



# STOW TECH



*Programmation 2019-2022*



**Directrice éditoriale**  
Natacha Clitandre

**Coordonnatrice de publication**  
Sara Hashemi

**Designer graphique**  
Solène Lautridou

**Réviseur-es**  
Geneviève Lagacé  
Angelina Mazza

**Coordonnatrice générale et administrative**  
Marianne Desrochers

**Coordonnatrice des communications et des médias sociaux**  
Sara Hashemi

**Coordonnatrice à la médiation et au développement numérique**  
Stéphanie Lagueux

**Coordonnatrice à l'éducation et à l'engagement des publics**  
Hannah Strauss

**Coordonnatrice à la programmation**  
Tyra Maria Trono

**Coordonnatrice à la production**  
Deborah VanSlet

**Stagiaire en intégration web**  
Jules Gailbraith

**Reconnaissance territoriale**

Ada x est située en territoire autochtone volé. Montréal, connue sous le nom de Tiohtià:ke par les Kanien'kehá:ka et de Mooniyang par les Anishinaabe, a été et continue d'être un lieu de rassemblement pour de nombreux peuples autochtones et autres peuples.

Tous droits réservés  
© 2022 ADA x  
ISBN 978-2-9807879-5-9



## Préface

Tenter l'utopie, Natacha Clitandre sur le cycle *Slow Tech* 2019-2022 d'Ada *x* 4

## Environnement

*ce qui pousse, se défait, grouille encore*, Nathalie Bachand sur *ce qui pousse, se défait, grouille encore* d'Anne-F Jacques 10  
*Diagenèse*, Nathalie Bachand sur *Diagenèse* d'Isabelle Gagné 12  
*L'état des matières II*, Nathalie Bachand sur *L'état des matières II* de Katherine Melançon 14  
*Nommer une plante*, Mojeanne Behzadi sur *Alien Blooms* d'Anahita Norouzi 16  
*Pratique du mouvement*, Joy Xiang sur *Green Gazing* d'Ashley Bowa et Lesley Marshall 18

## Temporalités

*Apocalypse: OUVERT \* jusqu'à la fin*, Nathalie Bachand sur *Apocalypse : OUVERT \* jusqu'à la fin* de Josée Brouillard 22  
*Le clavier, du langage à la parole*, Samuel Gaudreau-Lalande sur *L'obsolescence des mots* de Marie-Andrée Pellerin 24  
*Memory Work*, Angelina Ruiz sur *I knew that if I walked in your footsteps, it would become a ritual* d'Aarati Akkapeddi 26  
*Immersions spéculatives*, Marilou Craft sur *Black Womxn Temporal Portal* de Black Quantum Futurism et *X-cosmos-X* d'Olivia McGilchrist 28

## Interactions

*La lumière dort avec nous*, Sandra Huber sur *Artificial Stars* de Yoojin Lee 32  
*Optimiser le bien-être de votre conscience numérique*, Amelia Wong-Mersereau sur *The Cosmopolitan Babes* d'Océane Buxton et Summer Emerald 34  
*Poetics to Activate the Technology of the Body*, Rouzbeh Shadpey sur *Poetics to Activate the Technology of the Body* de Be Heintzman Hope et Baco Lepage-Acosta 36  
*Se sentir les un-es les autres*, Lyndsey Walsh sur *I smell a rat* de Lauryn Mannigel 38  
*Le BIEN-ÊTRE est le mot d'ordre*, Lucas Crawford sur *Floral Sleep* de Coral Short et Winnie Ho 40  
*Gentle bot seeks same*, Lucas LaRoche sur *Gentle bot seeks same* de Liane-Décary-Chen 42  
*QT.bot*, Rudi Aker sur *QT.bot* de Lucas LaRoche 44  
*Le party de sexting queer de Kinga*, Hannah Kaya sur *Queer Sexting Party* de Kinga Michalska 46  
*À votre service*, Ian Larue sur *Botes Club* de Sarah Chouinard-Poirier, Marie-Andrée Godin et Maude Veilleux 48  
*Solitude et héritage pour la fin du monde*, Michael Iantorno sur *AI The End* de Gina Hara 50  
*Connexions souples*, Nathalie Bachand sur *Wearable Bits* de Lee Jones 52  
*Incarner la vulnérabilité et l'autonomie*, Alifyah Imani sur *Progression* de Salima Punjani 54  
*Nuances*, Prakash Krishnan sur *Nuances* de Salima Punjani 56  
  
*HTMLles — un survol*, Natacha Clitandre 58

Préface



Automne 2018. Alors qu'un énième rapport du GIEC<sup>1</sup> est publié et que l'immobilisme l'emporte encore, une profonde solastalgie<sup>2</sup> collective se répand, nourrie par un sincère sentiment d'impuissance individuelle devant l'ampleur de la tâche. À ma petite échelle, l'impact des technologies au cœur des pratiques soutenues par le Studio XX —où j'étais alors coordonnatrice à la programmation— me semble pertinent et urgent à aborder.

Puisqu'ils mobilisent et exploitent des ressources onéreuses issues de protocoles extractivistes, les dispositifs sollicités dans le créneau des arts numériques génèrent effectivement leur lot de questions éthiques et politiques, incontournables à l'aube de la crise environnementale. Mais comment concilier action artistique socialement ancrée et usage—voire valorisation—de techniques, d'outils et de médiums qui contribuent à accélérer l'effondrement écologique anticipé? Serait-il possible de baliser de bienveillance l'emprise du numérique sur nos vies? De mitiger le débit et l'épuisement des ressources naturelles que son cycle de consommation génère?

Les instances artistiques ont fréquemment recours à une approche thématique dans l'élaboration de leurs cycles de programmation. Il est alors possible d'isoler une tendance et d'agencer des pratiques, tant par contrastes que par affinités d'intérêts, afin de constituer une séquence de réflexions à laquelle le public est convié. En façonnant un tel parcours conceptuel, une cohérence se dégage de pratiques autonomes, mais complémentaires. Le thème constitue donc ce fil rouge, parfois sinueux, qui lie des narrations singulières. Dans la torpeur induite par le rythme incessant d'activités à mettre en place, de livrables à rendre et d'autres injonctions technocratiques, mon esprit s'accroche à la possibilité d'une alternative à la logique productiviste à l'œuvre dans les centres d'artistes autogérés, tout comme dans la société contemporaine. Et elle me semble résonner particulièrement avec le mandat féministe assumé du Studio XX.

<sup>1</sup> Groupe d'experts intergouvernemental sur l'évolution du climat.

<sup>2</sup> Détresse ressentie par une personne devant les pertes ou les modifications touchant son environnement immédiat en raison des changements climatiques. Source: *Grand dictionnaire terminologique*, Office Québécois de la langue française.

*Slow Tech*. Plus qu'une thématique, c'est une approche critique des systèmes dans lesquels s'inscrivent les pratiques artistiques tributaires de technologies numériques que j'ai donc proposée à la communauté artistique du Studio XX. Puisqu'il fallait contextualiser cette posture technocritique de manière cohérente dans notre écosystème, aspirer à la technolenteur signifierait développer un cycle de programmation de trois ans. Dans la foulée, un questionnement sur notre rythme, notre répartition des tâches et notre dynamique de travail; un réaménagement du centre et une réflexion quant à la qualité de l'accueil qui s'en dégageait seraient enclenchés. Les collaborations engagées devaient désormais être envisagées en termes qualitatifs plutôt que quantitatifs. Surtout, l'approche *Slow Tech* devait, me semblait-il, se traduire par une action posée au plus près possible de ses communautés d'appartenance. C'est donc en misant notamment sur le partage de ressources plus pérennes, sur la transparence, sur l'accessibilité de l'offre de services et sur la refonte du programme de résidences du centre que l'équipe a tenté de répondre aux besoins et aux enjeux rencontrés par ses membres actuel·les. Ces dernier·ères ont été impliqué·es dans le nécessaire processus d'actualisation de l'identité de la structure fondée en 1996 sous le nom Studio XX. Cette initiative a assurément contribué à approfondir l'ancrage local de l'organisme.

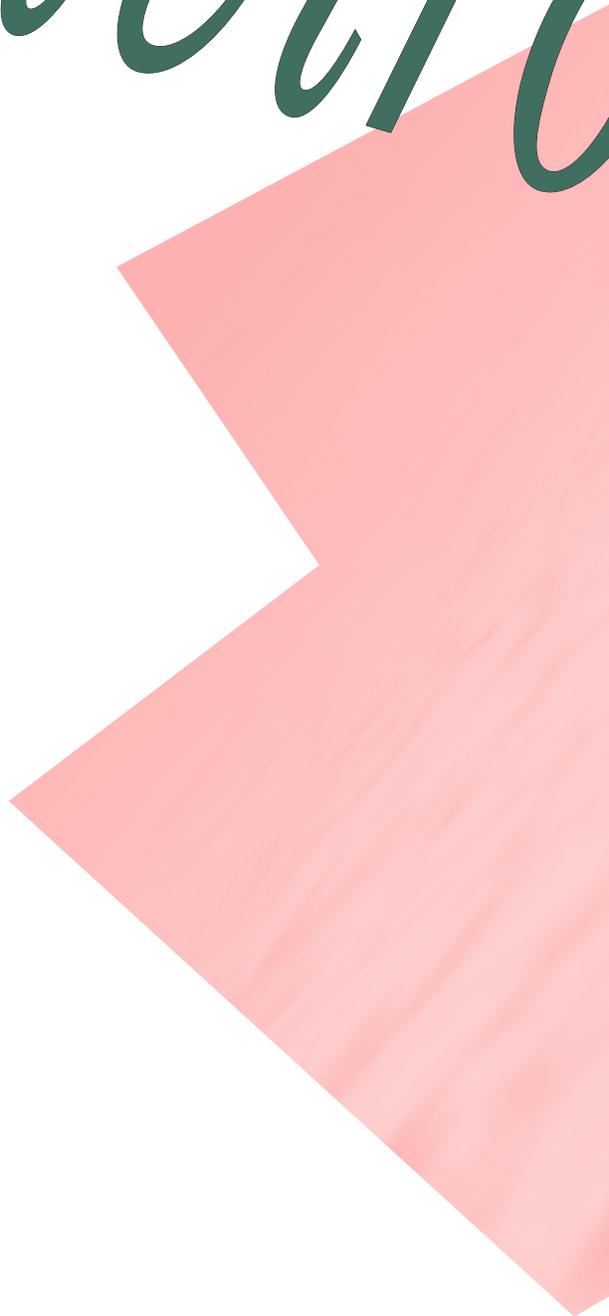
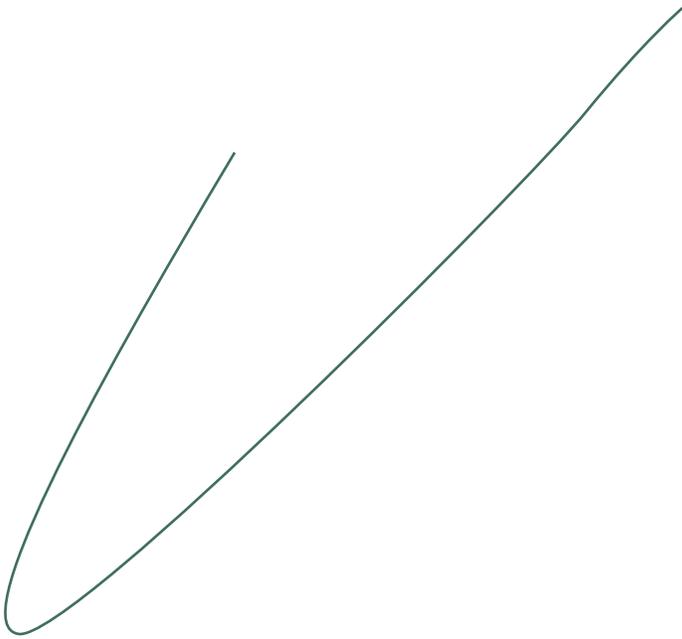
Dès l'automne 2019, des pratiques en arts numériques rivalisant d'ingéniosité et de générosité ont été présentées sous la bannière *Slow Tech*, thématique/posture déclinée en trois axes de recherche: environnement, temporalités et interactions. Des propositions artistiques découlant des imaginaires anxiogènes de la crise climatique, liées aux rythmes de consommation et de productivité éreintants qui nous sont imposés, ont été soumises. Abordant également les échanges et les relations médiatisés, des projets d'artistes ont été programmés comme autant de réponses aux contraintes de l'époque contemporaine.

Marquée par une pandémie mondiale, la fin de l'hiver 2020 a vu de prétendues certitudes s'écrouler subitement sous nos yeux incrédules. Le hasard a effectivement voulu que nous soyons mondialement isolé·es et englué·es dans nos sphères privées n'ayant—pour plusieurs d'entre nous—pour principale échappatoire que nos dispositifs de travail et de loisirs connectés. À distance d'écran, nos espaces privés sont devenus nos lieux communs, dans ces journées confondantes qui ont semblé s'éterniser et ont colporté des nouvelles si sombres que nous en avons perdu notre rythme circadien... Pour ajouter à l'écoanxiété déjà présente, des traînées de masques jetables et de gants sans latex à usage unique ponctuaient désormais le paysage inerte et muet d'une ville dans laquelle nous nous présentions par le biais du code QR affiché sur l'écran de notre téléphone. En mode télétravail, le prisme *Slow Tech* par lequel nous propositions modestement d'envisager le présent et le futur a été mis à l'épreuve du concret, comme si nous prenions soudainement part à une mégaphase de *Beta Testing*.

Dans ce mémorable intervalle, le Studio XX est devenu Ada *x*: une nouvelle appellation pour un centre d'artistes qui a passé le cap de son premier quart de siècle entre deux itérations partielles et distancées de son emblématique festival biennal, les HTMLles. En effet, grâce à l'indispensable collaboration des artistes et partenaires impliqué-es, une première portion de l'édition *Slow Tech* des HTMLles a été présentée en ligne du 5 novembre au 5 décembre 2020—clin d'œil à ses premières éditions, virtuelles. L'exposition de groupe *Matière à relations*, habituellement accueillie par le centre d'artistes, a quant à elle été repoussée, son montage ayant eu lieu en septembre 2021. Les pages qui suivent présentent brièvement les œuvres, les performances, les ateliers et les discussions offerts dans ces contextes. Elles comprennent également les textes qui ont été rédigés par des auteur-trices, théoricien-nes, artistes ou historien-nes de l'art invité-es entre septembre 2019 et juin 2022 pour appuyer les pratiques soutenues par Ada *x* dans le cadre de son calendrier de programmation *Slow Tech*. Groupés en fonction des axes de recherche mentionnés précédemment, les textes proposés relatent, de manière organique et non chronologique, les réflexions, les observations et les motivations dont se nourrissent les artistes, chercheur-euses et activistes gravitant autour d'Ada *x*.

L'ensemble des écrits et des documents visuels publiés en ces pages constitue une archive fragmentaire, une trace témoignant d'une volonté commune à plusieurs personnes de remettre en question—humblement, dans leurs milieux de vie et d'actions immédiats d'abord—des schémas comportementaux assimilés passivement, mais dont les impacts sont insoutenables à long terme. Il s'agit d'une pensée collective enracinée dans une époque où, face à des enjeux qui nous dépassent, la volonté politique et la réponse globale sont cruciales. Elles se doivent d'être radicalement visionnaires et incarnées, pour la suite du monde.

Enviro





*Announcement*

La résidence de l'artiste Anne-F Jacques a été l'occasion de créer un tout nouveau corpus d'œuvres. C'est également dans ce contexte qu'elle a proposé une série de trois ateliers d'art électronique et d'explorations audio avec une quinzaine de jeunes du centre communautaire Le Phare à Rivière-des-Prairies. Travaillant à partir de matériel électronique brisé, comme des radios, des magnétophones, des disques durs ou des haut-parleurs, iels ont d'abord fabriqué différents capteurs sonores afin d'explorer les courants électriques dans le garage du Phare ; pour ensuite réaliser un atelier de scratch avec une tête de lecture, du ruban de cassettes et des cartes à bande magnétique ; puis iels ont créé des boucles sonores avec du ruban. Inspirés du travail d'Anne-F Jacques, ces exercices ont permis aux jeunes participant-es de découvrir le potentiel insoupçonné de matériaux récupérés et de mécanismes considérés obsolètes.

Bien ancrée dans une approche *DIY*, la pratique de cette artiste sonore montréalaise—qui relève à la fois de l'installation, de la performance et de l'intervention éphémère—résonne avec bricolage, trouvaille et rencontre improbable. Le côtoiement des matières y joue un rôle important : toute concomitance peut faire son. Des objets et des matériaux qui autrement ne se seraient jamais rencontrés vont générer un contenu sonore inédit, sinon incongru. C'est ainsi que deux grandes feuilles de papier, traversées de cordes tirant lentement les surfaces, génèrent une sonorité subtile, faillible et inconstante. Cette faiblesse des matériaux, leur fatigue même, provoquant la mise en échec d'une notion d'efficacité, qui est ici contestée, est l'une des clés du processus de création d'Anne-F Jacques. Elle travaille à déplacer cette idée que les choses doivent fonctionner de manière optimale. Il s'agit aussi de démanteler l'idée de la puissance de la machine, un concept très ancré dans une vision techno-enthousiaste et masculine des arts numériques. Fonctionner n'est pas nécessairement spectaculaire : l'inertie et le silence sont des moments neutres mais significatifs.

Comme le mentionne l'artiste dans une entrevue vidéo réalisée pour *Ada x*, « des sons qui font du silence » sont encore des sons. Ils peuvent être en pause, en attente, à la lisière d'eux-mêmes et de leurs possibilités, il s'agit de laisser les choses « être » jusque dans leur faillibilité. Ce corpus de machines sonores—sorte de créatures semi-autonomes—, présenté à la maison Pierre-Chartrand à l'hiver 2021, joue ainsi sur les ambiguïtés d'une présence vacillante que dévoile l'assemblage des matériaux et leur mise en mouvement par de petits moteurs usagés auxquels Anne-F Jacques redonne vie. Des matières sont donc activées : des roches, de l'écorce, des algues, dont la complexité permet de générer un étonnant éventail sonore ; des objets usuels ou trouvés comme des ampoules ou un couvercle à café en plastique, dont le rebord laisse voir un filet du liquide noir suivant le mouvement rotatif qu'activent les moteurs. Puis, à l'extérieur, quatre photographies se focalisent sur la relation entre les éléments naturels et les mécanismes qui les meuvent, mettant l'accent sur leur cohabitation. Acteurs discrets de nos écosystèmes, parfois inertes, silencieux ou grouillant encore, les objets du monde nous habitent.

Atelier + exposition

*ce qui pousse, se défait, grouille encore*

Nathalie Bachand

*ce qui pousse, se défait,  
grouille encore d'Anne-F Jacques*



Exposition + atelier

*Diagenèse*

Nathalie Bachand



*Diagenèse d'Isabelle Gagné*



*Diagenèse* d'Isabelle Gagné, artiste numérique basée à Mirabel, est un projet constitué de deux corpus complémentaires—d'images photographiques et de sculptures—qui se déclinent à partir de l'idée d'archive et d'artefact. Ces deux types de documents, que l'on associe autant à l'image qu'à l'objet, forment ici les bases matérielles et conceptuelles du projet. La notion de mémoire et son altération à travers le tamis temporel y est aussi convoquée: que subsiste-t-il de nos présences et de nos passages sur les différents territoires que nous traversons?

Ces territoires, par ailleurs, sont hétérogènes. Alors que le corpus photographique s'intéresse à la question de l'empreinte numérique et des traces que nous laissons sur le réseau, le corpus sculptural, quant à lui, pose la question de la marque matérielle et du vestige. Ces deux approches sont liées par un fondement souterrain qui est celui du sédiment. En géologie, le terme diagenèse désigne les processus de transformation des minéraux en roches sédimentaires. Et ces transformations—qu'il s'agisse de compaction, de déshydratation, de dissolution, de cimentation, d'épigénisation ou de métasomatose—portent une nomenclature permettant à l'artiste d'étendre l'analogie géologique qui chapeaute depuis plusieurs années ses recherches autour de la question de la mémoire et de son impermanence.

Les œuvres picturales proviennent d'images composites créées par un bot nommé *Portrait-robot*, développé par Gagné. Alimenté par les archives photos personnelles de l'artiste, le bot est appelé à générer de nouvelles images en intégrant notamment des strates d'images similaires provenant du Web. Glitch et autres accidents numériques sont aussi constituants de ces nouvelles « photographies », entrant en résonance avec l'imperfection propre au souvenir. N'est-il pas dit d'ailleurs que ces derniers sont constamment recomposés, recréés à l'infini suivant le fil mental de la mémoire et ce qu'il distille dans son sillage?

Les œuvres sculpturales, pour leur part, ont pris forme en référence aux carottes géologiques. Il s'agit de prélèvements de sol donnant de l'information sur les spécificités d'un milieu et les conditions d'un territoire. Dans ce cas-ci, les carottes ont été créées à partir d'objets personnels compactés et liés par diverses matières: ciment, résine, encaustique, bois et bitume. Semblablement aux portraits algorithmiques, le résultat relève d'un certain aléatoire, conséquence de la promiscuité des matériaux, du degré d'humidité, de la densité et d'éventuelles réactions chimiques. À l'image des souvenirs, le soulèvement de ces strates sédimentaires laisse entrevoir des fragments d'objets, des référents fuyants.

Exposition + atelier

*L'état des matières II*

*par* Nathalie Bachand

*sur* *L'état des matières II*  
de Katherine Melançon<sub>3</sub>

Pour ce projet—à la fois d'exposition et d'ateliers—l'artiste montréalaise Katherine Melançon et les étudiant-es participant-es ont exploré les environs de l'école Jean-Grou de Rivière-des-Prairies afin de collecter des végétaux ou autres matières organiques pouvant se prêter au procédé de numérisation. Cette toute première étape est cruciale: il s'agit d'activer son sens de l'observation et de porter un regard autre sur le monde qui nous entoure au quotidien—dans le cas des étudiant-es, l'environnement immédiat de l'école. La scanographie, au cœur de la pratique de Melançon, consistait en l'étape suivante des ateliers, invitant les étudiant-es à s'inspirer du travail de l'artiste. À travers ce passage, de la matière analogique vers la volatilité du numérique, une forme de transfiguration des éléments est à l'œuvre: ils en ressortent aplanis certes, en deux dimensions, mais empreints d'un effet de profondeur et de mouvement qu'amplifie le rôle de la lumière dans le transfert d'image. La scanographie comporte un aspect performatif puisqu'il faut manipuler les éléments de manière à jouer avec les paramètres photographiques: la profondeur de champ, les filés, la mise au point, etc. Comme le mentionne l'artiste, nous sommes devant un processus symbolique où les matériaux organiques deviennent une forme de semence numérique, laquelle est « replantée » dans de nouvelles matières—papier, textile ou polymère. Parmi les images numériques imprimées sur papier et les animations vidéo sur écrans plats, on retrouvait aussi dans l'exposition des impressions sur vinyle—des volumes plutôt que des images—judicieusement intégrées au foyer ancestral de la salle de diffusion de la maison Pierre-Chartrand. Ce microcorpus d'émulations de matières organiques rassemblait un rouleau recouvert de motif de feuillage: un volume évoquant de la réglisse: la suspension d'une forme suggérant de la pizza et des beignets dans un filet à citrons verts accroché dans l'âtre. Inspirée d'une nature morte de Juan Sánchez Cotán intitulée *Quince, Cabbage, Melon and Cucumber* (1602), cette intervention dans la cheminée a permis à l'artiste de partager avec les étudiant-es, lors de la visite commentée, l'une des manières possibles de lier le passé au présent à travers la création artistique: elle leur a demandé de chercher sur leur téléphone cellulaire l'œuvre en question, pour ensuite leur expliquer l'actualisation qu'elle en a faite. Chacun des ateliers de Melançon était aussi l'occasion de mettre de l'avant une thématique faisant un lien entre sa pratique, les œuvres qu'ils allaient créer, la technique utilisée et l'histoire de l'art. Ces cours de quinze à vingt minutes ont notamment abordé les arts numériques, le collage, la photographie sans caméra et le *Land Art*. Suivant l'étape de numérisation, il s'agissait ensuite de créer un fichier sur le logiciel libre Gimp et d'explorer le potentiel de modification numérique afin d'en arriver à l'image finale de l'œuvre. À cela s'est ajoutée la visite d'un FabLab, l'exploration de l'impression 3D et du modélisateur 3D pouvant générer de la réalité augmentée. En a résulté une exposition qui s'est tenue du 18 décembre 2019 au 22 mars 2020 à l'étage jeunesse de la Bibliothèque de Rivière-des-Prairies.

Résidence

*Nommer une plante*

*Mojeanne Behzadi*



*Alien Bloom d'Anahita Norouzi*

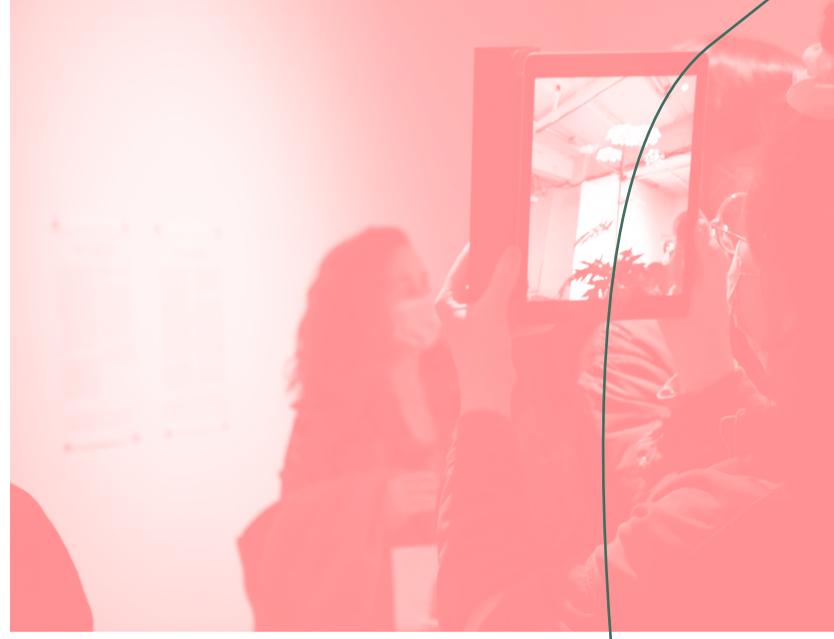


Photo: Vjosana Shkurti



Le golpar est une plante originaire du territoire connu sous le nom d'Iran, et est particulièrement apprécié dans la cuisine persane pour son goût distinctif. Sa traduction littérale, « aile de fleur » ou « plume de fleur », évoque la translucidité de ses méricarpes, qui ressemblent à des pétales. En Occident, où la plante a été introduite au XIX<sup>e</sup> siècle, elle est connue, en anglais, sous le nom de *Persian Hogweed* ou *Giant Hogweed*, à savoir de la nourriture pour les porcs. Cette disparité figurative dans l'appellation d'une même plante, d'un territoire à un autre, est devenue une source de fascination et d'étude pour l'artiste Anahita Norouzi, ainsi que la prémisse de son récent corpus d'œuvres. S'inscrivant dans le cadre d'un processus de recherche et de création, la résidence d'Ada *x* a permis à Anahita Norouzi de développer *Alien Bloom*, une œuvre sous la forme d'une application mobile de réalité augmentée. Via l'interface de l'application qui active les caméras des appareils pour leur permettre de lire une matrice codée, les spectateur·trices voient apparaître trois variations du spécimen de plante dans un espace environnant.

Comment une plante vénérée dans son pays natal a-t-elle pu devenir, au Québec, une mauvaise herbe gargantuesque, toxique, envahissante et indésirable ? C'est cette question qui a conduit Norouzi à mener une étude interdisciplinaire d'un an sur la plante. À la fois journalistique, botanique, archéologique, culturelle et historique, cette plongée dans les multiples façons dont une plante acquiert une signification dans l'imaginaire collectif a permis à l'artiste de tracer des parallèles frappants avec le discours géopolitique et les rhétoriques migratoires et impérialistes, y dévoilant ainsi les rouages latents du racisme structurel et de la xénophobie.

Au même titre que le pillage d'artefacts culturels, l'impérialisme botanique est une manifestation notoire de l'orientalisme. Le déplacement d'une plante peut provoquer, chez elle, des mutations génétiques. Son intégration dans un nouveau climat peut l'inciter à se comporter différemment. Certaines plantes n'étaient pas destinées à être déplacées.

Peut-être deviennent-elles plus amples et plus larges, à la recherche d'un foyer. Peut-être que, contrairement aux objets inanimés, elles peuvent s'opposer à leur délocalisation en grandissant, plus tenaces, plus majestueuses, marquant les injustices que leur présence invoque. Au Québec, la *Persian Hogweed*, « Berce de Perse » en français, a tendance à se développer dans les zones perturbées, dans un sol acide. Dans cet environnement particulièrement humide, elle prolifère.

Atelier

*Pratique du mouvement*

par Joy Xiang

sur *Green Gazing* d'Ashley Bowa et Lesley  
Marshall/LES666

Nous avons vu le monde brûler. Ce n'était pas la première fois qu'il brûlait ou qu'on le détruisait au nom de l'expansion coloniale et capitaliste, symboliquement comme physiquement. Avec les feux de forêt en Amazonie, en Californie, en Australie, les médias ont de plus en plus intégré les images apocalyptiques à notre compréhension des changements climatiques d'origine anthropologique. Les dernières années de la décennie passée ont marqué une évolution dans le récit collectif, puisqu'on se questionne maintenant ouvertement sur le temps dont disposent les humains pour arrêter une catastrophe à grande échelle en apparence imminente.

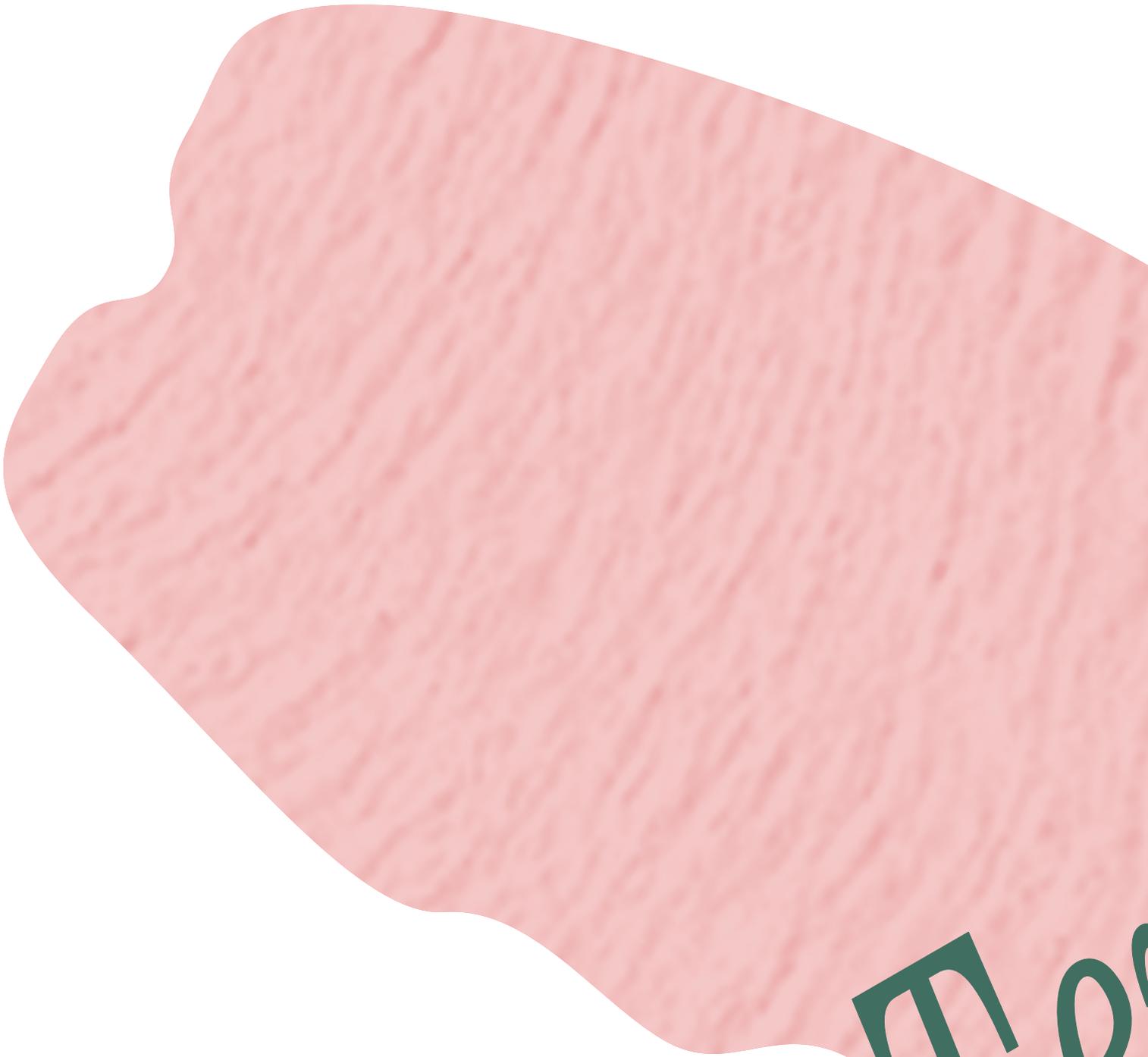
Mais, ralentissons un peu.

S'il existait une répétition générale pour mieux comprendre notre relation à l'environnement et aux autres, elle ne serait pas terminée. La pratique englobe tout, et la pratique a du sens: elle est l'action et l'affect.

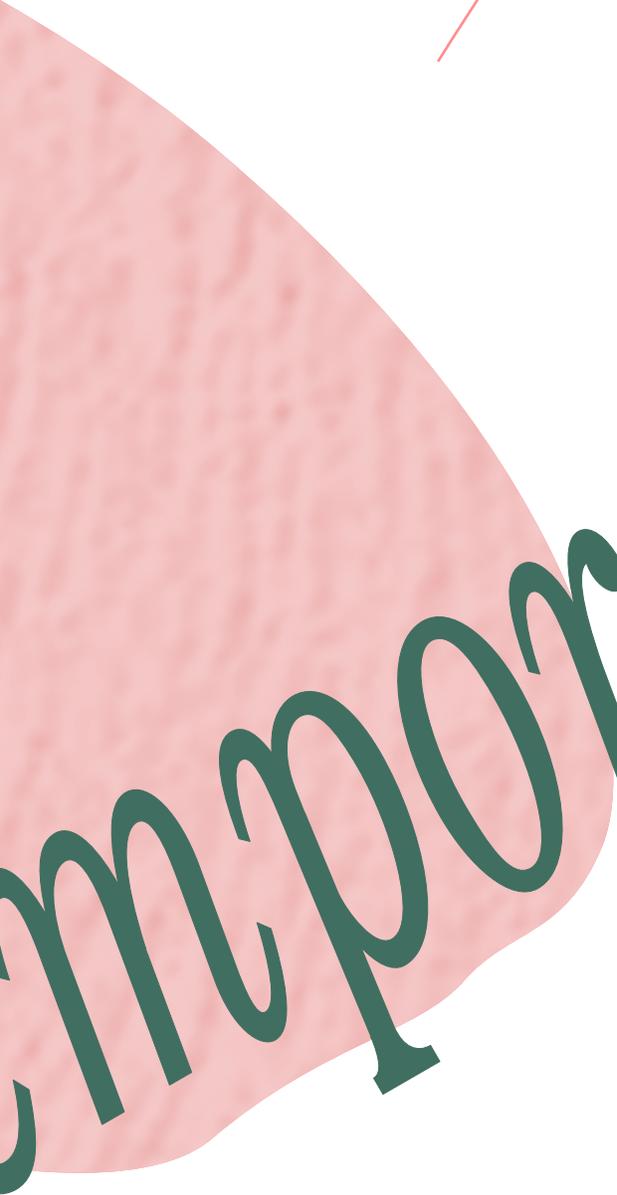
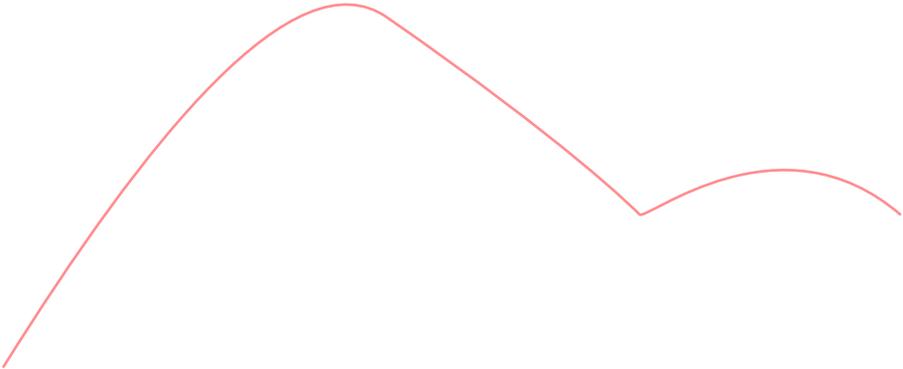
Avec *Green Gazing*, les collaboratrices Ashley Bowa et Lesley Marshall ont bien compris cela et ouvrent des possibilités pour un nouvel ordre relationnel entre les humains et la nature. Ne voulant surtout pas s'exprimer à la place des plantes et reproduire encore des hiérarchies destructrices, elles utilisent l'installation immersive et des ateliers de mouvement expérimentaux pour servir de semi-traductrices à la vie non humaine déjà présente autour de nous, soulignant la différence entre utiliser la nature et être avec elle. Par leur approche féministe et des parcours croisés puisant dans la performance, la projection vidéo, les arts médiatiques irrévérencieux, la politique du bien-être et le travail de guérison centré sur le mouvement, Bowa et Marshall offrent des tactiques réalistes pour renforcer notre capacité à se lier aux plantes et à la vie végétale.

*Green Gazing* se déploie en plusieurs actes afin de questionner ce que peut signifier l'incarnation d'un mouvement de libération. En traduisant la rétroaction biologique (la mesure des signaux électriques émis par l'activité des plantes) en données puis en images, graphiques, sons et mouvements, les artistes reviennent à l'apprentissage par le corps sensible. La technologie devient un outil d'interprétation. Bien que hantée par ses propres contributions à la dégradation environnementale et à l'épuisement des ressources, la technologie constitue aussi un point de contact afin de permettre aux humains de visualiser le travail de cocréation réalisé avec les plantes et le vivant. La thématique *Slow Tech* mise de l'avant par Ada *x* reconnaît ces contradictions et les alternatives à notre disposition afin de réinventer et de se réapproprier les narrations de fin du monde.

Bowa et Marshall s'inspirent des manières dont les plantes poussent et réagissent à leur environnement pour créer des gestes expérimentaux, propres à devenir des exercices guidés pour les participant·es aux ateliers. Le temps ralentit quand il est mitigé par le corps; le mouvement crée la possibilité d'une relation en devenir.



Te



temporalités

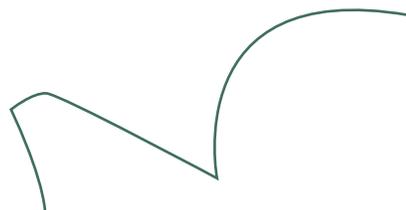
Exposition + atelier

*par* **Nathalie Bachand**  
*sur* **Apocalypse: OUVERT\* jusqu'à la fin**  
de Josee Brouillard

Photo: Agustina Isidori



Apocalypse:  
OUVERT\* jusqu'à la fin



*Apocalypse: OUVERT \* jusqu'à la fin*, de l'artiste montréalaise Josée Brouillard, est un projet d'exposition réunissant un corpus essentiellement récent d'œuvres lumineuses. On pourrait presque parler de créations de confinement puisqu'elles ont majoritairement été réalisées en 2020 et 2021. L'artiste elle-même mentionne d'ailleurs avoir été inspirée par cette mise en pause obligée de nos activités, teintée de l'incertitude anxiogène de la pandémie.

La présence du mot « apocalypse » dans l'intitulé ne trompe pas sur l'idée de condamnation dont l'humanité ferait l'objet, et ce, jusqu'à la fin, peu importe ce que celle-ci peut signifier dans les faits. Le sens, cependant, que donne l'artiste à cette fin du monde latente réside plutôt dans les microdramas du quotidien, dont le concept d'apocalypse serait une sorte de magasin général les contenant tous—lequel est d'ailleurs indéfiniment « ouvert ». Cette vitrine sur nos drames individuels se trouve ainsi éclairée de sept œuvres constituées de fils électroluminescents, de DEL et d'affichages alphanumériques. Habituellement utilisées à des fins commerciales, ces enseignes lumineuses deviennent ici porteuses d'histoires personnelles et de questionnements existentiels, telles les faces entrelacées d'un ruban de Moëbius qui s'apparenterait au fil incontrôlé de nos pensées. Le « Oserez-vous déclencher la fin du monde ? » de 5 4 3 2 1 (2020)—œuvre phare de l'exposition—est un énoncé choc qui donne la mesure culminante d'une certaine échelle de catastrophes. Entre la fluctuation de nos niveaux d'anxiété et une zénitude à atteindre, nous oscillons d'une multitude d'humeurs, telle la lumière vacillante de néons au cœur de la nuit.

Inspirée par ce corpus d'œuvres, l'artiste a élaboré une série de quatre ateliers pour des groupes d'adolescent-es du centre communautaire Le Phare. Iels ont réalisé, dans un premier temps, des affichages en faux néons à partir de fils électroluminescents, lesquels sont exposés dans les fenêtres de la maison de la culture. Iels ont ensuite appris à créer un circuit électronique simple (sans soudure) à partir duquel iels ont pu expérimenter l'usage d'un système d'affichage alphanumérique mis au point par l'apprentissage sécuritaire de la soudure électronique. Enfin, un atelier d'initiation à la programmation de microcontrôleurs a mené à la création d'une œuvre collective intégrant un court texte sous forme alphanumérique, également exposé à la maison de la culture. Cette série d'apprentissages créatifs constitue un véritable porte-voix permettant d'exprimer ce qui, parfois, outrepassé les mots ou ne parvient pas tout à fait à les rencontrer, à s'insérer dans l'espace qu'offre leur signification et leur définition. Par cet accompagnement très concret à travers des ateliers de médiation, l'artiste peut partager des outils de réflexion pouvant éclairer le sens des choses. Avec l'exposition et les ateliers du projet *Apocalypse*, c'est la lumière qui prend forme pour matérialiser—et littéralement formuler—ce qu'énonce en sourdine la noirceur de notre monde.

Résidence

*Le clavier, du langage à la parole*

par **Samuel Gaudreau-Lalande**

sur *L'obsolescence des mots*

de Marie-Andrée Pellerin



Photo: Vjosana Shkurti

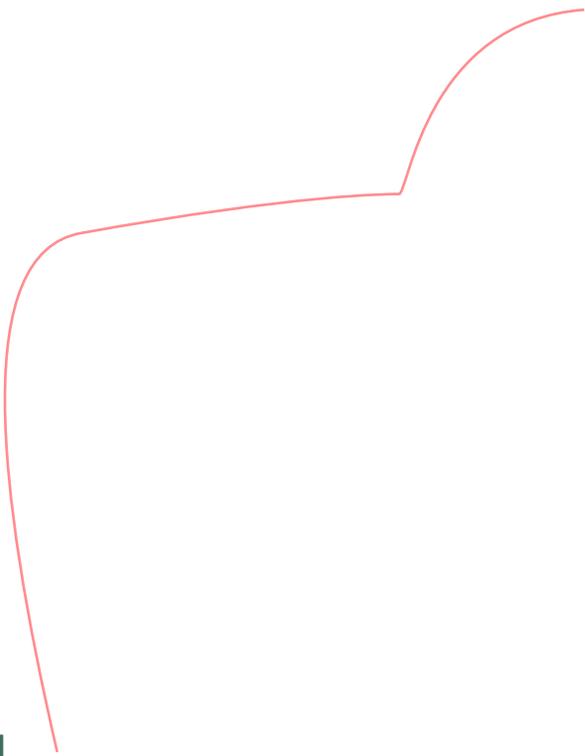
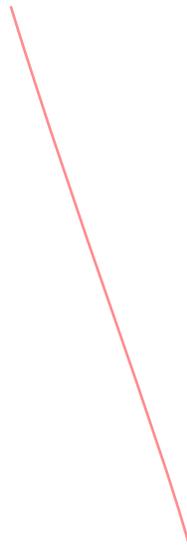
Médiateur essentiel de la communication entre humains et ordinateurs, le clavier est un rare outil technique avancé se qualifiant comme simple appendice de la volonté et des sens. Or, dans le travail de Marie-Andrée Pellerin, cet outil est en voie d'obsolescence. Massives et sculpturales, les touches sont privées du cadre technique et matériel qu'est le clavier. Elles deviennent une enveloppe, un réceptacle animé de l'intérieur par des autrices dont les mots sont diffusés par les haut-parleurs. Le pouvoir d'imagination langagier propre à la science-fiction peut alors se déployer dans toute sa grandeur. La relation maître-outil, propre aux techniques modernes, est délaissée et les auditeur-trices sont invité-es à pénétrer dans un univers singulier où des mots inventés recomposent le monde. Le choix de la parole impose le temps d'arrêt nécessaire à l'écoute et invite à un recul technocritique salutaire.

Privé-es du pouvoir d'actionner les commandes, les spectateur-trices se voient-iels pour autant privé-es de toute agentivité, sans possibilité d'action sur le monde ? Le langage, utilisé par les humains pour créer un fossé entre eux et les autres animaux, serait-il en train de dépasser ses créateur-trices et de s'autonomiser ? Plus optimiste, plus concrète et, surtout, plus engagée que cette lecture technofataliste, l'œuvre de Pellerin suggère que l'écoute autant que la parole est la source de pouvoir du langage. Optimiste: le contrôle des mots ne parviendra pas à étouffer la pensée, car le langage est éminemment accessible et démocratique. Concrète: l'acte magique de mise au monde qu'est la conceptualisation, « il est ici un nouveau phénomène dont voici le nom », est à la fois un outil de domination et de libération. Engagée: le langage est la technique primordiale de notre espèce, et la prise de parole est la mise en action de notre humanité. Finalement, la caractéristique essentielle du langage, c'est sa disponibilité à être mise en forme.

## Memory Work

par  Angelina Ruiz

*I knew that if I walked in your footsteps,  
it would become a ritual*  
d'Aarati Akkapeddi



Aarati Akkapeddi nous offre une incursion au sein de son histoire familiale en nous présentant des souvenirs lointains dans un monde nouveau. Le travail de l'artiste se penche sur l'entraînement des données à reconnaître un ensemble de visages—plus précisément ceux de sa propre famille—, puis à générer, à partir d'eux, de nouvelles images. Combinant des méthodologies actuelles avec des pratiques désuètes, Akkapeddi se penche sur une volumineuse archive de diapositives et de négatifs kodachromes numérisés, qui connaît une seconde vie dans l'univers numérique.

L'œuvre dans son ensemble est empreinte de nostalgie, les informations se recopiant à l'infini pour créer des souvenirs qui se décomposent sous les yeux mêmes des spectateur·trices. Telle une reconstitution, chaque image est différente, mais néanmoins similaire. Ces images vivent dans un univers obsédant qui leur est propre, ne paraissant être que les ombres spectrales d'elles-mêmes. On peut se sentir proches d'elles, comme si nous les avions connues, mais n'en gardions qu'un souvenir diffus, à l'instar d'un rêve s'estompant lentement au réveil. Akkapeddi explique: «J'ai l'impression que l'intangibilité des archives évoque plus qu'une simple perte de mémoire: elle permet de rêver à de nouvelles possibilités, d'imaginer des parallèles».

La filiation de l'artiste avec l'œuvre est essentielle, puisque les photographies traversent les générations en transmettant au passage un sentiment de tristesse et d'immobilité. D'une certaine manière, Akkapeddi fait appel à la technologie pour se transporter dans des moments auxquels iel n'a pu physiquement prendre part. L'imperfection des reconstitutions faciales suscite une impression d'éloignement, comme si les ancêtres de l'artiste avaient été contraint·es de créer un microcosme auquel eux et elles seul·es pourraient appartenir.

Il est intéressant de noter qu'il est difficile de dire si les données elles-mêmes ont des biais raciaux. Cependant, le système semble prioriser certaines images, notamment celle de la mère de l'artiste lors de son mariage. Selon Akkapeddi, «cela témoigne d'un système de valeurs imposé aux femmes, où le mariage et l'éducation des enfants sont valorisés plus que toute autre chose».

La beauté du travail d'Akkapeddi est qu'il importe peu que nous soyons lié·es, en tant que spectateur·trices, à sa famille, puisque cette dernière nous rappellera la nôtre. Pour ma part, je suis nostalgique de certains souvenirs et des sentiments qui y sont liés, car je crains le jour où je ne pourrai plus me les remémorer.

Exposition en ligne

*Immersions spéculatives*

 Marilou Craft

 *Black Women Temporal Portal*  
de Black Quantum Futurism  
et *X-cosmos-X* d'Olivia McGilchrist

Le flot du temps, le retour des marées. Des phénomènes aux contours fixes, au rythme inéluctable—ou cette solidité est-elle un mirage ?

Dans les réalités virtuelles d'Olivia McGilchrist, corps et espaces sont fluides, leurs textures se superposent, les frontières se brouillent ; en émerge une cosmogonie d'incarnations insaisissables. Avec le collectif Black Quantum Futurism, Camae Ayewa et Rasheedah Phillips manipulent aussi la réalité, surimprimant le passé au présent pour ouvrir le futur aux corps marqués par l'aliénation. Depuis la complexité de leur contexte, chacune de ces pratiques, toutes deux imprégnées des altérités dont l'expérience humaine se compose, interroge l'expérience du réel et l'éclate pour en explorer la dimension prismatique.

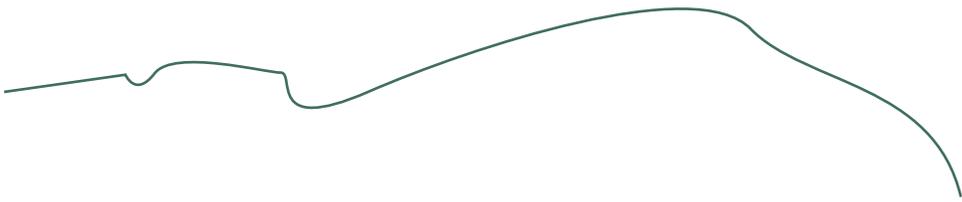
Car il y a aussi les architectures sociales, les interventions humaines où le temps se compte et la marée se casse. La matière de l'espace-temps peut s'étirer et se comprimer, libérer ou enfermer les corps qui la traversent. Leurs trajectoires ne sont pas toutes identiques ni même indemnes. Le réel est fragmenté par la multitude d'expériences qu'il contient.

Ici, maintenant, mais aussi là, les artistes proposent de tourner les sens à la fois vers l'intérieur et l'alentours dans une expérience immersive de déprogrammation des attentes. Dans *X-cosmos-X*, écrans et vidéos se superposent, multipliant les textures et les dimensions pour submerger les sens. Les environnements sous-marins forment une topographie fluide, éminemment immersive, propice à la contemplation ; un cosmos qui se parcourt dans l'errance, un état transitoire réactif au flux de la matière. Dans *Black Womxn Temporal Portal*, le virtuel se mêle au IRL<sup>1</sup>, formant un sanctuaire afrofuturiste où les corps noirs des femmes, des filles et des personnes non binaires peuvent enfin s'appartenir. Les dimensions passées, présentes et futures s'incorporent dans un vortex atemporel, formant une capsule où forger la mémoire mystique d'un futur encore et toujours à spéculer.

Ces installations forment des échappées, permettent le souffle. Dans ces exutoires, l'expérience du corps se projette en réalités autres, ouvertes, possibles. Bien que ces lieux soient éphémères, leur expérience transcende le cadre du présent en offrant des outils de résistance à l'effacement. Leurs mirages sont mouvants, mais leur mouvement peut servir de guide, de bouée à travers la marée du temps.

<sup>1</sup> Acronyme de *In Real Life* (dans la vraie vie), en opposition à URL qui fait référence à l'adresse d'un site internet et par extension à une réalité virtuelle, en ligne.

*Interaction*



*MS*

## *La lumière dort avec nous*

par

Sandra Huber

sur

*Artificial Stars* de Yoojin Lee

« Et votre visage est éclairé par un écran », annonce une phrase défilant sur une fenêtre d'édition de texte dans *Artificial Stars* (2018) de l'artiste londonienne Yoojin Lee. Dans cette œuvre vidéo, un écran d'ordinateur portable surchargé, mais apaisant, mêle des éléments audio et visuels renvoyant à un espace liminal entre le sommeil et l'éveil, que partagent les corps et les technologies dans un monde qui ne s'éteint jamais. Faire l'expérience d'*Artificial Stars* n'est pas sans rappeler les montages polysomnographiques utilisés en clinique pour surveiller les pathologies du sommeil; sauf qu'ici, en lieu et place des relevés de l'électricité du corps, nous découvrons des GIFs, des fenêtres de textes et des appels Skype, des éléments du monde diurne tels qu'une barre d'onglets en bas de l'écran, un foyer ASMR crépitant et une personne endormie sous des couvertures. On ne sait pas si c'est la personne qui dort qui (en rêvant) écrit le texte qui apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran, ou si c'est plutôt à elle qu'est adressé le « vous » du texte.

Le projet de Lee, oiseau de nuit autoproclamé, s'inscrit dans un engagement continu avec le sommeil, qu'elle ne considère pas tant comme un thème pour ses performances et ses installations multimédias, que comme une façon—liée à la lenteur, à la décomposition, à la durée et au travail; à l'inframince entre l'humain et la machine qui prend forme aux niveaux matériel, psychique et sensoriel—de connaître les frontières entre les états d'être et les cadres temporels artificiels dans lesquels nous vivons. *Artificial Stars* articule les façons dont la lumière éclaire même nos lignes de temps les plus sombres — « la première lumière fabriquée par l'humain », nous informe le texte mobile, « a été produite il y a 15 000 ans—une flammèche projetée sur des arbustes », une étoile artificielle. Les heures tardives sont les « heures impies », écrit Lee dans son court livre *As long as there is time to sleep* (2016). Le montage qui compose *Artificial Stars* semble parfois rappeler le ronronnement constant et lent des corps célestes au-dessus de nous, le macrocosme et le microcosme dansant en cadence. Selon moi, l'une des images les plus intrigantes de la vidéo, située au centre supérieur de l'image, représente une Znaymya (bannière) créée en Russie dans les années 1990, qui prend la forme d'une lune artificielle de soixante-cinq pieds de diamètre, propulsée dans l'espace afin de prolonger les heures de clarté et d'accroître la productivité. Ici, elle rappelle un pamplemousse incandescent ou les voiles criardes d'un navire d'aluminium. Qui s'aventure avec nous dans nos mondes endormis? Quelles sortes d'épîtres pixelisées composons-nous derrière nos paupières closes? Quelles sont nos responsabilités et nos réponses, comme dormeur·euses, au monde éveillé et aux responsabilités qu'il renferme?

La création de Lee a été présentée dans le cadre d'un événement en ligne organisé par Ada *x*, un contexte particulièrement bien adapté à cette œuvre: son montage numérique s'est mêlé, sur nos écrans, à l'agencement de nos propres montages numériques intimes. Quels secrets sur ses rythmes, ses motifs et sur soi la personne qui dort dévoile-t-elle au grand jour? La vidéo de Lee nous rappelle que l'écran de l'ordinateur que nous regardons a lui aussi ses propres rythmes—alors que la cheminée crépite, que le·a dormeur·euse s'agite, un message s'affiche à l'écran pour nous rappeler que l'ordinateur « va bientôt se mettre en veille s'il n'est pas branché à une prise de courant ». À propos de la superposition d'images et de sons qui figurent dans *Artificial Stars*, Lee souligne que nous ne sommes pas nécessairement seul·es lorsque nous dormons, mais toujours accompagné·es. Ceux qui peuplent nos rêves et dorment à nos côtés ne sont pas seulement d'autres corps, mais aussi nos appareils et nos lumières, les projets et les projections de nos mondes en néon.

Atelier + performance

Optimiser le bien-être de votre  
conscience numérique

par Amelia Wong-Mersereau

sur *The Cosmopolitan Babes*  
d'Océane Buxton et Summer Emerald

En entreposant leurs corps dans des réservoirs de privation sensorielle, les Cosmopolitan Babes ont quitté leurs enveloppes physiques depuis longtemps. Elles sont maintenant des êtres hautement évolués: leurs visages aux pixels lisses ont été parfaitement filtrés et leurs torsos et leurs jambes sont maintenant plus étirés que ceux d'une Barbie. Dans le cadre d'un atelier exclusif organisé chez Ada *x*, les Babes ont généreusement partagé leurs conseils et leurs recommandations à un public de terrien·nes ordinaires pour leur montrer comment, à force de travail et de dévouement, nous pouvons nous aussi nous transcender.

Dans les règles de l'art, leur histoire et leur philosophie sont pleines d'omissions. Océane Buxton et Summer Emerald, les artistes à l'œuvre derrière les Cosmopolitan Babes, demeurent intentionnellement vagues sur leurs personnages. Ce flou évoque la piètre fiabilité des informations que nous rencontrons quotidiennement en ligne, où la frontière entre l'influenceur·euse *lifestyle* et le·a chef·fe de culte peut être mince. Dans le contexte de la pandémie de COVID-19, Internet est devenu un espace d'interaction central pour de nombreuses personnes se sentant de plus en plus isolées. Or, si nous passons tout notre temps en ligne, notre identité numérique devient-elle notre seule véritable essence? De toute façon, qu'est-ce que le réel? Voilà où les Babes peuvent apporter leur expertise.

Bien qu'elles aient couvert toutes les notions de base dans leur atelier par la présentation d'un diaporama—des chirurgies esthétiques numériques aux animaux domestiques en peluche, en passant par la réalisation de vidéos de *mukbang*—et répondu à d'importantes questions du public sur un éventail de sujets, les participant·es ont néanmoins quitté la réunion Zoom déstabilisé·es. Pour Buxton et Emerald, l'objectif de ce projet est en partie d'opposer l'énergie apocalyptique de notre époque à l'esthétique hyperréaliste des bimbos par le biais d'une performance humoristique.

En cela, leur travail rappelle la série de *selfies* Instagram créée récemment par Cindy Sherman—un tournant cohérent dans la pratique de l'artiste féministe iconique. Les déformations faciales de Sherman font appel à des filtres pour altérer son genre et les images virent souvent au grotesque. Bien que le travail de Buxton et d'Emerald présente des personnages lisses, sans taches ni rides, les Babes n'en proposent pas moins un commentaire critique sur les mêmes enjeux que ceux abordés par Sherman dans sa série: le narcissisme de genre, l'élasticité et la malléabilité de la féminité, ainsi que la culture néolibérale des influenceurs·euses et du bien-être.

La pleine conscience et le bien-être imprègnent l'univers des Cosmopolitan Babes. Libérées du fardeau d'un corps humain, elles sont littéralement en mesure de naviguer dans la vie, se faisant les symboles d'une culture de coaching de vie, de méditation et de développement personnel. La collaboration artistique de Buxton et d'Emerald propose une réflexion d'actualité sur les effets de la pandémie sur nos vies physiques et virtuelles, faisant appel à la comédie pour y insérer une critique féministe acérée.

Présentation vidéo + discussion

## *Poetics to Activate the Technology of the Body*

 Rouzbeh Shadpey

 *Poetics to Activate the Technology of  
the Body 1 + 2 de Be Heintzman Hope  
et Baco Lepage Acosta*

Il y a un ludisme radical dans le fait de créer une vidéo d'entraînement avec tout le soin que Be Heintzman Hope et Baco portent à *Poetics to Activate the Technology of the Body 1 + 2*. Dans cet espace, il n'y a pas d'instructions, que des invitations sincères:

à imaginer,  
(inspire)  
exagérer,  
(expire)  
comme une marée.

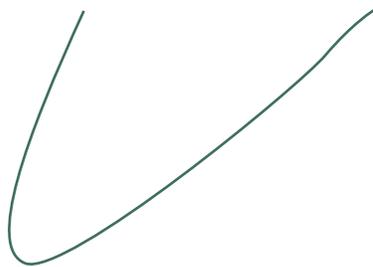
Be et Baco tracent une cosmotechnique<sup>1</sup> du corps loin des machinations de la technoglobalité numérique occidentale: ici, les organes sont des océans, les colonnes vertébrales des paysages, et la raison est la sagesse des ancêtres qui vous rappellent la dernière fois que vous vous êtes senti·e aimé·e cette semaine. Dans un collage de performances, de sons et d'images, *Poetics*, durant sept minutes symboliques, propose apaisement et ressourcement en invitant à suivre (ou non) un exercice de méditation à travers le souffle et le mouvement. C'est un travail fait avec amour par deux artistes dont l'amour s'efforce d'activer nos technologies somatiques—des habitudes de lenteur à cultiver grâce au travail minutieux de l'entraînement proposé. Les paysages alluviaux rituels s'entremêlent tandis que le corps de Be, réduit à la taille d'un organisme minuscule, bouge au son malade d'un rythme Tizah-esque, et ponctue la cadence. Une voix guide notre respiration. Une chenille ondule.

La pratique de mouvement de Be, fruit d'une décennie de recherche sur les liaisons nerveuses entre le corps et la respiration, le mouvement et la voix, imprègne *Poetics* et sous-tend sa poétique<sup>2</sup>. Son héritage chinois, ainsi que son engagement artistique et extra-artistique pour le Qigong, la médecine chinoise, la somatique et le travail du corps dans un contexte occidental capitaliste d'appropriation culturelle, mettent en contexte les thèmes abordés dans *Poetics*. Il s'agit d'un espace de lutte où la connaissance-praxis d'une cosmotechnique alternative du corps et de sa guérison est sans cesse cooptée et fétichisée par la Blanchité. Be reconnaît ces tensions conflictuelles et ne s'y dérobe pas. Au contraire, iel y plonge. *Poetics* brille par une conscience de soi riieuse, arborant les tropes esthétiques d'un art *white whashé*, les portant comme une armure: écoféminisme blanc New Age, art multimédia post-Internet, sad boi des années 2000, etc. Comme une marée, *Poetics* va et vient, ne se perd pas, porté par la générosité de son offre, par le soin sincère de son lavage.

---

<sup>1</sup> Yuk Hui, «The Question Concerning Technology» in *China: Un essai de cosmotechnie*, Urbanomic, 2016.

<sup>2</sup> Denise Ferreira da Silva. «Toward a Black Feminist Poethics: The Quest(ion) of Blackness Toward the End of the World». *The Black Scholar* 44, n°2 (2014): 81-97.



*Se sentir les un·es les autres*

*par*

Lyndsey Walsh

*sur*

*I smell a rat*

de Lauryn Mannigel

Les odeurs émanent de notre corps, flottent autour de nous et sont profondément encodées dans un ensemble de pratiques comportementales, sociales et culturelles. Dans son atelier *I smell a rat*, l'artiste-chercheuse Lauryn Mannigel nous demande d'explorer nos propres expériences olfactives ainsi que celles des autres.

Au cours de l'atelier, les participant·es s'engagent dans un dialogue sur les odeurs corporelles et le genre, en mettant un accent particulier sur la stigmatisation des parfums corporels féminins. À travers cette étude personnelle et cette exploration commune des odeurs, les participant·es sont invité·es à participer à deux exercices qui les incitent à développer une pensée critique sur la façon dont les individus peuvent identifier et modifier les jugements bien ancrés chez eux, qui influencent leur manière de sentir. La pratique artistique de Mannigel s'emploie à surmonter l'historique d'altérisation consciente et inconsciente intégré dans les interactions sociales. Ses œuvres *Love Sweat Love* (2016), *Eat Me* (2018) et *Smell Feel Match* (2019) constituent une enquête artistique sur la façon dont les gens perçoivent les odeurs corporelles des autres. En 2017, les résultats de ses recherches ont été présentés à la Conférence interdisciplinaire sur l'olfaction humaine.

L'intérêt de Mannigel dans le processus d'altérisation naît des analyses de Constance Classen, qui décrit la classification olfactive comme l'action de tracer des frontières entre différents groupes. Elle explique que dans les sociétés à prédominance masculine, l'odeur du féminin tend à être traitée comme « l'autre (que l'on) craint<sup>1</sup> ». Conformément à celui de la théoricienne féministe Rosi Braidotti, le travail de Mannigel nous incite à réfléchir à la relation entre notre biologie et notre culture. Comme le note Braidotti, le récit de cette différence incarnée a été particulièrement enraciné dans les discours sur le genre. Cette notion a longtemps dicté nos perceptions et nos hypothèses sur le corps des autres<sup>2</sup>. La question de savoir comment les odeurs s'inscrivent dans nos hypothèses sociétales de longue date prend une importance croissante quand on pense au rôle que l'odeur joue dans nos interactions sociales.

<sup>1</sup> Classen, C., 1993. *Worlds of Sense: Exploring the Senses in History and across Cultures*. Londres: Routledge.

<sup>2</sup> Price, J., Shildrick, M., Braidotti, R., 2019. « Signs of Wonder and Traces of Doubt: On Teratology and Embodied Differences », dans *Feminist Theory and the Body*. Routledge, pp. 290-301.

*Le BIEN-ÊTRE est le mot d'ordre*

par

Lucas Crawford

sur

*Floral Sleep* par Coral Short  
Coral Short et Winnie Ho

Photo: Stéphanie Lagueux



Photo: Vsojana Shkurti

Ce mot figure partout comme une incitation à ralentir, le plus souvent rattaché à un produit qui vous promet l'économie de quelques heures par la vitesse. Paradoxalement, si le discours sur le bien-être d'aujourd'hui était un slogan, il pourrait être: *dépêchez-vous et ralentissez!*

Le projet de Coral Short utilise l'ASMR (réponse autonome du méridien sensoriel), où l'exposition aux stimuli quotidiens (le plus souvent des sons, comme des ongles qui tapotent, des bruits de mastication ou des chuchotements) provoque des sensations de picotements et d'euphorie. La popularité de l'ASMR sur YouTube laisse croire qu'elle est pensée pour une diffusion rapide. Mais là où les adeptes de la technologie de pointe cherchent la montre la plus récente pour capter leur rythme de course, la technologie de Short est comme la cuisson d'un bon BBQ: « basse et lente ». Ici, on agite des branches de plantes autour des participant·es étendu·es en cercle sur le sol, les stimulant en douceur avec le bruissement des végétaux.

Les entreprises commercialisent le bien-être comme une série de produits introspectifs. Cependant, le travail de Short redéfinit le bien-être comme un potentiel du plaisir queer conjonctif et tourné vers l'extérieur. Le chatouillement que génère l'ASMR à base de plantes de Short n'est pas l'idée romancée de s'arrêter pour sentir les roses—même s'il s'agit bel et bien d'écouter la brise des feuilles. Le picotement est littéral; l'ASMR est souvent décrite comme excitante, et Short décrit ce projet comme « écossexuel ».

Nous achetons des solutions rapides de technologie de pointe. Le projet de Short est plus lent et plus direct: il provoque un bien-être corporel à la plus petite échelle. C'est le bien-être redéfini comme un sentiment d'être bien qui commence par un frisson.

Coral Short a longtemps pensé au bien-être de diverses manières excitantes. Là où les blogues gourmands se prélassent dans l'autosoin lent du *stress baking*, Short a accordé les rythmes queer avec un groupe expérimental, Women With Kitchen Appliances. WWKA n'a pas repris les outils de cuisine « économiseurs de temps » du travail domestique genré comme une fuite, mais plutôt comme une lente expérience publique.

Là où les médias de remise en forme brandissent souvent une carotte grossophobe du bien-être—la soi-disant autofierté qui se manifeste quand nous pouvons porter la nouvelle (plus petite) chemise ou de nouvelles bottes (plus sexy)—Short a encore une fois renversé la partie à l'avance. Ici, on a sculpté et porté les *Butter Boots*, si bien nommées. De même, lors d'une exposition à Vancouver, Short et son équipe de serveur·euses se sont déplacé·es dans la foule, offrant aux spectateur·trices du fudge: « Comment aimeriez-vous que votre fudge soit emballé? ». Qu'il s'agisse de rire ou de pleurer—observez la pièce *Crying Machine*, dans laquelle les participant·es s'assoient à côté de Short pendant qu'ici coupe des oignons—, la connexion et le bien-être se manifestent queerement dans le travail de Short.

Résidence

*Gentle bot seeks same*

Lucas LaRochele

par

*Gentle Bot Seeks Same*  
de Liane Décary-Chen

sur

En nourrissant de quantités croissantes de données personnelles les plateformes qui régissent nos identités numériques, nous permettons à des algorithmes hors de notre contrôle de nous construire à leur image. Quels avènements seraient possibles si nous refusions cette extraction, en concevant des algorithmes enracinés dans nos aspirations personnelles et collectives ?

Le projet de résidence *Slow Tech* de Liane Décary-Chen, *Gentle Bot Seeks Same*, explore ces futurs en retournant les principes de la cybernétique vers elle-même par l'élaboration d'un système d'IA ancré dans sa propre subjectivité. S'appropriant le langage visuel du modèle de Von Neumann—l'une des premières architectures informatiques constituée d'un processeur, d'une unité de contrôle,

de mécanismes de stockage, de mémoire et d'un système d'entrée/sortie—, Décary-Chen transpose les idiosyncrasies de son expérience du « monde réel » dans un agent pouvant naviguer le cyberspace selon ses propres termes. Plutôt que de chercher à créer une jumelle IA brillante et autonome, elle priorise une méthodologie du désordre, embrassant l'impossibilité de réduire sa subjectivité à un ensemble d'uns et de zéros.

Transmettre des compétences en littératie numérique est au cœur de la pratique de Décary-Chen, qui développe du matériel pédagogique permettant à ses communautés d'ouvrir la boîte noire de l'apprentissage machine. Par le biais de dessins, de zines numériques, d'extraits de code et de performances sur les réseaux sociaux, elle révèle, à travers son auto-excavation, le processus tortueux de construction d'un système d'IA. Excédant le cadre de la résidence, *Gentle Bot Seeks Same* permettra à Décary-Chen de tirer profit de son expérience dans la réalisation de documentaires interactifs, afin de produire des contenus qui rendront ses recherches accessibles à un jeune public.

Les premières mythologies de l'internet, qui prenaient ancrage dans les ontologies occidentales du dualisme corps-esprit, le présentaient naïvement comme un espace qui « libérerait » ses utilisateur·trices de leurs marques physiques de race, de genre, de sexe, de classe et de capacité. Cette aspiration s'est révélée n'être néanmoins qu'une tentative à peine voilée de faire fi des différences, par l'affirmation d'un Sujet universel sans marque—pourtant toujours blanc, mâle, cis, hétéro, de classe moyenne et apte. S'inspirant de la culture des clubs, de la performance de genre queer, de l'esthétique des médias sociaux et de sa formation en cirque et en danse, Décary-Chen emploie son corps comme un outil central de construction de sens dans le domaine du numérique. À travers l'élaboration d'une installation immersive rassemblant les matériaux de recherche qui alimentent son processus de création, Décary-Chen nous invite à revenir à nos corps, en refusant de mettre de côté la sagesse corporelle dans la quête de futurs plus éthiques en IA.

La pratique de Décary-Chen est ancrée dans ce que l'on pourrait appeler « l'anarcho-informatique » : plutôt que de chercher à « réparer » les biais intégrés au sein des systèmes numériques corporatifs, elle emploie ses connaissances techniques pour démanteler ces systèmes nuisibles afin d'imaginer de nouveaux futurs à même les décombres de leur anéantissement. Pour Décary-Chen, l'époque actuelle est marquée par l'expérience de « se noyer dans l'océan infini de la puissance informatique ». *Gentle Bot Seeks Same* est un canot de sauvetage, qui nous permet de naviguer sur les vagues de l'ici et maintenant, vers un horizon s'étendant au-delà du borborygme de la technologie à l'ère du capitalisme de plateforme.

Résidence

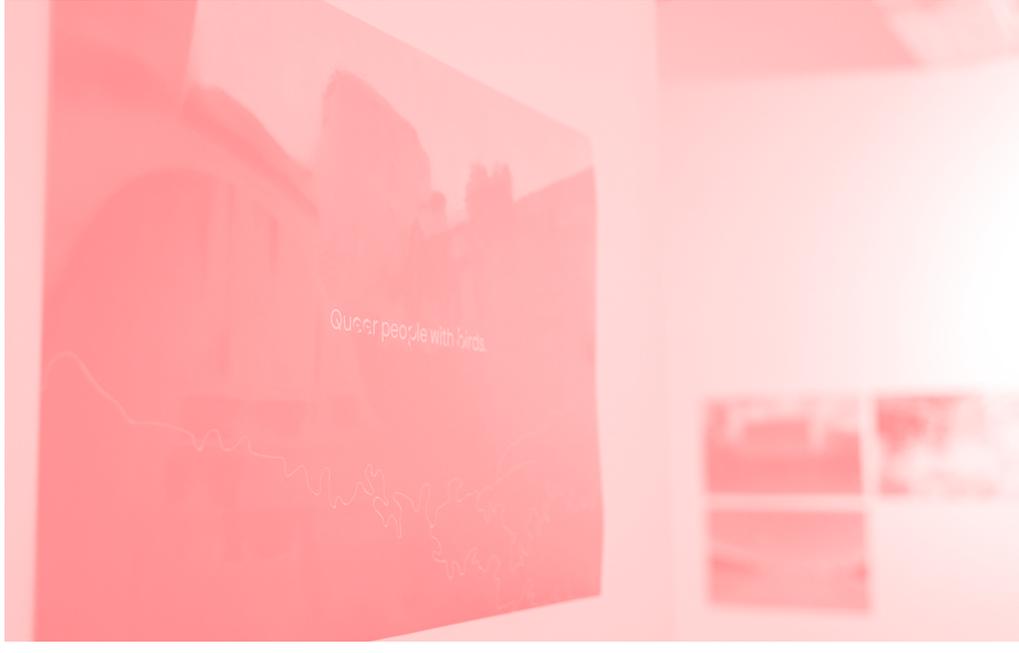


Photo: Vsojana Shkurti

*QT.bot*

par **Rudi Aker**

sur **QT.bot de Lucas LaRoche**lle

Le récit queer n'a peut-être pas besoin d'exister comme vérité omniprésente, mais plutôt comme un mécanisme qui dévoile l'intimité et l'absurdité de la construction collective du monde, à la fois par les humains et les intelligences artificielles. Imaginant la traversée des espaces queers, physiques et numériques, comment pouvons-nous négocier, maintenir et évaluer une relation entre l'expérience vécue et la propagation des autorécits LGBTQ2+ générés par la machine ?

Fondé sur le désir d'explorer et d'embrasser l'il/lisibilité de l'existence queer, Lucas LaRoche et ses collaborateur-trices développeront un réseau neuronal baptisé *QT.bot* pour générer des espaces queers spéculatifs en utilisant les données provenant de *Queering the Map* sur lesquels échafauder et auto-initier de possibles cyberavens. En utilisant du contenu textuel et visuel provenant de 80 000 données soumises à la plateforme, *QT.bot* est mis à profit pour troubler l'autonomie et la validité qu'une IA pourrait avoir dans la création d'une lignée plus opaque de la narration queer. Pour ce qui est des actualités portant sur les machines de fabrication holistique queer, il existe un mouvement qui tend à affirmer à la fois un effondrement catégorique dans la façon dont l'histoire queer est définie et à assurer que la fonction de représentation va au-delà de celle de la parenté humaine, encore une fois dans l'application d'une IA nourrie exclusivement et inclusivement par les personnes queers.

*QT.bot* est le rejeton délinquant de *Queering the Map*, un projet de cartographie communautaire en ligne qui met en évidence des moments queers soumis de façon anonyme. Créé et conçu par Lucas LaRoche en 2017, *Queering the Map* a atteint une popularité mondiale, et compte maintenant des dizaines de milliers de contributions en vingt-trois langues. Avec les deux projets flirtant avec des fils d'enquête similaires dans la fabrication du monde queer, *QT.bot* travaille à approfondir la négociation entre l'espace physique et numérique, à travers l'incubation d'une IA conçue et formée autour de l'axe de la connaissance queer.

Où le fait de se détourner de la vérité et de la lisibilité en tant qu'appareil de construction du monde nous mènera-t-il ? La machine osera-t-elle imaginer des avens compatibles avec les réalités queers ? Les présents et avens incohérents de *QT.bot* sont-ils in/accessibles dans nos propres projections ?

Atelier + performance

*Le party de sexting queer de Kinga*

par  
*Hannah Kaya*  
sur  
*Queer Sexting Party*  
de Kinga Michalska



Photo: Vsojana Shkurti

Malgré l'accessibilité grandissante des services de rencontres en ligne, les plateformes conçues pour abriter notre plaisir numérique reproduisent en grande partie les scripts genrés et hétérosexuels axés sur la validation d'objectifs, la gratification instantanée et la performance d'identités de genre. Dans l'effort de développer des pratiques alternatives, *Kinga's Queer Sexting Party* propose une expérience participative de *sexting* communautaire s'aventurant vers les potentiels radicaux d'un érotisme numérique queer.

Avec le filtre technologique appliqué au sexe, nous pouvons nous détacher des limitations spatiales et culturelles de notre matérialité, et ainsi habiter nos corps et nos genres plus librement. Nous pouvons nous métamorphoser en la forme que nous souhaitons<sup>1</sup>. Il suffit d'un mot pour que mon clito devienne une bite, un pépin de pamplemousse, une soyeuse ouverture de sept pieds de long. Même pendant qu'elles textent, mes mains peuvent donner du plaisir à mon·ma partenaire partout à la fois. Au toucher, chaque surface de contact reste une barrière qu'aucune perforation ne pourra vraiment dissoudre. Quand je sexte, je suis poreux·se, je peux te prendre d'un coup, en entier, fusionner complètement, mon dos devenant ton dos; mes odeurs, tes odeurs.

L'atelier proposé par Kinga est un espace pour l'échange de stratégies élargissant notre vocabulaire de sexting en reconsidérant les sens pouvant être perçus comme érotiques. Est-ce qu'une image de vagues s'écrasant sur le rivage te fait mouiller? Qu'en est-il d'un rose doux, d'un jaune criard, de mycélium enlacé ou de mousse duvetée? N'est-ce pas délicieux de découvrir—à l'intérieur de cette ellipse fugace, exhibitionniste—le cheminement de la pensée de votre amant·e alors qu'iel compose un message? Lorsque nous sextons, l'appareil lui-même est impliqué dans la pratique de notre plaisir érotique. Les corps se mêlent à la machine et deviennent des amalgames de chair et de technologie. Le téléphone devient un jouet, vecteur de notre communication érotique, à la fois vibrante et fébrile. Les écrans deviennent des objets de fétiche, quelque chose que nos doigts tapent, agitent, attrapent et caressent.

Les technologies de communication numériques permettent de recevoir des retours et appréciations instantanés plus aisément que jamais. Mais qu'en est-il du silence? Dans l'acte sexuel physique, on utilise un éventail d'indicateurs non verbaux pour indiquer notre (dé)plaisir. Lorsque nous sextons, nous sommes limité·es au mot et à l'image. Ne pas recevoir de réponse immédiate peut nous faire sentir vulnérable—pourtant, c'est précisément lorsque l'on va trop vite que l'on peut (se) blesser par inadvertance. Un *sexting* consensuel et queer interroge notre rapport au rythme de l'écriture érotique afin d'aborder le pouvoir communicatif du silence textuel. En prenant le temps de ralentir, de s'engager l'un·e l'autre dans un échange délibéré, et de faire durer le plaisir mutuel—peut-être d'abord de manière inconfortable—les technologies numériques peuvent nous aider à développer notre communication et à établir des liens plus braves et merveilleux.

<sup>1</sup> Jacob, Tai. « Sex over the Airwaves. » *The McGill Daily*, 2017.

Résidence

À votre service

par  
Ian Larue

sur  
Botes Club

de Sarah Chouinard-Poirier,  
Marie-Andrée Godin et  
Maude Veilleux

« Comment puis-je vous aider ? » demande Alexa, Sophia ou Erica. Les soignant-es sont à la même enseigne. Il est tellement facile, dans la société patriarcale, d'exiger d'une femme dévouement et travail gratuit ! Mais que diraient les soignant-es si iels avaient la parole ? Et les robotos qui ne cessent de répéter, si on les interroge et malgré leur intelligence (fut-elle « artificielle »), qu'elles sont uniquement là pour nous complaire et nous servir ? Comment changer le sort des un-es (les soignant-es) grâce aux autres (les robotos) sans reproduire un double système de domination : les soignant-es soumis-es à un système de santé qui carbure en les épuisant, les robotos construites pour obéir aux humain-es, fatalité qui perdure depuis les trois lois d'Asimov<sup>1</sup> ?

Le projet *Botes Club* propose d'entraîner un modèle d'intelligence artificielle avec un jeu de données constitué de témoignages de soignant-es recueillis par les artistes. En résidence chez Ada *x*, iels ont tenté de faire entendre leurs paroles anonymes par la voix—et via les réseaux de neurones—des IA et souhaitent éventuellement explorer dans une installation performative les rapports entre les intelligences ainsi que les liens entre vocation, naturalisation et exploitation.

L'histoire des soignant-es racontée par iels-mêmes donne tout autre chose que les discours dominants qui se contentent de les plaindre d'être sous-payé-es et surexploité-es tout en louant de manière creuse leur héroïsme « bien naturel ». Mais ceux qui élèvent la voix s'exposent aux sanctions et au harcèlement. Imaginerait-on de leur fabriquer des alliées robotés avec qui iels pourraient entretenir des relations de solidarité, d'entraide réciproque ?

On pourrait croire que coder est un acte neutre, strictement mathématique. *Que nenni!* La programmation sert et reproduit des valeurs implicites comme le capitalisme, la supériorité blanche, la misogynie, le conflit, la hiérarchie ou la surveillance. Et pourtant, c'est dans le codage que réside la puissance de changer notre rapport aux robotés, de construire avec elles des relations d'*allyship*. Machine, ma sœur, pouvons-nous combattre ensemble ? Pour cela il faudrait coder autrement, inventer des méthodes d'apprentissage qui donneraient droit à l'erreur, à l'autodétermination, et viseraient autre chose que l'obligation de service des machines. Voudraient-elles se solidariser avec les intelligences humaines programmées pour servir ou devrions-nous simplement reconnaître leur altérité et accepter qu'elles fassent des choix qui ne nous servent pas ?

Tenter d'y répondre, est-ce risquer « la révolte des robots », cette méchante tarte à la crème de la science-fiction patriarcale qui veut que « nous » développons pour notre usage des robots qui finissent par nous exterminer ? Ce système de pensée ne connaît que le conflit, le combat à mort, l'identification de la différence comme une menace ennemie. Pour sortir de ce cercle vicieux, il faut tout repenser : les rapports du robot avec l'humain-e, le rapport de l'humain-e à l'humain-e, les relations interespèces, les relations de travail, les conditions matérielles d'existence et la possibilité que les machines, libérées de nos biais, puissent apprendre par elles-mêmes et se soustraire à la chaîne d'exploitation.

La science-fiction féministe récente ouvre la voie, amenant une nouvelle narrative : par exemple dans *Libration*, Becky Chambers donne corps à des IA qui sont de véritables personnes<sup>2</sup>, et dans *Te retrouver* Joëlle Wintrebert met en scène un couple de robot-es qui mène une vie personnelle après le travail<sup>3</sup>.

Contre le régime universel de maltraitance que le capitalisme a voulu rendre banal, il est temps d'allier les intelligences.

<sup>1</sup> Dans *Le cycle des robots* (1956-1986), Isaac Asimov établit ce qui deviendra les trois célèbres lois de la robotique que d'autres écrivains de SF, comme Roland Wagner, reprendront en les interprétant à leur manière. En bref, un robot ne peut pas s'attaquer à un humain, doit obéir à ses ordres et ne pas s'autodétruire. On voit que ces lois inscrivent les robots comme de véritables esclaves à qui même le « :suicide » est interdit.

<sup>2</sup> Becky Chambers, *Libration*, traduit de l'anglais, Nantes, L'Atalante, 2017.

<sup>3</sup> Joëlle Wintrebert, « Te retrouver », *Utopiales 20*, Chambéry, ActusF, 2020.

# Solitude et héritage pour la fin du monde

par Michael Iantorno



sur *AI The End* de Gina Hara



Il y a une solitude accablante dans les paysages générés à l'infini de *Minecraft*.

Sur fond d'écosystèmes abstraits et de donjons labyrinthiques, les joueur·ses errent sans fin à travers les biomes regorgeant d'édifices abandonnés, de créatures dangereuses et de trésors cachés. Le brassage géographique incessant de *Minecraft* propose un contenu presque illimité, mais souligne aussi la froideur de ses étendues. Peu importe la distance à parcourir, chacun·e navigue seul·e dans ce monde.

Pour son projet de résidence chez Ada *x*, *AI The End*, Gina Hara trace un parallèle entre cette solitude numérique et l'isolement causé par la pandémie en habitant les espaces infinis et moroses de *Minecraft* aux côtés d'une amie *chatbot*.

En réponse à la récente valorisation des IA dans les discours sociotechniques, son jeu expérimental interroge leur rôle croissant à titre de compagnons et d'aide en santé mentale, tout en examinant la solitude intrinsèque aux environnements virtuels.

Le projet de Hara utilise une version modifiée de *Minecraft* avec des paysages pittoresques et des ruines urbaines tentaculaires, mais dépourvus de PNJ<sup>1</sup>. S'inspirant des tropes apocalyptiques et mettant son propre scepticisme vis-à-vis de l'IA à l'épreuve, l'artiste s'adresse à son *chatbot* pour demander conseils et démonstrations d'amitié tout en s'affairant à une tâche pour le moins mélancolique: préparer l'environnement de *Minecraft* à l'extinction imminente de l'humanité. Ce défi qu'elle s'impose souligne la question de l'héritage laissé par les humains sur Terre et incarne la démarche narrative de Hara au sein d'espaces ludiques:

*En tant qu'artiste, j'essaie souvent de créer une situation dans laquelle me placer pour voir quelles expériences en émergent. L'une des raisons pour lesquelles j'ai aimé travailler avec Minecraft est son potentiel à faire surgir des narrations. Quelle histoire en sortira ? Quelles en seront les conclusions ?*

Les séances de jeu de Hara et ses conversations avec l'IA culminent dans un film machinima<sup>2</sup> élaboré à partir de la documentation de ses séances de jeu et de ses rencontres hebdomadaires sur Twitch. Contrairement aux pratiques traditionnelles de l'industrie du jeu vidéo et du cinéma, qui reposent sur de grandes équipes et des valeurs de conception hégémoniques, *AI The End* s'ancre dans les facultés d'expérimentation, de lenteur et d'intimité du machinima. À l'instar d'un·e monteur·se de film qui joue avec la matérialité du celluloïd, Hara exploite les possibilités de *Minecraft* par le biais du *modding*<sup>3</sup> et du jeu critique.

Alliant l'IA, les mondes virtuels et les récits qui en émergent, *AI The End* brouille la frontière entre l'humain et la machine tout en contemplant la solitude de la vie contemporaine. De nature autoréflexive, l'œuvre de Hara ne propose pas de parabole ni de solution aux problèmes de la société. Plutôt, Hara contemple, à travers un design itératif, les rythmes lents de la solitude ainsi que nos relations naissantes avec les non humains.

<sup>1</sup> Un PNJ (Personnage non joueur) est un personnage de jeu vidéo dont les actions sont déterminées par un scénario automatisé ou par un ensemble de règles, par opposition à un personnage contrôlé par un joueur.

<sup>2</sup> Contraction de « machine », « animation » et « cinéma », le machinima est le processus de réalisation de films d'animation en temps réel en utilisant la technologie graphique 3D des jeux vidéo.

<sup>3</sup> *Modding* est une expression dérivée du verbe « modifier » désignant l'action de modifier du matériel, des logiciels, ou pratiquement n'importe quoi d'autre, afin de remplir une fonction qui n'a pas été prévue à sa conception. Dans la communauté des jeux vidéo, le terme *modding* fait référence à la création de contenu nouveau ou modifié.

Atelier

*Connexions souples*

Nathalie Bachand

par

*Wearable Bits de Lee Jones*

sur

Photo: Agustina Isidori





Se connecter au monde, augmenter son potentiel, communiquer avec son environnement: les développements technologiques tendent à nous lier à ce qui nous entoure de diverses façons et à différents niveaux, que ce soit de manière subtile et invisible, ou physique et concrète. Ce que l'on nomme les *wearable technologies*, ou technologies portables, essentiellement constituées de textiles électroniques, participent de ce rapport au monde où l'interrelation avec l'espace et ce qui s'y trouve—êtres, matières ou objets—est au cœur d'une dynamique de réciprocité. Les textiles électroniques demeurent cependant un complexe champ d'investigation et de création, nécessitant des connaissances pointues et variées—appelant souvent la formation de groupes interdisciplinaires aux multiples expertises—, et surtout inconnues d'un plus large public.

Le projet *Wearable Bits* de l'artiste et chercheuse canadienne Lee Jones vise à démystifier la perception générale voulant que, pour « tâter » des textiles électroniques et concevoir des vêtements intelligents, il soit nécessaire d'apprendre couture, confection, électronique, robotique, interactivité, etc. La prémisse étant que la facilitation de l'étape de prototypage puisse délier l'imaginaire et la créativité, Lee Jones a créé une « boîte à outils » (*toolkit*) permettant d'explorer le potentiel des technologies portables. Il s'agit d'offrir à des gens n'ayant aucune connaissance en électronique ou e-textile la possibilité de prototyper leurs propres vêtements intelligents. Constitués de pièces de feutre faciles et rapides à assembler ainsi que de représentations schématisées d'éléments électroniques et de fonctionnalités, les *Wearable Bits* se présentent comme autant de pièces d'un puzzle à imaginer, dont la figure finale dépend de l'objectif envisagé.

La dimension artisanale de l'atelier—sorte de collage spéculatif—stimule les réflexes d'exploration et d'inventivité propres à tout projet de création. Plus concrètement, les participant-es sont invité-es à conceptualiser et confectionner des échantillons de textiles électroniques, ainsi qu'un vêtement prototype combinant des composantes préfabriquées et d'autres fabriquées à la main. Il s'agira d'une construction textile pouvant mesurer le toucher, les mouvements et la posture de ceux qui les portent, contribuant ainsi à construire/déconstruire les perceptions a priori liées à nos habitudes vestimentaires.

Exposition + atelier

*Incarner la vulnérabilité et l'autonomie*

*par*  
Alifiyah Imani

*sur*  
*Progression*  
de Salima Punjani

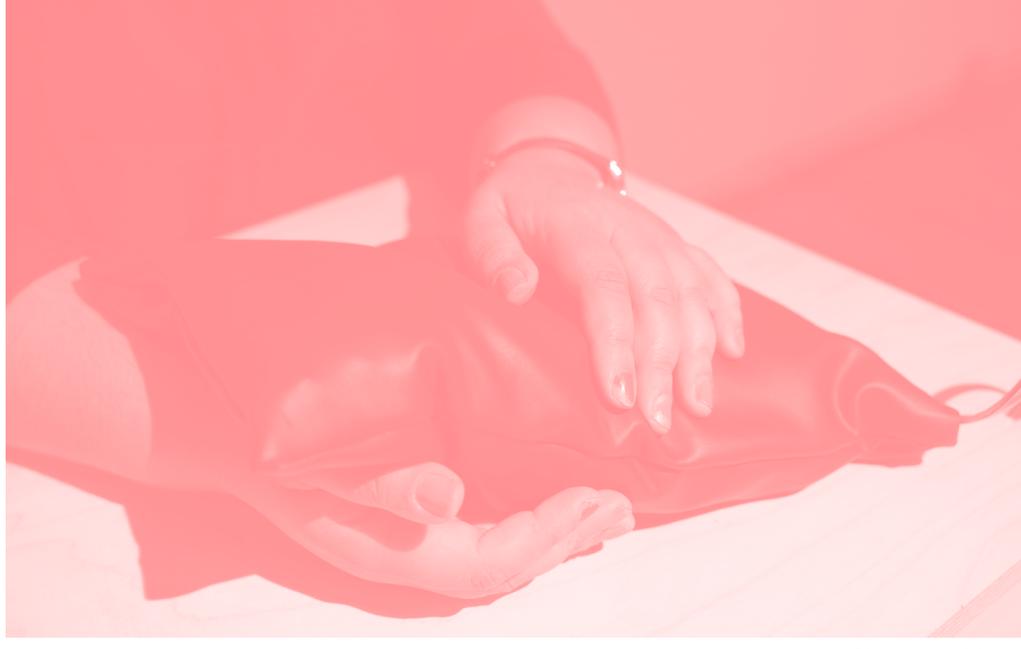


Photo: Alifiyah Imani

Les nuances multiples de l'étude de Salima Punjani s'expriment à travers des éléments sensoriels variés: une lenteur qui cherche à cultiver la présence, un toucher qui n'est pas seulement contact, mais aussi écoute, une participation consciente par le biais de dispositifs imaginés, de même qu'une rétroaction sensible permettant aux récits inexprimés d'être partagés dans une atmosphère invitant à une écoute profonde.

S'appuyant sur son expérience personnelle et de conversation avec des corps handicapés, sensibles à un ensemble de conditions et de questions —les notions de temporalité, de mémoire, et l'expérience des espaces quotidiens: la douleur d'être ostracisé·es, les attentes en matière de productivité économique et les rythmes de vie rapides—, Punjani identifie le sens premier de son travail: «accueillir et reconnaître les voix de personnes handicapées» par des moyens artistiques, afin de montrer comment la vulnérabilité et l'agentivité, lorsque partagées, peuvent mettre en œuvre une transformation humaniste.

En relation étroite au corps, le portrait photographique de l'artiste et ceux de personnes atteintes de la sclérose en plaques sont combinés à leurs signaux EEG (ondes cérébrales) sonifiés, ainsi qu'à des imageries cérébrales IRM (imagerie par résonance magnétique) originales. Cette recontextualisation des données médicales met de l'avant la complexité de l'histoire de chaque individu au-delà d'un diagnostic médical insensible. Dans son portrait, Punjani cherche du réconfort auprès de la déesse Bherunda Nitya—une déesse dont la vulnérabilité est considérée comme sa plus grande arme. De même, chaque personne représentée accède à une forme d'agentivité incarnée et devient l'auteur·trice de sa propre histoire, transcendant le modèle médical du handicap.

Un contraste intentionnel des points d'accès sensoriels offre une porte d'entrée collective permettant d'accentuer des «valeurs de co-création et de narration multimédia participative». La traduction en temps réel d'ondes cérébrales en vibrations, la photographie tactile, les ondes cérébrales sonifiées, de même que la participation des collaborateurs·trices par le partage de leurs données biologiques agissent comme des catalyseurs pour ces méthodes de traduction et de rupture. Elles transmettent des couches de signification sensorielle qui s'étendent au-delà des lectures conventionnelles, en mettant de l'avant la réciprocité dans l'élaboration d'un processus de collaboration élargi.

*Progression* est ainsi une méta-interaction relationnelle d'agentivité et une navigation d'espaces vulnérables. Par sa recherche, Punjani vient mettre en forme des stations haptiques et d'écoute par lesquelles de nouvelles modalités d'attention, de soin et d'empathie peuvent s'instituer dans l'intimité, dans une complexité permettant à chacun·e d'interagir puissamment avec l'œuvre, d'une manière relative et non absolue.

Exposition + atelier

*Nuances*

*par*  
Prakash Krishnan

*sur*  
*Nuances de Salima Punjani*

En cette période d'isolement prolongée, l'artiste Salima Punjani nous invite, dans son exposition *Nuances*, à rompre avec les conventions sociales contemporaines relatives à la stérilité, à la singularité et aux frontières entre sujet et objet. Les œuvres appellent à être touchées, tenues, caressées, écoutées, senties— nous invitent à être entièrement absorbé-es par la richesse du sensorium qui y est soigneusement confectionné. Dans cette nouvelle exposition, Punjani fait dialoguer deux œuvres récentes, *Progression* (2018) et *Will you Pass the Salt?* (2021), qui remettent toutes deux en question la manière dont est engendré le sentiment d'appartenance. Dans ses explorations multisensorielles d'environnements où se mêlent intimités intra et interpersonnelles, elle pratique aussi de nouvelles formes d'appartenance.

Au cœur des deux œuvres de *Nuances* réside la volonté de bâtir des relations par le biais de rencontres empathiques—entre les visiteur·euses, mais également entre les objets et leurs détenteur·trices. Chaque pièce des installations est imprégnée des souvenirs et des récits, des émotions et de la tendresse de l'artiste et ses collaborateur·trices. Cette effusion d'affects n'est pas seulement le fruit du soin et de la recherche de l'artiste, mais également de la façon dont les histoires orales et les enregistrements personnels sont relayés par-delà les frontières du médium, activant les œuvres grâce au contact sensoriel. Chaque support sculpté de *Progression* reflète l'intériorité et l'extériorité d'un corps ouvert à une multiplicité de « regards », non seulement la vue mais aussi l'écoute, le toucher et le traçage. Dans cette œuvre, Punjani transforme les données biologiques EEG et IRM de personnes atteintes de la sclérose en plaques et les convertit en vibrations perceptibles qui suscitent une expérience hypnotique à la fois visuelle, auditive et tactile. Conçue à partir des données de dix foyers montréalais, *Will you Pass the Salt?* est une invitation à prendre place à la table à manger et à s'immerger dans les sons et les parfums de la préparation culinaire et du partage collectif des repas. Cette immersion évoque la familiarité lointaine des moments partagés entre proches, entre ami·es et en famille. Assis·es seul·es à une table dressée pour six, les visiteur·euses sont invité·es par Punjani à méditer sur la mondanité des liens quotidiens. La pièce les encourage à nourrir les liens unissant les personnes assises à une table, où qu'elles se trouvent.

*Essayer d'interrompre le cycle incessant de mises à jour, de rapports d'activités et de nouvelles machines.*

*Tenter de trouver un moment pour se reposer ; arriver à une impasse.*

*Lever les yeux, voir le ciel, et laisser son regard s'attarder sur un nuage qui passe, puis un vide, bleu.*

*Puis voir un autre nuage, blanc, vapoureux, et s'y accrocher.*

*En sommes-nous là ?*

La posture *Slow Tech* empruntée par Ada *x* a été développée en 2018 en réponse à un trop-plein, à une sursollicitation et à une hyperconsommation insoutenables en pleine urgence climatique.

En 2020, dans un retour forcé à ses premiers déploiements, le festival HTMlles, dont la thématique *Slow Tech* s'est imposée d'elle-même, a été diffusé en ligne. Le brouillard que nous traversons ne nous avait permis que d'envisager des propositions qui se sont déversées sur nos écrans, par intermittence, pendant près d'un mois, comme autant de matières desquelles s'imbiber. Un premier passage de contenus nuagiques a donc été disséminé du 6 novembre au 2 décembre 2020.

Puisque dans le contexte d'alors, toute prévision à moyen ou long terme nous apparaissait impossible et que notre perspective du futur nous semblait particulièrement floue, nous ne pouvions que proposer d'aborder novembre 2020 dans la lenteur de l'errance. Nous avons alors flâné dans le brouillard et tenté d'y envisager les possibles en nous approchant des voix perceptibles en écho.

Composée de discussions spéculatives, d'ateliers interactifs et de programmes d'œuvres Web et vidéo contemplatives envisagés tels des outils d'approche, la programmation en ligne du festival était polyforme. Celle-ci proposait de focaliser sur certains concepts nous permettant d'emprunter de nouvelles pistes ensemble, à distance, dans un environnement poreux où ce que nous souhaitons transmettre est à redéfinir.

*article*

Exposition *Three windows + Three windows described by three voices...*, d'Aislinn Thomas, 6 au 21 novembre 2020.

Avec *Three Windows*, Aislinn Thomas crée de multiples invitations à ralentir en tenant compte de la façon dont nous nous engageons avec l'art.

### *Oboro*

Atelier + discussion *Ether-Net*, de Sophia Borowska, Kelly Thompson, Alice Jarry, 21 novembre 2020.

Dans cet atelier en ligne, les câbles provenant de déchets électroniques sont utilisés pour réaliser une œuvre d'art collective, en abordant les matériaux et l'hyperconsommation qui définissent notre relation avec la technologie.

### *La Centrale Galerie Powerhouse*

Atelier de cartographie *Turning Points*, d'Hannah Azar Strauss et Anne-Marie Trépanier, 6 novembre 2020.

Table ronde *Turning Points*, animée par Anne-Marie Trépanier et Hannah Azar Strauss, avec Natacha Clitandre, Lucas LaRochelle, Alex Megelas, Sepideh Shahamati, Amanda Gutierrez, Florencia Sosa Rey, Joanna Guillaume, Veronica Mockler, Tamara Vukov et Shane Watt, 6 novembre 2020.

Comment cartographier un lieu pour imaginer l'avenir ? L'expression *Turning Point* (moment décisif) évoque un corps en mouvement aussi bien qu'un lieu fixe ; elle fait référence à un moment de crise nécessaire pour changer de cap.

### *Moving Image Research Laboratory*

Atelier et table ronde *Net Flesh*, présentés par Alanna Thain, avec Olivia McGilchrist, Ivetta Sunyoung Kang, Émilie Morin et Nadège Grebmeier Forget, 27 novembre 2020.

Aujourd'hui, nous nous retrouvons dans des espaces en ligne tels que Zoom à une vitesse incroyable. Même pour les artistes qui travaillent avec les médias numériques et les possibilités de l'écran, la transition prend une minute. Comment les pratiques artistiques peuvent-elles nous donner des outils de survie pour mieux vivre la vie sur Zoom ? Comment l'art numérique et les pratiques de performance peuvent-ils élargir le seuil entre la vie hors ligne et celle en ligne en temps de crise afin de se connecter dans un espace plus confortable ?

### *Groupe Intervention Vidéo*

Programmation vidéo *Perturbations écologiques: ralentir, réfléchir et ré-imaginer*, comprenant les œuvres de Vjosana Shkurti, Sierra Druley et Jean Ni, lamathilde, Anna Eyler et Nicolas Lapointe, Charline Dally, 6 novembre au 2 décembre 2020.

Que ce soit par le geste rituel qui transmute les échelles et les atmosphères ; les voix synthétiques ou humaines qui racontent des futurs alternatifs ou qui mettent en évidence la relation langage/rapport au monde ; ou encore par le scénario archéologique d'une ère numérique fossilisée ; le changement de paradigme s'impose comme ligne argumentaire dans *Perturbations écologiques: ralentir, réfléchir et ré-imaginer*. Ce programme présente cinq œuvres vidéo qui explorent la crise environnementale dans l'ère anthropocène par le biais de la performance ritualiste, la réflexion linguistique et la construction de réalités fictionnelles, alternatives et futures.

## *TAG*

Atelier *Nous sommes des planètes*, de Nathalie Dubois, 19 novembre 2020.  
Cet atelier explore le microbiote cutané humain, l'ensemble des micro-organismes qui peuplent notre peau—de l'épiderme à l'hypoderme. Il propose une réflexion sur ces compagnons si proches et si différents, et qui, par leur nature, nous rendent immenses, planétaires.

## *Feminist Media Studio*

Table ronde *An Artist's Almanac*, avec Suzanne Kite, Alisha B. Wormsley, Lindsay Nixon et Lupe Pérez, 13 novembre 2020.

Cette table ronde publique animée par Suzanne Kite réunit les collaborateur·trices et co-conspirateur·trices de *An Artist's Almanac*, un projet de recherche et d'organisation entrepris avec le soutien du Feminist Media Studio et du Digital Economies Lab dans le but de fournir des ressources et des informations aux artistes marginalisé·es et autochtones aux États-Unis et au Canada. *An Artist's Almanac* cherche à « imaginer à l'envers » en partant d'un avenir où ces artistes ont accès aux ressources dont iels ont besoin et qu'ils souhaitent avoir dans un présent où ces informations sont rassemblées en ressources facilement lisibles et imprimables.

## *ALN/NT2*

Exposition en ligne *S'éclipser | Phases of Resilience*, avec les œuvres d'Elisa Gleize, Joselyn McDonald et Sarah Friend, 6 novembre 2020 au 6 février 2021.

*S'éclipser | Phases of Resilience* reprend le motif de la métamorphose dans une perspective technocritique et écoféministe. Les trois œuvres réunies donnent à voir des créatures hybrides, proposent des transformations ou des déformations et invitent ainsi à imaginer de nouvelles configurations matérielles et symboliques pour notre présent précaire.

Ces métamorphoses agissent comme des écrans qui réfléchissent tout autant qu'ils protègent; elles reposent sur le principe d'une disparition nécessaire à la (re)poétisation du monde, un retrait calculé qui laisse place à d'autres agentivités résilientes.

Dans *Mex et les animaux* d'Elisa Gleize, *Mother\_Protect\_Me* de Joselyn McDonald et *Becoming Illegible* de Sarah Friend, la simulation, la distorsion et l'abstraction sont autant d'opérations qui interrogent ou mettent à mal le sujet humain universel, son image, ainsi que les systèmes androcentrique et anthropocentrique qui le soutiennent. Les œuvres ouvrent des espaces de vie, d'espoir et d'opposition et elles reflètent, comme dans un miroir déformant, la fragilité du monde et de ses structures en vue d'inspirer de subtiles insoumissions.

## *Eastern Bloc*

Atelier en ligne *S'amuser avec l'électronique pendant qu'il est encore temps*, de Josée Brouillard, 24 novembre 2020.

Les participant·es se familiarisent avec l'art électronique en réalisant un badge personnalisé inspiré par le travail de l'artiste Josée Brouillard. En utilisant des affichages à sept segments, les participant·es pourront illuminer le mot de leur choix et ainsi exprimer leur désarroi face à la fin du monde à venir.

À l'automne 2021, dès qu'une accalmie s'est manifestée, une deuxième série d'événements a été proposée, IRL.

### *Ada x*

Exposition de groupe *Matières à relations*, 16 septembre au 16 octobre 2021.

Présentée dans les espaces d'Ada x, *Matières à relations* invite à suspendre le moment présent afin de contempler les temporalités propres au vivant et aux éléments, et d'y percevoir l'impact du geste humain.»

Les matières brutes et les dispositifs technologiques nés de leur transformation s'allient, des cycles de vie à différentes échelles et leurs traces sur les écosystèmes

se dessinent. Dans un contexte d'urgence climatique, *Matières à relations* invite à prendre le temps de repenser les liens entre nature et technologie.



Photo: Jean-Michael Seminario

### *Green Gazing*, d'Ashley Bowa et Lesley Marshall

D'abord proposée comme discussion suivie d'une séance de mouvements méditative, *Green Gazing* se décline en une installation interactive qui favorise une réflexion communautaire sur notre relation au vivant et les racines systémiques de la dégradation de l'environnement. Dans une pièce emplie

de plantes, des données générées par la végétation et les gestes des visiteur-ses créent une œuvre sonore et vidéographique en direct.

### *Imaginary Explosions*, de Caitlin Berrigan

Mettant en scène animations géologiques et intimités avec l'in/humain, *Imaginary Explosions* se veut une cosmologie spéculative d'une construction du monde. Dans cette série vidéo, la science contemporaine se mêle à l'art et à la fiction. Des scientifiques transféministes y interprètent des activités volcaniques à travers l'espace-temps en répondant aux désirs de la Terre minérale, provoquant l'éruption simultanée de tous les volcans. Cette œuvre est le fruit de collaborations et d'improvisations entre scientifiques, artistes et universitaires qui repoussent les limites de la science et de la culture dans le but de dépeindre des versions fictives d'eux-mêmes à l'écran.

### *Khipu*, de Constanza Piña

*Khipu* fonctionne comme une extension du corps humain, établissant un lien entre le monde naturel et la technologie numérique. Des antennes ficelées avec de la laine d'alpaga et du cuivre sont connectées à un amplificateur de champ électromagnétique qui recueille les fréquences environnantes. L'œuvre intègre une nouvelle technologie sensorielle aux khipus traditionnels—innovation inca définie par Piña comme un ordinateur préhispanique et écologique qui consiste en une série de fils noués attachés à un long fil central. Numérique, le système des khipus

est un code dont l'interprétation n'est, pour l'artiste, ni essentielle ni possible dans une société dominée par les valeurs occidentales. En montrant comment l'interconnexion du corps et de la Terre a constitué la base d'une technologie ancestrale, Khipu révèle le potentiel de ce type d'approche dans le développement d'innovations technologiques en phase avec leur environnement.

#### *5 4 3 2 1*, de Josée Brouillard

En 1947, un groupe de scientifiques atomistes de l'Université de Chicago crée *DoomsdayClock* (l'horloge de l'apocalypse), un compte à rebours illustrant le danger imminent d'une guerre nucléaire. Josée Brouillard revisite cette horloge conceptuelle sous la forme d'une installation électronique interactive pour refléter les angoisses de notre époque contemporaine. Décomptant de 9 à 1, cette installation ne peut pas tout à fait arriver à zéro par elle-même. « Oseriez-vous déclencher la fin du monde ? » nous invite à appuyer sur la pédale. Le compte à rebours arrive enfin à 0, il hésite, puis recommence. Dans ce court moment de suspension, rien ne s'est passé. Et ensuite ?

#### *Faraday Wear (5G) + The Waves*, de Kayla Anderson

*Faraday Wear (5G)* et *The Waves* forment une installation vidéo axée sur les équipements de protection individuelle (EPI) fabriqués à partir de matériaux qui bloquent les fréquences électromagnétiques (CEM). *Faraday Wear (5G)* est une série de vêtements et de structures habitables contre-technologiques abordant l'anxiété liée aux technologies. Ces accessoires évoquent la manière dont nous choisissons de nous protéger de dangers invisibles et matérialisent les troubles anxieux physiques qui peuvent en découler. Dans le court-métrage *The Waves*, les personnages portent des vêtements *Faraday Wear* pour protéger leur corps des champs électromagnétiques. Plutôt que de se couper de toute sensation, ils cultivent la sensibilité au monde en tant que pratique, en particulier la sensibilité aux choses difficiles à percevoir.



Photo: Jean-Michael Seminario

#### *Biidaaban: Première lueur*, de Lisa Jackson

Ancrée dans le futurisme autochtone, *Biidaaban: Première lueur* est un voyage interactif en réalité virtuelle dans un Toronto de demain des plus réalistes—et radicalement transformé. Une place publique est inondée et son infrastructure, noyée dans la flore locale. De grands arbres ont poussé dans les fissures des trottoirs et des vignes couvrent les murs orientés plein sud. Les gens se déplacent en canot et cultivent des légumes sur le toit des gratte-ciel. La vie urbaine s'épanouit. En nous déplaçant

dans cette ville, nous pouvons entendre les langues parlées en ce lieu qu'on appelait à l'origine Tkaronto et lire des textes wendats, kaniien'kehá:ka (mohawks) et

anichinabés (ojibwés). En explorant cette ville méconnaissable où la nature a repris ses droits, chacun-e est invité-e à réfléchir à la place qu'il occupe dans l'histoire et au rôle qu'il a à jouer dans l'avenir.

*Cette œuvre est une production de l'Office national du film du Canada.*

### *Dismantling Your Électroniques*, de Lou Fozin

*Dismantling Your Électroniques* est une installation interactive de réalité augmentée (RA) qui invite à explorer les minéraux qui composent nos dispositifs électroniques. L'installation se décline en un espace numérique ainsi qu'une série d'objets physiques. Des paysages sonores, des récits audio, des images, du texte, des modélisations 3D et des vidéos s'affichent en réalité augmentée après avoir balayé les marqueurs de RA avec un téléphone intelligent. L'œuvre aborde des enjeux géopolitiques et sociaux complexes liés à l'extraction des ressources nécessaires au maintien de nos vies numériques. Bien qu'une roche et un téléphone intelligent ne semblent rien avoir en commun, *Dismantling Your Électroniques* souligne la dépendance des technologies contemporaines aux ressources naturelles.



Photo: Jean-Michael Seminaro

### *How to Carry a River/Pour transporter une rivière*, de Charlotte Biron et Camille Lamy

Capter des sons, les conserver, les réécouter et découvrir leur pouvoir magique. À la fois installation sonore et mode d'emploi, *How to Carry a River/Pour transporter une rivière* est une invitation à s'attarder sur les bruits du

monde naturel. D'abord invité-e à écouter une boucle audio de quinze minutes, chaque visiteur-se peut repartir avec le manuel pratique mis à sa disposition pour, à son tour, capter des petits bouts d'une nature qui s'efface. Dans un climat d'écoanxiété, *How to Carry a River/Pour transporter une rivière* démystifie les technologies d'enregistrement sonore dans une approche douce et sensible, et rappelle ainsi leur potentiel de réconfort et d'agentivité.

### *Studio 303*

Performance filmée et discussion *Pas d'apparat corps*, avec Calla Durose-Moya et Guillaume Vallée, modération par Kim-Sanh Châu, 14 octobre 2021.

Pensée originellement pour la diffusion en direct, *Pas d'apparat corps* est une performance multidisciplinaire filmée mêlant danse, vidéo, Super8 et musique. Ce projet collaboratif joue avec la dématérialisation du corps et la fragmentation médiatique pour tracer des liens entre la physicalité du corps humain et celle de la vidéo analogique. La performance en ligne est suivie d'une discussion avec les artistes Calla Durose-Moya et Guillaume Vallée, modérée par Kim-Sanh Châu, co-directrice du Studio 303.

