a matter of, well, matter. I particularly embrace this element and let it become part of the work by building in redundancies and spare parts that are easily swapped out, or by just letting a machine crash, albeit in an anticipated manner. It's a conceptual element for me. Don't forget paintings, drawings, traditional materials; these things break down as well, just at a slower rate.

C. E. Winnipeg has only a few artists who work in your realm—I'm thinking of Ken Gregory and Reva Stone. Who are your community?

E. L. Yes. I have been mentored by and worked with both Ken and Reva. And while the local community is small, I have a larger community of peers across Canada and around the world.

C. E. You have a studio but you also produce things elsewhere because you do not, for example, own a 3D printer. What is a typical studio day for you?

E. L. I've been able to maintain a studio since I left school. Since the opening of the North Forge, Winnipeg's makerspace, I do spend time there as well. Winnipeg is lucky because North Forge is very accessible, well funded and well equipped. When it comes to 3D printing, I did not go the route of buying/building my own machine mainly because the output quality is limited and at North Forge, I have access to industrial 3D printers. I also made a point of inserting myself in the makerspace community both as an artist and a woman as there is a tendency for makerspaces to be commercially oriented and male.

C. E. What strikes me about your latest work is how handmade it looks, more art nouveau than space station. Maybe we expect that artists who use 3D printers will make little machines and not organic-looking sculptures.

E. L. Careful planning of the geometry and strategic placement of dissolvable support material are key to the organic, non-mechanical look and feel of my 3D prints. The works from my CloudSeries do have that organic look to them in both shape and texture. I used a hole filling algorithm in a reverse engineering software to close the 3D scans, which resulted in some really pleasing shapes. I printed them using a machine that binds gypsum powder with superglue, which gives the sculptures a texture similar to sandstone or clay. I prefer this type of printing to plastic extrusion. And, as machine designs and materials become more advanced, so will my work.

C. E. Could you walk us through how you work with machines? What's the process, and the thinking behind the process?

E. L. My approach to 3D printers and scanners is the same as how I approach most machines, I learn how to operate them in the standard ways, and I get an understanding of all the elements such as the software, hardware and in 3D printing the output materials. It doesn't take long for me to start thinking about how to use the machine in an alternative way. It's interesting I don't set out to "hack" the machine rather I exploit its capabilities. For example, there's a machine I use that can be programmed to stop at different times in the build, once I learned that I realized I could create voids in my models in which things could be inserted during the printing process. Another thing with 3D printing that I really like is the process of extrusion as a concept. The durational element, something built over time, this is where I want to push my 3D printing. Instead of trying to build a static object from a 3D computer model, what would it look like to extrude an evolving process? Is it possible, I would like to figure out how to make a machine that responds in real-time to a changing process, what would the outcome be, what forms would emerge?

Cliff Eyland is an artist, writer and curator. He lives in Winnipeg.

Erika Lincoln is a Canadian artist whose practice is centred around digitization. Through her work, she traces the process of digitization by way of iterations alternating between the material and the digital, pausing at different points along the way. Erika manifests this process by creating installations, sculptures, and videos, using elements of interaction, duration, automation and movement. Her work has been shown in media art festivals, museums, and galleries in Canada, Europe, the United States and Australia. Over the past 15 years, Erika has been awarded several grants from The Canada Council for the Arts and The Manitoba Arts Council. She has participated in residencies at the Banff New Media Institute in Canada and Medialab Prado in Spain and at the City of Winnipeg's Planning Department.

La littorale #6 : l'art à la plage

BIENNALE INTERNATIONALE D'ART CONTEMPORAIN
ANGLET - CÔTE BASQUE

André-Louis Paré



Dans les pays où la politique culturelle favorise la démocratisation de l'art, des événements présentant un choix d'œuvres d'artistes contemporains dans l'espace public sont relativement fréquents. Mais lorsque ces événements s'immiscent dans un espace dédié principalement aux loisirs qu'offre la plage, le phénomène devient plutôt rarissime. C'est pourtant l'idée originale de la biennale d'Anglet. Située entre Biarritz et Bayonne, et partageant plusieurs kilomètres de la côte Atlantique, la commune d'Anglet propose, depuis 2005, une biennale d'art contemporain en plein air¹. Chaque édition présente les œuvres d'environ une douzaine d'artistes installées dans un environnement propice aux vacances.

Pour cette récente édition, intitulée *Rivage – Rivages*, le commissaire Paul Ardenne, historien de l'art et auteur de nombreux essais, dont *L'art contextuel*², a voulu souligner, sous différents aspects, les préoccupations que peut générer le rivage comme frontière liquide. Mentionné deux fois dans le titre, dont l'un est au pluriel, le mot « rivage » réfère autant à un lieu de loisir qu'à un espace de vie de plus en plus menacé. Dans ce contexte, la plage perd de sa superbe. Elle ne représente plus la liberté retrouvée, comme le sous-entendait un célèbre slogan de Mai 68; bien au contraire, la plage est aujourd'hui un territoire qui doit défier les forces « naturelles » causées par les changements climatiques.

Aire de loisir/aire de jeu

Pour la majorité du public, la plage signifie encore et surtout un lieu de villégiature. Avec la mer et le son envoûtant des vagues, son sable chaud, la plage, comme « construction sociale et culturelle³ », favorise depuis plus d'un siècle le tourisme balnéaire. Aussi, la plupart des œuvres exposées se devaient de proposer un aspect visuellement attrayant, même si elles ne sont pas sans susciter des interrogations. Pour le collectif Art nOmad, il s'agissait surtout d'animer des groupes de discussion autour de l'idée de création. Intitulée *Accroche-Cœurs*, leur installation participative se voulait un clin d'œil à une légende locale, celle de la grotte de la Chambre d'Amour où deux jeunes amants furent, dit-on, engloutis par l'océan. Faite en métal et permettant d'y accrocher des vœux, l'œuvre en forme de deux cœurs entrecroisés avait pour prétexte la participation populaire. À ce jeu qui incite au partage ou à l'échange, l'œuvre de l'artiste Benedetto Bufalino, intitulée *Terrain de Sport*, semble toute désignée. Située dans un secteur de la plage dédié au volleyball, elle pouvait être utilisée afin d'y jouer en équipe. D'une superficie de vingt mètres sur trente, l'œuvre invite certes à la participation, mais les murets tout blancs qui dessinent les contours d'un jeu improbable pouvaient aussi s'avérer un obstacle. Connu pour ses œuvres d'art public, où l'utilité de certains objets est détournée, Bufalino aime susciter l'étonnement, celui que provoque l'extraordinaire, ce hors norme qui fait sourire.

Or justement, le tourisme balnéaire aime profiter de ces instants de bonheur que lui offre le paysage maritime. Au premier coup d'œil, les faux palmiers colorés de Laurent Perbos ont tout pour plaire. Ayant pour titre *Floride*, ils suggèrent ces images de cartes postales

qui nous font rêver de la vie béate sous les tropiques. Toutefois, dans leur représentation kitsch, ces arbres exotiques fabriqués d'étais de chantier et de frites de piscine multicolores s'accordent surtout à une société de loisirs qui rime avec le consumérisme. Le spectateur aurait beau être d'abord séduit par ces « palmiers » de pacotille, il n'en demeure pas moins qu'au-delà de leur aspect joyeux, ces arbres artificiels, faits en partie de caoutchouc, peuvent aussi souligner le fragile équilibre écologique d'un environnement de plus en plus pollué.

Climat atmosphérique/Climat politique

L'idée que nous sommes entrés dans une ère géologique désignée d'Anthropocène fait de moins en moins de doute⁴. Elle correspond à une époque où les activités humaines ont eu un impact significatif sur l'écosystème terrestre. Au sein de cette nouvelle époque, les nuages ont beau encore nous faire rêver et stimuler par leur forme l'imagination, ils sont aussi des éléments de la nature qui peuvent contribuer au réchauffement de la planète. Certes, l'œuvre *Django* de l'artiste Fabrice Anglade, en rappelant un cumulus annonciateur de beau temps, est loin d'être menaçante. Elle rappelle plutôt la douceur méditerranéenne. Mais la menace peut se présenter autrement. La plage est un territoire facile à conquérir en temps de conflit. Historiquement, il est propice aux invasions. Lors de la Deuxième Grande Guerre, les forces d'occupation allemande ont érigé sur toute la côte atlantique des bunkers. Un de ces bunkers se trouve à Anglet à l'embouchure du fleuve Adour. De là l'intérêt pour l'artiste turque Kemal Tufan d'y installer une œuvre nommée *U-boat*. Avec sa forme suggérant un sous-marin, Tufan transforme cette structure oblongue en un symbole de paix. Grâce à la collaboration

d'un organisme d'entraide de la région angloise, il l'a recouverte de différents vêtements multicolores. Contrairement à ces engins militaires propulsés par des réacteurs nucléaires, l'œuvre *U-boat* de Tufan symbolise le partage et la coopération. Elle suggère l'importance de se doter d'une écologie politique par laquelle il est permis d'espérer une autre façon d'habiter le monde.

C'est, bien sûr, dans cet horizon que les artistes Lucy + Jorge Orta du Studio Orta s'exécutent. Pour la biennale, ils ont installé une œuvre appelée *Unité d'intervention mobile*. Il s'agit d'un ancien véhicule de l'armée transformé et équipé d'objets et de matériaux de survie (civières, lits de camp, bouées, seaux, bidons). Elle s'insère dans un projet plus vaste : le bureau de délivrance de passeport international Antarctique. Connu comme un continent dédié à la science, à la préservation des ressources naturelles et à la biodiversité, l'Antarctique représente un symbole puissant, une utopie d'un monde sans frontières. Mais pour l'heure, *Unité d'intervention mobile* nous renvoie à un de ces modules proposés par les artistes et destinés à faciliter l'autonomie et la mobilité des personnes. Elle rappelle que nous ne sommes jamais tout à fait à l'abri des situations malheureuses. D'autant que, non loin de là, une des œuvres fortes de cette biennale a pour titre *Exit Light* d'Andrea Mastrovito. Elle se présente sous forme de quelques statues rappelant

des migrants rescapés de la mer; sinon, des victimes d'intempéries venues s'échouer sur la plage. Ces sculptures de sable constamment ravagées par l'eau et le vent ont, à quelques reprises, été refaites afin de ne pas disparaître trop rapidement. Pour faire écho à ces statues, à la vie précaire, on pouvait voir, dans le parc écologique Izadia, l'œuvre *Enlèvement* de Rachel Labastie. Faite de terre crue, modelée à la main par l'artiste, celle-ci représente une embarcation semi-enfouie dans le sol, celui qui exprime notre lien physique au seul monde qui nous est cher.

Disparaître/Renaître

Depuis plusieurs décennies, les plages d'Anglet, réputées pour le surf, subissent les contre coups du développement industriel. Sans être en péril, la situation ne va pas en s'améliorant. Dans ce contexte, l'invitation faite à l'artiste Shaun Gladwell pour y présenter une série de sept vidéos où l'océan est donné en spectacle était bienvenue. D'autant que l'artiste, déjà habile en planche à roulettes, est lui-même un surfeur aguerri. Parmi ses vidéos présentées dans un petit conteneur se trouvait *Storm Sequences* (2000) dans lequel l'artiste sur sa planche effectue des mouvements chorégraphiés près d'une mer agitée. On pouvait y voir aussi *The Flying Dutchman in Blue* (2013) qui reprend un opéra de





Benedetto Bufalino, Terrain de Sport, 2016. Briques de constructions, enduit blanc, 450 m². Photo : Karine Pierret-Delage.

Richard Wagner, mais en y substituant des surfeurs aux marins. Par son immensité, son aspect inconnu, l'océan fascine; mais de nos jours, il n'est plus seulement objet de représentation en peinture, il est source de nombreuses préoccupations. Si, dans les vidéos de Gladwell, une dimension romantique se dégage, nous sommes – il me semble – loin de celle d'Henry David Thoreau qui promulgue un paradis à reconquérir et auquel se réfère l'artiste Conrad Bakker avec sa réplique de la célèbre cabane du poète présentée dans le parc écologique Izadia.

Sans être un désir de ce qui fût, le romantisme suppose un désir d'absolu. Et si on se fie aux poèmes que nous livre l'artiste Robert Montgomery, ce désir sera précédé par de grands bouleversements. Inscrits sur le haut d'une immense scène extérieure, il est question de renaissance sur fond de perte, de renouveau « après l'âge du pétrole ».

Il est question aussi de terre sans frontières. Ces poèmes, illuminés la nuit, nous parlent de ces moments d'après, ceux que nous redoutons et que nous espérons⁵. On le comprend, la catastrophe évoquée dans ces poèmes s'ouvre sur des temps nouveaux; or, ce n'était pas le cas d'une œuvre intitulée *8 minutes* du duo polonais C. T. Jasper et Joanna Malinowska. Le titre réfère au fait que si le Soleil est détruit, nous le saurons après huit minutes. Les artistes avaient prévu détruire cette œuvre lors d'une performance pendant la biennale, elle a malheureusement brûlé accidentellement la veille du vernissage.

Développé il y a quinze ans par le commissaire Paul Ardenne, l'art contextuel visait essentiellement des pratiques qui engagent la création artistique « en milieu urbain, en situation, d'intervention, de participation ». Avec cette 6^e édition de la biennale d'Anglet, l'art contextuel élargit son



territoire en reconnaissant l'apport, devenu important, des questions d'ordre environnemental au sein de l'art contemporain⁶. Et ces questions éthiques ne sont pas à envisager depuis un autre rivage, celui qui nous permettrait tout bonnement de regarder les choses de l'extérieur; bien au contraire, ce rivage est bel et bien le nôtre de sorte qu'une exposition d'œuvres d'art en plein air doit autant faire plaisir à voir qu'à faire ressentir des idées, des sentiments qui puissent éventuellement nous rendre meilleurs.

1. Pour son édition 2016, qui a eu lieu du 26 août au 2 novembre 2016, la biennale d'Anglet a pris pour la première fois le nom La Littorale. Pour la programmation complète et pour visionner les vidéos présentant la proposition du commissaire et les artistes : <http://www.lalittorale.anglet.fr/>

2. Paul Ardenne, *Un art contextuel : création artistique en milieu urbain, en situation, d'intervention, de participation*, Paris, Éd. Flammarion, 2002.

3. Jean Rieucou et Jérôme Lageiste, « La plage, un territoire singulier : entre hétérotopie et antimonde », *Géographie et cultures*, n° 67, 2008. En ligne : <https://gc.revues.org/995?lang=en>

4. Christophe Bonneuil et Jean-Baptiste Fressoz, *L'événement anthropocène. La Terre, l'histoire et nous*, Paris, Seuil, 2013.

5. « Et les hommes créeront de nouvelles littératures et l'âge du pétrole sera oublié et nous redeviendront (sic) sable et nos mots oubli ». « De nouveaux pays apparaîtront sur les hauteurs, là même où ils étaient quelques-uns à se réunir dans leur monde posséder des terres sera illégal ».

6. Voir le dossier n° 110 (Printemps -Été 2015) de la revue *ESPACE art actuel*, ayant pour thème : « Les formes de l'écologie / Forms of Ecology ».

André-Louis Paré est critique d'art et commissaire indépendant. Il est directeur et rédacteur de la revue *ESPACE art actuel* depuis décembre 2013.

P. 80 haut : Kemal Tufan, *U-Boat*, 2016. Bas : Studio Orta (Lucy + Jorge Orta), *Unité d'intervention Mobile*, 2016.
 P. 81 : Rachel Labastie, *Enlèvement*, 2016. Terre crue, 10 x 4 m. Photos : Karine Pierret-Delage.
 P. 82-83 : Andrea Mastrovito, *Exit Light*, 2016. Coques en plastique, sable. Photo : ALP.







Dominique Sirois : *Indice éternité*

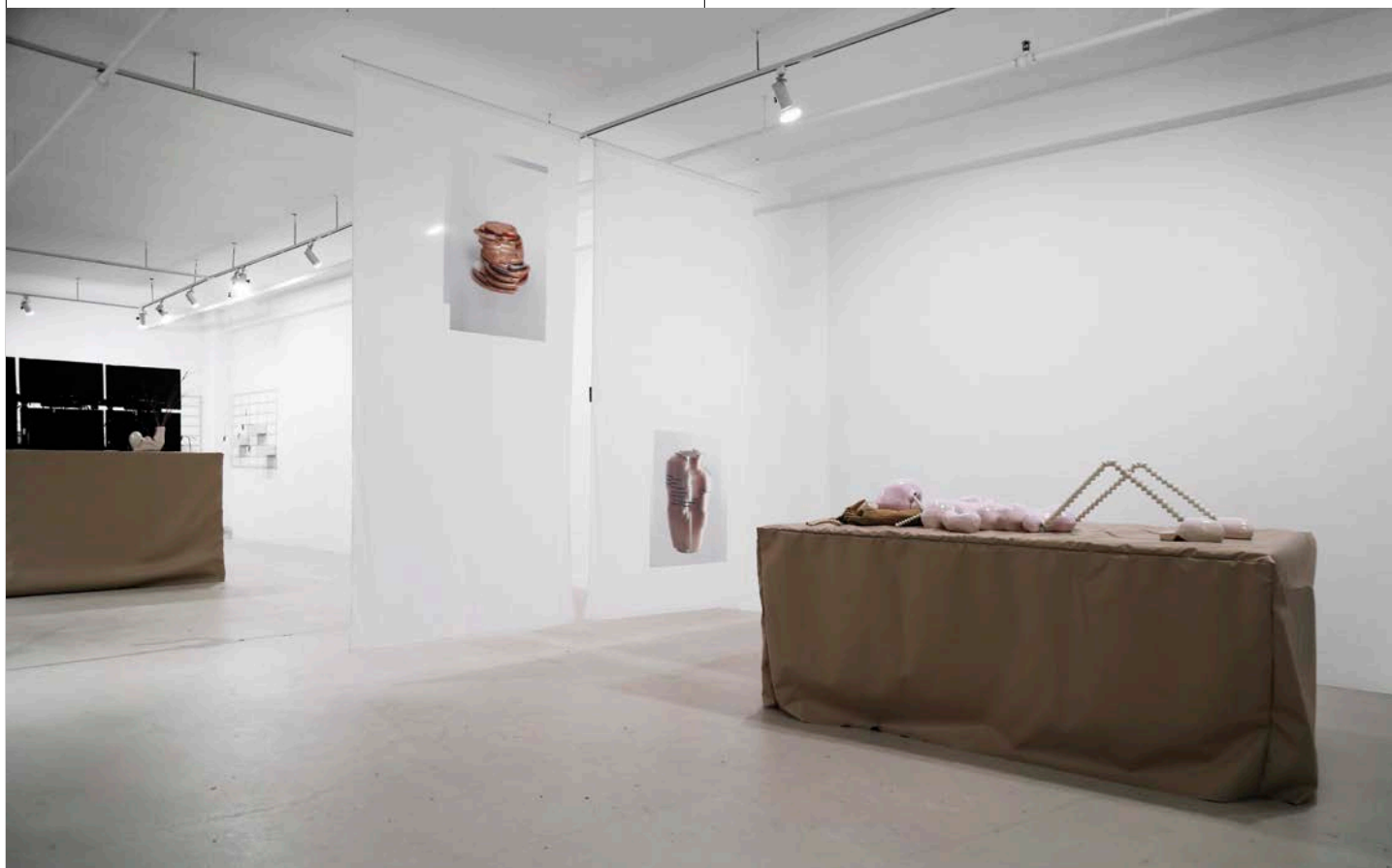
Pierre-Alexandre Fradet

**GALERIE B-312
MONTRÉAL
17 NOVEMBRE –
17 DÉCEMBRE 2016**

Ce n'est pas le moindre des lieux communs de l'art contemporain que de vouloir sortir le public de sa zone de confort. Avec *Indice éternité*, magnifique exposition présentée à la Galerie B-312, Dominique Sirois prend le contrepied de ce désir répandu en nous faisant ressentir un étonnant confort devant la mort. Non pas qu'elle s'en tienne à réitérer le constat fataliste selon lequel l'être humain est appelé à mourir et doit apprendre à vivre avec l'imminence de son trépas; mais, à l'instar du regretté Thierry Hentsch¹, elle étire et raconte la mort elle-même, la dévoilant comme un phénomène parmi d'autres, que le commun des mortels a toutefois tendance à refouler. Signée par Olivier Alary et Alain Lefebvre, l'ambiance musicale est exemplaire à ce titre. On y plonge comme dans des eaux calmes et rassérénantes. Au lieu de recourir à une trame délibérément irritante, l'exposition emploie un fond sonore discret qui est de l'ordre de l'invite.

Mais l'invitation lancée ici n'implique en aucune manière que l'artiste renonce à porter un regard critique sur son objet. Tout au contraire, Dominique Sirois fait saillir les absurdités liées à l'extension de la vie par la technologie. Sur un meuble central et au sein d'une pièce adjacente, on rencontre des tableaux d'indices boursiers puis une avalanche de chiffres et de formules en tout genre. L'obscurité de cette alcôve révèle le côté sombre des intentions de « *Mimesis Trinity* », une entreprise fictive censée permettre aux gens bien nantis, grâce à une technologie transhumaniste, de prolonger leur vie pour continuer à jouir de leur capital. Une vidéo, diffusée au fin fond de la pièce, dévoile le genre d'individu qui serait en mesure de bénéficier de ce genre de service : il s'agit, sans grande surprise, d'un homme blanc cravaté, égérie du néo-capitalisme. Alors que Dominique Sirois avait déjà posé la question de savoir à quoi pourrait ressembler le monde sans l'être humain, dans le cadre des projets *Extinct Memories II* (2015) et *Telofossiles II* (2015) réalisés avec Grégory Chatonsky, son interrogation porte ici davantage sur les entreprises qui visent à pérenniser l'humanité, ou du moins *certain*s membres de l'humanité.

Sur une table beige située non loin de l'installation vidéo et dissimulée derrière une cloison gisent les parties d'un corps humain désarticulé. On croit apercevoir ici l'exemple même de corps que pourraient se voir attribuer les clients de *Mimesis Trinity* afin d'atteindre l'immuabilité. Que ce corps soit constitué de faïence n'est pas sans raison : cela permet d'exprimer le raffinement particulier auquel prétendent ces clients, mais aussi, et surtout, leur vulnérabilité. Paraissant à la fois soigné et cassable, élégant et fragile, le corps des usagers reste



forcément sous la tutelle des responsables de l'entreprise même si, une fois les parties du corps assemblées en vue d'en assurer la subsistance, rien n'interdit que des problèmes financiers ou un effort de rationalisation ne puissent conduire l'entreprise à supprimer différents assemblages. Même ce qui semble éternel demeure susceptible de périr.

Si l'art contemporain et l'art populaire se saisissent de plus en plus du thème du prolongement de la vie (on pensera, ici, notamment à l'épisode « Be Right Back » de la série télévisée *Black Mirror*, où un système est développé, à partir des activités électroniques d'une personne décédée, recréant virtuellement le défunt), ce thème ne relève plus de la pure science-fiction puisque des organisations bien réelles travaillent déjà à rendre l'immortalité possible comme, par exemple, pour *2045 Initiative*, association à but non lucratif dont l'un des objectifs est de parvenir à transférer la personnalité d'un être humain au sein d'un robot humanoïde. On ne s'étonnera donc pas de rencontrer, aujourd'hui, des travaux qui dénoncent les contrecoups associés à la « société post-mortelle² », pour reprendre l'expression de la sociologue Céline Lafontaine. Dans le cadre d'une importante table ronde tenue à l'Université Laval, en 2014, et qui avait pour titre « Jusqu'où repousser les limites du corps humain ? », celle-ci ainsi que les philosophes Thomas De Koninck et Gilbert Hottois avaient justement à se prononcer sur la valeur éthique du transhumanisme.

Attentive à l'accroissement des injustices sociales qui en découlent, elle avait alors tiré à boulets rouges sur le phénomène avant même que Thomas De Koninck ne formule ses propres remarques critiques qui soulignaient, entre autres, l'importance de ne pas occulter le potentiel humain. Quant à Gilbert Hottois, il avait pris la voie inverse en saluant l'aide que la technologie peut nous apporter dans la diminution de la souffrance.

Bien qu'*Indice éternité* adopte un ton assez critique à l'égard de l'aspiration à perpétuer son existence, à l'instar de Lafontaine et de De Koninck, son propos demeure nuancé. Rappelant cette fois davantage la position de Hottois, l'exposition révèle en effet combien il est tentant, pour ne pas dire naturel, de vouloir prolonger sa vie. À partir d'artefacts

qui évoquent l'univers des funéraires (semblant d'urnes, plantes séchées), Dominique Sirois nous situe dans un espace de souvenirs par lequel tout être humain passe tôt ou tard. Aussi fait-elle comprendre qu'il est coextensif à l'être humain de chercher à persévérer dans son être, suivant le principe du *conatus*. Pourquoi tient-on autant aux épitaphes, aux rubriques nécrologiques, aux archives ? La réponse est qu'on cherche à laisser une trace de son passage sur Terre et à faire rayonner ses convictions, certes, mais aussi, bien souvent, qu'on souhaite renforcer et pérenniser sa réputation, son « capital symbolique », d'après le concept de Pierre Bourdieu.

Même si l'œuvre de Dominique Sirois se penche surtout sur l'absurde volonté de jouir plus longtemps de son capital économique, le capital symbolique, d'ordre proprement qualitatif, est en réalité peut-être plus important encore pour l'humanité, dans la mesure où un nombre plus grand d'individus semble y être attaché, plutôt que les seuls gens d'affaires : les sportifs de haut niveau, les scientifiques, les auteurs, mais aussi certains artistes, voire toute personne qui aspire à quelque soutien, impact ou reconnaissance. Que serait la vie sans la mort ? La question est vaste, mais il y a tout à espérer, comme le suggère avec acuité Dominique Sirois, qu'elle ne soit pas qu'un simple indice boursier qu'on éternise aux fins du capital.

1. Thierry Hentsch, *Raconter et mourir. Aux sources narratives de l'imaginaire occidental*, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, 2005.
2. Céline Lafontaine, *La société post-mortelle*, Paris, Seuil, 2008.

Pierre-Alexandre Fradet est doctorant en philosophie à l'ENS de Lyon et à l'Université Laval où il a enseigné. Ses publications incluent *Photographies anciennes : une pétition contre la mort ?* CSF Publishing, *Derrida-Bergson. Sur l'immédiateté*, Hermann et *Une vie sans bon sens. Regard philosophique sur Pierre Perrault* (avec Olivier Ducharme), Nota bene. Il a codirigé deux dossiers de revue : l'un avec Tristan Garcia sur le réalisme spéculatif (*Spirale*), l'autre avec Sylvano Santini sur la philosophie du cinéma (*Nouvelles Vues*).

Les univers monochromes de Kelly Lycan

Ariane Noël de Tilly

MIMETIC WORKSHOP: STUDIO STILL LIFES
SURREY ART GALLERY
SURREY
17 SEPTEMBRE –
4 DÉCEMBRE 2016

MORE THAN NOTHING
BAF GALLERY
VANCOUVER
5 NOVEMBRE –
17 DÉCEMBRE 2016

À l'automne 2016, deux galeries de la grande région de Vancouver présentaient les installations les plus récentes de Kelly Lycan, lauréate du prix VIVA en 2016, l'un des prix les plus prestigieux qu'un artiste en arts visuels peut se voir octroyer au cours de sa carrière en Colombie-Britannique. Ces expositions révélaient les nouveaux univers monochromes créés par l'artiste dont la palette de couleurs se limite essentiellement à des variations de blanc depuis maintenant plusieurs années. À la galerie d'art de Surrey, dans une exposition intitulée *Mimetic Workshop*, Lycan présentait son travail aux côtés des toiles de Fiona Ackerman, artiste originaire de Montréal vivant désormais à Vancouver. À la BAF Gallery, Lycan proposait, dans *More Than Nothing*, une exposition réfléchissant sur les conditions nécessaires pour la présentation d'objets dans l'espace d'exposition.

À la galerie d'art de Surrey, Lycan et Ackerman avaient été invitées à exposer des natures mortes d'atelier, soit des œuvres illustrant le passage d'objets dans leur propre atelier ou encore inspirées par des

Kelly Lycan, *Four Studies*, 2016. Vue de l'installation, exposition *Mimetic Workshop*, Surrey Art Gallery, Photo : SITE Photography.

photographies d'ateliers d'autres artistes, dont celui de Lawrence Paul Yuxwelptun, dans le cas d'Ackerman, et de ceux de Louise Bourgeois et Constantin Brancusi, dans le cas de Lycan. Fidèle à son habitude de transformer complètement l'espace d'exposition, Lycan avait recouvert le sol de la galerie qui lui était allouée de placoplâtre (*drywall*), l'un de ses matériaux privilégiés. Ce choix permettait à l'artiste, d'une part, d'en changer la couleur de gris à blanc et, d'autre part, d'y insérer un matériau non noble. En premier lieu, une photographie, accrochée sur un mur érigé au centre de la salle, présentait une nature morte dans un format auquel les visiteurs étaient sans doute plus accoutumés, soit en deux dimensions.

Une fois passé de l'autre côté du mur, le visiteur voyait, cette fois, une nature morte en trois dimensions composée d'objets trouvés près du quai de chargement de l'immeuble où Lycan détient un atelier à Vancouver. En recueillant ces débris pour *Loading Bay Study (1000 Parker St.)*, Lycan changeait leur trajectoire : alors qu'ils étaient en route pour le dépôt, cette dernière les avait d'abord apportés dans son atelier où elle les avait ordonnés, puis à la galerie de Surrey. Ces objets étaient soigneusement disposés sur un faux plancher délimité par un cordon de sécurité servant, entre autres, à légitimer, avec une certaine dose d'humour, leur présentation en galerie.

Les dernières natures mortes présentées dans cette salle étaient regroupées sous le titre *Studio Studies (1202 E. Pender St.)*. Il s'agissait de petites sculptures inspirées de photographies prises par Lycan dans son atelier ou, encore, de clichés documentant des intérieurs d'ateliers d'autres artistes, dont ceux mentionnés précédemment. Dans cette série d'études, Lycan a recréé librement, à petite échelle, ces différents univers en ayant recours à des matériaux employés plus régulièrement par des travailleurs de la construction que par des artistes ; par exemple, du placoplâtre et de la peinture industrielle. Certaines de ces petites études incluaient même des reproductions lilliputiennes des photographies dont elles avaient été inspirées. Lycan créait ainsi une mise en abyme, exposant l'atelier dans l'atelier. De surcroît, par l'entremise de la sculpture, elle immortalisait à nouveau dans le temps des objets dont le passage dans des ateliers d'artistes avait déjà été figé par la photographie. En recouvrant toutes ses petites études de blanc, Lycan donnait l'illusion qu'une ère glaciaire avait traversé les ateliers de tous ces artistes, les immobilisant au passage, mais en assurant aussi leur préservation tout à la fois. Somme toute, la contribution de Lycan à l'exposition *Mimetic Workshop* ne constituait pas une imitation ou une simple reproduction de natures mortes créées dans son propre atelier ou dans celui d'autres artistes, mais se révélait plutôt une réflexion plus large sur le passage du temps, la circulation des objets dans l'atelier ainsi que sur les conditions de leur présentation dans l'aire d'exposition.

Cette dernière réflexion sur les conditions nécessaires pour la présentation d'objets dans l'espace d'exposition était également développée dans *More Than Nothing*, l'exposition solo que Lycan tenait à la galerie de la Burrard Arts Foundation (BAF). Cette fois, l'artiste renversait la lorgnette et rendait visibles des éléments qui, normalement, en raison des œuvres exposées, sont soustraits du regard des visiteurs : les détails architecturaux, les dispositifs d'exposition et les cabinets de curiosités. En d'autres mots, Lycan révélait différents types de stratégies de présentation qui passent inaperçus, mais qui, néanmoins, mettent en valeur les œuvres d'art. Encore une fois, c'est une série de photographies prises par l'artiste dans différentes institutions à travers le monde, dont le Neues Museum de Berlin et le Musée des beaux-arts de Montréal, qui a inspiré les œuvres créées pour *More Than Nothing*. De nouveau, à l'aide du placoplâtre, Lycan avait construit des pans de murs, des étagères, un cabinet de curiosités et autres dispositifs sur lesquels différents objets faisant partie des collections de ces institutions étaient exposés, mettant en lumière à quel point certaines présentations d'œuvres dans un musée sont similaires à celles de produits dans un commerce.¹

La proposition la plus saisissante de Lycan à la BAF Gallery se trouvait dans la dernière salle, où elle avait troqué sa palette monochromatique blanche pour l'emploi d'un gris vert. Inspirée par une photographie documentant trois dispositifs d'exposition (adoptant la forme d'un prisme triangulaire) du Metropolitan Museum, Lycan avait placé trois panneaux de placoplâtre gris-vert contre l'un des murs de la salle, peinte de la même couleur. La reconstruction engageait des dialogues avec différents moments de l'histoire de l'art : mentionnons ici le clin d'œil à la peinture moderniste et, plus particulièrement, à celle de Barnett Newman puisque Lycan avait taillé les panneaux sur leur longueur, évoquant les zips du peintre américain. Alors qu'avec ses toiles Newman voulait offrir une nouvelle expérience du sublime, la dernière salle de l'exposition de Lycan, sans partager cette ambition, créait à elle seule un effet de surprise, laissant les visiteurs se demander en quoi consisterait la prochaine intervention de l'artiste et, surtout, à quelle palette de couleurs elle ferait appel.

1. À ce sujet, voir le livre de Julia Noordegraaf *Strategies of Display : Museum Presentation in Nineteenth and Twentieth Century Visual Culture* paru en 2004.

Ariane Noël de Tilly détient un doctorat en histoire de l'art de l'Université d'Amsterdam et a effectué un post-doctorat à la University of British Columbia. Ses recherches portent sur l'exposition et la préservation de l'art contemporain ainsi que sur l'histoire des expositions. Elle est chargée de cours à l'Emily Carr University of Art + Design à Vancouver.

Julie Picard. Le papier journal : les spécimens de masse

Louise Brunet

DE MASSE

**CENTRE CULTUREL NOTRE-DAME-DE-GRÂCE
MONTRÉAL**

14 OCTOBRE –

4 DÉCEMBRE 2016

SPÉCIMENS

**MAISON DE LA CULTURE POINTE-AUX-TREMBLES
MONTRÉAL**

19 NOVEMBRE 2016 –

15 JANVIER 2017

Des *Spécimens* à *De masse*, l'artiste québécoise Julie Picard développe, de manière singulière, depuis plusieurs années, une matière issue de la nature : le papier et, plus précisément, le journal, symbole de la culture de masse, de l'industrialisation sérielle et de la profusion d'informations.

Privé de son contenu textuel, le quotidien papier devient richesse plastique. Percevoir, ressentir, extraire; au travers de ce médium, Julie Picard crée la synthèse entre les vides et les pleins, entre la lumière et l'ombre, capturant les opposés et liant les ensembles. Ainsi, en guise de réflexion sur notre quotidien, l'artiste nous propose quatre de ses œuvres, à Montréal, dans deux centres culturels ouverts à tout public. La première exposition, *De masse*, présentée au Centre culturel Notre-Dame-de-Grâce, proposait *Le principe de proportionnalité* (2008) et *Par bribes* (2016), une installation in situ réalisée collectivement. La seconde exposition, *Spécimens*, présentée à la Maison de la culture Pointe-aux-Trembles, offrait, pour sa part, *Les changements climatiques* (2016) et *À grand déploiement* (2008).

Ces quatre œuvres riches en paradoxes et associations établissent une véritable dialectique où l'objet éphémère est vecteur d'une réflexion critique. Ces œuvres, en communiquant entre elles, créent une mise en abyme du récit véhiculé, notamment par les nouvelles journalières sans cesse renouvelées et l'interprétation subjective poétique et politique que l'artiste porte sur ce médium. Ainsi, en jouant aux antithèses et aux paradoxes, Julie Picard donne un second souffle au papier jeté.

Tout d'abord, à l'entrée de l'exposition *De masse*, deux canons s'affrontent, suspendus dans l'espace où la rivalité, la tension et le danger atteignent leur paroxysme. Mise en scène du conflit, cette installation interroge le visiteur sur la législation internationale de la guerre en mettant en exergue certains de ses principes comme celui de la proportionnalité, c'est-à-dire un équilibre des forces permettant une limitation des attaques aux stricts objectifs militaires établis par la Convention de Genève de 1949. Aussi, par l'utilisation du journal porteur d'actualité comme médium de création, son contenu peut être dévastateur, décevant et, parfois, servir d'outil de propagande.

Ici, Julie Picard lui donne une forme duale par ces masses en volume suspendues, légères, fragiles, mais lourdes de sens. En effet, ces deux canons se bombardent mutuellement d'une information surconsommée, incohérente et contradictoire, vouée à une destruction réciproque. Mais quels en sont les restes ? En face de celle-ci, l'installation *Par bribes* est composée d'une multitude de confettis pointés par des aiguilles aux formats circulaires, ressemblant étrangement à des pièces de monnaie de deux dollars ou encore à des impacts de balles. Ainsi, cette œuvre n'établirait-elle pas les traces d'un mouvement, d'une carte géopolitique, d'une économie compétitive ou d'une politique désabusée créant un déséquilibre mondial ?

Ensuite, dans l'espace d'exposition *Spécimens*, l'œuvre *À grand déploiement*, composée de dix-huit volumes de grand format aux multiples alvéoles, s'ouvre face à *Changements climatiques*, constitué de douze tableaux représentant chacun un mois de l'année, une carte météorologique du Québec, en une variation chromatique. L'artiste extrait de ces journaux des spécimens, à l'image du cabinet de curiosités, en les épinglant dans des coffrets entomologiques. Outre l'utilisation d'aiguilles comme mode d'accrochage, l'œuvre fait écho à l'installation in situ *Par bribes*, par ses mouvements, aux vagues climatiques. En outre, par la mise en place de ces deux séries d'œuvres face à face, *À grand déploiement* et *Changements climatiques*, l'artiste récupère, archive et répète des gestes, des images qu'elle se réapproprie en les assemblant. Dans la première série, les dix-huit volumes ont un aspect organique similaire à une respiration qui expire et inspire,



créant un mouvement de déploiement passant d'une bidimensionnalité à tridimensionnalité. Tels des organismes pulmonaires, ces installations semblent s'essouffler quant à certaines préoccupations urgentes d'ordre écologique et environnemental. Aussi, réalisées de manière rigoureuse, en faisant référence aux métiers du tissage, ces sculptures pliées et collées par une résine naturelle ont également une dimension fractale, c'est-à-dire fondamentalement géométrique, permettant la répétition à l'infini d'une forme. Ce concept mathématique théorisé par Benoît Mandelbrot, en 1975, développe le concept de changement de dimensions de la matière¹.

Ainsi, combinant alliances, harmonies et contraintes, les quatre œuvres réparties dans ces deux espaces d'exposition s'écoulent et se complètent. Outre l'utilisation polymorphe d'une même matière en employant différentes techniques à la fois rigoureuses et intuitives telles que les alvéoles, les épingles et les coupures de journaux, l'artiste fait se répondre ces quatre œuvres déployées dans deux aires d'exposition.

Enfin, ce qui attire tout particulièrement notre attention, dans le travail de Julie Picard, est cette réflexion omniprésente sur le défi du temps. En effet, le journal, précaire par essence, devient langage plastique et œuvre d'art, s'inscrivant dans une postérité où les énigmes du quotidien deviennent intemporelles. Aussi, le journal, chair de papier, vitrine du collectif où apparaissent les maux, les contraintes, les troubles et les espérances, s'inscrit dans un cycle naturel similaire à celui de la vie. Boucle à boucler : l'exploitation industrielle de ce qui provient de la nature, la pâte à papier du bois, pour assouvir cette soif d'information. Julie Picard déjoue les règles du temps en donnant au journal une nouvelle essence par la forme intuitive et contemplative qui est celle de la nature². L'artiste s'interroge non seulement sur notre rapport aux quotidiens, en nous sensibilisant à agir pour l'avenir et en conscientisant le visiteur aux préoccupations écologiques, mais elle engage aussi une réflexion existentialiste sur l'impermanence, la disparition et la vulnérabilité par l'utilisation créative du journal porteur d'éphémérité. Ainsi, Julie Picard réussit à croiser, avec talent et modestie, la fragilité et les résistances de notre propre existence en réveillant les consciences de manière créative, solidaire et humaniste.

1. Benoît Mandelbrot, *Les Objets fractals : Forme, hasard et dimension*. Paris, Flammarion, Nouvelle Bibliothèque Scientifique, 1^{re} édition, 1975, p. 13.
2. Jacqueline Bouchard, *Figures et sens du déploiement*, dans *Julie Picard : Mettre sur papier*, Québec, La Chambre blanche, 2015, p. 28.

Étudiante en première année de maîtrise en muséologie dans un programme conjoint de l'Université du Québec à Montréal et de l'Université de Montréal, Louise Brunet, née à Vienne (France), est titulaire d'une licence de Droit et d'Histoire de l'art. L'auteure a également été lauréate du prix Jean-Pierre-Latour 2016, organisé par l'Université du Québec en Outaouais, lui permettant de publier dans *ESPACE art actuel* son premier article *Édition/ Forme/Expérimentation : repenser le livre*. En outre, Louise Brunet poursuit une recherche concernant les problématiques liées à la conservation, la préservation et la diffusion de l'art éphémère urbain.

Léna Mill-Reuillard : faire corps et lieux avec les images

Cynthia Fecteau

SPOROBOLÉ – TITRE DE TRAVAIL
SPOROBOLÉ, CENTRE EN ART ACTUEL
SHERBROOKE
21 OCTOBRE –
17 DÉCEMBRE 2016

MACHINARI
ESPACE F
MATANE
4 NOVEMBRE 2016 –
28 JANVIER 2017



Interpellée par les notions de corporéité et de limites entre les images fixes et les images en mouvement, la démarche de Léna Mill-Reuillard évolue sous plusieurs formes et en différents temps. En février dernier, elle remportait le Prix du CALQ – Œuvre de la relève 2016, à Montréal, avec le projet *Machinari*, réalisé dans le cadre de la résidence de production et de diffusion PRIM-Dazibao. D'abord présentée à Dazibao en 2015, *Machinari* se meut désormais au cœur de la scène culturelle du Bas-du-Fleuve, à Espace F, où l'artiste explore de nouvelles formes de mises en espace. Simultanément, elle poursuit ce processus de recherche-crédation à Sherbrooke avec son plus récent projet *Sporobole – titre de travail*, une installation photographique et vidéographique réalisée *in situ* dans la galerie du centre d'artistes.

En entrant dans l'espace d'exposition d'Espace F, le visiteur est d'abord subjugué par la présence d'un écran suspendu au centre de la galerie. Œuvre constitutive du projet *Machinari*, l'objet en suspension fait office de fenêtre métaphorique pour la projection d'une vidéo. Des paysages pittoresques se chevauchent et se dérobernt progressivement, suggérant quelques vastes horizons maritimes du Bas-du-Fleuve.

À première vue, ces perspectives atmosphériques sont de l'ordre de la contemplation. Diffusée aux quatre coins de l'espace d'exposition, une trame sonore captée à proximité de la mer amplifie la nature sublime de l'œuvre. À certains moments, les paysages animés se figent à l'écran. Apparaissent là de nouvelles formes d'altérité : du mouvement à la fixité de l'image, l'espace des transitions sublimes se transforme en arrêt sur image, propre à la photographie. S'ajoutent d'autres disparités iconographiques : les paysages fixes se froissent soudainement à l'écran, se repliant sur eux-mêmes telles des feuilles de papier. De nouveaux environnements naturels se profilent sous ces paysages au rythme de leur disparition progressive. Et survient un leurre encore plus saisissant : on aperçoit momentanément l'artiste debout à l'arrière de ces photographies. On comprend alors qu'elle s'est incorporée dans la prise de vue lors du tournage de l'œuvre, chiffonnant lentement les photographies devant l'objectif de la caméra. Ses gestes font l'objet d'une attention accrue, chaque mouvement venant infléchir l'effet de réel dans *Machinari*, modulant sans cesse les limites de cet environnement indistinct entre la vidéo, le mirage du temps suspendu, la matière concrète du support papier de la photographie et les images. Ces manœuvres se poursuivent en boucle et révèlent que, derrière chaque paysage, se cachent d'autres niveaux de réel, sortes de hors champs matériels, fantasmagoriques et idéels. Et c'est certainement le tournant le plus majeur au cœur la réflexion de Léna Mill-Reuillard : l'œuvre entière ouvre un fascinant rapport organique entre l'artiste, son corps, les espaces avec lesquels elle partage son existence et la matérialité du support de l'image.

À *Sporobole*, cette fois, quatre écrans de papier blanc occupent l'espace et composent un environnement minimaliste. Ces objets servent d'écrans pour des photographies et des vidéos réalisées dans le centre d'artistes lors d'une résidence de création de trois semaines avant l'exposition, d'où le titre de ce projet : *Sporobole – titre de travail*. Vues de l'extérieur, deux photographies tendues dans les vitrines du centre dévoilent aux passants des points de vue cachés par la mise en espace des écrans dans la galerie. Entre autres, l'une d'elles donne à voir une colonne qui se détache subtilement du fond blanc d'un coin de murs. Vue de l'intérieur, la densité diaphane des écrans de papier laisse entrevoir les spectres du paysage urbain extérieur. Sur ces interfaces photographiques s'ajoutent des ombres, des teintes colorées et des reflets lumineux engendrés par les variations atmosphériques tout au long de la journée. Avec ce projet soucieux d'explorer les subtilités des composantes de l'espace, *Sporobole – titre de travail* agit depuis les figures du double et les formes de la simultanéité. Prémisses conceptuelles d'une pluralité d'espaces-temps que ces images engendrent singulièrement, car les strates de détails architecturaux, de rayonnements atmosphériques et d'espaces qui se déposent sur les écrans montrent que notre relation au monde est fondée sur une multitude de dispositions spatio-temporelles et éthiques. Leurs mises en espace nous laissent confondus devant plusieurs niveaux de réalités simultanées, survenant à des vitesses différentes. Reconnaître une telle pluralité d'espaces renverse notre conception homogène du réel et révèle que nos corps et leurs intuitions sensibles participent à la construction d'une expérience plus transversale de la réalité.

En ce sens, partout dans les aires d'exposition d'Espace F et de *Sporobole*, les œuvres de Léna Mill-Reuillard prennent l'apparence de voiles tendus entre le visiteur et le réel. Leurs mises en espace



induisent une forme d'impermanence des apparences, misant sur les déplacements des visiteurs et la lumière extérieure pour intensifier le caractère changeant des perceptions. Lorsqu'elle manipule ses photographies sur papier pour réaliser ses œuvres vidéo, le corps retrouve une forme de disponibilité à son environnement. Sa présence entend suggérer que le désir « n'a pas pour objet des personnes ou des choses, mais des milieux tout entiers qu'il parcourt, des vibrations et flux de toute nature qu'il épouse² ». Par leurs notions de territorialités simultanées, et de corporéité, *Machinari* et *Sporobole – titre de travail* objectivent cette nécessité intérieure de décrire le monde sous la forme d'un paysage sensible, de le circonscrire en fenêtres plurielles où se donnent à voir les moindres détails des espaces et des lieux familiers que nous traversons, comme pour pouvoir mieux en ressentir la densité.

1. Dans un article intitulé *L'effet de réel*, écrit en 1968, Roland Barthes interroge la capacité des textes à représenter le réel. En examinant les notations insignifiantes qui n'ont pas de fonction dans la grammaire du récit, il développe la notion d'« effet de réel ». Cette notion est utilisée en théorie littéraire pour désigner l'illusion de représentabilité dans le tissu narratif.
2. Florence Andoka, « Machine désirante et subjectivité dans *l'Anti-Edipe* de Deleuze et Guattari », dans *Philosophique : annales littéraires de l'Université de Franche-Comté*, n° 15, 2012, p. 87.

Cynthia Fecteau détient une maîtrise en arts visuels de l'Université Laval. Interpellée par les formes de connaissances sensibles en philosophie et en création, notamment les concepts d'écophilosophie, d'être-au-monde et de collectivité, elle s'intéresse à leurs manifestations concrètes en art actuel. Outre ses textes publiés dans *ESPACE art actuel*, *ETC MEDIA*, *Zone Occupée*, *Les Cahiers de la Galerie* et *Le Sabord*, elle a poursuivi ses recherches en écriture lors de résidences au Québec, à LA CHAMBRE BLANCHE (2014), au Centre BANG (2017) et en France, dans la Commune de Saint-Mathieu (2015).

Léna Mill-Reuillard, *Sporobole – titre de travail*, 2016. Sporobole, Sherbrooke. Photo : Tanya St-Pierre

Michèle Matyn : Gouffres du souffle

Pierre Arese

MUSÉE D'ART CONTEMPORAIN D'ANVERS (M HKA)

13 OCTOBRE 2016 –

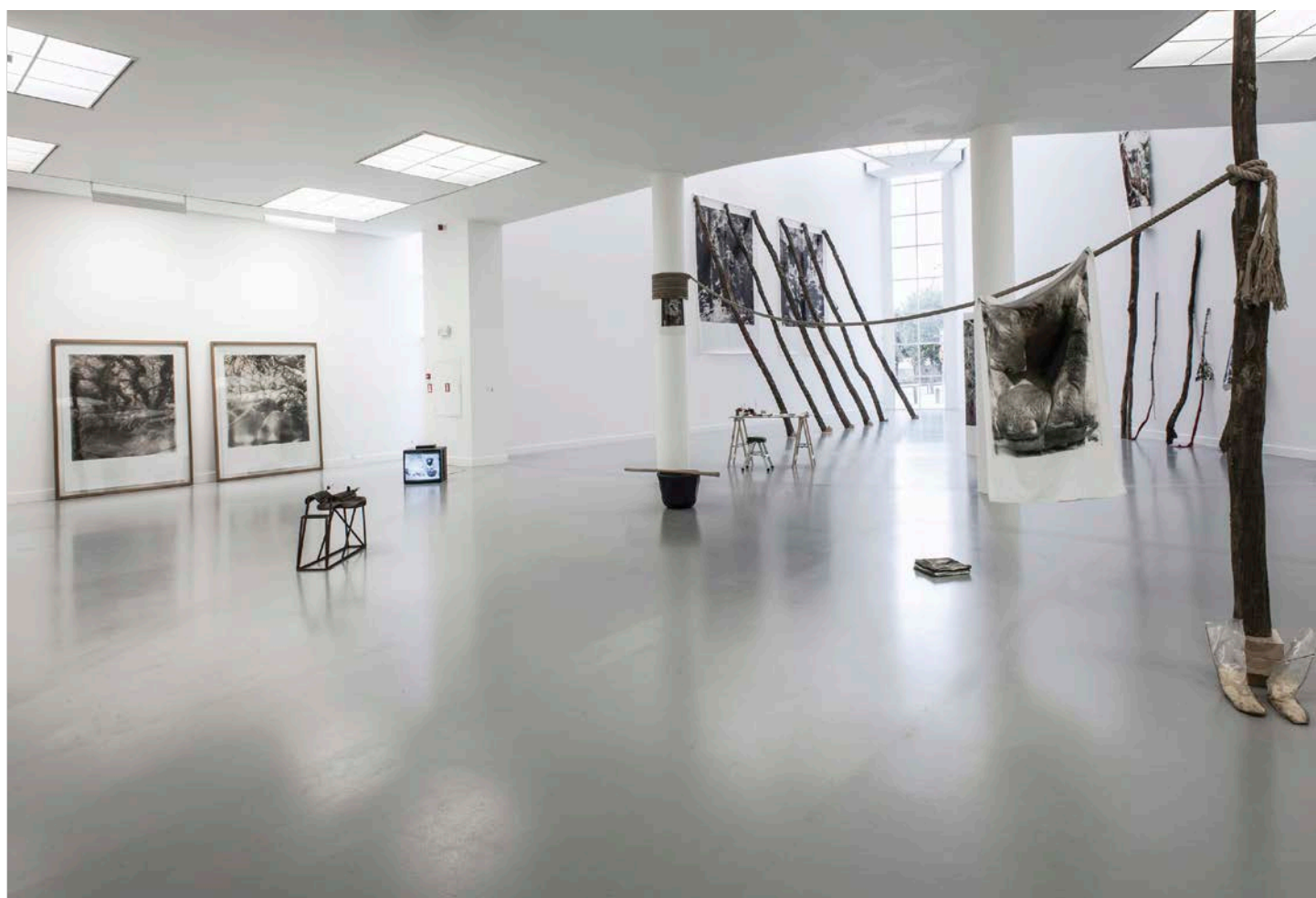
5 FÉVRIER 2017

En marge de la rétrospective *Robert Filliou – Le secret de la création permanente* et de l'exposition *De Broodthaers à Braeckman, la photographie dans les arts plastiques en Belgique*, le musée d'art contemporain de la ville d'Anvers (M HKA), dans le cadre de la quatrième édition de son projet IN SITU¹, invitait l'artiste Michèle Matyn à prendre possession de « l'espace d'exposition le plus vaste et [sans aucun doute] le plus atypique² » de cette institution belge de premier plan. Il semble d'ailleurs que le premier défi à relever par l'artiste fut de disposer de façon équilibrée la vingtaine d'œuvres sélectionnées pour l'exposition

— la forme particulière de cette salle se situant à mi-chemin entre la pointe de flèche et le diamant de taille brillant. Malgré cette contrainte d'ampleur, à laquelle s'ajoute une configuration tout aussi particulière des éléments architecturaux (colonnes centrales, différentes hauteurs sous plafond, lumière naturelle émanant de trois longues fenêtres verticales), Michèle Matyn est parvenue à concevoir une installation captivante sans pour autant saturer l'espace muséal. En lieu et place d'un remplissage stérile et sans relief, l'artiste a choisi de faire la part belle aux interstices, chaque œuvre bénéficiant d'un périmètre suffisamment grand pour permettre une lecture détaillée (sans que le regard ait à pâtir d'un quelconque élément disruptif émanant d'une œuvre adjacente) et, *a contrario*, suffisamment restreint pour permettre de révéler, dès l'entrée, l'homogénéité formelle liant les initiatives proposées.

En vue de constituer cette exposition, Michèle Matyn a choisi de miser sur un croisement des pratiques et des médias, faisant intervenir tour à tour la photographie — redimensionnée puis imprimée sur différents supports ou intégrée à des installations composites —, la sculpture, l'assemblage, le *ready-made*, la vidéo, le textile ou encore la diffusion sonore. Si le placement de la plupart des œuvres a été pensé *a priori*,

Michèle Matyn. Gouffres du souffle. 2016. Vue de l'exposition. Photo : M HKA



de nombreux objets³ disséminés au sol, de façon quelque peu anarchique, apparaissent comme autant de vestiges de la performance *Breadhead* (réalisée par l'artiste lors du vernissage), que de performances antérieures, notamment l'ensemble *Dropstein* (2013), inspiré de la croissance lente et progressive de stalactites, constitué d'une structure tripode en bois à laquelle s'ajoutent divers objets, ainsi qu'une photographie imprimée sur une combinaison portée par l'artiste lors de ladite performance. Du reste, il est intéressant de remarquer que certains dispositifs d'accrochage se confondent avec les œuvres elles-mêmes. Pour exemple, le diptyque *Gatekeeper/Gathering* (2016) donne à voir deux images monumentales maintenues à la cimaise par quatre troncs d'arbre — une technique manifestement inspirée d'une pratique sri-lankaise consistant à utiliser des troncs pour baliser les chemins et indiquer la position des sites de grande importance. Dans la même logique, une corde tendue entre l'une des colonnes et le tronc d'un arbuste a permis à l'artiste de créer une structure centrale offrant un support rustique à quelques œuvres, notamment l'image *Drool* (2016), attachée à la colonne par la corde enroulée, ou la photographie *Breadhead* (à l'origine de la performance éponyme déjà mentionnée) suspendue à la même tresse épaisse. En outre, par l'utilisation prononcée d'éléments naturels (troncs, branches, bûches, argile, etc.),

Matyn parvient à apporter, au cœur de cette exposition, un peu des contrées qui l'ont inspirée.

À l'instar des grandes œuvres romantiques du 19^e siècle, le travail de Michèle Matyn répond avant tout à un besoin précis, celui de rendre compte d'une certaine fascination personnelle pour la nature. À une différence près : à la grandiloquence romantique, l'artiste substitue l'intimité presque mystique de motifs naturels pris sur le vif. Aussi, quand elle ne travaille pas dans son atelier anversois, elle arpente les routes d'Europe et d'Asie à la recherche de matériaux naturels ou d'artefacts à collecter, mais traque également des ambiances et des textures spécifiques, la plupart du temps captées au moyen d'un simple Polaroid. Bien évidemment, l'utilisation de cet outil, que d'aucuns qualifieraient de rudimentaire, n'a rien de fortuit. Grâce à l'instantanéité du développement, l'artiste peut influencer manuellement — par pressions, frottements ou grattages — sur l'aspect final de l'image obtenue. La photographie *Elephant Seal*, réalisée en 2011 dans la région marécageuse du Dartmoor (Devon, Angleterre), rend compte de cette technique originale. Une fois le cliché éjecté de l'appareil, l'artiste l'a littéralement réchauffé à l'aide de ses mains. En résulte une photographie décrivant un sol rocailleux recouvert d'un enchevêtrement de branches, dont

les formes imprécises et floues évoquent — tout du moins pour l'artiste — la silhouette d'un éléphant de mer. Comme toujours chez Matyn, les spécificités du lieu, qu'elles soient d'ordre morphologique, environnemental ou historique, orientent plus que n'importe quel autre facteur la création de l'œuvre. Lors de ses pérégrinations en solitaire, l'artiste concentre son exploration sur des sites reculés, presque inaccessibles, à l'identité très marquée. Bien qu'étant situés dans des régions différentes, tous ces sites ont cela de commun : leurs particularités formelles, leur beauté ou les phénomènes qui leur sont associés suscitent l'admiration ou la crainte, et inspirent croyances surnaturelles et rites divers aux populations établies à proximité. Bien souvent, ces phénomènes naturels semblent partager plusieurs de leurs caractéristiques physiques avec l'espèce humaine ou animale (comme, par exemple, les trous des montagnes d'Ossétie du Nord consignés dans l'image *Breathing Mountain* (2016), dont la forme permet une évacuation d'air feignant la respiration). En rendant compte de ces phénomènes, Matyn tente de révéler et de partager ces éléments humains perçus d'abord au cœur de la nature, qu'elle tente ensuite d'insuffler aux œuvres qu'elle produit. Dans cette dynamique, chacune des créations présentées acquiert une utilité rituelle, tout en conférant à cette exposition une valeur anthropologique.

Véritable microcosme immersif sur lequel le temps ne semble pas avoir d'emprise, cette exposition homogène — tant au niveau de l'esthétique générale que de la démarche préalable — plonge le visiteur dans un état contemplatif dont il est difficile de s'extraire. Il apparaît d'ailleurs que l'exposition *Gouffres du souffle* se perçoit, se ressent plus qu'elle ne s'intellectualise. Aux antipodes de la rutilance de certaines créations contemporaines, les œuvres de Michèle Matyn montrent l'authenticité sereine et captivante de régions isolées, garantes d'un folklore millénaire, et ce travail fascinant, dont cette exposition ne livre cependant pas tous les secrets, mérite, sans aucun doute, d'être reconnu au-delà des frontières du *plat pays*.

1. Initié en 2015 par le commissaire d'exposition Nav Haq, le programme IN SITU permet à des artistes émergents ou en milieu de carrière d'exposer pendant plusieurs mois dans l'une des salles du M HKA.
2. Citation extraite du texte de présentation du projet IN SITU. Pour plus d'informations, voir : Michèle Matyn : *Gouffres du souffle*, brochure explicative, Anvers, M HKA, 2016 (www.muhka.be/).
3. Casseroles, mortier, plaques chauffantes, masque confectionné dans un pain cubique, etc.

Pierre Arese est historien de l'art, diplômé de l'Université Libre de Bruxelles. Intervenant régulièrement à l'Institut Supérieur pour l'Étude du Langage Plastique (ISELP), ses recherches portent, plus particulièrement, sur l'art américain émergent après la Seconde Guerre mondiale, les croisements entre les arts ainsi que les questionnements liés à la spatialité de l'œuvre d'art moderne et contemporaine.

David Armstrong Six : la poésis exhibée

Maude Trottier

BRACELETS
PARISIAN LAUNDRY
MONTRÉAL
13 JANVIER –
11 FÉVRIER 2017

Pour cette troisième exposition solo à la galerie Parisian Laundry, le Montréalais David Armstrong Six mise conjointement sur l'exploration formelle et l'affirmation du caractère matériel des œuvres en donnant à voir l'étendue de la dimension processuelle qualifiant son travail. Avec *Bracelets*, l'artiste choisit de présenter des œuvres sculpturales et picturales comme autant de morceaux enfilés sur un même fil.

En guise de prélude, dans un poème du cru de l'artiste présenté sur le feuillet d'exposition, se déclinent des motifs extraits du quotidien (*pearl of grey, half-smoked cigarettes, a pile of dirty clothes, poisonous berries, five'o clock bells*). L'insertion de formes verbales anciennes (*the wind bloweth*) et une mise en page syncopée révèlent un lyrisme teinté d'anachronisme ainsi qu'un goût pour la déconstruction et l'éclectisme dont on perçoit l'écho dans l'œuvre visuelle.

Pénétrant l'espace sans cloison de la galerie, le spectateur est saisi par des couleurs acidulées, parfois phosphorescentes; des formes tubulaires, tantôt érigées, tantôt abaissées; des masses courbes et concentrées, échelonnées au sol. L'arbitraire apparent des formes, la vivacité insolente des couleurs ainsi que le caractère disruptif de l'objet tridimensionnel dans l'espace physique créent un effet de surprise. Un humour indéniable se dégage de l'ensemble.

Puis, au fur et à mesure du parcours entre les pièces, l'effet de surprise se transforme en une sensation de placement judicieux des objets dans l'aire d'exposition. Les sculptures nous incitent à nous déplacer, peut-être moins parce qu'elles visent l'exploitation des différents points de vue de l'objet individuel que parce que leur mise en espace réfléchi crée un dialogue entre elles. Le spectateur cherche dès lors à entrer dans ce système de relations, à vouloir en comprendre le mécanisme tacite. L'accrochage stratégiquement groupé de tableaux aux quatre murs bordant la galerie est une autre marque de l'attention portée au placement des objets, relayé par la présence de fins encadrements sans image disposés en trois points de l'exposition. Ces cadres poursuivent la réflexion sur l'espace, car tout en suggérant des points de vue, ils délimitent du vide, nous invitant ainsi à méditer la façon dont nous nous positionnons dans l'espace et regardons les œuvres.

Occupant le centre de la galerie, l'œuvre la plus monumentale du corpus sculptural, *Five minute without talking*, déploie un tube doré abouté à un morceau massif et oblong, dessinant une longue ligne d'horizon tranchant avec la verticalité ou la concentration ronde des

David Armstrong Six. Bracelets. 2017. Vue partielle de l'exposition. Photo : Guy L'Heureux



autres sculptures exposées. Obtenu grâce à une technique d'architecture industrielle, le corps central, béton coulé directement sur textile, évoque simultanément la rhétorique sculpturale du drapé antique et le port d'un vêtement fatigué. En équilibre improbable sur la masse, des œufs de marbre rose, jaune et mauve. On pense fugitivement à la figure du serpent.

La réminiscence de figures animales ou humaines est d'ailleurs présente dans les sculptures qui usent du béton coulé, série qui se démarque par sa verticalité et donc, par cette alliance de formes évocatrices et plus abstraitement géométriques. *Clay/Neon* rappelle une épaisse patte dont on s'étonne qu'elle puisse tenir ainsi posée sur un socle si fin. *All Floss from flight* intègre la présence inquiétante de jambières tordues où apparaissent la marque des coutures d'un vêtement dénaturé et la forme bottée d'un pied. Ces détails opèrent tels des *punctums*, ces éléments qui, dans une photo, font tache, ces « zébrures », issues de la « coprésence de deux éléments discontinus,

hétérogènes en ce qu'ils n'appartenaient pas au même monde¹ ». Si le réalisme du moulage pourvoit, en outre, les œuvres d'un effet de présence, l'extraction des motifs de la sphère du quotidien qui renvoie au poème leur confère un caractère étrange, par moments absurde.

À plus petite échelle, près du sol, un autre groupe de sculptures habite la galerie à la manière de roches dans un jardin zen. Bulles opaques ou transparentes de verre soufflé appareillées à un socle circulaire et bariolé intégré à même la sculpture, la série des *Fleurs d'erg*, dans son titre, reprend des termes du poème d'ouverture en laissant planer la présence d'un Baudelaire imaginé plus que tangible. Le motif de la fleur se retrouve à l'intérieur d'un globe de verre translucide, orchidée organique enfermée dans sa vitrine close. Des orchidées artificielles tombantes, suspendues dans deux des cadres vides sur pied, entrent en résonance avec le motif en mettant en exergue la qualité aristocratique de cette fleur capricieuse.

La facture laquée des bulles de verre soufflé renforce le jeu des contrastes entre les textures et les matériaux déployés dans les deux séries sculpturales. L'éclectisme relevé dans le poème émerge : la réunion de matériaux jugés nobles — l'orchidée, le marbre, le verre soufflé — et de matières brutes industrielles — le béton, l'acier, le pigment commercial, la brique — ainsi que la multiplicité des techniques sollicitées — le verre soufflé, la technique de moulage industrielle, l'assemblage, la taille — trouve son unité au sein d'un horizon expérimental et formaliste. En ce sens, la proposition de l'artiste affirme la sculpture comme médium, mais comme un médium qui chapeaute un ensemble de savoir-faire, et dont le projet moderne vise, tel qu'Alex Potts l'affirme², à mettre en scène une oscillation entre insistante matérialité et déploiement tridimensionnel.

Divisée en quatre corpus, l'œuvre de papier se lit moins comme un travail préparatoire que comme une somme d'expériences issues des mêmes préoccupations. Les « gas drawings » sont des « all-overs » pointillistes à l'acrylique où l'enchevêtrement de couleurs finement distillées forment des nuées de confluence. Sur les autres corpus, c'est le travail mixte du découpage, du tressage et de la saisie musicale de la forme abstraite, qui renvoie aux élaborations sculpturales en autant d'essais de procédures.

Chaque œuvre appelle la suivante, selon l'orchestration consciencieuse des sculptures dans l'espace, mais encore grâce aux soins pris pour faciliter le passage entre les œuvres tri et bidimensionnelles. En dehors de la signalétique du cadre vide, c'est aussi la disposition des œuvres papier à l'intérieur de boîtes posées par terre, perpendiculairement au mur, qui fait la jonction entre les murs et l'espace. Ces dispositifs chiasmiques — le cadre laissé pour vide, l'œuvre de papier ceinte dans l'espace tridimensionnel de la boîte — relativisent la différence entre sculpture et peinture, médiums que l'histoire de l'art tient souvent pour rivaux. Ils nous invitent à penser la démarche de l'artiste au sein d'un même geste et à réfléchir la poétique de l'atelier dans ses résultats ainsi soumis au contexte de la galerie.

1. Roland Barthes, *La Chambre claire. Notes sur la photographie*, Paris, Cahiers du Cinéma-Gallimard, 1980, p. 42-43.

2. Alex Potts, *The Sculptural Imagination, Figurative, Modernist, Minimalist*, New Haven & London, Yale University Press, 2000, p. 5.

Maude Trottier est détentriche d'une maîtrise d'histoire de l'art de l'Université de Montréal. Sa thèse de doctorat (UdeM/EHESS) interroge le statut théorique et épistémologique de la sculpture dans certains discours de la science de l'art (*Kunstwissenschaft*) et de la science de la culture (*Kulturwissenschaft*), en considérant le rapport à la photographie dans une perspective intermédiaire.

Phyllida Barlow, *demo* : chantier en cours

Mélodie Boubel

KUNSTHALLE ZÜRICH

29 OCTOBRE 2016 –

19 FÉVRIER 2017

Intitulée *demo*, l'exposition de Phyllida Barlow exploite littéralement la démolition en cours au troisième étage de la Kunsthalle de Zürich et annonce la rénovation à venir. Au-delà de la tension entre le faire et le défaire qui infuse également la pratique de l'artiste, c'est encore une belle occasion pour elle de démontrer ce qui constitue sa sculpture : un jeu entre précarité et monumentalité, imposant des formats absurdes qui envahissent l'espace et engagent le visiteur à faire l'expérience physique de l'œuvre.

La proposition de la sculptrice britannique répond à l'invitation de Daniel Baumann, directeur de la Kunsthalle depuis 2014. C'est leur seconde collaboration après l'exposition *Carnegie International* dont il était commissaire en 2013. Elle y présentait *TIP*, un assemblage de bois et de tissus colorés qui barrait l'entrée du musée avec autorité. Depuis les années 1960, elle construit une œuvre abstraite et rugueuse, qui fait fi du beau et du « bien fait » pour mieux questionner son médium. Échappant au circuit des galeries et des collectionneurs jusqu'aux dernières années, ses sculptures n'ont longtemps existé que le temps de l'exposition. Si elles ont souvent été détruites après coup, faute d'acheteurs ou d'espace pour les entreposer, on en décèle toutefois les vestiges dans les œuvres suivantes. La pratique de Barlow est en effet cyclique, voire répétitive : elle utilise invariablement des matériaux banals, « préférant le bois et le carton au marbre ou au bronze¹ », et compose avec un répertoire restreint de formes qu'elle adapte selon les circonstances et les lieux; ici, un espace d'exposition à repenser, le temps des travaux.

Demo se déploie ainsi sur deux étages et en deux temps. L'exposition s'ouvre sur une vision absurde et bigarrée : une énorme boîte rose et blanc écrasée est posée sur une plateforme faite de palettes et de cartons. Derrière elle, une imposante structure en bois se déploie et s'infiltré dans les trois salles successives de la Kunsthalle. Des échafaudages irréguliers où se détachent, çà et là, des sculptures installées au sol ou en hauteur semblent parfois prêts à chuter. Colonnes à l'équilibre incertain, bobines en lévitation, tubes en carton, palettes de bois et pianos volants se côtoient ainsi dans un joyeux désordre. Les éléments bruts ou peints se croisent, se superposent pour composer ce qui pourrait s'observer de loin comme une grande toile colorée, selon les mots du commissaire de l'exposition². La construction évoque d'autres installations récentes, notamment *Dock*, présentée en 2014 à la Tate Britain : les tasseaux de bois peints de couleurs vives pour l'exposition de Londres sont d'ailleurs recyclés et redécoupés pour s'adapter à l'espace plus modeste de Zürich. Ils en frôlent tout de même le plafond, car Barlow s'attache à exploiter au maximum l'espace qui lui est offert et entend occuper « les 99 %



de la galerie qui ne sont ni les murs, ni le sol³ ». Plus qu'un paysage à contempler ou un objet à examiner sous différents angles, elle imagine ainsi une sculpture invasive qui s'insinue dans les moindres recoins obligeant le visiteur à s'introduire à l'intérieur pour en faire l'expérience.

Une fois sous la structure, l'ensemble s'offre au regard autant qu'il se dérobe. L'accumulation laisse peu d'espace pour circuler et prendre du recul. L'œuvre guide nos pas, et ses différents éléments jouent à cache-cache avec le visiteur, apparaissant et disparaissant au gré de ses déplacements. Au contraire, d'autres éléments ne s'observent que de très près : on scrute les vis et les boulons, les repères marqués sur le bois et les traces de peinture qui rendent étrangement palpable le processus de création. Les constructions de Barlow suggèrent les étapes de réalisation et semblent apporter une réponse à la question curieuse de la fabrication. En témoignent ces formes de pianos que l'on rencontre à plusieurs reprises au premier étage; constituée de couches successives de carton, de mousse ou de polystyrène, leur tranche dévoile un formidable sandwich rayé, dressant l'éventail des matériaux utilisés. Dans la troisième salle, on se retrouve encore

nez à nez avec une petite pièce en bois et en carton, partiellement recouverte de grillages et de bandes plâtrées qui semblent avoir été posés négligemment, presque jetés. La sculpture porte les stigmates de gestes qu'on devine rapides, quasi violents; l'aspect final donne l'impression que l'artiste s'est arrêtée en cours de route, laissant son projet inachevé, ouvert à d'autres projections. Les deux boules de destruction immaculées suspendues dans la dernière salle font encore écho au chantier qui imprègne autant la pratique de Barlow que le contexte de production de son installation pour la Kunsthalle. Elles annoncent enfin avec humour le deuxième temps de l'exposition visible à l'étage supérieur.

La proposition qui y est faite détonne par son apparente sobriété; la profusion cède ici la place à une unique salle blanche, presque vide. Seule une plate-forme y est installée, semblable à une scène que nous sommes invités à fouler pour découvrir ce qui se trame derrière le mur. La majeure partie de l'œuvre est en effet hors de portée, partiellement visible à travers quelques trous percés dans la cloison. On entrevoit alors un paysage chaotique, un entassement de matériaux composé par l'artiste à partir des débris de colonnes métalliques et de matériaux d'isolation rose bonbon se mêlant aux échafaudages adossés au mur en arrière-plan. La question du fini, posée un peu plus tôt, se résout ici de manière théâtrale, les ouvriers devenant acteurs de l'œuvre et modifiant sa proposition jour après jour en y ajoutant des débris à mesure que les travaux avancent.

Dans cette exposition, le chantier se définit sous nos yeux comme un moment de gestation, de va-et-vient entre le faire et le défaire, et se mêle aux préoccupations plastiques de Phyllida Barlow. En proposant pour la première fois une œuvre évolutive, modifiée par des interprètes extérieurs, l'artiste aujourd'hui âgée de 72 ans montre qu'elle est toujours capable de se renouveler et pratique plus que jamais une sculpture en mouvement qui requiert une attention physique de la part du spectateur et l'invite à devenir acteur de sa visite.

1. Citation extraite du communiqué de presse.
2. Introduction par Phyllida Barlow et Daniel Baumann, le 28 octobre 2016, lors de la conférence de presse.
3. Citation originale « I wanted to use the big space in the middle, the 99% of the gallery which is neither the wall, nor the floor » tirée de P. Coles, *Peninsula* [catalogue d'exposition], Gateshead (Grande-Bretagne), BALTIC Centre for Contemporary Art, 2005.

Mélodie Boubel est auteure et éditrice indépendante. Elle est diplômée d'une maîtrise en Histoire de l'Art, de l'architecture et du patrimoine obtenue à l'Université de Strasbourg au cours de laquelle elle a fait porter ses recherches sur la pratique de Phyllida Barlow. Elle fait partie du comité de rédaction de *Gros Gris*, revue thématique qui édite les travaux de jeunes artistes, et elle collabore aux catalogues d'exposition de la Galerie le point Fort.

Raconter les silences

Anne-Sophie Miclo

PAYSAGE INTERNE
CENTRE DES ARTS ACTUELS SKOL
12 JANVIER –
25 FÉVRIER 2017

Entre interrogations politiques, doutes et poésie, l'exposition *Paysage interne* rend compte de la richesse des pratiques artistiques, malgré la guerre et la diaspora qui en découle, en présentant les œuvres de cinq artistes syriens qui créent autant de narrations. Exilés pour certains, menacés par la répression pour d'autres, ils témoignent de réalités, de fragments de vie, présentent des visages, racontent des histoires où se mêlent le tragique, l'incertitude, mais aussi l'espoir, le rêve d'accéder à un futur. L'exposition donne à voir une vision sensible de la Syrie contemporaine et permet à ces voix d'émerger. Loin du prisme des images chaotiques, violentes et terrifiantes qui nous parviennent, depuis maintenant six ans, à travers les médias ou l'Internet, ces artistes s'emploient à dévoiler, non pas une, mais des réalités, celles qui sont habituellement passées sous silence. Ils témoignent d'un quotidien tragique avec délicatesse, mais aussi avec une certaine pudeur, et représentent le caractère fragile de l'humanité.

L'exposition dresse à la fois un portrait en creux de la Syrie par ceux qui y ont grandi ou vécu, mais également un portrait plus intime propre à chaque artiste. Elle débute avec une projection de la vidéo *Light Horizon* de Randa Maddah, dans laquelle une femme balaye les gravats d'un bâtiment en ruine. La guerre a frappé, mais les rideaux blancs virevoltent toujours; la femme s'active, dresse élégamment une table au beau milieu des ruines et s'y installe. Filmée sur les ruines d'une maison dans le village d'Ain Fit, sur le plateau du Golan (zone qui a notamment été bombardée lors de la guerre des Six Jours de 1967 et où l'artiste est née), cette vidéo met sous tension différentes réalités, faisant

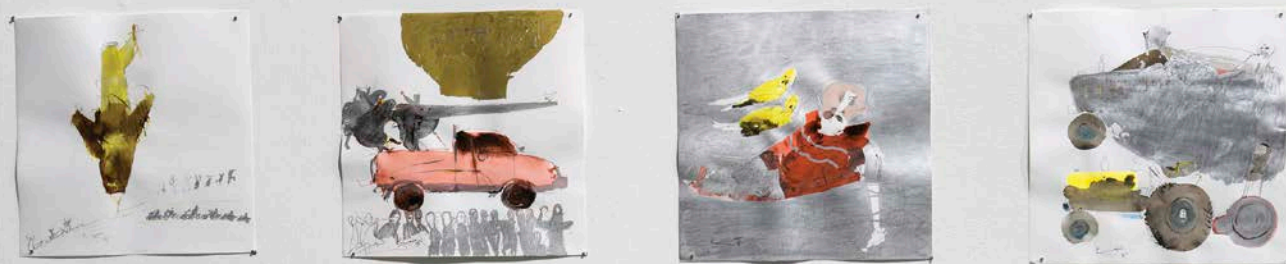
apparaître dans ce contraste, à la fois absurde et poétique, les stigmates de la Syrie tout entière. Genèse symbolique de l'exposition, elle renvoie à cette nécessité de continuer à vivre coûte que coûte dans un territoire empreint de violence.

Si les premières manifestations et la révolution qui s'en est suivi devaient inviter au changement et à davantage d'indépendance et de libertés, force est de constater que c'est l'horreur et le chaos qui y règnent désormais en maîtres. La commissaire de l'exposition, Delphine Leccas, souligne qu'« Après six ans de traumatisme, l'urgence du témoignage et de la diffusion sur les réseaux sociaux a laissé place à un travail dans la solitude des ateliers. Délicatesse, poésie du quotidien, la douceur de la lumière loin des flashes médiatiques [...]. Il s'agit d'un retour à l'intime et à la fragilité de l'être ». Tablant sur ces paradoxes, les cinq artistes mêlent tradition et modernité dans des travaux résolument pacifistes, mais engagés, qui racontent leur Syrie, loin des discours politiques, des médias ou du bruit des bombes.

Ainsi, Aiham Dib parvient à transposer l'anecdote et l'histoire intime à l'universel, opposant à l'urgence du conflit le temps lent de la création. Faisant référence, non sans une certaine nostalgie, aux albums photo familiaux, sa série de photographies de petit format mêle tradition et modernité. Usant de poésie et de métaphores, l'artiste aborde la question de la guerre ou encore de l'exil qui résonnent partout dans ces photographies de paysages fantomatiques.

C'est par le prisme d'une approche sensible que Monif Ajaj déploie sa série de dessins subversifs tout à la fois naïfs et violents. Ses œuvres examinent les bouleversements sociaux et politiques de la Syrie : les cycles de violence et de destruction qui déchirent son pays. Il y saisit spontanément les lieux, les gens, le quotidien d'un pays en guerre, oscillant entre le désarroi et l'angoisse. Le poids de la mémoire y est partout présent et sert de révélateur à l'insensé.

À cela, vient s'ajouter la courte vidéo de Reem Al Ghazzy, intitulée *Damascus Rain*. A priori loin de toute figuration, elle donne à voir, de prime abord, la poésie d'une constellation lumineuse, filmée en plan





fixe depuis une fenêtre, et dans laquelle on peut deviner vaguement un paysage urbain. Les bruits de balles et d'obus, qui alternent avec celui du clapotement de la pluie, nous font réaliser que la scène se déroule en période de guerre : en Syrie, à Damas où la création artistique et ses voix dissidentes ne sont pas tolérées. On change alors de référentiel, et le trouble s'installe tout d'un coup. Cette vidéo volée et fugace, capturée avec un téléphone portable, relate en filigrane le quotidien flou de la Syrie et dévoile une ville insaisissable.

L'exposition s'achève sur une partie de la série de photographies en noir et blanc de Muzzafar Salman qui se rend régulièrement en Syrie pour couvrir l'actualité.

Les images sont sombres et imprégnées de poésie, brouillant ainsi les repères. Intitulée *les 99 noms d'Alep* (en référence aux 99 noms de Dieu présents dans le Coran), cette série de photographies édifie des hommes et des femmes qui luttent pour survivre et résistent pour vivre, faisant apparaître l'espoir même dans les situations les plus désespérées. Ils s'incarnent ici silencieusement dans des villes détruites. Dans ce temps suspendu, ils sont autant d'hommes à l'avenir incertain, semblant fragiles devant la mort, mais impulsant également une forme d'espoir.

À la fois modeste et ambitieuse, l'exposition met en exergue la nécessité de la création artistique, loin de la vélocité et de la surenchère médiatique. Elle tente, en associant avec parcimonie les œuvres de ces cinq artistes, dans lesquelles la nécessité de continuer à vivre est sans cesse réaffirmée, de saisir un esprit du temps et de donner à entendre ces voix dans cette période de chaos. Intimiste et presque narrative dans son agencement, elle montre la porosité de l'art et de la vie, et tente d'ouvrir vers un futur.

Doctorante en histoire de l'art à l'Université de Québec à Montréal, Anne-Sophie Miclo s'intéresse à l'utilisation du vivant dans les expositions et les collections muséales. Elle est par ailleurs critique d'art et commissaire d'exposition indépendante. Elle a contribué à des catalogues d'artistes et compte également plusieurs articles publiés dans des revues spécialisées telles que *La Belle Revue*, *Inferno* et *ESPACE art actuel*.

Jean-Luc Verna, homme-orchestre

Bénédicte Ramade

**JEAN-LUC VERNA, VOUS N'ÊTES PAS
UN PEU BEAUCOUP MAQUILLÉ ? – NON
MUSÉE D'ART CONTEMPORAIN DU VAL-DE-MARNE (MAC VAL)
VITRY-SUR-SEINE
22 OCTOBRE 2016 –
26 FÉVRIER 2017**

Si l'exposition de Jean-Luc Verna est une réussite, c'est qu'elle est parfaitement à l'image de son instigateur : elle tient à distance ses pratiquants, tout en les accueillant avec générosité. Depuis 1991 qu'il s'investit corps et âme dans sa vie d'artiste, Verna a fait feu de tout médium, à commencer par le plus naturel, son enveloppe corporelle. Et faute de l'aimer tout à fait, il l'a contrainte par une discipline de fer et une pratique du tatouage qui a transformé sa peau en palimpseste.

Ainsi, rencontrer l'artiste s'avère une expérience hautement troublante face à cette stature d'homme fort, le visage maquillé, travaillé par les tatoueurs, les yeux appareillés de prothèses délirantes, les dents parées d'acier ; une mise à distance qui contraste avec la douceur de la voix, la délicatesse et la finesse de l'homme derrière le personnage. « Vous n'êtes pas beaucoup maquillé ? Non » (le même titre depuis deux décennies) réserve ce même contraste : matériaux « hard » – sol bituminé au noir luisant, latex, baguette magique-poing américain –, ambiance sépulcrale, iconographie gothique post-punk, objets hautement subjectifs, jusqu'à une pierre tombale grandiose (*Concession*, 2016), tous ces éléments composent l'univers intimidant de Verna.

Abandonnant la lumière diurne comme le temps du réel, la visite se fait étonnamment chaleureuse et attentive. L'artiste a joué de l'espace comme de sa personnalité. Il ne faut pas se fier au physique, « ça impose une grille de lecture de mon travail plastique un peu réductrice » confiait-il en 2003. Ses beaux dessins d'oiseaux délicats sont court-circuités par des titres à l'humour corrosif. La monographie qui rassemble quelque trois cents pièces et plus de vingt-cinq ans de carrière (1991-2016) fonctionne ainsi sur un jeu de contrastes doux-amers qui déjouent les étiquettes. Gothique ? Si l'esthétique



et les motifs de Verna peuvent y faire penser, l'esprit tragicocomique du maître a tôt fait de faire valdinguer tout précepte dramatique. Et ses références sont plutôt à piocher du côté du décadentisme et du symbolisme. Queer? Pour quoi faire? Se limiter? « C'est très bien que les *gender studies*, *gay studies* existent, notamment pour les gens qui veulent se situer, étudier, mais cela crée une lecture unique de

la société, avec une pensée fermée; or, je pense qu'aucune lecture ne puisse se substituer à la lecture des classes », confie-t-il à Valérie da Costa dans le catalogue. Éthique et politique fondent la personnalité à la fois complètement atemporelle de Verna, classique et si vitaliste.

Sur le grand plateau du musée dévolu aux expositions temporaires et que tant d'artistes ont essayé d'apprivoiser avec un succès parfois relatif, Verna a déployé un sabbat qui mixe le rock, le punk, l'histoire de l'art, la mort, le sexe et le stupre. Et étrangement, tout cela est très intime. Le panthéon de Verna lui est personnel, croisant des icônes punks comme Siouxsie avec des fées, des saintes et des prostituées, d'innocents moineaux avec de redoutables faunes, des beautés multiples et des visages grimaçants de mauvais esprits; des autoportraits présumés, multiples facettes de cet artiste dont la vie est indissociable de l'œuvre sans que cela ne soit jamais impudique.

Jean-Luc Verna est aussi et surtout interprète lorsqu'il sort du logos du dessin, chanteur avec son groupe *I apologize* dont les vidéos et pochettes de disques vinyles ponctuent la visite comme des interludes. Interprète pour Gisèle Vienne, artiste, chorégraphe, metteuse en scène, l'artiste s'est d'abord fait connaître dans cet exercice chez Brice Dellsperger. Avec lui, Verna s'est glissé dans tous les rôles de *L'important*

c'est d'aimer d'Andrzej Zulavski (*Body Double X*, 2000) grâce à la technique de l'incrustation. Il s'y révèle touchant en Romy Schneider de pacotille, déboussolé en Jacques Dutronc, mari mal dans sa peau de clown triste. La série des *Body Double* (titre-hommage au chef-d'œuvre de Brian de Palma) se visionne en retrait, comme une rencontre en tête à tête avec l'artiste polymorphe.

Cet art du travestissement qui ne le dissimule pas toujours tout à fait, Verna l'expose à plusieurs reprises. Là, par défaut, avec cette scène vide au milieu de l'espace, drapé de lourd velours taché — comme une *Oxydation Painting* de Warhol —, rehaussé de quartz (une verroterie dont il a d'ailleurs paré un tondo de sa série *Paramour*, produite lors d'une résidence chez AxeNéo7, à Gatineau, et exposé à la Manif d'Art de Québec lors de l'édition 2017) se déroulent périodiquement des concerts et des performances. Inactif, le dispositif n'a rien de déceptif, il incarne les moments de retrait nécessaires au travailleur rigoureux qu'est Verna.

Au MAC VAL, sa pratique se révèle assidue, réfléchie, loin d'un mouvement expiatoire et cathartique. La vengeance est froide comme les ires de ce dieu-déesse, tantôt Barbarella, Méduse, Pan ou diva-cuir. Donnant le tempo à cet étonnant don de transformiste, malgré une identité visuelle hautement reconnaissable, un immense diaporama égraine des photographies de Jean-Luc Verna nu, prenant la pause. L'exercice y combine grandes œuvres de l'histoire de l'art et moments musicaux d'anthologie, soit un absolu de la culture érudite et populaire de cet homme. Le Kouros d'Agrigente datant de 500 ans avant Jésus-Christ se combine ainsi avec Patti Smith dans son intro de *Horses* et le salut de la *Valse Frantz* de Barbara (2011). Verna s'y dévoile le corps un peu moins tatoué qu'aujourd'hui, face à l'objectif, bras et paumes ouverts de façon symétrique, la jambe gauche avancée très légèrement en marche. Il est le Kouros. Il est Patti Smith. Il est Barbara. Il peut être le *David* du Bernin et Siouxsie à la fois, le *Christ* sur la croix de Goya et Freddy Mercury pendant l'ovation de Wembley en 1986, Kim Phuc photographiée par Nick Ut et Diamanda Galas. Sans artifice, l'incarnation réussit la prouesse d'être parfaite. Comme avec *Body Double*, Jean-Luc Verna fait croire à l'impossible, endosse avec brio tous ces autres et parvient à se départir de lui-même tout en dévoilant sa nudité en format monumental. L'expérience est fascinante. Elle offre une parfaite élégie au mort qui n'occupe pas encore la pierre tombale couverte de quelques atours (parfum précieux, bijoux, blouson de cuir...).

Enterrement des illusions, vanité des plus classiques, ce *memento mori* combine mélancolie et sérénité, offrant un moment de répit dans ce déferlement parfois violent et cru qui s'échappe de la multitude de dessins plus ou moins morbides et blasphématoires alentours, rehaussés de fards scintillants suivant une technique qui lui est propre. Jean-Luc Verna exulte et se précise, se multiplie pour ne faire qu'un, avec un brio exagéré et impeccable.

Bénédicte Ramade est critique d'art en France et à Montréal. Chercheuse postdoctorale invitée par l'Université de Montréal, elle travaille sur l'anthropocénisation de l'histoire de l'art. Elle est également commissaire d'exposition (*Patrick Bérubé, En principe...*, Maison des Arts de Laval, 2016; *The Edge of the Earth*, Ryerson Image Centre, 2016).

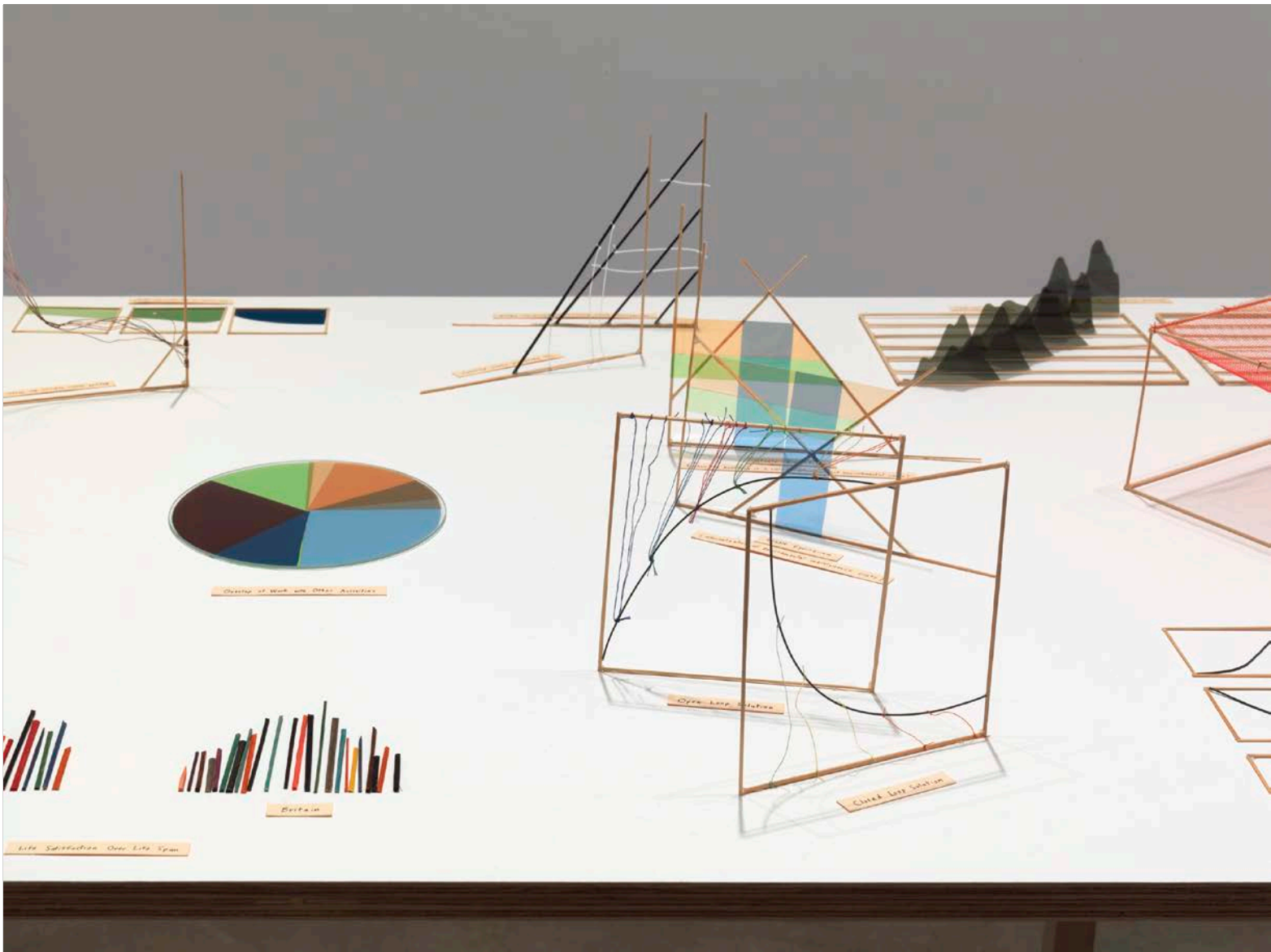
To refuse/to wait/to sleep

Clint Burnham

**MORRIS AND HELEN BELKIN ART GALLERY
UNIVERSITY OF BRITISH COLUMBIA
VANCOUVER
JANUARY 13 –
APRIL 9, 2017**

There is a contemporary discourse that is characterized by a high level of linguistic abstraction that seems to obscure, from the ordinary bystander, extreme levels of profitability, speculation, and institutional superstructures. I am referring not to contemporary art, but the financial sector of capitalism, which is the target of a new group show at the Morris and Helen Belkin Art Gallery in Vancouver. In the exhibition, work by Melanie Gilligan, Goldin + Senneby, Gabrielle Hill, Richard Ibgby and Marilou Lemmens, Marianne Nicolson and the Raqs Media Collective engage with the "economy" as metaphor and material. Work bifurcates into one of two tendencies: the turn to the amateur





(Hill's found sculptures, Ibgby and Lemmens' handmade graphs, Gilligan's social media-phobic video art) and the reappraisal of historic signifiers (Goldin + Senneby's financialized performance, Nicolson's *détournement* of an imperial flag, Raqs Media Collective's video of a Bresson photograph). The question the exhibition raises, perhaps an unanswerable one, is, to put it bluntly, how does a badly made video or a graph reconstituted as Tinker Toy art really provide us with a cogent alternative to the current financial mess?

Hill's works—easily the most impressive of the artworks in the present show—are all scavenged from what geographers call a “brownfield” zone—polluted or post-industrial land, in this case, East Vancouver's False Creek flats. Here Hill, who grew up in the locale, repurposes detritus to craft a beautifully drooping and elongated basketball net (*Tidal Economies*, 2014), or a Jean Arp-like sculpture (*Horse*, 2017), and objects that may lie on the floor or propped against a wall or perched at the top of a room divider or otherwise reference vernacular practices.

Carpet for a Sharp Fence (2016), for instance, is a roll of carpet used to pad a barbed wire fence, so as to make crossing the fence less dangerous. Hill's sculptures or objects do not all achieve the same ends however, which is, presumably, to draw attention to the beauty and ingenuity to be found in neglected spaces. Knowledge of *Carpet for a Sharp Fence's* origins—in the social practice, a *bricoleur*-like adjustment of carceral architecture via the “roll ends” of carpeting—overtake any perception of the sculptural artwork itself. Indeed, one is tempted to paraphrase Walter Benjamin's trenchant remarks about a text of Ernst Bloch's: it is as if “arriving at the scene of an area devastated by an earthquake [one] can find nothing more urgent to do than to spread out the Persian carpets.” I am evidently spending some time on Hill's work because of its suggestive rigor; if I am correct in detecting the minimalist program at work here (but also *arte povera*), *Eviction Monument* (2017), made, we are told, of “granite, foam, concrete and wire” is suspicious for what appears to be epoxy holding together the scavenged material. Like a Carl Andre work, that is, it

challenges the viewer not to fall back on a Michael Fried-like rejection of the sculptural for its “theatricality.” Rather, coming up to a work that appears to be about to fall over, one is inescapably aware of one’s body. And yet, unlike an Andre (or a Nairy Baghramian), here we have a work that is less precarious than it seems. So it is the opposite of the minimalist conceit, and yet therefore all the more theatrical. Of course, no progressive art critic in Vancouver would dare approvingly cite Fried, and so, in a loser-wins logic, Hill’s sculptures gain what they have lost, made, as they are, in the precarious 21st century, rather than the flush 60s, they cannot.

To refuse/to wait/to sleep is an uneven exhibition and the unevenness may be structural, may be related to what Trotsky called “uneven development,” or the ways in which capitalist economics work at different scales and with different tempos in different parts of the world: so people may have cell phones but still live in shacks. This condition is appropriate to an exhibition about economics, but here the uneven development has to do with different aesthetic fields. Thus while Ibgby and Lemmens’ materialization of economic graphs are totally up to date (but via an Etsy aesthetic that indulges in an allegory of the crude and the hand made), Gilligan’s *The Common Sense* (2014) series of videos seem out of time, both formally and in a generational sense. Gilligan’s videos (four of which were on display at the Belkin but all of which can be viewed online at <http://thecommonsense.org/>) tell the story of a slightly futuristic society in which a dental dam-like implant allows or forces its users to communicate by telepathy. There no doubt is more of a back story, but the episodes seem to be merely badly acted scenes of university lecturers worried about their students not paying attention, or people enduring crap jobs. Thus the precarious economy and social media distraction are conveyed, but with lower production values and a less thrilling plot than an average episode of Charlie Brooker’s TV series *Black Mirror*.

Even the inverse is true, as when the Raqs Media Collective takes a Henri Cartier Bresson photograph of a crowd at a failed bank in Shanghai and remakes it as a video portrait à la Gillian Wearing. Now historical frenzy becomes *not* Bresson’s clichéd “decisive moment” but that very moment stretched to a six-minute video pose, as if historical trauma (or at least panic) were suddenly something we can sneer at. That is, unlike Gilligan’s po-faced *auteurism*, here it is artistry of the bourgeois photojournalism type that is scorned.

Of course it makes perfect sense, then, that one now sees critiques of finance capitalism emerging in the art world. There may be a way to take this analysis to the next level, to argue that Gilligan’s work is a comment on the precarious nature, not only of the contemporary artist, but also of the artworks... (Third Cinema, lo-fi pop, *arte povera*)... making a virtue of necessity. Which may sum up the entire project of this exhibition (curated by the extremely capable Lorna Brown). The question of necessity encountered in artistic practice as a limit to the work of art: art in which the problem with neoliberal economics covers different ideological tendencies (so the left-wing Thomas Piketty would be as bad as the right-wing Milton Friedman in that they both rely on forms of abstraction, from formulas to graphs). In some strange way, then, Marianne Nicolson’s inversion of the British Columbia flag (recalling imperial nostrums about the empire on which the sun never set) relies on an aesthetic preference for colonial-era button blankets

of North-West Coast indigenous people, as if the ingenuity of the colonized (in a gesture that recalls Ibgby and Lemmons) were a match for smallpox, militarized invasions, and capitalism. Also, the hedge fund-financed performance of Goldin + Senneby (which, the day I visited, meant a super chatty actor trying to pass us his resumé) offers the contradictory thesis that art financed by the stock market is somehow radical, or at least subversive.

Clint Burnham teaches at Simon Fraser University. He has recently written on Raymond Boisjoly (*Espace Art Actuel*), Brigitta Kocsis (grunt gallery), Walker Evans (*Scan*) and William Burroughs (*Breathless Days, 1959/60*, eds. Serge Guibault and John O’Brian).

Byung-Chul Han

Sauvons le beau. L'esthétique à l'ère numérique

Traduit de l'allemand par Mathieu Dumont
Arles, Actes Sud, 2016, 114 p. Fra.

Dans son plus récent essai *Sauvons le beau*, le philosophe Byung-Chul Han pose une réflexion théorique sur le beau et le numérique dans notre société. Partant du constat qu'aujourd'hui nous vouons un culte à la beauté « lisse », celle agréable à regarder pour sa dévotion à la perfection, Hung veut élucider les raisons pour lesquelles nous lui



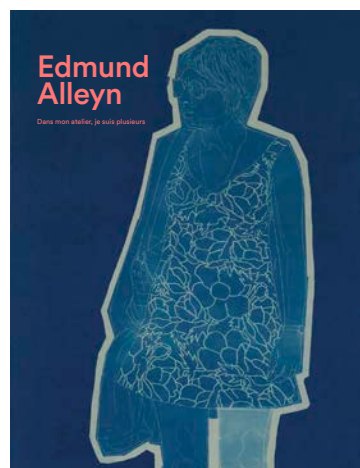
concédonns une telle prépondérance. L'auteur développe son essai en fonction de trois axes : la place du lisse dans la société, la notion du beau dans l'histoire de la philosophie et de l'esthétique, puis une « politique du beau ». Passant en revue les ancrages les plus significatifs de notre époque, Jeff Koons, le corps pornographique, les nouvelles technologies portatives, l'auteur affirme que le beau perd toute profondeur et toute aspérité. Il est dépourvu de sa mystique bouleversante, de sa capacité à transcender. Or, le numérique est grandement responsable de ce phénomène parce qu'il fige et aplatit les images en information. Le beau est devenu une simple donnée de consommation; plus précisément, il est pornographique, aseptisé, séduisant, immédiatement consommable. Le remède à cette décrépitude du

« vrai » beau, c'est de sauver l'altérité radicale, arracher l'individu de son narcissisme pour lequel il projette, dans le lisse, une auto-satisfaction de son « moi » poli, de l'image vide qu'il renvoie extérieurement. L'altérité, c'est donc ramener l'individu hors de lui, le confronter à la beauté de ce qui « l'altère », de l'inattendu et de la divergence. Dès lors, une politique de la connaissance, axée sur la faculté de juger du beau, pourrait supprimer sa seule immanence à la consommation, et l'auteur entend repenser notre rapport à la beauté en revisitant son concept dans l'histoire de l'esthétique. (É. A.)

Edmund Alleyn.

Dans mon atelier, je suis plusieurs

Mark Lanctôt (dir.), Montréal, Musée d'art contemporain de Montréal, catalogue de l'exposition, 2016, 215 p. Ill. noir et blanc et couleur. Fra.



Le catalogue *Edmund Alleyn. Dans mon atelier, je suis plusieurs* recense l'ensemble des œuvres présentées lors de l'exposition éponyme qui s'est déroulée au Musée d'art contemporain de Montréal du 19 mai au 25 septembre 2016. Avec près d'une soixantaine d'illustrations d'œuvres, cet ouvrage, dirigé et coécrit par le commissaire de l'exposition Mark Lanctôt, contient des images d'archives de la vie d'Edmund Alleyn en plus de textes des historiens de l'art Gilles Lapointe et Olivier

Asselin, de la doctorante Aude Weber-Houde, ainsi que de l'auteur Vincent Bonin. L'ouvrage est aussi enrichi d'une importante chronologie et d'une bibliographie. Présentant le travail d'Alleyn sur plus de cinq décennies, cette rétrospective protéiforme nous donne à voir l'ensemble des périodes marquantes de cet artiste : débutant par les œuvres abstraites des années 1950 et de la période dite « indienne » du début des années 1960, le catalogue se poursuit avec les explorations numériques et médiatiques de cet artiste où *L'Introscaphe* (1968-1970) — œuvre immersive polysensorielle à la fois critique de la guerre et des médias — en est probablement la manifestation la plus emblématique. S'ensuivent quelques œuvres de la *Suite québécoise* de laquelle font partie les populaires personnages de cet artiste peints sur Plexiglas®. Les séries plus intimistes et introspectives *Indigo*, *Vanitas* et *Les Éphémérides* concluent cet ouvrage. Quant aux différents textes qui y paraissent, ceux-ci nous permettent, entre autres, d'inscrire l'œuvre multidisciplinaire d'Edmund Alleyn à une époque où deux régimes de valeurs s'opposent, et ainsi de comprendre le travail de cet artiste comme l'une des manifestations les plus caractéristiques du passage de l'art moderne à l'art contemporain au Québec. Ainsi, ce catalogue nous aide à mieux comprendre pourquoi l'œuvre d'Alleyn est « considérée, selon le directeur du Musée d'art contemporain de Montréal, John Zeppetelli, comme l'une des plus importantes transitions dans l'évolution de l'esthétique au Québec ». (S. B.)

Liz Magor, *Habitude*

Sous la direction de Dan Adler, Lesley Johnstone, Heike Munder et Bettina Steinbrügge, Montréal/Zurich/Hambourg, Musée d'art contemporain de Montréal, 2016, 264 p. Ill. couleur. Fra/Eng.

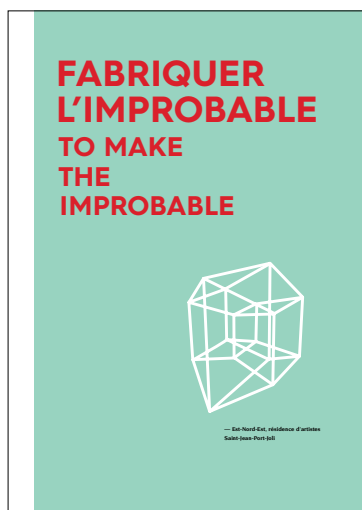
Artiste importante aussi bien au Canada que sur la scène internationale, Liz Magor a influencé plusieurs générations d'artistes. Reconnaisables, ses sculptures et installations sont un assemblage d'objets du quotidien trouvés et fabriqués en atelier. L'exposition *Liz Magor. Habitude*, présentée au Musée d'art contemporain de Montréal, en 2016, ainsi qu'à Zurich et Hambourg, en 2017,



a donné lieu à cette monographie qui met en lumière plus de quarante ans de création. En première partie d'ouvrage, un entretien avec Liz Magor, mené par Lesley Johnstone, commissaire de l'exposition, introduit le travail de l'artiste. Puis les questions sur son parcours et sa démarche artistique laissent place à une sélection non chronologique d'œuvres reproduites pleine page. Six d'entre elles sont commentées par des historiens de l'art, des commissaires et des artistes : Géraldine Gourbe, Ian Carr-Harris, Corin Sworn, Chris Sharp, Isabelle Pauwels et Trevor Mahovsky. Ils et elles abordent des thèmes tels que la critique d'un imaginaire colonial nord-américain, la consommation de masse ou encore l'aspect parodique des œuvres. En dernière partie, trois essais des commissaires de l'exposition prolongent la réflexion. Dan Adler interprète les sculptures de Liz Magor comme des produits problématiques qui invoquent « des qualités spirituelles et des comportements rituels ». Heike Munder ouvre, quant à elle, un dialogue qui tisse des liens entre les œuvres de Liz Magor et l'éthique protestante alors que, pour Bettina Steinbrügge, il s'agit plutôt de les intégrer à un discours sur la sculpture contemporaine. Au final, si les points de vue ici convoqués s'alimentent ou s'opposent, tous participent au projet de Magor, celui de réfléchir à la relation entre le sujet et l'objet, c'est-à-dire aux façons dont les subjectivités chargent de sens le monde qui les entoure. (S. C.)

Fabriquer l'improbable/ To Make the Improbable

Saint-Jean-Port-Joli, Est-Nord-Est, résidence d'artistes, 2016, 106 p. Ill. couleur. Fra/ Eng.



Publiée par Est-Nord-Est, résidence d'artistes, cette publication accompagne la résidence-événement *Fabriquer l'improbable*, réalisée à Saint-Jean-Port-Joli, à l'été 2013, dont le parti pris esthétique — et du centre et de l'ensemble de ses activités — demeure tourné vers le processus de création. En 2013, les artistes Dave Ball, Thomas Bégin, Emi Honda et Jordan McKenzie, Karina Pawlikowski, Steve Topping, Mathieu Valade, Jonathan Villeneuve et Thierry Marceau, Paul Wiersbinski ainsi que les deux commissaires Dominique Allard et Véronique Leblanc (codirectrices de la publication) ont été en résidence de recherche et de production pour des périodes d'un à deux mois entre le 8 juillet et le 30 août 2013. L'événement a ensuite eu lieu pendant trois jours, du 30 août au 1^{er} septembre, et comprenait aussi deux soirées-performance. Le texte, *Cultiver le sens du possible* de Véronique Leblanc, précise notamment comment la double perspective de l'imprévisible et de l'insoupçonné permet l'instauration de « zones d'incertitude » entre réel et fiction, art et non-art, sens et non-sens. De son côté, Dominique Allard souligne, dans *Petite topologie visuelle en « zones habitables »*, que la problématique de départ visait surtout à créer un espace de rencontres et d'échanges favorisant

l'émergence de « microstructures », des visions alternatives. La publication comprend des ensembles photographiques pour chacun des huit projets artistiques, des notes biographiques et une liste des œuvres exposées. Dominique Boileau, actuelle directrice d'Est-Nord-Est, signe la préface. Finalement, l'ouvrage est dédié à la mémoire de Jordan McKenzie (aussi cofondateur du duo musical Elfin Saddle avec Emi Honda) décédé dans un tragique accident en janvier 2016. (É. L.)

Installations. À grande échelle

Québec, Musée national des beaux-arts du Québec, 2016, 243 p. Ill. couleur. Fra/Eng.



Ce catalogue présente l'exposition inaugurale du pavillon Lassonde au Musée national des beaux-arts du Québec, qui a eu lieu du 24 juin 2016 au 19 février 2017. Il regroupe les œuvres d'une trentaine d'artistes contemporains québécois, dont Dominique Blain, Gwenaël Bélanger, Manon de Pauw et Massimo Guerrera. Près de la moitié de l'ouvrage est consacrée à la présentation exhaustive et très imagée des 34 œuvres regroupées en six sections, selon le rapport à l'espace qu'elles entretiennent. On y retrouve aussi sept essais, tous en version bilingue. Le catalogue débute par un avant-propos de Line Ouellet, directrice et conservatrice en chef du musée, puis se poursuit avec Bernard Lamarche, commissaire de l'exposition, qui s'interroge sur les rapports de connivence qu'entretiennent installations artistiques et institutions muséales. Il affirme

que la « perte d'accent critique » redoutée par les historiens agit davantage comme une « déconstruction ludique » du dispositif muséal. Amélie Giguère, quant à elle, trace une sorte de « trajectoire de l'installation » selon son caractère immersif déterminé par sa relation à l'espace et aux sens. Le texte de Jim Drobnick se concentre sur la façon dont les installations mobilisent les sens en stipulant que cette analyse est souvent galvaudée ou bâillonnée par les critiques et historiens. Eduardo Ralickas propose plutôt un essai lyrique basé sur la dimension narrative des œuvres installatives autour de la « riposte » de Lyotard. Olivier Asselin appréhende ensuite l'installation comme étant foncièrement cinématographique. Finalement, on retrouve une conférence de Boris Groys qui s'applique à débrouiller les frontières entre exposition et installation. Le catalogue situe donc la pratique québécoise de l'installation dans un contexte théorique plus large et une perspective internationale. (M.-J. G.)

Pierre Ayot. *Regard critique/Critical Insight*
Montréal, Éditions Graff et galerie Graff,
2016, 92 p. Ill. couleur. Fra/Eng.



L'événement Pierre Ayot est une rétrospective constituée de sept expositions dans six lieux différents, à Montréal, tour à tour visibles du 22 septembre 2016 au 5 mars 2017. Cette publication a été réalisée dans le cadre de cet événement placé sous le commissariat général de Nicolas Mavrikakis, avec l'aide

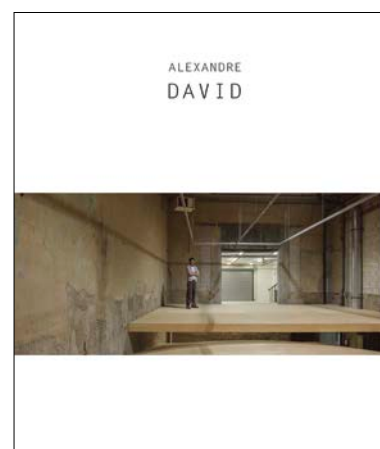
d'autres commissaires. Empruntant au titre d'une installation vidéo — *Regard (du) critique* (1984-1988) —, l'intitulé et la démarche globale du projet commissarial de Mavrikakis tenaient à mettre en évidence « l'aspect critique et le caractère politique de l'œuvre d'Ayot ». Avec, initialement, une seule exposition à BAnQ, l'événement s'est éclaté en différentes expositions distinctes. À l'instar d'un groupe d'artistes qui, au milieu des années 1960, a participé à faire « exploser les frontières et les cadres des pratiques en arts visuels », cet événement a su montrer l'effervescence de cette période prolifique. La Fondation Guido Molinari a accueilli deux expositions différentes; les galeries Graff, Joyce Yahouda et B-312 ont, chacune d'elle, présentée une exposition sans oublier la présentation extérieure d'une récréation de l'œuvre *La croix du Mont-Royal* au parc Jeanne-Mance de Montréal. Mavrikakis se consacre à l'essai principal, Eve-Lyne Beaudry, conservatrice de l'art contemporain au Musée national des beaux-arts du Québec (1950-2000), signe *Pierre Ayot. Objets de discussions*, puis Gilles Daigneault, critique, rédacteur et commissaire indépendant et actuel directeur de la Fondation Guido Molinari, propose le texte *Pierre Ayot en quatre temps*. Pour sa part, Madeleine Forcier (commissaire, directrice et copropriétaire de la Galerie Graff) livre la préface à la publication qui comprend aussi les biographies des auteurs ainsi qu'une table des illustrations. (É. L.)

Alexandre David

Saint-Hyacinthe, Expression, Centre d'exposition de Saint-Hyacinthe/Longueuil, Plein sud, centre d'exposition en art actuel à Longueuil, 2016, 202 p. Ill. couleur. Fra/Eng.

Après des monographies sur le travail de Michel Lamothe et Dominique Gaucher, EXPRESSION et Plein sud collaborent à nouveau ici avec le travail de constructions *in situ* d'Alexandre David (lauréat du prix Louis-Comtois en 2006). Les salles d'expositions de ces deux centres ont d'ailleurs accueilli, respectivement en 2010 et en 2011, les œuvres de cet artiste, dont la plupart sont éphémères et qui, forcément, n'existent plus. De là l'importance de la présente monographie qui laisse justement une grande place à la documentation

photographique (ainsi que quelques dessins, croquis et études préparatoires) des sculptures, installations *in situ* et interventions dans l'espace public de l'artiste. L'auteur, critique et commissaire Katrie Chagnon signe l'unique texte de la monographie : *Alexandre David. Penser l'expérience entre perception et usage*. Elle revient sur plus de vingt-cinq ans de pratique de l'artiste et oriente surtout son étude vers les « implications philosophiques de sa démarche à partir d'un examen interne et approfondi des différents pans de sa production ». Pour l'essentiel,



produites avec des matériaux de construction communs, toujours réutilisés lors d'œuvres ou usages subséquents, les œuvres dégagent, chez David, deux grands axes — a priori opposés — de réflexion interreliés, soit la perception visuelle et l'usage, ou encore la contemplation et l'utilisation des œuvres d'art. Comprend une biobibliographie ainsi qu'un mot d'introduction signé du directeur Marcel Blouin (EXPRESSION) et de la directrice Hélène Poirier (Plein sud). (É. L.)

Carl Trahan.

Parce qu'il y a la nuit/Because There Is Night
Québec, Le Musée national des beaux-arts du Québec, 2017, 111 p. Ill. couleur. Fra/Eng.

Grâce à une contribution de la RBC Fondation, le Prix MNBAQ en art actuel est remis tous les deux ans à un artiste québécois ayant plus de dix ans de carrière. Après Diane Morin, en 2015, c'est au tour de Carl Trahan, en 2017, de bénéficier d'une exposition solo



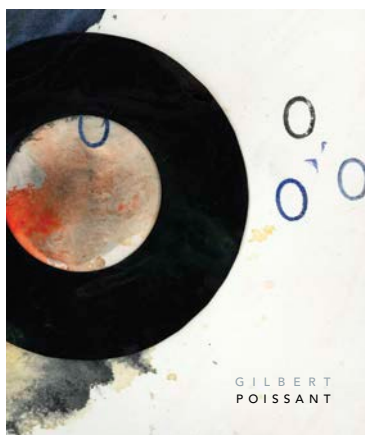
au MNBAQ, d'une bourse de 10 000 \$, d'une publication monographique ainsi que de l'acquisition d'œuvres à hauteur de 50 000 \$ pour la collection du MNBAQ, soit un prix d'une valeur de 100 000 \$. En regard de la monographie bilingue, Bernard Lamarche, conservateur de l'art actuel (2000 à ce jour), signe l'essai principal ainsi que le commissariat de l'exposition. Dans une première partie, le texte place le travail de Trahan des vingt dernières années autour du « poids des mots et les failles de la traduction ». Une seconde partie aborde une « *part spirituelle* » (ou une « dimension occulte de la modernité ») présente dans certaines œuvres, tout en soulignant que l'artiste développe sa pratique le plus souvent avec une « extrême économie de moyens ». Un second essai, *La traduction à l'épreuve de l'histoire (De l'anachronisme chez Carl Trahan)*, signé Mathilde Bois, poursuit la réflexion chère à Trahan sur la traduction. Cet ouvrage comprend une documentation photographique, une liste des œuvres et une biobibliographie. *L'exposition Carl Trahan. Parce qu'il y a la nuit* se poursuit jusqu'au 24 septembre 2017 au Pavillon Gérard-Morisset du MNBAQ. (É. L.)

Gilbert Poissant,

Longueuil, Plein sud, 2016, 276 p.
Ill. couleur. Fra/Eng.

L'imposante monographie bilingue sur le travail du céramiste, sculpteur et muraliste Gilbert Poissant est publiée par Plein sud, en collaboration avec EXPRESSION, Centre d'exposition de Saint-Hyacinthe. De novembre 2016 à janvier 2017, les deux

centres avaient justement exposé le travail de l'artiste de manière conjointe, en deux volets complémentaires intitulés *L'objet et le territoire*, placés sous la direction de la commissaire invitée Mona Hakim. La trajectoire de l'artiste, comprenant trois grands cycles : *Le jeu du collectionneur*, *5 fois 2 temps* et *Archéologies imaginaires*, est ici richement illustrée, documentée et analysée, permettant de prendre la pleine mesure d'une pratique artistique, développée certes autour de la céramique, mais qui s'inscrit de manière polymorphe depuis près de quatre décennies. Dans son texte introductif *Le langage de l'objet*, Mona Hakim souligne « la variété impressionnante de modes d'expression » chez Poissant, « puisant autant dans les rudiments du design que dans ceux de l'architecture ». Pascale Beaudet, notamment chargée de projet à la Politique d'intégration des arts à l'architecture du gouvernement du Québec, revient avec son essai *Les tableaux céramiques de Gilbert*



Poissant sur les nombreuses commandes et œuvres publiques de l'artiste. Amy Gogarty, elle-même artiste et chercheuse, dresse une forme de bilan — toujours ouvert ! — de la trajectoire du céramiste avec son texte *Gilbert Poissant et la céramique : fidèle à sa propre démarche*. Une chronologie détaillée et illustrée, une biobibliographie ainsi qu'un entretien avec Gilbert Poissant complètent la monographie. (É. L.)

Transcendare : Œuvres-systèmes sensibles / Responsive Art Systems.

Montréal, Ellephant, 2016, 258 p. Ill. couleur.
Fra/Eng.



Monographie bilingue et généreusement illustrée, *TRANSCENDARE : Oeuvres-systèmes sensibles* de Philomène Longpré, est publiée sous la direction de Christine Redfern, également directrice et commissaire chez Ellephant, galerie d'art qui représente le travail de l'artiste. La publication — dite *exhaustive* — explore le travail de Philomène Longpré constitué d'environnements installatifs et expérientiels qui allient personnages virtuels, sculptures robotiques, membranes vidéo, abstractions sonores et interfaces numériques interactives. Dans son introduction, Christine Redfern, qui suit le parcours de l'artiste depuis 2000, signale que « les dispositifs vidéo de Longpré détruisent complètement notre histoire d'amour actuel avec l'omniprésence des écrans de forme plate et rectangulaire ». Quatre autres auteurs — Florence de Mèredieu, David Howes, Kate Mondloch et Alison Syme — offrent chacun un essai, autant de perspectives différentes sur des œuvres-systèmes précises, ses prédécesseurs, ses inspirations ou sa contribution à l'art numérique contemporain. Isa Tousignant signe les textes descriptifs des quinze œuvres produites depuis 1999 jusqu'en 2016. Philomène Longpré complète avec un épilogue intitulé *Écrans évolutifs* où elle évoque ses œuvres « conçues comme matrice de sensations ». Un *appendix* final, constitué de photographies, montre Longpré au travail, à la construction de différents composants ou à l'élaboration de certaines de ses œuvres. (É. L.)

ESPACE art actuel est publiée par / is published by
le Centre de diffusion 3D

Conseil d'administration / Board of Directors

Denis Rousseau, président du conseil / Chairman
Mona Hakim, vice-présidente / Vice-president
Amélie Durivage, administratrice / Administrator
André-Louis Paré, administrateur / Administrator

Membres fondateurs / Founding Members

Serge Fiset, Édouard Lachapelle, Joëlle Morosoli

Directeur et rédacteur en chef / Editor

André-Louis Paré

Comité de rédaction / Editorial Committee

Mélanie Boucher, Peter Dubé, André-Louis Paré,
Bénédicte Ramade, Bernard Schütze

Adjoint à l'administration - abonnements et site web / Administrative Assistant - Subscriptions and Web Site

Éric Legendre

Design graphique / Graphic Design

Dominique Mousseau

Rédacteurs / Contributors

Étienne Ardaens, Pierre Arese, Nathalie Bachand,
Sébastien Boire, Mélodie Boubel, Louise Brunet, Clint
Burnham, Katy Connor, Solenne Costes, Michael DiRiso,
Anne-Marie Dubois, Cliff Eyland, Cynthia Fecteau,
Pierre-Alexandre Fradet, Marie-Jeanne Gagnon,
Éric Legendre, Anne-Sophie Miclo, Ariane Noël de Tilly,
André-Louis Paré, Sylvie Parent, Bénédicte Ramade,
Greg J. Smith, Bernard Schütze, Maude Trotter.

Traduction / Translation

Oana Avasilichioaei, Nathalie de Blois, Mathias Lessard,
Colette Tougas, Bernard Schütze

Révision française / French Copy Editor

Patricia Robin

Révision anglaise / English Copy Editor

Janet Logan, Bernard Schütze

Stagiaire (traduction) / Intern (translation)

Caroline Rue Carden

Intégration web / Web integration

Catherine Estérez

Marketing et publicité / Marketing and Publicity

Éric Legendre

Imprimeur / Printer

Imprimerie Quadriscan

Distribution

Disticor Magazine Distribution Services
Magazines Canada
Les presses du réel (Europe)

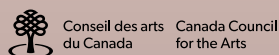
La revue ESPACE art actuel présente et analyse les pratiques artistiques du domaine de la sculpture, de l'installation ou de toute autre forme d'art associée à la spatialité. Ses dossiers thématiques soulèvent divers enjeux esthétiques, politiques ou philosophiques. ESPACE s'avère un outil de réflexion et de compréhension indispensable pour qui veut se familiariser avec la situation de l'art au sein d'un univers culturel en pleine mutation. Majoritairement bilingue, ses chroniques, entretiens, comptes rendus d'exposition et de livres offrent aux lecteurs de multiples perspectives sur la spécificité de l'art actuel. / ESPACE art actuel magazine delves into the artistic practices related to sculpture, installation and all other forms of spatial art. Its themes revolve around various aesthetic, political or philosophical concerns. For those interested in familiarizing themselves with the current state of art rooted in a rapidly transforming cultural universe, ESPACE is an invaluable tool for reflection and comprehension. Predominantly bilingual, its reports, interviews, and reviews of exhibitions and books offer readers multiple perspectives on the unique nature of contemporary art.

Les opinions exprimées dans les textes publiés sont celles de leurs auteurs. Nous nous réservons le droit de retarder ou d'annuler la parution d'un article selon l'avis du comité de lecture. / The opinions expressed in published articles are the sole responsibility of the author. ESPACE reserves the right to delay or to cancel the publication of any article, depending upon the decision of the editorial advisory committee.

ESPACE est membre de la Société de développement des périodiques culturels québécois (SODEP) et de Magazines Canada. Les archives d'ESPACE sont diffusées en version électronique sur le portail Érudit (www.erudit.org) / ESPACE is a member of the Société de développement des périodiques culturels québécois (SODEP) and of Magazines Canada. An electronic version of ESPACE's archives are available at the Érudit website (www.erudit.org).

ESPACE est indexée dans Repère, ARTbibliographies Modern (ABM), Index de périodiques canadiens (CPI.Q) / ESPACE is indexed in Repère, ARTbibliographies Modern (ABM), Canadian Periodical Index (CPI.Q).

ESPACE art actuel est publiée avec l'appui du Conseil des Arts du Canada, du Conseil des arts et des lettres du Québec et du Conseil des arts de Montréal. / ESPACE is published with the support of The Canada Council for the Arts, Conseil des Arts et des Lettres du Québec & the Conseil des arts de Montréal



Parution / Publication

N° 116 (Printemps – Été 2017)

No. 116 (Spring – Summer 2017)

Imprimé au Canada / Printed in Canada

Envoi de publication - Enregistrement no. 40009185

Dépôts légaux / Legal deposits :
Bibliothèque et Archives nationales du Québec;
Bibliothèque nationale du Canada

ISSN : 0821-9222 (imprimé/print)

ISSN : 1923-2552 (PDF)

ISBN : 978-2-923434-35-3 (imprimé/print)

ISBN : 978-2-923434-36-0 (PDF)

ESPACE art actuel a déployé les meilleurs efforts pour retrouver tous les titulaires des droits des photographies et des œuvres reproduites dans ses pages. Si certains n'avaient pas été contactés, qu'ils veuillent bien se faire connaître auprès de l'éditeur. / ESPACE art actuel has made every effort to find all persons who hold the rights to photographs and works published in its pages. Any such rights holder who has not been contacted is asked to get in touch with the publisher.

Abonnement individuel / Individual subscription

1 an (3 numéros/3 issues) :

Canada 28 \$ (23 \$ étudiant/student), US 38 \$,
International 45 \$

2 ans (6 numéros/6 issues) :

Canada 50 \$ (40 \$ étudiant/student), US 70 \$,
International 80 \$

Abonnement institutionnel / Institutional subscription

1 an (3 numéros/3 issues) :

Canada 40 \$, US 50 \$, International 60 \$

2 ans (6 numéros/6 issues) :

Canada 60 \$, US 90 \$, International 110 \$

espace

423 - 5445, avenue de Gaspé
Montréal (Québec) H2T 3B2
Canada

Tél. : 514 907-6147 / Fax : 514 907-6196

info@espaceartactuel.com

www.espaceartactuel.com

Merci aux donatrices et donateurs qui apportent leur soutien à ESPACE dans le cadre de notre campagne de financement 2016-2017 (toujours en cours) / Our thanks to everyone who has supported ESPACE during our 2016-2017 fundraising campaign (still in progress).

Claude Millette / Geneviève Goyer-Ouimet, Francyne Lord, Gilles Mihalcean, Dominique Mousseau, Bénédicte Ramade, Denis Rousseau, Pierre-François Ouellet, Louise Viger / Serge Allaire, Rose-Marie Arbour, Jean-Yves Bastarache, Stéphane Bertrand, Patrick Bérubé, Dominique Blain, Pierre Blanchette, Nathalie de Blois, Catherine Bolduc, Michel de Broin, Julie Boucher, Jean-Robert Choquet, Jasmine Colizza, Yvon Cozic, Marc Dulude, André Fournelle, Pierre Fournier, Gianguido Fucito, Manon Gagnon, Joëlle Ganguillet, Claude Gosselin, Diane Gougeon, Michel Goulet, Rose-Marie Goulet, Michel Granger, Claude Grenier, Mona Hakim, Stéphanie L'Heureux, Sylvie Lacerte, Rhéal Lanthier, Éric Lamontagne, Francine Larivée, Lisette Lemieux, Marie-Claude Massicotte, Geneviève Matteau, Colette Mendenhal, Lili Michaud, Michel Niquette, Jean-Julio Paquin, Francine Paul, Marie Perrault, Michèle Picard, Jean-Michel Ross, Stephen Schofield, Bernard St-Denis, Pierre Tremblay, Laurent Vernet, Joyce Yahouda / Loraine Beaulieu, Mélanie Boucher, Pierre Bourgault, Jean H Guillemette, Laurier Lacroix, Hélène Roy, Claire Sarrasin / Julie Alary-Lavallée, Amélie Durivage, Gabrielle Fleurant, Steve Giasson, Jean Marc Laforest, Éric Legendre, Vincent Marquis, Pierre-Olivier Marinier Leseize, Patricia Robin, Ariel Rondeau, Guillaume Sanfaçon, Catherine Savoie, Patrick Vézina et anonymes...

Logo FSC à placer

Campagne de financement 2017 2017 Fundraising Campaign

À l'occasion de sa campagne de financement 2017, ESPACE art actuel vous propose une œuvre signée et numérotée 1/30 d'un ou d'une artiste.

Chaque œuvre vous sera expédiée avec le dernier numéro de la revue

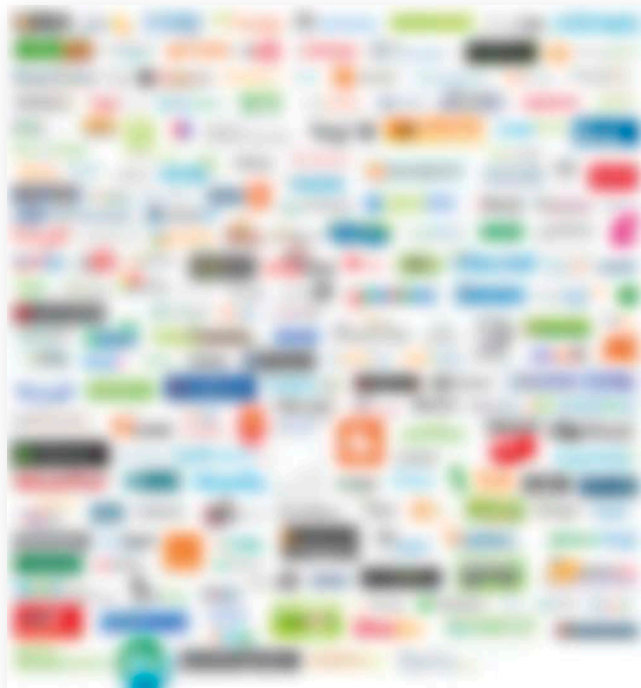
For its 2017 fundraising campaign, ESPACE art actuel is offering an original piece of art, signed and numbered 1/30 by the artist. Each piece will be sent to you with the most recent issue of the magazine.

Pour ce n° 116 (dossier : La sculpture à l'ère du numérique) : une œuvre de l'artiste **Michael A. Robinson**, intitulée *Corporate Logos*, vous est proposée. For issue no. 116 (Theme: Sculpture in the Digital Age), ESPACE presents a piece by **Michael A. Robinson**, titled *Corporate Logos*.

Michael A. Robinson est un artiste multidisciplinaire qui vit et travaille à Montréal. Sa pratique artistique est guidée par un processus critique qui interroge la nature de l'art, le rôle de l'artiste et le devenir insaisissable de la créativité. Sa carrière s'étend sur près de 25 ans avec d'importantes expositions individuelles présentées à Paris, à Toronto et, plus récemment, à New York.

Michael A. Robinson is a multidisciplinary artist who lives and works in Montreal. His art practice is guided by a critical, materially speculative and reflexive process that questions the nature of art, the role of the artist, and the impalpable nature of creativity. His career spans 25 years with notable solo exhibitions in Paris, Toronto and most recently in New York City.

Michael A. Robinson, *Corporate Logos*, 2017. Images trouvées modifiées/Modified found images.



100 \$ CAD

+ taxes et frais de poste / taxes and shipping cost

Impression jet d'encre sur papier Moab 300 naturel /
Inkjet print on Moab Natural 300 paper, 20,3 X 28 cm.

Chaque exemplaire 1/30 est accompagné d'une description de l'œuvre, ainsi que d'une courte biographie de l'artiste. /
A short biography of the artist and a description of the work will accompany each artwork 1/30.

Pour commander/To order:

espaceartactuel.com
info@espaceartactuel.com
514.907.6147

BIENVENUE AU PORT DE TÊTE



le port
de tête librairie

262, avenue du Mont-Royal Est, Montréal, Québec
514-678-9566

www.leportdetete.com

OPTICA
CENTRE
D'ART
CONTEMPORAIN

Autumn Knight,
Documents, 2016.
Photo : Lynn Lane

Avec l'aimable permission
de l'artiste

Printemps-été 2017

Expositions

21 avril au 10 juin
**I've Only Known
My Own**

Commissaire
Nicole Burisch

Artistes

**Nadège Grebmeier
Forget
Ursula Johnson
(N.-E.)
Autumn Knight
(E.-U.)
Michelle Lacombe
Mikhel Proulx**

1 septembre 2016 au
31 décembre 2017

**Est dans mon
travail**

Projet de
documentation
et d'intervention
Edith Brunette

Activités

21 avril
Autumn Knight
Présentation
publique
Topological Media
Lab, Milieux
13h30-14h30
Université
Concordia

21 avril

Ursula Johnson
Performance
12h00-18h00, OPTICA

22 avril

Table-ronde avec la
commissaire et les
artistes
13h00-15h00, OPTICA

27 mai

**Nadège Grebmeier
Forget** Performance
14h00, OPTICA

3 juin

Autumn Knight
Performance
14h00, OPTICA

5445, avenue de Gaspé #106
Montréal (Québec) H2T 3B2
tél. 514 874 1666 | optica.ca



POUR
TOUT
SAVOIR
SUR
L'ART
ACTUEL
AU
JOUR
LE
JOUR

RÉSEAU
ARTACTUEL
.org

À l'écoute
du milieu
des ARTS

PETRIE
RAYMOND

COMPTABLES PROFESSIONNELS AGRÉÉS
-S.E.N.C.R.L.

255, boul. Crémazie Est, Bureau 1000
Montréal (Québec) H2M 1M2
T 514 342-4740 F 514 737-4049
petrieraymond.qc.ca



Arts actuels – Pédagogie – Communautés

NOS PROJETS EN COURS

Percevoir/Couper/ Rassembler

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

Carrefour

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

Radio Ontario

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

Bande à Félix

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

Se raconter maintenant

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

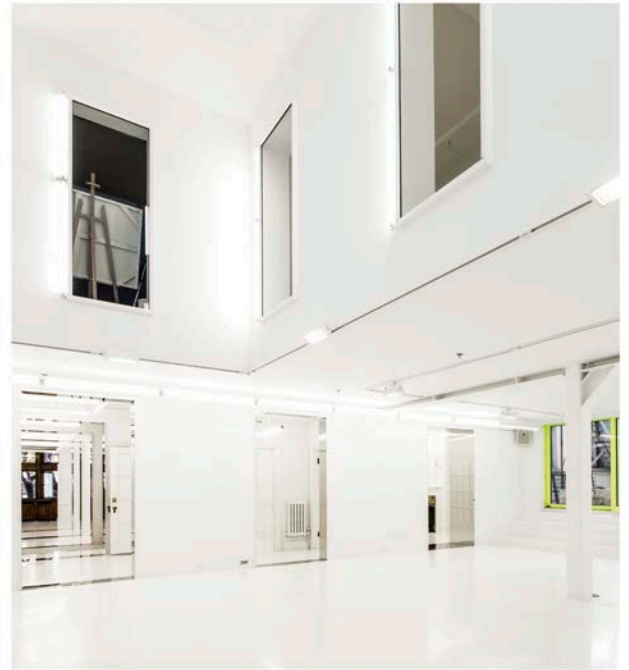
Poésie-slam

YAOVI HOYI MUSIQUE
Fédération culturelle
canadienne-française

Formation en impression 3D

ROBERT GAGNON ET ROBY PROVOST

936 Mont-Royal Est, 2^e étage, Montréal • (514) 606-8276 • info@centreturbine.org • centreturbine.org



LE LIVART

Galleries . École . Studios . Événements

3980 St-Denis, Montréal • 514-880-3980 • lelivart.com

BAIE SAU PRÉSENT

35^e

SYMPOSIUM INTERNATIONAL D'ART CONTEMPORAIN DE BAIE-SAINT-PAUL

DIRECTRICE ARTISTIQUE
MARIE PERRAULT

28 JUILLET AU 27 AOÛT 2017

symposiumbsp.com

VENEZ ASSISTER
À UNE EXPÉRIENCE
DE CRÉATION EN DIRECT
ET ÉCHANGER AVEC
12 ARTISTES DU QUÉBEC,
DU CANADA, DES ÉTATS-UNIS
ET DE LA FRANCE
EN PLEINE PRODUCTION !

Présenté par





photo : Ivan Binet

Le cadre de travail offert par la MMAQ est exceptionnel : les ateliers sont vastes, lumineux et très bien équipés. En sculpture, on peut y travailler tant le métal, la pierre, le bois que l'argile. Toutes les conditions y sont réunies pour faire jaillir la création.

Jean-Pierre Morin, sculpteur et chargé de cours à la MMAQ
(pour le DEC Techniques de métiers d'art - option Sculpture)

La **Maison des métiers d'art de Québec (MMAQ)** est un centre de création, de formation et de recherche voué au développement des pratiques contemporaines en métiers d'art.

Lieu interdisciplinaire d'échange et de soutien à la création, elle offre un milieu de vie et de travail unique en son genre : vingt-cinq ateliers de céramique, de design textile et de sculpture répartis sur sept étages, en plein cœur du quartier Saint-Roch, à Québec.

Ouverte sur le monde et sur sa communauté, elle propose des classes de maîtres, des résidences de création internationales, des conférences, une formation collégiale de haut niveau (avec le Cégep Limoilou) et un programme de soutien à la relève.

À la MMAQ, savoir-faire rime avec innovation, et audace et rigueur s'y conjuguent dans un seul but : contribuer à l'excellence, au rayonnement et à la démocratisation des nouvelles pratiques en métiers d'art.

Parce que le monde a besoin d'artisans-créateurs.



mmaq.com



MB
Michel Bernier

Métallier d'art — 514 285-2669
michel-bernier.com

GALERIE D'ART
Stewart Hall
ART GALLERY

GÉOPOÉTIQUE

DU 11 JUIN AU 15 OCTOBRE 2017

Géopoétique ou autres traits
du paysage - Parc Stewart

Géopoétique et expressions
du mouvement - Galerie d'art
Stewart Hall

Commissaire : Kasia Basta



France Trépanier
Vessels, 2008

Programme d'activités culturelles
pour le 150^e anniversaire du Canada



514 630-1254 | www.pointe-claire.ca

house life

a residency
& exhibition

Penelope Stewart
Laura Vickerson

July 1 - Sept 30, 2017

Medicine Hat, Alberta
medalta.org



MEDALTA
In the Historic Clay District



Canada Council
for the Arts

Conseil des arts
du Canada

ex|situ

Revue d'art
Calendrier culturel, critiques, opinions
Publication annuelle depuis 2002

revueexsitu.com/

SPOROBOLE

CENTRE EN ART ACTUEL

CHRISTOPHER VARADY-SZABO
BOUE BOUE

RÉSIDENCE DU 8 AU 25 MAI
EXPOSITION DU 26 MAI AU 24 JUIN
VERNISSAGE LE 26 MAI À 17 H

WWW.SPOROBOLE.ORG
74, RUE ALBERT, SHERBROOKE



Karilee Fuglem

CONDITIONS EXISTANTES
EXISTING CONDITIONS

Du 27 mai au 13 août 2017

Sophie Jodoin

Commissaire : Anne-Marie St-Jean Aubre

Du 26 août au 29 octobre 2017

EXPRESSION

Centre d'exposition de Saint-Hyacinthe

495, avenue Saint-Simon, Saint-Hyacinthe
T 450.773.4209 www.expression.qc.ca

© Karilee Fuglem, travail d'atelier (détail), 2016, polyester, acier et fils nylon. Crédit photo : Karilee Fuglem

DICTIONNAIRE HISTORIQUE DE LA SCULPTURE QUÉBÉCOISE AU XX^e SIÈCLE

Phase 2 (bientôt en ligne)

publication en ligne

dictionnaire.spaceartactuel.com

Canada  **Québec** 

Ce projet a été rendu possible [en partie] grâce au gouvernement du Canada. Ce projet a également reçu l'appui financier du gouvernement du Québec dans le cadre du programme Emploi-Québec.



D. A. Di Guglielmo, Sky Gazing, Granit, 2005, Vilnoja Sculpture Park, Vilnius, Lithuania

Is It The Sun Or the Asphalt All I See Is Bright Black



Chloë Lum et Yannick Desranleau

Du 13 mai au 17 juin 2017

Vernissage le 13 mai à 15 h

444-372, rue Sainte-Catherine O.
Montréal, Québec H3B 1A2
514 393-8248
www.circa-art.com

CIRCA
ART ACTUEL

GALERIE DE L'UQAM PRINTEMPS 2017

GILBERTO ESPARZA. PLANTAS AUTOFOTOSINTÉTICAS

Commissaires : Nuria Carton de Grammont et Véronique Leblanc

10 mai au 17 juin 2017

Vernissage : mardi 9 mai à 17 h 30

CHARLES-ANTOINE BLAIS MÉTIVIER. OBJET DE RECHERCHE

10 mai au 17 juin 2017

Vernissage : mardi 9 mai à 17 h 30

PROJETS EN CIRCULATION

MOTION

Commissaires : La Fabrique d'expositions

MacKenzie Art Gallery, Régina

Exposition : 20 janvier au 22 mai 2017

Centre culturel canadien, Paris

Projection : 19 avril 2017

JEAN-PIERRE AUBÉ À VENISE et MOTION

Accademia di Belle Arti di Roma, Rome

Projection : 17 mai 2017



Partenaires :



Canada Council
for the Arts



Conseil
des arts
et des lettres
du Québec



SECRETARIA DE CULTURA

UQAM

galerie.uqam.ca

Montréal



ŒUVRE
DES
SCIENCES

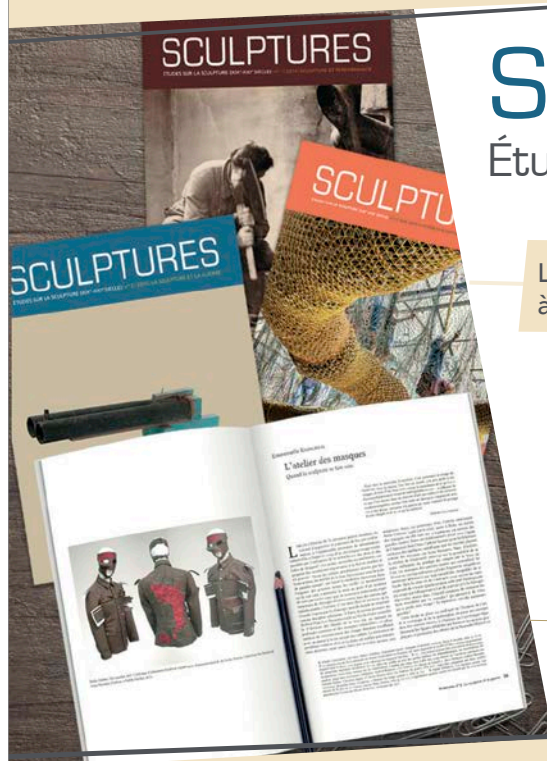
UQAM



Centre
culturel canadien
Paris

Image : Gilberto Esparza, *Plantas autofotosintéticas*, 2013-, détail de l'installation.





SCULPTURES

Études sur la sculpture (XIX^e-XXI^e siècle)

La première revue universitaire française consacrée exclusivement à la sculpture du XIX^e siècle à nos jours

Sculpture et performance, n° 1 - 2014

La sculpture et la guerre, n° 2 - 2015

Qu'est-ce que la sculpture moderne, contemporaine ?, n° 3 - 2016

Vente

- > En librairies
- > En ligne : lcdpu.fr ou purh.univ-rouen.fr

Commandes libraires

CID (FMSH-Diffusion)

Presses universitaires de Rouen et du Havre
purh@univ-rouen.fr

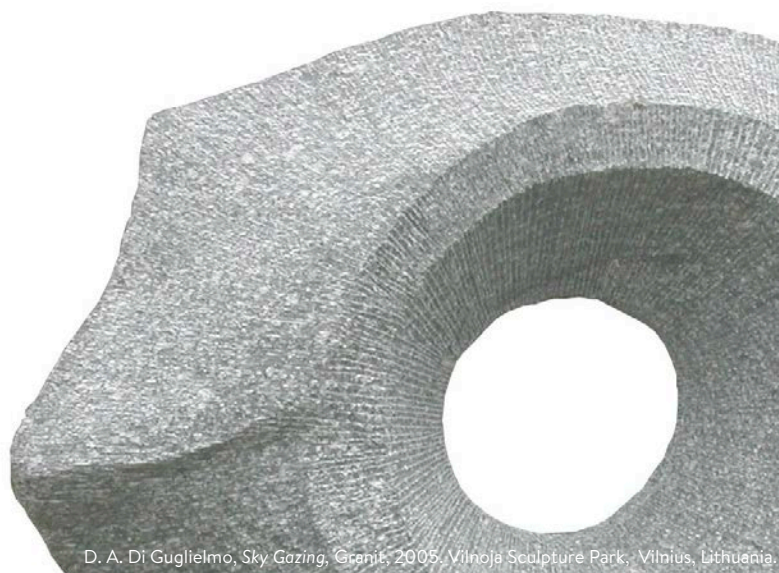
HISTORICAL DICTIONNARY OF QUEBEC SCULPTURE IN THE 20TH CENTURY Phase 2 (online soon)

online publication

dictionnaire.espaceartactuel.com

Canada  **Québec** 

This project has been made possible [in part] by the Government of Canada. This project has also received financial support from the Government of Québec under the Emploi-Québec program.



D. A. Di Guglielmo, Sky Gazing, Granit, 2005, Vilnoja Sculpture Park, Vilnius, Lithuania.

AM
ART METROPOLE

est. 1974

1490 Dundas W
Toronto, ON M6K 1T5
416.703.4400

www.artmetropole.com

24 JUIN – 4 SEPTEMBRE 2017



de la **CHAPELLE** au mur des **RAPACES**
René DEROUIN

Samedi 24 juin à 14 h

Vernissage en présence de René Derouin

15h30 - *Chachalacas* : performance sur le parvis de l'église Saint-Jean-Baptiste
Chorégraphie Jeanne Molleur et René Derouin; percussion Pierre Dostie
Production Fondation Derouin 2017

Samedi 15 juillet à 15 h

Rencontre avec René Derouin animée par Gilles Lapointe, historien de l'art
Séance de signature avec l'artiste et l'auteur des livres
LES DERNIERS TERRITOIRES et *RAPACES*

ENTRÉE LIBRE 11 h à 17 h
tous les jours durant l'été
merc. au dim. reste de l'année
2495, rue de l'Église, Val-David
www.culture.val-david.qc.ca

Centre d'exposition
de **VAL-DAVID**

Le Centre remercie la municipalité de
Val-David pour son soutien financier. **Canada**

DARE-
DARE



27 mai 2017 - 16h

LANCEMENT

La Société des rendez-vous II

JOHN BOYLE-SINGFIELD
AMÉLIE BRINDAMOUR
GUILLAUME LA BRIE
MARTINE LAUZIER
MARION LESSARD
CLAIRE MOEDER
GIORGIA VOLPE

INAUGURATION

HALTE —

Pavillon de référence et de réflexion
sur l'art dans l'espace public

www.dare-dare.org

Conseil des arts
et des lettres

Québec



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts

CONSEIL DES ARTS
DE MONTRÉAL



Le Sud-Ouest
Montréal

Crédit photo : *Berçer le temps*, 2016 - Sarah Dell'Ava, Ilya Krouglikov et Wolfram Sander Conteneur : David Martineau Lachance

On n'est jamais trop érudit.



**Des manuscrits éthiopiens du Sinaï à la gestion
des poissons d'eau douce dans le Saint-Laurent,
trouvez ce que vous cherchez.**

PRIX SOBEY POUR LES ARTS

—

2017

—

SOBEY ART AWARD



Musée des beaux-arts
du Canada National Gallery
of Canada



Découvrez la liste préliminaire des 25 artistes candidats

BEAUX-ARTS.CA/SOBEY

Exposition des œuvres des artistes finalistes,
24 octobre au 9 décembre 2017, à l'Art
Museum de l'Université de Toronto

—

Discover the 25 longlisted artists

GALLERY.CA/SOBEY

Shortlist Exhibition 24 October 2017 —
9 December 2017, Art Museum at
the University of Toronto

Financé par/
Funded by

Canada

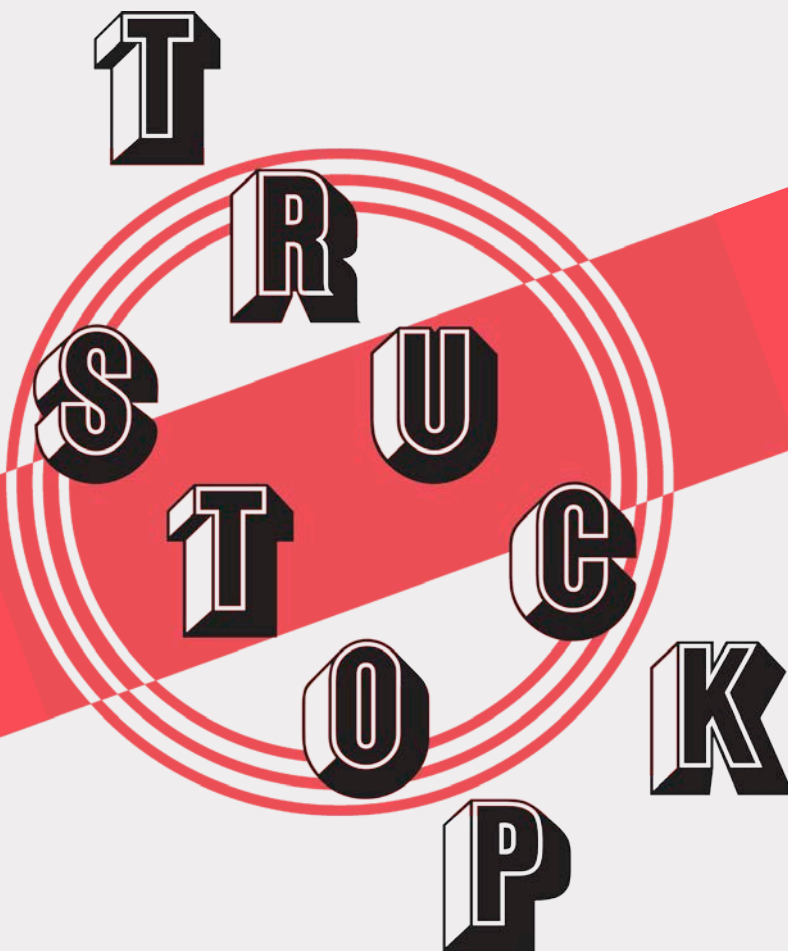
SOBEY ART
FOUNDATION

Institution hôte/
Host institution

Art
Museum
University of
Toronto



présente



**17 juin -
19 août 2017**

ARTISTES

Gisele Amantea
Patrick Bérubé
Camille Bernard-Gravel
Rosalie D. Gagné
Nicolas Fleming
Gagnon-Forest
Steven Girard
Mathieu Latulippe
L'orchestre d'hommes-orchestres
Organ Mood
Ariane Plante
Nelly-Ève Rajotte
Alain-Martin Richard
Douglas Scholes
Josh Schwebel

LIEUX

Haltes routières
km 117, 157, 224, 223, 254

Relais Routier Petit
Sortie 152

Musée des Abénakis

Ferme Roland Plante
km 272

et beaucoup d'autres

**Parcours d'art éphémère déployé
sur l'autoroute 20, entre Québec
et Montréal**

Découvrez des lieux inusités en visitant
les 15 œuvres originales créées par des
artistes et collectifs en arts visuels

**Gratuit et
accessible à tous**

truck-stop.ca



En kiosque jusqu'au 15/09/2017
Poste publication 4009185

partenaires



co-produit par

