

CONTEMPORARY NECROMANCY

EDITED BY ELENORE CHESNUTT

BY TASMAN RICHARDSON FEBRUARY 2012

In *The Mysterious Virtue* (1974), artist Bill Viola made very clear the effects of sound waves on stone. He exposed the power of the *unseen* to touch and erode when it is combined with the vast depth of time. The *unheard* shares the same quality. Waves are waves, and all waves, though fluid and gentle, do make contact and do imprint themselves. Eventually, they etch their shifting, erratic noise on all that is immersed in them. The ghost in the machine has teeth; but, as editors, we can bite back.

Necromancy is not a mystical trick of the past. It survives in our contemporary electronic culture. The medium and the media are one in the sense that recordings contain the spirits of the dead. Their moments, captured in time, are manipulated and made to materialize at will. Ouija boards are long abandoned in favour of remote controls.

NÉCROMANCIE CONTEMPORAINE

RÉVISÉ PAR ELENORE CHESNUTT

PAR TASMAN RICHARDSON FÉVRIER 2012

Dans l'œuvre *The Mysterious Virtue* (1974), l'artiste Bill Viola a exposé avec limpidité l'effet des ondes sonores sur la pierre. Il a montré que *l'invisible* peut toucher et, au fil du temps, éroder la matière. Il en va de même pour *l'in audible*. De par leur nature, toutes les ondes, même si elles sont douces et fluides, entrent en contact avec les objets et y laissent leur marque. Au fil du temps, elles gravent leur bruit fluctuant et irrégulier sur tout ce qu'elles enveloppent. Le fantôme dans la machine peut mordre, mais, en tant que monteurs, nous pouvons nous défendre.

La nécromancie n'est pas qu'une science occulte surannée : elle persiste dans notre culture électronique actuelle. Médium et média se confondent, car les enregistrements conservent l'esprit des morts. On capture des moments figés dans le temps pour les matérialiser comme bon nous semble. Depuis longtemps, on a troqué la planche de ouija contre la télécommande.

Now, we seek to further merge with the ethereal by broadcasting ourselves through grassroots, do-it-yourself Internet culture. It seems that we're more real if our image is remembered by a vastly anonymous audience than when we depend on our memories in isolation. A metaphysical crisis evolves from "If it's unseen, does it exist?" to "If I'm unseen, do I exist?" What feels real and is measurably real has become ambiguous.

The fictions that are woven for us are too scripted to reflect our unrehearsed, erratic lives. Immersed in canned time and canned laughter, more often it is the recorded company we keep that shapes our behaviours.

Characters are memetic viruses that can exist in dormancy for long periods, waiting for an opportunity to be given new life by writers, producers, and the like. They become restless souls. At first conceived of loosely, they reach maturity in our absence, and then re-emerge as fully fledged personalities with a continuity of their own.

Aujourd'hui, nous cherchons à mieux nous fondre à l'immatériel en diffusant notre propre image dans une cyberculture de masse autodidacte. C'est comme si nous étions plus réels lorsqu'un vaste public anonyme nous reconnaît que lorsque nous nous fions uniquement à notre mémoire. La question métaphysique « Est-ce que ce qui est invisible existe? » devient « Si je suis invisible, est-ce que j'existe? ». La limite entre le réel ressenti et le réel mesurable s'estompe.

Les œuvres fictives créées pour nous sont trop programmées pour refléter nos vies imprévisibles. Immergés comme nous le sommes dans nos horaires personnels et télévisuels, nos comportements sont trop souvent dictés par les enregistrements qui nous tiennent compagnie.

Les personnages sont des parasites de l'esprit, des mèmes qui peuvent rester en latence pour de longues périodes, attendant l'occasion de renaître dans l'esprit des auteurs, des producteurs et d'autres artisans. Ils deviennent des âmes sans repos. D'abord mal définis, ils atteignent leur maturité en notre absence, puis refont surface dotés d'une véritable personnalité et de leur propre continuité.



These personalities were hosted on the spacious big screen big sound of the cinema. However, the increasingly small, mobile screen defanged the visceral. In addition, the overwhelming amount of content creation renders the recordings disposable so that it is impossible to give any of it our full attention. We are constantly aware of the vast self-similar stories being told in our absence. The antidote, it would seem, is to convert the home into the theatre and thereby immerse ourselves, while maintaining the intimacy of our living room. With each innovation, we expand the borders of the screen until it is a secondary landscape, filling our entire field of view. Inevitably, we must step into it.

Crossing the threshold, we need to remind ourselves to be critical of these new simulations, particularly when our consciousness itself is a compromised blend of assumption and fact. The fiction extends to our biological hardware. The brain trusts the edit, because it is a mirror of the internal cut-up.

Ces personnages habitaient les grands espaces et la sonorité grandiose de l'écran de cinéma. Maintenant contraint aux écrans d'appareils mobiles, de plus en plus petits, leur caractère viscéral s'estompe. En outre, la quantité phénoménale de contenus rend les enregistrements jetables : il devient impossible d'accorder à quoi que ce soit toute notre attention. Nous sommes toujours à l'affût des innombrables histoires semblables à la nôtre racontées en notre absence. On pourrait croire que l'antidote est de transformer notre résidence en théâtre et de nous y immerger tout en préservant l'intimité de notre salon. Chaque innovation repousse les limites de l'écran jusqu'à ce qu'il devienne un paysage secondaire qui remplit entièrement notre champ de vision. Nous devons inévitablement y plonger.

En franchissant ce seuil, nous devons faire preuve d'esprit critique vis-à-vis de ces nouvelles simulations, surtout au vu du fait que notre conscience est elle-même un mélange de suppositions et de faits. La fiction s'imbrique dans notre mécanisme biologique : le cerveau se fie au montage, car celui-ci est le reflet du découpage effectué par l'esprit.

Parsec



When we recall the day, it is neatly strung together from a series of disjointed artifacts. Dead space, blackouts and general discontinuity require our internal editor to provide surrogate memory, which recordings have graciously provided.

Quand nous repensons à notre journée, nos souvenirs prennent la forme d'une série d'éléments disparates reliés ensemble. Notre monteur intérieur doit compenser les temps morts, les trous de mémoire et les discontinuités en fournissant des souvenirs de remplacement : c'est là que les enregistrements s'avèrent utiles.

Parsec



Even when standing still, we can supplement our memories and experiences. Through the visual and auditory, we participate in many spaces and times without moving. Telepresence is so much a part of our being that we scarcely treat it with any criticism at all. It is neither malevolent, nor benign. It simply is.

This artifice (this art) is so sophisticated and ingrained in our culture, it is impossible to separate ourselves from biased untruths and emotionally oversimplified mementos.

Video being time-based and archival means it is generally considered the format of rigid documentation, simply recording what is there and replaying it exactly. Tasked with the honest conveyance of the past, is the medium actually accountable to history and its accuracy? Or does it cloak fiction as fact using the aesthetic tricks of the trade, such as shooting-from-the-hip honesty and shaky-cam documentary. Eliminating gloss is a simple way to add believability. Inserting a bit of grit lends the air of spontaneity and immediacy.

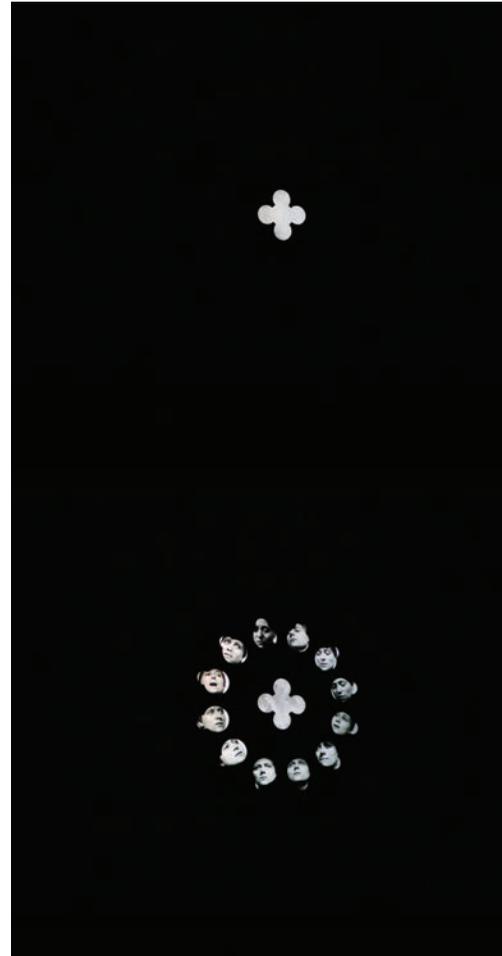
Même en étant immobiles, nous pouvons compléter nos souvenirs et nos expériences. Par les sens de la vue et de l'ouïe, nous pouvons nous trouver à plusieurs endroits et époques sans bouger d'un iota. La téléprésence est si bien intégrée à notre quotidien que nous ne la remettons pratiquement jamais en question. Elle n'est ni malveillante, ni bénigne : elle est, tout simplement.

Cet artifice (ou cet art) est si sophistiqué et si bien enraciné dans notre culture qu'il nous est impossible de prendre du recul par rapport aux affirmations fausses et tendancieuses et aux souvenirs d'émotions simplifiées à l'extrême.

La vidéo est souvent vue comme une archive temporelle, ce qui signifie qu'on utilise ce format pour documenter des faits, en les enregistrant, et les reproduire fidèlement. Cette technique est exploitée pour revisiter le passé avec honnêteté, mais est-elle responsable de son contenu et de son degré d'exactitude? Ou déguise-t-elle plutôt la fiction en réalité grâce à des astuces visuelles comme la représentation de l'honnêteté par des plans taille ou la caméra à l'épaule utilisée dans les documentaires? Les images qui sont imparfaites gagnent en crédibilité : leurs défauts donnent une impression de spontanéité et d'immédiateté.

Alternately, cinema plays out historic grand gestures evoking emotional honesty. Take, for example, Joan of Arc. I was recently told by a Parisian friend that some doubt exists as to whether Joan ever existed at all. I found this totally unbelievable and impossible, because I have completely internalized the emotion of the story. To me, it is a historical fact that she existed, because I want her to. However, the re-telling of the story has certainly raised doubts in my mind about what actually happened. If the devil is in the details, then it is safe to say it has been thoroughly exorcised by modern cinema.

First we saw a silent film that mainly conveyed the story with close-ups and facial expressions, her feelings seemed knowable. Next, Joan's story was told with dialogue-driven drama in which technicolour was the co-star. Then it was reverted to a black-and-white re-make, trusting that the lack of colour would provide the necessary somber, in spite of the lack of cohesion. The most recent version attempted to dazzle with a thunderous, ridiculous spectacle of cinematic gluttony. This is not a simple case of the telephone game, passing on a story from one person to another until imperfections erode the content. This is the machinery of industry, the laziness of writers, the inadequacies of audiences, and the general lack of focus of an entire society that strips a story of its value and reduces heroines to caricatures.





Quant au cinéma, il présente plutôt de grands gestes évoquant l'honnêteté émotionnelle. Par exemple, examinons le cas de Jeanne d'Arc. Récemment, un ami parisien m'a dit qu'on remettait en question l'existence même de Jeanne d'Arc, ce qui m'a paru absolument incroyable et impossible, car j'ai entièrement intériorisé le côté émotionnel de son histoire. Je crois qu'elle a existé parce que je veux qu'elle ait existé. Cependant, en racontant moi-même cette anecdote, je me mets à douter de ce qui s'est réellement passé. Si tout est dans les détails, on peut affirmer que le cinéma moderne a fait table rase.

Dans la première version de l'histoire, un film muet relatait l'histoire en utilisant des plans rapprochés pour montrer les expressions faciales de Jeanne d'Arc, ce qui mettait en évidence ses sentiments. Ensuite, avec l'avènement du film en couleur, une version de son histoire axée sur les dialogues a été créée. Puis une autre en noir et blanc, où on espérait que l'absence de couleurs créerait une atmosphère lugubre, malgré le manque de cohésion. Dans la dernière version, on a tenté d'étourdir le spectateur avec une éclatante et ridicule orgie cinématographique. Il ne s'agit pas là d'un simple cas de téléphone arabe, où on fait circuler une histoire de bouche à oreille jusqu'à ce que le contenu du message soit altéré par les imperfections : c'est plutôt l'œuvre de l'industrie, de la paresse des auteurs, des carences du public et du manque de concentration général d'une société entière qui réduit la valeur des histoires et transforme les héroïnes en caricatures.

Memorial



Stranger still is if we suspend our disbelief completely and accept that the recordings have a life of their own. What does it mean to manipulate these moments, these images? Stripping them of their narrative, puppeteering them on queue to cry, scream, tremble, and turn their gaze to a fixed point so that future Joan generations can look into the past and into the one inevitable event in all of their timelines: obliteration by fire.

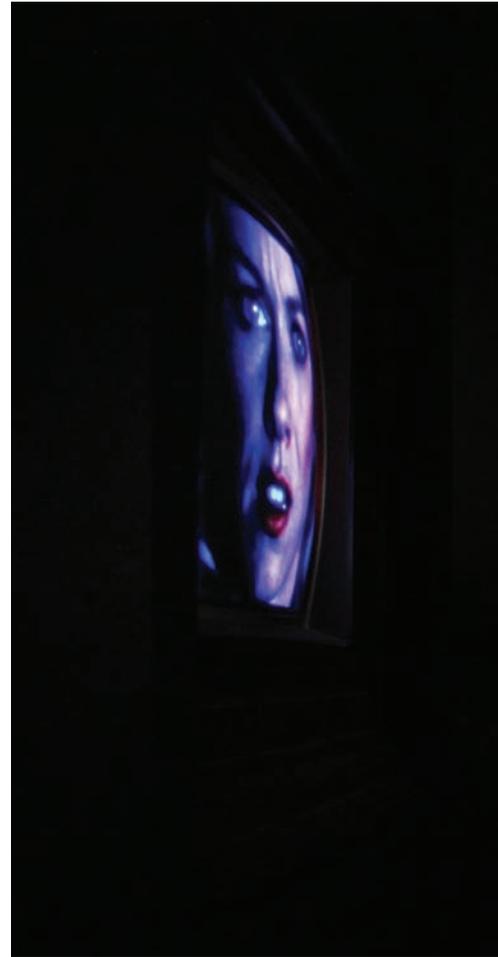
The characters are trapped in a kind of timeless limbo, a perpetual reliving of an event. This is much the same as our culture, which is forever gazing backward through the recording, reliving events and fads, assuring us a permanent adolescence that strips us of a future.

Il est encore plus étrange que nous suspendions volontairement notre incrédulité et que nous acceptions que les enregistrements ont leur propre autonomie. Que signifie la manipulation de ces moments et de ces images? En retirer des éléments de narration, les manier à volonté pour les faire pleurer, hurler ou trembler, et diriger leur regard vers un point précis afin que les futures générations de créateurs de Jeanne puissent se tourner vers le passé et voir le seul événement inévitable de toutes leurs chronologies : la mort sur le bûcher.

Les personnages sont coincés dans des limbes éternels, où ils revivent perpétuellement les mêmes événements. Ceci rappelle notre culture, qui scrute perpétuellement le passé enregistré et revit les mêmes événements et lubies, faisant de nous d'éternels adolescents et nous privant d'un avenir.

Two screens face one another. Within the screens, a new re-combinant character emerges. True to say it's two people: one a middle-aged woman, Rachel, the other a young girl, Carol Anne. Separately, they both gaze into television screens, static reflected in their eyes. From within the static, the spirits of the dead, malevolent spirits meant to harm them, answer back.

Their intense stare is slowed somewhat, suspending the moment of indecision. We sense trust and distrust, curiosity and revulsion, innocence and experience. Although authored by two separate people on opposite ends of the globe and at different times, the characters seem to have a continuity of their own regardless of when the cinema affords us a brief glimpse of their timelines. We begin with Carol Anne, and then with an absence, we return to Rachel, roughly 20 years later cinematically and age-wise. The resemblance is uncanny, the stories extremely similar. The fiction has become memetic and independent of our telling.



Forever Endeavour



Deux écrans l'un devant l'autre. Entre eux émerge un nouveau personnage recombinant. En vérité, il y a deux personnes : une femme d'âge moyen, Rachel, et une fillette, Carol Anne. Chacune regarde les écrans. Dans leurs yeux, on voit le reflet de la neige où des esprits maléfiques qui leur veulent du mal leur répondent.

Ce regard intense est quelque peu ralenti pour mettre le sentiment d'indécision en suspens. Nous ressentons à la fois de la confiance et de la méfiance, de la curiosité et de la répugnance, de l'innocence et de l'expérience. Même s'ils ont été créés à différents moments par des auteurs géographiquement éloignés, les personnages semblent avoir leur propre continuité, peu importe le moment où le cinéma nous offre un bref aperçu de leur chronologie. Nous rencontrons d'abord Carol Anne; après une pause, nous retrouvons Rachel, quelque 20 années cinématographiques et réelles plus tard. Leur ressemblance est indiscutable et leur histoire, très semblable. La fiction est devenue mémétique et dissociée de notre narration.



Our own position in time can be seen as forever central with our beginning and inevitable end receding into the past and future, much the same as two mirrors parallel to one and other imperfectly reflect the light captured between them. Charles Manson once said, "Eyes are cameras." And if that's true, he may have been aware of the imperfections in seeing and recalling what is recorded internally. Just as important is what is not recorded, the unseen, the things we miss, the events that we believe occur in our absence, outside of our gaze.

With the need to be seen growing in order to satisfy our crisis of being, our range of sight has come to define our involvement, a measure of our awareness in a visually saturated world. Black outs and blind spots are the last free autonomous zones of possibility where, as Hassan I Sabbah (Grandmaster of the Assassins) famously said, "Nothing is true, everything is permitted." Blinking is the little death and, like death, completely unavoidable.

Notre propre position dans le temps est toujours prépondérante : tels des reflets de lumière dissipés entre deux miroirs parallèles, notre début et notre inévitable fin s'estompent dans le passé et le futur. Charles Manson a dit un jour : « Mes yeux sont des caméras. » D'après cette prémisse, il aurait possiblement pu être conscient des imperfections dans ses images mentales et ses souvenirs. Les éléments qui ne sont pas enregistrés ou que nous avons manqués, l'invisible et les événements qui ont eu lieu en notre absence, à l'abri de notre regard, sont tout aussi importants.

Comme nous avons besoin de montrer notre évolution pour soulager notre crise existentielle, notre champ de vision est devenu la mesure de notre participation et de notre conscience dans un monde saturé d'images. L'occultation et les angles morts sont les dernières zones libres autonomes de possibilités où, pour citer cette phrase célèbre de Hassan-i Sabbâh (grand maître des assassins), « rien n'est vrai, tout est permis. » Les clignements d'yeux sont une petite mort et, comme la mort, ils sont inévitables.

Revisiting themes does not always lead to an inevitable erosion of content. In some instances, the attempt to portray the unportrayable can evolve in directions that still retain life and ingenuity. To take for instance the subject of oblivion itself, I once heard a story about the great god Pan being approached by a very wise king. The king had so much knowledge of worldly events that he decided all that was left was to comprehend the unworldly. Due to his vast resources and power, he was given audience with Pan and told he could ask any question. His request was simple: Make me understand the meaning of oblivion. Pan immediately responded by rendering the king dead. In response to accusations that he had cheated, Pan exclaimed, "I simply gave him the limit of human knowledge regarding the request. Only gods know oblivion. For humans, there is only death."

Stanley Kubrick portrayed the limits of understanding with a scene of pure abstraction in the climax of *2001: A Space Odyssey*. This was followed by an equally psychedelic representation in *Altered States* when a scientist succeeds in cellular regression to a state of pre-existence. Finally, Gaspar Noe interpreted oblivion in the film *Enter the Void*, in which a young man taking a hit of DMT is treated to a kaleidoscopic journey into the near-death subconscious.





Le fait de revisiter des sujets n'érode pas systématiquement la qualité du contenu. Certaines tentatives de représenter le non représentable donnent des résultats qui restent vivants et ingénieux. Prenons par exemple l'oubli éternel : on m'a raconté l'histoire d'un roi très sage qui s'était adressé au dieu Pan. Ce roi connaissait si bien le monde des vivants qu'il avait conclu que la seule chose qu'il lui restait à découvrir était le surnaturel. Grâce à ses ressources considérables et à sa puissance, il obtint une audience auprès de Pan, à qui il fut autorisé à poser la question de son choix. Sa requête était simple : il voulait comprendre en quoi consistait l'oubli éternel. En réponse, Pan fit immédiatement mourir le roi. Accusé d'avoir triché, Pan s'exclama : « Je lui ai simplement donné sa réponse dans les limites de la connaissance humaine. Seuls les dieux savent ce qu'est l'oubli éternel. Les humains, eux, ne connaissent que la mort. »

Stanley Kubrick a voulu illustrer les limites de la compréhension dans la scène finale purement abstraite de *2001 : L'odyssée de l'espace*. Plus tard, une représentation tout aussi psychédélique a été présentée dans *Au-delà du réel*, où un scientifique réussit à faire régresser des cellules jusqu'à un stade de pré-existence. Enfin, Gaspar Noé a représenté l'oubli éternel dans le film *Enter the Void*, où un jeune homme consomme du DMT et frôle la mort, puis vit une aventure kaléidoscopique dans son subconscient.

The technical progression of these representations moved from film compositing, single frame animation, liquid luminescence manipulation, and finally complex 3D computer graphics. In spite of these differences, the result is surprisingly compatible and strikingly similar. The void, itself, is the character that lives independent of fiction, with its own continuity, constantly evolving, constantly beyond our grasp and always inviting us to ask the question, "What is it?"

It seems that the only way to fully immerse ourselves in this riddle is to break the image, both literally and figuratively. To step beyond the screen and into utter darkness where the light behind our eyes can best convey the mystery that the art is so inadequate at portraying.

En termes techniques, ces représentations ont suivi une évolution, la composition d'images et les animations image par image laissant place à la manipulation de liquides luminescents, puis à la création d'images d'infographie 3D complexes. Malgré les différentes techniques utilisées, les résultats sont étonnamment compatibles et d'une ressemblance frappante. Le vide en soi est un personnage qui existe hors de la fiction, qui possède sa propre continuité, qui évolue constamment, qui est toujours impalpable et qui nous pousse invariablement à poser la question : « Qu'est-ce que c'est? »

Il semble que la seule façon de nous plonger entièrement dans cette énigme est de briser l'image, au propre comme au figuré. Nous devons aller au-delà de l'écran, dans l'obscurité totale, où les lumières de nos yeux gardent le mystère que l'art ne peut représenter adéquatement.







THE NOW OF TASMAN RICHARDSON | BY RYAN STEC

Galleries and museums are not places of the moment. They are, essentially, built for the past; they are houses for the artifacts of action. Contemporary artists are often challenged by this. They strategize to find a place for the present in spaces designed to organize and stabilize the past. They confront this past with a blooming and tumbling array of expressions of the now, but inevitably the representation of the present seems an impossible task. How can you hold on to the present for display? How do you represent the moment of now?



LE MOMENT PRÉSENT, SELON TASMAN RICHARDSON | PAR RYAN STEC

Les galeries et les musées ne sont pas des lieux ancrés dans le présent. Ils sont bâtis essentiellement pour le passé; on y conserve des artefacts d'actes du passé. Les artistes contemporains doivent souvent composer avec cette réalité. Ils élaborent des stratégies visant à inscrire le présent dans des espaces conçus pour organiser et asseoir le passé. Dans le but de confronter ce passé, ils expriment le moment présent de multiples manières, foisonnantes et désordonnées, mais constatent inévitablement qu'il leur est impossible de matérialiser le présent. Comment faire pour exposer le présent? Comment représenter le « maintenant »?

Tasman Richardson has not specifically set out to represent the present. He has instead set out to consider two key representational mediums of the past century, namely television and cinema or by another name video and film. It is actually difficult to decide which terms to use to describe his focus. If we say his concern is with television and cinema it does not immediately direct our attention to his detailed engagement with the technologies of these media. However, to say video and film emphasizes the technological elements of the media rather than his passionate consideration of their content. Perhaps it is best said that this work is about television and cinema and video and film. Together, for him, they are a compliment of 'dead media'¹, manipulations of light and technology capturing and representing all manner of ghosts. Despite this preoccupation with the dead, *Necropolis* is not a museum within a museum housing the artifacts of twentieth century image making. Although *Necropolis* turns towards the past, a remarkable and undeniable experience of the present emerges.



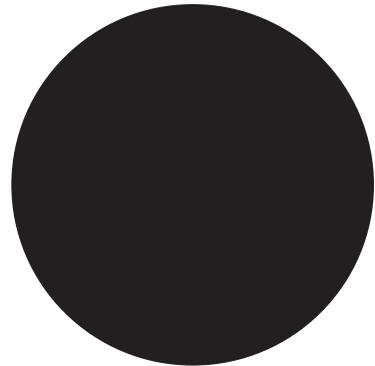
¹Here I don't believe Richardson to be referring to 'dead media' in the sense (originally conceived by Bruce Sterling in 1995) of a mass of perpetual obsolescence, but rather as a media of the dead, a kind of interaction with ghosts if you will.



¹Je ne crois pas que Richardson parle de médias « morts » au sens (pensé à l'origine par Bruce Sterling en 1995) d'un afflux d'obsolescences perpétuelles, mais plutôt de médias de la mort, une sorte d'interaction avec les fantômes, si vous voulez.

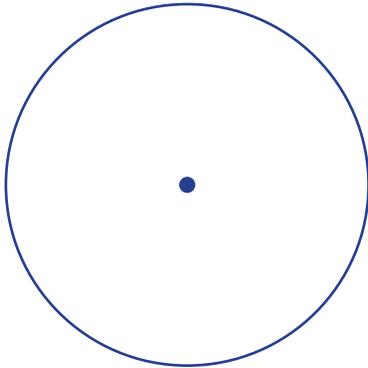
Tasman Richardson n'avait pas nécessairement pour objectif de représenter le présent. Son intention était d'examiner deux moyens d'expression importants du siècle dernier, soit la télévision et le cinéma ou, autrement dit, la vidéo et le film. Il est en fait difficile de choisir les bons termes pour décrire sa démarche. La télévision et le cinéma sont des termes qui ne font pas automatiquement penser à l'intérêt de l'artiste pour les technologies liées à ces médias. Pareillement, quand on pense à la vidéo et au film, on voit tout de suite les aspects techniques, alors que c'est plutôt les émotions que leur contenu suscite chez l'artiste que l'on devrait prendre en considération. Donc, il est peut-être préférable de dire que le travail de Tasman Richardson porte à la fois sur la télévision, le cinéma, la vidéo et le film. Pour Richardson, tous ces concepts rendent hommage aux médias « morts »¹, qui permettent de capter et de représenter les fantômes sous diverses formes par la manipulation de la lumière et des technologies. Malgré cette réflexion sur la mort, *Necropolis (Nécropole)* n'est pas un musée dans un musée qui abrite des artefacts liés à la production d'images au XXe siècle. Bien que cette exposition soit tournée vers le passé, il en ressort une expérience sublime et indéniable du temps présent.

What is the present, this 'now', you might experience in *Necropolis*?² This is a very complicated question.³ At first it seems that Richardson has removed the narrative we often associate with moving images, and deployed an overwhelming level of stimulus to force you into the moment of now. You become unable to consider either past or future and there is only the sensation of the present, this now. However, the process of bringing you into the 'now' is much more carefully crafted (and therefore more likely to be more profound because of it). This representation of the 'now' begins with an understanding of our experience of time in cinema and television. The time of cinema and television is an abstraction we now barely recognize as an abstraction, and Richardson substitutes these accepted abstractions of time (jump cuts, zooms, time-lapse sequences and montages) with another set that rely on looping, spatializing and multi-channel composition. In other words Richardson destabilizes us by replacing the compression of time we are accustomed to with an elongation of the 'now'. The experience of *Necropolis* is more than simply loud or bright; it is to be overwhelmed, layer upon layer, by the now of television, cinema, video and film.



2 An already complicated reading is made more complicated by the choice of verb tense. While the present tense is clearly not appropriate, are you experiencing the exhibit in the past or the future? In reading this do you conjure up images of the experience and bring it into the present? Is contemplation of the work part of the experience?

3 There isn't the space or time to consider completely this questions here, but if we indulge ourselves for a few moments of bewildering and intoxicating complexity can we emerge into other moments of surprising clarity?

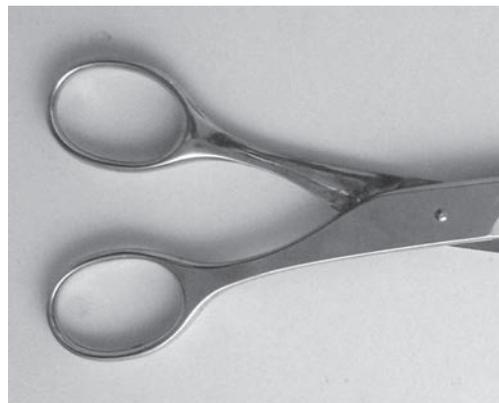


2 Une lecture déjà compliquée est rendue encore plus complexe par le choix du temps de verbe. Bien que le présent ne soit certainement pas approprié : vivons-nous l'exposition dans le passé ou le futur? Cette phrase évoque-t-elle des images de l'expérience que nous transposons dans le présent? La contemplation de l'œuvre fait-elle partie de l'expérience?

3 Je manque d'espace et de temps pour faire le tour de la question ici, mais le fait de s'abandonner, pendant quelques moments, à la complexité déconcertante et enivrante peut-il nous mener à d'autres instants d'une clarté étonnante?

Qu'est-ce que le présent, ce « maintenant », qui peut vous frapper dans *Necropolis*²? C'est une question très complexe³. Il semble que Richardson ait supprimé le récit, souvent associé aux images en mouvement, et mis de l'avant une pléthore de stimulus pour nous contraindre à ressentir le moment présent. Il nous devient impossible de penser au passé ou au futur, et seul ce sentiment de l'instant présent nous habite, le maintenant. Toutefois, le processus qui nous amène à vivre le maintenant est le fruit d'un cheminement créatif beaucoup plus réfléchi (ce qui favorise une expérience plus profonde). Cette représentation du présent commence par une compréhension de notre expérience du temps au cinéma et à la télévision. Les notions de temps au cinéma et à la télévision sont des idées abstraites que nous reconnaissons à peine comme telles. Or, Richardson substitue ces concepts (ellipses, zooms, séquences accélérées vue par vue et montages) par d'autres manipulations, comme la composition d'images en boucle, « spatialisée » et « multivoie ». En d'autres mots, Richardson nous déstabilise en remplaçant la compression du temps à laquelle nous sommes habitués par un allongement de l'instant présent. L'expérience de *Necropolis* ne se réduit pas à l'intensité sonore ou lumineuse; elle nous immerge graduellement dans le présent qui émane de la télévision, du cinéma, de la vidéo et du film.

Despite the assertion above, it appears equally true that *Necropolis* is not about the present. The remarkable experience of the 'now' in *Necropolis* is, at least partially, achieved by precisely this truth, that it is about the past. This is perhaps what is most successful about Richardson's approach, through a focus on the past it reveals something essential about our experience of the present. The present is not a discrete flowing moment between the past and the future.⁴ The present, the moment of now, is a very complex layering of time. It is overlapping moments of the immediate past and the imminent future into a fluid space of the present. It is this fluid space that is key to our understanding of many beautiful human expressions including melodies or even the simplest of sentences. Can we see how this space of the present emerges in *Necropolis*? Here, as in much of his practice, Richardson is at play in fragments of cinema and television. The title suggests he views these mediums as ghosts of the past, or as the title, *Necropolis*, more explicitly references, as a kind of elaborate tomb for the dead. He layers their ghosts around you. He narrows the focus of these images of the past. He manipulates them into fractions of seconds. He saturates our everyday experience of now until the fragments of cinema and television replace our immediate present with their ghosts.



4 For an in-depth consideration of time and the present as we experience it look to Edmund Husserl's *On the Phenomenology of the Consciousness of Internal Time (1893-1917)* where he develops the concept of the living-present. Later other philosophers grappled with Husserl's legacy of thinking with equally interesting results including Martin Heidegger, Hans Georg Gadamer, Maurice Merleau-Ponty and Paul Ricoeur.





4 Pour mieux comprendre le temps et le présent comme nous les vivons, lire *Sur la phénoménologie de la conscience intime du temps (1893-1917)* d'Edmund Husserl, qui élabore sur le concept de l'instant présent. D'autres philosophes, Martin Heidegger, Hans Georg Gadamer, Maurice Merleau-Ponty et Paul Ricœur, se sont ultérieurement penchés sur le mode de pensée de Husserl et on écrit des textes tout aussi intéressants.

Paradoxalement, il semble tout aussi vrai que *Necropolis* ne porte pas sur le présent. L'expérience remarquable de l'instant présent dans *Necropolis* découle, du moins en partie, précisément de cette réalité, à savoir que l'exposition concerne le passé. C'est peut-être là que l'approche de Richardson atteint le mieux sa cible : en attirant notre attention sur le passé, il révèle un élément essentiel de notre expérience du présent. Le présent n'est pas un simple moment liant le passé et le futur⁴. Le présent, ce moment qui passe, est une strate du temps très complexe. Il s'agit de moments où se recourent le passé immédiat et le futur imminent dans un espace-temps actuel fluide. C'est cet espace fluide qui est la clé de notre compréhension de nombreux moyens d'expression humains d'une grande beauté, comme les mélodies, ou même les phrases les plus simples. Pouvons-nous voir comment naît l'espace présent dans *Necropolis*? Dans cette exposition, comme dans la plupart de ses œuvres, Richardson utilise des fragments de cinéma et de télévision. Le titre, *Necropolis*, nous laisse croire qu'il perçoit ces moyens d'expression comme des fantômes du passé ou, de manière plus explicite selon ce que le titre de l'exposition laisse entendre, comme des sortes de tombes élaborées pour les morts. Il nous entoure de leurs fantômes. Il restreint la partie visible de ces images du passé. Il les transforme en fractions de seconde. Il sature notre expérience quotidienne de l'instant actuel jusqu'à ce que les fantômes de ces fragments de cinéma et de télévision remplacent notre présent.

It is not likely that this text will clarify what happens in *Necropolis*. This is because Richardson has set out to create an irreducible experience. We may find words to share with each other, helping to build common ground between our individual experiences, and after we have left *Necropolis* we will likely reflect upon the return of our 'everyday now' as it re-emerges into our field of perception. However, we will not really be able to photograph it or record this experience to share with others. We are in turn left with the challenge of speaking about the moment of now, and Richardson's masterful representation of the present through an altered experience of it. He shifts the ground underneath us to make us keenly aware of our feet. This meticulous destabilization can be cathartic and it is most certainly stimulating. *Necropolis*, like any good haunted house, makes us feel more alive.

Il est peu probable que ce texte nous fasse comprendre ce qui se produit dans *Necropolis*. En effet, Richardson a créé cette exposition de façon à ce que nous vivions une expérience irréductible. Nous pourrions peut-être trouver des mots pour en parler aux autres, ce qui nous aidera à dégager des points communs à nos expériences personnelles; et après notre passage dans *Necropolis*, nous réfléchirons sans doute au retour dans notre instant présent quotidien, qui reprendra sa place dans notre champ de perception. Cependant, nous ne serons pas vraiment capables de photographier ou d'enregistrer cette expérience pour la transmettre aux autres, ce qui nous laisse avec la difficulté de parler du maintenant et de cette représentation magistrale du présent que Richardson nous offre en nous faisant vivre une expérience altérée de cette dimension temporelle. L'artiste fait bouger le sol qui nous soutient afin que nous ayons une vive sensation de nos pieds. Cette déstabilisation méticuleuse peut être cathartique, ce qui est très certainement stimulant. *Necropolis*, comme toute bonne maison hantée, nous fait sentir d'autant plus vivants.





FOREVER ENDEAVOUR

2012

multi-channel video installation
parallel cathode ray tubes with mirrored
floor and ceiling reflections
infinite loop (0:29 min)

installation vidéo multivoie
tubes cathodiques parallèles avec plan-
chers en miroir et réflexions au plafond
boucle infinie (0:29 min)



PARSEC

2012

multi-channel video installation
rear projection screens 8' x 12'
infinite loop (1:25 min)

installation vidéo multivoie
écrans translucides 8 x 12 pi
boucle infinie (1:25 min)



MEMORIAL

2012

multi-channel video installation
8' diameter computer cut wood
infinite loop (1:44 min)

installation vidéo multivoie
bois de 8 pi de diamètre coupé
par ordinateur
boucle infinie (1:44 min)



PAN

2012

multi-channel video installation
rear projection screens 8' x 12'
infinite loop (4:42 min)

installation vidéo multivoie
écrans translucides 8 x 12 pi
boucle infinie (4:42 min)

FOREVER ENDEAVOUR

On one screen exists a young girl, on the other, a woman. They stare out from their screens looking into each other's eyes. The glare of televisions is reflected in their gaze. A moment is held between the two, and then they cross-dissolve and trade places from one TV to another. One recalls the future, the other the past, but both are familiar and alike. The girl is Carol Anne from the film *Poltergeist*. The woman is Rachel from the American remake of *The Ring*. Although these samples come from films that were made two decades apart (and by different directors and writers from opposite ends of the globe), the context is the same. They are both preyed upon, by ghosts in the signal mediated by television. The characters appear to be the same person, in different phases of life. Across the gulf of time, death, and fiction, they stare into a cathode ray mirror. Their faces, once illuminated by screens, have become screens to illuminate our own faces. Above and below, our flickering reflections repeat and recede.

Sur un écran se trouve une jeune fille. Sur l'autre, une femme. De leurs écrans respectifs, elles se regardent droit dans les yeux. On aperçoit le reflet des téléviseurs dans leur regard. Elles vivent un instant d'échange, puis un enchaîné d'images se produit et elles changent de place d'un téléviseur à l'autre. L'une nous rappelle l'avenir, l'autre le passé, mais les deux sont familières et semblables. La fille est Carol Anne du film *Poltergeist*. La femme est Rachel de la version américaine du film *The Ring* (Le Cercle). Même si ces échantillons d'image proviennent de films ayant été produits à vingt ans d'intervalle (et par différents réalisateurs et scénaristes des deux côtés du globe), le contexte demeure le même. Elles sont toutes deux la proie de fantômes liés aux signaux transmis par la télévision. Les personnages semblent être la même personne, à différents stades de vie. À la lumière du temps, de la mort et de la fiction, elles fixent un miroir de rayons cathodiques. Leurs visages, qui ont été illuminés par les écrans, sont devenus des écrans qui illuminent nos propres visages. Au-dessus et en-dessous, on retrouve nos reflets qui vacillent sans cesse en s'estompant.

PARSEC

Parallel dots of light approach from a distance, accompanied by a low, bass tone, and then pass the viewer. This sequence is repeated, but each time is a little faster. As the lines gain speed, an audible bending of the sound is noticeable. A Doppler effect pitches the tone up and down more dramatically, similar to the sound of a race car passing. As the dots continue to accelerate, an array of optical distortions occur. At their peak, the dots occupy the entire length of the corridor, their movement so rapid now that they have coalesced into a single form. The pan in sound is no longer discernible as the sound fills the hall from front to back virtually simultaneously. The sensation of speed, the suspension of time, and the spectacle of light and sound demonstrate the parlour tricks of video: frame rate and resolution.

Des points de lumière parallèles approchent au loin, accompagnés d'un son grave, puis ils dépassent l'observateur. Cette séquence se répète, mais un peu plus vite chaque fois. Plus les lignes gagnent de la vitesse, plus l'on remarque que le son se déforme. L'effet Doppler transforme le son, qui passe d'un ton aigu à grave, de façon plus dramatique, semblable au son d'une voiture de course qui passe. Au fur et à mesure que les points continuent à accélérer, une distorsion optique se produit. À son point culminant, les points occupent la longueur complète du couloir, leur mouvement étant si rapide qu'ils se fondent en une seule et unique forme. L'espace sonore n'est plus perceptible alors que le son envahit le couloir de l'avant à l'arrière simultanément. La sensation de vitesse, l'arrêt du temps et le spectacle de son et de lumière témoignent des trucs simplistes de la vidéo : la fréquence d'images et la résolution.

MEMORIAL

An eight-foot, circular window resembling the Rose Window of Notre Dame cathedral is the centerpiece. Each hole in the window is illuminated by a cinematic incarnation of Joan of Arc. The extremely short vignettes are head and shoulder video portraits. These personifications were manipulated manually and played like instruments, which were recorded in real-time. The video segments radiate from the centre in chronological order. They are not straightforward loops. In the varying instances they bite their lips, pause, hiss, scream, and weep. Together their sound is a droning chant. With each retelling and remake, the history is further obscured into vague iconography, and clichéd, exaggerated performance. The essence is lost; the truth is reduced to the certainty of being and non-being. The faces of the performers are helpless to look away from the inevitable flames which persist in the centre of the window.

Une fenêtre circulaire de huit pieds, qui rappelle l'immense rosace centrale de Notre-Dame de Paris, constitue la pièce centrale. Chaque trou de la fenêtre est illuminé par une incarnation cinématique de Jeanne d'Arc. Les très courtes vignettes sont des portraits vidéo de la tête et des épaules. Ces personifications ont été manipulées manuellement et jouées comme des instruments, enregistrées en temps réel. Les segments vidéo émanent du centre en ordre chronologique. Ils ne sont pas joués en boucle continue. Dans les différentes capsules, ils se mordillent les lèvres, font une pause, sifflent, crient et sanglotent. Ensemble, leurs sons forment un chant bourdonnant. À chaque nouvelle séquence, l'histoire s'assombrit en vague iconographie et en un spectacle de clichés exagérés. L'essentiel est perdu; la vérité se résume à la certitude d'être et de ne pas être. Les visages des acteurs cherchent désespérément à éviter de regarder dans les flammes qui persistent au centre de la fenêtre.

PAN

Three films and three attempts at visualizing the incomprehensible. In each instance, the use of abstract psychedelics is reinvented. The first attempt uses classical animation cells and complex lighting effects. The second uses manipulation of liquids. In the last attempt, the scenes are rendered using highly detailed computer graphics. The three films are composited entirely in the viewer's mind and not beforehand. This is achieved through a ritualized editing process in which all three segments are matched to the same length and then cut into single frames. One at a time, the frames are painstakingly "braided" together, so that the viewer sees (and hears) all three films simultaneously by optically mixing the rapid cuts together. The entire piece is then divided into two halves and stretched so that the perspective is ideal when standing at the threshold to the hallway. The viewer is obliged to pass through the hall, into the centre of the image, and into the darkness beyond.

Trois films et trois tentatives de visualiser l'incompréhensible. Dans chaque cas, l'utilisation de l'abstrait psychédélique est réinventée. La première tentative utilise des cellules d'animation classique et des effets de lumière complexes. La deuxième utilise la manipulation de liquides. Dans la dernière tentative, les scènes sont rendues au moyen de graphiques informatiques à haute définition. Les trois films sont entièrement créés dans le cerveau de l'observateur et non avant, grâce à un processus d'édition rituel où les trois segments sont jumelés sur la longueur, puis coupés en images individuelles. Une à la fois, les images sont minutieusement « nattées » ensemble, pour que l'observateur puisse voir (et entendre) les trois films simultanément en mélangeant optiquement les coupures rapides ensemble. L'œuvre complète est ensuite divisée en deux moitiés, puis étirée pour que la perspective soit idéale du point de vue de l'entrée du couloir. L'observateur doit traverser le couloir, en passant au centre de l'image, en se dirigeant vers la noirceur.

NECROPOLIS

June 11 to July 26, 2015

Opening reception:

Thursday, June 11, 5:30 to 7:30 p.m.

Artist talk:

Sunday, July 26 at 2 p.m.

All exhibits on display at Karsh-Masson Gallery have been selected by an independent professional arts jury. The artwork, themes, points of view or comments conveyed in each exhibit are those of the artist and do not represent those of the City of Ottawa.

Galerie KARSH-MASSON Gallery

110, avenue Laurier Avenue West/Ouest

Ottawa (Ontario) K1P 1J1

ottawa.ca/liveculture

ottawa.ca/culturevive

facebook.com/public.art.ottawa

Open daily | Ouverte tous les jours

NÉCROPOLE

Du 11 juin au 26 juillet 2015

Vernissage :

le jeudi 11 juin de 17 h 30 à 19 h 30

Causerie avec l'artiste (en anglais) :

le dimanche 26 juillet à 14 h

Toutes les œuvres exposées à la Galerie Karsh-Masson ont été sélectionnées par un jury indépendant composé de professionnels dans les arts. Pour chaque œuvre d'art exposée, les thèmes, points de vue et commentaires exprimés sont ceux de l'artiste et ne représentent pas ceux de la Ville d'Ottawa.

ISBN 978-1-926967-43-1

artengine 



Canada Council
for the Arts

Conseil des Arts
du Canada

Ottawa



G A L E R I E
KARSH-MASSON
G A L L E R Y