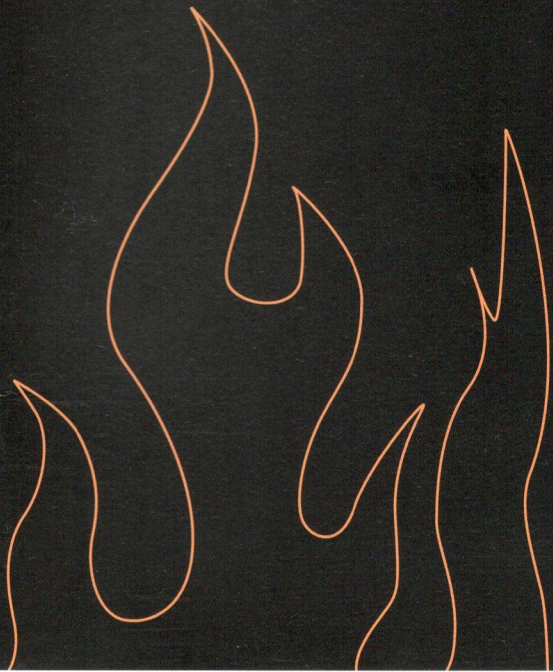


third space  
tiers espace

# SHAPE SHIFTERS

David Diviney  
J.D. Boudreau  
Tricia Middleton  
Stephan Schulz



third space  
tiers espace

# SHAPÉ SHIFTERS

## Table of Contents

Introduction .....	02
David Diviney: American Gothic .....	04
J.D. Boudreau: The Trickster .....	10
Tricia Middleton: Grottesque Architecture.....	14
Stephan Schulz: In Between Places .....	20
Biographies .....	25

## Table des matières

Introduction .....	02
Le gothique américain de David Diviney .....	04
J.D. Boudreau : Un fou contemporain .....	10
Tricia Middleton : D'architecture et de grottesque .....	14
Stephan Schulz : Entre deux lieux.....	20
Biographies .....	25

Shapeshifters have been with us through different cultures and eras. The reason for their existence has been to highlight the contradictions inherent in human behavior. Through magic, wisdom, aggression or deception, these mythical creatures have animated inanimate objects or changed form to provide us lessons on how to more truthfully or morally live our lives.

When one thinks of sculpture one can be forgiven for imagining Michelangelo struggling to free his David from a block of marble. The idea of pure creation, though something of a rarity, if not a complete fallacy, is a powerful notion in art. With SHAPESHIFTERS, four artists approach raw materials differently; instead of carving or sculpting in the traditional sense, they shift forms and mutate matter to create dynamic interplay between the object and meaning.

This booklet is a collection of essays by four writers based on the four exhibitions held at and around Third Space Gallery

between July 2007 and August 2008. AGNS Director Ray Cronin unpacks David Diviney's loaded hunting sculptures; CCA Coordinator Meredith Caruthers investigates the historical links in Tricia Middleton's garden décor; artist Eleanor King reflects on Stephan Schulz's interactive drums and performative video; and myself, in the role of Third Space Gallery Artistic Director and SHAPESHIFTERS curator, chase down the elusive trickster elements in Jean-Denis Boudreau's Sofa-Têtes.

The exhibitions would not have been possible without the financial support from the Canada Council for the Arts, the Province of New Brunswick, and the Saint John Community Arts Program. Additional and vital community support came from The Telegraph Journal, Picaroons Traditional Ales, Punch Productions and most recently, as Third Space undergoes yet another shift in shape, The University of New Brunswick in Saint John.

Chris Lloyd

Les métamorphes sont des créatures dotées de la capacité de changer de forme, de visage ou d'espèce. Transcendant le temps et les cultures, ces transformeurs mythiques mettent en lumière les contradictions inhérentes aux comportements humains. Usant de ruse ou de sagesse, ils donnent vie aux formes inanimées afin de nous aider à évoluer dans les mondes que nous habitons.

Pour d'aucuns, le mot sculpture évoque instantanément l'image d'un Michel-Ange à la recherche de son David dans un bloc de marbre. La notion de pureté créative vaut en effet son pesant d'or en art. La série d'expositions Shapeshifters présente le travail de quatre artistes qui explorent ces idéaux à travers la matière. Plutôt que de graver ou de sculpter dans le sens traditionnel, ils métamorphosent le matériau pour établir une dynamique entre l'objet et sa signification.

Cette publication comprend quatre essais autour de chacune des expositions ayant eu lieu à la galerie Tiers-espace entre juillet 2007 et août 2008.

Ray Cronin, directeur général de l'Art Gallery of Nova Scotia, se penche sur les sculptures de chasse de David Diviney; Meredith Carruthers, coordonnatrice au Centre canadien d'architecture, trace des parallèles historiques avec les décors de jardin de Tricia Middleton; l'artiste Eleanor King pose un regard éclairé sur l'installation interactive de Stephan Schulz; pour ma part, en tant que commissaire de cette série et directeur artistique de la galerie, je défends le titre de fou du roi contemporain de Jean-Denis Boudreau.

Ces expositions n'auraient pas vu le jour sans le soutien financier du Conseil des Arts du Canada, de la province du Nouveau-Brunswick et du programme pour les arts dans la communauté de la ville de Saint Jean. Nous ne pouvons non plus passer sous silence le soutien vital de nos entreprises locales, soit le Telegraph Journal, Picaroons Traditional Ales, Punch Productions ainsi que l'Université du Nouveau-Brunswick à Saint Jean (UNBSJ), qui permet actuellement à Tiers-espace de se métamorphoser à son tour.

Chris Lloyd



## David Diviney American Gothic

One should be forgiven if, upon encountering the recent work of sculptor 39-year-old David Diviney, the eerie strains of *Dueling Banjos* from John Boorman's 1972 cult classic *Deliverance* echo in one's mind. The paranoid subtext of that film (and countless other movies, books and TV shows), that rural must also mean backwards, perhaps even dangerous, is a central concern of Diviney's work. Art is, after all, a very urban phenomenon, a conversation that takes place almost exclusively in cities (at least insofar as those conversations are heard).

If art inspires urbanity, then the artistic and the rural make an awkward fit.

For the past decade, Diviney has explored his own background (he was born and raised in Pennsylvania's Appalachian foothills) and, more importantly, our culture's reaction to its rural roots in a series of sculptures and installations. His work is notable for its black humour, its sly use of materials, and its fearless reliance on clichés that he, through the slightest of means, reinvigorates as powerful ideas.

Diviney shows that art's urbanity may have more to do with the biases, preconceptions and even the bigotry of urbanites than with any kind of inherent affinity.

The urban, after all, exists in direct contrast to the rural, and the ever increasing expansion of our cities is fueled, in large part, by a steady influx of people from rural areas.

## Le gothique américain de David Diviney

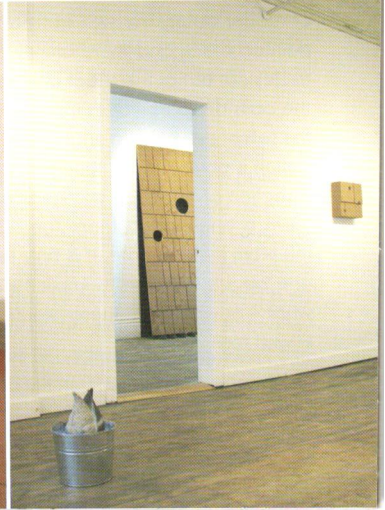
On pardonnera à quiconque pose les yeux sur les installations récentes du sculpteur David Diviney de fredonner les *Dueling Banjos*, la chanson titre du film culte de John Boorman, *Délivrance*, qui remonte à 1972. La prémisse paranoïaque du long-métrage – la ruralité est synonyme d'ignorance, voire de danger – et omniprésente dans bon nombre de films, et émissions de télévision de l'époque, est aussi prépondérante dans le travail de Diviney. Après tout, l'art n'est-il pas un phénomène essentiellement urbain, un dialogue réservé aux grandes villes (du moins tant que ce dialogue ne tombe pas dans l'oreille d'un sourd) ?

Si l'art inspire l'urbanité, l'artistique et le rural forment alors un couple bien mal assorti.

Aujourd'hui âgé de 39 ans, Diviney a consacré sa dernière décennie à fouiller les souvenirs de sa lointaine enfance blottie au pied des montagnes appalachiennes de la Pennsylvanie. Il utilise adroitement les matériaux pour créer des sculptures et des installations teintées d'humour noir, dont la conception s'inspire audacieusement de clichés qu'il remet à l'ordre du jour avec une économie de moyens réduits.

Diviney cherche ainsi à mieux comprendre le sort que notre culture urbaine réserve à ses origines rurales. Il démontre que la nature urbaine de l'art est tributaire des idées préconçues et de l'intolérance des êtres urbains envers la campagne. Ces derniers, après tout, sont en contradiction avec la ruralité, et la croissance de nos villes est alimentée, en grande partie, par des arrivages réguliers des régions.

Photography: Top: David Diviney, Bottom left: David Diviney, Bottom Right: Chris Lloyd



As the country empties into the city, the rural becomes foreign. Eventually, for city-dwellers, the country can come to symbolize what is missing from the city. But before it becomes coveted, the country tends to be disparaged. Our clichéd visions of rural life are equally populated by hayseeds and savants, benevolent patriarchs and Old Testament tyrants.

What one generation flees, another covets – at least for the weekend.

That ambivalence creates a rich vein of irony, delusion, self-deprecation and nostalgia. Mined with Diviney's wit and insight, the resulting ore is of a high grade.

Take *Blind*, one of seven sculptures in Diviney's exhibition *From here to yonder*. In it, a sheet of shingled wood leans against the wall, angled out about six inches at its bottom. It doesn't sit on the floor, though, but is perched atop a row of rubber boots. The wall behind the sheet is painted black and there are eye holes and circles cut out of the sheet corresponding to the pairs of boots – or, in the case of one of the sets of eye holes, a single boot. The implication is obvious: four figures hiding behind a section of suburban architecture, one of them a one-legged man. The humour of this work is immediate. It is only later that one begins to sense its implicit menace: what – or who – are these "figures" lying in wait for?

Plus la campagne se déverse dans la ville, plus la ruralité devient un concept distant. Nous imaginons qu'elle se limite quelques bottes de foin, à de grands sages, à de sympathiques voisins ou autrement à des tyrans sortis tout droit de l'Ancien Testament. La campagne est donc délaissée.

Et pourtant, dans un étrange mouvement de revers, les nouvelles générations convoitent ce que leurs prédécesseurs cherchaient à tout prix à échapper – du moins le temps d'une fin de semaine. Cette ambivalence nourrit un riche courant d'idées qui à la frontière de l'ironie, de l'affabulation, de la dépréciation et de la nostalgie. Ajourées de l'intelligence de Diviney, ces idées se transforment en matière précieuse.

À titre d'exemple, prenons l'œuvre *Blind [Aveugle]*, l'une des sept sculptures constituant la proposition *From here to yonder*, tenue à la galerie Tiers espace. Un panneau de lattes de bois est appuyé de biais contre un mur dont la base est posée sur une rangée de bottes de caoutchouc. L'arrière du panneau est peint en noir, et des judas sont découpés à hauteur d'homme au-dessus des bottes, créant l'illusion que derrière la paroi se tiennent de sombres figures. Pourtant, quelque chose cloche : l'une des paires d'yeux n'est associée qu'à une seule botte. Ainsi, quatre personnages, dont un unijambiste, se cachent derrière un pan d'architecture de banlieue pour observer malicieusement le spectateur. Si la première impression est humoristique, avec le recul, une menace flotte dans l'air. Ces personnages invisibles semblent attendre patiemment quelque chose. Ou quelqu'un.

Dans une autre sculpture sans titre, une trappe factice posée sur le plancher de la galerie semble s'ouvrir juste assez pour laisser passer un regard.

In another, untitled piece, a trapdoor seems to lift ever so slightly from the gallery floor. There is no hole beneath, though, just two pieces of plywood, the top one painted brown, the bottom painted black, mimicking the portable holes in Looney Tunes cartoons. Rather than Bugs Bunny peeking out, though, is the bill of a camouflage patterned baseball cap. A misinformed survivalist, perhaps, surveying the state of the world?

Certain tropes reappear in Diviney's work; perhaps most notable is the galvanized tin bucket, a quotidian container that is becoming more exotic in our throwaway consumer world. Whether combined with other objects, such as a duck decoy in a work in the permanent collection of the Art Gallery of Nova Scotia, or with cheap trophy-shop horseshoes as in *Bucket of Luck*, it is the galvanized bucket that is the focal point – the container for whatever meaning we can sift from Diviney's mixture of banal signs that are neither simple nor predictable.

Take *Untitled (Diptych)*. In this work, a grey plastic bucket lined with a smaller blue bucket sits atop an inverted tin bucket. The blue plastic liner seems to leak down from the upper bucket, "flowing" over the galvanized tin in a cartoon-inspired symbol of water. What this means is anybody's guess or, rather, anybody's construction. Diviney eschews making coded works that can be read, excelling instead at creating objects that are at once utterly foreign and completely familiar.

Mais sous le chambranle de la trappe, il y a seulement deux planches de contre-plaqué qui évoquent ces trous portables des dessins animés de notre enfance. Pourtant, nulle trace d'un Bugs Bunny qui surgirait du trou en mâchouillant nonchalamment une carotte. On aperçoit plutôt la palette d'une casquette à motif de camouflage. Peut-être est-ce un survivant d'une autre époque qui, mal renseigné sur l'état du monde, tente de savoir s'il peut sortir en toute sécurité?

Certains motifs reviennent fréquemment dans l'œuvre de Diviney, notamment le seau d'acier galvanisé, réceptacle ménager s'il en est un, qui, placé dans un univers de surconsommation, prend des allures quasi exotiques. Le seau est un point d'intérêt focal que l'artiste associe parfois à d'autres objets : un canard de plastique, leurre utilisé par les chasseurs [cette version fait partie de la collection permanente de l'Art Gallery of Nova Scotia], ou encore un trophée bon marché en forme de fer à cheval, comme dans *Bucket of Luck [Le seau de la chance]*. Le contenant absorbe toutes les interprétations que l'on peut faire de cette recette de signes banals quoique ni naïfs, ni prévisibles, préparée par Diviney.

Pour *Sans titre (diptyque)*, un seau de plastique gris, à l'intérieur duquel est posé un autre seau bleu, est posé sur un troisième seau d'aluminium inversé, à la manière de pyramides. Le bleu du petit seau semble se déverser sur les parois du troisième contenant en laissant des traces caricaturales de gouttes d'eau sur le métal. Le sens de l'installation n'en revient qu'à la construction qu'on peut s'en faire. Diviney évite de fabriquer des œuvres encodées; il excelle plutôt à la création d'objets qui sont à la fois inusités et très familiers.



He links this disconnect with humour and a material inventiveness rooted in the kind of self-sufficient spirit of "making do" that is a hallmark of rural industriousness.

In a corner leans a selection of sticks. At first glance they seem to be of some dark, heavy wood, hawthorn or walnut, perhaps. That impression is fleeting, though, as it becomes apparent that the "sticks" are really facsimiles made from black PVC pipes, brown caulking and wine bottle corks. Their charm lays in their awkwardness and contingency. Any illusory effect is the fault of the viewer, not the artist. What we see is not always what we get.

Making and seeing, and the gap between what we expect to see and what we are really faced with, are constant issues for Diviney, as for so many artists of his generation. His work always skirts the edges of craft and materiality, always done just well enough to get by, to pass muster as mimesis only if we are inattentive to the details. Bad craft, the saying goes, can obscure a good idea. But as Sol LeWitt famously countered, the craft only need be good enough to convey the idea – any better is just showing off.

Diviney's pieces are worked just enough so that his ideas seamlessly blend into the materials and images he uses. His oeuvre combines time and context so as to resonate beyond our immediate experience of them. These objects cultivate in our memories and emotions, existing in that mnemonic realm poets have long occupied.

Il habille son travail d'humour grâce à une créativité matérielle qui s'inspire de l'esprit d'ingéniosité et de débrouillardise des milieux ruraux.

Dans un coin de la salle, un éventail de grands bâtons de marche est appuyé près d'une fenêtre. À première vue, on les croirait fabriqués de chêne ou de noyer massif. Mais cette impression se dissipe lorsqu'on s'approche et qu'il devient évident que les bâtons sont en fait des tuyaux de PVC calfeutrés en brun et enjolivés de bouchons de liège qui imitent les nœuds du bois. Illusoires et insolites, ils n'en demeurent pas moins séduisants. Ici, l'artiste est moins responsable de l'illusion d'optique que le spectateur lui-même. Les apparences sont trompeuses.

La relation entre le voir et le faire et la distance qui sépare nos attentes et la réalité sont des enjeux permanents pour Diviney et plusieurs artistes de sa génération. Oscillant à la frontière du bon, ses œuvres se positionnent entre l'art et la matérialité. Diviney privilégie la stratégie potentiellement trompeuse du regroupement comme forme de mimétisme. On dit que l'art mal fait peut éclipser une bonne idée. Et pourtant, Sol Le Witt affirmait qu'une œuvre d'art ne doit pas être meilleure que l'idée qu'elle véhicule, sinon, ça devient de la prétention. Les œuvres de Diviney sont justes assez travaillées pour que ses idées se glissent imperceptiblement dans les matériaux et les images qu'il choisit. Il adopte le ton et le contexte qui font résonner les objets par-delà notre expérience immédiate pour leur donner un impact sur notre mémoire et nos émotions. Ils se mettent à exister dans l'espace mnémonique traditionnellement habité par les poètes.

## J.D. Boudreau The Trickster

Do conceptual art and other commercial goods have anything in common? Sometimes it's hard to determine where the boundary between the two falls, even when one exists to critique the other. Related to both of these is something even more ambiguous: public space. In the summer of 2007, during peak cruise-ship tourist season in Saint John, Moncton-based artist Jean-Denis Boudreau set up a month-long art exhibition in the King Street display windows of The Bargain! Shop, the epicenter of the nexus between consumerism, contemporary art, and public space in the city.

Boudreau's exhibition, *Sofa-Têtes*, blurs the line between art and commerce, sculpture and consumer good, exhibition and storefront display. The *Sofa-Têtes* themselves resemble, quite literally, a cross between a helmet and a sofa, sculptures designed to envelop one's head in complete isolation and comfort. Because they are absurd the *Sofa-Têtes* draw attention to our culture of rapacious consumerism. What could be more of a contradiction than one-of-a-kind, hand-made sculptures in the display windows of a discount store replete with mostly unnecessary junk mass produced in China?

## J.D. Boudreau Un fou contemporain

L'art conceptuel et les biens de consommation usuels se confondent-ils jamais? Bien que l'un serve souvent de lieu critique à l'autre, il est parfois difficile de tracer une ligne distincte entre les deux. Il existe entre ces créneaux une autre zone aux contours tout aussi imprécis, celle de l'espace public. À l'été 2007, en plein cœur de la saison touristique où les bateaux de croisière envahissent la petite ville de Saint Jean, l'artiste monctonien Jean-Denis Boudreau a installé ses sofa-têtes dans la vitrine principale du magasin d'aubaines The Bargain! Shop donnant sur la grand-rue King, lieu pivot entre consumérisme, art contemporain et espace public.

Les sofa-têtes de Jean-Denis Boudreau viennent brouiller la frontière entre l'art, le commerce, la sculpture, le bien de consommation, l'exposition et la présentation de vitrine. Croisement littéral entre un casque et un sofa bien rembourré, ils sont conçus pour englober la tête du porteur afin de l'isoler en tout confort. Ces sphères absurdes émulent la façon dont nous faisons l'autruche devant les grandes puissances manufacturières qui, malgré la menace imminente d'un cataclysme environnemental, paralysent les efforts déployés pour arriver à un consensus international sur la réduction des gaz à effet de serre. Devant ces sculptures uniques fabriquées à la main et exposées dans la vitrine d'un magasin d'aubaines débordant de choses inutiles fabriquées à la chaîne en Chine, l'incohérence est frappante.

Les chiffres d'affaires mirobolants de ce genre d'entreprise en disent long sur la hiérarchie des classes sociales et la répartition inéquitable des richesses.

Photography: Top: Chris Lloyd, Bottom left: J.D. Boudreau, Bottom Right: J.D. Boudreau



Think of how, in the midst of potential environmental catastrophe, global consensus and action to reduce greenhouse gases is thwarted by manufacturing superpowers such as China and India as they begin to offer their citizens the same choice of products that the West has so wastefully enjoyed.

What does it say about our own divisions of class and wealth when these stores essentially thrive on the backs of the poor? And herein lies another interesting contradiction: an underpaid artist uses goods from dollar stores to create art and uses the discount store to draw attention to his art, which itself critiques consumerism.

Another work Boudreau installed in Saint John, *Instructions*, is a series of graphic schematics printed on vinyl and affixed to objects in public spaces. The texts and images have been designed to aid and assist viewers in everyday activities: how to cross a street, how to open a door, how to put on a shirt, how to staple a poster to a wall. Boudreau connects art to our daily lives, commenting on conventions by providing instructions for the most basic of tasks—those for which instructions do not already exist. After a year, many of Boudreau's *Instructions* remain; they have weathered the seasons and become embedded into the routines of uptown citizens.

In these works and through his projects with the performance art troupe Taupe, Boudreau positions himself as a sort of contemporary jester.

La disparité entre la vitrine et son contenu souligne une autre contradiction intéressante : l'artiste sous-payé qui réalise son travail à l'aide de ces articles bon marché afin de critiquer l'enjeu de la surconsommation.

Par ailleurs, Boudreau a profité de son séjour dans la ville portuaire pour installer ses *Instructions*, une collection de décalques graphiques imprimés sur vinyle qu'il appose sur divers objets et surfaces afin d'aider les citoyens à accomplir des tâches de base. Ces instructions fournissent des modes d'emploi absurdes pour les gestes les plus banals : comment traverser la rue, ouvrir une porte, mettre un chandail, se regarder dans le miroir ou garer sa voiture. Boudreau joue avec la surabondance de ce type d'affichage pour insérer l'art dans notre quotidien. Un an après l'exposition, on trouve encore plusieurs décalques sur des portes, des miroirs ou des escaliers. Ils font dorénavant partie intégrante du paysage saint-jeannois.

Avec ces gestes ainsi que ceux qu'il pose au sein du collectif Taupe, Boudreau se met dans la peau d'une espèce de fou du roi contemporain dont la cour est la zone équivoque des interactions publiques qui se déroule principalement dans les centres commerciaux.

Tant pour *Sofa-Têtes* que pour *Instructions*, Boudreau choisit de fournir le moins d'explications possible : aucun panneau explicatif n'entourait les installations. L'artiste cherchait ainsi à communiquer directement avec son auditoire par l'intermédiaire de l'art en laissant tout un chacun tirer ses propres conclusions. Et les citoyens de Saint Jean se sont inventés des réponses : la galerie a reçu plusieurs appels téléphoniques interrogateurs; les employés du Bargain! Shop se faisaient poser

His court is the everyday, those ambiguous zones of public interaction that mostly exist through the routines of shopping at the mall.

With both *Sofa-Têtes* and *Instructions*, Boudreau's strategy was to provide very little explanation. There were no informative text panels; his was an attempt at direct communication, through art. It was a way of forcing people to come to their own conclusions. And people tried: quizzical phone calls were made; Bargain! Shop employees were pestered with queries. For weeks a local radio station asked listeners for information on the strange stuffed forms in The Bargain! Shop's window. I imagine bank employees across the street huddled around the water cooler in wonderment while the brave ones called the number in the window. One young man wanted to sue the creator of the objects; he claimed that he had the idea for the *Sofa-Têtes* first, that it was his own legitimate business idea. Too bad he didn't patent it first; isn't there a buyer for anything?

And perhaps that is where art is at its most successful. In disrupting our daily routines, it reveals that many of our conventions are illusions. And suddenly it doesn't seem quite so normal to shop until we drop.

Chris Lloyd  
Saint John, 2008

mille et une questions; pendant des semaines, une station de radio locale demandait aux auditeurs d'appeler pour leur fournir des renseignements sur les étranges objets de la vitrine de la rue King. On peut s'imaginer que les employés de la banque d'en face conjecturaient autour de la cafetière tandis que les plus courageux d'entre eux composaient le numéro de téléphone apparaissant dans la vitrine. Un jeune homme voulait coûte que coûte traîner en cour le créateur des sofa-têtes, affirmant sans détour qu'on lui avait volé son idée. Dommage qu'il ne l'ait pas fait breveter – tout se vend, par les temps qui courent.

C'est là que l'art tire son épingle du jeu en interrompant nos routines pour dévoiler l'aspect illusoire de nos propres conventions. On finit par se demander si c'est vraiment nécessaire de magasiner à en avoir mal aux pieds.

Chris Lloyd  
Saint Jean, 2008

## Tricia Middleton Grotesque Architecture

*Each epoch dreams the one to follow*  
— Michelet

As new materials simulate the results of past methods, the context and production of objects become linked in a historical narrative of public imagination, taste and desire. The work of Tricia Middleton teases out the latent connections between materials, objects and cultural expectations. In an artistic process of association and juxtaposition, Middleton both uncovers and builds a chronicle of things.

In her *Ether Frolics*, a morass of cement, refuse and craft supplies mixed with multi-coloured gunk are shaped into the familiar silhouettes of commercial garden ornaments: birdbaths, urns, cupid-topped fountains, columns and cast rabbits. Grouped together in Middleton's installation, this glutinous statuary recalls more unruly chapters in the history of garden decoration: the personal, eccentric and bizarre manifestations of grotesque chimeras and outsider architects.

The word grotesque conjures up the strange, the fantastic, the ugly or the bizarre. Named in the 15th century during the excavation of Roman grottos, the grotesque flourished in garden decoration throughout Europe until the late 19th century.

## Tricia Middleton D'architecture et de grotesque

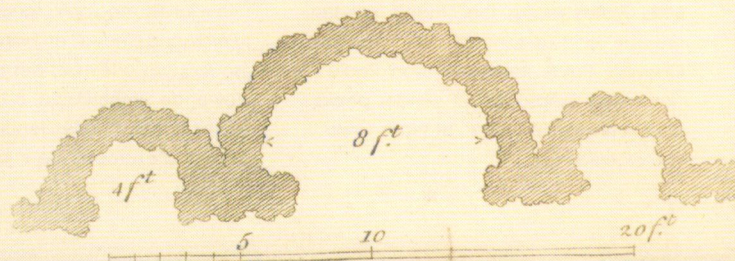
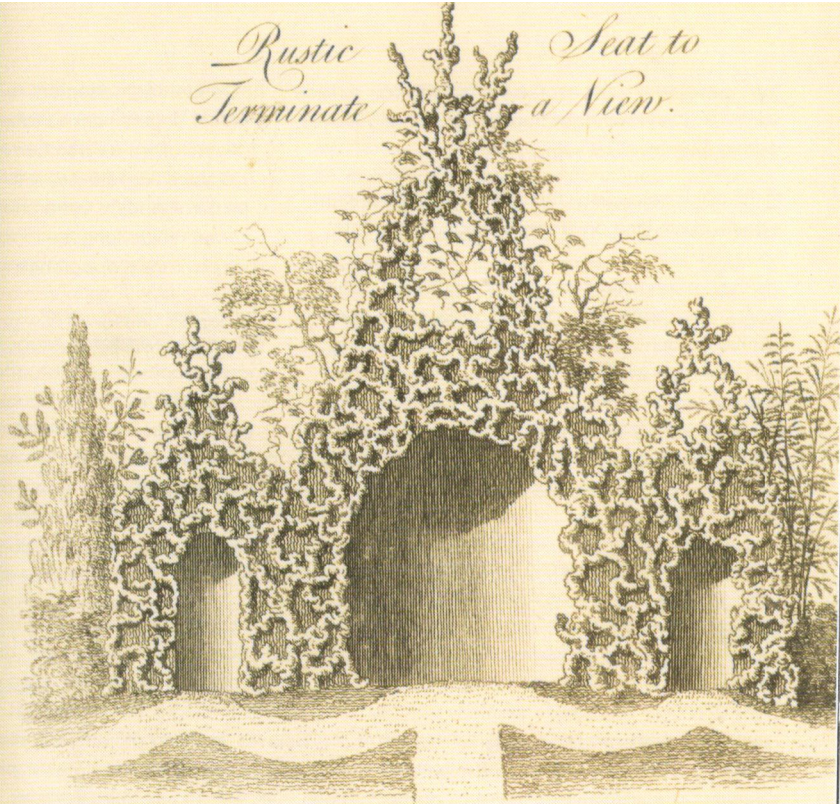
*Chaque époque rêve de celle qui la suit.*  
— Michelet

S'il est possible de simuler les résultats de techniques ancestrales grâce à divers procédés plus ou moins sophistiqués, le contexte et les moyens de production des objets fissent assurément une trame historique de l'imaginaire, des préférences et des désirs d'une société. Adoptant les processus de l'association et de la juxtaposition, Tricia Middleton construit une chronique des choses où elle fait ressortir les relations latentes entre le matériau, les objets et les espérances culturelles.

Les sculptures de *Ether Frolics* sont fabriquées à partir d'un amas de rebuts, de matériel artistique et de fragments de babioles liés par une pâte multicolore. Avec ces matériaux, Middleton reconstitue les silhouettes familières des décorations de jardin commerciales tels des bassins pour les oiseaux, des urnes, des fontaines en hommage à Cupidon, des colonnes de style grec ou des petits lapins. Cette agglomération de statues rappelle quelques épisodes chaotiques de l'histoire des ornements de jardin : les manifestations inusitées et extravagantes des chimères grotesques et les excentricités personnelles de quelques architectes.

Le terme grotesque évoque à la fois l'insolite, le fantastique, le laid et le bizarre. Le courant qui en porte le nom a été baptisé d'après les trouvailles issues des fouilles de grottes romaines au XV<sup>e</sup> siècle, alors que de nombreux objets d'aspect grotesque aboutissaient dans les jardins européens, et ce, jusqu'à la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle.

*Rustic  
Terminate*      *Seat to  
a View.*



The grotesque was expressed in illogical surface treatments and exaggerated forms, scrolling leaves, volutes and candelabrum.

In the British garden, this meant stone arches encrusted with corals and pavilions of rustic twining roots.

In the marshmallow-esque materiality of *Ether Frolics*, Middleton exaggerates surface by filling out her garden silhouettes with the stuff of decoration. Confined within the sculptures are the flotsam and jetsam of throwaway culture: bright plastic things, google-y eyes, bits of fluff, sparkles and string. These materials, mass-produced for crafts and home decoration, are used and re-used in Middleton's work.

Video screens embedded in birdbaths and columns present another aesthetic translation of surface, "opening up the gaps between the layers of things," as Middleton puts it, reflecting the residue of Middleton's process. Long pans and slow dissolves in painterly washes capture light reflected from glitter and debris on the studio floor, highlighting the minuscule elements of the overwhelming mass of the towering sculptures.

With its ad hoc approach to materials, *Ether Frolics* recalls the "magic garden, dreamy and deranged" of Ferdinand Cheval's Palais Idéal or Simon Rodia's "imaginary landscape of slender peaks and bejeweled saucers" at Watts Tower in LA, California.

On identifiait aisément le grotesque par le traitement singulier des surfaces, les formes exagérées, les imitations de parchemins, les volutes et les candelabres. Au détour d'un jardin anglais, par exemple, on aurait aperçu des arches de pierres incrustées de coraux et de longues torsades de racines formant des pavilions d'apparence rustique.

Pour *Ether Frolics*, dont la facture rappelle de la guimauve, Middleton exagère les aspérités de la surface en tapissant ses statuettes de fragments d'objets recyclés. Elle réutilise en boucle des matériaux d'abord usinés en masse pour les passe-temps ou la décoration domestique. Ainsi détecte-t-on, dans ses sculptures, les relents de cette culture de consommation de laquelle elle extirpe sa matière première : des éclats de plastique coloré, des yeux exorbités, de la mousse rose bonbon, des brillants, de la corde nouée.

Afin de « dévoiler les espaces entre les multiples surfaces des choses », l'artiste incruste, dans les bassins d'oiseaux et les colonnes, des écrans vidéo qui font foi des processus qu'elle privilégie. Avec de longs travellings et des fondus délavés, la vidéo projette les reflets des débris étincelants qui jonchent le sol de l'atelier, proposant ainsi une autre lecture esthétique des particules qui forment l'étonnante masse des sculptures.

Avec son approche formelle *ad hoc*, *Ether Frolics* rappelle le « jardin magique, songeur et désaxé » du Palais idéal de Ferdinand Cheval, en France, ou encore « les pics étroits et les soucoupes orfévrees des paysages imaginaires » de la Watts Tower de Simon Rodia, à Los Angeles. Dans l'ouvrage *Bizarre Architecture*, Charles Jencks qualifie les projets de Rodia et de Cheval d'exemples de « juxtapositions bizarres », c'est-à-dire



In *Bizarre Architecture*, Charles Jencks identifies the projects of Rodia and Cheval as examples of "bizarre juxtaposition," which "knows it is hybrid and ugly, but it is trying to be so much else as well: humorous, rich in associations and striking. Basically, it says with so much other romantic art, 'I'd rather be interesting than good, I prefer character to beauty.'" In a similar way, *Ether Frolics* exudes what Jencks called "the enjoyment of building with left-overs," adapting parts to a new context of cultural contrast and humour.

At Versailles, Louis XIV commissioned charming sets of Aesop's animals, sculptures of villagers metamorphosing into frogs and a tribute to Apollo rising from a canal. For most of us today, such lavish and extravagant statuary is reserved for hushed museum experiences and public squares. To equip our more modest plots - backyards or balconies - we will more likely peruse aisles of plastic and cement-cast garden décor at the local garden centre.

In the newly recast classics of *Ether Frolics*, Middleton subverts our expectations of the familiar lawn ornament, calling attention to the evolution of garden furnishings as cultural form and, in the process, perhaps imagining an uglier, more striking and interesting version of contemporary garden décor.

Meredith Carruthers  
Montréal, 2008

qu' « elles choisissent sciemment de surpasser leur hybridité et leur laideur pour être humoristiques, intertextuelles et visuellement saisissantes. Comme de nombreuses œuvres romantiques, ces formes cherchent moins à mettre de l'avant leur beauté que leur caractère ». De la même façon, *Ether Frolics* incarne ce que Jencks nommait « le plaisir de construire avec des restants », adaptant les parties de son tout à un autre contexte de contrastes culturels et humoristiques.

Pour décorer les jardins du palais de Versailles, Louis XIV avait fait tailler de charmantes effigies des animaux d'Ésope, quelques sculptures de villageois se métamorphosant en grenouilles ainsi qu'un hommage à Apollon. Aujourd'hui, ce genre de statuettes somptueuses et extravagantes est relégué au silence des musées ou dans les parcs publics. Lorsque vient le temps de décorer nos espaces verts - petites cours et balcons -, il est plus probable que nous arpentions les allées d'ornements moulés de plastique et de ciment de la quincaillerie locale.

Avec *Ether Frolics*, Middleton renouvelle les formes classiques et subvertit nos attentes de l'ornement de jardin familial. Elle demande au spectateur de réfléchir à l'évolution de ces décorations en tant que forme culturelle et peut-être aussi d'imaginer une version plus laide, mais plus saisissante et plus intéressante des parures de jardins contemporains.

Meredith Carruthers  
Montréal, 2008

## Notes

Michelet, "Avenir! Avenir!," *Europe*, 73, p. 3. Quoted in Walter Benjamin, *The Arcades Project* (Cambridge, Massachusetts, and London: Belknap Press of Harvard University Press, 2002), p. 150.

Trícia Middleton in conversation with the author, August 30, 2007.

Charles Jencks, *Bizarre Architecture* (New York: Rizzoli, 1979), p. 10

See Philip de Bay and James Bolton, *Garden Mania: The Ardent Gardener's Compendium of Design and Decoration* (New York: Clarkson Potter, 2000), p. 187.

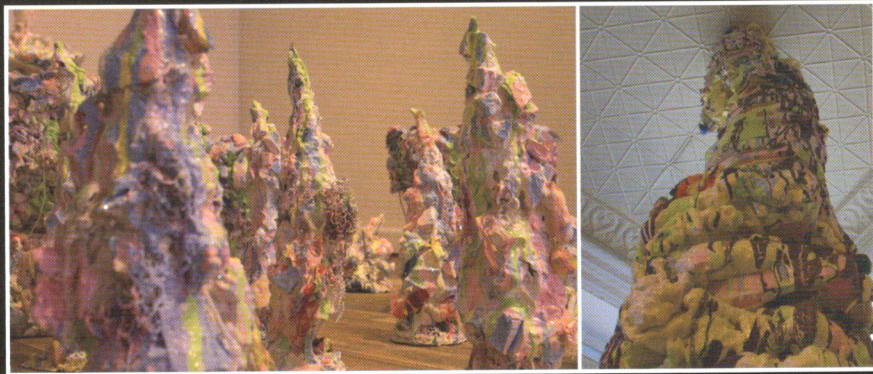
## Références

Michelet, « Avenir! Avenir! » *Europe*, 73, p. 3. Cité in Walter Benjamin, *The Arcades Project* (Cambridge, Massachusetts et Londres: Belknap Press of Harvard University Press, 2002), p. 150.

Trícia Middleton, dans une conversation privée avec l'auteure, le 30 août 2007.

Charles Jencks, *Bizarre Architecture* (New York: Rizzoli, 1979), p. 10

Philip de Bay et James Bolton, *Garden Mania: The Ardent Gardener's Compendium of Design and Decoration* (New York: Clarkson Potter, 2000), p. 187.



Photography: Corey McLean, Rise Studios



## Stephan Schulz: In between places

We may live in a global economy, but our mass culture has resulted in an increasingly splintered world. Individuality isolates us so that shared experience rarely occurs between strangers. We're separated into niches and sub-groups based on our cultural backgrounds, tastes or specialized knowledge. Though cities keep us physically close to one another, there is very little that unites random people on the street.

The artist Stephan Schulz is interested in "urban street activities where our daily goal-oriented schedules and the architecture direct our routes and actions," as he writes in his masters thesis. His work disrupts people as they travel from A to B and are in that transitional period between places. He uses the public sphere to disseminate his work to a broad audience, including people who may not intend to participate in a gallery experience.

*Drumline* is a call and response that reflects the present-day movement of people through the city. Three snare drums are installed along the side of a building on a downtown street. White surrender flags hang between each snare on flagpoles. Each drum is paired with a mechanized drumstick which is connected to air pressure tubes running perpendicular to the

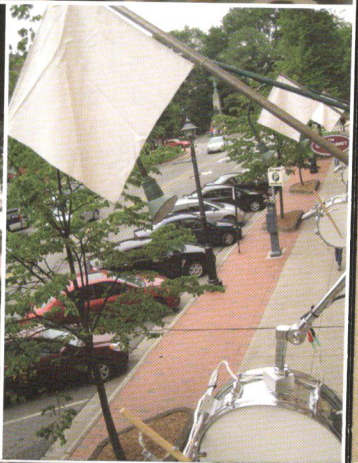
## Stephan Schulz : Entre deux lieux

À l'ère des économies mondiales, les cultures dites « de masse » engendrent des environnements de plus en plus fragmentés où l'individualisme isole les êtres. Nos sociétés s'organisent en fonction de sous-groupes définis selon leurs origines culturelles, leurs préférences ou leurs connaissances. Si les milieux urbains imposent une certaine proximité spatiale, il est néanmoins plutôt rare que de purs étrangers s'accostent dans la rue simplement pour discuter.

Stephan Schulz s'intéresse à ce qui se passe au cœur des villes, dans la rue, où les obligations d'une journée et l'architecture guident les chemins que nous empruntons ou encore les gestes que nous posons. Il cherche à interrompre les trajets des individus alors qu'ils se trouvent dans un espace de transition. Pour Schulz, la sphère publique devient un moyen de diffuser son travail auprès d'un vaste auditoire qui ne serait peut-être pas naturellement porté à connaître l'expérience d'une galerie.

L'installation *Drumline* fait écho aux mouvements naturels de la ville. Dans une rue très achalandée du centre-ville, Schulz suspend trois caisses claires à la façade d'un édifice. Entre chacun des tambours flottent les étendards blancs de la trêve, accrochés aux porte-drapeaux appartenant au bâtiment. Chacun des tambours est muni d'une paire de baguettes activée par les fluctuations de la circulation automobile à l'aide d'un mécanisme connecté à une chambre à air posée à même l'asphalte. Schulz a conçu son installation de façon à intégrer les outils gouvernementaux et l'expertise municipale servant à mesurer l'activité automobile d'un lieu donné. Ainsi, dès qu'une voiture roule sur l'un des trois tubes,

Photography: Stephan Schulz



traffic-congested street. Schulz consciously incorporated government tools in the work, using the same technology - and technical expertise - the municipality uses to monitor vehicle activity.

As a car passes, it runs over the three pressure tubes (one for each drum), sending a signal to a computer, which in turn controls the motors, making the corresponding stick strike its drum with a stiff snare hit.

Built originally for Halifax, Drumline references that port city's military tradition; the white surrender flags replace those usually in place to greet tourists marching up Hollis Street, across from the Historic Properties façade of NSCAD University. The staccato and chaotic sonic experience is a counterpoint to the noise of traffic itself, a physical and aural representation of movement on the street. After 100 hits, the composition changes from a random assortment of hits based on traffic to a pre-programmed military march, also triggered by the computer software.

As a pedestrian, the relationship between street activity and drum beats is made immediate. Most urbanites will recognize the car counting device and can't help but notice the drums beating above. Interactivity is also possible for the adventurous or knowing onlooker, who can also trigger a hit. It may not be as obvious, but one's own weight will activate the device, extending the body to a mechanical arm that beats the drum on the street.

un signal est émis et capté par un poste informatique qui à son tour active les moteurs des baguettes frappant la peau des tambours au rythme de la circulation.

Conçue à l'origine pour la ville d'Halifax, l'œuvre évoquait en outre la tradition militaire de cette ville portuaire; les étendards blancs remplaçaient ceux qui accueillent habituellement les touristes qui remontent la rue Hollis, en face de l'université des beaux-arts NSCAD. L'effet staccato causé par les déplacements automobiles, de prime abord chaotique, répercutait le bruit des véhicules et créait une représentation physique et sonore des mouvements de la rue. Après 100 coups de baguettes aléatoires, le logiciel déclenchait la rythmique d'une marche militaire programmée.

En apercevant le dispositif de comptage des voitures, tout piéton urbain comprend immédiatement la relation entre l'activité de la rue et le comportement des tambours qui battent la mesure au-dessus de sa tête. L'installation prend une dimension interactive où le spectateur averti ou aventureux pourra lui aussi déclencher le tambour. Le poids d'une personne peut en effet activer les roulements de tambour; l'œuvre devient un prolongement du corps, un bras mécanique qui agit à distance.

De la même façon, la performance *Equally distant from both sides* dépend elle aussi de l'interactivité à partir d'un prolongement du corps. Vêtu d'un trois-pièces, Stephan Schulz se rend « au travail », mais si son habit semble tout ce qu'il y a de plus ordinaire, il est coiffé d'un casque de travail jaune au sommet duquel est posée, en équilibre, une poutre de bois de 8 pieds. À chacune des extrémités de la poutre est suspendue une caméra mini dv, l'objectif pointé sur l'artiste.

*Equally Distant from Both Sides*, an absurd performance piece, is also contingent on interactivity and being an extension of the body. In it, Schulz goes "to work" on the street dressed in a three-piece business suit and a hardhat fitted with an eight-foot horizontal beam with a mini-DV camera attached to each end. The cameras record a fixed view of the artist at work from two angles.

The resulting video looks like a two simultaneous views of a first-person video game, offering a fixed perspective of the artist attempting to converse with people. He is a spectacle, a ridiculous vehicle traversing the city streets looking for people who are willing to make small talk. Conversations usually concentrate around work, and Schulz is quick to point out that he is in the midst of working, that the outfit and the conversation is, in fact, his work – both his job and his art practice. He asks people what they are doing in this interim period between places: Where are you going? Where are you coming from?

Even when people won't speak to Schulz – not surprising, considering he looks like a somewhat crazed news anchor doing "streeters," even if his demeanor is sincere and sweet– he still gets what he wants. People may not speak to him, yet strangers still congregate to talk about him, to observe and discuss the purpose of this wild get-up.

La vidéo qui en résulte montre deux points de vue simultanés de l'artiste au travail, à la manière d'un jeu vidéo. Au cours de la performance, Schulz tente d'établir des contacts et d'engager des discussions avec les gens dans la rue. Il se donne en spectacle et devient le véhicule d'un événement absurde, arpentant les rues de la ville à la recherche de personnes qui ont envie de placoter avec un étranger.

Lorsqu'il aborde des passants, les conversations tournent habituellement autour du travail, et Stephan affirme rapidement qu'il est en effet au boulot, et que cette conversation fait partie de « son travail » : à la fois son emploi et ses réalisations en tant qu'artiste. Il demande à ses interlocuteurs ce qu'ils sont en train de faire dans ce moment intérimaire : « Où allez-vous, d'où venez-vous? »

Même s'il n'arrive pas toujours à s'adresser directement aux gens – malgré ses intentions les plus sincères, il passe un peu pour une espèce de fou aux yeux de la plupart des passants –, il obtient tout de même ce qu'il veut. Sans s'adresser directement à lui, des groupes d'étrangers se forment pour parler de cet étrange phénomène, l'observer et tenter de comprendre ce qu'il fait ainsi accoutré. Schulz considère que le projet est réussi s'il vient rompre la banalité du quotidien. Il s'intéresse moins à ce que ses caméras arrivent à capter qu'à l'interaction provoquée dans les rues autrement anonymes de la ville.

Schulz cherche à nous faire sortir de notre zone de confort et à créer une brèche dans les moments d'intermédialité en remaniant la routine et le parcours tracé de nos journées.

This disruption of the banal is a success for Schulz; the point isn't to capture conversation on film, per se, but to have people interact with one another.

Stephan Schulz makes work that takes us out of our comfort zones. He shakes up places of routine and obligation and interrupts mundane moments. Cities force us to share public space, and we potentially pass hundreds of people every day. Yet quotidian tasks and a sense of individuality keep us from communicating to the person sitting next to us on the bus. Schulz's interventions in the public sphere give us common ground. They give us something to talk about.

Eleanor King  
Halifax, NS

À tout moment, nous partageons les espaces publics et côtoyons des centaines d'individus et pourtant, nos tâches quotidiennes et l'esprit des villes nous empêchent de communiquer le plus simplement du monde avec notre voisin dans l'autobus. Avec les interventions de Stephan Schulz dans la sphère publique, l'incertitude devient un terrain commun et nous donne un sujet de conversation.

Eleanor King  
Halifax, N-E

Photography: Lucas Damberg





## Biographies (Artists)

Jean-Denis Boudreau received a diploma in animation and graphic arts from the NBCC and a BFA from the University of Moncton. He is a member of Atelier Imago and of Taupe collective, in Moncton. He was short-listed for the 2007 annual Sobey Art Award.

David Diviney received his BFA from Tyler School of Art, Philadelphia and his MFA from NSCAD, Halifax. He has exhibited his work widely and has had recent solo exhibitions at the ODD Gallery (Dawson City, YK), Alternator Gallery (Kelowna, BC), Artcite (Windsor, ON), Helen Pitt Gallery (Vancouver, BC), Gallery 101 (Ottawa ON) and Axénéo7 (Gatineau, QC).

Born in Vancouver (BC), Tricia Middleton holds degrees from the Emily Carr Institute of Art and Design (BFA, 1997) and Concordia University (MFA, 2005). Recent exhibitions include Centre des art actuels Skol (Montréal, QC), Galerie Clark, (Montréal, QC), Truck Gallery (Calgary, AB), and the Art Stars 3 biennial (with Joel Taylor), Galerie SAW, (Ottawa, ON). Recent group exhibitions include, *Dé-con-structions* at the National Gallery of Canada and *Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme* at the Musée d'art contemporain de Montréal. Tricia Middleton lives and works in Montréal.

## Biographies (artistes)

Jean-Denis Boudreau a obtenu un diplôme en animation et en arts graphiques du CCNB ainsi qu'un baccalauréat en arts visuels de l'Université de Moncton. Il est membre d'Atelier Imago et du collectif Taupe, à Moncton. Il a récemment figuré sur la liste des finalistes pour le prestigieux prix annuel Sobey 2007.

David Diviney a obtenu son baccalauréat en beaux-arts de la Tyler School of Art, à Philadelphie et sa maîtrise de l'Université NSCAD, à Halifax. Ses oeuvres ont été abondamment exposées, et ses plus récentes expositions individuelles ont eu lieu à la ODD Gallery (Dawson City, Yukon), Alternator Gallery (Kelowna, C.-B.), Artcité (Windsor, Ont.), Helen Pitt Gallery (Vancouver, C.-B.), Galerie 101 (Ottawa, Ont.), ainsi qu'à la galerie Axénéo7 (Gatineau, Qué.).

Originaire de Vancouver (C.-B.), Tricia Middleton détient un diplôme de baccalauréat (Emily Carr Institute of Art and Design, 1997) et de maîtrise (Université Concordia, 2005) en beaux-arts. Ses oeuvres ont récemment été exposée au Centre des art actuels Skol (Montréal), à la galerie Clark (Montréal), à la Truck Gallery (Calgary), à la biennale Art Stars 3 (en collaboration avec Joel Taylor) et à la Galerie SAW (Ottawa). Elle a également participé aux expositions collectives *Dé-con-structions*, au Musée des beaux-arts du Canada ainsi que *Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme* au Musée d'art contemporain de Montréal. Tricia Middleton vit et travaille à Montréal.

Originally from Berlin, Stephan Schulz received a Masters in Interaction Design from the UdK in Berlin (2004) and an MFA in Media Arts from NSCAD University in Halifax (2007). Schulz is a multidisciplinary artist who uses electronic media to intervene into public space by combining elements of performance, sculpture and social interaction. He currently lives in Montreal and works for Antimodular Research, a new media art production studio headed by Rafael Lozano-Hemmer.

## Biographies (Writers)

Meredith Carruthers is a writer, curator and artist based in Montreal. She completed her MFA at Concordia University in 2004. Her recent curated exhibitions include *Montreal: Comic City* (Gallery sbc at the Montreal Biennale) and *Illumination Escapade* (Foreman Art Gallery). She is a co-founder of the independent artist / curator initiative Leisure Projects and currently works in the department of exhibitions at the Canadian Centre for Architecture.

Ray Cronin is currently the Director of the Art Gallery of Nova Scotia in Halifax and he remains an active freelance curator and writer. He has been deeply involved in the development of the Sobey Art Award. In 2001 he received the Christina Sabat Award for Critical Review in the Arts. He lives and works in Halifax, Nova Scotia.

Stephan Schulz est originaire de Berlin. Il a obtenu une maîtrise en design interactif de la UdK, à Berlin (2004) ainsi qu'une maîtrise en beaux-arts de l'Université NSCAD, à Halifax (2007). À l'aide des médias électroniques, Schulz intervient dans l'espace public entre la performance, la sculpture et les processus d'interaction sociale. Il habite actuellement Montréal où il travaille au sein du groupe Antimodular Research, un studio de production en arts médiatiques sous la gouverne de Rafael Lozano-Hemmer.

## Biographies (auteurs)

Auteure, commissaire et artiste, Meredith Carruthers habite Montréal. Elle détient une maîtrise en beaux-arts de l'Université Concordia (2004). Ses deux plus récentes expositions à titre de commissaire sont *Montréal cité bédé* (Galerie sbc, Biennale de Montréal) et *Escapade Enluminée* (Foreman Art Gallery). Elle est cofondatrice de Leisure Projects, une initiative d'artistes et de commissaires indépendants, et travaille actuellement au service des expositions au Centre canadien d'architecture.

Ray Cronin est directeur général du Musée des beaux-arts de Nouvelle-Écosse (AGNS), à Halifax, ainsi que commissaire et écrivain autonome. Il a été activement impliqué dans l'instigation du prestigieux prix Sobey pour les artistes canadiens. En 2001, il a reçu le prix Christina Sabat pour l'écriture critique en arts. Ray Cronin vit et travaille à Halifax, en Nouvelle-Écosse.

Claudine Hubert is a translator for the arts in Canada. She lives in Montreal where she is Program Coordinator for events and exhibitions at OBORO, an artist-run centre, and spends her summers in New Brunswick working on personal writing, translation and knitting projects.

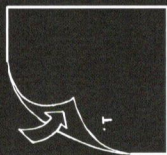
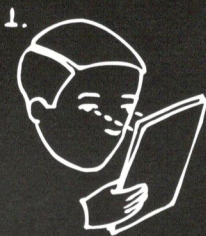
Eleanor King is a Halifax-based interdisciplinary artist who exhibits site specific installation and performance works nationally and internationally. She works at NSCAD University both as Exhibitions Coordinator at Ana Leonowens Gallery and as a teacher in the Fine and Media Arts department.

Chris Lloyd is artistic director of Third Space Gallery in Saint John (NB), which he currently manages from Montréal, where he is a technician for DHC-Art. He continues writing incessant, pestering emails to the Prime Minister of Canada in Ottawa.

Claudine Hubert est traductrice pour le milieu de l'art contemporain canadien. Elle vit à Montréal où elle occupe le poste de coordonnatrice à la programmation pour le centre d'artistes OBORO et passe ses étés au Nouveau-Brunswick où elle travaille sur des projets personnels d'écriture, de traduction et de tricot.

Eleanor King est une artiste interdisciplinaire basée à Halifax qui présente ses installations et performances in situ à l'échelle nationale et internationale. Elle est coordonnatrice des expositions de la galerie Ana Leonowens et elle enseigne au département des beaux-arts et arts médiatiques de l'université NSCAD.

Chris Lloyd est le directeur artistique de la galerie Tiers espace à Saint Jean (N.-B.), qu'il gère depuis Montréal où il travaille comme technicien pour DHC-Art. Il continue à importuner le Premier ministre du Canada chaque jour en lui écrivant des courriels sur sa vie personnelle.



## SHAPESHIFTERS

This publication is a reflection on four exhibitions held at and around  
Third Space Gallery, Saint John, NB between July 2007 and August 2008.

Cette publication rassemble des textes autour de quatre expositions ayant eu lieu à la  
Galerie Tiers-espace à Saint Jean, au Nouveau-Brunswick, entre juillet 2007 et août 2008.

vol. 1 David Diviney, From here to yonder,  
July 13 - August 25, 2007 / 13 juillet au 25 août 2007

vol. 2 Jean-Denis Boudreau, Sofa-Tête + Instructions,  
August 10 - September 23, 2007 / 10 août au 23 septembre 2007

vol. 3 Tricia Middleton, Ether Frolics,  
September 14 - October 27, 2007 / 14 septembre au 27 octobre 2007

vol. 4 Stephan Schulz, Drumline + Equally distant from both sides,  
August 15 - 31, 2008 / 15 au 31 août 2008

Artistic Director / Directeur artistique : Chris Lloyd

Design / Graphisme : Corey McLean, Rise Studios

Translation / Traduction : Claudine Hubert

Copy editing / Révision : Kate Wallace

SHAPESHIFTERS visual identity / L'identité visuelle de Shapeshifters : Rae-Seung Kang

Printed by Taylor Printing on recycled paper with vegetable-based inks

David Diviney thanks the British Columbia Arts Council and the Canada Council for the Arts  
David Diviney tient à remercier le conseil des Arts de la Colombie-Britannique ainsi que le Conseil des Arts du Canada.



BRITISH COLUMBIA  
ARTS COUNCIL  
Supporting the Arts in British Columbia

© 2009

ISBN 978-0-9782041-4-3

Photography: David Diviney



Rise Studios  
design & advertising

**PUNCH**  
productions



New Brunswick  
Nouveau Brunswick



Canada Council  
for the Arts

Conseil des Arts  
du Canada

**PICAROONS**  
Traditional Ales

**THE BARGAIN! SHOP**

Saint John  
Community  
**ARTS**  
BOARD



CONSEIL  
D'ADMINISTRATION  
**DES ARTS**  
de la Communauté  
de Saint-John

**TELEGRAPH JOURNAL**



Third Space Gallery | Galerie Tiers-espace

42 rue Princess St. Saint John, NB E2L 1K2 | [www.thirdspacegallery.ca](http://www.thirdspacegallery.ca)