

Another Perspective

[Senne]

Brussels

Exhibition April 20 – May 7, 2023

An exhibition curated by Dominique Moulon

Dominique Moulon is an independent curator, art critic and professor. Holder of a PhD in Arts and Sciences of the Art, he is a member of the International Association of Curators of Contemporary Art (IKT) and the International Association of Art Critics (AICA).

<https://www.dominiquemoulon.com>

FOREWORD TO THE EXHIBITION:

ANOTHER PERSPECTIVE

The art of deconstruction in the digital age

With the successive arrival of personal computers and the Internet, artists have begun to deconstruct systems of representation, thus continuing what the cubist and abstract painters of the beginning of the last century had initiated. But haven't we all been affected by this change in perspective? To the point of having a privileged relationship with artworks that are the result of digital practices. Add to this the fact that such practices or uses have become so popular that they shift the lines between artists and non-artists. In its participatory version, the Internet is a perfect illustration of this decidedly collective approach to creation in this era of widespread re-appropriation of content.

On the history of art

Certain commentators in the art world have often reproached digital artworks for being endlessly duplicable. While recalling that we only know Roman copies of Greek statuary, **Oliver Laric** hypothesizes that *Versions* of the same creation do not, for all that, lose all their aura. He even goes so far as to evoke memes, which are multiplying on the Internet in their myriad interpretations, expressing our relationship to images in an era of their extreme reproducibility. The artist's sculptures materialize his thoughts because, although they are precisely the copies of original works, they are no less singular for their strange materials, textures, and colors. **Chiho Aoshima's** aesthetic is also made up of borrowings from traditional painting as well as from popular cultures. Her colorful universes appear to us like daydreams, freed of any depth. Our eyes literally glide over the surface of *Paradise*. While some visual elements, on the periphery, always bring us back to the face of this young woman with round eyes, a recurring character in the artist's representations. It is interesting to note that her tools and technical processes are like those used in the graphic industry. This, from a stylistic point of view, contributes to breaking down the boundaries between creative practices and, by extension, to eradicating any idea of a hierarchy of genres in art.

Collage and appropriation

Sara Cwynar makes no secret of her training in graphic design, although she acknowledges the constraints of the field from which she has extracted herself by turning to art via photography. In her practice of assemblage, she invokes the science of the image known as iconology - one thinks here of the art historian Aby Warburg's *Mnemosyne Atlas* - while affirming her attachment to objects that are described as kitsch. For years, the artist photographed her friend Tracy in similar poses, but in ever-changing settings. The accumulation of objects and images with which the model is associated does not fail to evoke our society of spectacle and abundance, which was already beginning to be debated in the 1970s. **Jessica Ciocci's** creations are to be considered as gateways to a collective sphere with an aesthetic of excess. She is one of the founding members of the *Paper Rad* collective who, in the 2000s, made great use of saturated nuances of red, green, and blue, in reference to the consoles and screens of their childhood. As for the *Orange Pig Hello* collage, it reflects the TV shows for kids that millennials watched. The creations of the members of *Paper Rad* participate in a form of endless remixing of the popular culture of their childhood, as if they were prolonging it by reproducing it endlessly. The series *Am I Evil?* by **Jacob Ciocci**, another founding member of *Paper Rad*, is entirely representative of the collective's aesthetic, which combines the practice of collage with the notion of excess in both plane and duration. But it also highlights the strange behaviors that the world is full of, and that the Internet reveals in its participative version. When the devil is the other, that is, the one who is different. However singular we may be, the global village allows us to recognize each other and, in the end, to group us together. The famous *YouTube* slogan '*Broadcast Yourself*' thus acts as a social link for those who, separately, could not claim to belong to any community.

Reactivating abstraction

Cory Arcangel has collaborated with *Paper Rad*, in particular when he was creatively hacking Nintendo cartridges. He has worked with many tools and services, including the *Photoshop* CS application to achieve color gradients. The titles of the prints in this series are to be considered as algorithms to be followed to the letter for those who wish to obtain these same images 'at home'. It is therefore with the most popular computer graphic software that he allows everyone to make copies by performing a sequence of actions of an extreme banality: 'click', 'drag', 'release'. The colors are *Pop*, but it is more *Ready Made* that comes to mind, considering that the gradients were indeed there in the CS version of the *Photoshop* application, but that it was a matter of freeing them to make an artwork. With the arrival of digital technology and the Internet in his studio, **Thomas Ruff** distanced himself from the camera. He did not distance himself from photography but associated it

with the pictorial. With *Substrate*, he confronts the abstraction that emerges from the excess of colored images that he unifies through blurring. In so doing, he adds a form of depth to the images that merge into the plane. With such manipulations aimed at deconstructing images to obtain only one, he replaces the darkroom with the interface with which he tests the image-material. A process that he repeats tirelessly to produce as many infinite variations as possible. For if there is one approach he has never denied, it is that of exhausting subjects through series.

Testing technology

Exonemo mistreats computer mice to gain the most complete understanding of them, as Nam June Paik once did with cathode ray tube monitors. The duo goes so far as to record the agonies of mouse cursors by subjecting them to tortures reminiscent of the *crash tests* that companies put their products through. On the Internet, the duo's video sequences have joined the ranks of YouTubers who compete creatively in destroying their electronic devices, usually without any affect. In the case of *Danmatsu Mouse*, it is the video footage of the last moments of technical objects that we see, when the final movements of their avatars - the cursors - appear to us as expressions of their own agony. Who hasn't experienced a few anguished moments before realizing that it was too late to cancel a command that would have taken an unnecessary amount of time to execute? The **JODI** members coordinate these scares during the *My%Desktop* performances they record, documenting what IT services in overly organized companies would call bad practices. In this way, the two artists attempt to push the limits of their operating system's desktop applications - as with *Mac OS 9*, which no one uses anymore - and participate in a form of media archaeology while delivering to us what is increasingly intimate, i.e., the desktops of their computers. Although *My%Desktop* first circulated within the digital art community, it is now considered a masterpiece by the Museum of Modern Art in New York, which published it in the latest edition of its *MoMA Highlights*.

Camera gaze

It is the gaze of the camera that **Guthrie Lonergan** tackles. But let's forget the connivance that directors like Stanley Kubrick or Jean-Luc Godard were able to create between their characters and the audience. For the *Artist looking at camera* sequence consists only of artists, or craftsmen, interpreting their own satisfaction at a job well done. The still or moving images gathered by professional platforms, such as Getty Images, from which all the samples come, must satisfy their clients, often companies, who in turn must satisfy their own clients who want to promote their products or services. The real common factor in all these sequences, which end up as one, is the total absence of doubt among

the protagonists! **Petra Cortright** ignores her webcam to focus on the real-time effects that her camera application offers her. She has the look of a young woman of her generation, with the difference that she is still an art student at the time of recording. Over time, this video has become emblematic of the reactivation of self-shooting - a practice initiated in the late 1960s by artists discovering the creative potential of the iconic *Sony Portapak* portable camera - by Generation Y artists who have in turn discovered the creative possibilities of *YouTube*. So much so that the MoMA has included a *VVebcam* edition in its collection.

An aesthetic of extraction

During his time with *Paper Rad*, **Cory Arcangel** literally deconstructed video games such as *Super Mario*, *F-1 Race* and *MiG-29* by Nintendo. His practice was then articulated around the suppression to keep the essential. In the case of *MiG 29. Soviet Fighter Plane and Clouds*, he preserved only a few frames of the plane and the sky. Once again, the work was there, slumbering, like a horse waiting in a block of marble for the sculptor to release it. Thus modified, the game remains recognizable, although it has lost all its gameplay. Elevated to the status of a work of art, we contemplate it, and it is now up to us to tell the story. It is impossible not to think of Roy Lichtenstein, who also extracted masterpieces, but from comic books. **Penelope Umbrico** takes her samples from platforms dedicated to photography. With *36 copyrighted Suns/Screengrabs*, the artist confronts us with multiple suns. In doing so, she adopts the curator's posture. And in these images, details catch our attention. These have *copyrights* watermarked in the image, like a desperate attempt to legally protect sunsets that, let's face it, all look the same. The Internet is thus made up of content that we would like to share with the whole world while at the same time preserving it for ourselves. When the sun, in this age of space privatisation, is fortunately still considered a common good!

The circulation of images

Paradoxically, it is in this age of extreme mistrust of images that we generally only have access to real situations through them. With his *image objects*, **Artie Vierkant** reflects on this paradox by altering the photographs of his exhibited creations before they are released. The circulation of reworked images is therefore an integral part of his artistic approach. From the shots among other alterations to the reception of the public who, not having visited the exhibition venue, do not know exactly what they are observing. Artistic creation and online mediation become one in this series where spaces, gestures and temporalities are intertwined. As exhibition curators or art collectors, we want to believe artists even in their most implausible stories. As we do when confronted with the prints of

the *Frozen Niki* series by **Olia Lialina & Dragan Espenschied**. These prints archive the content of Nikolaj Osinin's personal blog, which, according to the two artists, is one of the members of an intergalactic journey to the distant galaxies of the Magellanic Clouds. Cryogenically frozen for the occasion, his brain activity is recorded by a server at the Baikonur Cosmodrome, as it is said on his blog. Is this not an illustration of the tremendous potential of images, both to circulate and to make us travel in this third industrial revolution that artists with adventurous practices know how to document so well?

Dominique Moulon
Art critic and exhibition curator

PRÉFACE À L'EXPOSITION :

UNE AUTRE PERSPECTIVE

L'art de la déconstruction à l'ère du numérique

Avec les arrivées successives des ordinateurs personnels et de l'Internet, les artistes se sont mis à déconstruire les systèmes de représentation, poursuivant ainsi ce que les peintres cubistes ou abstraits du début du siècle dernier avaient initié. Mais n'avons-nous pas toutes et tous été affectés par ce changement de perspective ? Au point d'entretenir des relations privilégiées avec les œuvres qui sont issues de pratiques numériques. Ajoutons à cela que de telles pratiques ou usages devenus si populaires déplacent les lignes entre artistes et non-artistes. Dans sa version participative, l'Internet illustre parfaitement cette approche résolument collective de la création en cette ère de réappropriation généralisée des contenus.

De l'histoire de l'art

Certains acteurs du monde de l'art ont souvent reproché aux œuvres numériques d'être duplicables à l'infini. Tout en rappelant que nous ne connaissons de la statuaire grecque que les copies romaines, **Oliver Laric** émet l'hypothèse que les *Versions* d'une même création n'en perdent pas pour autant toute forme d'aura. Allant même jusqu'à évoquer les mèmes, qui se multiplient sur l'Internet comme autant d'interprétations qui disent notre relation aux images à l'époque de leur extrême reproductibilité. Les sculptures de l'artiste matérialisent sa pensée puisque, si elles sont à la mesure précise d'œuvres originales, elles n'en sont pas moins singulières tant par leurs étranges matériaux que leurs textures ou couleurs. L'esthétique de **Chiho Aoshima** est aussi faite d'emprunts à la peinture traditionnelle comme aux cultures populaires. Ses univers colorés nous apparaissent tels autant de rêveries sans profondeur aucune. Nos regards glissent littéralement à la surface de *Paradise*. Quand quelques éléments visuels, en périphérie, toujours nous ramènent au visage de cette jeune femme aux yeux ronds. Un personnage récurrent dans les représentations de l'artiste. Il est intéressant de remarquer que ses outils ou procédés techniques sont semblables à ceux utilisés dans l'industrie graphique. Ce qui, du point de vue du rendu, participe à abolir les frontières entre des pratiques qui

seraient plus ou moins artistiques et, par extension, à éradiquer toute idée de hiérarchie des genres.

Du collage et de l'appropriation

Sara Cwynar ne cache en rien sa formation au graphisme bien qu'elle reconnaisse les contraintes du domaine dont elle s'est extraite en s'orientant vers l'art via la photographie. Dans sa pratique de l'assemblage, elle convoque la science de l'image que l'on nomme l'iconologie – on pense ici à *L'Atlas mnémosyne* de l'historien d'art Aby Warburg – tout en affirmant son attachement pour les objets que l'on qualifie de kitsch. Pendant des années, l'artiste a photographié son amie *Tracy* avec des poses similaires mais au sein de décors sans cesse renouvelés. L'accumulation d'objets et d'images à laquelle le modèle est associé ne manque pas d'évoquer cette société du spectacle et de l'abondance qui est nôtre et qui, déjà dans les années soixante-dix, commençait à faire débat. Les créations de **Jessica Ciocci** sont, quant à elles, à considérer telles autant de portes d'entrée dans une sphère du collectif à l'esthétique de l'excès. Celle-ci compte parmi les membres fondateurs du collectif *Paper Rad* qui firent grand usage, dans les années deux mille, de couleurs saturées de rouge, de vert et de bleu, en référence aux consoles et écrans de leur enfance. Quant au collage *Orange Pig Hello*, il est à l'image des émissions des chaînes de télévision jeunesse dont les milléniaux étaient spectatrices et spectateurs. Les créations des membres de *Paper Rad* participent d'une forme de remix sans fin de la culture populaire de leur enfance, comme s'ils la prolongeaient en la déclinant à l'infini. La série *Am I Evil?* de **Jacob Ciocci**, autre membre fondateur de *Paper Rad*, est tout à fait représentative de l'esthétique du collectif associant la pratique du collage à la notion d'excès dans le plan comme dans la durée. Mais aussi, elle met en lumière ces étranges comportements dont le monde regorge et que l'Internet révèle dans sa version participative. Quand le diable, c'est l'autre, c'est-à-dire celui qui est différent. Si singuliers que nous soyons, le village global nous permet de nous reconnaître les uns les autres pour, enfin, nous regrouper. Le célèbre slogan de *YouTube*, "*Broadcast Yourself*" agissant ainsi tel un révélateur de lien social pour celles et ceux qui, séparément, ne pouvaient se réclamer d'aucune communauté.

Réactiver l'abstraction

Cory Arcangel a collaboré avec *Paper Rad*, notamment lorsqu'il pratiquait le *hacking* créatif de cartouches Nintendo. Il s'est confronté à bien des outils ou services, notamment l'application *Photoshop CS* pour obtenir des dégradés de couleurs. Sachant que les titres des tirages de cette série sont à considérer comme autant d'algorithmes à suivre à la lettre pour qui souhaite obtenir ces mêmes images "à la maison". C'est par conséquent avec le

logiciel graphique le plus populaire qu'il permet à toutes et tous d'exécuter des copies en effectuant la suite d'actions d'une extrême banalité : "cliquer", "glisser", "relâcher". Les couleurs sont *Pop*, mais c'est davantage au *Ready Made* que l'on pense, considérant que les dégradés étaient bien là dans la version CS de l'application *Photoshop*, mais qu'il s'agissait de les en libérer pour faire œuvre. Avec l'arrivée du numérique et de l'Internet dans son atelier, **Thomas Ruff** a pris ses distances avec la prise de vue. Sans pour autant s'éloigner du photographique, mais en l'associant au pictural. Avec *Substrat*, il se confronte à l'abstraction qui émerge de l'excès d'images colorées qu'il unifie par le flou. Se faisant, il ajoute une forme de profondeur aux images qui fusionnent dans le plan. Avec de telles manipulations visant à déconstruire des images pour n'en obtenir qu'une, il remplace le laboratoire par l'interface avec laquelle il éprouve le matériau-image. Un procédé qu'il répète inlassablement afin de produire autant d'infinies variations. Car s'il est une approche qu'il n'a jamais reniée, c'est bien celle qui consiste à épuiser les sujets par la série.

Éprouver les technologies

Exonemo maltraite des souris d'ordinateur pour en avoir la plus complète des compréhensions, comme le faisait autrefois Nam June Paik avec les écrans à tube cathodique. Le duo va jusqu'à enregistrer les agonies des curseurs de souris en soumettant celles-ci à de petites tortures évoquant les *crash tests* que font subir les entreprises à leur produits. Sur Internet, la vidéo du duo a rejoint celles des YouTubeurs qui rivalisent de créativité dans la destruction de leurs appareils électroniques, généralement sans affect aucun. Dans le cas de *Danmatsu Mouse*, ce sont les séquences vidéo des derniers instants d'objets techniques que l'on visualise. Quand les déplacements ultimes de leurs avatars – les curseurs – nous apparaissent comme les expressions de leurs agonies propres. Qui n'a jamais vécu de petites frayeurs avant de s'apercevoir qu'il était trop tard pour annuler une commande allant nécessiter un temps d'exécution inutile ? Ces petites frayeurs, les membre de **JODI** les coordonnent pendant les performances *My%Desktop* qu'ils enregistrent, documentant ce que les services informatiques d'entreprises trop bien organisées qualifieraient de mauvaises pratiques. C'est ainsi que les deux artistes tentent de repousser les limites des applications de bureau de leur système d'exploitation – comme avec *Mac OS 9* que plus personne n'utilise – et participent à une forme d'archéologie des médias tout en nous livrant ce qui relève de plus en plus de l'intime, c'est-à-dire les bureaux de leurs ordinateurs. Si *My%Desktop* a d'abord circulé au sein de la communauté numérique de l'art, il n'en est pas moins considéré aujourd'hui tel un chef d'œuvre par le Musée d'Art Moderne de New York qui l'a publié dans la dernière édition de son *MoMA Highlights*.

Regard caméra

C'est au regard camera que s'attaque **Guthrie Lonergan**. Mais oublions la connivence que des réalisateurs comme Stanley Kubrick ou Jean-Luc Godard ont su créer entre leurs personnages et le public. Car la séquence *Artist looking at camera* n'est constituée que d'artistes, ou d'artisans, interprétant leur propre satisfaction d'un travail accompli. Les images fixes ou animées que regroupent les plateformes professionnelles, comme Getty Images, d'où proviennent tous les échantillons se doivent en effet de satisfaire leurs clients, souvent des agences, devant à leur tour satisfaire les leurs désireux de valoriser produits ou services. Le véritable point commun à toutes les séquences qui finissent par n'en faire qu'une réside dans l'absence totale de doute chez les protagonistes ! **Petra Cortright**, quant à elle, ignore sa webcam pour concentrer son attention sur les effets en temps réel que l'application de sa caméra lui propose. Elle a l'allure d'une jeune femme de sa génération, à une différence près, car elle est encore étudiante en art au moment précis de son enregistrement. Avec le temps, cette vidéo est devenue emblématique de la réactivation de l'auto-filmage – pratique initiée à la fin des années soixante par des artistes découvrant le potentiel créatif de l'iconique camera portable *Sony Portapak* – par des artistes de la génération Y qui ont découvert à leur tour les possibilités créatives de *YouTube*. Au point que le MoMA a intégré une édition de *VVebcam* dans sa collection.

Une esthétique de l'extraction

A l'époque où il collabore avec *Paper Rad*, **Cory Arcangel** déconstruit littéralement des jeux vidéo comme *Super Mario*, *F-1 Race* ou *MiG-29* de l'éditeur japonais Nintendo. Sa pratique s'articule alors autour de la suppression pour ne préserver que l'essentiel. Dans le cas de *MiG 29. Soviet Fighter Plane and Clouds*, il ne préserve que quelques images de l'avion et du ciel. Une fois encore, l'œuvre était là, sommeillant, comme le cheval qui attend dans un bloc de marbre que le sculpteur le libère. Ainsi modifié, le jeu reste reconnaissable, bien qu'il ait perdu toute sa jouabilité. Élevé au rang d'œuvre d'art, on le contemple et c'est désormais à nous d'en raconter l'histoire. Quand on ne peut s'empêcher de penser à Roy Lichtenstein ayant lui aussi pratiqué l'extraction de chef-d'œuvres, mais de bandes dessinées. C'est sur des plateformes dédiées à la photographie que **Penelope Umbrico** opère ses prélèvements. Avec *36 copyrighted Suns/Screengrabs*, l'artiste nous confronte à de multiples soleils. Se faisant, elle adopte la posture d'une commissaire d'exposition. Et dans ces images, des détails attirent notre attention. Il s'agit des *copyrights* incrustés dans l'image, comme une tentative désespérée de protéger juridiquement des couchers de soleils qui, avouons-le, se ressemblent tous. Internet est ainsi fait de contenus que l'on voudrait à la fois partager avec le monde entier tout en les préservant pour soi-même. Quand le soleil, en cette époque de privatisation

spatiale, est fort heureusement encore considéré tel un bien commun !

La circulation des images

C'est paradoxalement en cette époque d'extrême défiance envers les images que nous n'accédons généralement aux situations du réel que grâce à elles. Avec ses *image objects*, **Artie Vierkant** porte une réflexion sur ce paradoxe en altérant les photographies de ses créations exposées avant qu'elles ne soient diffusées. La circulation d'images ainsi retravaillées fait donc partie intégrante de sa démarche artistique. Des prises de vues entre autres altérations et jusqu'à réception du public qui, ne s'étant pas rendu sur le lieu d'exposition, ne sait pas exactement ce qu'il observe. Création artistique et médiatisation en ligne ne font plus qu'un au sein de cette série où espaces, gestes et temporalités s'entremêlent. Commissaires d'exposition ou collectionneurs d'art, nous voulons croire les artistes jusque dans leurs histoires les plus invraisemblables. Comme nous le faisons face aux tirages du corpus *Frozen Niki d'Olia Lialina & Dragan Espenschied*. Ces mêmes tirages pérennisent le contenu du blog personnel de Nikolaj Osinin qui, à en croire les deux artistes, compte parmi les membres d'un voyage intergalactique en direction des lointaines galaxies des nuages de Magellan. Cryogénisé pour l'occasion, son activité cérébrale est enregistrée par un serveur du cosmodrome de Baïkonour comme son blog en témoigne. N'est-ce pas là une illustration du formidable potentiel des images, tant à circuler qu'à nous faire voyager en cette troisième révolution industrielle que les artistes aux pratiques aventureuses savent si bien documenter.

Dominique Moulon
Critique d'art et commissaire d'exposition

