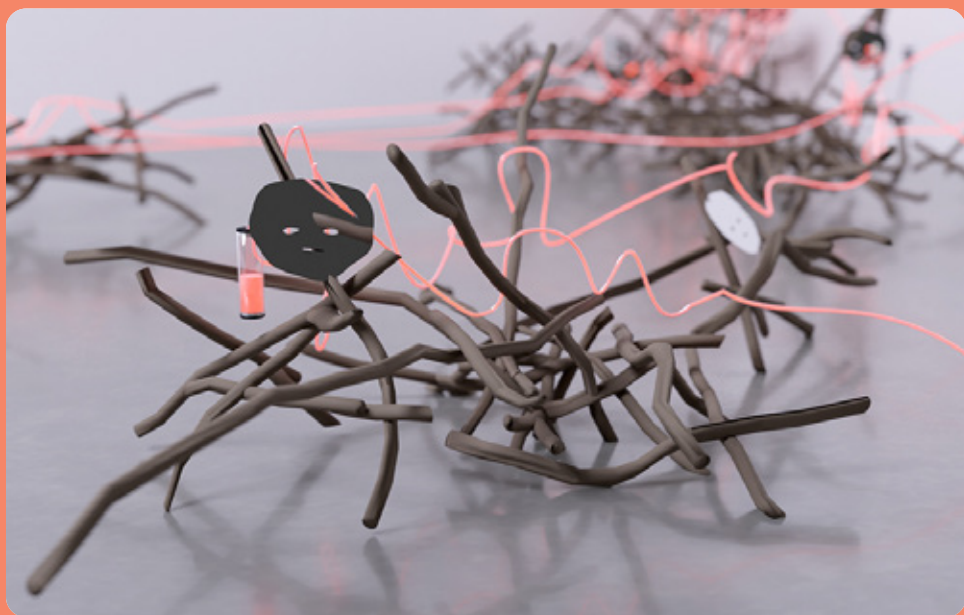


DRAC

t.ether

3 février – 10 mars 2024
February 3 – March 10, 2024



aenl
Anna Eyler & Nicolas Lapointe

À propos des artistes

aenl (Anna Eyler et Nicolas Lapointe) est un duo artistique multidisciplinaire basé à Montréal. Collaborant depuis 2014, la pratique des artistes est basée sur une investigation des environnements web et des mondes générés par ordinateur associés aux jeux vidéo et aux technologies immersives. Intéressés par la façon dont les objets numériques influencent la vie quotidienne et comment l'imaginaire technologique s'exprime, ils explorent le potentiel communicationnel et relationnel du numérique à travers une appropriation du langage des programmes informatiques.

Leur pratique artistique fusionne appareils électroniques, animation 3D et sculpture. En s'inspirant des vocabulaires visuels des centres de données, de la science-fiction et des jeux vidéo, les artistes créent des récits combinant technologie numérique et occultisme mystique. Leur travail explore le croisement du numérique et de l'ésotérique, offrant une perspective unique sur l'interaction entre la technologie et le mystique.

Les artistes ont récemment pris part à des expositions collectives présentées lors de divers événements dont le festival Place Publique à la Fonderie Darling (Montréal, 2020), le Festival d'art numérique d'Athènes (Athènes, 2020), le Micro momentum ZOOM OUT/SORTIR DE ZOOM à la Galerie d'art Antoine-Sirois de l'Université de Sherbrooke (Sherbrooke, 2020), Sight & Sound à Eastern Bloc (Montréal, 2021) et MUTEK Montréal (Montréal, 2021).

About the artists

aenl (Anna Eyler and Nicolas Lapointe) is a multidisciplinary artistic duo based in Montreal. Collaborating since 2014, their practice revolves around an investigation of web environments and computer-generated worlds associated with video games and immersive technologies. Interested in how digital objects influence everyday life and how the technological imaginary is expressed, they explore the communicative and relational potential of the digital realm through an appropriation of computer programming language.

Their artistic approach merges electronic devices, 3D animation, and sculpture. Drawing inspiration from the visual vocabularies of data centers, science fiction, and video games, the duo creates narratives that combine digital technology with mystical occultism. Their work delves into the intersection of the digital and the esoteric, offering a unique perspective on the interplay between technology and the mystical.

The artists have recently taken part in group exhibitions featured at various events, including the Place Publique Festival at Fonderie Darling (Montreal, 2020), the Athens Digital Arts Festival (Athens, 2020), the Micro momentum ZOOM OUT/SORTIR DE ZOOM at the Galerie d'art Antoine-Sirois of the Université de Sherbrooke (Sherbrooke, 2020), Sight & Sound at Eastern Bloc (Montreal, 2021), and MUTEK Montreal (Montreal, 2021).



Le verbe «to tether», en anglais, renferme plusieurs significations, dont celle de connecter ou de mettre en relation un être ou une chose avec un·e autre. Depuis l'apparition des téléphones intelligents, le terme a pris une nouvelle tournure de sorte que s'ajoute le sens du partage de connexion au réseau cellulaire entre deux appareils. Plus récemment, dans le domaine de la technologie financière, Tether est le nom donné à la cryptomonnaie qui a dépassé le Bitcoin à partir de 2019 en matière de volume d'échange pour dominer la *blockchain* au niveau mondial.

En se penchant sur la graphie du titre de l'exposition, on voit également se détacher le mot «ether». L'éther référait autrefois à ce qui emplissait l'espace vide au-dessus de l'atmosphère terrestre. Cette conception est aujourd'hui abandonnée, mais l'éther demeure encore rattaché à l'intangible, la sphère céleste, l'au-delà. Ces sens multiples renfermés dans *t.ether* ont comme racine commune les notions de connectivité et de connexion, une présence accentuée de la culture numérique, ainsi qu'un filon associé à la spatialité. Ces aspects se retrouvent réunis à DRAC dans le cadre de la présentation du travail du duo aenl, formé d'Anna Eyler et Nicolas Lapointe.

La démarche collaborative et multidisciplinaire des deux artistes est d'autant plus influencée par la spécialisation de chacun·e. Si, par le passé, Eyler se penchait davantage sur l'impact des technologies sur notre expérience de la nature et notre rapport à l'environnement, Lapointe portait quant à lui un regard plus aiguisé sur les dimensions spirituelles et anthropomorphiques des outils numériques. Depuis les trois dernières années, les artistes ont mis de côté leur pratique individuelle pour se consacrer entièrement à leur

pratique en commun. La rencontre de leurs premiers univers et intérêts engendre une approche singulière au duo qui consiste à sonder de façon humoristique et ludique nos relations avec les technologies.

L'exposition aborde plus spécifiquement des questionnements d'ordre ontologique — sur la nature de l'existence, de la réalité, de la conscience et de l'être — que les avancées technonumériques ont propulsés dans des possibilités frôlant parfois la dystopie. aenl pose toutefois un regard nuancé qui reflète l'éventail des positions passées et actuelles face aux technologies; entre un optimisme débridé des perspectives du web et de la connectivité mondiale et une approche sceptique et critique des déboires de la marchandisation et de la surveillance. Les outils numériques sont ici considérés comme des portails et des moteurs de réflexion.

Le travail d'aenl s'inspire surtout de la culture populaire et des univers *gamer* pour relever les habitudes de divertissement et de consommation au croisement de ces sphères. Le duo s'approprie avec savoir-faire ces langages informatiques et ludiques pour envisager les potentialités communicationnelles et relationnelles de l'imaginaire technologique omniprésent dans lequel nous baignons au quotidien. Les artistes s'inscrivent dès lors dans une tradition de pratiques qui, par adaptation et modification logicielle, arborent un acte subversif où jeu, critique et création se combinent dans un produit parodique qui incite à l'exploration, comme l'explique la commissaire et chercheuse Laura Baigorri¹.

¹ Baigorri, L. (2006). «Game as Critic as Art 3.0.» Dans Santorineos, M., et Dimitriadi, A. (dir.), *Gaming Realities: the Challenge of Digital Culture*. FOURNOS Centre for the Digital Culture.

² Moss, C. (2019). *Expanded Internet Art. Twenty-First-Century Artistic Practice and the Informational Milieu*. New York, NY: Bloomsbury Academic.

³ Jurgenson, N. (2011). «Digital Dualism versus Augmented Reality – Cyborgology». Dans *The Society Pages*. <https://thesocietypages.org/cyborgology/2011/02/24/digital-dualism-versusaugmented-reality>

⁴ Magnan, M. (2002 [1985]). «Présentation de Manifeste cyborg : science, technologie et féminisme socialiste à la fin du XXe siècle» par Donna Haraway. Dans Bureau, A. et Magnan, N. (dir.). *Connexions : art, réseaux, media*. Paris : École nationale supérieure des beaux-arts, p. 547.

⁵ Haraway, D. (2002 [1985]). «Manifeste cyborg : science, technologie et féminisme socialiste à la fin du XXe siècle». Dans Bureau, A. et Magnan, N. (dir.). *Connexions : art, réseaux, media*. Paris : École nationale supérieure des beaux-arts, p. 555.

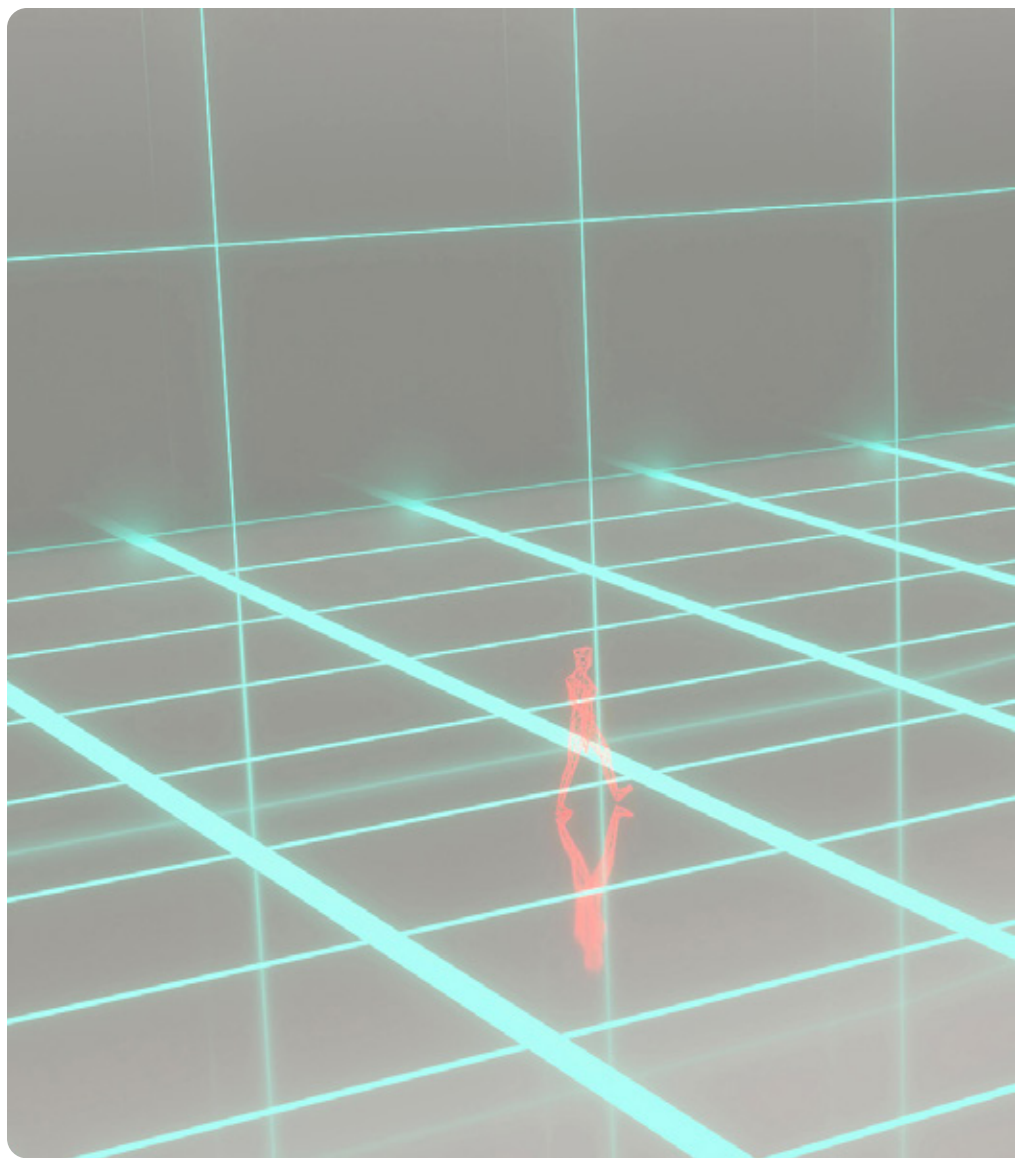
t.ether rassemble des projets antérieurs du duo avec de nouvelles œuvres pour montrer la profondeur et la variété du travail réalisé depuis les dernières années. Jouant avec la porosité des frontières entre mondes naturels et technologiques, l'exposition allie des composantes au croisement des arts visuels plus traditionnels — sculpture, installation — et des arts numériques interactifs, participatifs et connectés. Les formes plurielles du déploiement des œuvres et leur circulation dans les espaces physiques et en ligne rappellent ainsi le concept d'*expanded internet art* développé par la théoricienne de l'art et commissaire Ceci Moss². Dans son ouvrage du même titre, elle décrit que les œuvres entrant dans cette catégorie évoluent au sein de divers réseaux par la circulation, la dérive et la dispersion, en négociant constamment les différents supports qui permettent leur mouvement.

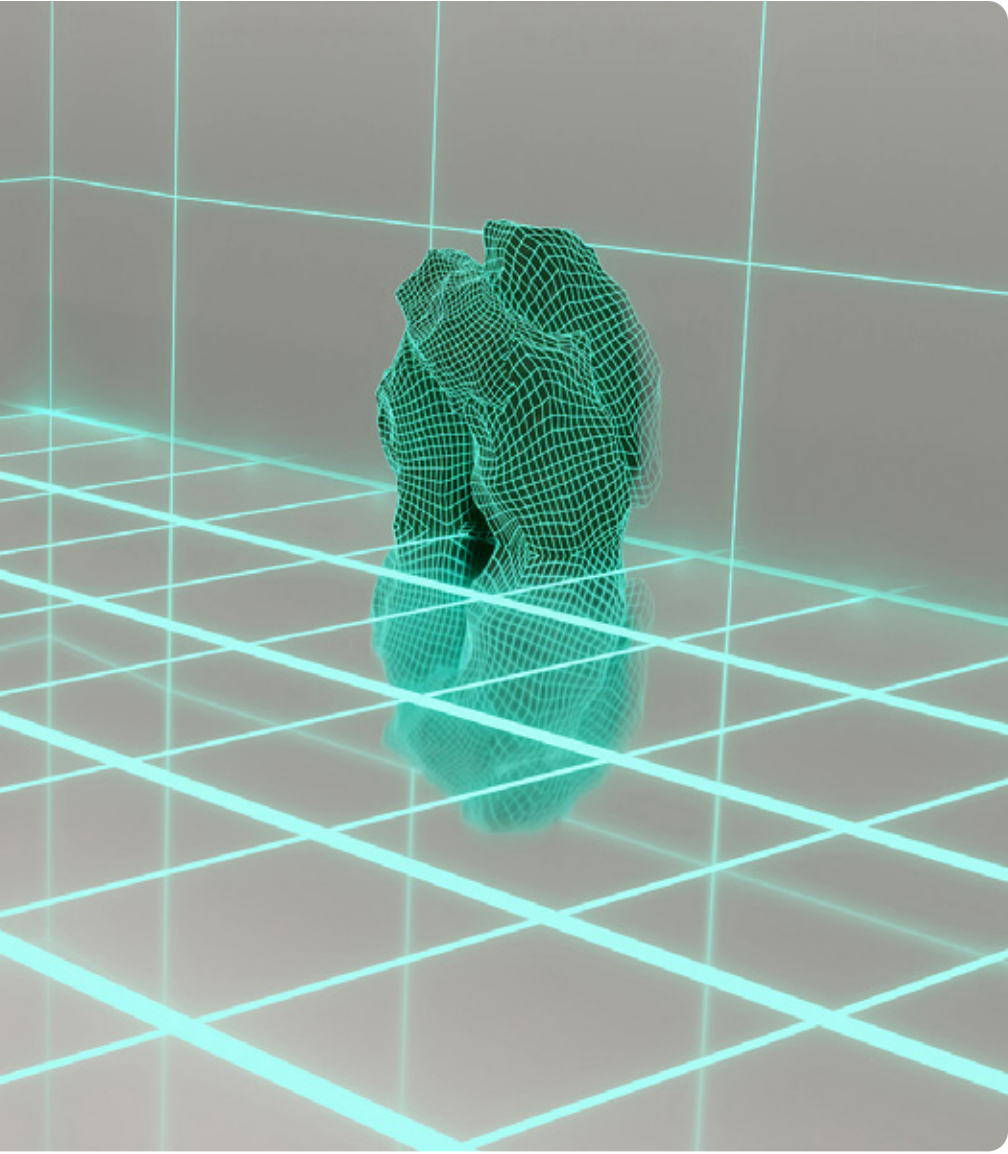
Le duo aenl nous amène à naviguer par ses œuvres entre les sphères en ligne et hors ligne, soulignant par le fait même l'imbrication grandissante entre le numérique et le physique dans nos vies quotidiennes, comme le défend le théoricien des réseaux sociaux Nathan Jurgenson³. *t.ether* arrive par conséquent à créer des ponts entre les mondes matériels et intangibles, entre les arts contemporains et numériques. Les œuvres de l'exposition produisent des hybridations qui évoquent le posthumain et la culture cyborg, entendue dans le sens donné par Donna Haraway : le cyborg est « une figure de rhétorique, une fiction qui nous permet de penser notre réalité, de décoder notre culture. Le cyborg est ainsi une re-négociation constante des frontières dites naturelles entre des territoires jusqu'ici clairement délimités⁴. »

Un fil conducteur se tisse dans *t.ether* sous forme de câblage reliant les œuvres entre elles, nous reliant à elles et entre nous, les visiteur·euse·s de l'exposition. Matériellement, par la démultiplication des branchements, mais aussi symboliquement par la relation, la communication et le jeu. Que ce soit dans le rapport au vivant dans l'œuvre */lick*; dans le rapport à la mort et à la mémoire avec l'œuvre *Digi-Deuil Distribution (DDD)*; dans le rapport aux corps dans l'œuvre éponyme de l'exposition, qui rend visible ce qui circule et connecte; ou dans le rapport aux écrans présents dans l'espace, au sein de *t.ether*, les corps humain, cybernétique, social et mystique ne font qu'un. Ou plutôt il se déploie une multitude de cyborgs re-négociant sans cesse les frontières entre les êtres, les choses.

« Les cyborgs sont éther, quintessence⁵ » et naviguent librement dans l'exposition. Les œuvres d'aenl nous mènent à une relation d'engagement dans son sens le plus complet. Elles invitent à la connexion avec elles et entre nous, transformant DRAC en un espace de communion, d'en commun. *t.ether* génère une expérience partagée, conçue pour mirer nos craintes et nos angoisses quotidiennes, pour explorer les aspects les plus fondamentaux de notre condition humaine.

Lisa Tronca
Autrice





The verb “to tether” has more than one meaning, including to tie or connect a being or thing to someone or something else. Since the emergence of smartphones, the term has taken on another sense, namely to share the smartphone’s digital cellular connection with another device. More recently, in the field of financial technology, Tether is the name of a cryptocurrency that surpassed Bitcoin in 2019, becoming the most traded token by volume and dominating the blockchain space globally.

The spelling of the exhibition title also highlights the word “ether”. Long ago, ether referred to that which filled the empty space above Earth’s atmosphere. Although this concept has now been abandoned, ether remains associated with the intangible, the celestial sphere, and the beyond. The multiple meanings of *t.ether* have in common notions of connectivity and connection, a prominent presence of digital culture, and a productive seam associated with spatiality. These aspects come together at DRAC in the work of the duo aenl, composed of Anna Eyler and Nicolas Lapointe.

The collaborative and multidisciplinary approach of Eyler and Lapointe is shaped by each artist’s specialization. In the past, Eyler focused on technology’s impact on how we experience nature and relate to the environment, while Lapointe critically examined the spiritual and anthropomorphic dimensions of digital tools. Three years ago, the two artists put aside their individual art practices to dedicate themselves entirely to their collaborative work. The intersection between their initial universes and interests gives the duo a unique approach to probing our relationship with technology in humorous and playful ways.

More specifically, the exhibition addresses ontological and existential questions on the nature of existence, reality, consciousness, and being that techno-digital advances have sometimes raised in terms of dystopic possibilities. aenl offers a nuanced viewpoint that reflects past and current perspectives on technology, ranging from an unbridled optimism about global connectivity and the web to a sceptical and critical approach to the disappointments of commodification and surveillance. Digital tools are considered as portals and driving forces of reflection.

aenl’s work draws inspiration from pop culture and gaming to draw attention to the entertainment and consumption habits of these spheres. The duo skillfully and playfully appropriates programming languages in order to consider the communicational and relational possibilities of the technological imaginary in which we are daily immersed. The artists are part of a tradition of art practices that work with software appropriation and modification as subversive actions in which game, critique, and creation combine to achieve parodic productions that give incentive to exploration, as curator and researcher Laura Baigorri explains⁶.

t.ether brings together past and new projects so as to show the depth and variety of work that the duo has created in recent years. Playing with the porous boundaries between natural and technological worlds, the exhibition combines elements from more traditional visual arts—such as sculpture and installation—with those from interactive, participatory, and networked digital arts. The works’ multiple forms and their circulation in physical and online spaces evoke the concept of “expanded internet art” developed by art theorist and curator Ceci Moss⁷. In her book under the same title, she writes that works in

⁶ Laura Baigorri, “Game as Critic as Art 3.0,” in *Gaming Realities: The Challenge of Digital Culture*, edited by Manthos Santorineos and Nefeli Dimitriadis (Athens: FOURNOS Centre for the Digital Culture, 2006), 1–11.

⁷ Ceci Moss, *Expanded Internet Art: Twenty-First-Century Artistic Practice and the Informational Milieu* (New York: Bloomsbury Academic, 2019).

⁸ Nathan Jurgenson, “Digital Dualism versus Augmented Reality,” *The Society Pages*, Cyborgology, February 24, 2011, <https://thesocietypages.org/cyborgology/2011/02/24/digital-dualism-versus-augmented-reality/>

⁹ Nathalie Magnan, Introduction to Donna Haraway’s “Manifeste cyborg: science, technologie et féminisme socialiste à la fin du XX^e siècle,” in *Connexions: art, réseaux, media*, edited by Annick Bureau and Nathalie Magnan (Paris: École nationale supérieure des beaux-arts, 2002), 547 (our translation).

¹⁰ Donna Haraway, “A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century”, in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* (New York: Routledge, 1991), 153.

this category evolve across various networks through circulation, drift, and dispersion, constantly negotiating the many mediums that allow their movement.

aenl's work makes us navigate between online and offline spheres, emphasizing the increasing overlap between the physical and the digital in our daily lives, as social media theorist Nathan Jurgenson⁸ has argued. Consequently, *t.ether* creates bridges between material and intangible worlds, between contemporary and digital arts. The works in the exhibition produce hybrids that evoke post-humanism and cyborg culture, as understood by Donna Haraway: The cyborg "is a rhetorical figure, a fiction that allows us to rethink our reality and decode our culture. The cyborg is a constant renegotiation of so-called natural borders between territories that hitherto were clearly defined."⁹

A common thread weaves through *t.ether* like a cable linking the works to each other as well as linking us, the viewers, to them and to one another. This is done both materially with the multiplication of connections and symbolically by means of interconnection, communication, and play. Whether in relation to the living in */lick*; to death and memory in *Digi-Deuil Distribution (DDD)*; to the body in the eponymous work that makes visible whatever circulates and connects; or to the screens present in the space, in *t.ether*, the human, cybernetic, social, and mystical body are one. Or rather they become a multitude of cyborgs constantly renegotiating the boundaries between beings and things.

"Cyborgs are ether, quintessence,"¹⁰ navigating freely in the exhibition. aenl's works urge us to engage with them in the fullest sense. They encourage us to connect, to them and to each other, transforming DRAC into a communal space. *t.ether* becomes a shared experience, designed to reflect our daily fears and anxieties, in order to explore the most fundamental aspects of our human condition.

Lisa Tronca
Author

A cultural worker based in Tiohtià:ke/Mooniyang/Montreal, Lisa Tronca holds a bachelor's and a master's degree in art history from the Université du Québec à Montréal, as well as a certificate in translation from the Université de Montréal. She has worked with several research groups and cultural organizations, including Laboratoire NT2, MOMENTA Biennale de l'image, and Galerie de l'UQAM. Her research, writing, and curatorial projects focus on the intersection between contemporary and digital art and on multidisciplinary and socially engaged practices.



Édité par DRAC - Art actuel Drummondville à l'occasion de l'exposition *t.ether* présentée du 3 février au 10 mars 2024.

Traduction
Oana Avasilichioaei

Dépôt légal 2024
Bibliothèque et Archives nationales du Québec
ISBN 978-2-920506-25-1 (imprimé)
ISBN 978-2-920506-26-8 (numérique)

©2024 DRAC - Art actuel Drummondville,
aenl (Anna Eyler & Nicolas Lapointe), Lisa Tronca.
Tous droits réservés.

Published by DRAC - Art actuel Drummondville on the occasion of the exhibition *t.ether* presented from February 3 to March 10, 2024.

Translation
Oana Avasilichioaei

Legal Deposit 2024
Bibliothèque et Archives nationales du Québec
ISBN 978-2-920506-25-1 (printed)
ISBN 978-2-920506-26-8 (digital)

©2024 DRAC - Art actuel Drummondville,
aenl (Anna Eyler & Nicolas Lapointe), Lisa Tronca.
All rights reserved.



DRAC est une institution muséale agréée par le ministère de la Culture et des Communications.

DRAC is a museum institution accredited by the ministère de la Culture et des Communications.

DRAC remercie chaleureusement ses partenaires pour leur soutien.
DRAC warmly thanks its partners for their support.



**DRAC ART ACTUEL
DRUMMONDVILLE**

drac.ca  