

The Spectacles Before Us Were Indeed Sublime (Coda) de X. représente un voyage sur un bateau de croisière fictif nommé *E*. En utilisant le navire comme plateforme à partir de laquelle réimaginer les passés coloniaux à l'ère actuelle, le projet questionne les implications culturelles du voyage maritime non seulement comme point de départ du colonialisme mondial moderne, mais plus largement, des diasporas et des migrations. Le premier écran montre un drapeau à la proue du bateau de croisière. Y défilent une multitude de destinations possibles, sous forme de mots extraits du vocabulaire maritime débutant par la lettre « e ». Le second canal montre les vagues scindées par le passage du navire.

La trame sonore de l'installation amalgame des prises de sons sur le terrain et les chansons *Kokomo*, des Beach Boys et *Wade in The Water* par Eva Cassidy, une chanteuse populaire blanche. Alors que la première pièce réfère à une île tropicale idyllique fictive, la seconde est une reprise d'un chant à connotation religieuse présumé contenir des instructions destinées aux esclaves noirs en quête de liberté à l'époque de l'esclavage.

X. juxtapose ainsi les désirs d'évasion de l'élite occidentale empreints de luxe et d'exotisme et dont les stéréotypes sont perpétués dans la musique populaire américaine avec des récits coloniaux historiquement occultés ou passés sous silence. S'amarrant à la fois à des problématiques actuelles et dans l'histoire réelle, X. fait usage de la fiction à travers la narrative de la croisière pour explorer ces considérations. L'œuvre dépeint un environnement à la lisière du virtuel et du naturel délibérément ambigu afin d'ouvrir un questionnement plutôt que de le limiter. L'artiste crée une tension temporelle prégnante, entre le passé colonial et le tourisme de masse actuel et illustre comment l'impérialisme et une certaine peur de l'autre se voient renforcés à travers l'industrie du voyage.

L'ensemble des projets présentés dans le cadre de cette exposition permet d'approcher le large sous une perspective informée par l'avancée des technologies modernes. Le large ne constitue plus une simple étendue d'eau aux frontières indéterminées, mais devient un outil pour réfléchir les nouveaux paysages virtuels qui s'immiscent de plus en plus dans le quotidien. Que ce soit en adressant les structures de pouvoir qui contrôlent les informations et les interactions de l'individu avec les technologies ou l'écart entre le naturel et l'artificiel, les artistes de l'exposition adoptent une posture critique face à la présence expansive du numérique. La pertinence de ces projets découle en partie de ce qu'ils assument leur participation dans la perpétuation de ces systèmes, tout en récupérant leurs stratégies pour les détourner de leur fonction primaire.

Kaysie Hawke et Sarah Ève Tousignant

Le large a bénéficié du soutien à la diffusion d'OBORO. Les commissaires remercient la galerie AVE et son équipe : André Masson, Renata Azevedo Moreira et Alexandre Hurtubise.

Cette exposition n'aurait pas été possible sans la générosité de notre entourage. Toute notre gratitude va à Josée Brouillard pour son dévouement et son soutien technique, à Charlotte Clermont et Fabien Marcil pour leur aide précieuse, à Tamar Tembeck et à Nathalie Bachand pour leur temps et leur expertise dans les démarches de financement et à Tony Hawke pour le miracle.



Le large

Anna Eyler et Nicolas Lapointe
Philip Gagnon
Xuan Ye

4 juillet - 28 août 2019

Commissaires
Kaysie Hawke
Sarah Ève Tousignant

Galerie AVE
901 Rue Lenoir, B-105, Montréal

L'exposition *Le large* est née d'un appel à commissaires émergent.e.s lancé par la galerie AVE (arts visuels émergents) et réunit les artistes Anna Eyler et Nicolas Lapointe, Philip Gagnon et Xuan Ye sélectionné.e.s à la suite d'un appel de dossiers. Issus de pratiques multidisciplinaires, les projets présentés ont recours à des outils numériques pour réfléchir aux effets des technologies et de la virtualité sur les conceptions actuelles du large.

Mesure qui excède la « norme », le large permet de rendre compte des relations d'échelle entre des objets déterminés tout autant que de la distance entre deux points ou l'accumulation. Il réfère également à un espace incommensurable, aux horizons indéfinis et ouverts dont les frontières esquivent le regard et l'entendement. Dans la culture populaire, le large renvoie au désir d'évasion et de voyage, ce dont témoigne notamment l'expression « prendre le large » et la prolifération d'images de paradis tropicaux sur les réseaux sociaux. S'il reflète alors des préoccupations capitalistes reliées au tourisme, le large peut tout autant évoquer l'exil, la diaspora et la migration.

Puisant dans ces conceptions, les artistes de l'exposition partagent une vision dématérialisée et invisible du large. S'il s'est traditionnellement ancré au monde naturel, dans les œuvres réunies celui-ci se transmute en horizon virtuel informé par les nouvelles technologies et leur ubiquité. N'étant plus lié aux contrées lointaines, aux vastes océans et aux régions inexplorées, le large a migré du monde physique naturel vers l'univers numérique et les structures invisibles qui le soutiennent.

Vanguard I (The Five-Body Problem) d'Anna Eyler et Nicolas Lapointe fait référence à l'un des premiers satellites de l'histoire de l'exploration spatiale qui continue à ce jour son orbite autour de la Terre parmi les débris spatiaux. Désuet depuis 1964, date de terminaison de sa mission, *Vanguard 1* est ressuscité, répliqué et métamorphosé dans l'œuvre en une colonie de satellites rappelant un virus. De nature à la fois biologique et technologique, ils dérivent dans un paysage virtuel à la géographie codifiée. Alternant ainsi du micro au macro, du lointain spatial au corps éthétré de la machine parasité par ces virus-satellites, *Vanguard I* récupère une technologie obsolète pour en faire un organisme hybride doté d'agentivité.

L'œuvre revitalise *Vanguard 1*, et en renverse les paramètres en contenant ce dernier dans une structure similaire au panoptique. Ce qui auparavant avait pour fonction de recueillir de l'information est désormais sujet observé. En effet, la structure du panoptique ne peut être activée que si l'objet/sujet de surveillance est conscient de lui-même. Non seulement l'œuvre donne-t-elle à voir les revers du technologique, mais elle suggère une subjectivité alternative en devenir. *Vanguard I* s'aventure dans une région non cartographiée de l'être en soulignant les connexions toujours grandissantes entre le vivant et le virtuel.

Si le large peut se ressentir dans cet écart, il se retrouve tout autant dans l'accumulation d'informations à laquelle renvoie la proposition formelle de l'œuvre. Monolithe transparent à l'architecture évoquant les centres de données, elle laisse entrevoir les dispositifs technologiques nécessaires à son fonctionnement. Une cascade de fils et de circuits permet d'apercevoir l'ampleur des connexions et des réseaux qu'ils alimentent. Alors que l'œuvre s'impose par sa matérialité, celle-ci évoque néanmoins les structures de pouvoir invisibles inhérentes à la collecte d'informations caractéristique de la société de surveillance.

Fabuleux horizons de Philip Gagnon cherche à confronter l'absence ressentie en environnement urbain du « large » compris comme horizon. L'œuvre utilise pour point de départ une modélisation tridimensionnelle d'une surface d'eau ondulante avec en arrière-plan une plage et des palmiers. Cette représentation d'une fantaisie tropicale réalisée à partir d'un prérglage contenu dans un logiciel d'animation 3D, souligne l'abîme existant entre nature et artifice et la limitation inhérente aux images synthétiques du large.

La performativité, la documentation et même la marchandise dérivée composent *Fabuleux horizons*. Parce qu'elle est déclinée en plusieurs volets et en temporalités espacées, l'œuvre apparaît toujours impossible à apprécier dans son ensemble. La personne qui regarde est donc confrontée à une expérience fragmentée, au sentiment de n'avoir qu'une vue partielle d'un tout plus grand.

L'artiste pose un regard sur la carte postale, icône du voyage empreint de nostalgie. On peut penser l'objet comme une image aux antipodes de celles qui circulent sur les réseaux sociaux et en constater le caractère obsolète ou cliché. Tout sauf instantanée, la carte postale requiert beaucoup d'efforts pour rejoindre peu de destinataires et propose un paysage générique et figé où le corps ne peut s'immiscer.

Usant de ces notions, Philip Gagnon tente de perturber la nature artificielle de ces tableaux en s'y insérant. Par une série d'actions où son corps est mis en relation avec des objets et des dispositifs, il s'intéresse à son épuisement lorsque confronté à l'énergie interassable de ses outils numériques et s'introduit dans le processus de création et de diffusion d'images en puisant dans un vocabulaire de la culture populaire. Il pose ainsi un regard critique sur la prolifération des représentations et sur la place de l'individu dans ces paysages artificiels.

I, It's, The de Xuan Ye (X.) a été conçue à partir du mode d'entrée de saisie automatique intégré aux téléphones intelligents. En produisant des énoncés basés sur les suggestions du programme d'intelligence artificielle de son appareil, l'artiste entretient une conversation avec elle-même. Toujours en série de trois, les termes proposés proviennent de ses propres habitudes d'écriture enregistrées par le programme au fil des conversations. Fragmentés et par moments contradictoires, les énoncés générés constituent une collaboration entre l'artiste et les algorithmes défiant l'autorat de l'œuvre.

Dans la pièce, le soi et sa projection technologique s'informent mutuellement, occasionnant la dissolution des frontières qui les différencient. Ce flottement en appelle à la fluidité de l'identité que renforce par ailleurs la projection vidéo de ces conversations sur une surface de cascade s'écoulant à contresens. Thématique récurrente dans le travail de l'artiste, la présence de l'eau permet de réfléchir la perméabilité de l'identité et sa nature fluctuante. En effet, le ton à la fois familier et étranger des conversations en raison de l'intervention en partie aléatoire des algorithmes contribue à la distanciation du sujet face à lui-même. À nouveau, l'écart s'ammenuise entre le sujet et sa contrepartie technologique s'infiltrant toujours davantage, menant vers une entité hybride. La nature exponentielle de l'intelligence artificielle qui se nourrit à même les informations offertes par l'artiste permet de transcender de l'expérience humaine vers celle posthumaine, de l'union du technologique et du biologique, ouvrant un nouveau champ de l'expérience encore à défricher.

Si X. se prête au jeu de la collection de données et de la surveillance ininterrompue des systèmes informatisés, c'est en partie pour réinvestir ce processus en s'y plongeant consciemment. Autant cette démarche ouvre vers une nouvelle identité en constante expansion, elle en souligne aussi les imperfections en exposant les tautologies et les non-sens qui en résultent. L'œuvre navigue ainsi entre l'adoption d'une posture posthuma-niste et la résistance aux structures de pouvoir régissant les technologies qui font une possibilité.