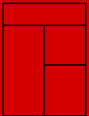


CARNATIONS

Michèle Thériault



Ces textes accompagnent
l'exposition

CARNATIONS

Philippe Hamelin

30 août –
21 octobre 2017

Commissaire
Michèle Thériault

Galerie Leonard & Bina Ellen

L'espace règne

Ji-Yoon Han

Se distinguant à peine d'un fond d'une blancheur de lait, une poche muqueuse aux contours irréguliers, visiblement *grosse*, remue; elle se contracte, se met au travail et progressivement s'entrouvre par un orifice — lequel se dilate, se déplisse insensiblement, laisse surgir d'abord un éclat de nacre rosée, puis une forme bombée, jusqu'à pondre enfin, au terme d'un long labeur, une larve bicornue, parfaitement lustrée. Non loin, c'est une forme de gousse, blanche elle aussi, qui se fend sur la longueur et s'exfolie peu à peu : dans sa valve repose un fruit oblong — à moins que ce soit une vésicule ou quelque nymphe émergeant de son cocon; quoiqu'immobile, l'organisme manifestement en pleine mutation est parcouru d'éclairs d'aurore boréale, comme s'il portait en lui les irisations de futures ailes ou écailles.

Cette ponte et cette mue entièrement générées par ordinateur, présentées chacune sur un écran, font partie de la série d'œuvres la plus récente de l'artiste montréalais Philippe Hamelin, intitulée *Vivariums* (2017). Les amateurs des bio-dômes connaissent bien ces cages en verre où les animaux sont déportés dans des décors imitant leur milieu naturel; ils savent aussi combien la magie de l'observation rapprochée d'une mante ou d'une tarentule se paie souvent de la déception que le vivant ne se donne pas en spectacle. En transplantant un tel dispositif dans l'espace potentiellement infini de l'imagerie de synthèse, Hamelin a créé quant à lui une sorte de méta-vivarium : un écosystème d'images animées qui à la fois expose et met en question les dynamiques constitutives du vivarium, entre le sujet et l'objet du regard, l'artificiel et l'organique, la mise à nu de l'intime et le retranchement dans l'énigme. Le présent texte tente ainsi d'en retracer la logique insolite mais rigoureuse, au-delà des pièces éponymes, à travers

les œuvres présentées à l'occasion de l'exposition personnelle de l'artiste à la Galerie Leonard & Bina Ellen.

Comme dans toute observation du vivant, il faut s'armer de patience et porter attention à chaque détail. Car l'animation 3D ici est aux antipodes des effets spéciaux délirants des films à grand spectacle ou des jeux vidéo. Par la reconstitution méticuleuse des moindres textures et mouvements de la vie organique, elle crée une tout autre immersion qui, à force de lenteur, de répétition et de boucles temporelles, instille subtilement dans le corps du regardeur des sensations de latence et d'hypnose, voire même de torpeur. C'est de ces paradis entièrement artificiels, métaphores de la psyché, que parfois fulgure un éclair — apparition, hallucination, mirage. Quelque chose a décroché dans la monotonie d'un polyèdre qui tournoie sur lui-même devant un fond bigarré. Quelque chose subitement fait signe, demande à être regardé — comme si vous aviez croisé l'œil luisant d'un reptile tapi dans l'ombre.

Le volume dissymétrique dans *Camouflage bureaucratique (prédateur)* (2013) ne se borne pas à tourner mécaniquement sur lui-même. Ses ralentissements et ses regains d'élan, son axe de rotation légèrement ivre, tout dans son manège semble avoir été calculé pour attirer l'œil, peut-être même le piéger. L'impression de leurre est renforcée par les motifs vermiculés qui recouvrent aussi bien l'objet que son espace dans l'écran, et débordent, hors-champ, en une tapisserie sur le mur de l'espace — réel celui-là — d'exposition. Il s'agit de motifs de sécurité d'enveloppe, qui en protègent le contenu tout en signalant l'existence même : un camouflage qui dissimule en s'exposant, qui happe le regard dans son vertige optique et lui tend un miroir comme un test de Rorschach. *Dis-moi ce que tu vois et je te dirai (peut-être) qui tu es*. Dès lors, il n'est plus si certain *qui chavire* — est-ce le polyèdre ou mon œil, ou encore l'espace zébré dont l'un et l'autre ne seraient que des reflets mobiles? Qui m'assure qu'entre l'animé et l'inanimé, qu'entre le virtuel et le réel, la différence est non pas d'essence, mais de degré?

C'est précisément une telle confusion qu'analyse Roger Caillois dans ses réflexions sur le mimétisme animal, dont le camouflage constitue l'une des fonctions principales. La confusion en question touche la distinction entre l'organisme et son milieu : dans l'article « Mimétisme et psychasthénie légendaire » (1935), l'écrivain définit le mimétisme comme « une véritable *tentation de l'espace* », soit un processus de « *dépersonnalisation par assimilation à l'espace*¹ ». *Faire comme l'autre* consisterait donc fondamentalement en un *devenir-autre* entraînant une perte d'individualité, une convergence entre le vivant et l'inerte. Pour Caillois, une telle loi de métamorphose s'applique aussi bien au règne animal qu'à ce que la psychologie humaine identifie comme les troubles de la personnalité, ainsi qu'aux opérations mimétiques induites par l'activité artistique. Si dans les œuvres d'Hamelin les formes et leur fond partagent généralement une seule et même nature numérique, la confusion persiste cependant sur l'identification de l'objet qui m'est donné à voir. *Je ne sais pas ce que je vois*.

Le camouflage n'est donc pas autre chose que ce désir d'échapper à l'emprise de l'identité. *Ne plus être soi* : perte de vitalité organique, fusion dans l'espace, transe, *ek-stase* (au sens de la sortie hors de soi). La ponte et la mue des *Vivariums* donnent à voir de tels états métamorphiques, où l'organisme est à la fois lui-même et déjà un autre. De même, la ronde sans fin de l'animation *Les amis (à l'infini)* (2014/2017) entraîne dans son ivresse contagieuse une dissolution des individualités. Plus on se laisse gagner par cette fièvre dansante et par sa pulsation monotone, plus ces corps somnambules aux crinières d'un mauve phosphorescent semblent se dépouiller de leurs traits distinctifs pour n'être plus que cela,

1. Roger Caillois, « Mimétisme et psychasthénie légendaire », *Minotaure*, no. 7, juin 1935, p. 8-9. L'écrivain développera sa réflexion sur le mimétisme notamment dans *Méduse et Cie* (Paris, Gallimard, 1960).

justement : des *dépouilles*, des enveloppes corporelles vidées de leur substance. Celles-ci se déforment en pirouettant, se gonflent, s'électrisent et s'écrasent, se dissolvent parfois dans le décor et se démultiplient d'une projection à l'autre comme les globules d'un espace-plasma aux couleurs acidulées dont elles deviennent, à l'instar des schizophrènes décrits par Caillois, « la possession convulsive² ».

Ça ressemble. À rien. Ça ressemble tout court. Cette similitude sans modèle faite pour désorienter le regard s'appuie cependant sur un substrat commun à toutes les œuvres : le transit, la translation, la transposition, c'est-à-dire ces opérations de déplacement qui initient et accompagnent les métamorphoses. *Translation* (2012) est d'ailleurs le titre d'une œuvre de la série *Sci Fi Haïkus*, où le montage alterné entre l'animation 3D et la vidéo produit des effets de transfert et de contamination réciproque. Cette transaction incessante entre les formes et entre les médiums favorise la production de ce que Walter Benjamin, à la même époque que Caillois, a évoqué sous le nom de « ressemblance non sensible » : en marge des ressemblances d'identité, il s'agit de cette faculté humaine ancienne à mettre en œuvre des correspondances à travers les règnes afin d'appréhender l'incommensurable, le sans-rapport, et de « lire ce qui n'a jamais été écrit³ ».

Scène 2 (découpage) (2014-2017) offre l'occasion d'exercer une telle faculté de *médiation*. L'œuvre semble au premier abord un rébus sans solution : une animation de synthèse explore un paysage de viandes écarlates déposées sur un carré de pelage clair ; une vidéo sonde le tumulte d'eau qui forme la traîne des bateaux ; une trame sonore orchestrale entrecoupée de silences accompagne les deux projections jouées en alternance — certains y reconnaîtront la bande originale du

2. *Ibid.*, p. 9.

3. Walter Benjamin, « Sur le pouvoir d'imitation » [1933], dans *Œuvres II*, 2000, Paris, Folio, p. 363. La formule est empruntée par Benjamin à l'écrivain Hugo von Hofmannsthal.

Mépris de Godard, les autres ressentiront comme par instinct la sensualité solaire de la musique. Face à cette installation particulièrement déroutante, il faut se faire soi-même aruspice et imiter ces devins qui dans l'Antiquité lisaient les entrailles des bêtes. À défaut d'y voir l'avenir, j'y vois pour ma part ce que je nommerais, de façon un peu barbare, une vivisection de la pulsion scopique : voilà le *désir de voir* qui anime toute perception visuelle renvoyé à son état de viande inerte et de bouillonnement primaire.

Une semblable dislocation du regard a été décrite par Jacques Lacan dans son commentaire de la célèbre anamorphose du tableau de Hans Holbein *Les Ambassadeurs* (1533) : en rompant la continuité de la représentation, cette figure informe qui flotte au bas du tableau ouvre un espace échappant à la géométrie linéaire de la perspective, un espace labyrinthique dont les repères essentiels tiennent dans ce que le psychanalyste nomme « le point lumineux — point d'irradiation, ruissellement, feu, source jaillissante de reflets⁴. » Ainsi aura-t-il fallu que le spectateur renonce à regarder le tableau de face et à en résoudre l'énigme, pour que dans l'intervalle d'une déviation oblique du regard l'anomalie se métamorphose en l'image d'un crâne. De même, l'animation dans *Scène 2 (découpage)* se déploie selon un mouvement visuel serpentin, quasi tactile : l'agrégat de viandes est approché de biais, lentement, presque avec hésitation, puis scruté sur toute la longueur d'un flanc, comme *reniflé des yeux* dans un va-et-vient qui ressemble à une caresse ; l'exploration visuelle est ponctuée par des filtres de couleur qui voilent la viande pour en dévoiler un relief ou une texture ; — et cette musique envoûtante qui

4. Jacques Lacan, *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, 1973, Paris, Seuil, p. 87. Ce n'est sans doute pas un hasard si Lacan développe sa théorie du regard en se référant lui-même aux recherches de Caillois sur le mimétisme animal.

vous entraîne malgré vous à suivre la trajectoire ondulante de ce regard amoureux⁵...

L'artiste a transformé l'espace quadrillé de l'imagerie de synthèse en un dédale, en un chatoiement d'intensités où tout semble pouvoir se retourner comme un doigt de gant et se métamorphoser en de l'*autre*. C'est un espace sans dehors ni dedans : un espace «entre», véritable *milieu* où règnent l'ambigu, le similaire et le simulacre. Dans cet intervalle, les œuvres d'Hamelin se meuvent elles-mêmes comme des points lumineux, si bien qu'elles se reconfigurent à travers le temps comme si l'artiste souhaitait qu'elles soient toujours ouvertes à de nouveaux ruissellements : d'une exposition à l'autre, les œuvres se démultiplient, se divisent, s'amputent parfois d'un fragment et se recomposent, à l'instar de ces animaux mimétiques qui s'adaptent d'un vivarium à l'autre — et épousent l'espace. Sans doute une telle plasticité répond-elle au désir que rien ne se fige, et que *l'espace règne*⁶.

5. Pour tout dire, Hamelin a minutieusement reconstitué l'éclairage et le mouvement de caméra de la deuxième scène du *Mépris*. Cependant, il s'agit moins ici de citer le film de Jean-Luc Godard que d'en faire un *masque* dont l'énigme est à peine dévoilée.

6. La formule «l'espace règne» qui donne son titre au présent texte est empruntée à Elie Faure, dont Jean-Paul Belmondo lit des extraits à voix haute en ouverture du film de Godard *Pierrot le Fou* : un point de départ, à partir duquel je me suis permis de ruisseler et de sans doute *dissembler*.

Espaces liminaux

Michèle Thériault

La scène d'ouverture du long métrage *Le Mépris* de Godard (1963) offre au spectateur une triple stratification : un travelling dans lequel on observe le mouvement de la caméra sur des rails, le caméraman et le perchiste dans le chariot roulant qui suivent leur sujet, l'actrice Georgia Moll (jouant Francesca), alors que simultanément le cinéaste énonce le générique d'ouverture. Le plan se termine lorsque la caméra se tourne et vise directement, dans un plan fixe, le spectateur/caméra — l'autre caméra, la vraie, celle qui capte ce que nous venons de voir. Une rencontre condensée et réflexive d'une narration à venir, de réalité et de fiction, d'autorité auctoriale, d'énonciation, d'image, de contexte, de travail et de réception.

Ce qui se produit dans ces quelques minutes est une articulation des différents modes du réel dans le tournage d'un film, ou plus simplement des différents types de projection qui brouillent les limites entre le monde fictif et inventé et le monde concret et physique de l'appareil de production et d'expérience. Nous sommes à une jonction, vacillant entre *l'ici* de notre visionnement et le *là* du drame mis en scène par Godard et son équipe. L'appareillage technique, en fait, l'économie même de la production cinématographique, est transformé en sujet; le passage harmonieux vers l'irréel, l'imaginaire et l'abandon au désir est compliqué.

CARNATIONS n'est pas une exposition qui opère une mise en abyme comme *Le mépris* le fait à bien des égards. Ce n'est pas non plus un film, mais on y retrouve le jeu sur les frontières entre l'intérieur et l'extérieur, la réalité et l'artificialité, et particulièrement au regard de l'animation, la réalité et la mimésis. En outre, les œuvres explorent plus spécifiquement comment le corps et la psyché, lorsqu'ils « interfacent » avec la technologie, appréhendent et négocient, non seulement le

réel, mais ce qui structure l'humain et notre constitution en tant que sujets.

L'approche de Godard est d'intérêt pour la forme de construction qu'est l'exposition — voire, cette exposition — par la résistance à plonger le spectateur directement dans le domaine de la fiction cinématographique, celui du récit d'un désir tragiquement déçu. Il persiste à empêcher le spectateur de s'associer à un espace unique, ou d'y tomber sans interruptions, en l'amenant à occuper d'autres espaces ainsi que plusieurs niveaux d'expérience et de cognition. Pendant quelques instants, le regard se fait investigateur et analytique. Une distance est imposée au spectateur dont l'espace de visionnement s'élargit. Dans le plan suivant l'espace se sera rétracté dans la scène deux du film alors que la caméra parcourt le corps de Brigitte Bardot/Camille, nu, étendu sur le lit dans les bras de son amant Michel Piccoli/Paul.

L'animation de Philippe Hamelin *Scène 2 (découpage)* (2014-2017) renvoie directement à cette séquence. Mais ici, nous sommes confrontés à une masse rouge, évoquant de la viande de manière voluptueuse, posée sur une surface blanche à texture de fourrure, cette masse étant scrutée et révélée au regard par différents angles de prises de vue (reproduisant ceux du film qui dissèquent le corps de Bardot des pieds à la tête), alors que joue une trame sonore remplie de pathos. La seule identification qui nous est possible, tissu de perceptions sensorielles et affectives, entre l'humain, l'animal et le minéral, provient, de manière mal définie, de notre inconscient. Lorsque le monticule rouge disparaît dans la projection devant nous, la trame sonore continue et un petit plan d'eau en mouvement, de forme irrégulière, apparaît projeté à gauche. Il ne fait qu'accentuer la fragmentation de notre faculté de cognition. *Scène 2* nous propulse dans une suite d'espaces sans point commun possible, mais pourtant, cette absence de repères ne diminue en rien l'attraction du champ animé sur nous — sa viscéralité et son étrange sensualité — créant un état de liminalité.

En anthropologie culturelle, la liminalité est cet état indéterminé qui se produit chez une personne dans le processus qui la conduit d'un stade à un autre, particulièrement dans le contexte d'un rite de passage¹. J'aimerais proposer que non seulement les animations de Hamelin sont conçues et opèrent aux limites de l'intégration, mais qu'elles tiennent le regardeur dans un état indéterminé, dans un espace de quasi-suspension, parce que le passage ne se réalise pas (contrairement, bien sûr à ce qui se produit lors d'un rite de passage, où il y a un aboutissement et la personne vit un changement d'état). Toutefois, parce qu'elle occupe cet état intermédiaire, la nature même de l'animation d'images de synthèse, la technologie qui permet de rendre vivant ou de produire du vivant par le mouvement et par rapport à la réalité, peut être étroitement étudiée.

Chacune des trois œuvres de la série *Sci Fi Haïkus* (2012-2017) est structurée de la même façon. Comme la forme poétique japonaise, elles sont courtes, concises et évocatrices. Une séquence vidéo d'événements se produisant dans le monde naturel (une volière remplie d'oiseaux agités et hurlants; une vue frontale d'une voie ferrée sur laquelle un train avance rapidement et un segment horizontal d'un torse aspirant et expirant), alterne avec une animation de deux prismes blancs flottant dans un vide noir en une série de mouvements qui se terminent par leur unification. Contrairement à la présentation continue de la masse rouge selon différents angles de vue,

1. Le concept de liminalité a été proposé par le folkloriste et l'ethnologue français Arnold van Gennep en 1909. L'anthropologue anglais et puis américain Victor Turner approfondira le concept.

Arnold van Gennep, *Les rites de passage* [1909], Paris, Picard, 2011. Victor Turner, "Betwixt and Between: The Liminal Period in *Rites de passage*," dans *The Forest of Symbols; Aspects of Ndembu Ritual* (Ithaca, N.Y.: Cornell Univer-

sity Press, 1967) et « *Communitas et liminalité* » dans *Le phénomène rituel : structure et contre-structure* [1969], trad. de l'anglais par Gérard Guillet, Paris, Presse universitaire de France, 1990, p. 95-128. Le potentiel contemporain de la notion de liminalité est exploré dans Agnes Horvath, Bjorn Thomassen, et Harald Wydra (dir.), *Breaking Boundaries: Varieties of Liminality*, New York, Berghahn Books, 2015.

accompagnée d'une musique romantique et enveloppante, les *Haïkus* adoptent une vue frontale de la scène choisie, qui est brusquement et à plusieurs reprises interrompue par deux formes géométriques blanches en mouvement. Il est impossible de réconcilier ces juxtapositions, qui appartiennent à des ordres radicalement différents. Dans cette situation liminale, le problème de ce qui concrètement habite la réalité et l'unité de l'être est posé : l'animé et l'inanimé semblent coexister et malgré une sorte de fusion des deux ordres évoquée par celle des deux prismes à la fin de chaque *Haïku*, leur réalisation demeure suspendue et leurs espaces infranchissables. Ce qui reste et nous habite est ce qui repose à l'extérieur du domaine de la raison : le dérangement affectif suscité par la violence et l'excès exprimés par les oiseaux hurlants; l'anxiété et l'appréhension provoquées par le train en trombe; l'hyper conscience corporelle du souffle réglé par celui émanant du torse allongé. Ces agitations externes et internes sont, à intervalles rapprochés, contrées par les prismes lisses, hyper-définis, se déplaçant dans le silence du vide noir. Pendant un instant, un seuil est presque franchi, lorsqu'ils se fondent dans le son des oiseaux, du grondement du train et de la respiration.

CARNATIONS, dans son ensemble, est l'imbrication d'une suite d'espaces, d'environnements et d'expériences temporelles, où la liminalité survient, défiant ainsi la frontière de l'espace d'exposition. En effet, l'antichambre même de la galerie, ou son vestibule, a été métamorphosée en un environnement coloré, imprégnant le visiteur d'une lueur rougeâtre. C'est le seul espace intermédiaire qui permette une transition, un seuil franchi de l'extérieur de la galerie vers le grand espace où l'œuvre *Les amis (à l'infini)* (2014/2017) occupe la grande étendue du mur. La danse frénétique du groupe, au son de la techno beat, est continue et sans répit possible. Leurs corps aveugles, colorés vert, rose et mauve, capables de torsions, de déchirements et de gestes artificiels, nous hypnotisent par leur « connectivité ». L'identification est sensorielle et émotionnelle mais reste détachée, l'évidente désincarnation repousse et

fascine. L'espace occupé par le regardeur, malgré sa force d'immersion, est l'interface très ténue où la reconnaissance et l'identification sont possibles, mais seulement comme une force extériorisée incomplète.

Vivariums (2017) propose une expérience temporelle d'un ordre différent par la présentation d'animations de transformations qui imitent la vie animale dans des processus comme l'accouchement et la mue (des formes classiques de rites de passage). Présentées sur des écrans encastrés dans une grande construction murale autonome aux formes d'un prisme, les formes organiques lentement expulsent un ver comme « être » ou s'ouvrent pour révéler une cosse allongée scintillante. L'action se déroule en temps réel et ainsi le visiteur n'est témoin que de très légers changements dans une période de visionnement normale. *Vivariums* se situe au point même où l'animation exerce son attraction sur la réalité, compromettant l'ordre du réel, nous séduisant par l'assimilation à son espace et à ses effets, tout en désorientant notre subjectivité.

Si l'espace d'exposition brouille les frontières par une suite d'espaces qui permettent l'expérience liminale, c'est principalement parce que les animations de Hamelin produisent des dis-localisations répétées causées non seulement par l'ambiguïté des mondes numériques méticuleusement construits, mais aussi par leur mode de présentation dans les cinq aires d'exposition interreliées et par leur façon de se référer les unes aux autres. Cela se manifeste dans la manière de chaque œuvre d'occuper l'espace et d'habiter les murs, dans l'effet de ces murs qui interrompent ou qui cadrent, dans l'étendue de l'image ou sa restriction, dans sa proximité ou sa distance, dans le positionnement de l'observateur, dans le type de son et son intensité et dans le degré de luminosité et d'obscurité.

La dis-localisation devient constitutive de *CARNATIONS*, en dés-ancrant la relation à l'espace, déclassifiant l'ordre et ne fixant pas de processus d'identification. De cette manière, elle introduit, chez le visiteur, un processus de réflexion sur ce que transmet, à la structuration du réel, la médiation de la

technologie numérique, sur les plans sensoriels, émotionnels et intellectuels. La distinction des catégories résulte d'un environnement qui questionne, au-delà des œuvres elles-mêmes, cette catégorie d'espace qui a pour nom « galerie ».

La liminalité et la dis-localisation peuvent être envisagées comme des processus qui définissent l'espace d'un lieu d'exposition et de programmation, comme celui de la galerie Ellen, dont le statut demeure indécis dans l'ensemble du paysage culturel. Son appartenance n'est jamais tout à fait entière au grand système culturel. En effet, c'est aussi la réalité de sa relation, parfois maladroite, avec l'université. Ni département universitaire, ni programme d'études et ni instance qui délivre des diplômes, quels sont exactement son rôle et sa fonction ? Cependant, c'est précisément là où une galerie universitaire doit ancrer sa pratique, sur le terrain instable de l'indétermination et de la distanciation qui accompagne un regard réorienté ou renversé.

Traduit de l'anglais par Ginette Jubinville

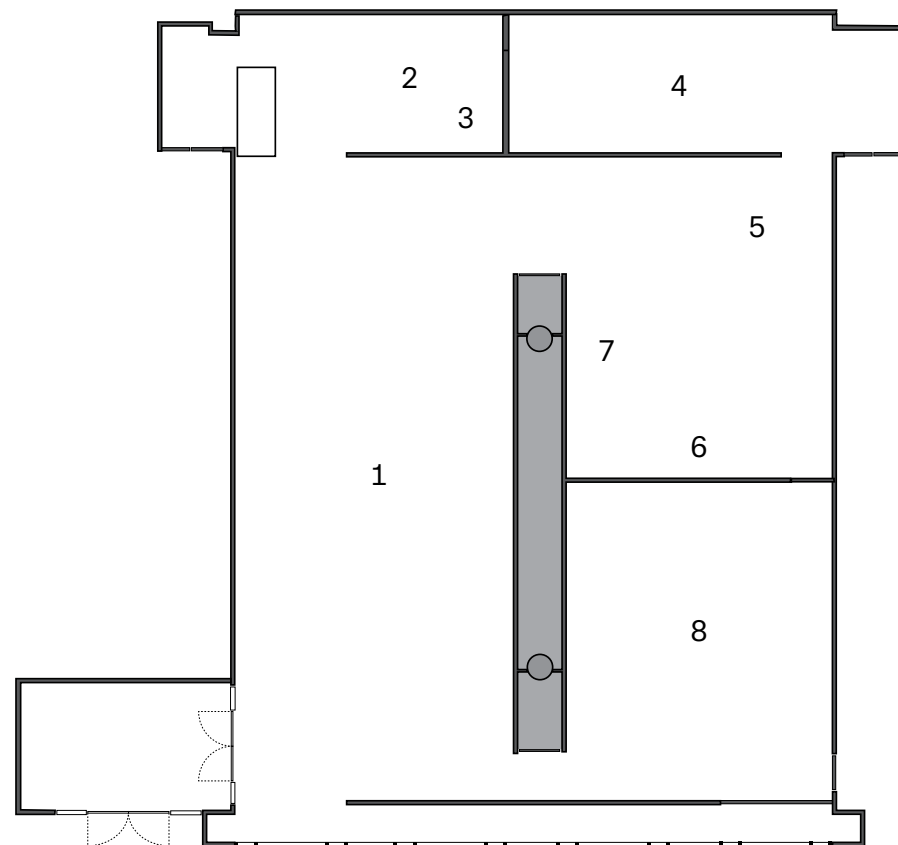
Liste des œuvres

1. *Les amis (à l'infini)*, 2014,
version multipiste, 2017
Animation d'images
de synthèse, son
Projection vidéo
Avec l'aimable concours
de l'artiste
2. *Jungle*, 2013, version
ambiante, 2017
Impression sur vinyle
Avec l'aimable concours
de l'artiste
3. *Camouflage
bureaucratique (prédateur)*,
2013
Animation d'images de
synthèse
Écran ACL
Avec l'aimable concours
de l'artiste
4. *Vivariums*, 2017
Animations d'images
de synthèse
Écrans ACL
Avec l'aimable concours
de l'artiste
5. *Sci Fi Haïkus*, 2012-
« Point de fuite », 2017
Animation d'images de
synthèse, vidéo, son
Projection vidéo
Avec l'aimable concours
de l'artiste
6. *Sci Fi Haïkus*, 2012-
« Expiration », 2017
Animation d'images de
synthèse, vidéo, son
Projection vidéo
Avec l'aimable concours
de l'artiste

7. *Sci Fi Haïkus*, 2012-
« Translation », 2012
Animation d'images de
synthèse, vidéo, son
Projection vidéo
Avec l'aimable concours
de l'artiste

8. *Scène 2 (découpage)*,
2014-2017
Animation d'images de
synthèse, vidéo, son
Projections vidéo
Avec l'aimable concours
de l'artiste

Plan de l'exposition



Design : Karine Cossette

©Ji-Yoon Han, Michèle Thériault et la Galerie Leonard & Bina
Ellen, Université Concordia, 2017

ISBN 978-2-924316-06-1

Appuis : Conseil des arts du Canada, Conseil des arts et des
lettres du Québec

Dépôt légal

Bibliothèque et Archives nationales du Québec

Bibliothèque et Archives Canada, 2017

Philippe Hamelin remercie toute l'équipe de la galerie : Nathalie Blais, Katrie Chagnon, Hugues Dugas, Jean-Louis René, Robin Simpson, Michèle Thériault et Yasmine Tremblay. Un merci particulier à Michèle Thériault pour sa confiance (son goût du risque) et sa générosité dans les échanges et la réflexion ainsi que pour sa rigueur dans l'élaboration de cette exposition. Merci à Ji-Yoon Han pour les échanges et son regard sur l'exposition. Un grand merci à Hugues Dugas pour son dévouement, sa patience et son expertise au montage de cette exposition ainsi qu'à Ivan Lasserre et Philip Kitt. Merci à Yasmine Tremblay pour la gestion sympathique des besoins techniques. Merci à Phil Hawes, Oisín Burns, Tim Sutton et le Centre for Digital Arts pour avoir permis le rendu des *Vivariums*.

Philippe tient également à souligner la précieuse assistance technique, artistique et morale de Julie Tremble dans la production des animations. Merci à Khalil Khalsi, Sophie Bélaire Clément, Vincent Leduc et les membres de ma famille pour leur soutien indéfectible et leurs conseils.

GALERIE LEONARD & BINA ELLEN
UNIVERSITÉ CONCORDIA

1400, boul. De Maisonneuve Ouest, LB-165
Montréal (Québec) H3G 1M8, Canada
ellen.artgallery@concordia.ca
ellengallery.concordia.ca