

The Shivering (2019) Chukwudubem Ukaigwe

Dans *The Shivering* [Le tremblement], l'image est l'hôte et le témoin d'une intimité entre caméra et sujet. On ressent une impression de confiance et d'amitié entre l'artiste et les participants, qui sont tous des amis et qui, comme l'artiste, sont des jeunes hommes de descendance africaine. Dans le cadre, Ukaigwe met en scène une immobilité qui, en raison de la temporalité inhérente à la vidéo, se charge de vulnérabilité. Les hommes sont assis là, posés, devant un public élargi et pluriel, devant une confluence de perceptions silencieuses concernant leur identité. Alors qu'ils rendent ce regard, anticipant et peut-être appréhendant ce public invisible, l'image se brouille à cause d'un tremblement qui fait écho à la fragilité de leur expérience.

Something between my face and your face is always interesting [Une chose entre mon visage et ton visage est toujours intéressante] cherche à créer des situations de perceptibilité dans la distance virtuelle entre performeur·se et public. Vraisemblablement, l'artiste et le public fixent leurs écrans depuis la solitude de leurs foyers respectifs. Au fur et à mesure que des parties du corps de Peters se fondent dans l'obscurité de l'arrière-plan, l'écran de la personne qui regarde devient un miroir noir en mutation. Parce que la performance a été enregistrée sur un ordinateur portable, la qualité de l'image et du son est de niveau domestique et, donc, a quelque chose du quotidien. De la même manière, on pourrait dire du rythme de la performance qu'il est détendu (elle fume un joint, douilaine de la tête au son de la musique). Tout cela résiste au sous-jacent impératif de productivité du logiciel de téléconférence utilisé, lequel consolide ultimement notre identité et le capital que nous produisons ou devenons en interagissant sur Internet.

In *The Shivering*, the image is host and witness to an intimacy between camera and subject. There is a felt sense of trust and friendship between the artist and his participants, all of whom are his friends, who like the artist, are young men of African descent. Ukaigwe choreographs a stillness into the frame that, by virtue of the video's temporality, accumulates vulnerability. The men sit, posed, before an extended and plural audience, privy to a confluence of perceptions regarding their identity. As they return the gaze, anticipating and perhaps even apprehending an unseen viewer, the image is blurred by a shoking that mirrors the fragility of their experience.

Something between my face and your face is always interesting features music by Ahmed Khalil.

So Help Me Hannah [Que Hannah me vienne en aide] a débuté par une série de photographies « performalistes » de Wilke posant nue, en portant que des talons hauts et tenant un petit pistolet. Recouvertes de citations brèves de la part d'artistes et de penseurs masculins, les images théorisent le/s son corps en lien avec des systèmes de représentation et l'économie de l'art, tout en travaillant à faire de la vulnérabilité et de l'érotisme des vecteurs de connaissance. Comme performance, *So Help Me Hannah* a été présentée plusieurs fois entre 1978 et 1985 ; elle faisait appel à des caméras sur scène devant lesquelles Wilke exécutait un lent mouvement gestuel faisant l'effet d'une série de poses en continu. Toujours consciente de son image en relation avec la présence physique de la caméra et sa capacité à représenter, elle exploite le regard pour exécuter une critique incarnée, changeant ainsi son modus operandi. Grâce à un paysage sonore fait de publicités télévisuelles entrecoupées d'un texte écrit, lui aussi composé de citations, elle pousse le pari encore plus loin et, dans une arène d'idées essentiellement masculines, elle vient contrarier les manières conventionnelles de voir.

So Help Me Hannah started as a series of "performalist" photographs of Wilke posing nude, wearing only heels, and holding a small pistol. Overlaid with short phrases quoted from male artists and thinkers, the images theorize the/her body in relation to systems of representation and the art economy, while working to turn vulnerability and eroticism into vectors of knowledge. As a performance, *So Help Me Hannah* was performed a number of times from 1978 to 1985 and involved on-stage cameras for whom Wilke performed slow gestural movement that acted as a series of poses in continuum. Always aware of her image in relation to the camera's physical presence and representational capacity, she exploits the gaze to perform an embodied critique, shifting the conditions of its operation. Through the accompanying soundscape of television advertisements layered with a spoken text, again composed of quotations, she further raises the stakes in a male-dominated arena of ideas and frustrates conventional modes of seeing.

With *Something between my face and your face is always interesting*, Peters presents a performance in Live Stream, *Something between my face and your face is always interesting* [Une chose entre mon visage et ton visage est toujours intéressante] cherche à créer des situations de perceptibilité dans la distance virtuelle entre performeur·se et public. Vraisemblablement, l'artiste et le public fixent leurs écrans depuis la solitude de leurs foyers respectifs. Au fur et à mesure que des parties du corps de Peters se fondent dans l'obscurité de l'arrière-plan, l'écran de la personne qui regarde devient un miroir noir en mutation. Parce que la performance a été enregistrée sur un ordinateur portable, la qualité de l'image et du son est de niveau domestique et, donc, a quelque chose du quotidien. De la même manière, on pourrait dire du rythme de la performance qu'il est détendu (elle fume un joint, douilaine de la tête au son de la musique). Tout cela résiste au sous-jacent impératif de productivité du logiciel de téléconférence utilisé, lequel consolide ultimement notre identité et le capital que nous produisons ou devenons en interagissant sur Internet.

Originally presented as a Livestream performance, *Something between my face and your face is always interesting* attempts to create situations for perceptibility in the virtual distance between the performer and the audience. Presumably, both the performer and the audience are staring at their screens in the solitude of their own homes. As parts of Peters' body disappear into a dark background, the viewer's screen becomes a shifting black mirror. Because the performance was recorded on a laptop, the image and sound quality is consumer-grade — and in so, quotidian. Likewise, the pacing of the performance can be characterized as a kind of hangout time (she smokes a joint, bobs her head to music). It resists the imperative of productivity underwritten by the teleconferencing software employed, and that ultimately consolidates our identity and the capital we produce or become when interacting on the Internet.

Something between my face and your face is always interesting features music by Ahmed Khalil.

Èvènements

12.05 2022

Session 30 : Francisco-Fernando Granados en conversation avec / in conversation with Margaret Dragu

19.05 2022

Performances
Laurence Beaudoin Morin + Camille Rojas

26.05 2022

Performances
FATHERMOTHER / Kezia Waters & Jordan Brown + Betty Pomerleau

04.06 2022

Performance
Mathieu Lacroix

Québec

Conseil des arts du Canada

Canada Council for the Arts

CONSEIL DES ARTS DE MONTRÉAL

Montréal

Something between my face and your face is always interesting (2021) Deanna Peters/Mutable Subject

Originalement présentée sous forme de performance en Live Stream, *Something between my face and your face is always interesting* [Une chose entre mon visage et ton visage est toujours intéressante] cherche à créer des situations de perceptibilité dans la distance virtuelle entre performeur·se et public. Vraisemblablement, l'artiste et le public fixent leurs écrans depuis la solitude de leurs foyers respectifs. Au fur et à mesure que des parties du corps de Peters se fondent dans l'obscurité de l'arrière-plan, l'écran de la personne qui regarde devient un miroir noir en mutation. Parce que la performance a été enregistrée sur un ordinateur portable, la qualité de l'image et du son est de niveau domestique et, donc, a quelque chose du quotidien. De la même manière, on pourrait dire du rythme de la performance qu'il est détendu (elle fume un joint, douilaine de la tête au son de la musique). Tout cela résiste au sous-jacent impératif de productivité du logiciel de téléconférence utilisé, lequel consolide ultimement notre identité et le capital que nous produisons ou devenons en interagissant sur Internet.

Something between my face and your face is always interesting présente une musique d'Ahmed Khalil.

Originally presented as a Livestream performance, *Something between my face and your face is always interesting* attempts to create situations for perceptibility in the virtual distance between the performer and the audience. Presumably, both the performer and the audience are staring at their screens in the solitude of their own homes. As parts of Peters' body disappear into a dark background, the viewer's screen becomes a shifting black mirror. Because the performance was recorded on a alaptop, the image and sound quality is consumer-grade — and in so, quotidian. Likewise, the pacing of the performance can be characterized as a kind of hangout time (she smokes a joint, bobs her head to music). It resists the imperative of productivity underwritten by the teleconferencing software employed, and that ultimately consolidates our identity and the capital we produce or become when interacting on the Internet.

Something between my face and your face is always interesting features music by Ahmed Khalil.

Proposition I: Hands (2020) Ivetta Sunyoung Kang

Dans *Proposition 1: Hands* [Proposition 1: mains], Ivetta Sunyoung Kang emprunte à un jeu d'enfant coréen intitulé « faire apparaître l'électricité » pour offrir une partition pour deux personnes dans une exploration sensorielle coanimée. Passant des directives à la narration, les détails avec lesquels le texte décrit des sensations, comme la froideur de la main, confèrent un sens poétique aux gestes. Les sensations naissantes peuvent être attribuées à la fois à la personne qui regarde et à un « autre désincarné ». La caméra focalisait sur les mains, et qui ne passe qu'une fois sur le visage d'un sujet se sucant le doigt, glorie à cette ambiguïté. Mélange expérientiel de plaisir et de proximité, l'œuvre demande également sur un mode ludique qui voit, fait et sent. Où et quoi ?

Proposition 1: Hands Ivetta Sunyoung Kang borrows from a Korean children's game called "Make Electricity Happen," offering a score for two people to exchange in a co-facilitated sensory exploration. Shifting from instruction to narration, the detail with which the text describes sensations, such as the coldness of the hand, attributes poetic meaning to the gestures. Arising sensations can be designed as both the viewer's and a disembodied other's. The camera's focus on the hands, shifting only once to the face of a subject briefly sucking their own finger, adds to this ambiguity. An experiential mix of pleasure and proximity, the work also playfully ponders who, where, and what is seeing, doing, and feeling?

In *Proposition 1: Hands* Ivetta Sunyoung Kang borrows from a Korean children's game called "Make Electricity Happen," offering a score for two people to exchange in a co-facilitated sensory exploration. Shifting from instruction to narration, the detail with which the text describes sensations, such as the coldness of the hand, attributes poetic meaning to the gestures. Arising sensations can be designed as both the viewer's and a disembodied other's. The camera's focus on the hands, shifting only once to the face of a subject briefly sucking their own finger, adds to this ambiguity. An experiential mix of pleasure and proximity, the work also playfully ponders who, where, and what is seeing, doing, and feeling?

Avec l'aimable permission de / Courtesy of Electronic Arts Intermix. (EA) (New York)

Life's lil Bitch résulte de collaborations avec Liz Brain (Hannah Guimond et Alex Van Helvoort) pour la trame musicale d'ouverture, Allison Escobar qui a créé le 3D avatar, et Zak Tatham qui a contribué au travail vidéo.

proximité plaisir plasticité

regard sur la performance

Chaque jour, d'un seul coup, en simultané, nous consommons et produisons des images, que ce soit pour la caméra ou non. Dans une culture où l'identité est performative et où le spectacle est inhérent, regarder s'avère crucial: *regarder*, comme dans « la façon de paraître devant les autres », et *regarder* comme dans « la façon d'être témoin ». Les œuvres présentées dans cette exposition traitent la surface du corps de manière performative, comme s'il s'agissait d'une image, et la surface de l'image, comme s'il s'agissait d'un corps. Cette proximité, ce toucher et ce sujet de la matérialité sont envisagés par le prisme de termes interconnectés: la proximité, le plaisir et la plasticité.

Chaque jour, d'un seul coup, en simultané, nous consommons et produisons des images, que ce soit pour la caméra ou non. Dans une culture où l'identité est performative et où le spectacle est inhérent, regarder s'avère crucial: *regarder*, comme dans « la façon de paraître devant les autres », et *regarder* comme dans « la façon d'être témoin ». Les œuvres présentées dans cette exposition traitent la surface du corps de manière performative, comme s'il s'agissait d'une image, et la surface de l'image, comme s'il s'agissait d'un corps. Cette proximité, ce toucher et ce sujet de la matérialité sont envisagés par le prisme de termes interconnectés: la proximité, le plaisir et la plasticité.

Complicquant la trajectoire des regards, les artistes soulèvent des questions comme « qui voit, qui est vu... comment et... quoi encore ? ». Sont déployées

de nature intérieure (2020) Demi-mesure: Clara Cousineau + Marion Paquette

Deux protagonistes semblent à la fois des copies et des variations l'une de l'autre. Dans une chorégraphie référant à un atelier de travail, elles construisent, échangent et élaborent l'environnement visuel qui les enveloppe. Très esthétisé, cet environnement est également une image, une réflexion de ces figures où matériaux, couleurs et textures sont des extensions de leur subjectivité. Si l'on peut dire du décor de cette

performance qu'il est décoratif, par contre, les relations tangentielles entre les formes — la manière dont elles se touchent ou non — donnent lieu à un certain plaisir, à un alliage d'excitation et de satisfaction. Dans cette ardente pratique de création de formes, les artistes s'affirment en combinant individualité et travail.

Two protagonists appear as both copies and variations of each other. Through work-like choreography, they build, change and elaborate the visual environment that envelops them. Highly aestheticized, this environment is also an image, a reflection of these figures where the materials, colors, and textures are extensions of their subjectivity. While this performance set could be described as decorative, the tangential relationships between forms — the way they touch or don't touch — give rise to a certain pleasure, a combination of excitement and satisfaction. In this devout practice of form-making, the artists make their statement by combining the self with labor.

Two protagonists appear as both copies and variations of each other. Through work-like choreography, they build, change and elaborate the visual environment that envelops them. Highly aestheticized, this environment is also an image, a reflection of these figures where the materials, colors, and textures are extensions of their subjectivity. While this performance set could be described as decorative, the tangential relationships between forms — the way they touch or don't touch — give rise to a certain pleasure, a combination of excitement and satisfaction. In this devout practice of form-making, the artists make their statement by combining the self with labor.

Life's lil Bitch résulte de collaborations avec Liz Brain (Hannah Guimond et Alex Van Helvoort) pour la trame musicale d'ouverture, Allison Escobar pour la création de l'avatar 3D et Zak Tatham qui a contribué au travail vidéo.

Life's lil Bitch (2019) Lisa Smolkin

Dans *Life's lil Bitch* [Petite chienne de vie], Lisa Smolkin met en avant le plaisir de la couleur, de l'amitié et de l'apprentissage comme stratégie pour survivre aux matrices sociales d'un capitalisme tardif. En tant que protagoniste du récit, elle bascule entre un avatar 3D et des versions vidéos d'elle-même, revêtant à chaque fois une remarquable collection de créations de mode. Voyageant dans des paysages visuels variables et souvent fantastiques, Smolkin analyse et incarne une foule d'angoisses, notamment un trauma ancestral, des enjeux de croissance humaine et le manque d'ascension sociale. À l'intérieur d'un rendu numérique de son propre système nerveux (l'un des sites principaux du corps pouvant réagir au stress et le métaboliser), Smolkin appuie sur le bouton « proceed in a new way (procéder autrement) », suggérant que dans cet environnement se trouve la possibilité de refaçonner des récits personnels et collectifs.

Life's lil Bitch résulte de collaborations avec Liz Brain (Hannah Guimond et Alex Van Helvoort) pour la trame musicale d'ouverture, Allison Escobar pour la création de l'avatar 3D et Zak Tatham qui a contribué au travail vidéo.

In *Life's lil Bitch*, Lisa Smolkin foregrounds the pleasure of color, friends, and learning as a strategy for surviving late capitalism's social matrices. As the protagonist of the narrative, she toggles between 3D avatar and video versions of herself, each time donning a remarkable lineup of fashion pieces. Traveling through similarly shifting, often fantastic visual landscapes, Smolkin analyzes and embodies a bombardment of anxieties including ancestral trauma, human developmental issues, and the lack of upward mobility. Inside a digital rendering of her own nervous system (one of the body's main sites for metabolizing and reacting to stress), Smolkin hits the button to "proceed in a new way," suggesting that within this emneshment contains the possibility to reshape personal and collective narratives.

Life's lil Bitch includes collaborations with Liz Brain (Hannah Guimond and Alex Van Helvoort) with their opening musical track, Allison Escobar who created the 3D avatar, and Zak Tatham who contributed to the video work.

In *Life's lil Bitch*, Lisa Smolkin foregrounds the pleasure of color, friends, and learning as a strategy for surviving late capitalism's social matrices. As the protagonist of the narrative, she toggles between 3D avatar and video versions of herself, each time donning a remarkable lineup of fashion pieces. Traveling through similarly shifting, often fantastic visual landscapes, Smolkin analyzes and embodies a bombardment of anxieties including ancestral trauma, human developmental issues, and the lack of upward mobility. Inside a digital rendering of her own nervous system (one of the body's main sites for metabolizing and reacting to stress), Smolkin hits the button to "proceed in a new way," suggesting that within this emneshment contains the possibility to reshape personal and collective narratives.

Life's lil Bitch includes collaborations with Liz Brain (Hannah Guimond and Alex Van Helvoort) with their opening musical track, Allison Escobar who created the 3D avatar, and Zak Tatham who contributed to the video work.

différentes proximités: en périphérie, de l'intérieur, à distance, parfois répétées, déléguées, floues, voire inexistantes ou refusées. Ainsi, moins préoccupés par le regard de la caméra et sa domination, les artistes proposent des interactions hors de l'usuelle dualité entre le corps et l'image. Leurs performances sont à la fois une protestation et une célébration de l'acte de voir.

Le plaisir procuré par cette tension accroît le potentiel de l'œuvre à susciter des manières de voir et de faire différentes, puisque ce plaisir crée une sorte de proximité, loin de l'approche minimaliste ou en quête d'authenticité souvent associée à l'art de la performance. Au sein d'un monde d'images accaparant et en constante expansion, le plaisir s'approprie le labeur de la performance pour renégocier les termes de l'échange, à la faveur de nouvelles et singulières définitions du « réel ».

Plusieurs œuvres de cette exposition explorent les caractéristiques du moi virtuel et de l'image numérique, la manière dont individuellement nous les copions, les devenons et les multiplions. Ici, la plasticité peut être comprise comme le caractère changeant des matérialités par lesquels le moi prend forme et comme la possibilité que ce moi s'active à créer des formes. C'est une affirmation de la masse et de la matière qui implique la manière dont nous entrons en relation, et nous positionnons dans le monde qui nous entoure. Considérant l'interchangeabilité désormais

Sense and Sense (2010) Every Ocean Hughes

Tournée à la place Sergel, un square à Stockholm où se déroulent les manifestations politiques de la ville, *Sense and Sense* [Sens et sens] met en lien le mouvement corporel quotidien et celui qui initie le changement politique. Comme dans plusieurs de ses œuvres, Every Ocean Hughes s'approprie le site par la collaboration et l'improvisation. Ici, Hughes fait appel à l'artiste de la performance MPA qui réagit à la demande lui indiquant de « marcher sur le côté », en faisant avancer laborieusement la surface de son corps sur la chaussée. Dans un plan rapproché en plongée, la caméra, qui donne l'illusion au départ qu'elle se tient debout, fait un zoom arrière pour révéler l'immensité du site et, ainsi, la distance que la performeuse a encore à parcourir. Alors que son corps horizontal se déplace de manière précaire contrairement aux autres personnes qui avancent tout droit avec désinvolture, les enjeux d'un tel mouvement sont mis au jour. En même temps, l'artiste active des notions d'impossibilité comme moyen de façonner et d'articuler un imaginaire dans lequel d'autres manières de voir et de faire pourraient être rendues possibles.

Sense and Sense was filmed at Sergels Torg, a public square in Stockholm where the city's political protests take place. *Sense and Sense* brings into relationship everyday body movement and the movement that initiates political change. As is in many of their works, Every Ocean Hughes appropriates the site collaboratively and improvisationally. Here, they enlist the performance artist MPA who responds to the task of "walking on her side", laboriously inching the surface of her body against the pavement. The camera, initially creating an illusion that she is walking upright by using a close-up birds eye view, zooms out to reveal the immense scale of the site — showing the distance the performer has yet to traverse. As her horizontal body moves precariously in contrast to upright and casual walkers, the stakes of such movement are revealed. At the same time, the artist activates notions of impossibility as a way to shape and articulate an imaginary in which alternate ways of seeing and doing might be made possible.

Through a roster of augmented and technological interfaces for body imaging, *Identity templates for a disordered body* addresses identity through rehearsals of self-seeing. Opening with a staged interval of a drag-like persona, meticulously decorated with an array of viral fad references, the work then segues into the production of a plastic 3D print made from scanning the artist's body. Literally objectified and rendered into data, the artist uses the 3D modeling software as a kind of endoscope to look around inside this fleshless version of himself. Such multiplicity of forms are a means by which González-Rosás iterates otherness and the semiotic economy in which it plays out as thresholds of consumption, satiation, and resistance.

Identity templates for a disordered body addresses identity through rehearsals of self-seeing. Opening with a staged interval of a drag-like persona, meticulously decorated with an array of viral fad references, the work then segues into the production of a plastic 3D print made from scanning the artist's body. Literally objectified and rendered into data, the artist uses the 3D modeling software as a kind of endoscope to look around inside this fleshless version of himself. Such multiplicity of forms are a means by which González-Rosás iterates otherness and the semiotic economy in which it plays out as thresholds of consumption, satiation, and resistance.

Détail sur le visage reconnu (2017) Manoushka Larouche

Détail sur le visage reconnu active deux lectures possibles du mot reconnaissance en tant que manière de considérer la relation entre subjectivité et visibilité. D'abord, la reconnaissance implique une appréciation: l'artiste tape des mains de façon répétée devant son visage. Autrement dit, elle applaudit. Par la durée et la répétition, le sens inhérent à ce geste se met à dériver. La reconnaissance devient davantage une question d'identification, alors même que le mouvement de Larouche crée l'illusion d'un effet de flou, réduisant notre capacité à la reconnaître. Puisque le flou correspond normalement à l'ouverture du diaphragme de la caméra ou se fait par la suite au montage, surgit le sentiment que la limite entre le sujet et l'image, sa surface, a été rompue.

Détail sur le visage reconnu [Detail on the recognized face] activates two possible readings of the word, recognition, as a way to consider the relationship between subjectivity and being seen. First, recognition implies appreciation: the artist claps her hands repetitively in front of her face. In other words, she applauds. Through duration and repetition, the inherent meaning of the gesture drifts. Recognition becomes more a matter of identification as Larouche's movement creates the illusion of a blur effect, deteriorating the viewer's ability to recognize her. Since blur normally corresponds to the aperture of the camera, or is applied in editing thereafter, there is a sense that the boundary between the subject and the image — its surface — has been ruptured.

Détail sur le visage reconnu [Detail on the recognized face] activates two possible readings of the word, recognition, as a way to consider the relationship between subjectivity and being seen. First, recognition implies appreciation: the artist claps her hands repetitively in front of her face. In other words, she applauds. Through duration and repetition, the inherent meaning of the gesture drifts. Recognition becomes more a matter of identification as Larouche's movement creates the illusion of a blur effect, deteriorating the viewer's ability to recognize her. Since blur normally corresponds to the aperture of the camera, or is applied in editing thereafter, there is a sense that the boundary between the subject and the image — its surface — has been ruptured.

Détail sur le visage reconnu [Detail on the recognized face] activates two possible readings of the word, recognition, as a way to consider the relationship between subjectivity and being seen. First, recognition implies appreciation: the artist claps her hands repetitively in front of her face. In other words, she applauds. Through duration and repetition, the inherent meaning of the gesture drifts. Recognition becomes more a matter of identification as Larouche's movement creates the illusion of a blur effect, deteriorating the viewer's ability to recognize her. Since blur normally corresponds to the aperture of the camera, or is applied in editing thereafter, there is a sense that the boundary between the subject and the image — its surface — has been ruptured.

omniprésente de l'image et du soi, les œuvres ici réunies partent du principe que nous sommes autant des images, que les images sont de nous.

Un projet développé par Emma-Kate Guimond, sous la direction de France Choinière.

Identity templates for a disordered body (2022) Francisco González-Rosás

En faisant appel à un éventail d'interfaces augmentées et technologiques d'imagerie du corps, *Identity templates for a disordered body* [Modèles identitaires pour un corps désordonné] aborde l'identité par la répétition de visions de soi-même. Commencant par une entrevue avec un personnage drag, méticuleusement affublé de références à tendances virales, l'œuvre enchaîne avec la production d'une éprouve 3D en plastique à partir d'un scanning du corps de l'artiste. Littéralement objectifié et rendu sous forme de données, l'artiste utilise un logiciel de modélisation à la manière d'un endoscope pour explorer l'intérieur de cette version sans chair de lui-même. Cette multiplicité de formes est une façon par laquelle González-Rosás réitère l'attérite ainsi que l'économie sémiotique dans laquelle il se joue en tant que seuils de consommation, d'assouvissement et de résistance.

Through a roster of augmented and technological interfaces for body imaging, *Identity templates for a disordered body* addresses identity through rehearsals of self-seeing. Opening with a staged interval of a drag-like persona, meticulously decorated with an array of viral fad references, the work then segues into the production of a plastic 3D print made from scanning the artist's body. Literally objectified and rendered into data, the artist uses the 3D modeling software as a kind of endoscope to look around inside this fleshless version of himself. Such multiplicity of forms are a means by which González-Rosás iterates otherness and the semiotic economy in which it plays out as thresholds of consumption, satiation, and resistance.

Through a roster of augmented and technological interfaces for body imaging, *Identity templates for a disordered body* addresses identity through rehearsals of self-seeing. Opening with a staged interval of a drag-like persona, meticulously decorated with an array of viral fad references, the work then segues into the production of a plastic 3D print made from scanning the artist's body. Literally objectified and rendered into data, the artist uses the 3D modeling software as a kind of endoscope to look around inside this fleshless version of himself. Such multiplicity of forms are a means by which González-Rosás iterates otherness and the semiotic economy in which it plays out as thresholds of consumption, satiation, and resistance.

brown shades of Black [Tons bruns de Noir] et *Wait, Wait, Wait* [Attends, attends, attends] font partie d'un vaste projet de NIC Kay intitulé *#blackpeopledancingonlineinternet*. Le projet explore la manière dont les communautés noires en ligne revendiquent l'Internet comme un espace de vir visible et culturellement codé ainsi qu'un espace d'organisation politique et d'innovation.

brown shades of Black [Tons bruns de Noir] et *Wait, Wait, Wait* [Attends, attends, attends] font partie d'un vaste projet de NIC Kay intitulé *#blackpeopledancingonlineinternet*. Le projet explore la manière dont les communautés noires en ligne revendiquent l'Internet comme un espace de vir visible et culturellement codé ainsi qu'un espace d'organisation politique et d'innovation.

Dans *brown shades of Black*, défile plein cadre une séquence de nuances de brun qui contraste avec des extraits sonores tirés de vidéos prises sur Internet dont le thème sonore engage la danse Noire. De même, dans la vidéo *Wait, Wait, Wait*, les paroles les plus répétitives de la chanson *Lottery* (*Renegade*) de K Camp sont extraites et mises en valeur dans un découpage textuel et sonore.

En 2019, un clip de la chanson *Lottery* (*Renegade*) a été utilisé par Jalaiah Harmon pour chorégrapier *The Renegade*, qui est devenu la danse virale la plus influente aux États-Unis ces dernières années.

brown shades of Black and *Wait, Wait, Wait* are part of NIC Kay's broader project, *#blackpeopledancingonlineinternet*. The project explores how Black online communities claim the Internet as a space for visible, culturally coded play, political organization, and innovation.

brown shades of Black and *Wait, Wait, Wait* are part of NIC Kay's broader project, *#blackpeopledancingonlineinternet*. The project explores how Black online communities claim the Internet as a space for visible, culturally coded play, political organization, and innovation.

In *brown shades of Black*, the frame is filled with a sequence of changing shades of brown, contrasted with sound clips taken from videos thematically engaging with Black dance sonically on the Internet. Similarly, in the video *Wait, Wait, Wait*, the most repetitive lyrics of K Camp's song *Lottery* (*Renegade*) are extracted and emphasized in a written and sonic breakdown.

In 2019, a clip of the song *Lottery* (*Renegade*) was used by Jalaiah Harmon to choreograph *The Renegade*, which became the most influential viral dance trend in the US in recent years.

proximity pleasure plasticity

looking at performance

Everyday, within a single, simultaneous beat, we both consume and produce images, whether for the camera or not. In a culture where identity is performative and spectacle is the baseline, how we look remains critical: *look*, as in how one appears before others, and *look* as in a way to witness. The works presented in this exhibition performatively treat the surface of the body as though it were an image and the surface of the image as though it were a body. This closeness, this touch, and this mattering are thus considered through the interconnected cluster of terms including proximity, pleasure, and plasticity.

Complicating sight lines, the artists ask, "who is seeing, who is seen... how, and what else?" They deploy different proximities: peripheral, inside, distant, repeated, delegated, blurred, absent, refused. Less concerned with the gaze of the camera and its domination, the artists

CPA (Consistent Partial Attention) (2017) Freya Björg Olafson

CPA (Consistent Partial Attention) [APC: Attention partiel(le) constante] est une partition comprenant une vidéo et des mouvements dans laquelle l'artiste reprend des performances trouvées sur Internet où l'on voit des gens en train de danser chez eux devant la caméra. Cherchant à la fois à regarder la danse et à la reproduire, les yeux d'Olafson se détournent constamment en direction de son ordinateur qui agit à la fois comme écran et comme caméra. Malgré l'effet numérique visant à cacher l'identité des « originaux », les gens dans les vidéos semblent évoluer dans un enchevêtrement de sens dans, de théâtralité et de fantasma. Le choix de diffuser ces danses semble dire que le regard de l'autre est nécessaire au processus d'affirmation de soi. Olafson réagit amicalement à leurs danses en les accueillant dans son propre corps. Elle devient une interface inconnue pour le mouvement-soi et sa copie, proposant une réflexion sur les voies de circulation et de multiplication qui apparaissent lorsqu'un partage des images de soi-même.

CPA (Consistent Partial Attention) involves a video and movement score in which the artist re-performs found Internet videos of people dancing for the camera in their homes. Attempting to both see and do the dance, Olafson's eyes consistently return to look down at a computer acting as both the screen and the camera. In spite of the identity-concealing digital effect applied to the "originals," the people in the videos appear to move through textures of sensuality, theatricality, and fantasy. Their choice to broadcast these dances seems to reveal that having someone watching is necessary to their process of self-making. Olafson responds amicably by hosting their dances in her own body. She becomes an embodied interface for the source movement and its duplication, reflecting on the pathways of circulation and multiplication which occur when sharing images of ourselves.

CPA (Consistent Partial Attention) involves a video and movement score in which the artist re-performs found Internet videos of people dancing for the camera in their homes. Attempting to both see and do the dance, Olafson's eyes consistently return to look down at a computer acting as both the screen and the camera. In spite of the identity-concealing digital effect applied to the "originals," the people in the videos appear to move through textures of sensuality, theatricality, and fantasy. Their choice to broadcast these dances seems to reveal that having someone watching is necessary to their process of self-making. Olafson responds amicably by hosting their dances in her own body. She becomes an embodied interface for the source movement and its duplication, reflecting on the pathways of circulation and multiplication which occur when sharing images of ourselves.

CPA (Consistent Partial Attention) involves a video and movement score in which the artist re-performs found Internet videos of people dancing for the camera in their homes. Attempting to both see and do the dance, Olafson's eyes consistently return to look down at a computer acting as both the screen and the camera. In spite of the identity-concealing digital effect applied to the "originals," the people in the videos appear to move through textures of sensuality, theatricality, and fantasy. Their choice to broadcast these dances seems to reveal that having someone watching is necessary to their process of self-making. Olafson responds amicably by hosting their dances in her own body. She becomes an embodied interface for the source movement and its duplication, reflecting on the pathways of circulation and multiplication which occur when sharing images of ourselves.

Alone with the cat in the room (2018) Wan Yi Leung

Alone with the cat in the room [Seule avec le chat dans la pièce] capte l'artiste Wan Yi Leung en train de battre un homme anonyme dans une pièce sombre. S'étant rencontrés en ligne sur le réseau SugarDaddies, annoncé comme étant « l'endroit où tu peux être entièrement honnête à propos de qui tu es et de ce que tu veux », ils s'entendent pour qu'elle le batte trois fois par semaine pendant trois mois. Mais, sans cette information hors champ, la relation entre l'artiste et le participant suscite des questions sur le pouvoir, la transaction et le plaisir: Qui travaille pour qui? L'artiste regarde directement la caméra et, par extension, le public, mélangant ainsi à mal les présomptions potentielles à propos de son contrôle de l'image et du rôle qu'elle y joue.

Alone with the cat in the room documents the artist Wan Yi Leung beating an anonymous man in a dark room. Having met through the online dating network SugarDaddies, advertised as "the place where you can be completely honest about who you are and what you want," they agree the public will bat him three times a week for three months. But without this out-of-frame information, the relationship between the artist and the participant elicits curiosities concerning power, transaction, and pleasure: who is working