



"Circular Fold" - Test People Series, S. Raaf, 2005

La vie en l'air

« Flotte », l'exposition de Sabrina Raaf, interroge de façon ludique les relations qui existent entre les humains et les systèmes technologiques imaginatifs. Métissant art et recherche, les machines créatives, les installations sculpturales cinétiques et les images numériques de Raaf, qui explorent l'envol, mettent à l'épreuve nos préjugés sur l'omniprésence de la technologie. Disséquant ingénieusement les avancées organiques/technologiques et leur impact sur nos modes de vie et nos environnements, les œuvres de « Flotte » suggèrent une relation co-active entre les machines et leurs utilisateurs, entre les sujets et leurs environnements, entre les systèmes et l'architecture, entre la perception et l'espace.

Perdu et abandonné lors d'une mission spatiale en 1999 durant laquelle il devait effectuer des sondes sur la planète mars et transmettre des images des niveaux d'eau et de gaz carbonique, le Mars Polar Lander (MPL) se retrouve dans *Lost*. S'il est estimé qu'il s'est probablement écrasé dans un cratère durant son atterrissage (la NASA n'a jamais officiellement confirmé ce qu'il est advenu du MPL), Raaf quant à elle postule que le MPL pourrait être encore partiellement fonctionnel et « en train de faire par lui-même l'expérience de sites étranges et merveilleux, incapable de retransmettre ce qu'il voit à la Terre¹ ». *Lost* présente un méta-Lander submergé dans l'espace d'un cratère miniature fait de tissu et enchâssé dans une boîte en acier. Planant au-dessus d'un étang nébuleux de lave noire (du ferrofluide magnétique), le Lander en est réduit à contempler la danse mécanique de formes semblables à des oursins, qui remontent régulièrement à la surface comme des bulles. Une caméra sans fil intégrée transmet en direct des images vidéo de ce que voit le Lander à un moniteur dans la galerie, incarnant essentiellement la mission ratée de la NASA. Les *Wunderschrank* – des cabinets du ^{xvi}e au ^{xviii}e siècle construits pour abriter et montrer les merveilles mécaniques et naturels en provenance d'univers étrangers – sont évoqués dans *Lost* puisque l'œuvre dissimule (derrière un rideau de velours) un système cinétique ingénieux qui est responsable de la modulation du ferrofluide magnétique. Le *Wunderschrank*, ou « boîte à spectacles », observe

Barbara Maria Stafford, offrait un point de vue sur d'autres univers à partir duquel le public pouvait saisir et comprendre des éléments organiques/artificiels dissonants ou venus de loin, et entrer en contact avec eux². Walter Benjamin croyait également que l'histoire naturelle favorisait une contemplation éthique de la nature et du monde, nous aidant ainsi à nous sortir des limites d'une subjectivité emprisonnante³. De cette manière, *Lost* fournit à la spectatrice et au spectateur une fenêtre de laquelle il est possible de réfléchir à l'exploration de lointaines planètes, aux merveilles naturelles du ferrofluide magnétique et aux cabinets de curiosités de demain.

Searchstoretrash (2003) est une parodie de « l'autoroute de l'information » dans laquelle la navigation sur Internet prend l'allure détournée d'une sculpture. Le public est invité à s'asseoir sur un hybride entre le siège de bolide et la chaise de bureau pour « piloter » une petite voiture téléguidée le long d'une structure labyrinthique de quarante-cinq mètres en forme de piste. Se faufilant dans l'espace de la galerie, la voiture traverse les inclinaisons, virages, spirales, ponts et belvédères de la piste pour finalement arriver dans un entrepôt ou dépotoir, illustrant ainsi l'interminable processus de prise de décision – à savoir, conserver ou jeter de l'information – que le navigateur doit négocier lorsqu'il se déplace sur le Web. Bien qu'il soit statique, le navigateur/« pilote » de course perçoit la mobilité via un moniteur vidéo qui affiche une vidéo sans fil en temps réel, diffusé depuis une caméra intégrée dans le véhicule. Manifestation sculpturale de la structure du Web qui évolue de façon exponentielle, *Searchstoretrash* offre une vue d'ensemble de l'architecture sinueuse et récursive d'Internet.

Grower est un « robot » qui se « niche » en marquant un espace à l'aide d'un marqueur indélébile vert. Détectant le flux de gaz carbonique (CO₂) dans l'air, *Grower* trace la courbe d'un brin d'« herbe » vertical équivalent qui grimpe le long du mur de la galerie jusqu'à une hauteur maximale de trente cm, indiquant le niveau le plus intense de CO₂. Après chaque lecture, le robot avance de plusieurs millimètres pour compléter ce qui finit par ressembler à la coupe transversale d'un champ d'herbes. *Grower* crée une relation symbiotique entre la subsistance d'un « champ d'herbes » artificiel (dessiné) et les niveaux ambiants

de CO₂ où la hauteur de l'« herbe » est proportionnelle au nombre de personnes qui respirent en même temps dans la pièce et qui, du coup, la crée. Représentation inverse de l'effet défavorable des humains sur la nature, ce « pré » virtuel s'épanouit, en fait, *en raison* de notre participation involontaire. *Grower* fait écho aux nouvelles architectures « intelligentes » dans lesquelles les environnements peuvent lire, réagir et produire un changement à partir d'une participation somatique (respiration, réflexe psychogalvanique, etc.). En 1977, Myron W. Krueger prédisait que l'art basé sur la technologie transformerait la relation des artistes et du public de l'art à leurs environnements en créant des « environnements sensibles ». « Pour l'artiste, écrivait-il, l'environnement annonce de nouvelles relations avec son public et son art [...] dans lesquelles « le participant fournit la performance directe de l'expérience. La quincaillerie environnementale est l'instrument. L'ordinateur agit en grande partie à la manière d'un chef d'orchestre qui contrôle les relations générales, alors que l'artiste fournit la partition à laquelle l'interprète et le chef d'orchestre sont tous deux liés⁴. » À la fois marqueur et témoin de notre participation à l'œuvre, *Grower* provoque une performance apparemment éthérée et involontaire chez ses participants. Luigi Prestinenza Puglisi avance que, suite à la dématérialisation de l'architecture opérée par le modernisme – qui a rendu les bâtiments légers et transparents –, une architecture pour « l'âge électronique » devrait être poreuse et moduler sa structure (ses murs) selon les changements sociaux et environnementaux⁵. *Grower* allie l'esthétique moderniste du minimalisme avec le génie architectural de « l'âge électronique », rendant une fonction corporelle immatérielle (la respiration) active et visible sous l'action d'un environnement sensible.

Icelandic Rift (2005), œuvre présentée en première à la galerie OBORO, poursuit l'exploration de notions d'échelle, de géographie, d'emplacement et d'architecture organique. Inspirée du paysage presque lunaire de l'Islande, cette composition d'îles artificielles – supportée et reliée par des traverses d'acier et d'aluminium qui montrent des étangs dynamiques de ferrofluide – est à la fois vaguement familière et austèrement étrange.

Dans la série de photographies numériques intitulée *Test People* (2004-2005), des situations domestiques sont virées sens dessus dessous par des cas inattendus de perte de gravité, d'invasion, de scénarios de guerre ou de servilité. Ces « test people » [gens à l'essai] – peut-être des humains inhumains ou post-humains –, qui sont dans des espaces de transition ordinaires (escaliers, chambres vides, toilettes sinistres, etc.), luttent pour atteindre l'équilibre dans un environnement apparemment en état d'apesanteur. Négociant leur condition de manière perplexe, ennuyée, détachée ou agitée, ils semblent mal à l'aise dans leurs nouveaux corps, utilisant mal leurs accessoires, jouets, objets et espaces. Illustrant un monde ou la vie sur « terre » ne correspond plus aux besoins « humains », la série *Test people* annonce un avenir incertain avec des êtres améliorés par les cyborgs et l'obsolescence du « foyer » tel que nous le connaissons.

Les œuvres dans *Flotte* – en interaction entre art et information – proposent et questionnent la présence somatique, l'action et l'affect prolongés ou améliorés dans le domaine technologique. *Flotte* nous laisse, comme don Quichotte, imaginer, espérer et finalement nous émerveiller devant de futures formes de vie hybrides naturelles/technologiques.

V. Lamontagne

Notes

- Description de *Lost* fournie par l'artiste. Voir <www.raaf.org>. [Notre traduction.]
- Barbara Maria Stafford et Frances Terpak, *Devices of Wonder: From the World in a Box to Images on a Screen*, Getty Publications, Los Angeles, 2001, p. 9.
- Beatrice Hanssen, *Walter Benjamin's Other History: Of Stones, Animals, Human Beings, and Angels*, University of California Press, Berkeley, 1998, p. 5.
- Myron W. Krueger, « Responsive Environments » dans Noah Wardrip-Fruin et Nick Montfort (sous la dir.), *The New Media Reader*, The MIT Press, Cambridge, Mass., et Londres, 2003, p. 387. [Notre traduction.]
- Luigi Prestinenza Puglisi, *HyperArchitecture: Spaces in the Electronic Age*, Birkhäuser-Publishers for Architecture, Bâle, Boston, Berlin, 1999, p. 63. [Notre traduction.]



Lost, S. Raaf, 2003



Lost, S. Raaf, 2003



searchstoretrash, S. Raaf, 2003



SABRINA RAAF

FLOTTE : UNE SÉRIE D'ŒUVRES ÉLECTRONIQUES, CINÉTIQUES ET PHOTOGRAPHIQUES
 FLOAT: A SERIES OF ELECTRONIC, KINETIC AND PHOTOGRAPHIC WORKS



"Over and Again" - Test People Series, S. Raaf, 2004

The Floating Life

Sabrina Raaf's exhibition *Float* playfully queries the relationship between humans and imaginative technological systems. Cross-pollinating art and research, Raaf's creative machines, kinetic sculptural installations and digital images exploring flight challenge our assumptions about technological advancements and their impact on the modes and environments we inhabit, the works in *Float* suggest a coactive relationship between machines and their users; subjects and their environments; systems and architecture; perception and space.

The doomed Mars Polar Lander (MPL), lost during a 1999 space exploration where it was sent to Mars to probe and relay images of water and carbon dioxide levels, is channeled in *Lost* (2003). Believed to have crashed inside a crater during its landing (NASA has never officially confirmed the MPL's fate), Raaf postulates that the MPL could still be partially functional and "experiencing strange and wondrous sites on its own, incapable of broadcasting these visions down to Earth". *Lost* features a meta-Lander submerged in a miniaturized crater space made of cloth and encased in a steel box. Hovering at the edge of a nebulous pool of black lava (magnetic ferrofluid), the Lander is left to contemplate the mechanical dance of urchin-like forms, which rhythmically bubble up to the surface. An embedded wireless camera relays real-time video images of the Lander's visions to a gallery monitor, in essence enacting the failed NASA mission. 16th-18th century European *Wunderschranks* – cabinets built to house and reveal mechanical and natural wonders from foreign worlds – are invoked in *Lost* as it conceals (behind a velvet curtain) an ingenious kinetic system responsible for modulating the magnetic ferrofluid. *Wunderschranks*, or "spectacle-enclosing boxes," observes Barbara Maria Stafford, provided a vantage point to other worlds where the public could apprehend, understand and relate to dissonant or distant organic/artificial elements.² Walter Benjamin also believed that natural history fostered an ethical contemplation

of nature and the world, so assisting in our escaping the confines of an imprisoning subjectivity.³ In this way, *Lost* provides the viewer a window from which to ponder the exploration of distant planets, the natural wonders of magnetic ferrofluid and the cabinets of curiosity of tomorrow.

Searchstoretrash (2003) parodies the 'information superhighway' via a diverting sculptural embodiment of Internet navigation. The public is invited to sit in a hybrid race car/office chair and 'navigate' a small radio-controlled car across a 150-foot labyrinthine car-track structure. Weaving across the gallery space, the car traverses the track's vertiginous dips, twists, turns, spirals, bridges and lookout points to end in a miniaturized storage or trash depot, illustrating the interminable decision-making processes – to keep or discard information – that the navigator must negotiate when perusing the Web. The navigator/race car 'driver' – though remaining static – perceives mobility via a video monitor displaying real-time wireless video broadcasted from an embedded camera in the vehicle. A sculptural manifestation of the exponentially evolving structure of the Web, and our virtual 'journey' through this space, *Searchstoretrash* offers a bird's-eye view through the serpentine and recursive architecture of the Internet.

Grower is a 'rover' that 'nests' a space by marking up the periphery of a room with indelible green marker. Sensing the flux of carbon dioxide (CO₂) levels in the air, *Grower* charts a corresponding vertical line of 'grass' up the side of the gallery wall to a maximum of one foot – indicating the most intense level of CO₂. After each reading, the rover moves forward several millimeters to complete that which comes to resemble a cross-section of a field of grass. *Grower* creates a symbiotic relationship between the sustenance of an artificial (drawn) 'field of grass' and ambient CO₂ levels where the 'grass' height is proportional to, and created by, the number of people breathing at one time in the room. An inverse representation of the human adverse effect on nature – this virtual 'meadow' in fact flourishes *because* of our involuntary participation. *Grower* reflects emergent 'smart'

architectures where environments may read, respond and effect a change based on somatic participation (breaths, galvanic skin response etc.) In 1977 Myron W. Krueger predicted that technology-based art would transform the relationship of artists and art public to their environments creating 'responsive environments'. "For the artist" he noted "the environment augurs new relationships with his audience and his art..." where the "participant provides the direct performance of the experience. The environmental hardware is the instrument. The computer acts much as an orchestra conductor controlling the broad relationships while the artist provides the score to which both performer and conductor are bound."⁴ *Grower*, both a marker and witness of our participation in the artwork, elicits a seemingly ethereal and involuntary performance from its participants. Luigi Prestinenza Puglisi suggests that after Modernism's dematerialization of architecture – rendering buildings light and transparent – an architecture of the 'electronic age' should be porous and modulate its structure (walls) according to social and environmental changes.⁵ *Grower* combines the modernist aesthetics of minimalism with an 'electronic age' architectural ethos, rendering an immaterial bodily function (breath) active and visible through the aegis of responsive environments.

Icelandic Rift (2005), a work being premiered at OBORO, further explores notions of scale, geography, location and organic architecture. Inspired by the lunar-like Icelandic landscape, this composition of artificial islands – supported and connected by steel and aluminum struts which display dynamic pools of ferrofluid – is both vaguely familiar and also austere alien.

In the photographic series of digital prints *Test People* (2004-2005), domestic situations are turned askew with unexpected occurrences of antigravity, invasion, war scenarios or passive subservience. The 'test people' – perhaps inhuman humans, or post-humans – inhabiting banal transitional spaces (stairways, empty rooms, ominous lavatories etc.) struggle to gain equilibrium in a seemingly weightless environment. Negotiating their agency in a bewildered,

bored, detached or agitated fashion they seem ill at ease with their newly endowed bodies, misusing their props, toys, objects and spaces. Imaging a world where 'earth' living no longer corresponds to 'human' needs, the *Test People* series foretells an uncertain future of cyborg-enhanced beings and the obsolescence of the "home" as we know it.

The works in *Float* – interplaying between art and information – propose and question extended/enhanced somatic presence, agency and affect in the technological realm. *Float* quixotically leaves the viewer to imagine, wish for and soon marvel at future hybridized natural/technological forms of living.

V. Lamontagne

Footnotes

¹ Artist's description of *Lost*. [www.raaf.org]

² Barbara Maria Stafford and Frances Terpak, *Devices of Wonder: From the World in a Box to Images on a Screen* (Los Angeles: Getty Publications, 2001), 9.

³ Beatrice Hanssen, *Walter Benjamin's Other History: Of Stones, Animals, Human Beings, and Angels* (Berkeley: Univ. of California Press, 1998), 5.

⁴ Myron W. Krueger, "Responsive Environments" in Noah Wardrip-Fruin and Nick Montfort (Ed), *The New Media Reader* (Cambridge & London: The MIT Press, 2003), 387.

⁵ Luigi Prestinenza Puglisi, *HyperArchitecture: Spaces in the Electronic Age* (Basel, Boston, Berlin: Birkhäuser – Publishers for Architecture, 1999), 63.



Lost, S. Raaf, 2003



searchstoretrash, S. Raaf, 2003



Grower, S. Raaf, 2004

FLOTTE : UNE SÉRIE D'ŒUVRES ÉLECTRONIQUES, CINÉTIQUES ET PHOTOGRAPHIQUES
 FLOAT : A SERIES OF ELECTRONIC, KINETIC AND PHOTOGRAPHIC WORKS

Établie à Chicago, l'artiste Sabrina Raaf travaille en sculpture médiatique expérimentale et en photographie. Son travail a fait l'objet d'expositions personnelles et collectives à Espace Landowski (Paris), Ars Electronica (Linz), au Opel Villas Foundation Art Center (Rüsselsheim), à Artbots 2005 (Dublin), à la Stefan Stux Gallery (New York), au San Jose Museum of Art, au Musée Tinguely (Bâle), à la Kunsthau Graz, ISEA (Helsinki), à Klein Art Works (Chicago), à la Wynick/Tuck Gallery (Toronto) et au Painted Bride Center (Philadelphie). Elle détient une maîtrise en beaux-arts en art et technologie de la School of the Art Institute of Chicago et est présentement maître assistant à la School of Art and Design de la University of Illinois at Chicago.

Établie à Montréal, Valérie Lamontagne a une pratique en performance et en médiums numériques, et elle est critique d'art pigiste et commissaire indépendante. Elle écrit régulièrement sur les nouveaux médias et la performance dans des publications imprimées et en ligne et ses projets de commissariat ont été présentés au New Museum of Contemporary Art (New York), au Musée national des beaux-arts du Québec (Québec), à la galerie OBORO (Montréal), au Images Festival (Toronto) et à CYNETart (Dresden). Ses œuvres et ses performances basées sur les médias ont été vues au Canada, aux États-Unis et en Europe. Elle détient une maîtrise en beaux-arts de l'Université Concordia (Montréal) où elle enseigne présentement au programme des Computation Arts (arts informatiques) et elle est cofondatrice, avec Brad Todd, du collectif en arts médiatiques MobileGaze.

Sabrina Raaf is a Chicago-based artist working in experimental sculptural media and photography. Her work has been presented in solo and group exhibitions at Espace Landowski (Paris), Ars Electronica (Linz), Opel Villas Foundation Art Center (Rüsselsheim), Artbots 2005 (Dublin), Stefan Stux Gallery (NYC), San Jose Museum of Art, Museum Tinguely (Basel), Kunsthau Graz, ISEA (Helsinki), Klein Art Works (Chicago), Wynick/Tuck Gallery (Toronto) and Painted Bride Center (Philadelphia). She received an MFA in Art and Technology from the School of the Art Institute of Chicago and is currently Assistant Professor in the School of Art and Design at the University of Illinois at Chicago.

Valérie Lamontagne is a Montréal-based performance/digital media artist, freelance art critic and independent curator. She regularly writes about new media and performance art in print and online publications and her curatorial projects have been presented at the New Museum of Contemporary Art (NYC), Musée national des beaux-arts du Québec (Quebec City), Oboro Gallery (Montréal), Images Festival (Toronto) and CYNETart (Dresden). Her media-based artwork/performances have been showcased across Canada, the United States and Europe. She received an MFA from Concordia University (Montréal) where she presently teaches in the Computation Arts program and she is a co-founder, with Brad Todd, of the media arts collective MobileGaze.

OBORO

4001, rue Berri, local 301
 Montréal (Québec) H2L 4H2
 tél. : (514) 844-3250 fax : (514) 847-0330
 oboro@oboro.net
 www.oboro.net

Une exposition présentée à OBORO
 du 5 novembre au 10 décembre 2005

Exhibition presented at OBORO
 from November 5 to December 10, 2005

Commissaire : Valérie Lamontagne

La galerie est ouverte du mardi au samedi, de midi à 17 h.

OBORO remercie ses membres pour leur appui, ainsi que les organismes suivants pour leur généreux soutien financier : le service des arts médiatiques et le service des arts visuels du Conseil des Arts du Canada, le Conseil des arts et des lettres du Québec, le Conseil des arts de Montréal, le ministère du Patrimoine canadien, le ministère de la Culture et des Communications du Québec, la Fondation Daniel Langlois, pour l'art, la science et la technologie, la Corporation de développement économique et communautaire Centre-Sud/Plateau Mont-Royal, Emploi-Québec, le Conseil des ressources humaines du secteur culturel, le Fonds de stabilisation et de consolidation des arts et de la culture du Québec, le Service du développement culturel et de la qualité du milieu de vie de la Ville de Montréal, la Caisse populaire Desjardins du Mont-Royal, la fondation VanCity, le Cirque du Soleil, ainsi que les compagnies Discreet et Adobe.

© OBORO, Valérie Lamontagne, Sabrina Raaf

ISBN 2-922-042-40-5

Dépôt légal, Montréal 2005
 Bibliothèque national du Québec
 Bibliothèque national du Canada

Coordination : Cheryl Sim
 Images : Sabrina Raaf
 Traduction : Colette Tougas
 Graphisme : Keisuke Yoshino
 Impression : Imprimerie l'Empreinte

page de couverture : Grower, 2004 © S. Raaf

un projet de / a project of Creative Capital

Sabrina Raaf, Valérie Lamontagne et OBORO souhaitent remercier Creative Capital pour leur soutien financier du dépliant qui accompagne l'exposition, ainsi que l'œuvre *Grower*.