

# UDS

Galerie d'art  
Antoine-Sirois

DANS LE CADRE DE

ROOM  
OUT

## MARIE-ÈVE LEVASSEUR L'INCALCULABLE CORPS-GLITCH

1 SEPT. →  
15 OCT. 2022



## Crédits

Graphisme — Atelier Mille Mille  
Textes — Nathalie Bachand et aenl  
Révision — Sylvie Lallier  
Impression — Photadme

Cet opuscule est publié à l'occasion des expositions *L'incalculable corps-glitch, un assemblage provisoire* de l'artiste Marie-Ève Levasseur et *Digi-Deuil Distribution (DDD)* de aenl, présentées à la galerie d'art Antoine-Sirois du 1<sup>er</sup> septembre au 15 octobre 2022, dans le cadre de la programmation ZOOM OUT/SORTIR DE ZOOM pilotée par Sporobole.

Dépôt légal, Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2022.  
ISBN 978-2-920271-30-2

## Remerciements et collaborations

L'artiste Marie-Ève Levasseur tient à remercier Nathalie Bachand, Renaud Gervais, Andreas Giesecke, Guillaume Lévesque, Caroline Loncol Daigneault et toute l'équipe de la galerie d'art Antoine-Sirois.

aenl tient à remercier Manon Chamberland, directrice des opérations secteur alimentaire du Café Caus, pour l'utilisation de la machine distributrice.

[galerieUdeS.ca](http://galerieUdeS.ca)

 SPOROBOLE



**Kolipai8 W8banakik wdakiw8k.  
Bienvenue sur le territoire w8banaki,  
le Ndakina. Welcome to Abenaki Territory.**

Nous reconnaissons que la galerie d'art Antoine-Sirois est située tsur le territoire ancestral non cédé de la nation w8banaki, le Ndakina.

# L'INCALCULABLE CORPS-GLITCH UN ASSEMBLAGE PROVISOIRE



Pour *L'incalculable corps-glitch : un assemblage provisoire* – sa première exposition solo au Québec – Marie-Ève Levasseur propose un corpus d'œuvres couvrant six années de travail, de 2016 à aujourd'hui, avec notamment de nouvelles créations, dont une œuvre de réalité virtuelle réalisée dans le cadre d'une résidence à Sporobole. Réunissant un large éventail de médiums et d'approches – allant de l'installation à la vidéo, et de la réalité augmentée à la réalité virtuelle – l'exposition pose un regard empathique sur le corps et sa réalité physique, sa dimension sensible et son potentiel d'émancipation et d'optimisation à travers la lentille technologique.

Portant sur l'intimité, les interactions, les écosystèmes et la perception du langage et des images à travers les écrans, son travail se nourrit de science-fiction féministe, dont les écrits de Donna Haraway et de Rosi Braidotti. Ses projets font appel à la fabulation spéculative et évoquent des contextes dans lesquels se déploient des dispositifs fictifs. *L'incalculable corps-glitch* propose une réflexion qui ouvre un dialogue inter-espèces afin de réfléchir au système dans lequel nous vivons et ses futurs possibles.

# UN GLITCH DANS L'HUMANISME

Nathalie Bachand



M.-E. Levasseur, *An Inverted System to Feel (your shared agenda)*, 2016. Crédit photo : L. T. McNeil

Pour cette première exposition solo au Québec, l'accent a été mis sur un corpus d'œuvres, récentes et plus anciennes, qui s'intéressent tout particulièrement au corps et à son rapport d'extension avec les technologies. Les perspectives explorées viennent notamment remettre en question la posture humaniste et cette croyance en l'homme, le *man* que souligne Rosi Braidotti dans sa conférence dans le cadre du Inhuman Symposium tenu à Kassel en 2015, bien ancré au cœur du sens de ce terme. Il s'agit aussi d'interroger la dimension patriarcale qui noyauté la perspective humaniste traditionnelle. En ce sens, le travail de Levasseur pose un regard concerné sur le corps comme potentiel d'altérité et de multiplicité, qu'un certain posthumanisme technologique a le pouvoir d'activer, ne serait-ce que de manière spéculative.

L'œuvre *An Inverted System to Feel (your shared agenda)* (2016) – une installation sculpturale et vidéo d'animation 3D – se présente sous la forme d'une science-fiction où les nanotechnologies permettraient d'infiltrer la peau et de la transformer en surface-interface. Augmentée d'une capacité de gestion et de stockage de données, elle permet à l'individu de mieux contrôler la gestion du flux d'information qu'il reçoit et génère quotidiennement. Parallèlement, le *Mother System* d'avant ces avancées – essentiellement les *data centres* – est désormais pourvu d'un niveau d'intelligence artificielle lui permettant d'exprimer sa mémoire de l'ancien monde. Un dialogue entre cette entité et le personnage d'une tatoueuse traverse l'œuvre vidéo : le corps comme contenant/contenu, ses possibilités et ses limites font l'objet d'un point focal sur la question de l'intérieur versus l'extérieur. Plus poreuse que jamais, la peau y devient une membrane communicationnelle, une extension cérébrale et un amplificateur sensoriel. Ce flou que produit une peau augmentée, entre le corps et le *Cloud* – mais aussi entre les corps eux-mêmes – est alors un espace de possibilités émancipatrices.

L'affranchissement des limites est aussi un motif central de l'œuvre *Unboxing Another Otherness* (2021-2022), constituée d'une série de courtes vidéos, sous forme d'épisodes, et d'objets sculpturaux. Le *unboxing*, c'est-à-dire le déballage de biens de consommation sous forme de vidéos, dans ce cas-ci d'objets de design spéculatif, est un *trend* majeur et grandissant que l'on peut observer sur YouTube et Instagram. Ces objets fictifs procurent ici à leur consommateurs différentes formes d'extensions et de *life hacks* : qu'il s'agisse d'un dispositif « parasitaire » qui offre la possibilité de ralentir les processeurs d'objets technologiques ; d'un *headset* bloquant les commentaires haineux lorsque connecté aux réseaux sociaux ; ou de faux ongles régénérateurs qui permettent au corps de renouveler son énergie par photosynthèse, l'œuvre ouvre l'espace d'un devenir autre dont les technologies peuvent être le vecteur. Ce rapport à l'altérité participe de l'identité : par usage de prothèses et d'augmentations, un épanouissement des possibilités s'opère, un déploiement de la personnalité et de ses multiples facettes émerge et s'actualise.

Semblablement, l'installation *Swiping Compressed Filtered Love (et enfin, permettre l'incontrôlable)* (2019) explore le potentiel d'une prothèse « phéromonale » olfactive, extension active d'une appli de rencontres, un Tinder du futur. L'œuvre, constituée d'une vidéo d'animation 3D, de textiles imprimés et d'objets, évoque un avenir où ce genre de site

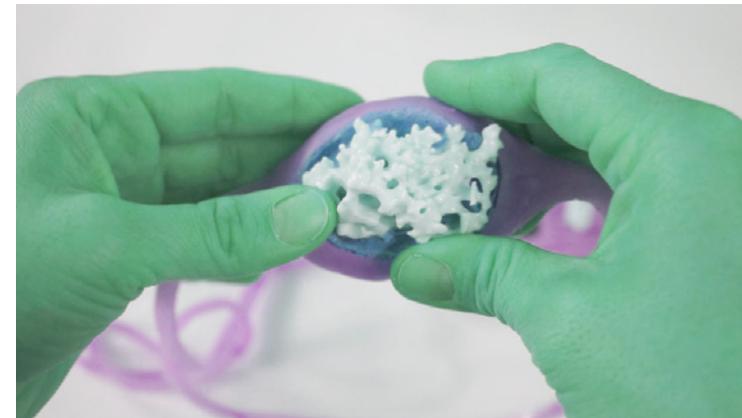


M.-E. Levasseur, *unboxing another otherness*, 2021-22

serait optimisé bien au-delà de la virtuosité algorithmique. L'invisibilité et l'imprévisibilité de l'attraction hormonale, qu'active un dispositif intégré à notre téléphone intelligent, échappe alors à la statistique informatisée de nos objets technologiques. Pour ce projet, Levasseur a travaillé étroitement avec une scientifique, spécialiste en fragrances, afin de créer des odeurs similaires à celles de la peau et du corps humain, à la fois complexes et attrayantes, lesquelles sont émises par les sculptures-prothèses. La quête de la rencontre amoureuse et de l'intimité est une réalité pervasive, qui a le pouvoir d'infiltrer toutes les sphères de nos vies lorsqu'elle se trouve portée par la technologie – consumérisme et objectification du corps constituant, cependant, certains de ses angles morts.

Avec *Le corps-glitch (multitudes)* (2021-2022), une œuvre de réalité virtuelle (VR) réalisée cette dernière année dans le contexte d'une résidence à Sporobole, Levasseur s'est intéressée au corps comme entité processuelle, impermanence incarnée. « [...] un corps-*glitch* indéchiffrable, échappant à la simplicité du binaire, à la catégorisation – un corps-*glitch* grotesque et beau, cousu de plusieurs morceaux, un corps multiple imbriqué dans l'ambiguïté, incorporé dans ce matériel fluide et

vivant pouvant être senti, touché... [...] ». Cet extrait du fil narratif qui nous accompagne dans cette expérience VR exprime toute l'indétermination émanant du concept de corps-*glitch*. À la fois erreur et ouverture, la notion de *glitch* suppose la possibilité d'une transformation, d'une mutation. Comme le mentionne Legacy Russell dans *Glitch Feminism – A Manifesto* (2020), c'est le signe que quelque chose a mal tourné : *A glitch is an error, a mistake, a failure to function. Within technoculture, a glitch is part of a machinic anxiety, an indicator of something having gone wrong.* (p. 7) Mais cette perspective est aussi celle d'une technoculture patriarcale, plus près d'un *boys club* fermé que d'un espace d'affranchissement des frontières et des limites. En ce sens le *glitch* peut être compris comme une option devant l'utopie techno-enthousiaste



M.-E. Levasseur, *swiping compressed filtered love (et enfin, permettre l'incontrôlable)*, 2019

d'un posthumanisme surplombé par le *man*, l'homme, le masculin. Cette fissure dans la matrice est un « événement » numérique par lequel peut s'hybrider l'image normative du monde qui nous est imposée. L'environnement virtuel créé par Levasseur suggère un univers symbiotique, où il devient possible de se connecter aux espèces végétales, animales et technologiques à travers un processus constant de mutation et de redéfinition identitaire, allant au-delà des cases et des catégories.

Réalisée initialement dans le contexte pandémique, *Calling Upon the Digital Touch* (2020) est une œuvre de réalité augmentée (AR) qui propose aussi une infiltration du numérique dans le réel afin d'en perturber

la consistance. À un moment où le monde se refermait sur lui-même et que les interactions sociales se virtualisaient radicalement, Levasseur était invitée à prendre part à un projet de micro expositions « maison », pour un seul spectateur (<https://thatthinginmyroom.net/>). Issue de ce contexte, l'œuvre AR est activée par les éléments visuels d'une image numérique imprimée qui reprend certains motifs de l'installation originale : un divan et une main géante recouverts d'un textile où sont représentées les petites choses d'un quotidien perdu. Via l'écran du téléphone, de petits bras fantomatiques apparaissent, caressant les objets et offrant une présence bienveillante. Au plus profond de l'isolement, le virtuel devenait la seule *alternative* viable.

D'un *zoom in* qui nous a littéralement aspirés sans prévenir, nous pouvons désormais ressortir de l'autre côté de l'écran – nos corps *glitchant* tous un peu, de manière incalculable mais salutaire.



M.-E. Levasseur, *calling upon the digital touch*, 2020

---

## BIOGRAPHIE

---

### MARIE-EVE LEVASSEUR

Marie-Eve Levasseur (\*1985) vit et travaille actuellement à Montréal. Elle détient un baccalauréat en arts visuels et médiatiques à l'Université du Québec à Montréal (2008), une maîtrise (2014), ainsi qu'un diplôme de post-maîtrise (2016) à l'Académie des Arts Visuels de Leipzig, en Allemagne.

Son travail multidisciplinaire porte sur l'intimité, les interactions, les écosystèmes non humains, les dispositifs de médiation et la perception du langage et des images à travers les écrans. Elle questionne la proximité des surfaces technologiques et organiques dans un contexte post-humain.

Ses projets se nourrissent de science fiction féministe et font appel à la fabulation spéculative ; des situations imaginées accompagnées de dispositifs fictifs et des extensions pour les êtres humains et non humains qui interrogent la proximité des surfaces technologiques et organiques.

[marieevelevasseur.com](http://marieevelevasseur.com)

---

## BIOGRAPHIE

---

### AENL

Travaillant en sculpture et en nouveaux médias, aenl (alias Anna Eyler et Nicolas Lapointe) entretient une pratique artistique essentiellement collaborative. Le duo a participé à des résidences avec Espace Projet (Montréal, 2015), Verticale (Laval, 2018) et le Bòlit : Centre d'Art Contemporani (Catalogne, 2019). Parmi leurs récentes expositions, citons void loop () à la Galerie d'art de l'hôtel de ville (Ottawa, 2018) et of the mountain and the ravine à la White Water Gallery (North Bay, 2020). Les deux artistes ont aussi participé récemment à des expositions collectives présentées dans divers événements dont le festival Place Publique à la Fonderie Darling (Montréal, 2020), le Festival d'art numérique d'Athènes (Athènes, 2020), Sight & Sound à Eastern Bloc (2021) et MUTEK Montréal (2021).

[www.aenl.net](http://www.aenl.net)

# DIGI-DEUIL DISTRIBUTION (DDD)

**aenl (alias Anna Eye et Nicolas Lapointe)**

*Digi-Deuil Distribution (DDD)* est une installation participative centrée sur la mort numérique. Alors que l'espace virtuel s'encombre de plus en plus de nos artefacts numériques, *DDD* questionne l'impact de la technologie sur notre compréhension de l'(im)mortalité. À travers une esthétique « art pixel » inspirée des jeux vidéo, *DDD* joue avec la ludification et la marchandisation de l'expérience contemporaine en considérant comment nos sujets les plus sacrés sont transformés en produits de consommation. Dans le même temps, les jeux offrent un point d'entrée pour réfléchir à nos peurs et à nos angoisses les plus profondes en dehors de la vie quotidienne. Faisant écho aux contraintes des médias sociaux, *DDD* n'autorise qu'un court texte et un seul fichier média par lesquels les participants peuvent s'autoreprésenter, remettant ainsi en question les limites de la construction de l'identité numérique en ligne.

Par ailleurs, *DDD* invite les participants à acheter un petit morceau d'espace virtuel dans le cimetière numérique de [digideuil.net](http://digideuil.net). Une machine distributrice personnalisée offre des pierres tombales en acrylique contenant des adresses web qui conduiront l'utilisateur/propriétaire à sa propre sépulture. Chaque pierre tombale est unique et personnalisable, et les participants sont invités à rédiger une courte épitaphe et à enterrer une image/un texte/un fichier son pour commémorer leur mort numérique, qui sera visible par les visiteurs du site web.

# ZOOM OUT/ SORTIR DE ZOOM

**Micro momentum d'événements artistiques**  
**Juillet – octobre 2022**  
**Sherbrooke**



ZOOM OUT/SORTIR DE ZOOM est le thème d'un événement ponctuel à géométrie variable rassemblant plusieurs acteurs culturels autour d'une réflexion commune. Au-dehors des appellations habituelles – festival, biennale, triennale ou carnaval – ZOOM OUT/SORTIR DE ZOOM existe en tant que momentum d'activités artistiques, mettant en valeur la confluence de différentes programmations qui ont été réfléchies en commun et en parallèle, afin de renforcer la visibilité des organisations qui sont le cœur battant de la diffusion artistique à Sherbrooke.

Initiée par Sporobole, ZOOM OUT/SORTIR DE ZOOM prend forme à travers la rencontre des propositions de la Galerie Antoine-Sirois de l'Université de Sherbrooke, de la Galerie Foreman de l'Université Bishop's et du Musée des beaux-arts de Sherbrooke. À cela s'ajoutent une exposition et un lancement de publication dans la galerie de Sporobole; deux performances participatives, dont une au CASJB et l'autre dans l'espace public; ainsi qu'une soirée de performances à La petite boîte noire.

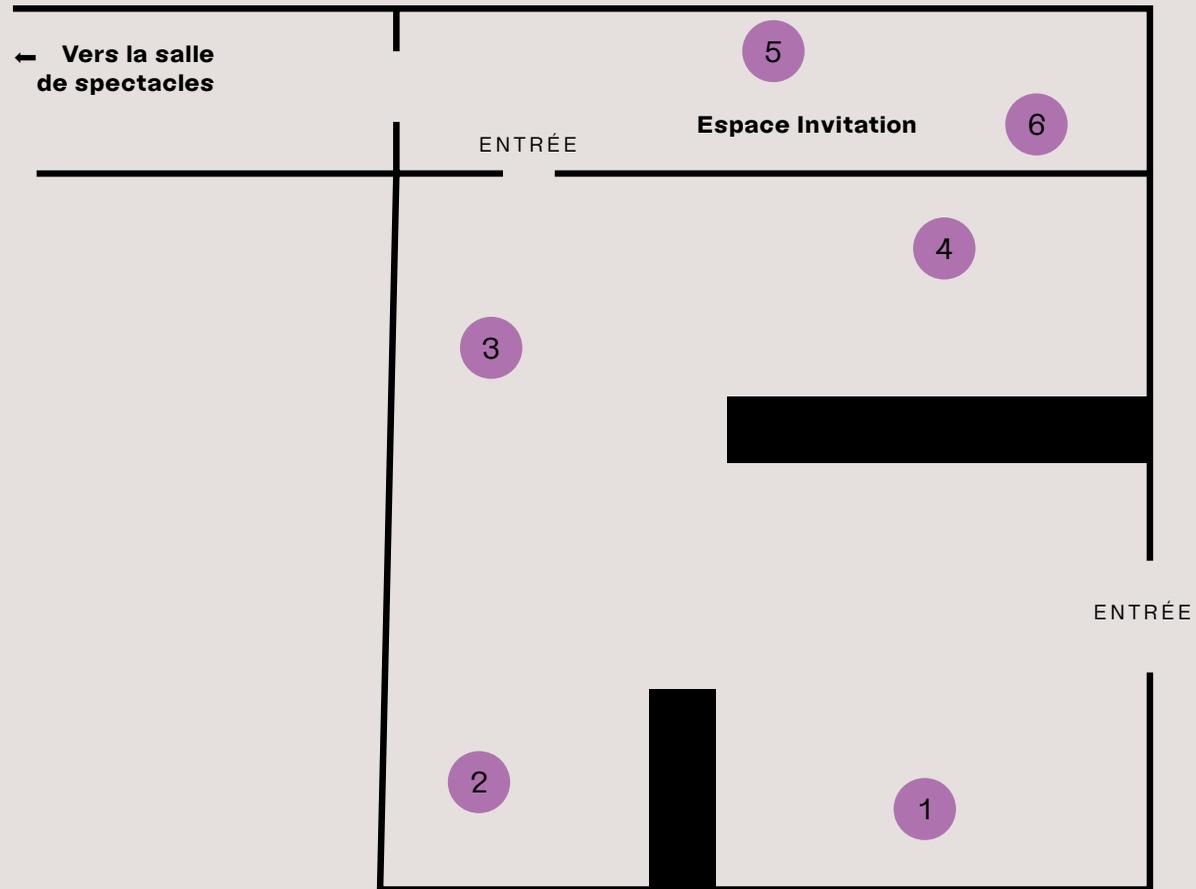
**ZOOM OUT/SORTIR DE ZOOM s'étalera de juillet à octobre 2022, avec un moment fort les 8, 9 et 10 septembre 2022, comprenant des vernissages, des finissages, des lancements et des performances.**

## À PROPOS DU THÈME ZOOM OUT/SORTIR DE ZOOM

Dans un monde où d'importantes portions de notre vie quotidienne tendent à s'abstraire et à se virtualiser, que deviennent nos espaces partagés et comment nos interactions se déploient-elles ? Le corps, dans ces espaces, est également mis en question : comment se trouve-t-il redéfini, resitué ? Car cadré à l'intérieur de l'écran - comme le désormais banal et quasi quotidien 'Zoom meeting' pandémique nous l'a démontré ces deux dernières années - le corps perd de sa consistance et de sa présence. Le visage est mis à l'avant-plan, puis le reste tombe dans le hors champ de l'écran.

D'une certaine manière, les technologies semblent vouloir nous pousser à oublier le corps, à le mettre de côté, à en faire quelque chose d'optionnel, à devenir une extension du numérique plutôt que l'inverse. Ce constat n'est pas nouveau, déjà Baudrillard dans les années 1990 nous faisait prendre conscience de la prolifération des écrans, puis, avant lui, Flusser rendait compte de la manière dont les dispositifs technologiques induisent nos gestes et non l'inverse. En revisitant *Le langage des nouveaux médias* (2010, trad) de Lev Manovich sur la question du corps et des interfaces, une référence au film *Le Cobaye* (*The Lawnmower Man*, 1992) nous rappelle à quel point l'imaginaire que nous projetons dans le monde virtuel est loin de la réalité - c'était le cas en 1992, ça l'est encore aujourd'hui.

Néanmoins ces mondes virtuels que nous créons incessamment, ces espaces constitués de 0 et de 1, sont des « constructions » qu'il convient de qualifier de réelles : elles participent de notre réalité au même titre que tout ce que contiennent nos environnements, immédiats ou non. Pour ZOOM OUT/SORTIR DE ZOOM, c'est la frontière entre ces espaces réels et virtuels, et leur porosité qui nous intéressent. De quelle manière ces espaces se contaminent-ils ? Comment leur croisement opère-t-il à la lisière de leur contour réciproque ? Et de quelle manière sommes-nous en mesure d'appréhender ces espaces hybrides comme corps agissants ?



## LISTE DES ŒUVRES

### MARIE-ÈVE LEVASSEUR

#### 1 **swiping compressed filtered love (et enfin, permettre l'incontrôlable), 2019**

Installation, vidéo (animation 3D / 11.53min.), fourrure synthétique, porcelaine, fragrances, silicone, cire, supports à moniteurs variés, impressions numériques sur tissus, table de traitement modifiées, dimensions variables.

#### 2 **An Inverted System to Feel (your shared agenda), 2016**

Installation, animation 3D, son, plante, machine à tatouer, impressions numériques sur tissus ou papier backlit, éléments de mobilier lumineux, dimensions variables.

#### 3 **unboxing another otherness, 2021-22**

Installation, série vidéo (avec masques de réalité augmentée et intégration 3D), branches, céramique, impression 3D, impressions numériques, dimensions variables.

#### 4 **le corps-glitch (multitudes), 2021-22**

Installation, VR, sable, plantes, impressions numériques, dimensions variables.  
Œuvre réalisée dans le cadre d'une résidence de création en réalité virtuelle à Sporobole en 2021-2022.

#### 5 **calling upon the digital touch, 2020**

Intervention de réalité augmentée et installation, impression numérique sur bande adhésive au mur, modèles 3D et animations.

### AENL

#### 6 **Digi-Deuil Distribution (DDD), 2022**

Installation participative avec machine distributrice et site Web.

**AUTOMNE 2022**

ESPACE-S SATELLITE-S

VERNISSAGE  
**SAMEDI**  
**10 SEPTEMBRE**  
À 16 H

AENL  
**DIGI-DEUIL**  
**DISTRIBUTION**  
**(DDD)**

**1 SEPT. →**  
**15 OCT. 2022**

