

**CLAIRE  
ASTIER / TIME  
CAPSULE**

**PAOLA  
BONINO /  
FROM 199A  
TO 199Z**

**GIULIA  
BORTOLUZZI**

**SELMA  
BOSKAILO  
/ ARCANA  
IMPERII -  
HIDDEN  
REALMS OF  
POWER**

**NERINGA  
BUMBLIENĖ**

**ANNA  
TOMCZAK /  
MIMICRY**

# CLAIRE ASTIER / TIME CAPSULE

« L'histoire des idées ne devrait jamais être continue, elle devrait se garder des ressemblances, mais aussi des descendances ou filiations, pour se contenter de marquer les seuils que traverse une idée, les voyages qu'elle fait, qui en changeant la nature ou l'objet. »<sup>1</sup>

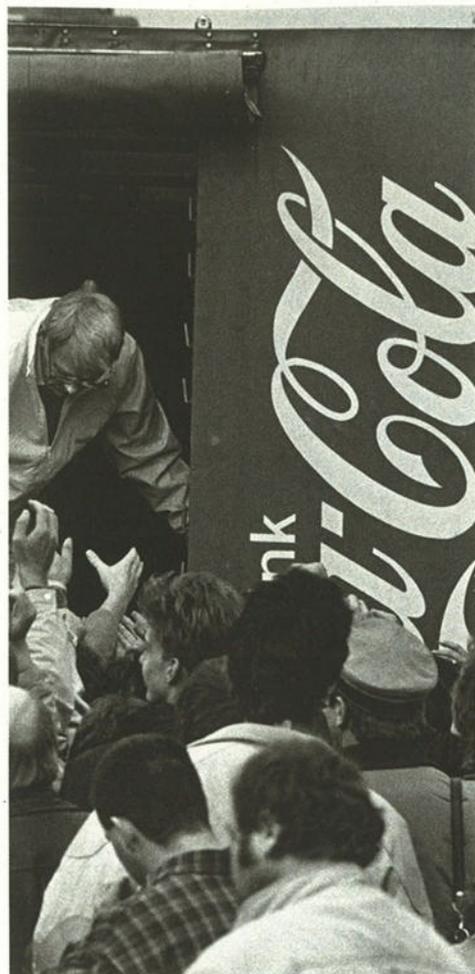
Gilles Deleuze, Félix Guattari,  
Mille Plateaux

## SÉQUENCES D'UN FLUX

L'une des manières d'envisager une exposition consiste à définir son cadre : un lieu et une temporalité. Ici et maintenant. Mais d'ores et déjà le cadre vacille : de quel « ici et maintenant » s'agit-il ? D'où proviennent les idées, les situations qui viennent affecter les volumes, les espaces auxquels elles donnent forme ? Comment apprécier l'impact du temps sur notre compréhension de leur contexte originel ? Quelles relations l'exposition entretient-elle avec cet « ailleurs » des œuvres ?

Durant les années quatre-vingt-dix, les artistes européens n'ont cessé de dépouiller l'exposition de son cadre afin d'en montrer les arcanes, les modes de production et d'en déjouer certains protocoles, tout en révélant ses liens à un contexte précis. Smells like teen spirit mais les sensations en ont été à jamais perdues. Pour exposer aujourd'hui les œuvres des années quatre-vingt-dix, telles qu'elles avaient été produites par leur contexte, il faudrait regarder le monde avec les yeux d'un autres, celui qui se serait laissé imprégner par les idées de ce temps-là.

Dans l'œuvre de Liam Gillick, s'éloigner de l'objet sécurisant qu'est le cadre (protocoles, mise en place de situations ou chaînes de production) ou la plate-forme (tables, discussions, événements) permet d'observer la récurrence de formes qui, au fil des expositions, entretiennent des liens non de gémellité mais de proximité. Leurs titres subissent des variations d'une exposition



Deux jours après la chute du Mur, en novembre 1989, les habitants de Berlin-Est se rendent dans la partie ouest de la ville, où Coca-Cola procède à une distribution de ses sodas. ©Rue des Archives / Süddeutsche Zeitung

## PLAN : HISTOIRE

Il y eut un premier jour mais s'agissait-il d'un début ?

Au tour de la table, six jeunes femmes siègent : Lituanie, Pologne, Bosnie, Italie, France. Leurs provenances incarnent déjà des situations de part et d'autre d'une Histoire.

Les protagonistes à l'origine de ce rendez-vous ne sont pas ici.

L'un est à New-York et s'apprêtera bientôt à les retrouver. Il est le sujet de cette rencontre et son absence dans cette pièce constitue déjà une idée : celle de la mise en place d'une situation sans pour autant que le sens en soit préalablement défini.<sup>2</sup> Il sera dans un premier temps le centre silencieux, ménagera les espaces vierges, la table des négociations (aussi grande que possible). Il laissera les commentaires s'aventurer et résonner dans la brillance hygiéniste des ensembles mobiliers conçus pour la discussion tandis que les hypothèses s'échafauderont, recouvrant, pénétrant peu à peu les formes qu'il a produites. En ce sens il sera une surface fonctionnelle car la conscience de son silence impulsera et réclamera de la production de discours.

à l'autre tandis que leurs formes initiales se modifient, s'effacent ou réapparaissent (Prototype Erasmus Table #1 à #3<sup>2</sup>, Three perspectives and a short scenario<sup>3</sup>). Si elles ne se maintiennent pas en termes de formes ou de processus, elles appartiennent néanmoins à la même série et s'adaptent aux cadres dans lesquels elles s'imbriquent (« a frame within a frame ») en y fabriquant des situations qui rendent effective la singularité d'un contexte, tel que celui de La Fête au quotidien<sup>4</sup>. Si ces œuvres forment une série, c'est parce qu'elles confèrent au contexte la même fonction : celle de décider de leurs conditions d'apparitions. Ainsi l'œuvre fait résonner en chacune de ses occurrences les transformations du contexte qu'elle s'emploie à révéler : sa capacité d'absorption de ses données précédentes, son histoire, ainsi que son mécanisme de réajustement. C'est pourquoi chaque évocation de l'œuvre peut être entrevue comme une réplique, copie ou contrefaçon réalisée à partir d'autres objets que les objets originels dans le but de conserver un lien perceptible parfois ténu et étrange avec le passé. Ces survivances ou rémanences d'une exposition à l'autre sont des points d'appui pour la pensée ; de version en version, elles agissent comme les fantômes d'une Ève Mitochondriale, hypothétique ancêtre de la lignée. La reconnaître ou la trouver permettrait en principe de décomposer le sens de la série et d'en recomposer l'abécédaire des différentes versions.

L'œuvre constitue ainsi un flux maintenu par chacune de ses occurrences, un devenir ; notion que Deleuze et Guattari introduisent ainsi : « on se gardera d'établir une série imaginaire qui les réunirait, on cherchera plutôt le terme qui rend effective une équivalence de rapports. [...] Bref, l'entendement symbolique substitue à l'analogie de proportions, une analogie de proportionnalité ; à la sérialisation des ressemblances une structuration des différences ; à l'identification des termes une égalité de rapports ; à l'imitation d'un modèle original, une mimésis elle-même première et sans modèle ». Ils précisent que « le devenir ne produit pas autre chose que lui-même. C'est une fausse alternative qui nous fait

Le second est à Lyon, c'est le Critique. Il souhaitera parfois l'arrêt des discussions et parviendra peut-être à influencer le moment de la stabilisation des idées. Il s'essayera aux négociations.

## GRENOBLE 2014

Autour de la table, les six personnages se placent et déjà se dessine une zone. « Pour moi cela explique certainement le désenchantement de notre génération » dit l'une, « mais pour nous la chute a consacré la réalisation de notre utopie : passer de l'autre côté » dit la seconde. « L'Histoire est une fiction, elle ne me concerne pas. En fait, je ne suis pas très intéressée par la politique » commente la troisième, « mais la Révolution ? L'Histoire est le produit des avancées sociales dans lesquelles nous nous inscrivons aujourd'hui. Il y a une réalité historique », conteste la quatrième. D'un geste de la main, la troisième balaie les miettes du petit-déjeuner tombées sur la nappe. Elle mange uniquement des mandarines au réveil. Elle se souvient que dans son pays, Noël était brusquement annoncé par l'unique apparition annuelle de fruits sur les marchés.

« Tu vois de quoi je parle, poursuit la quatrième, la guerre civile dans ton pays, c'est l'affrontement de deux fictions de soi et ça nous concerne la définition de l'Histoire » lance-t-elle à la cinquième restée silencieuse.

« Ce n'est pas une guerre civile, c'est une invasion » lui répond la cinquième qui habite désormais entre deux frontières : l'ancienne, la rivière dont le pont a été détruit, et la nouvelle, délimitée par les grands boulevards. Durant l'invasion, ses parents l'ont envoyée en Croatie, chez ses grands-parents.

« Mais pourquoi serait-ce une comédie ? » dit la sixième. Je trouve ce film un peu violent même si je pense que dans la lutte pour leurs droits, certains groupes ont fait acte d'une violence légitime ». « Crois-tu réellement en ces images ? Et si oui, quelles fonctions jouent-elles dans le récit ? »

« Paris, Foucault, Derrida, Deleuze, ... » lance la première, « Liberté, égalité, fraternité » reprend la troisième.

## PARIS 2014

« Demain je vais aux Tuileries. Tiens, c'est l'image que j'avais de la France avant d'arriver. C'est peut-être l'image que j'en garderai d'ailleurs » dit la troisième. « Ce sont les jardins de la

dire : ou bien l'on imite, ou bien on est. Ce qui est réel, c'est le devenir lui-même, le bloc de devenir, et non pas des termes supposés fixes dans lesquels passerait celui qui devient.»<sup>6</sup>

Les œuvres de Liam Gillick ne fonctionnent pas comme une série dont les liens entretiendraient des rapports de proportions sur une trajectoire linéaire. Il s'agit plus précisément d'idées qui mutent et se réadaptent à chacun de leurs sauts. Leurs intervalles, cet entre-deux qui n'a pas de nom, sont pris en charge dans les rapports de proportionnalités que l'œuvre articule d'une version à l'autre. En faisant jouer ces rapports, Liam Gillick nous propose de regarder non pas ce qui se transforme mais comment ça se transforme.

Ce flux est nourri de concepts ou de modèles issus de l'Histoire, des sciences, de la littérature, du divertissement que Liam Gillick fait jouer et rejouer jusqu'à ce qu'ils montrent leurs limites, anéantissant toute possibilité d'être à nouveau actifs ou exposés, mais laissant place à leurs variations contemporaines. De cette manière, à travers l'ensemble de ses occurrences l'œuvre agence et articule l'Histoire, c'est-à-dire des scénarios que la société se propose à elle-même et que les formes relatent et soutiennent dans leurs traductions successives.

En ce sens, l'œuvre est exponentielle, puisque sa structure est métonymique et évolue au fil des expositions. Les protocoles et scénarios propres à chaque variation de l'œuvre fait qu'elle possède en elle-même la possibilité d'une suite. Elle constitue et aménage des lignes de fuite qui redéfinissent son territoire et qui appréhendent l'influence et la fonctionnalité, la déchéance et l'oubli des idées en leurs temps.

Ainsi considéré, le moment de l'exposition est une variation de l'Histoire, un moment de fiction qui correspond à la décision de l'artiste d'arrêter le flux de la pensée ou de rompre des échanges entre les différents collaborateurs ou protagonistes en une stabilisation transitoire. Il suspend ainsi le

Cour et l'espace idéologique du roi » remarque la quatrième.

« Il y a une exposition de Nika Autor au Jeu de Paume, inspirée par les films propagandistes de gauche, leur montage, le pouvoir direct et indirect, qu'elles exercent sur leur temps et l'histoire. Elle sonde l'héritage de la forme cinématographique du film d'actualité et suit les méandres historiques de ses métamorphoses jusqu'à aujourd'hui, dans le contexte d'un vécu obsédant : les changements radicaux provoqués par la dislocation de l'ex-yougoslavie.»<sup>8</sup>

« La Prise des tuileries a consacré en 1792 la révolution de 1989 » continue la quatrième. « Tiens, ça a l'air intéressant » commente la sixième.

#### UKRAINE 2014

« Tu as vu que la France n'a pas rompu ses accords commerciaux avec la Russie » sourit la première, « La Russie n'envahira jamais la Crimée, ils ne peuvent pas faire ça. Il y a une stratégie internationale » défend la quatrième. « Come on, il fait ce qu'il veut », soutient la première, « mon frère a hésité entre l'art et l'armée, il a choisi l'armée », poursuit-elle. « Il vient de recevoir son avis de mobilisation. Poutine peut nous envahir aussi ». « S'il continue à annexer nos pays, L'Ecole contiendra plus de Russes à la fin de l'année qu'il n'y en a eus jusqu'ici... » marmonne la seconde. « Ce serait cohérent avec le marché de l'art » ricane la sixième.

processus, provisoirement et de manière subjective, afin qu'il soit apte à maintenir cet intervalle dans un lien dialectique au monde et à l'histoire des idées. L'exposition donne alors forme à ce devenir inachevé. Si au sein de chaque version de l'œuvre, Liam Gillick fige une étape de ce devenir et propose au spectateur un « ça a été » de la pensée, une représentation du « juste avant », une autre de ses caractéristiques est de ne jamais rien dire de la nature de ce moment. Cette absence de définition est une proposition d'occupation.

**Nous prendrons le postulat suivant : la version d'une Histoire appelée « point » et située sur un plan, dépendante et déterminée par deux éléments, un angle ou une perspective ainsi qu'une distance géographique, symbolique, politique. D'après ce postulat, chaque coordonnée est relative au repère du plan (0,0).**

**Ce modèle oppose au centre originel et structurant, une multitude d'autres points dont la position, ou le point de vue, est définie par leur distance au centre. Plus le temps passe, plus cette multitude de points et les distances intermédiaires se multiplient, amenant le centre définitif à n'être plus que le produit de ses**

Nous, les six personnages, sommes déjà dans un cadre scénarisé, réunis pour penser de manière synchrone durant un temps limité à partir d'une situation donnée. Cette situation a déjà eu lieu il y a 20 ans, elle a déjà eu lieu il y a deux ans, elle a eu lieu de multiples fois en réalité, mais chacune de ses réactivations répond à des nécessités et à un contexte différent. A l'espace de collaboration prévalant dans les années 90, succède aujourd'hui l'espace de négociation. Il constitue cette dimension où les versions de l'Histoire se répondent et se court-circuitent. Il nous parle de l'utopie d'un commun, c'est-à-dire de la possibilité de construire hypothétiquement un esprit-miroir du temps. L'espace de négociation semble pourtant être tout autant cette tentative de définition que sa conjuration afin d'en ménager toujours la potentialité du point de fuite, d'une suite, celle d'un autre devenir. Dans cette perspective, les collaborateurs de Liam Gillick, les personnages du scénario, les commissaires de l'exposition, jouent le rôle de bêta-testeurs. En se prêtant au jeu, ils travaillent l'espace de leurs discussions et viennent à nouveau tester la validité des postulats de l'œuvre : l'espace du commun est-il toujours fonctionnel ? Est-il productif ? Permet-il la création ? Notre jeu a consisté à envisager l'espace comme l'expérience de proximités multiples, distances et points de vue par rapport à l'Histoire, afin de créer les modalités de notre autonomie. En nous réappropriant l'espace de négociation fabriqué par Liam Gillick, nous l'avons transformé en un acte illocutoire<sup>9</sup> qui « ne présuppose ni ne fabrique une unité mais fonde ou institue une série de débats sur la nature du peuple et sur ce qu'il veut » selon Judith Butler. Elle précise : « ce qui ne veut pas dire qu'ils sont tous d'accords mais seulement qu'ils comprennent que l'autoformation (self-making) est un processus collectif et partagé. »<sup>10</sup> Ce jeu est notre version de leur Histoire.

différentes versions. La notion de temps est relative aux phénomènes qui le traversent. En ce sens il est possible de dire que dans un même espace, plusieurs conceptions du temps pourraient être simultanément adoptées par différentes personnes. Quel espace peut-il permettre l'articulation de ces distances ?

1. Gilles Deleuze, Félix Guattari, Capitalisme et Schizophrénie 2 – Mille Plateaux, Les éditions de minuit, Paris, 1980, p. 288.

2. Prototype Erasmus Table #1 (Bourgogne), 1994, Prototype Erasmus Table #2 (Gent), 1994, Prototype Erasmus Table #3 (London), 1995.

3. Three perspectives and a short scenario, Witte de With, Rotterdam, Kunsthalle Zurich, Kunstverein, Munchen and the MCA, Chicago, 2008-2010.

4. La Fête au quotidien, 1996, MAGASIN-CNAC, Grenoble.

5. Ibid. p.289

6. Ibid. p.291

7. « Nous préférons voir notre processus de travail relié à une nécessité de redéfinition constante des sujets lorsque des micro-conclusions deviennent signifiantes, et les disséminer dans tout laps de temps donné, plutôt que de les économiser en vue d'une fin » in Liam Gillick, L'île de la discussion – Le Grand Centre de Conférence, Paris / Dijon, Les presses du réel – domaine Écrits d'artistes – Hors série, 1998.

8. Extrait du communiqué de presse de Nika Autor au Musée du Jeu de Paume, Paris, Film d'actualités – l'actu est à nous. Satellite 7. Une proposition de Nataša Petrešin-Bachelez, du 11 février au 18 mai 2014.

9. John Langshaw Austin, How to do things with words, Editions J.O. Urmson et M. Sbisá, Harvard University Press, 1962, Trad. fr. Quand dire c'est faire, Paris, Le Seuil, 1970.

10. Judith Butler, Nous, le peuple : réflexions sur la liberté de réunion in Qu'est-ce qu'un peuple ?, Paris, La Fabrique éditions, 2013, p. 59.

# CLAIRE ASTIER / TIME CAPSULE

"The history of ideas should never be continuous; it should be wary of resemblances, but also of descents or filiations; it should be content to mark the thresholds through which an idea passes, the journeys it takes that change its nature or object".<sup>1</sup>

Deleuze G. and Guattari F.,  
A Thousand Plateaus

## SEQUENCES OF FLUX

One way of comprehending an exhibition is to define its framework: a place, a time, a here and now. But now even that framework itself is rickety – which "here and now" are we talking about? Where do ideas originate, these situations affecting volume, the spaces they shape? How do we appreciate the impact time has on our understanding of their original context and hence, what relationship does the exhibition have with this "elsewhere" in works of art?

During the nineties, European artists constantly sought to deconstruct the exhibition from its framework, revealing its mysteries and modes of production while unravelling certain protocols, highlighting links to a precise context. Smells like teen spirit even though the spirit has been lost forever. To exhibit art produced in the nineties today in a similar way as it was at that moment, we have to look at the world through someone else's eyes, infused with the ideas of that time.

Distancing yourself from the seemingly reassuring framework (protocols, sets or assembly lines) or the platform (round tables, discussions, events) in Liam Gillick's work allows you to observe the same recurring forms throughout his exhibitions, maintaining links, not through twinning, but of proximity. Their titles vary from one exhibition to another while their initial forms change, disappear or reappear (Prototype



Two days after the fall of the Berlin Wall, in November 1989, the inhabitants of East Berlin went to the Western part of the city, where Coca-Cola was distributed. © Rue des Archives / Süddeutsche Zeitung

## PLAN: HISTORY

**There was a first day. But was it the beginning?**

**Seated around a table are six young women from Lithuania, Poland, Bosnia, Italy, France. Their origins alone embody different facets of history. The protagonists behind this meeting are not here.**

**One is in New York and will soon be joining them. Subject of this meeting, his absence has been the catalyst of an idea: establishing a situation without its defining its meaning beforehand.<sup>7</sup> At the beginning, he will be the silent centre, arranging the empty spaces, the negotiating table (as big as possible). He will let comments fly echoing in the hygienist brilliance of the furniture specially designed for discussion, while ideas will bubble up, imbuing, gradually permeating, the forms he produced. Thus he will become a functional surface as awareness of his silence will be the impetus for discourse.**

**The other is in Lyon; he is the Critic. From time to time he will want a**

Erasmus Table #1 to #3,<sup>2</sup> Three Perspectives and a short scenario<sup>3</sup>). Even without maintaining original forms or processes, they nevertheless belong to the same series. They change according to the frames they fit into ("a frame within a frame"), fabricating situations that render the singularity of a context (Everyday Holiday<sup>4</sup>) effective in daily life. What makes these works a series is that they attribute the same role to the context – that of deciding their appearance. In each of its transformations the artwork echoes what it strives to reveal – its ability to absorb existing information about the work and its history, as well as its readjustment mechanisms. This is why each version of the work may be seen as a replica, copy or imitation made from different objects than the originals to maintain a discernible, if at times tenuous and strange, link to the past. These survivals or reminiscences from one exhibition to another drive our thinking; from version to version they act like the ghosts of a mitochondrial Eve, hypothetical ancestor, line founder. Recognizing or finding her should in theory allow the meaning to be deconstructed, reconstructing an A-Z guide to the different versions.

The work, through its different variations, constitutes a constant flux, a becoming, ideas first introduced by Deleuze and Guattari: "We should be wary of seeing some imaginary series that unite them, but rather look for a term to best render their balanced relationships (...). In short, symbolic understanding replaces the analogy of proportion with an analogy of proportionality; the serialization of resemblances with a structuration of differences; the identification of terms with an equality of relations; the imitation of a primal model with a mimesis that is itself primary and without a model."<sup>5</sup> They further state that: "A becoming lacks a subject distinct from itself; either we imitate it or we are it. What is real is the becoming itself, the act of becoming, rather than supposed fixed terms through which what is becoming will cross."<sup>6</sup>

Liam Gillick's art doesn't just operate as a series of links with relative proportions along a linear trajectory. Rather it is more a question of ideas mutating and readapting after each transition. These intervals, this nameless in between, are dealt with by the relative proportions used in different versions of the work.

halt in discussions and will perhaps have some influence when the ideas become more concrete. He will try negotiating.

## GRENOBLE 2013

The six people are seated around the table and already contours have been traced. "To my mind that surely explains the disenchantment of our generation" says one of them, "but for us the fall consecrated our utopia: get to the other side" says a second.

"History is fiction, it doesn't concern me. I am not, in fact, very interested in politics" comments the third, "but the Revolution? History is the product of social advances which we find ourselves in today; there is a historical reality" argues the fourth one. With a quick move, the third brushes away the crumbs from breakfast, scattered on the tablecloth. She only has satsumas for breakfast. She remembers that in her country, Christmas was suddenly announced by the only annual appearance of the fruit in the markets.

"You know what I'm talking about" continues the fourth, "civil war in your country is the confrontation of two fictive selves and it concerns us, this definition of history" she shoots at the fifth, still silent. "It isn't a civil war, it's an invasion" retorts the fifth who now lives between two borders: the old one, the river whose bridge was destroyed, and the new one surrounded by the main boulevards. During the invasion, her parents sent her to Croatia, to her grandparents.

"But why would it be a comedy?" asks the sixth. "I find this film a bit violent even if I think that in the struggle for their rights, certain groups have used legitimate violence." "Do you really believe these pictures? If so, what roles do they have in the story?"

"Paris, Foucault, Derrida, Deleuze..." retorts the first, "Liberty, equality, fraternity" takes up the third.

## PARIS 2014

"Tomorrow I'm going to the Tuileries. It is the image I had of France before coming here. Besides, it's maybe the only that I'll keep" says the third. "They are the courtyard gardens and

Playing with these relations, Liam Gillick invites us to see not what is changing, but how it is changing.

This flux draws on concepts and models from history, science, literature and entertainment. Liam Gillick plays with these, stretching them to their limits, eliminating any possibility that they ever be used or exhibited again, making space for their contemporary variations. Thus, in all its different occurrences the artwork designs and complements history, rummaging through the world, in other words the scenarios that society offers itself, and that the forms, in their succeeding variations, express and support.

In this sense the work is exponential since its structure is metronomic and evolves with succeeding exhibitions. The protocols and scenarios on display in each variation implies that each work possesses the means within it for a continuation. The work itself makes up and harnesses its escape routes, redefining its territory, showing the influence and function of ideas or the abandoning and forgetting of ideas in time.

Seen this way, the exhibition is a fictive variation on History, corresponding to the artist's decision to stop the flux of thoughts and ideas between different protagonists, and create temporary stability. He temporarily and subjectively suspends the process, so as to be able to maintain this interval within a dialectic link between the world and the history of ideas. The exhibition then gives shape to this unaccomplished becoming.

If at the heart of each version of the work, Liam Gillick fixes a stage of becoming offering the spectator a "what has been" of thought, a representation of the "just before", another feature is that he never says anything about the nature of this moment, leaving an absence of definition that is for us to occupy.

Let's make the following assumptions: a version of history called a "point", situated on a map, determined by two elements, a point of view or perspective and a geographic, symbolic or political distance. These two elements – angle and distance correspond to the coordinates of a point. Each pair of coordinates therefore corresponds to references on a map; point (0, 0) exists.

**the king's ideological space" notes the fourth one.**

**"There's an exhibition of Nika Autor at the Jeu de Paume, inspired by left-wing propaganda films, their montage, the power direct and indirect that they exert on their time and history. She examines the cinematographic heritage of newsreels following its various metamorphoses up to today in the context of the radical changes caused by the breaking-up Yugoslavia."<sup>8</sup>**

**"The insurgents Marching on the Tuileries sanctioned in 1792 the French Revolution that started in 1989" continues the fourth. "Interesting... Not!" comments the sixth.**

#### UKRAINE 2014

**"Did you see that France has not cancelled any trade agreements with Russia?" smiles the first, "Russia will never invade Crimea, it can't do that. There's an international strategy" defends the fourth. "Come on, it does what it wants", asserts the first, "my brother hesitated between art and the army, he chose the army," she continues. "He has just received his mobilization papers. Putin can invade us too." "If he continues to annex our countries, at École du Magasin there will be more Russians at the end of the year than there have been up till now..." murmurs the second. "That would be coherent with the art market..." grins the sixth.**

This model opposes the precise centre (0, 0), with a multitude of other points whose position – we could say point of view, is defined by their distance from the centre. The more time passes the more this multitude of points and intermediary distances multiply, leading to a situation where the precise centre is just a product of its different versions. Time is relative to whatever traverses it. In this sense we can only move forward in the same space, different people could have different concepts of time simultaneously. What space is able to express such distances?

1. Gilles Deleuze and Felix Guattari, *A Thousand Plateaus*. Trans. Brian Massumi. London and New York: Continuum, 2004. Vol. 2 of *Capitalism and Schizophrenia*, 2 vols. 1972-1980. Trans. of Mille Plateaux, Paris: Les Editions de Minuit (ed), 1980, p.235.
2. Liam Gillick, *Prototype Erasmus Table #1 (Bourgogne)*, 1994, *Prototype Erasmus Table #2 (Gent)*, 1994, *Prototype Erasmus Table #3 (London)*, 1995.
3. Liam Gillick, *Three perspectives and a short scenario*, Witte de With, Rotterdam, Kunsthalle Zurich, Kunstverein, Munchen and the MCA, Chicago, 2008-2010.
4. Liam Gillick and Gabriel Kuri, *La Fête au quotidien*, 1996, *MAGASIN*, Grenoble.
5. *Ibid.* p.237.
6. *Ibid.* p.238.
7. "We would prefer to see our working process as connected with a necessity to constantly redefine the points when micro-conclusion become significant and to spread them across any given time period rather than saving them up for end. Liam Gillick, *Discussion Island/Big Conference Centre*, Kunstverein Ludwigsburg and Orchan Gallery Derry, 1997, p. 55.
8. From the press release of Nika Autor's exhibition at Musée du Jeu de Paume, Paris, *Film d'actualités – l'actu est à nous. Satellite 7. A proposal from Nataša Petrešin-Bachelez*, from february 11 to may 18, 2014.
9. John Longshaw Austin, *How to do things with Words: The William James Lectures delivered at Harvard University in 1955*, Oxford: J.O. Urmson et M. Sbisà (eds), 1962.
10. Judith Butler, *Nous, le peuple: réflexions sur la liberté de réunion in Qu'est-ce qu'un peuple ?*, Paris: La Fabrique (ed), 2013, p. 59. Translated in English for this publication by Jan Nowacki.

We, the six characters, are already in a staged frame, together to think over, in depth, a given situation, synchronically and for a limited time. This situation already took place twenty years ago, it took place two years ago, it has taken place many times in reality but each of its reactivations corresponds to different needs and contexts. This dimension is the negotiation space where versions of History answer and short circuit one another. He talks to us of a common utopia, that is to say the possibility of constructing a hypothetical spirit-mirror of the times. This negotiation space seems contrived however, to be tentative to define it while ensuring the potentiality of escape, of a continuation, of another becoming. In this perspective, Liam Gillick's collaborators, the scenario characters, the exhibition curators, play the role of "beta-testers." Playing the game, they work on their discussions and repeatedly test the validity of the work's assumptions: is common space still functional? Is it productive? Does it enable creation?

Our game is to envisage History, through the experience of multiple proximities, distances and points of view, so as to create the modalities of our own autonomy. By re-appropriating the negotiation space created by Liam Gillick, we have transformed it into an illocutionary<sup>9</sup> act that "neither presupposes nor creates a unity but initiates a series of debates on the nature of the people and on what they want" according to Judith Butler. She specifies: "which does not mean that they all agree but only that they understand that self-making is a collective and shared process."<sup>10</sup>

This game is our version of their History.

# PAOLA BONINO / DE 199A À 199Z

## 199ARCHIVE

Collectionner, sélectionner et cataloguer la quantité d'informations que nous traitons afin de créer des structures menant à la connaissance. Archiver pour transmettre, connaître et interpréter le passé. Bien entendu, les générations futures réactualiseront le passé, en tenant compte des données archivées et mises à leur disposition ; et elles le filtreront selon leur propre expérience du présent. Ici le problème de l'histoire est soulevé (et la manière dont elle est écrite et réécrite).

## 199BARD COLLEGE

From 199A to 199B : Liam Gillick, 2012 : cette exposition appartient à une expérience élargie dont nous sommes devenues des composants, des facteurs, des ingrédients, autant que des pilotes d'essai. Nous avons travaillé à la fois avec et contre cette toile de fond, dans un espace-temps autre et décalé. Des rendez-vous qui se dissolvent dans le temps, des cadres qui glissent, se répètent et qui toujours offrent des perspectives.

## 199COLLABORATION

« Et ce que nous sommes en train de regarder maintenant est plus en rapport avec la création d'alliances temporaires et de think tanks fonctionnels qu'avec les tentatives antérieures de questionner la production artistique par la fusion de deux ou trois artistes en une seule personne artistique. »

Liam Gillick, Collaborative Strategies in a Shifting Context. We just Walked in, 1999\*

## 199DISCURSIF

« Le cadre de discussion projette un problème presque hors de portée, c'est pourquoi il peut également se confronter à un système socio-économique qui fonde sa croissance sur des "projections". Dans ce

processus d'art discursif nous projetons sans arrêt. Nous projetons que quelque chose mènera à autre chose "à un moment donné". Un vrai travail, une vraie activité, une vraie signification émergera dans un déplacement constant et perpétuel. Ce déplacement permanent fournit un lieu pour le refus et l'ennui collectif. La projection du moment critique constitue le potentiel politique du discursif. »

Liam Gillick, Maybe it Would be Better if we Worked in Groups of Three, 2008\*

## 199ÉCOLE

« Les professeurs sont faits pour être mangés à la sauce piquante » Pier Paolo Pasolini, Uccellacci e ucellini, (Des oiseaux petits et grands), 1966

## 199FIN

« Je me souviens que dans le métro ce matin-là il y avait un nombre impressionnant de gens qui lisaient des journaux occidentaux. "C'est très étrange", me je-suis dit. Une fois à l'école, nous n'étions plus que sept étudiants dans ma classe. «Oh, la grippe fait des ravages en ce moment...» telle fut ma pensée. Un de mes amis me regarda fixement, déçu. J'ai regagné lentement mon bureau. Le professeur entra : "L'école ferme maintenant. Je sais que vous voulez tous partir à l'Ouest et découvrir ce nouveau Monde qui vient de s'ouvrir à vous. Maintenant vous êtes libre. Allez-y". J'étais en état de choc. C'était impensable. Il m'a fallu dix ans pour l'assimiler. »

## 199HISTOIRE

Au cours des dernières années, les années quatre-vingt-dix sont devenues l'objet d'une attention croissante et le sujet prédominant d'articles, d'expositions, de tentatives de réactivation. Il y a une vingtaine d'années, la pratique extrêmement courante aujourd'hui, voire compulsive, de tout documenter, filmer, enregistrer n'était pas si répandue. Ce à quoi nous nous confrontons maintenant est donc un manque de documents historiques concernant cette période. Nous avons à faire à une dissémination de données aléatoires, à des notes, des témoignages oraux, des souvenirs confus. Et maintenant, vingt ans

après, chacun essaie d'écrire sa propre histoire. Les années quatre-vingt-dix sont façonnées et refaçonnées et nous sommes en train d'assister à leur mythification, leur muséification, leur historicisation. Le retour au Magasin, à Grenoble, fait partie de ceci. L'histoire a-t-elle commencé ici ? Nous avons été parachutées au milieu de ce processus. Comment pouvons-nous trouver notre chemin dans ce scénario ?

## 199INFORMATION

« Pour notre génération, le flot d'images, comme le flot d'information, est simplement incroyable. La plupart des gens utilisent Internet tout en regardant la télévision, en écoutant de la musique, en parlant et en buvant, tout cela en même temps. Et ils sont peut-être aussi au téléphone. (...) Je pense que c'est une sorte de cohabitation schizophrénique dans un seul corps (...), c'est une bataille entre plusieurs personnalités pour habiter un corps. Et je pense que la façon dont va la vie, entre 1996 et à l'horizon des années 2000, est une expérience absolument schizophrénique. » Douglas Gordon en conversation avec Hans Ulrich Obrist, 1996\*

## 199JEU

« Nous avons décidé d'adopter certains protocoles de travail collectif. Notre but est d'expérimenter différentes façons de travailler ensemble mais aussi de travailler avec les dynamiques possibles autour de la notion d'auteur et de l'importance de cette notion (...). Peut-être certaines idées seront-elles empruntées ou passeront-elles de l'une à l'autre. Peut-être des superviseurs externes seront invités. Peut-être l'un de nous changera ou transgressera les règles de jeu. Peut-être l'artiste ne pourra-t-il pas retrouver qui est responsable de telle ou telle idée, de tel ou tel contenu. Nous sommes intéressés par le processus de production de la figure dialectique de l'auteur en termes d'ouverture, de présentation, et de ce qui ressortira de tout cela. » Session 23, échange de courrier électronique avec Liam Gillick, le 6 janvier 2014\*

## 199LABORATOIRE

« Dans les années 60 c'est tout un groupe de gens et un maire, Hubert Dubedout, qui ont transformé Grenoble, qui ont décidé de faire de Grenoble une ville-laboratoire. Et donc le quartier où j'ai grandi, la Villeneuve, est un quartier qui a été créé par ces gens-là. C'est un quartier inspiré de Le Corbusier. Grenoble c'est aussi une ville qui s'est développée dès les années 50 comme ville nouvelle, c'est l'anti-Bordeaux ou l'anti-Lyon si tu veux, il y a bien sûr une petite ville ancienne mais c'est surtout une ville moderne. Ce qui explique aussi je pense, pour beaucoup, pourquoi tous les gens qui sont sortis des Beaux-Arts de Grenoble – qui était une école plus 'numérique', plus scientifique que les autres, et pas une école de peinture – cela explique je crois, pourquoi Philippe Parreno, moi ou d'autres encore, nous avons été influencés par certaines choses plutôt que par d'autres. Tout cela s'explique par le contexte grenoblois : un contexte scientifique, intellectuel, expérimental, de laboratoire. » Dominique Gonzalez-Foerster en conversation avec Hans Ulrich Obrist, 2001, traduit de l'anglais par Charles Arsène-Henry, Julie Fabioux, Michèle Ghil, Justin Landau, Marion Tissot

## 199MESMÉRISME

« - Nous allons voir, reprit mon compagnon. Vous dites que vous vous êtes endormi le 30 mai ? - Oui. - Il vous reste à m'apprendre de quelle année ? Je le regardai ahuri et incapable, pendant plusieurs instants, de proférer une parole... - C'était en 1887, répondis-je. Mon hôte insista pour me faire prendre une autre gorgée de liquide, puis il me tâta le pouls... - Et cependant nous sommes aujourd'hui le 10 septembre de l'an 2000, et vous avez dormi tout juste, cent treize ans, trois mois et onze jours. » Edward Bellamy, Cent ans après, ou l'An 2000, 1888, traduit de l'anglais par Paul Rey

## 199QUATRE-VINGT-DIX (LES ANNÉES)

Le début de l'Internet, du courrier électronique, des téléphones portables – je ne m'en souviens pas, le fax, la communication en temps irréel, MTV, le Monde Réel,

l'enfance, le Traité de Maastricht, la Guerre du Golfe à la télé, l'été à la mer, la guerre en Yougoslavie à la télé, des expositions dans des sites disséminés et l'explosion des Biennales, la culture people, le visiteur comme flâneur, l'artiste comme flâneur, tuer le temps... participer... ne rien faire, les foires d'art, l'art dans l'appartement et dans la cuisine, les jeux vidéo, l'interactivité simulée.

#### 199PLAISIR

« Il y avait une atmosphère générale de transgression, boire une soupe ou jouer aux jeux vidéo dans la galerie. Le tout dans un climat de joie intense, de divertissement et de plaisir de consommer. »

#### 199RÉACTIVER - REVISITER - RÉANIMER - RECONDUIRE

Ces œuvres d'art sont-elles toujours pertinentes aujourd'hui ? Comment est-il possible de réactiver des œuvres qui sont spécifiques à un temps et à un contexte ? Comment traiter l'œuvre d'origine et son aspect revisité ? Si l'œuvre comporte un procédé, qu'arrive-t-il lorsqu'on le reconduit ou réactive dans un autre temps et dans un autre espace ? Mais, n'est-ce pas une contradiction en soi, puisqu'une œuvre est censée être ouverte, adresser des questions universelles et donc hors du temps ? Ou, l'œuvre posséderait-elle une date de péremption ?

#### 199SCÉNARIOS

« Les scénarios de pensées dominant les cultures Occidentales dans le domaine de la politique, de l'économie, du film, de la télévision et de la littérature. À l'une des extrémités, un sens déstabilisé du doute est crucial pour le succès de structures capitalistes. Cependant, la nature du scénario de pensée est enracinée dans d'autres formes d'activité. (...) Il est essentiel à la prise de risque et à l'équilibre délicat recherché par ceux qui veulent exploiter les ressources et les gens, et cependant il est aussi l'outil de ceux qui désirent le changement. (...) L'attention prêtée au scénario comme territoire amène les artistes à l'intérieur d'une zone frontière floue qui était maintenue à distance par le formalisme moderniste, et qui permettait la proposition de stratégies

parallèles, sensibles à la société et capables d'identifier des moments clés de changement. »

Liam Gillick, Prevision. Should the Future Help the Past ?, 1998\*

#### 199TEMPS

« Ceux qui ont cherché à penser la contemporanéité ont pu le faire seulement à condition de la scinder en plusieurs temps, introduisant dans ce temps une essentielle hétérogénéité. Qui peut dire "mon temps" divise le temps, inscrit en lui une césure et une discontinuité ; et d'ailleurs, précisément par cette césure, par cette interpolation du présent dans l'homogénéité inerte du temps linéaire, le contemporain met en œuvre une relation particulière entre le temps. Si, comme nous l'avons vu, c'est le contemporain qui a brisé les vertèbres de son temps (c'est-à-dire a perçu la faille ou le point de cassure), il fait de cette fracture le lieu d'un rendez-vous et d'une rencontre entre les temps et les générations. »

Giorgio Agamben, Qu'est-ce que le contemporain ?, traduit de l'italien par Maxime Rovère, 2008

#### 199UNDERGROUND

« Tous les châteaux ont leurs passages secrets. Ils permettent les évasions et favorisent la circulation de certaines informations. Les nouveaux bâtiments, les places du vingtième siècle en cachent aussi. Réfléchissez ; tous les quartiers généraux des armées ont été construits sous terre. L'underground est une métaphore mais ce mot a aussi un sens littéral. La découverte de souterrains sous la Maison Blanche a beaucoup surpris. Je ne sais pas pourquoi ça a été une si grande surprise. Ça semblait logique. La Maison Blanche est un endroit vaste où le pouvoir est centralisé. Un endroit aussi vaste qu'un centre commercial de Tokyo. Petit en surface, abritant un labyrinthe en dessous. Les gens empruntent des tunnels. Ces couloirs qui sont autant des zones de circulation que des lieux où s'arrêter. »

Liam Gillick, Erasme est en retard, traduit de l'anglais par Philippe Parreno, 1997

#### 199WHAT IF

(Et si) Internet cessait de fonctionner ? Et si le web tel que nous le connaissons n'existait pas ? Une utopie : à quoi ressemblerait une version revisitée d'Internet ?

#### 199X

est un travailleur freelance. Il « travaille » pour l'économie de marché et pour l'industrie culturelle. Il utilise les services gratuits fournis par Internet : appels téléphoniques gratuits, courrier électronique gratuit, échange gratuit de données, information libre de droit, musique gratuite. Son temps de travail est flexible, il décide quand il commence et quand il arrête de travailler. Il est censé avoir beaucoup de temps libre pour les loisirs et pour d'autres activités. Cependant, il a l'impression d'être dans une spirale de travail sans fin, sans solde, d'être corvéable à merci, disponible 24h / 24 et dans un interminable cycle d'exploitation.

#### 199ZIGZAG

Les mots, comme l'art, ont besoin de temps. Afin que le contenu se sédimente et que cela prenne du sens. Ne vous précipitez pas. Prenez un mot de temps à autre et laissez-le circuler. Ne soyez pas rigoureux. Autorisez-vous la digression. Soyez distrait et n'essayez pas de tout comprendre. Les significations émergeront lentement et sans bruit alors que vous serez en train d'observer ou de faire des choses tout à fait banales.

\* Traduit de l'anglais pour cette publication par Maureen O'Hare Wilson et Caroline Soyez-Petithomme

# PAOLA BONINO / FROM 199A TO 199Z

## 199ARCHIVE

To collect, select and catalogue the amount of information we are dealing with in order to create structures that lead to knowledge; to archive for the next generations, to allow them to know the past and to interpret it. Of course, they will then update the past, taking into account the archive material they have at their disposal and filtering it on the basis of their present experience. And here the problem of history (and how history is written and re-written) arises.

## 199BARD COLLEGE

From 199A to 199B: Liam Gillick, 2012. It all belongs to a wider experiment, where we became components, factors, ingredients as well as test drivers. We worked in parallel and against this background, in a temporal and spatial shift; appointments which dissolve in time, frameworks which slip, recur and open forward.

## 199COLLABORATIVE STRATEGIES

"And what we are witnessing now has more to do with the creation of temporary alliances and functional think tanks than earlier attempts to question artistic production by the melding of two or more artists into one artistic persona." Liam Gillick, Collaborative Strategies in a Shifting Context. We just Walked In, 1999

## 199DISCURSIVE

"The discursive framework projects a problem just out of reach, and this is why it can also confront a socio-economic system that bases its growth upon 'projections'. In the discursive art process we are constantly projecting. We are projecting that something will lead to something else 'at some point.' True work, true activity, true significance will happen in a constant, perpetual displacement. This permanent displacement provides a location for refusal and collective ennui. The projection of the critical moment is the

political potential of the discursive." Liam Gillick, Maybe it Would be Better if we Worked in Groups of Three, 2008

## 199END

"I remember that, on the subway that morning, there were an impressive number of people reading Western newspapers. 'This is very strange' I said to myself. Once at school, there were just seven students in my class. 'Oh, such a bad flu today..' was my comment. One of my mates stared at me, disappointed. I went slowly to my desk. The teacher came in: 'The school closes now. Guys, I know you want to go to the West and discover all this new World which has just opened to you. You are free now. Go ahead.' I was in shock. It was unthinkable. It took me ten years to assimilate it."

## 199FRAGMENT

The power of the fragment which refers to and includes the whole. The possibility of catching just fragments mirrors the awareness of the impossibility of accomplishing our will of cataloguing everything... At some point, the practice of cataloguing and archiving is so hopeless and vain because the experience is too wide and unordered.

## 199GAME

"We have decided to adopt certain protocols of collective work. Our aim is to experiment different ways of working together but also to work with possible dynamics of the notion of authorship and its significant [...]. Maybe some ideas will be borrowed or will slip from one to another. Maybe other external supervisors will be invited, maybe one of us will change or break the rules of the game. Maybe the artist won't find the person responsible. We are therefore interested in the process that the dialectic figure of the author will produce in terms of exposure and what will emerge from all this." Session 23 in email exchange with Liam Gillick, 6. January 2014

## 199HISTORY

Over the last few years, the 90s have become the object of increasing attention and the recurrent topic of articles, exhibitions, attempts at re-enactment. Since at that time the current practice of compulsive documenting, filming, recording was not as common as today, what we are facing now is a lack of historical materials and sources

about that period. We are dealing with the dissemination of unofficial information, notes, oral testimonies, blurring memories. And now, twenty years later, everybody tries to write his own history. The 90s are shaped and re-shaped and we are witnessing their mythicisation, museification, historicisation. Coming back to Magasin, to Grenoble, is part of this. Did history begin here? We have been parachuted into the middle of this process. How can we find our way through this scenario?

## 199INFORMATION

"For our generation the flood of images and the flood of information is just incredible. Most people use the Internet while watching TV, listening to music, speaking and drinking, all at the same time. And they're maybe also on the telephone. [...] I think this is a kind of schizophrenic cohabitation of one body [...], it's the battle between personalities to inhabit one body. And I think that the way life is heading, in 1996 towards 2000, is an absolutely schizophrenic experience." Douglas Gordon in conversation with Hans Ulrich Obrist, 1996

## 199LOOKING BACKWARD

"...those who think about the future affect the future as much as thinking about the past changes what has already taken place." Liam Gillick, III Tempo: The Corruption of Time in Recent Art, 1996 and Prevision. Should the Future Help the Past?, 1998

## 199MESMERIZATION

"'We shall see,' replied my companion; 'You say that it was May 30th when you went to sleep?' 'Yes' 'May I ask of what year?' I stared blankly at him, incapable of speech, for some moments... 'It was the year 1887,' I said. My companion insisted that I should take another draught from the glass, and felt my pulse... 'And yet this is the tenth day of September in the year 2000, and you have slept exactly one hundred and thirteen years, three months and eleven days.'" Edward Bellamy, Looking Backward, 1888

## 199NINETIES (LONG)

The beginning of the Internet, emails, mobile phones – I do not remember them, fax, communication in unreal time, MTV, the Real World, childhood, the Maastricht Treaty, The Gulf War

on TV, the summer by the seaside, the war in Yugoslavia on TV, scattered site exhibitions and the explosion of Biennials, celebrity culture, the visitor as flâneur, the artist as flâneur, killing time... taking part... doing nothing, art fairs, art in the apartment and in the kitchen, video games, pretended interactivity.

## 199PLEASURE

"There was a general feeling of transgression, eating soup or playing video-games in the gallery. Everything surrounded by extreme joy and amusement, the pleasure of consumption."

## 199REACTIVATE – REVISIT – REANIMATE – RE-ENACT

Are these artworks still relevant today? How is it possible to reactivate artworks that are time and context-specific? How to present a context? How to address the original and the revisited aspect? If the artwork consists of a process, what happens when one re-enacts the process at another time and in another space? What are the boundaries between reactivation and the creation of a new artwork? But, finally, is it not all a contradiction in itself, since an artwork is supposed to be open, addressing questions which are universal and timeless? Or has the artwork a sell-by date?

## 199SCENARIO THINKING

"Scenario thinking dominates Western cultures within politics, economics, film, television and literature. At one extreme a destabilised sense of doubt is crucial to the success of capitalist structures. Yet the nature of scenario thinking is deeply rooted in other forms of activity. [...] It is crucial to the risk taking and delicate balance sought by those who wish to exploit resources and people, yet it is also the tool of those who wish to propose change. [...] Focus upon the scenario as a territory takes artists within the blurry border zone that was kept at a distance by modernist formalism, allowing the proposal of parallel strategies that remain responsive to society and capable of identifying moments of change." Liam Gillick, Prevision. Should the Future Help the Past?, 1998

# GIULIA BORTOLUZZI



D'où vient ton créateur ?

**De Sicyon.**

Son nom ?

**Lysippe**

Et toi ?

**Je suis Kairos, dompteur de tout.**

Tien ! Tu avances sur la pointe des pieds ?

**Je cours sans cesse.**

Ces ailes doubles déployées à tes chevilles ?

**J'erre en volant.**

Dans ta main droite, ce rasoir ?

**Aux hommes il signale que je suis plus aigu que tout tranchant.**

Et ces cheveux sur ton visage ?

**Puisse me saisir qui vient à ma rencontre.**

Par Zeus ! Ton crâne est chauve !

**C'est pour que nul ne me capture, dût-il me poursuivre avec acharnement.**

Et dans quel but l'artiste t'a-t-il façonné ?

**À votre adresse, étranger ; et, placé dans ce vestibule, je sers de leçon. »**

Épigramme de Poseidippe,  
Anthologie grecque, XVI, 275

Walter Benjamin raconte que lors de la Révolution de Juillet, à la fin de la première journée de bataille, quelque chose d'extraordinaire arriva : des gens tirèrent sur l'horloge des tours.<sup>1</sup> La deuxième Révolution française révéla sa conscience dans l'explosion du continuum de l'Histoire, dans l'anéantissement de l'instant-durée, point de rencontre entre l'avant et l'après. Le présent, pour Benjamin, est suspendu dans le temps, comme une limite immuable avant le Jugement Dernier. Le présent n'est pas un mouvement du passé vers le futur mais un « maintenant » non quantifiable dans lequel toute l'histoire de l'humanité peut trouver sa place. Le temps est plein et il est toujours le temps présent des révolutions. Lorsque la pensée s'arrête, la chance révolutionnaire déclenche l'histoire linéaire et le temps devient lui-même.<sup>2</sup> Le durable quantifié, critiqué par Benjamin, s'ouvre sur une expérience renouvelée du temps qui amène à une conception différente de l'histoire. Comme l'explique Giorgio Agamben dans son essai Temps et histoire. Critique de l'instant et du continu,<sup>3</sup> la pensée politique moderne n'a pas été en mesure de développer une idée du temps qui soit en relation avec celle de l'Histoire, laissant ainsi une distance problématique entre une expérience de l'Histoire tournée vers l'action révolutionnaire et une expérience du temps comme un continuum homogène. Selon cette conception, qui remonte à la Physique d'Aristote, l'instant qui passe de l'avant à l'après est conçu comme un point géométrique, comme une continuité, pris dans un mouvement paradoxal de début et de fin.<sup>4</sup> Selon Agamben, cette définition du temps est en conflit avec une potentielle expérience de l'historicité ; Hérodote, en effet, a été le premier à contredire la nature destructive du temps dans ses Histoires.

Néanmoins, l'expérience du temps dans la Grèce antique n'était pas définie exclusivement dans l'extrait de la Physique d'Aristote. Parménide la définissait comme appartenant à la doxa<sup>5</sup> (opinion) comme une réalité éternelle et immuable ; et de la même manière Platon dans le Timée imagine le temps comme le mouvement de l'éternité.<sup>6</sup> Plus généralement, dans

la mythologie grecque la notion de temps est incarnée par trois personnages distincts : aion, chronos, kairos. Aion est le destin, l'éternité ou la durée de la vie ; chronos est l'écoulement du temps selon sa succession entre passé, présent et futur ; kairos est le moment opportun ou le temps qui se situe au milieu. Les stoïciens, prenant position contre une définition du temps comme continuum, sont les premiers à le rapprocher de la praxis, utilisant ainsi la notion de kairos comme le moment précis où la décision et l'opportunité se rencontrent. Selon Pausanias dans Description de la Grèce, kairos est représenté comme un jeune homme doté d'ailes dans le dos et aux pieds, symbole de la nature immédiate et fugace de l'opportunité. Kairos est chauve derrière mais il a un long toupet tombant sur le côté pour incarner la possibilité de saisir l'occasion « aux cheveux », afin de réaliser la proposition offerte dans un temps limité. De même, kairos tient une balance en déséquilibre, symbole du mouvement perpétuel et de la décision irréversible. La balance devient alors la métaphore de l'écoulement du temps, possédée par l'homme au moment précis où le doigt s'impose pour la déséquilibrer, pour prendre possession de sa nature fugace et se l'approprier dans l'action. Kairos incarne ce moment décisif où le risque est assumé par le refus d'hésiter, c'est le moment même où l'idée devient réelle, où elle se trouve en un instant exposée à tout jugement. La balance symbolise aussi le lien entre kairos et chronos qui, bien que qualitativement différents, sont complémentaires. Comme Agamben le souligne, kairos ne se définit pas par son appartenance à une dimension temporelle autre : il est toujours inscrit dans le temps comme durée, comme un chronos réduit ou un temps restant.<sup>7</sup> Kairos est le temps de l'expérience d'une rupture, d'un intervalle s'ouvrant dans le temps linéaire et qui, simultanément, annule et exalte le passé et le futur. Il ne s'agit plus d'une succession de points mais d'un mélange d'opportunités, d'une ouverture à la différence, au moment de l'action et à la libération du temps lui-même. À ce propos, Agamben souligne que kairos ne représente pas le temps de l'éternité mais celui de l'Histoire, le

temps où l'individu saisit l'opportunité pour décider de sa propre liberté par rapport à l'Histoire. C'est le seul temps présent qui donne un sens et une possibilité de création. Kairos donc, représente ici le moment de la praxis où le passé et le présent deviennent un temps-maintenant réalisant, simultanément, la possibilité de l'expérience d'une temporalité historique et révolutionnaire. L'individu capable de saisir le moment opportun est libre ainsi de rompre avec la progression unidirectionnelle et de réaliser cette même liberté en acte ou en parole. Être dans le kairos, être dans le temps activement, constitue donc l'espace d'une éthique qui s'inscrit dans le temps.<sup>8</sup> Ainsi conçu, le moment de la praxis comme manifestation de soi, trouve sa dimension du temps comme kairos dans l'exposition au risque, dans la posture critique et dans l'expression de l'individu.

Une conception du temps comme kairos est pertinente pour envisager l'idée de temporalité dans l'œuvre de Liam Gillick. Contrairement à la conception du temps comme un continuum ou comme une progression définissant le contenu de l'événement historique, il s'agit ici de concevoir l'événement en tant qu'historique, à partir de son caractère temporaire suspendu, hors temps. En ce sens, le passé, le présent et le futur ne sont plus compris chronologiquement mais comme s'ils se chevauchaient, ouvrant d'infinies possibilités d'accès à l'Histoire. Dans plusieurs textes, comme *III Tempo. The Corruption of Time in Recent Art* (1996),<sup>9</sup> ou *Should the Future Help the Past ?*,<sup>10</sup> Liam Gillick considère le temps comme l'un des éléments de la pratique visuelle<sup>11</sup>. Réfléchir sur le futur, imaginer des scénarios possibles ou parallèles correspond pour lui à une temporisation de l'utopie qui trouve sa place dans le futur à l'intérieur d'une perception temporelle discontinue. La liberté de l'individu, de l'artiste, se trouve donc dans l'occupation de l'espace utopique, hors temps, qui est le temps comme kairos. Erasme est en retard est emblématique de cette conception du temps, Liam Gillick y expose comment l'idée de la discontinuité temporelle est fondamentale dans

son travail. Ce guide temporel de Londres s'étend de 1810 à 1997, ses protagonistes sont ainsi des personnages historiques qui ont vécu à différentes périodes. L'écho à la suspension, ou à la rupture du temps, et l'idée de permettre à Erasme Darwin et Robert McNamara de dialoguer autour d'une table mobile clarifie la perception de l'anti-chronologique dans le travail de Liam Gillick. Tous les protagonistes sont suspendus dans une dimension temporelle dans laquelle le passé et le futur ne sont pas conçus selon une suite chronologique, mais se confondent plutôt les uns avec les autres. Ils entrent dans le temps par le biais d'un présent mobile venant du futur et retournant au passé, selon un rythme circulaire. Effectivement, à l'intérieur de ces ruptures temporelles, idéologiques, il est possible de faire expérience du temps comme kairos et de s'orienter vers des scénarios parallèles. La flexibilité du temps, les interstices perceptibles mènent alors à un nouveau mouvement, un flux révolutionnaire. « Afin de s'ajuster sur les multiples révolutions matérielles qui ne manqueront pas de survenir, il serait intéressant d'identifier les interstices entre ces altérations. Une fois ces interstices identifiés on pourra repérer les points d'entrée et de sortie de ces mutations qui se révéleront sûrement d'eux-mêmes. L'entrée vers des solutions nouvelles et la sortie face aux crises ».<sup>12</sup> Cependant, les concepts postmodernes de prévision comme pressentiment et celui de scénario, étroitement liés, sont des mots-clefs pour comprendre la structure narrative en place actuellement dans la pratique et dans les écrits de Liam Gillick.<sup>13</sup>

N'appartenant à aucun temps défini mais à tout moment capable de rupture, d'ouverture, de kairos, le choix de l'individu entre dans un contexte de possibilités apparemment limitées et déjà formées. Le concept du scénario développé par les sociétés capitalistes est ainsi défini par Liam Gillick comme étant opposé aux stratégies de planification du communisme et comme étant une suite de possibilités en constante mutation.<sup>14</sup> La gamme apparente des chances, illusions du capitalisme, cache des solutions limitées, mais

la déconstruction de cette même narration ou de l'idée du temps comme un continuum, pourrait véritablement ouvrir à l'individu l'expérience du choix révolutionnaire. Ainsi, pour revenir à la destruction des horloges sur les tours, « il pourrait y avoir un avenir et il semble avoir été un passé ».<sup>15</sup>

1. « Les classes révolutionnaires, au moment de l'action, ont conscience de faire éclater le continuum de l'Histoire. La Grande révolution introduisit un nouveau calendrier. Le jour qui inaugure un calendrier nouveau fonctionne comme un accélérateur historique [...] dans un épisode de la révolution de juillet. Au soir du premier jour de combat, on vit en plusieurs endroits de Paris, au même moment et sans concertation, des gens tirer sur les horloges. » Walter Benjamin, Sur le Concept d'Histoire, dans *Écrits Français*, Paris, Gallimard, 1991, p. 331.

2. *Ibidem*

3. Giorgio Agamben, *Enfance et Histoire. Destruction de l'expérience et origine de l'histoire*, Paris, Payot, 2007.

4. Aristote, *Physique*, Livre IV, Chapitres 10-14.

5. Parménide, *Sur la Nature*, B 8.5-11.

6. Platon, *La Timée* 37c-39e.

7. Giorgio Agamben, *Enfance et Histoire. Destruction de l'expérience et origine de l'histoire*, op. cit.

8. Voir la notion de kairos en relation avec l'expérience éthique dans Antonio Negri, *Kairos-Alma Venus-Multitude. Nove lezioni impartite a me stesso*, Roma, Manifesto libri, 2000.

9. Liam Gillick, *III tempo. The corruption of Time in Recent Art*, in *Proxemics. Selected Writings* (1988-2006), Zurich, JRP | Ringier, 2006.

10. Liam Gillick, *Prevision. Should the future help the past ?*, in *Proxemics. Selected Writings* (1988-2006), op. cit. « What's the scenario ? A constantly mutating sequence of possibilities. Add a morsel of difference and the results slip out of control, shift the location for action and everything is different ».

11. « But with the most interesting recent artwork we are faced with an attempt to start coming to terms with an understanding of time as an element of visual practice that now truly goes beyond the legacy of John Cage and others who made specific reference to accentuating the moment » in Liam Gillick, *III tempo. The corruption of Time in Recent Art*, op. cit.

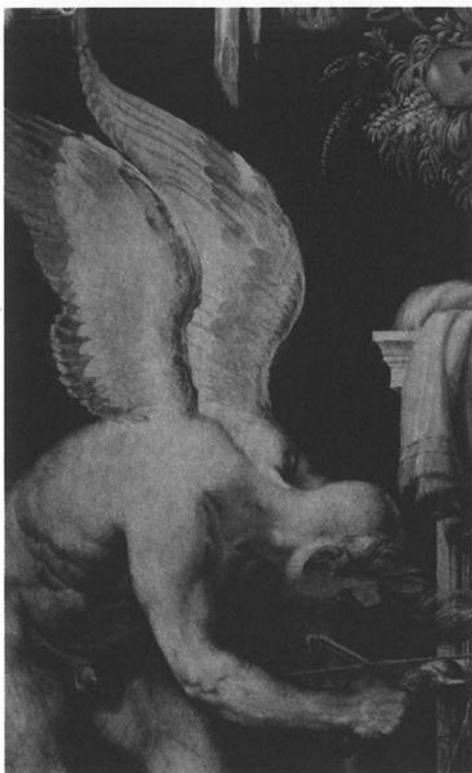
12. Liam Gillick, *Erasme est en retard*, Dijon, Les Presses du Réel, 1997. Traduit de l'anglais par Philippe Parreno.

13. « Les changements fondamentaux qui ont mené à notre sentiment de progression sont liés à l'utilisation de la projection et des scénarios. Que vous arrive-t-il lorsque vous réalisez que les jours ne sont pas identiques les uns aux autres ? » in Liam Gillick, *L'île de la discussion. Le grand Centre de Conférence*, Dijon, Les Presses du Réel et Villa Arson, 1998.

14. Voir Liam Gillick, *Prevision. Should the future help the past ?* in *Proxemics. Selected Writings* (1988-2006), op. cit.

15. *Ibid.*, p.208.

# GIULIA BORTOLUZZI



© Zenodot Verlagsgesellschaft mbH licensed under the GNU Free Documentation License.

**Who was the sculptor and where was he from?**

From Sikyon.

**And his name?**

Lysippos.

**And who are you?**

Time who subdues all things.

**Why do you stride on tip-toe?**

I am forever running.

**And why you have a pair of wings on your feet?**

I fly with the wind.

**And why do you hold a razor in your right hand?**

As a sign to men that I am sharper than any sharp edge.

**And why does your hair hang over your face?**

So that he who encounters me may grab it.

**And why, by Zeus, is the back of your head bald?**

Because nobody, once I have run past him on my winged feet will ever catch me from behind, even though he yearns to.

**Why did the artist fashion you?**

For your sake, stranger, and he placed me up in the porch as a lesson.

Epigram by Posidippus in *Anthologia Graeca* 16.276, translation J.J.Pollitt

Walter Benjamin recounts that during the July Revolution, at the end of the first day of battle, something extraordinary happened: people shot at the clock towers.<sup>1</sup> The second French Revolution revealed its conscience in the explosion of the continuum of history, in the annihilation of the unextended moment, the point of conjunction between the before and the after. The present is, for Benjamin, suspended in time, as the immobile limit separated from the future of Judgment. The present is not a movement from the past to the future but a non-quantified “now” in which the entire history of humanity finds its place. Time is filled and it is always the present time of revolutions. When thought stands still revolutionary chance triggers off linear history, and time comes to itself and to history.<sup>2</sup> Benjamin’s critique of quantified continuous time opens to a new experience of time for a different conception of history. As Giorgio Agamben explains in his essay *Time and History: Critique of the Instant and the Continuum*<sup>3</sup> modern political thought has not been able to develop a notion of time corresponding to that of history, thus leaving a problematic distance between an experience of history directed to revolutionary action and an experience of time as an homogeneous continuum. According to this conception, which goes back to Aristotle’s *Physics*<sup>4</sup>, the instant that goes from the before to the after is conceived as a geometric point, as a continuity, as an otherness taken in its paradoxical movement of beginning and ending. According to Agamben, this definition of time is in conflict with a possible experience of historicity; Herodotus indeed was the first to contradict the destructive nature of time in his “Histories”.

Nevertheless, the experience of time in Ancient Greece was not exclusively defined in the excerpt from Aristotle’s *Physics*. Parmenides defines time as belonging to *doxa*<sup>5</sup> (opinion) as reality is motionless and eternal, and similarly Plato in the *Timeo* imagines time as the movement of eternity.<sup>6</sup> More generally, in Greek mythology the concept of time is defined by three different meanings or personifications: *aion*, *chronos*, *kairos*. *Aion* is destiny, the eternity or the duration of life; *chronos* is the flow of time according to its division in past, present and future; *kairos* is the opportune moment or the time that stays in the middle. The Stoics, taking

position against the definition of time as continuous, are the first to approach it in terms of deferment and in relation to praxis, thus using the notion of *kairos* as the sudden moment in which decision and opportunity join together. In Greek mythology according to Pausanias’ *Description of Greece*, *kairos* was represented as a winged young man, both on the back and on the feet, signifying the sudden and fleeting nature of chance. *Kairos* is bald at back of his head but has a long forelock that falls to the side to symbolise the possibility of grasping or catching a moment “by the hair” in order to undertake something whose potentiality is limited in time. *Kairos* is also holding an imbalanced scale, right at the point of inflection or rupture of a barycentre whose nature is in constant movement. The scale then is metaphor for the passing of time that is owned by man at the precise moment in which the finger is imposed on the possibility to unbalance it, to take possession of its fleeting nature and to appropriate it in the action. *Kairos* is the decisive moment in which fate is assumed by the self without any hesitation, it is the moment when an idea becomes real, within a time exposed to any judgment. The scale is also symbolic of the connection between *kairos* and *chronos* both of which, albeit qualitatively different, require one another. Following Agamben, in the *Corpus Hippocraticum*, *kairos* is not defined as belonging to another temporal dimension, but always inscribed within time as duration, as a reduced *chronos* or a remaining time<sup>7</sup>. *Kairos* is the time of the experience of a rupture, a difference, an interstice that opens to linear time and that, simultaneously, cancels and exalts past and future. It is not a continuous succession of points but a blend of opportunities, an openness to difference, the moment of action, the liberation of time itself. In this regard, Agamben mentions how *kairos* is not the time of eternity but the time of history, the time in which the self takes the chance to decide of his own freedom in history. This is the only present time which gives the self the sense and the possibility of creation. In this sense *kairos* is the moment of praxis in which past and present becomes a time-now that realises, at the same time, the possibility of the experience of an historical and a revolutionary temporality. The self who is able to catch the opportune time is thus free to break with the unidirectional

progress and to realise this same freedom in action or language. Being in *kairos*, knowing how to be in time in an active way, therefore constitutes the space of an ethic inscribed in time.<sup>8</sup> Thus conceived, the moment of praxis as manifestation of the self finds its dimension of time as *kairos* in the exposure to fate, in the critical stance and expression of the self.

A conception of time such as *kairos* is relevant to the idea of temporality as found in the work of Liam Gillick. Unlike the conception of time as a continuum, here it is a matter of understanding the event as a historical moment starting from a timeless or suspended temporariness. In this sense, past, present and future are no longer understood according to their chronological meanings but overlapping one another, opening infinite possibilities of access to history. In several texts, as in *Ill tempo*. *The Corruption of Time in Recent Art* (1996)<sup>9</sup> or *Should the Future Help the Past?* (1998)<sup>10</sup> Liam Gillick considers time as an element of visual practice.<sup>11</sup> Thinking about the future, imagining possible or parallel scenarios corresponds for him to a temporisation of utopia that finds its space in the future, within a discontinuous temporal perception. The freedom of the self, of the artist, thus lies in occupying the space of utopian thought, future-oriented, which is time as *kairos*. Erasmus is *Late* is probably one of the most representative texts written by Liam Gillick presenting and showing how the idea of temporal discontinuity is fundamental to his work. This temporal guide to London is set in a time period ranging from 1810 and 1997 and its protagonists are historical characters that existed in different ages. The echo of the idea of suspension or rupture of time and the choice to let, for example, Erasmus Darwin and Robert McNamara actively dialogue with each other, as if at movable table, clarifies the perception of time in Liam Gillick’s work. All the protagonists are suspended in a temporal dimension in which past and future are not conceived in their chronological succession of moments, rather they blend into each other and enter time through a movable present that comes from the future and goes back to the past in a circular rhythm. Effectively, just within these temporal (ideological) breaks it is possible to have an experience of

time as kairos and to access change towards parallel scenarios. The flexibility of time, the interstices that will be visible will thus lead to a new movement, a revolutionary flux. "As a way to adjust to the complicated material changes that will inevitably take place, it might be necessary to identify the gaps between these alterations. If the gaps are identified then it could be said that stop and start points will reveal themselves: points of entry towards temporary solutions and points of exit away from temporary crisis."<sup>12</sup> Still, post-modern concepts of prevision as presentiment and that of scenario, strictly connected, are keywords for understanding the narrative structure active in Liam Gillick's practice and writing.<sup>13</sup>

Not belonging to any defined time but to every possible moment of rupture, of openness, of kairos, the choice of the self enters a context of possibilities apparently limited and already shaped. The concept of scenario developed by capitalist societies is thus defined by Liam Gillick as opposed to planning strategies of communism and is considered as a constantly mutating sequence of possibilities.<sup>14</sup> The apparently wide range of chances, illusions of capitalism, conceals limited solutions, but the deconstruction of this same narrative or the idea of time as a continuum could actually open the experience of the revolutionary choice to the self. So, coming back to the destruction of the clock towers, "there might be a future and there seems to have been a past"<sup>15</sup>

1. "The awareness that they are about to make the continuum of history explode is characteristic of the revolutionary classes at the moment of their action. The great revolution introduced a new calendar. The initial day of a calendar serves as a historical time-lapse camera [...] In the July revolution an incident occurred which showed this consciousness still alive. On the first evening of fighting it turned out that the clocks in towers were being fired on simultaneously and independently from several places in Paris". Walter Benjamin, *Theses on the Philosophy of the History*, in *Illuminations*, Schocken Books, New York 1968, p.262.
2. *Ibid.* pp. 263-264.
3. Giorgio Agamben, *Time and History: Critique of the Instant and the Continuum*, in *Infancy and History: On the Destruction of Experience*, Verso, London 1993, pp.91-100.
4. Aristotle, *Physics*, Book IV, Chapters 10-14.
5. Parmenides, *On Nature*, B 8.5-11.
6. Plato, *Timaeus*, 37c-39e.
7. Giorgio Agamben, *Time and History: Critique of the Instant and the Continuum*, op. cit.
8. Cfr. the notion of kairos in connection with the ethical experience as in Antonio Negri, *Kairos-Alma Venus-Multitude. Nove lezioni impartite a me stesso*, Manifesto libri, Roma 2000.
9. Liam Gillick, *Ill tempo. The Corruption of Time in Recent Art*, in *Proxemics. Selected Writings (1988-2006)*, JRP | Ringier, Zurich 2006.
10. Liam Gillick, *Prevision. Should the future help the past?*, in *Proxemics. Selected Writings (1988-2006)*, op. cit. "What's the scenario? A constantly mutating sequence of possibilities. Add a morsel of difference and the results slip out of control, shift the location for action and everything is different".
11. "But with the most interesting recent artwork we are faced with an attempt to start coming to terms with an understanding of time as an element of visual practice that now truly goes beyond the legacy of John Cage and others who made specific reference to accentuating the moment" in Liam Gillick, *Ill tempo. The corruption of Time in Recent Art*, op. cit.
12. Liam Gillick, *Erasmus is Late*, *Book Works*, London 1995, p. 50.
13. "The fundamental changes that led to our sense of development are connected to the use of projection and scenarios. What happens to you when you realise that every day is not the same?" in Liam Gillick, *Big Conference Centre, Kunstverein Ludwigsburg*, 1997.
14. Cfr. Liam Gillick, *Prevision. Should the future help the past?*, in *Proxemics. Selected Writings (1988-2006)*, op. cit.
15. *Ibid.* p.208.

## SELMA BOSKAILO / ARCANIA IMPERII - HIDDEN REALMS OF POWER

**session23: Avez-vous systématiquement archivé votre travail depuis le début?**

**Liam Gillick: Oui. J'y travaille presque tous les jours. C'est la trace de ce que j'ai fait et de ce que je suis en train de faire. Ce n'est pas possible, dans la plupart des cas, de distinguer l'archive du travail.**

**Dans The Library of Babel J. L. Borges construit toute une histoire autour de la bibliothèque : son espace matériel et ses contenus. La vocation de cette bibliothèque est d'être l'univers. Elle est infinie puisqu'elle contient la totalité des événements passés, présents et futurs; c'est une bibliothèque qui contient tout - l'interpolation de tout livre dans tous les livres.**

**Dans ce texte, un narrateur anonyme décrit la bibliothèque titulaire comme une série verticale et horizontale, apparemment sans fin, de pièces hexagonales contenant chacune vingt bibliothèques. Il s'avère que le contenu de ces livres comporte des combinaisons, générées au hasard, d'un ensemble de 25 caractères: 22 lettres représentant tous les sons des voyelles et des consonnes, la virgule, le point et l'espace. Cette bibliothèque dont les dimensions spatiales dépasseraient largement celles de l'univers observable, contiendrait, par définition, tout ce qui a été, ou pourrait être, dans le domaine du possible, exprimé par écrit; cependant, pour chaque phrase - ayant moins de volume que de langages interprétable - il existerait**

**des galaxies de chapelets de lettres indéchiffrables et sans signification. Malgré, ou peut-être grâce à la congestion des informations, tout livre est complètement inutile au lecteur, ce qui laisse les bibliothécaires dans un état de désespoir suicidaire. La bibliothèque qui contient le tout serait dotée de matériel franchement erroné, faux ou déformé - dénaturant réalité volotairement ou non, et dans ce cas, la bibliothèque universelle pourrait être définie comme des îlots de définition entourés de vastes océans de non-sens.<sup>1</sup>**

**Borges explorera des idées similaires dans son dernier écrit, The Book of Sand une histoire sur la découverte et l'aliénation d'un livre dont les pages ne restent pas les mêmes d'une lecture à une autre. Le livre, est, en effet, infini comme il contient chaque livre; c'est une bibliothèque totale qui contient le principe de toute affirmation possible, une combinaison de toute l'histoire de l'humanité et du futur. Le narrateur du The Book of Sand raconte les tourments que lui confère la possession du livre infini. Il a peur qu'il soit volé, aussi il le garde-t-il jalousement. Puis, il s'inquiète qu'il ne soit pas infini, aussi il l'étudie longuement jusqu'à devenir prisonnier du livre.**

**Dans les listes, caractéristiques de Borges, qui se trouvent dans The Library of Babel ainsi que dans The Total Library, l'auteur souligne que le catalogue fidèle de la bibliothèque, des milliers et milliers de catalogues, mensongers, la démonstration de la fausseté de ces catalogues, la dénostration de la fausseté du catalogue véritable.<sup>2</sup> Cette relativisation absolue de savoir démontre l'indifférence envers la vérité mise en lumière par des algorithmes computationnels - qu'ils soient dus au hasard, simples ou de nature complexe, ils forment la base de la bibliothèque complète (totale) de Borges, mais aussi l'équivalent digital d'aujourd'hui. Le savoir est conceptualisé dans les dimensions essentiellement spatiales de profondeur et de largeur, et appliqué aux modes de cognition; l'information et les données sont conceptualisées dans les dimensions spatio-temporelles**

de fluidité, de mouvement et de vitesse et appliquées aux modes de communication et calcul. Une connaissance totale est inconcevable, puisqu'il y a des limites inhérentes aux procédés cognitifs. Une information dans sa totalité est inconcevable, à cause des variations continues dans les ensembles de données.

L'idée utopiste de la bibliothèque universelle, un entrepôt de chaque texte jamais publié, est quelque chose que Foucault définirait comme hétérotopie. Malgré leurs différences manifestes, les bibliothèques, les musées et les archives ont une identité similaire. Ils sont tous des espaces qui contiennent et qui influencent la connaissance et la culture. Leur force d'expression est basée sur leur fonction d'entrepôts de savoir. Ces hétérotopies du temps accumulés ad infinitum sont des lieux où le temps ne cesse de s'accumuler, du haut de son propre sommet. L'idée de tout accumuler, de créer une sorte d'archive universelle, le désir d'enfermer tous les temps, toutes les époques, les formes et les styles dans un seul endroit, le concept de faire d'un lieu le lieu de tous les temps, et, cependant, un lieu qui est hors temps et inaccessible aux ravages de celui-ci ; le projet d'organiser, de cette manière, une accumulation perpétuelle et indéfinie du temps dans un espace immobile, toute cette idée appartient à notre modernité.<sup>3</sup>

A partir de la théorie de la sémiotique culturelle développée par Jurij Lotman, la culture est une fonction de ses agents de mémoire. Lotman a défini la culture comme une fonction de ses médias inhérents, des institutions et des pratiques du stockage et du transfert du savoir. Mais comment l'économie culturelle se fournit-elle le temps dont elle a besoin pour fonctionner ? Comment l'archive se sustente-elle et se met-elle en sûreté et qu'est-ce qui peut garantir qu'elle sera nourrie sur des périodes de temps plus longues ? L'archive, est donc fondamentalement soupçonnée de ne pas être en sûreté. Et, évidemment, ce soupçon peut être atténué seulement si on a un droit de regard sur la nature du médium qui la sustente. La désir de l'infini est instable, mais ce désir, une fois

émergé, peut être satisfait par le moyen d'innovation à l'intérieur de l'archive. Un système, un discours, une structure est ainsi toujours traversés par une ambivalence constitutive que Laclau appelle dislocation. Et dans les effets de bouleversement auxquels chaque structure est assujettie, il voit un phénomène temporel, tandis qu'il voit toujours la structure elle-même comme spatiale. Par les pratiques de spatialisation le temps doit être hiérarchisé constamment et ceci par le moyen de la répétition. Ainsi, l'articulation est un procédé continuellement voué à l'échec ; un procédé où il s'agit essentiellement de la connexion répétée d'éléments. C'est précisément par le moyen d'articulation, par le lien établi entre différents éléments, que nous ouvrons un espace. Dans la terminologie de Laclau, ce mouvement décrit simplement la fixation de la signification dans des topographies solides qui ont besoin d'être conceptualisées comme des sédimentations de pouvoir et qui mettent en espace, à l'intérieur d'une chorégraphie précise, le mouvement temporel de pure dislocation. Cependant, dans la mesure où ces sédimentations spatiales peuvent, d'un autre côté, être réactivées, il existe aussi une temporalisation de l'espace ou une « extension du champ du possible ».<sup>4</sup> Selon Laclau, nous sommes confrontés à un moment de « réactivation », en suivant un procédé de décrochage de signification. Dans ce cas, de plus en plus d'éléments, de niveaux et de lieux sont perçus comme contingents en leur nature relationnelle.

L'archive est devenue une métaphore universelle pour toute forme concevable de stockage et de mémoire. Dans une culture digitale, l'archive se transforme, en fait, d'un espace archivé à un temps archivé, dans lequel la clef est la dynamique de la transmission permanente de données. L'archive devient alors, littéralement une métaphore, avec toutes les possibilités que ceci entraîne. On peut répliquer que la mémoire de cette sorte d'archive est seulement calculatrice et non narrative. Plus les données sont traitées électroniquement, en forme fugitive, plus l'archive traditionnelle

gagne en autorité du fait de la matérialité même de ses objets. Sur la question de mémoire dans un âge d'informatique digitale, Lev Manovich disait que les modèles des données deviennent dominants, dictant la narration ; les bases de données inversent la relation traditionnelle entre la paradigmatique et la syntagmatique.<sup>5</sup> Le temps lui-même a été désormais organisé par la technologies. La métaphore spatiale de l'archive se transforme en une dimension temporelle, tout comme l'archive statique et résidentielle se voit remplacer par le stockage temporel dynamique ; l'archive temporelle est maintenant un lieu topologique permanent de transfert de données. Les données archivistiques perdent leur immobilité spatiale dès le moment où on leur donne un index purement temporel. En somme, l'archive s'est transformé de l'espace de stockage au temps de stockage.

Foucault notait que la frontière se constitue précisément au moment de sa transgression. Si nous considérons le passé non pas comme une « mémoire » mais comme l'archive lui-même, comme quelque chose qui est présent matériellement dans la réalité et dans le futur, ayant la tâche d'agrandir l'archive, alors le présent, comme nous le connaissons, serait quelque chose qui n'a pas encore été inclus dans la collection archivée. Ce qui renforce le potentiel utopique de l'archive et affaiblit son potentiel de trahison de la promesse utopique, c'est le potentiel qui est inhérent à n'importe quelle archive, quelle que soit sa structure. La soi-disant « réalité » n'est, au fond, rien d'autre que la simple somme de tout ce qui n'a pas été collectionné. Ainsi, la réalité n'a rien de primaire dans l'attente de la représentation dans l'espace secondaire de l'archive. Elle est, cette réalité, plutôt secondaire par rapport à l'archive : elle est tout ce qui a été laissé hors de l'archive.

La fonction de l'archive ne peut pas trouver son sens par la simple illustration ou la représentation de l'histoire, ni même en s'accrochant aux mémoires de l'histoire et de la façon dont cette histoire a eu lieu « en réalité ». Plutôt, l'archive constitue le nécessaire pour que quelque chose

comme l'histoire puisse émerger d'abord, car c'est seulement la présence de l'archive qui nous permet de comparer le nouveau avec l'ancien, et c'est cette comparaison qui produit l'histoire propre. Mais les désirs nostalgiques qui paraissent et qui tentent d'annihiler l'histoire en la transformant en une mythologie privée ou collective, refusent de se rendre à l'évidence de l'irréversibilité du temps. L'écrivain et théoricien russe Svetlana Boym définit deux types de nostalgie. L'une qui est reconstituante et qui essaie de reconstruire la racine perdue dont personne ne se souvient, et l'autre, qui est réflexive qui n'essaie pas de reconstruire un espace, mais plutôt sa force, sa puissance et son temps et ainsi elle est non seulement rétrospective mais aussi prospective, dirigée vers l'avenir. Selon Boris Groys, il se peut que les utopies futuristes ne soient plus à la mode mais la nostalgie elle-même a une dimension utopique, sauf qu'elle ne regarde plus l'avenir. Parfois, elle n'est pas non plus dirigée non plus vers le passé, mais plutôt vers le côté. Le nostalgique se sent étouffé à l'intérieur des confins du temps et de l'espace. Aussi, ce que nous avons en main, lorsque nous tentons d'écrire l'histoire, ce n'est rien d'autre qu'une infinité de mémoires individuelles de gens ou d'événements. Car ces souvenirs changent sans arrêt. Il y a, en tout temps ordinaire, le lent effacement que nous appelons l'oubli. Mais ce qui est peut-être plus intéressant encore que la faiblesse de la mémoire humaine, c'est sa créativité infinie, sa capacité et sa compulsion à réarranger sans fin le passé avec des schémas constamment changeants. L'impulsion utopique est toujours en relation avec le désir du sujet de s'affranchir de sa propre identité historique, de quitter sa place dans sa taxinomie historique. Dans un sens, l'archive donne au sujet l'espoir de survivre à sa propre contemporanéité et de révéler son vrai soi dans l'avenir... Cette promesse utopique - du moins hétérotopique, est cruciale pour la capacité du sujet à prendre du recul et une attitude critique par rapport à sa propre époque et à son propre auditoire.<sup>6</sup>

1. Miroslav Kruk, The Internet and the Revival of the Myth of the Universal Library, in *The Australian Library Journal*, 1999. 48:2, p.139.

2. Jorge Luis Borges, *The Library of Babel in Labyrinths, Selected Stories and Other Writings*, New York, New Directions, 1964, pp. 51-58.

3. Michel Foucault, *On Other Spaces in Visual Culture Reader*, edited by Nicholas Mirzoeff, Routledge, New York and London, 1998. p.234.

4. Ernesto Laclau, *New Reflections on the Revolution of Our Time*, London-New York, Verso, 1990.

5. Lev Manovich, *Database as a Symbolic Form*, 1998, <http://www.manovich.net/articles.php> (consulté le 17 avril 2014).

6. Boris Groys, *Art Workers: Between Utopia and the Archive*, e-flux (2013), <http://www.e-flux.com/journal/art-workers-between-utopia-and-the-archive/> (consulté le 19 mars, 2014).

## SELMA BOSKAILO / ARCANA IMPERII - HIDDEN REALMS OF POWER

session23: Have you been archiving your work in a very regular way since the beginning?

Liam Gillick: Yes. I work on it most days. It is the record of what I have done and what I am doing. It is not possible to distinguish the archive from the work at most points.

In *The Library of Babel*, J. L. Borges constructs an entire story around the library: its physical space and its contents. This is a library which aims to be the universe. It is infinite because it contains the totality of past, present and future events; it is a library that contains all - interpolations of every book in all the other books.

In this work, a nameless narrator describes the titular library as a seemingly endless vertical and horizontal series of hexagonal rooms housing twenty bookshelves apiece. The contents of these books are revealed to be randomly generated combinations of a set of 25 characters: 22 letters representing all vowel and consonant sounds, the comma, the period and the space. This library, whose spatial dimensions would vastly exceed those of the observable universe, would by definition contain everything that has been, or possibly ever could be, expressed in writing; yet for every sentence, much less volume, of interpretable language there would exist galaxies of meaningless or indecipherable strings of characters. Despite or perhaps because of this congestion of information, all books are totally useless to the reader, which leaves librarians in

a state of suicidal despair. The library of total inclusiveness would contain materials blatantly untrue, false or distorted – intentionally or unintentionally misrepresenting reality, in which case, the universal library could be defined as small islands of meaning surrounded by vast oceans of meaninglessness.<sup>1</sup>

Borges will explore similar idea in his later story *The Book of Sand*, a story about the discovery and disposal of a book whose pages never remain the same from one reading to the next. The book is, in effect, infinite as it includes every book; it is a total library, which contains the principle of all possible statements, a combination of all of human history and future. The narrator of *The Book of Sand* relates the torments generated by owning the infinite book. He feared it might be stolen, so he guarded it jealously. Then he worried it might not be infinite, so he studied it at length until he became a prisoner of the book.

In the typically Borgesian lists found in both *The Library of Babel* and *The Total Library*, the author points out that a library of total inclusiveness would contain “The faithful catalogue of the Library, thousands and thousands of false catalogues are therefore proof of the falsity of those false catalogues and proof of the falsity of the true catalogue.”<sup>2</sup> This absolute relativisation of knowledge is indicative of the indifference towards truth evidenced by computational algorithms – whether random, simple or complex in nature they form the basis of Borges total library, but a digital equivalent of today as well. Knowledge is conceptualised in the primarily spatial dimensions of depth and breadth and applied to modes of cognition; information and data are conceptualised in the spatiotemporal dimensions of fluidity, movement and speed and applied to modes of communication and calculation. A totality of knowledge is inconceivable, since there are inherent limits to cognitive processes. A totality of information is inconceivable, due to continual variations in data sets.

The utopian idea of the universal library, a repository of every text ever published is something that Foucault defines as heterotopia. Despite their obvious differences libraries, museums and archives have a similar identity. They are

all spaces that contain and influence knowledge and culture. Their expressive strength is based on their function as repositories of knowledge. These heterotopias of time accumulated ad infinitum are places in which time does not cease to accumulate, perched upon its own summit. The idea of accumulating everything, of creating a sort of universal archive, the desire to enclose all times, all eras, forms and styles within a single place, the concept of making all times into one place, and yet a place that is outside time and inaccessible to its ravages, the project of organizing in this way a sort of perpetual and indefinite accumulation of time in immobile space, this whole idea belongs to our modernity.<sup>3</sup>

Starting out from the theory of cultural semiotics developed by Jurij Lotman, culture is a function of its memory agencies. Lotman has defined culture as a function of its inherent media, institutions and practices of storing and transferring knowledge. But how is the cultural economy provided with the time it needs to function? How is the archive sustained and secured and what can guarantee that it will be sustained over longer periods of time? The archive, in other words, is fundamentally under suspicion of being unsecured. And, evidently, this suspicion can be weakened only if one is permitted insight into the nature of the medium that sustains the archive. The longing for infinity is unstable, but this longing, once it emerges, can be satisfied by means of innovation within the archive. A system, a discourse, a structure is thus always traversed by a constitutive ambivalence that Laclau calls dislocation. And in the dislocatory effects to which every structure is subject, he sees a temporal phenomenon, whereas he always sees the structure itself as spatial. Through the practices of spatialisation time must be hegemonised constantly and this works by means of repetition. Thus, articulation is a continuous and continuously failing process that essentially consists in the repetitive connection of elements. It is precisely by means of articulation, by linking different elements that we open up a space. In Laclau's terminology, this movement simply describes the fixation of meaning in solid topographies that need to be conceptualised as sedimentations of power and which spatialise the temporal movement of pure dislocation into a

precise choreography. Yet inasmuch as these spatial sediments can, on the other hand, be reactivated, there also exists a temporalisation of space or an "extension of the field of the possible".<sup>4</sup> In the words of Laclau, we are confronted with a moment of "reactivation", with a process of defixation of meaning. In this case, more and more elements, levels and places are perceived as contingent in their relational nature.

The archive has become a universal metaphor for all conceivable forms of storage and memory. In a digital culture, the archive in fact changes from an archival space into an archival time, in which the key is the dynamics of permanent transmission of data. The archive then literally becomes a "metaphor", with all the possibilities this entails. One can argue that this kind of archive has no narrative memory, only a calculating one. The more data is processed in electronic, fugitive form, the more the traditional archive gains authority from the very materiality of its artefacts. On the question of memory in the age of digital computing Lev Manovich said that data models become dominant, dictating the narrative; databases invert the traditional relation between the paradigmatic and the syntagmatic.<sup>5</sup> Time itself is now being organised by technologies. The spatial metaphor of the archive transforms into a temporal dimension just as the static residential archive is being replaced by dynamic temporal storage; the time-based archive is now a topological place of permanent data transfer. The archival data lose their spatial immobility the moment they are provided with a purely temporal index. Critically, the archive transforms from storage space to storage time.

Foucault noted that the border constitutes itself precisely at the moment of its transgression. If we would think of the past not as a "memory" but the archive itself, something that is factually present in reality and the future, as the task to expand the archive, then the present, as we know it, would be something that has not yet been included in the archival collection. What strengthens the utopian potential of the archive and weakens its potential for betraying the utopian promise is the potential that is inherent in any archive, regardless of how it is structured.

So-called "reality" is, at base, nothing but the mere sum of everything that has not yet been collected. Reality is thus nothing primary that awaits representation in the secondary space of the archive. Rather, reality itself is secondary in relation to the archive: it is all that which has been left outside of the archive.

The function of the archive cannot consist merely in illustrating or representing history or in holding fast to the memories of history – the way in which this history took place "in reality." Rather, the archive constitutes the prerequisite for something like history to emerge in the first place, because only if the archive is already there we are able to compare the new to the old and it is this comparison that produces history proper. But nostalgic desires that attempt to obliterate history and turn it into private or collective mythology are refusing to surrender to the irreversibility of time. The Russian writer and theorist Svetlana Boym defines two types of nostalgia. One that is restorative and tries to reconstruct the lost root that nobody remembers and the other, reflexive nostalgia that does not try to reconstruct a space, but rather reflects its strength, power and time and can thus be, not only retrospective, but also prospective, directed towards the future. It is a thought of the past as a potential through which we can think about the future. According to Boris Groys, futuristic utopias might be out of fashion but nostalgia itself has a utopian dimension, only it is no longer directed toward the future. Sometimes it is not directed toward the past either, but rather sideways. A nostalgic feel stifled within the conventional confines of time and space. So what we are dealing with, when we try to write history, is nothing less than an infinity of individual memories of any person or event – for these memories are changing all the time. There is, in all normal times, the slow fading that we call forgetting. But what is maybe interesting even more than the weakness of human memory is its infinite creativeness, its ability and compulsion to endlessly rearrange the past in constantly shifting patterns. The utopian impulse is always related to the desire of the subject to break out of its own historically defined identity, to leave its place in the historical taxonomy. In a certain sense, the archive gives to the subject the hope of surviving one's own

contemporaneity and reveal one's true self in the future. This utopian or, at least, heterotopian promise is crucial to the subject's ability to develop a distance from and critical attitude towards their own time and their own immediate audience.<sup>6</sup>

1. Miroslav Kruk, *The Internet and the Revival of the Myth of the Universal Library*, *The Australian Library Journal*, 1999, 48:2, p.139.
2. Jorge Luis Borges, *The Library of Babel* in: *Labyrinths, Selected Stories and Other Writings*. New York, New Directions, 1964 pp. 51-58.
3. Michel Foucault, *On Other Spaces in Visual Culture Reader*, edited by Nicholas Mirzoeff; New York and London, Routledge, 1998, p.234.
4. Ernesto Laclau, *New Reflections on the Revolution of Our Time*. London-New York, Verso, 1990.
5. Lev Manovich, *Database as a Symbolic Form*, 1998 <http://www.manovich.net/articles.php> (accessed April 17, 2014)
6. Boris Groys, *Art Workers: Between Utopia and the Archive in e-flux* (2013) <http://www.e-flux.com/journal/art-workers-between-utopia-and-the-archive/> (accessed March 19, 2014)

# NERINGA BUMBLIENÉ

Cher Liam,  
Cela fait un moment que je me demande comment je vais vous écrire. Ce n'est jamais facile de commencer, vous savez. Mais aujourd'hui le temps s'est enfui et je suis seule face à la page blanche de Microsoft Word. Il y avait trop de pensées bourdonnantes tout autour. Et il pleuvait dehors, et les crêtes des montagnes se dessinaient à travers un brouillard épais et on ne pouvait pas voir l'avion, simplement entendre un bruit vrombissant. Mais je ne pouvais pas commencer. Je m'inventais tout un tas de raisons pour retarder ce moment jusqu'à ce que je me retrouve dans une piscine. Et alors, là, je me suis souvenue de ce que vous avez dit à Douglas. Vous vous rappelez : « on ne découvre jamais quelque chose pour la première fois, on arrive toujours au cœur d'un flux »<sup>1</sup>. Et ensuite, ce qu'Alex Cecchetti a écrit : « Nous devrions peut-être arrêter de penser que tout commence toujours par le début »<sup>2</sup>. Mais je vous parlerai d'Alex un peu plus tard.

Donc je nageais, aller, retour, aller, retour. J'avais l'impression d'être un poisson et dans cette eau bleu ciel à l'odeur légèrement chimique, je me suis rendu compte qu'en fait ça avait déjà commencé ; ça avait commencé quelque temps auparavant, avant qu'on ne se rencontre, avant même que j'apprenne que nous allions nous rencontrer...

J'espère que vous vous êtes installé bien confortablement pour lire ceci et j'espère aussi que vous pourrez me consacrer un peu de votre temps, car voyez-vous : je ne suis pas trop pressée.

Vous savez, moi aussi je pensais beaucoup au temps.

Une fois, en Ukraine, c'était le jour qui précédait mon départ, nous attendions devant le Pinchuk Art Center à Kiev. Nous étions tous un peu fatigués après deux semaines de travail intensif et la queue était interminable ; et cet après-midi de printemps précoce, vraiment chaud, les bus dégingués, au ralenti, étaient pleins à craquer ; et un drapeau Ferrari rouge flottait paresseusement dans la brise légère. Il y avait quelqu'un, un DJ qui venait d'Allemagne, et nous avons commencé à parler de notre prochain retour à la maison. Il a dit qu'à cause du décalage horaire, le trajet depuis l'Allemagne jusqu'en Ukraine lui ferait gagner une heure. Et alors a démarré une conversation sur les heures gagnées et les heures perdues, et comment cela peut-être possible. On traverse beaucoup de fuseaux horaires, vous savez ; on perd ou on gagne du temps. C'est un peu comme si on voyageait dans le temps, non ?

Alors, j'ai fait quelques recherches sur le temps. Sur le goût des civilisations anciennes pour l'observation des mouvements des corps célestes ; sur la façon dont elles ont commencé à mesurer le temps et à conceptualiser le mouvement de ces corps célestes, jusqu'à nous qui mesurons maintenant grâce à des horloges. Et sur la manière dont les gens ont essayé de comprendre le temps, de concevoir tout ça, et d'en parler. Mais quand même, ce truc avec les avions ça me turlupinait, vous savez...

Et puis il y avait aussi Boris Groys qui parlait du présent permanent, qui n'a pas de passé et qui ne mène à aucun futur. Et mon professeur à l'école d'art qui me demandait ce que je pensais de la nostalgie. Parce que la nostalgie, d'un coup d'œil en arrière, interrompt le flux paisible du temps. Ainsi je me suis souvenue d'Andreï Tarkovsky...

J'ai fait un pas en avant.

Ensuite mon ami violoncelliste a dit que l'espace-temps n'était pas divisé et donc que partout est le même que toujours, ce qui semblait simple et drôle. Mais j'ai aussi lu un entretien avec le physicien quantique Anton Zeilinger, un Autrichien qui a été le premier à téléporter des particules

de lumière en 1997. Voyager sans le temps, vous voyez. Cela complique non seulement la question du temps, mais aussi celle de l'espace ; ainsi en est-il de la réalité qu'on croit connaître.

J'ai fait un pas en arrière.

En 2012 fut publiée la série *La machine à remonter le temps*, un ouvrage dirigé par Francesco Pedraglio, avec en introduction une réédition d'un extrait du livre éponyme de Georges Orwell. Dans son article *The Society that Breathes Once a Year* (*La Société qui respire une fois par an*), Alex Cecchetti parle d'un couple qui « évitait de prononcer le mot temps, ils évitaient aussi d'attendre, ou d'être en retard, ou encore pire d'être en avance, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de temps, parce que le temps était seulement une distance et ainsi ils coupaient court, ils prenaient des raccourcis »<sup>3</sup>.

Je n'ai pas encore commencé à le lire, mais j'ai sous les yeux *Comment construire une machine à remonter le temps* de Paul Davies, et dans la piscine je pensais à ce que vous pourriez répondre si tout ceci avait été une question...

Dans l'attente de vous voir bientôt,  
Neringa

J'absorbe tout. Je suis assis dans mon appartement et de là je vois les avions qui attendent leur tour pour atterrir sur la piste de l'aéroport de La Guardia. Et les bateaux-taxis qui circulent sur la rivière - même lorsqu'il n'y a pas de passager ; et bien-sûr les voitures sur l'autoroute et sur l'avenue principale qui montent vers le sud de Manhattan. Je ne travaille pas avec un assistant et je ne travaille pas d'une façon très organisée. Donc souvent je tue le temps ou j'y glisse à travers. Le temps pour l'art est certainement différent d'autres sortes de temps - surtout pour l'artiste. Comment, je n'en suis pas tout à fait sûr. Peut-être pourrions-nous essayer de le comprendre. C'est vrai, j'ai mon propre point de référence Tarkovsky - au tout début - *Solaris* - lorsqu'il est clair que Kelvin ne reverra pas ses amis terriens avant de s'envoler. Mais Alphaville a toujours été tout aussi important. L'idée qu'on puisse

trouver tout un univers (d'espace et de temps) dans la ville comme un ensemble. Neige et pas de neige...

Liam

Les autres invités l'approuvent en lui souriant, appréciant cette conversation unilatérale pour ce qu'elle est. Ils sont prêts à rentrer dans le débat, mais ils devront encore attendre.<sup>4</sup>

Cher Liam,  
Maintenant c'est le printemps et il semble que la neige ait disparu pour vagabonder en spirale jusqu'au prochain hiver. Vous savez, je viens de lire des choses sur les GIFs animés, dans lesquels une animation reproduit sans fin des cycles d'une séquence d'images. Il n'y a pas d'immobilité dans les images non plus, me suis-je dit la première fois que j'en ai vus. Mais ils ont déjà été programmés non ? Ici de longues mèches de cheveux de la mère de Harry Potter virevoltent doucement dans une sombre brise ; nous pouvons envisager la question de temps par la répétition. L'éternelle récurrence du même, pour se souvenir de Friedrich Nietzsche. L'éternel retour du même, mais différent, pour penser à Gilles Deleuze. Et nous avons utilisé le terme « réanimation », n'est-ce pas ?

Érasme aime cela. Les idées mises en boucle sont difficiles à débattre.<sup>5</sup>

Je sens que ceci est une lettre que je ne vous enverrai peut-être pas. Il semble qu'il ne reste plus de d'espace dans le temps pour ça et j'ai pensé à différents moyens de communication. Parfois j'aime imaginer l'écho de vos paroles tel en rythme.

Érasme ne va pas pouvoir s'en sortir. Les invités commencent déjà à s'effacer.<sup>6</sup>

Pendant la journée, tandis que j'imprimais des documents extraits d'une archive en ligne, je pensais que les GIFs animés ne sont pas les seules choses qui aient changé depuis vingt ans. Je voulais vous dire ceci alors qu'on passait à côté d'un jardin français en fleur. Le vert renaissant était si intense ; maintenant encore j'ai le souvenir de son souffle dans la douce obscurité

du crépuscule. Les places et les espaces et les structures et les édifices sont les mêmes maintenant, mais ne sont-ils pas tout aussi étrangers à eux-mêmes ? Respirant à fond la verdure, je me demandais quel langage je devrais employer pour en parler et de quelle manière nous parviendrions à nous comprendre les uns les autres si nous utilisions celui du passé récent... De temps à autre je me surprends à réfléchir aux différentes sortes de compréhensions et de malentendus, et à ce qu'ils peuvent déclencher. Mais si à la fois notre héros et notre vilain ne comprennent pas, ne peuvent pas comprendre notre héroïne, chacun, en effet, la comprend mal, différemment<sup>7</sup>, précisait E.E. Cummings dans son Introduction, et je me suis sentie d'une certaine manière plus sereine et, bien-sûr encouragée, sur notre chemin ce soir-là ; puis en nous dirigeant vers le lieu où nous allions dîner, nous avons pris quelques raccourcis. La nuit tombait... un horizon de dégradés multiples.

« [...] Ces couloirs qui sont autant des zones de circulation que des lieux où s'arrêter. » Il y a parmi les invités le sentiment pour ne pas dire la certitude que ce n'est que le début d'une bien plus longue histoire.<sup>8</sup>

**Voyez-vous, les choses sont simples, tout en étant complexes. Tout d'abord dans une prairie en pleine nature on remarque simplement un bourgeon pâle et sans prétention, puis il s'épanouit et devient une fleur violette, striée de blanc, jaune et orange, parfois vert. Comme on dit en Lituanie : plus la forêt est profonde, plus il y a d'arbres. C'est pourquoi lorsqu'on travaille en groupe, de six (ou sept, ou huit), et pas seulement trois, chacun vit les choses de façon très différente. Sur une durée de neuf mois cela se transforme en une sorte de pensée kaléidoscopique à travers laquelle chacun continue à nager dans une perspective changeante faite de lentilles et de miroirs ; la perspective bleutée et ondulante des lentilles et des miroirs sous le soleil, lorsqu'on ne peut plus vraiment se définir soi-même, ni même d'ailleurs ce qui est en dehors de soi-même. Dehors - dedans ? Multimoï. C'est une combinaison tellement sympathique faite d'un multi-horizon.**

N'est-ce pas ?

Il ne sait plus où il est.<sup>9</sup>

**Vous voyez, parfois je (moi - ça - nous) tente d'utiliser des tunnels, des raccourcis et trous de vers pour atteindre cette prolifération de points. Un peu comme Érasme peut-être, qui est en retard.**

**Je réfléchissais depuis un moment à une façon de conclure, mais j'ai trouvé par hasard un extrait sous le titre Some in Many Ways de Robert Ashley<sup>10</sup>.**

**Ils viennent parler. Ils passent le temps. Ils apaisent leurs pensées avec de la limonade. Ils disent des choses comme :**

**Bien à vous, Neringa Bumblienė**

1. Liam Gillick, Proxemics. Selected Writings (1988-2006), Zurich : JRP-Ringer, 2006, p. 191.
2. Alex Cecchetti, A Society that Breathes Once a Year, in The Time Machine, dirigée par Book Works et Francesco Pedraglio, London : Book Works, 2012, p. 76.
3. Ibid., p.83
4. Liam Gillick, Érasme est en retard, traduit par Philippe Parreno, Dijon, Les presses du réel, 1997, p. 11.
5. Ibid., p. 34.
6. Ibid., p. 60.
7. E. E. Cummings, Introduction, in F. R. David – ...For Single Mothers, editor/design : W. Holder, Amsterdam, de Appel arts center, 2013, p. 23.
8. Liam Gillick, op. cit., p. 35.
9. Ibid., p. 79.
10. Robert Ashley, The Backyard, in F. R. David – ...For Single Mothers, editor/design : Will Holder, Amsterdam, de Appel arts center, 2013, p. 198.

## NERINGA BUMBLIENĖ

Dear Liam,  
I have been thinking of how to write to you for a long time. It is never easy, you know, to start. But today, time has expired and I am alone in front of a blank screen of Microsoft Word. There were too many thoughts buzzing around. And it was raining outside, and peaks of mountains were drawn in a thick fog and you couldn't see a plane, just hear a trembling noise. But I could not start. I was inventing a lot of reasons to restrain until I found myself in a swimming pool. There, I remembered what you said to Douglas. You know: "we no longer come across anything for the first time, we always arrive in mid flow."<sup>1</sup> And also afterwards what Alex Cecchetti wrote: Maybe we should stop thinking that everything always starts over from the beginning<sup>2</sup>. But I will tell you about Alex a bit later on.

So I was swimming back and forth, back and forth. I felt like a fish and in this sky-blue slightly chemical-smelling water, I somehow realised that it had actually already started; it started some time ago, even before we met, before I got to know that we would meet...

I hope you are comfortable reading this and I also hope that you are able to spare some time for me, cause you see: I am not rushing too much.

You know, I was thinking a lot about time too.

I was in Ukraine once and the day before leaving we were standing in front of the Pinchuk Art Center in Kiev. We were all a bit tired after two weeks of intensive work and the queue was very long, and the early spring afternoon extremely hot, and slow shabby buses were crammed with people, and a red Ferrari flag fluttered lazily in the mild breeze. There was a guy, a DJ from Germany and we started to speak about our trip home. He said that because of time differences,

going back to Germany from Ukraine he would gain one hour. And so we started a conversation about saved and lost hours, and how it can be possible. You know, especially in long journeys by plane when you cross a lot of time zones; you lose or accumulate time. It is a kind of time-travelling, no?

So afterwards I did some research about time. How ancient civilizations observed movements of celestial bodies; how they first started counting time and how the movement of celestial bodies was conceptualised to the time we now measure by our clocks. And how people were trying to understand time, and how to think, and how to speak of it. But still this trick with airplanes kind of bothered me, you know...

And there was also Boris Groys who spoke about a permanent present that has no past and leads to no future. And my professor in the art academy who asked me what I thought of nostalgia. Because nostalgia, through a backward glance, interrupts the smooth flow of time. Thus I remembered Andrei Tarkovsky...

I moved forward. After, my cellist friend said that time-space is undivided and so everywhere is the same as always, which was kind of simple and funny. But I also read an interview with the Austrian quantum physicist Anton Zeilinger, who was able to teleport light particles for first time in 1997. Travelling in no time, you see. That complicates not only the issue of time, but also of place; thus of reality, we believed we knew.

I stepped back.

In 2012 the series The Time Machine – commissioned by Francesco Pedraglio – with an introduction of the re-edited extract from the eponymous book by H.G. Wells, was published. In Alex Cecchetti's edition, The Society that Breathes Once a Year, he talks about a couple who "would avoid uttering the word time, they would also avoid waiting, or even being late or worse yet being early, until time was gone, because time was only a distance and so they would just cut it short, take shortcuts."<sup>3</sup>

I haven't started to read it yet, but How to Build a Time Machine by Paul Davies sits in front of me, and in the swimming

pool I was thinking of what you could say if it were all a question...

Hope to see you soon,  
Neringa

I am absorbing everything. I sit in my apartment and from there I can see the planes queuing up to land at La Guardia airport. And the taxi boats moving across the river - even when there are no passengers. And of course the cars both on the highway and the main avenue coming up from the southern tip of Manhattan. I don't work with an assistant and I don't work in an organised way. So often I kill time or slip through time. Art time is definitely different to other forms - especially for the artist. I am not quite sure in what way. Maybe we can work this out. It is true I have my own Tarkovsky reference point - right from the beginning - Solaris - when it is clear that Kelvin will never see his earth-bound friends again before he takes off. But Alphaville was always important then too. The idea that a whole universe (in time and space) can be found within a city as a setting. Snow and no snow...

Liam

**The other guests smile and acknowledge the one-sided conversation for what it is. They are more than prepared to enter into a debate but it will have to wait until later.<sup>4</sup>**

Dear Liam,  
Now it is spring and snow seems to be left to roam a spiral for a next winter. You know, I have just read about moving GIF images, where animation repeatedly displays cycles of a sequence of frames. There is no stillness in images either, I told myself when I first saw it. But it was already anticipated, wasn't it? Here long locks of Harry Potter's mother's hair gently flutter in a sombre breeze; we can approach the time issue through repetition. Eternal recurrence of the same, to recall Friedrich Nietzsche. Eternal return of the same, but different, to think of Gilles Deleuze. And we used the term reanimation, didn't we?

**Erasmus likes chunking. Looped ideas are hard to discuss.<sup>5</sup>**

I feel that this may be a letter that I will not send you. It seems that there

is no room in time left for that and I was thinking of various ways of communication. Sometimes I like to imagine the echo of your words as a rhythm.

**Erasmus is never going to make it. Already the guests are fading.<sup>6</sup>**

During the day while printing some documents from an online archive I was thinking that moving gifs are not the only thing that has changed over the last twenty years. I wanted to tell you this as we were passing by a French park in bloom. Resurgent green was so intense; even now I remember its breath in the soft dusk of the early evening. Places and spaces and structures and buildings now are the same, but aren't they strangers to themselves too? Deeply inhaling the green I was wondering what language I should use to speak about it all and how could we understand each other if you use the one of the recent past... Every now and then I find myself thinking about different kinds of comprehensions and misunderstandings, and what it can trigger. "But if both our hero and our villain don't and can't understand our heroine, each of them can and each of them does misunderstand her differently,"<sup>7</sup> - noted E. E. Cummings in his Introduction and I felt kind of calm and encouraged for sure on our way that night, then, heading to our dinner place, we took some shortcuts. Nightfall fell in a multilayered horizon.

**<...> They're a means of escape and arrival but also a place to be. There is a strong feeling among the other guests that this is just the beginning of a much longer story.<sup>8</sup>**

You see, things are simple being complex. At first in the wilderness of a meadow you notice just a pale humble bud, but then it blossoms into a violet flower with stripes of white, yellow and orange, even green. Or, as we say it in Lithuania: the deeper the forest, the more trees. That is how working in a group of six (or of seven, eight?), not only of three, you can experience a lot of things differently. In the distance of nine months it turns into a kind of kaleidoscopic thinking, where you keep swimming in a moving perspective of lenses and mirrors; the wavy bluish perspective of lenses and mirrors in the sun, where you can't really identify

yourself any more, nor things outside you either. Outside - inside? Multi-me. It is such a nice combination with multi-horizon. Isn't it?

**He can't remember where he is any longer.<sup>9</sup>**

You see, sometimes I (I-it-we) try to use tunnels, shortcuts and wormholes to reach these proliferated points. Maybe a bit like Erasmus who is late.

I was thinking for a while of how to conclude it all, but accidentally I found an excerpt titled Some in Many Ways by Robert Ashley<sup>10</sup>:

They come to talk.  
They pass the time.  
They soothe their thoughts with  
lemonade.  
They say things like:

my very best,  
Neringa Bumblienė,

1. Liam Gillick, Proxemics. Selected Writings (1988-2006), Zurich: JRP/Ringer, 2006, p. 191.
2. Alex Cecchetti, A Society that Breathes Once a Year, this publication is part of The Time Machine, commissioned by Book Works and Francesco Pedraglio, London: Book Works, 2012, p. 76.
3. Ibid., p. 83.
4. Liam Gillick, Erasmus Is Late, London: Book Works, 1995, p. 12.
5. Ibid., p. 45.
6. Ibid., p. 82.
7. E. E. Cummings, Introduction, in: F. R. David - ... For Single Mothers, editor/design: Will Holder, Amsterdam: de Appel arts center, 2013, p. 23.
8. Liam Gillick, op. cit., p. 47.
9. Ibid., p. 79.
10. Robert Ashley, The Backyard, in: F. R. David - ... For Single Mother, editor/design: Will Holder, Amsterdam: de Appel arts center, 2013, p. 198.

# ANNA TOMCZAK / MIMICRY

"Beaucoup de pensées sont venues et sont reparties..."<sup>1</sup>

## MIMICRY<sup>2</sup>

Un jeu collectif pour l'Artiste, l'Institution et les Coopérateurs

Mimicry est un jeu de société stratégique qui associe la négociation, la discussion et le facteur temps. Le but du jeu est simple : installer l'exposition de l'Artiste dans l'Institution avec la collaboration d'une équipe de Coopérateurs. Les joueurs peuvent faire varier le jeu en ajoutant des tâches supplémentaires, comme la définition du contenu d'un catalogue ou d'un site Web, ou la programmation d'événements spéciaux pour accompagner l'exposition. Le jeu a quelques cadres de départs optionnels menant à des scénarios multiples - les résultats de discussions partagées. Les joueurs doivent avoir non seulement des aptitudes pour la diplomatie et la négociation, mais aussi être conscients de la tension et de la dynamique d'un groupe participant à un jeu. Ce document traitera de la préparation, des règles et des stratégies du jeu.

"Oubliez la balle et jouez !"<sup>3</sup>

## STRATÉGIE

Ce jeu établit une situation de travail collectif, ce qui ne veut pas dire que chaque joueur doit être d'accord pour travailler au sein d'un groupe et pour un groupe. Ils doivent avoir en tête, que tous : l'Artiste/les Artistes, l'Institution et la/le Coopérateur(trice)/les Coopérateurs ont un statut, des zones de pouvoir, des intérêts personnels ou institutionnels différents.

Il est intéressant de garder à l'esprit quelques notions de stratégie. Comme le jeu ne détermine pas nécessairement de gagnant, il s'agit d'une discussion fructueuse, d'un échange potentiel de pensée. Ce qui le rend plus dynamique, ce sont les virages qui peuvent être pris lorsque les joueurs changent de décision, créent un personnage difficile et agissent par intérêt personnel, ou introduisent des idées expérimentales.

## LES JOUEURS

Ce jeu peut avoir entre 3 et 8 joueurs. Plus il y a de joueurs, plus le potentiel de discussion et le niveau de difficulté seront élevés. Chaque joueur doit se décrire aussi précisément qu'il peut, ou qu'il veut.

## L'ARTISTE/LES ARTISTES

Ce joueur doit définir de quel artiste/quels artistes il incarne en empruntant un nom/des noms de l'histoire de l'art ou inventant une personnalité de son choix. Dans ce cas, l'Artiste doit être décrit avec les précisions suivantes : sa date de naissance et/ou date de décès, ses intérêts, la liste des lieux de ses expositions récentes (peut-être nulle part), s'il a reçu un prix du marché de l'art ou capital culturel. C'est lui qui a le dernier mot au terme de chaque manche. Une fois le jeu en route, il peut proposer une option alternative pour l'exposition, ce qui peut rendre les négociations et les discussions plus animées. Selon la personnalité choisie, le joueur doit définir les raisons pour lesquelles il collabore avec l'Institution et les Coopérateurs : une rétrospective, une expo à sensation pour des collectionneurs privés, un projet de nouvelle exposition, etc. Il définira aussi une première liste d'œuvres qui fera l'objet de la discussion pendant le jeu.

## L'INSTITUTION

Le joueur tenant le rôle de l'Institution doit définir quel type d'organisation il choisit : une galerie privée, une galerie nationale, un centre d'art, un musée, etc. Les buts de l'Institution peuvent aussi être précisés : la limite et le contrôle du budget, l'organisation de l'espace en fonction des règles de sécurité, la maîtrise du temps de réalisation, la meilleure

communication possible. Ce joueur personnifie une structure ayant différents éléments, dépendante de contextes forts, à la fois sociaux et politiques.

## LE COOPÉRATEUR/LES COOPÉRATEURS

Ils sont directement responsables de l'installation de l'exposition. Dans la première partie du jeu - pendant les premières manches du début - ils doivent partager leur analyse des œuvres proposées. Au cours des manches suivantes, ils discutent, au niveau théorique, avec l'Artiste et avec l'Institution, la juxtaposition des œuvres et la solution de leur accrochage dans l'espace physique d'une galerie. Ils négocient leurs suggestions avec l'Institution et l'Artiste. Cette procédure est bousculée par des événements inattendus des cartes "C'est la vie". Leur rôle aussi est d'arbitrer une discussion et un échange intellectuel entre eux-mêmes et l'Artiste.

## LE NÉCESSAIRE POUR LE JEU

Quelques feuilles de papier A3, des crayons, du temps.

## LE TABLEAU DU JEU

Le tableau doit être installé par l'Institution. Il comportera un plan incluant un espace d'exposition (jusqu'aux 10 salles). Anyspacewhatever.

## LES CARTES "C'EST LA VIE"

Les cartes sont composées d'événements qui influencent la direction du jeu ; les joueurs ne pourront pas les prévoir, aussi ils n'en ont aucune maîtrise. On ne bat pas les cartes avant le début du jeu.

## LES PRÉPARATIFS DU JEU

Au départ, l'Institution doit se décrire, annoncer l'invitation à l'Artiste, le but de l'exposition et le temps alloué aux joueurs pour son installation (90 minutes ou 10 manches minimum). L'Artiste se présente, parle des œuvres proposées pour l'exposition et quelques autres qui peuvent être reconsidérées au cours du jeu. Il n'y a pas de limite (minimum ou maximum) au nombre d'œuvres qui peuvent être proposées. Les descriptions des œuvres restent découvertes sur la table pendant toute la partie. À la suite de l'intervention de l'Artiste, les

Coopérateurs définissent l'ordre de négociation pour chaque manche. Ils peuvent lancer les dés s'ils ne parviennent pas à un accord. On peut jeter le dé chaque fois que les joueurs n'arrivent pas à décider ou qu'ils ne veulent pas continuer la discussion. Un nombre pair signifie OUI, un nombre impair, NON, en réponse à une question formulée convenablement. Tous les joueurs doivent être d'accord sur la durée du jeu, en minutes ou en nombre de manches.

## LE JEU

Une idée peut être discutée au cours d'une manche.

Cette manche débute à partir de la proposition du Coopérateur pour être ensuite argumentée par l'Institution. L'Institution peut être d'accord, refuser ou demander l'avis de l'Artiste, ce qui rend neutre sa position. Dans le cas d'une réponse négative, c'est la décision du Coopérateur de proposer la même idée à l'Artiste. S'il refuse lui aussi, le Coopérateur perd la manche suivante. Cependant, il peut toujours insister pour imposer son idée avec de nouveaux arguments plus tard. Il n'est pas pas surprenant que les relations avec l'Institution se durcissent au cours la manche suivante. Cependant, ce n'est pas toujours le cas et cela dépend des circonstances du jeu.

Lorsque l'Institution rend une réponse positive, le Coopérateur peut alors avancer la proposition à l'Artiste. L'idée est acceptée de manière définitive et inscrite au tableau lorsque l'Artiste et l'Institution sont tous les deux d'accord.

Chaque fois qu'une idée est inscrite au le tableau du jeu ou non - peut toujours être changée ou annulée. Des idées peuvent être annulées par tous les joueurs mais seules l'Institution et l'Artiste ont le droit de ne pas justifier leur décision. Cela dépend de leur relation avec les Coopérateurs.

Chaque fois que l'idée est mise au tableau, son auteur prend une carte C'est la vie et suit ses consignes écrites.

Lorsque le temps alloué est atteint, le jeu est terminé. Il n'est pas nécessaire

de choisir un gagnant. C'est aussi pour les joueurs l'occasion d'en élire un et de décider pourquoi il a gagné. Il arrive qu'à la fin du temps alloué, l'exposition n'ait pas encore été décidée. Les joueurs gagnent en expérience.

Après la fin de la partie, les joueurs peuvent continuer la partie pour leur propre plaisir.

Personne ne peut perdre, même si l'Artiste décide d'abandonner avant la fin du temps prévu. Il reste toujours la discussion en cours.

#### SCÉNARIOS POSSIBLES

La préparation est essentielle à tout l'ensemble. La désignation de l'Artiste, le profil de l'Institution ainsi que d'autres contextes arbitraires, permettent d'établir la nouvelle situation. Cela crée un potentiel. De multiples liens entre les joueurs peuvent être précisés pendant la partie. Ils seront aussi définis par les réactions des joueurs pendant les discussions. Des facteurs humains - points faibles, émotions - peuvent être utilisés dans les négociations. Voici quelques scénarios possibles pour le jeu de Mimicry :

##### 1. RECRÉATION

Les joueurs choisissent une exposition qui a déjà eu lieu dans l'histoire de l'art. Grâce à la documentation de l'exposition ou simplement grâce à leur mémoire, ils tâchent de la remettre en oeuvre. L'analyse, à la fois des potentiels différents, des discours sur les œuvres d'art sélectionnées, du profil de l'Artiste et de l'Institution, leur permet de revisiter un espace en son temps.

##### 1. Les ateliers du Paradise

Les Artistes : Philippe Parreno, Pierre Joseph, Philippe Perrin.  
L'Institution : Galerie Air de Paris, Nice, 1990

Le jeu : Dans ce cas les joueurs peuvent inverser les rôles et choisir quelques Artistes et un Coopérateur. Les œuvres proposées et les concepts de l'exposition seront à nouveau mis en discussion. Les joueurs ne peuvent pas faire abstraction de leur expérience ni de la durée depuis l'événement. Ils

peuvent aussi décider d'exclure le joueur « Institution » de la structure du jeu. Cette décision, cependant, doit être motivée par la déclaration des Coopérateurs et des Artistes.

Résultat : soit une « nouvelle » exposition Les ateliers du Paradise, soit un échec.

##### 2. EXPOSITION RÉTROSPECTIVE

Institution : Kunsthalle à Genève.

L'exposition occupera tout l'espace et elle aura le catalogue correspondant.

Artiste : Erwin Wurm

Œuvres : morceaux choisis de la série « One Minute Sculptures » (Sculptures d'une minute) que l'Institution souhaite recréer dans l'espace d'exposition, en collaboration avec des danseurs/acteurs/mannequins professionnels.

Jeu : le concept de l'exposition est défini par l'Institution. L'Artiste n'est pas d'accord avec le concept de l'exposition ; c'est aux Coopérateurs de définir où ils se placent entre les deux. La première partie du jeu sera une négociation sur la déclaration de conservation.

##### 3. L'EXPOSITION D'UN NOUVEAU PROJET

Institution : un espace de projet indépendant dans une ville moyenne, subventionné par la municipalité de gauche ; quelques personnes seulement travaillent ici mais elles ont un large public et sont estimées dans le monde de l'art.

Artiste (créé pour le jeu) : Gerome Doubidou, artiste, peintre, musicien et photographe français de 26 ans.  
Son inspiration : le cinéma noir.

Idée du projet : créer une série d'œuvres autour du film Sunset Boulevard de Billy Wilder.

Jeu : définir des détails du projet et des œuvres qui seront à produire pour l'exposition.

Bonne partie !

Ce texte et la conception du jeu étaient inspirés par les écrits de Liam Gillick, notamment des passages tirés de Proxemics (Dijon, Presses du réel, Zurich, JRP/Ringer) : From a Truncated Correspondence Simile : Belly Laugh. Forget about the ball

and Get on with the Game (1995), Les Ateliers du Paradis (1990), Prevision. Should the Future Help the Past ? (1998), Lothar Hampel's Rigged Rooms. Surviving Survival (1998), Exterior Day. Pierre Huyghe and the Role of the Implicated Player (1999).

Aussi : Gillick Liam, Erasmus is Late, London, Book Works, Première édition 1995, Seconde édition 2000.

Exemples des cartes C'est la vie : Pour des raisons techniques, il est impossible de réaliser ta dernière proposition

La production de ton œuvre prend trop de temps, tu perds une manche

Tu n'as pas de connexion internet, tu perds la manche suivante

Ta secrétaire s'est trompée dans ton agenda. Tu perds une manche.

Il fait beau aujourd'hui. L'Artiste est de bonne humeur. Il est d'accord avec ta proposition.

Tu as trouvé un sponsor ! Tu peux t'emballer pour ta prochaine idée.

Tu perds ton soutien financier. Ta proposition pour l'exposition est trop difficile et trop abstraite pour le sponsor.

Tout va bien et avance comme il faut !

Ces jours-ci tu t'es bien organisé, aussi tu as plus de temps libre. À la prochaine manche tu peux proposer deux solutions/soulever deux questions.

Il s'avère que l'Institution n'a plus d'argent. Vous allez tous devoir parler à nouveau du projet tel qu'il est et trouver des solutions plus économiques.

L'Artiste est en voyage et tu ne peux pas le joindre. Pendant les deux manches suivantes il ne participe pas au jeu, aussi, aucune décision finale ne peut être prise.

Vous partez tous dans une autre ville pour un vernissage important. Le temps passe. Tous les joueurs perdent une manche ou 10 minutes du temps alloué au jeu.

1. Liam Gillick, From a Truncated Correspondance... in Proxemics, Dijon, JRP/Ringer, Zurich & Presses du réel, p. 182.

2. Le nom du jeu fait référence à la classification des jeux joués par des gens, faite par Roger Caillois dans son livre Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige (Paris, 1958). Mimicry, proche de agôn, alea et ilinks, est un genre de jeu où les joueurs acceptent provisoirement l'illusion, pour prendre part à un monde établi, conventionnel et fictif. La chance n'a pas sa place, une intervention constante est indispensable. L'idée du jeu n'est pas la victoire à tout prix mais le plaisir de participer et l'invention de nouvelles situations.

3. Ibid. p.181.

# ANNA TOMCZAK / MIMICRY

"Many thoughts have come and gone..."<sup>1</sup>

## MIMICRY<sup>2</sup>

A collective game for the Artist, the Institution and Co-operators

Mimicry is a strategic board game which involves negotiations, discussion skills and a time element. The goal of the game is simple: to set up the exhibition of an Artist in an Institution in association with a team of Co-operators. The game can be modified by adding additional tasks, like defining catalogues or website content or planning special events to accompany the exhibition. The game has a few optional starting frames leading to multiple scenarios - the final results of shared discussions. Players must not only be skilled in diplomacy and negotiation but aware of the tension and dynamics of a group participating in a game. This paper will discuss the preparation, rules and possible strategies of the game.

"Forget about the ball and get on with the game."<sup>3</sup>

## STRATEGY

This game establishes a situation of collective work, which doesn't mean that each player has to agree to work in and for a group. They should bear in mind that: the Artist(s), the Institution and the Co-operator(s), have a different status, zones of power and personal or institutional interests.

It is good to keep in mind a few strategic tips. The game doesn't necessarily set up the winner it is about an interesting discussion and potential exchange of thoughts. What makes it dynamic are turning points which can be caused by the players by changing decisions, setting up a difficult character, self-interest or experimental ideas.

## PLAYERS

This game can be played by a minimum of 3 players and up to 8. The more players there are increases the potential of discussion and raises the level of difficulty in the game. All players have to describe themselves as precisely as they can or want.

## THE ARTIST(S)

This player should define who is an/ are artist(s) in a game, taking a name(s) from art history or inventing their own personality. In this case the Artist should be described with the following details: date of birth and/or death, interests, a list of where she or he exhibited recently (maybe nowhere), an art market price or cultural capital. The artist has the final word in each round. Once during the game she or he can propose an alternative option for the exhibition, which may enliven negotiations and discussions. Depending on the personality, selected beforehand, the Artist(s) has to define their purpose for cooperating with the Institution and Co-operators: a retrospective exhibition, a blockbuster show aimed at private collectors, a new project, etc. The Artist defines a written list of artworks which will be the object of the game (see chapter Game Preparation).

## THE INSTITUTION

The player impersonating the Institution has to define what kind of organisation she or he is: a commercial gallery, a national gallery, an art centre, a museum, etc. The goals of the Institution can be defined as: not spending too much money and limiting the budget, organising space following safety regulations, controlling realisation time, promoting itself as much as possible. This player is the personification of a structure which exhibits different factors and is dependent on strong social and political contexts. The Institution can also declare itself to be independent or underground, it can specify its political sympathies. The Institution also provides a plan of the space, which can be fictional or inspired by an existing building.

## THE CO-OPERATOR(S)

They are directly responsible for setting up the exhibition. In the first part of the game - during the few first rounds - they should share their analysis of the proposed works. In the next rounds they discuss both with the Artist and the

Institution how to juxtapose artworks on an abstract level in order to find the solution to placing them in a physical gallery space. They negotiate their proposals both with the Institution and the Artist. Their process is disturbed by unexpected events from "C'est la vie" cards. Their role is also to moderate discussions and intellectual exchanges between themselves and the Artist.

## WHAT IS REQUIRED FOR A GAME

A few sheets of A3 paper, pencils, time.

## BOARD

The game board should be set up by the Institution. It should consist of a plan including an exhibition space (up to 10 rooms). Anyspacewhatever.

## C'EST LA VIE CARDS

Cards include events which influence the direction of the game; the players couldn't predict this and so have no influence over them. Cards are not supposed to be shuffled before the game.

## GAME PREPARATION

The game should start from the Institution's description of itself and then announce an invitation to the Artist, the aim of the exhibition and the time in which all players have to set it up (a minimum of 90 minutes or 10 rounds). The Artist introduces herself or himself, the artworks proposed for the exhibition and a few others that may be reconsidered during the game. There is no minimum or maximum number of works that can be put forward. The list of artworks remains uncovered on the table during the whole game. After the Artist's statement, the Co-operators define the order of negotiation in each round. If they can't agree they roll dice which can be used each time players can't decide or don't want to continue the discussion. Even numbers for YES, odd numbers for NO as an answer to a properly formulated question. All players should agree to how long the game is to last in minutes or number of rounds.

## THE GAME

One idea can be discussed in each round. The round starts with the Co-operator's proposal being discussed by the Institution. The Institution can agree, refuse or ask for the artist's opinion, making its position neutral.

In case of a negative answer, it is the Co-operator's decision to propose the same idea to the Artist. If this player also refuses, the Co-operator loses the next round but can still try to push this idea with new arguments later on. It may not be surprising that after proposing a non-institutionally accepted idea to the Artist, the relationship with the Institution in the next round may be harsh. However, this is not certain and it depends on the circumstances of the game.

In the case of a positive answer on the part of the Institution the Co-operator can present the proposal to the Artist. The idea is accepted definitively and written on the board when both Artist and Institution agree to it.

Each idea - written on a game board or not - can always be changed or cancelled. Ideas can be cancelled by all players, but only the Institution and the Artist don't have to justify their decision. It depends on their relationship with the Co-operators.

Each time an idea is put on the board its author takes a "C'est la vie" card and proceeds to carry out what is written on it.

When the established time has lapsed the game is over. No winner need be selected. It is up to the players to designate the winner and decide what makes her or him a winner.

It is possible that when the designated time is up the exhibition is not decided.

The players gain experience.

Players can continue the game for their own pleasure after the end.

Nobody can lose the game, even if the Artist decides to quit before the end of the fixed time. There is still a discussion process remaining.

## POSSIBLE SCENARIOS

Preparation is essential to the whole process. By defining the Artist, the profile of the Institution and other arbitrary contexts the new situation is established. That creates a potential. Multiple connections among players can be specified during the game. They will also be defined through players reactions during discussions. Human factors - weak points, emotions - can be used

in negotiations. Below a few possible scenarios for the game of Mimicry:

### 1. RECREATION

Players choose an exhibition which has already taken place in art history. Using documentation of the exhibition or just their own memory they try to set it up again. By re-discussing different potentials and discourses of the artworks selected, the profile of both the Artist and the Institution, they revisit a place in time.

Les ateliers du Paradise

Artists: Philippe Parreno, Pierre Joseph, Philippe Perrin. Institution: Gallery Air de Paris, Nice, 1990

Game: In this case players can modify roles and choose a few Artists and one Co-operator. Proposed artworks and exhibition concepts will be discussed again. Players can't ignore their experience and time lapse of the event. They can also decide to exclude "the Institution" player from the structure of the game. This decision, however, should be by a statement of the Co-operators and Artists.

Result: either a "new" exhibition Les ateliers du Paradise or a failure.

### 2. RETROSPECTIVE EXHIBITION

Institution: Kunsthalle in Geneva. The exhibition will take up the whole space and will be accompanied by a catalogue. Artist: Erwin Wurm

Artworks: selected pieces from the series of One Minute Sculptures, which the Institution wants to recreate in the exhibition space in cooperation with professional dancers/actors/models.

Game: the concept of the exhibition is defined by the Institution. The Artist does not agree with the concept of the exhibition, Co-operators have to define their position. Negotiations on the curatorial statement will be the first part of the game.

### 3. EXHIBITION OF A NEW PROJECT

Institution: an independent project space in a medium-sized city, subsidised by its left-wing authorities; only a few people work in this place, but they have a wide audience and esteem in the art world.

Artist (created for the game): Gerome Doubidou, a 26 year-old French artist, painter, musician and photographer. His inspiration: cinéma noir.

Idea of the project: create a series of works around the movie Sunset Boulevard by Billy Wilder.

Game: to define details of the project and works to be produced for the exhibition purpose.

Enjoy the game!

This text and the conception of the game were inspired by Liam Gillick's writings, especially texts from Proxemics (JRP Ringer, Zurich & Les Presses du réel, Dijon): From a Truncated Correspondence (Simile: Belly Laugh). Forget about the Ball and Get on with the Game (1995), Les Ateliers du Paradise (1990), Prevision. Should the Future Help the Past?(1998), Lothar Hampel's Rigged Rooms. Surviving Survival (1998), Exterior Day. Pierre Huyghe and the Role of the Implicated Player (1999).

Also: Liam Gillick, Erasmus is Late, London: Book Works, First edition 1995, Second edition 2000.

### "C'EST LA VIE" CARD EXAMPLES

Your last proposal is impossible to carry out for technical reasons

Production of your work is taking too long, lose a round

You have no Internet connection, miss the next round

Your assistant made a mistake in your diary, lose a round

It's a nice day today. The Artist is in a good mood. She or he agrees to your proposal

You've found a sponsor! Go overboard with your next idea.

You've lost financial backing. Your exhibition proposal is too difficult and abstract for the sponsor.

Everything is fine and going well!

Over the last few days you've been so well organised you have more free time. Next round you can propose two solutions/discuss two questions.

It turns out that the Institution has no more money. You all have to re-discuss the project as it is and find low-cost solutions.

The Artist is travelling and can't be reached. He is not participating in the

next two rounds, so no final decision can be made.

You're all going to a different city for an important event. Time is passing. All players lose one round or 10 minutes from allotted game time.

1. Liam Gillick, From a Truncated Correspondence...in: Proxemics, JRP Ringer, Zurich & Les Presses du réel, Dijon, p. 182

2. The name of the game relates to the classification of games people play done by Roger Cailliois in his book Les jeux et le hommes. Le masque et le vertige, (Paris, 1958). Mimicry next to agón, alea and ilinks is a type of game where player temporary accept a game illusion, becoming a part of settled, conventional, and fictional word, accepting assigned roles and functions. There is no place for luck, constant invention is indispensable. The idea of the game is not clear victory but the pleasure of playing an inventing new situations.

3. Ibid. p.181.

**Cette publication a été conçue et réalisée à l'occasion de l'exposition de Liam Gillick  
From 199C to 199D au MAGASIN - Centre National d'Art Contemporain du  
6 juin - 7 septembre 2014, par la Session 23 de l'École du Magasin.**

This publication was conceived and edited on the occasion of the exhibition of Liam Gillick  
From 199C to 199D at MAGASIN - Centre National d'Art Contemporain, 6 June - 7 September  
2014, by Session 23 of the École du Magasin: Claire Astier, Paola Bonino, Giulia Bortoluzzi,  
Selma Boskhalio, Neringa Bumblienė, Anna Tomczak.  
www.ecolemagasin.com/session23

**Exposition / Exhibition:**

**MAGASIN - Centre National d'Art Contemporain, Grenoble**

**Directeur / Director**  
Yves Aupetitallot

**Administration générale / Administration**

**Administrateur / Administrator:**

Hacène Boufeta

**assisté de / assisted by:**

Assistante de direction / Personal Assistant to the Director:

Florence Cazzaro

**Assistante secrétariat de direction / Assistant Administration:**

Charlène Milani

**Comptable / Accountant:**

Francine Monteiro-Pereira

**Technicien / Technician:**

S. Denis Bastien

**Agent d'accueil et de surveillance / Reception and Security:**

David Borg

**Agent d'entretien / Maintenance:**

Lassaad Chaouachi

**Coordination des expositions / Exhibitions Coordination**

**Coordnatrice des expositions / Exhibition Coordinator:**

Charline Monod-Juhel, Giulia Turati

**Chargé de production / Production Manager:**

Eric Pourcel

**Communication-Relations presse / Press-Communication**

**Responsable du service communication / Head of Press and Communication:**

Léa Deshusses, Émilie Bonnet

**assistée de / assisted by**

**Assistant graphiste multimédia / Assistant Multimedia Designer:**

Frédéric Besson

**Assistante de communication / Assistant of Communication:**

Catherine Giraud

**Archiviste / Archivist:**

Claire Prêtre

**Service des publics / Public programs**

**Responsable du service des publics / Head of Public Relations:**

Anne Langlais-Devanne

**assistée de / assisted by**

**Chargée du développement des publics / Public Relations Assistant:**

Charlotte Lejeune

**Assistante chargée d'accueil / Reception:**

Allison Perrin-Bayard

**Librairie / Bookshop**

**Responsable / Head of bookshop:**

Fadma Kaddouri

**Assistante / assistant**

Myriam Daniel

**assistée de / trainees:**

Julie Puigsegur

**École du MAGASIN / Curatorial Training Program**

**Équipe pédagogique / Pedagogical Team:**

Yves Aupetitallot, Directeur du MAGASIN,

**Coordinateur / Coordinator:**

Quim Packard

Caroline Soyez-Petithomme (**tutrice / tutor**)

**MAGASIN - Centre National d'Art Contemporain, association loi 1901 présidée par  
Anne-Marie Charbonneaux, est subventionnée par / with the support of le Ministère de la  
Culture et de la Communication ; la Direction Régionale des Affaires Culturelles Rhône-  
Alpes ; le Conseil Régional Rhône-Alpes ; Le Conseil Général de l'Isère ; et la Ville de  
Grenoble.**

**MAGASIN - Centre National d'Art Contemporain**

**Site Bouchayer-Viallet, 8 Esplanade Andry Farcy**

**F-38028 Grenoble cedex 1**

**France**

**www.magasin-cnac.org**

**Remerciements / Acknowledgments**

Ambassade de France en Lituanie, Florence Bonnefous, Nicolas Bourriaud, Lionel Bovier,  
Mathieu Brethes, Angela Bulloch, Casey Kaplan Gallery (NY), CCS of Bard College (NY), Alexis  
Chazard, Le Consortium (Dijon), Helmut Draxler, Tom Eccles, ESAD-Grenoble-Valence, Galerie  
Air de Paris (Paris), Galerie Esther Schipper (Berlin), Gallery Maureen Paley (London), Stéphanie  
Moisdon, Eric Muller, Fidji Gerbaz, Liam Gillick, Dominique Gonzalez-Foerster, Douglas Gordon,  
Pierre Huyghe, Pierre Joseph, Emma Lewandowski, Inge Linder-Gaillard, Lithuanian Council  
for Culture, Benoît Maire, Paul O'Neill, Maureen Paley, Philippe Parreno, Philippe Perrin, Gražia  
Quaroni, Ramona Rosenberg, Jörn Schaffaf, Esther Schipper, Barbara Steiner, Fabrice Stroun,  
Éric Troncy, Katia Vinogradova.

**Publication:**

**Conception editoriale / editorial conception:**

Claire Astier, Paola Bonino, Giulia Bortoluzzi, Selma Boskhalio,  
Neringa Bumblienė, Anna Tomczak.

**Auteurs / Authors:**

Claire Astier, Paola Bonino, Giulia Bortoluzzi, Selma Boskhalio,  
Neringa Bumblienė, Liam Gillick, Anna Tomczak.

**Conception graphique / Graphic design:**

Nancy Strasbourg

**Traduction / Translation:**

Jan Nowacki, Maureen O'Hare Wilson, Claire Astier

**Relecture et corrections / Editing and Proofreading:**

**Anglais / English:** Liam Gillick, Jan Nowacki, Maureen O'Hare Wilson

**Français / French:** Claire Astier, Marianne Dubacq, Caroline Soyez-Petithomme,

**Crédits photographiques / Photo credits:**

p. 2 & 4 © Rue des Archives/ Süddeutsche Zeitung

p. 17 & 20 © Zenodot Verlagsgesellschaft mbH licensed under the  
GNU Free Documentation License

**Fabrication et impression / Fabrication and printing:**

Brailly, Saint-Genis-Laval

Publié par / Published by:

MAGASIN – Centre National d'Art Contemporain

Site Bouchayer-Viallet, 8 esplanade Andry Farcy, 38028 Grenoble CEDEX 1, France

T +33 (0) 4 76 21 95 84/ F + 33 (0) 4 76 21 24 22

www.magasin-cnac.org

Imprimé en France

ISBN: 9782906732919

Tous droits réservés. Toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite par quelque moyen que ce soit, sans l'autorisation préalable de l'éditeur constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form, or by any means, electronic, mechanical, or otherwise without prior written permission from the publisher.

© MAGASIN 2014 © les auteurs

Partenaires

Partners



Liberté • Égalité • Fraternité  
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE



*Ether Schipper*

**isère**  
CONSEIL GÉNÉRAL

**InnoVia**  
Grenoble durablement

FONDATION  
**LUMA**

*Cabasse*



Liberté • Égalité • Fraternité  
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE



Direction régionale  
des affaires culturelles  
Bourgogne

Rhône-Alpes <sup>Région</sup>

**ÉCOLE  
NATIONALE  
SUPERIEURE  
DES BEAUX  
-ARTS  
DE LYON**



**Tag**  
LE RÉSEAU DU

**WWW.AI  
RDEPARI  
S.COM**



Your Partner in Hygiene & Maintenance

**ATELIER THÉÂTRE**



## SESSION 23

**CLAIRE ASTIER, née en 1983 (France). Diplômée en Sociologie et Anthropologie Politique, elle intègre le champ des arts visuels en 2008. Parmi ses expériences récentes, on peut noter la coordination de la galerie de la Friche la Belle de Mai à Marseille et la mise en œuvre du programme arts visuels au sein des Projets Transfrontaliers franco-italiens et VIAPAC.**

CLAIRE ASTIER, born in 1983 (France). Graduated in Sociology and Political Anthropology and began working in contemporary art in 2008. Recently coordinated the gallery of La Friche la Belle de Mai in Marseille and the implementation of the visual arts program in Italian-French cross-border projects and VIAPAC (Musée Gassendi, 04).

**NERINGA BUMBLIENĖ, née en 1982 (Lituanie). Titulaire d'un Master en Etudes Curatoriales, elle a occupé le poste de curatrice au sein du Klaipeda Art Center (2010-2013). Elle a réalisé un grand nombre d'expositions monographiques et collectives à l'échelle locale, nationale et internationale.**

NERINGA BUMBLIENĖ, born in 1982 (Lithuania). Has a Master Degree in Curatorial Studies, has worked as a curator at the Klaipeda Art Centre-KCCC, Lithuania (2010-2013). Has curated a number of solo and group art projects of local, national and international scope.

**PAOLA BONINO, née en 1986 (Italie). Titulaire d'un Master en Arts visuels, elle a travaillé en tant qu'assistante du curateur Bettina Pelz. En tant que commissaire indépendant, elle a réalisé l'exposition Narracje Picture Project à Gdansk, Pologne, (2011) et a collaboré avec le programme d'artistes en résidence « Takt a.i.r. » à Berlin (2012-2013).**

PAOLA BONINO, born in 1986 (Italy). Graduated in Visual Arts and worked as Curator Assistant of Bettina Pelz. As an independent curator realized the exhibition Narracje Picture Project in Gdansk, Poland (2011) and collaborated with the artist-in-residency program Takt a.i.r. in Berlin (2012-2013).

**GIULIA BORTOLUZZI, née en 1987 (Italie). Diplômée en philosophie, elle a travaillé dans diverses galeries d'art contemporain en France et en Italie puis dernièrement au sein du service pédagogique et culturel de la Fondation Cartier pour l'Art contemporain. Elle est éditrice en chef de la revue d'art contemporain julietartmagazine.com.**

GIULIA BORTOLUZZI, born in 1987 (Italy). Graduated in Philosophy and has been working in collaboration with various contemporary art galleries in France and Italy and recently in the educational and cultural service of the Cartier Foundation for Contemporary Art and is editor in chief of the contemporary art magazine julietartmagazine.com.

**SELMA BOSKAILO, née en 1985 (Bosnie). Diplômée en Histoire de l'art et en Littérature comparative, elle a collaboré avec différentes institutions telles que Kultfakt ( Sarajevo), l'Institut « l'Art dans son contexte » (Berlin), Museumsakademie Joanneum (Graz) et la Galerie Nationale de Bosni-Herzégovine.**

SELMA BOSKAILO, born in 1985, (Bosnia). Has a degree in History of Art and Comparative Literature and has collaborated with various institutions such as Kultfakt (Sarajevo), Institute for Art in Context (Berlin), Museumakademie Joanneum (Graz), Art Gallery of Bosnia and Herzegovina.

**ANNA TOMCZAK, née en 1984 (Pologne). Titulaire de Master en Science de la Culture, elle a occupé le poste de chargée d'exposition puis de curateur au sein de la Galerie Nationale des Arts de Zacheta pour lequel elle a réalisé des expositions monographiques et collectives d'artistes polonais et internationaux.**

ANNA TOMCZAK, born in 1984 (Poland). Graduated in Science of the Culture and was an assistant curator and curator in Zacheta National Gallery of Art in Warsaw, where she worked on solo and group shows of Polish and international artists.