# LYNNE MARSH

# LYNNE MARSH

du 15 juin au 7 septembre 2008
Musée régional de Rimouski

du 6 novembre 2008 au 8 février 2009
Musée d'art contemporain de Montréal

Ce catalogue accompagne l'exposition *Lynne Marsh*, présentée au Musée régional de Rimouski du 15 juin au 7 septembre 2008 et au Musée d'art contemporain de Montréal du 6 novembre 2008 au 8 février 2009. La réalisation de ce catalogue est une coproduction du Musée régional de Rimouski et du Musée d'art contemporain de Montréal. Le Musée régional de Rimouski a assuré la coordination de cet ouvrage. La Médiathèque du Musée d'art contemporain de Montréal a réalisé la biobibliographie contenue en ces pages.

Le Musée régional de Rimouski est subventionné par le ministère de la Culture, de la Communication et de la Condition féminine du Québec, le Conseil des Arts du Canada, la Ville de Rimouski et le ministère du Patrimoine canadien. L'exposition à Rimouski a bénéficié de commandites d'Ameublements Tanguay. Le Musée régional de Rimouski remercie Télé-Québec, pour la publicité télévisuelle de ses expositions en art contemporain.

Le Musée d'art contemporain de Montréal est une société d'État subventionnée par le ministère de la Culture, de la Communication et de la Condition féminine du Québec et bénéficie de la participation financière du ministère du Patrimoine canadien et du Conseil des Arts du Canada.

La publication du catalogue a été rendue possible grâce aux contributions financières du Musée régional de Rimouski, du Musée d'art contemporain de Montréal et de l'Université du Hertfordshire.

© Musée d'art contemporain de Montréal et Musée régional de Rimouski, 2008
© Lynne Marsh pour les œuvres

Coordination de la publication : Bernard Lamarche
Révision des textes français : Mireille Côté
Révision des textes anglais : Colette Tougas
Traduction vers le français : François Côté
Traduction vers l'anglais : Karen Pick
Révision et corrections d'épreuves : Colette Tougas

Design graphique : Fernande Forest – Graff-X Communications
Impression : Marquis Imprimeur inc.

# Table des matières


Avant-propos 7

La figure humaine, l'architecture et la caméra.
Les modes stratégiques de Lynne Marsh – Lesley Johnstone 9

Mirages – Bernard Lamarche 21

*Ballroom* 30

*Stadium* 36

*Camera Opera* 44

Foreword 53

Figure, Architecture, Camera: The Strategic Modes
of Lynne Marsh – Lesley Johnstone 54

Mirages – Bernard Lamarche 58

Liste des œuvres/List of works 61

Biobibliographie 62

# Avant-propos

La présente exposition des œuvres de l'artiste canadienne Lynne Marsh et la publication qui l'accompagne sont le résultat d'une heureuse collaboration entre le Musée d'art contemporain de Montréal et le Musée régional de Rimouski. En effet, quand le Musée régional de Rimouski a proposé cette collaboration, le Musée d'art contemporain de Montréal suivait déjà depuis quelques années le travail de Lynne Marsh, et il nous a semblé particulièrement pertinent d'agir ensemble pour faire connaître au public québécois un corpus de ses réalisations récentes.

Deux œuvres, *Stadium* et *Ballroom*, ont fait l'objet d'une exposition à Rimouski du 15 juin au 7 septembre 2008. Pour la présentation à Montréal, du 6 novembre 2008 au 8 février 2009, une nouvelle installation vient s'ajouter, *Camera Opera*, développée à partir d'une capsule vidéo de 57 secondes qui a été produite par Télé-Québec et le Musée d'art contemporain de Montréal dans le cadre de sa première Triennale québécoise et diffusée sur les ondes de Télé-Québec durant l'été 2008.

Les œuvres vidéographiques présentées ici ont été filmées dans des lieux architecturaux hautement connotés et particulièrement percutants – une salle de danse à Londres, le Olympiastadion de Berlin et un studio de télévision, aussi à Berlin. Ces espaces sont traversés par des personnages solitaires qui, en les habitant, leur confèrent une singularité. Ensemble, ces réalisations démontrent la maîtrise des procédés cinématographiques par l'artiste qui, après avoir étudié à l'Université Concordia, à Montréal, et au Goldsmith's College, à Londres, partage son temps, lorsqu'elle n'est pas à Montréal, entre son atelier de Berlin et l'Université du Hertfordshire, près de Londres, où elle enseigne.

Nous saisissons cette occasion pour remercier Lynne Marsh de sa précieuse collaboration tout au long de l'élaboration de ces deux expositions, ainsi que de sa participation active au catalogue. Le travail des deux conservateurs, Bernard Lamarche au Musée régional de Rimouski et Lesley Johnstone au Musée d'art contemporain de Montréal, mérite aussi d'être souligné. Nous sommes de plus très reconnaissants à l'Université du Hertfordshire pour son appui financier à la réalisation du catalogue.

**Carl Johnson**, Directeur général du Musée régional de Rimouski
**Marc Mayer**, Directeur général du Musée d'art contemporain de Montréal

*Camera Opera*,
photographie de plateau

# La figure humaine, l'architecture et la caméra. Les modes stratégiques de Lynne Marsh


## Lesley Johnstone


Lors d'une des conversations que nous avons eues au cours de la préparation de la présente exposition, Lynne Marsh a mentionné parmi ses lectures le livre de Siegfried Kracauer, un philosophe et théoricien de la culture de l'École de Francfort que je n'avais pas encore eu l'occasion de lire. Les réflexions de Kracauer au sujet de la photographie et du cinéma, des salles de danse et de cinéma, de la culture du corps et de la multitude, ainsi que ses théories sur les masses trouvent une résonance évidente dans les trois installations vidéo présentées ici. Dans l'essai éponyme de son recueil intitulé *The Mass Ornament: Weimar Essays*, Kracauer aborde la relation entre « l'ornement de la masse » et les modes de production capitalistes. Ce que Kracauer appelle « ornements de la masse » sont en fait les motifs abstraits créés par les multiples alignements de corps féminins asexués exécutant, souvent dans un stade, des mouvements chorégraphiés d'une précision mathématique. Selon Kracauer, tous deux représentent une fin en soi, la première étant perçue comme une manifestation culturelle de la négation de l'individu dans le système capitalisme. La cérémonie d'inauguration des Jeux Olympiques de Pékin en 2008 constitue l'exemple le plus récent et le plus grandiose de ce type de spectacle. Le concept d'ornement de masse trouve son écho dans toute l'œuvre de Marsh, où la répétition rythmique du geste, l'anonymat et l'abstraction figurent parmi les stratégies récurrentes. Si Kracauer considérait ces événements chorégraphiés comme le « réflexe esthétique de la rationalité à laquelle aspire le système économique prédominant[1] », comment devons-nous envisager la représentation proposée par Marsh du stade, de la salle de danse ou du studio de production dans notre société post-capitaliste, où l'individu, plus que seulement nié, est devenu virtuellement obsolète?

1. Siegfried Kracauer, « The Mass Ornament », *The Mass Ornament: Weimar Essays*, Cambridge, MA, Harvard University Press, 1995, p. 79. [Notre traduction].

*Camera Opera* (2008), *Stadium* (2008) et *Ballroom* (2004) forment un groupe cohérent qui met en question l'inscription du corps au sein d'environnements architecturaux rigoureusement codifiés, le féminin dans des espaces théâtraux et de représentation, de même que les frontières floues entre réel et virtuel, et entre matériel et fantastique. Chacune de ces œuvres met en scène une figure féminine unique qui anime l'architecture, par ses actions ou à travers les mouvements de la caméra. Il s'agit d'un aspect nouveau dans le travail de Marsh, fruit de son exploration du fonctionnement des espaces physiques plutôt que de la création de lieux fictionnels ou virtuels caractéristiques de ses œuvres antérieures. Pour la première fois, elle étudie la typologie de l'espace réel, évoquant ses fonctions sociale, historique ou culturelle. Au départ, il est peut-être utile d'isoler le rôle joué par la figure féminine unique relativement à l'animation de l'espace dans *Ballroom*, au traitement de l'architecture à titre de protagoniste dans *Stadium* et à la fascination pour la direction photo formulée de façon explicite dans *Camera Opera*.

## La figure comme pivot

Depuis 1998, la figure féminine unique est présente dans les projections vidéo en boucle de Marsh; parmi celles-ci, mentionnons *Cowgirl and Future Stories, Venus… I see blue, Calling, Screeners* et *LA*, dans lesquelles Marsh elle-même incarne la pionnière, la superhéroïne ou la parachutiste. La figure « performe » devant la caméra et est ensuite projetée dans l'espace virtuel, tel un avatar. À l'aide d'images satellites de Mars, de Vénus, des montagnes de la Sierra Nevada ou de la côte des environs de Los Angeles, Marsh explore le

*Crater*, 2005, vue d'installation

vocabulaire des jeux vidéo, du clonage, de la réalité virtuelle, du cinéma de science-fiction et des films d'action mettant en scène des superhéros. La figure féminine, agissant comme un trope, anime ces espaces fictionnels. Dans les installations vidéo réalisées par la suite, notamment *Crater*, en 2005, et *Volcano*, en 2006, deux œuvres présentées sur des écrans courbes, la figure féminine est abandonnée; c'est le spectateur qui participe activement au champ visuel. Proposant des simulations tridimensionnelles réalisées à l'aide de données d'images acquises de la NASA, les paysages virtuels de Marsh nous transportent littéralement à l'intérieur du cratère du volcan.

Dans *Ballroom*, Marsh, vêtue d'un costume étincelant rouge et or, bras en croix, est suspendue la tête en bas au centre du Rivoli Ballroom, une salle de danse située dans le sud de Londres, évoquant ainsi une boule miroir. Nous sommes devant une perspective albertienne typique où nous sont présentés une fenêtre sur le monde de la salle de danse, un corps suspendu occupant le point focal et une rangée de lumières rouges créant un point de fuite. Le mouvement est engendré par les innombrables petites taches lumineuses qui tournoient dans la pièce. Il faut quelques secondes au spectateur pour comprendre que les points lumineux sont en fait la réflexion de la lumière sur le costume pailleté de la figure. Les rayons de lumière qui traversent l'image à intervalles réguliers et sont réfléchis par le costume ne sont pas créés par la lumière de la salle de danse, comme on pourrait le croire, mais bien par une source extérieure située dans le même axe que la caméra, le projecteur et le spectateur. La fusion non seulement de l'objectif de la caméra et de l'œil du spectateur, mais de la source lumineuse et du projecteur, a pour conséquence

d'intégrer le spectateur au mécanisme de construction du sens. En situant le spectateur là où s'anime l'œuvre, Marsh fait en sorte qu'il y participe activement. Ce procédé sert aussi à mettre en relief le point de rencontre de deux moments distincts de la création de l'œuvre : d'abord, la captation du corps en rotation devant l'écran vert et l'effet de lumière ainsi obtenu, puis la captation de la salle de danse et de son propre éclairage. Malgré notre désir d'imaginer Marsh effectivement suspendue au lustre figurant au centre de la scène, nous sommes forcés de reconnaître que l'œuvre est en fait une illusion, un montage du réel et du virtuel, suscitant cette impression étrangement énigmatique qu'apprécie tant Marsh.

Le dispositif souligne l'importance du rôle joué par la figure, une silhouette athlétique féminine vêtue d'un costume étincelant, à titre d'animatrice de l'espace. La prise de vue fixe de la caméra, la construction en perspective, la relation étroite entre la teinte du costume et la palette de couleurs de la salle de danse renforcent en effet sa fonction de pivot. La bande sonore elle-même contribue à soutenir cette construction, notamment lorsque se font entendre les voix des personnes qui pénètrent dans la salle, tandis que les sons environnants sont remplacés, quelques secondes plus tard, par une musique qui gagne en intensité puis s'estompe pour laisser de nouveau place aux sons ambiants. Comme c'est le cas dans plusieurs des installations vidéo de Marsh, la bande sonore élabore un contenu narratif, une progression de suspense qui rehausse la réception de l'œuvre. Les voix des danseurs absents soulignent la place centrale qu'occupe la figure en suspension, en ce sens que c'est elle qui détermine notre perception de l'espace. L'artiste investit le spectateur du rôle de producteur de sens au sein de cet espace féminin; nous faisons partie intégrante

*Ballroom*, 2004, photographie de plateau

de sa fiction. Nous sommes entraînés dans le domaine du spectacle, d'une part, littéralement, la salle de danse étant spectaculaire en elle-même et, d'autre part, au figuré, Marsh apparaissant elle-même dans cette mise en scène comme un objet de désir.

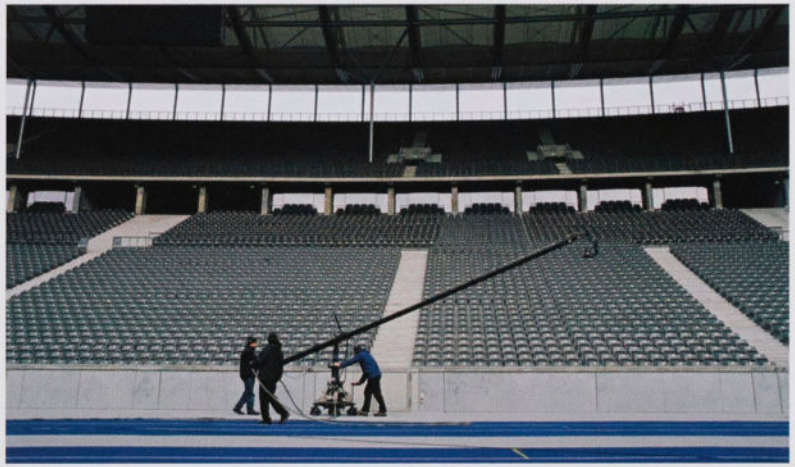
## L'architecture comme protagoniste

À titre de décor autant que de protagoniste, le majestueux Olympiastadion de Berlin, rendu plus imposant ici par l'absence de foule, constitue dans l'œuvre de Marsh l'ensemble architectural offrant la charge affective la plus intense sur le plan historique et culturel. Construit à l'origine pour les Jeux Olympiques de 1936, il s'agit d'un puissant symbole de l'utilisation de l'architecture comme outil de propagande par les fascistes durant le IIIe Reich. Sa rénovation pour les finales de la Coupe du monde de soccer de la FIFA en 2006 a suscité de longs et passionnés débats relativement à la pertinence de l'opération et aux stratégies les plus appropriées à adopter (notamment, conserver ou nier son passé historique). Les architectes ont choisi de ne pas masquer ce passé, mais de réaliser plutôt un stade contemporain et sobre présentant toutes les caractéristiques des installations sportives propres au XXIe siècle dans une enveloppe historique. On a conservé la porte du Marathon, le clocher, la colonnade extérieure en pierre et les sculptures nazies du bâtiment original, tandis qu'un toit transparent en acier et en verre a transformé l'esthétique du stade contemporain.

Le stade de Berlin a servi de décor au film de Leni Riefenstahl intitulé *Les Dieux du stade*, qui illustrait les Jeux Olympiques de 1936. Grâce à certaines des techniques novatrices utilisées lors du tournage de ce

film, la réalisatrice a occupé une place dans l'histoire du cinéma malgré sa complicité évidente avec Adolf Hitler, qui lui a assuré son appui financier. Le choix de Marsh d'utiliser ce stade en particulier comme cadre pour son film n'est aucunement gratuit; il montre son intérêt pour les représentations du pouvoir et du contrôle de l'image photographique et cinématographique du IIIe Reich, de même que pour leur héritage, toujours vivant dans l'image contemporaine, les jeux vidéo et le cinéma.

*Stadium* est une œuvre presque monochrome et remarquablement graphique. La séquence du début propose une animation tridimensionnelle de la maquette de l'architecte, accompagnée d'une musique évoquant les films d'Alfred Hitchcock, et suscitant de nouveau un suspense inexplicable et, finalement, non abouti. Le stade est présenté comme un vaisseau en perdition flottant dans l'espace. Après quelques secondes de noir, la caméra pivote, se dirige vers l'espace principal du stade et franchit les impressionnantes colonnes s'élevant au centre. Marsh dirige une caméra fixée au bras d'une grue reposant sur la surface du terrain de jeu. Durant toute cette séquence, les techniques cinématographiques qu'elle utilise rappellent et imitent parfois celles de Riefenstahl; mentionnons, notamment, les longs travellings circulaires, les mouvements de balayage, les plans en contre-plongée et le montage. Elle exploite merveilleusement les séquences tournées avec la grue, une technique dont Riefenstahl est considérée comme la pionnière. Les perspectives rythmées et démultipliées qu'autorise l'emploi de la grue créent un effet de tournoiement et d'étourdissement qui entraîne une sensation de vertige. De nouveau, le spectateur est situé à l'intérieur de l'objectif de la caméra : littéralement projetés, nous survolons et traversons l'espace. Marsh offre une vue panoramique des rangées vides de fauteuils gris, argent et noirs, tandis qu'une



*Stadium*, photographie de plateau

*Stadium*, 2008

musique électronique, entremêlée de sons évoquant des oiseaux ou des insectes, envahit l'environnement sonore et souligne l'association du réel et du virtuel. L'artiste passe d'un plan général, réalisé à l'aide d'un grand angle destiné à illustrer l'immensité du stade, à des perspectives plus intimistes en plans rapprochés.

Vers la moitié de la vidéo, une figure féminine vêtue d'un survêtement blanc à capuchon exécute des mouvements répétitifs soigneusement chorégraphiés qui suggèrent certains événements athlétiques spécifiques, une danse callisthénique ou des mouvements de tai chi. Elle marche le long des allées et enjambe les fauteuils (rappelant ainsi la séquence des sauts en hauteur du film de Riefenstahl) et, dans le dernier plan, balance les bras dans un mouvement analogue au lancement du disque de la scène figurant au début des *Dieux du stade*. Les gestes répétitifs et les rangées sans fin de fauteuils vides renforcent l'aspect mécanique, standardisé et d'une absolue uniformité de l'espace, et contribuent à évoquer les spectateurs absents. Comme le mentionne Marsh elle-même, il existe « un dialogue mystérieux entre l'architecture et l'individu [...] un constant échange entre le performeur, l'architecture environnante et leur médiation par l'intermédiaire de la vidéo[2] ».

## La caméra comme sujet

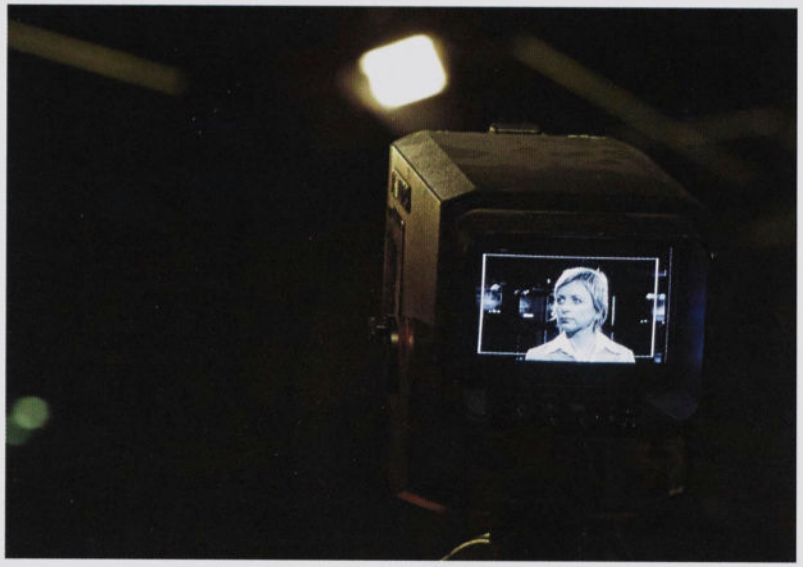
Un des aspects les plus frappants de ces œuvres réside dans l'emploi par Marsh de techniques cinématographiques hautement codifiées, notamment dans le recours aux angles extrêmes, au balayage, au plan

2. Lynne Marsh, extrait de son site Internet.

panoramique et aux gros plans, au montage très précis, à l'éclairage et au son. Son vocabulaire emprunte au langage des jeux vidéo, des reportages sportifs, de la télévision et du cinéma du début du XXe siècle. La relation entre l'objectif de la caméra et l'œil du spectateur est au cœur de chacune de ses œuvres.

Dans *Camera Opera*, Marsh explicite cette fascination, tandis que les caméras elles-mêmes deviennent le sujet et que l'action se limite à l'exécution de la prise de vue. Elle concentre son attention sur les conventions de la diffusion des nouvelles et, pour la première fois, utilise plusieurs caméras. Une présentatrice immobile, apparemment tout juste avant le début de la lecture des nouvelles, dans un moment d'attente et de tension, se tient au centre du décor d'une émission d'actualités allemande bien connue. Les rangées de fauteuils vides évoquent les téléspectateurs absents, mais elles créent également une barrière entre les caméras et la présentatrice, entre ce qui est représenté et les mécanismes de la représentation. Sur le plan visuel, quatre caméras de télévision et leurs opérateurs occupent l'image.

De son poste à l'intérieur de la cabine de son, Marsh dirige les caméras qui font le tour du studio de télévision, se concentrent sur la présentatrice et offrent un panorama de l'équipement, de l'éclairage, des fauteuils et, finalement, des caméras elles-mêmes. Durant le tournage, une valse de Strauss se faisait entendre dans le studio, attestant le désir de Marsh de créer une chorégraphie soigneusement maîtrisée. Les caméras sont constamment en mouvement, balayant le centre de la scène et pivotant sur leurs trépieds. L'immobilité de la présentatrice amplifie le rôle joué par les caméras et souligne leur statut de



*Camera Opera*, photographie de plateau

véritable sujet de l'œuvre; point de convergence des objectifs, et contrôlant effectivement leurs déplacements, elle en vient, par son absence de mouvement, à en nier la fonction fondamentale.

Marsh propose une représentation du studio sous la forme d'un circuit fermé qui n'offre rien de plus que les mécanismes inhérents à sa nature. À travers la chorégraphie, elle procède à une substitution des nouvelles par la caméra et les montre à la fois comme véhicule et comme sujet, de même que le stade est à la fois décor et protagoniste. Nous assistons ici à une représentation de l'organisation de l'espace à travers et par l'objectif de la caméra et à la transformation du décor lui-même en espace performatif selon un ensemble de relations de pouvoir codifiées. Marsh renverse les structures du pouvoir établit en braquant l'objectif des caméras sur les caméras elles-mêmes. Elles sont utilisées non pas pour transmettre de l'information destinée à informer ou à convaincre, mais plutôt pour illustrer leur propre participation tacite à un système doté d'une organisation de représentation rigoureuse dont le but consiste à manipuler l'ensemble des spectateurs. Marsh analyse les mécanismes qui entrent en action dans ces espaces de production de la connaissance et illustre le fonctionnement des médias d'information en tant que représentation dramatisée de la réalité. « En mettant en scène une chorégraphie exacerbée d'images, on attire l'attention du spectateur vers les systèmes de représentation évoqués par la "performance" des nouvelles[3]. »

* * *

3. Lynne Marsh, extrait du synopsis présentant une version d'une durée de 57 secondes de *Camera Opera*, une commande du Musée d'art contemporain de Montréal et de Télé-Québec, diffusée au cours de l'été 2008. [Notre traduction].

Lynne Marsh porte une attention particulière aux espaces physiques de réception de ses œuvres. *Stadium* est projetée sur un écran autoportant et le dispositif de présentation fait appel à un décor de cinéma typique où sont disposées de vieilles chaises en bois; dans *Ballroom*, une projection de grande dimension se fait sur un mur; pour *Camera Opera*, Marsh simule un studio de télévision et installe deux écrans plats sur des trépieds. Cette attention à la mise en scène vient renforcer le concept proposé par Marsh, pour qui l'architecture sert à la fois de décor et de protagoniste, et souligne la relation fondamentale entre le contenant et le contenu dans l'expérience de la perception visuelle.

Tandis que la salle de danse, le stade et le studio de télévision sont des lieux d'expression culturelle, construits spécifiquement pour la consommation de masse, Marsh représente le groupe uniquement par une présence fantomatique ou par une représentation de cette présence, ou par son absence même : le son des voix dans *Ballroom*, les rangées de fauteuils vides dans *Stadium* et dans *Camera Opera*. Le choix d'une figure *féminine* unique dont la forte présence anime l'espace est, bien sûr, significatif. Nullement destinée à une identification passive ou à une consommation fétichiste, cette figure n'est pas objectivée, mais se présente plutôt comme étant le spectacle, puisque c'est elle qui détermine l'expérience de l'espace ou qui « se révolte contre la fonctionnalité oppressive de l'environnement architectural[4] ». Pour Marsh, le corps féminin est une figure d'autonomisation (*empowerment*), un moyen d'exposer l'aliénation inhérente aux

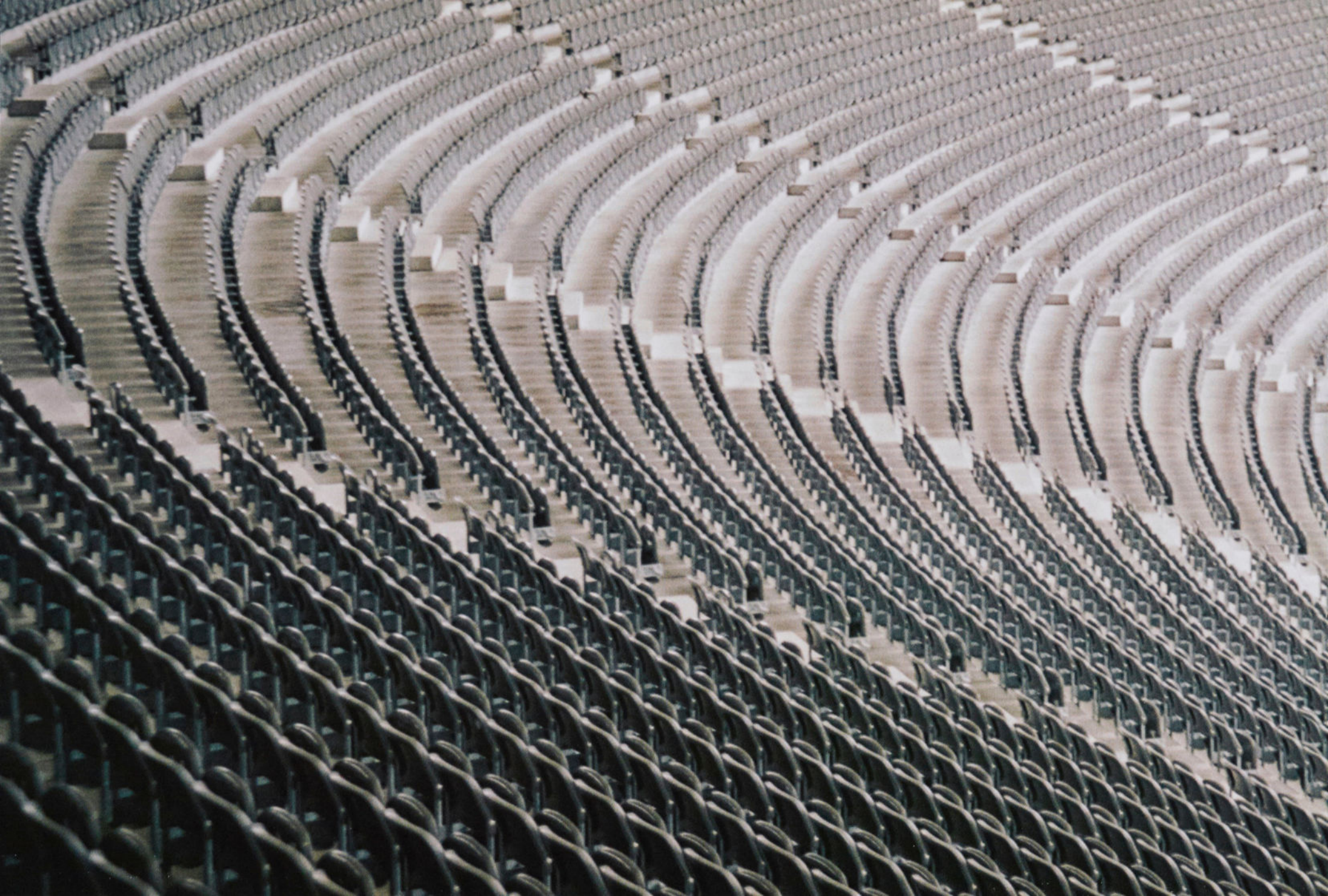
4. Kathrin Becker, « Critical Tourism: On Lynne Marsh's Video Installation *Stadium – first cut* », *Be Magazine*, n° 14, publié par le Künstlerhaus Bethanien, 2007, p. 46. [Notre traduction].

*Camera Opera*, photographie de plateau

structures de pouvoir représentées. Et, tandis qu'elle apparaît tour à tour comme un objet de désir potentiel (dans *Ballroom*), une pseudo-athlète presque asexuée (dans *Stadium*) ou une présentatrice sans caractère (dans *Camera Opera*), son rôle consiste essentiellement à nier ou à renverser l'ordre établi. Par l'intermédiaire de la figure féminine, Marsh met en relief le rôle de l'architecture dans la création du sens et la façon dont leur organisation hiérarchique reflète les systèmes de contrôle et de pouvoir. La figure devient un véhicule de distanciation au sens brechtien, responsable de la transformation du spectateur en « participant actif à la production du sens dans le cadre d'un événement reconnu comme étant une représentation, mais aussi relevant de la compréhension de la réalité sociale contemporaine et lui donnant forme[5] ».

Les stratégies récurrentes de Marsh consistant à fusionner l'objectif de la caméra et l'œil du spectateur, les moyens qu'elle utilise pour animer l'espace architectural grâce à l'emploi de gestes répétitifs qui font en sorte que la figure devient abstraite et *virtuellement* obsolète, l'évocation de la présence par l'absence, le flou troublant de l'espace réel et virtuel contribuent tous à véritablement investir le spectateur du rôle de participant à la production du sens.

5. Griselda Pollock, « Screening the Seventies: Sexuality and Representation in Feminist Practice – a Brechtian Perspective », *Vision and Difference: Femininity, Feminism and the Histories of Art*, Londres, Routledge, 1988, p. 163. [Notre traduction].



*Stadium*, photographie de plateau

# Mirages

## Bernard Lamarche

Les deux œuvres vidéo de Lynne Marsh, *Ballroom* (2004) et *Stadium* (2008), réunies à l'été 2008 au Musée régional de Rimouski, tablent sur un sens affirmé des lieux grandioses. Elles rivalisent de procédés cinématographiques du plus haut niveau afin de sonder ce que l'on nomme, faute de mieux, l'esprit des lieux, soit une salle de bal au caractère irréel, le Rivoli à Londres, et un stade olympique à la monumentalité presque étouffante, grandiose, celui de Berlin. Ces espaces sont traversés par des personnages solitaires qui, en les habitant, leur confèrent une courbure singulière, avec juste ce qu'il faut d'écart en regard de ce qui est attendu, un contournement des fonctions spécifiques prévues par l'architecture. En conséquence, le couple politique/esthétique se voit de nouveau activé, avec une expression apte à révéler la charge sociale implicite des espaces fortement organisés et programmés. Par des mécanismes propres au cinéma classique mais aussi à la culture numérique d'une cinématographie plus récente, l'artiste trouble l'arrimage entre réalité et virtualité afin de faire connaître l'architecture dans de nouvelles potentialités, notamment en y campant des corps performants. Le rapprochement des deux œuvres permet de s'intéresser à ce que ces corps génèrent dans chacun des intérieurs.

*Ballroom* et *Stadium* traversent un terrain culturel complexe, savant autant que populaire, que leur mise en parallèle exploite. Bien que la culture cinématographique soit dans leur mire, qu'il nous soit permis de poser sur elles un regard depuis l'horizon de la peinture. La proximité de *Ballroom* et de *Stadium* avec la pratique picturale répond sans aucun doute de la facture fabuleuse des images, supportée par un soin particulier envers le repérage des lieux et par la qualité de la photographie. Ceci ne constitue toutefois que la couche épidermique de cette approche. L'analogie avec la peinture passe par un autre intermédiaire.

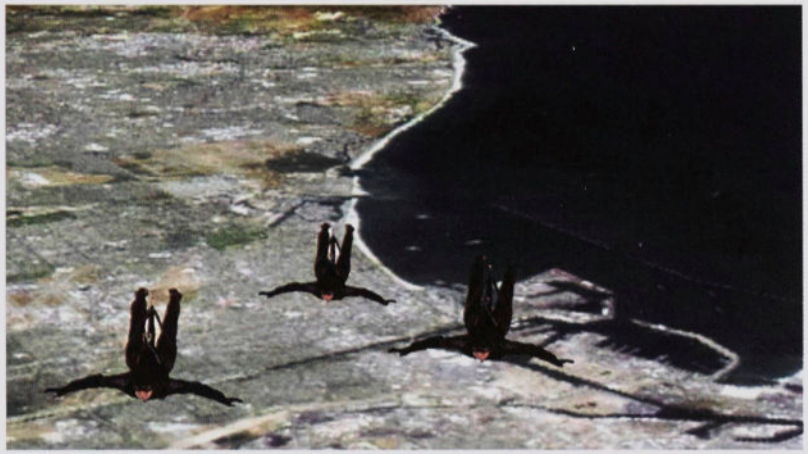
## Corps célestes : du saltimbanque à l'athlète

Dans une réflexion sur les stéréotypes qui conduisent certains jeux vidéo, Lynne Marsh s'est souvent mise en scène dans ses œuvres sous les traits d'une superhéroïne, d'une athlète ou d'une combattante[1]. Récurrent, ce recours par l'artiste à sa propre image supporte moins une réflexion classique sur la ressemblance ou sur l'identité dans l'autoreprésentation qu'il n'engage son corps comme un relais, une « doublure », au sens cinématographique du terme. Cette dernière ne remplace pas l'acteur qui devait jouer, elle incarne de préférence un ensemble de rapports sociaux, de lieux communs détroussés par l'œuvre. Pour peu qu'on adhère à cette façon de voir, l'observation contribue à relier le personnage suspendu de *Ballroom* à une rubrique profondément ancrée dans l'histoire de la peinture, largement documentée, à savoir la représentation de l'artiste en saltimbanque.

Depuis la Renaissance, les créateurs se sont attardés aux personnages de la *commedia dell'arte* et à leurs multiples déclinaisons, comme l'a analysé Jean Starobinski dans son *Portrait de l'artiste en saltimbanque*, publié en 1970[2]. L'ouvrage aura connu une fortune critique importante et mené aussi à d'autres études, entre autres lors de l'exposition *La Grande Parade. Portrait de l'artiste en clown*, en 2004, une collaboration des Galeries nationales du Grand Palais et du Musée des beaux-arts du Canada[3]. Selon ce point de vue,

*Venus... I see blue*, 1998, vue d'installation

1. Dans le présent catalogue, Lesley Johnstone aborde cette question de la présence féminine dans l'œuvre de Marsh.
2. Jean Starobinski, *Portrait de l'artiste en saltimbanque*, Genève, Skira, 1970.
3. Voir Jean Clair (éd.) *et al.*, *La Grande Parade. Portrait de l'artiste en clown*, catalogue d'exposition, Paris, Gallimard, et Ottawa, Musée des beaux-arts du Canada, 2004.



*LA*, 2003

la représentation métaphorique de l'artiste par l'appropriation de l'image des exclus s'articule à travers l'attrait qu'a exercé sur les artistes le monde du cirque et de la fête foraine depuis le XVIIIe siècle, appuyant une réflexion sur la condition même de l'artiste dans un monde moderne. Pour reprendre les mots de Starobinski, il se dégage en outre de cette lignée « une critique de l'honorabilité bourgeoise[4] ».

À l'intérieur de ce créneau s'opère un déplacement dans le travail de Lynne Marsh, de la figure du clown à celle de l'athlète et, plus précisément, de la gymnaste présente sous les traits de l'artiste, dans *Ballroom*. Par contre dans *Stadium* comme dans sa toute dernière œuvre, *Camera Opera*, l'artiste a préféré s'effacer complètement du cadrage, faisant appel à des interprètes professionnelles. Cette orientation ne rompt pas selon nous le fil qui, dans la production de l'artiste, se prolonge d'une œuvre à l'autre et la rattache au rôle qu'elle s'est donné dans ses précédents travaux. Cette continuité permet d'identifier certaines des opérations du travail de Marsh, à condition d'accepter de voir le personnage féminin de *Stadium* comme supportant une transmission réussie du rôle de l'artiste à sa « performeuse ». Cette dernière échafaude dans le monde sportif ce que la speakerine de *Camera Opera*, autre « doublure » et nouvelle héroïne, poursuit dans la sphère médiatique.

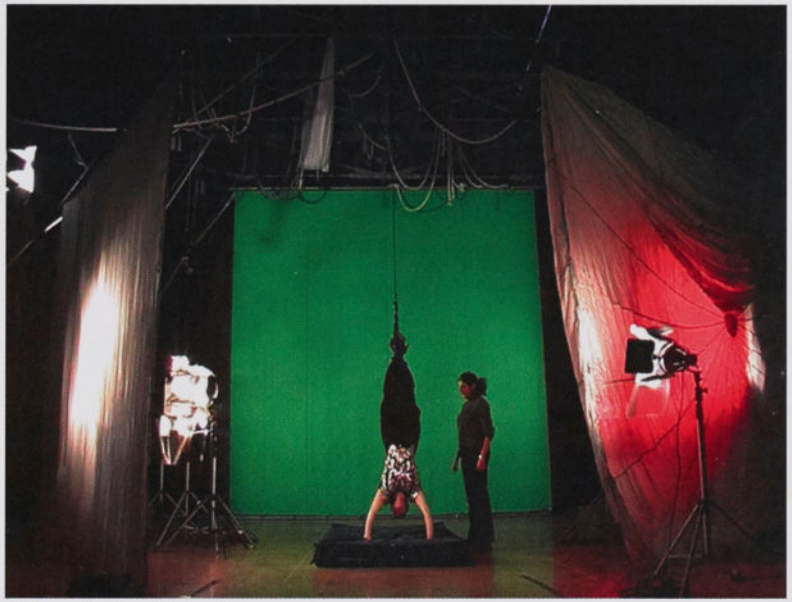
Eu égard au caractère athlétique des personnages présents dans les œuvres plus anciennes de Marsh, il est utile de signaler en quoi les travaux de l'artiste peuvent résonner avec d'autres productions artistiques

4. Jean Sarobinski, *op. cit.*, p. 10.

qui s'intéressent aux considérations sociopolitiques entourant le sport, dans ce qu'elles peuvent soutenir de propos sur la compétitivité, l'ambition, les comportements sociaux et surtout, du moins dans le contexte qui nous occupe, les jeux de rôle. Ces *topoï* entourant le sport ont été soulignés par quelques expositions récentes en art contemporain, et par un ouvrage thématique, *La Beauté du geste. L'art contemporain et le sport*, qui traite des artistes se positionnant par rapport au « devenir sportif de nos sociétés[5] ». Cependant, il faut garder en tête que le sport est abordé chez Marsh non pas comme outil d'interrogation du monde ou des constituantes de l'art, mais bien comme levier apte à ouvrir de nouvelles possibilités d'actions ponctuelles, aux accents sportifs, en fonction d'un contexte architectural précis. Par la présence de ses athlètes, elle entend remettre en question la fonction des lieux visités et, ainsi, faire un retour à cette fonction en insistant sur les rapports entre l'individu et le collectif.

Dans *Ballroom*, là où la boule miroir devait trôner, au centre de la salle, l'artiste tournoie, suspendue la tête en bas, les bras en croix. Vêtue d'un costume scintillant, elle se donne tous les attributs de l'objet qu'elle représente. L'artiste « figure » à la place du mobilier et éblouit de mille feux la salle de bal londonienne du Rivoli. De cette façon, le vêtement, qui aurait permis l'affirmation du sujet, contribue à créer un objet hybride, à faire du corps-sujet un nouvel objet qui remplace le premier et qui engendre, ce faisant, une relation originale à l'espace, imprévue, propre à recouvrir son existence d'un filtre supplémentaire, déréalisant.

5. Jean-Marc Huitorel, *La Beauté du geste. L'art contemporain et le sport*, Paris, Éditions du Regard, 2005, p. 14.



*Ballroom*, photographie de plateau

*Ballroom*, photographie de plateau

Essentiel, l'accessoire contribue à ce que s'installe, entre le personnage et le public, une relation désirante. L'œuvre paraît en harmonie avec une des sections de l'exposition *La Grande Parade*, laquelle regroupait sous une même rubrique l'ensemble des acrobates, jongleurs, trapézistes et autres danseuses et danseurs de corde, de même que les dresseurs de fauves ou de singes : tous des « corps célestes ».

Ainsi suspendue, Marsh calque une des figures identifiées à la discipline masculine des anneaux – la croix inverse –, épreuve de force exprimant à la fois l'élégance et la puissance. L'artiste emprunte la grâce du gymnaste; elle est toutefois retenue par les pieds, comme le serait un adepte du saut à l'élastique. Par ces évocations, le personnage passe de la figure du funambule, ludique et burlesque, à celle, fusionnée, de l'athlète olympique et du sauteur à l'élastique. Entre gymnastique, parfait alliage de l'athlétisme et de l'esthétisme, et cascade sportive, manœuvre de repoussement des limites du corps, l'artiste se met en jeu. Elle le fait, de surcroît, dans une temporalité étirée à l'infini. Aussi construit-elle un univers de fantaisie, voire de fantasme, nourri par l'architecture envoûtante, bien réelle, de la salle Rivoli.

*Ballroom* engage la sensualité des lieux, exacerbée au point où la critique a pu y voir une contribution à une cartographie du féminin à travers les notions d'un rythme lent, d'un sens fluide de l'énergie, auquel contribue l'effet enveloppant de la bande son[6]. Le personnage absorbe la fonction spectaculaire des lieux, mais « anime » le lieu de sa présence, réfutant son rang de simple ornement. Cet aller-retour entre le lieu (ainsi

6. Voir Janice Cheddie, « Cartographies of the Feminine », brochure accompagnant l'exposition *Hulagirl: Lynne Marsh & Miranda Whall* (8 octobre–13 novembre 2004), Newcastle, Waygood Gallery, 2004, n. p.

que sa fonction) et son hôte cherche à distraire des marques habituelles séparant la réalité et le virtuel. Contribue à ce brouillage le fait que le faisceau de lumière du projecteur coïncide avec la source d'éclairage sur la boule miroir fictive, contraction entre les plans de réalité qu'offrent l'espace de présentation et celui de la fiction[7]. Dans le même sens, l'habillage installatif de *Stadium*, simulacre de salle de cinéma avec ses rangées de bancs, permet la création, dans l'esprit du spectateur, d'une relative réciprocité entre sa propre situation et ce qu'il voit.

## Du vide au multiple

La « vision » de *Ballroom* est rendue d'autant plus étrange et fascinante que la salle de bal est vidée de sa faune et que seule l'acrobate s'y trouve. Il s'agit là d'un des axes selon lesquels *Ballroom* et *Stadium* sont liées. Cette dernière œuvre montre l'Olympiastadion de Berlin avec ses 75 000 places désertées : une seule âme subsiste, qui n'apparaît que lorsque la vidéo a clairement révélé l'architecture du stade comme une figure structurante, organisatrice[8]. Au début de la séquence, l'image s'arrête sur les longues rangées de sièges vides. Filmées de haut, les images donnent une vue d'ensemble susceptible d'accroître la rigidité

7. L'artiste exploite le dispositif cinématographique de manière astucieuse, qu'il est convenu de nommer « l'effet cinéma », au sens où l'a travaillé Jean-Louis Baudry dans son texte fondateur, « Le Dispositif », dans *Communications*, n° 23 (1975), p. 56-72. Baudry a étudié le dispositif cinématographique à partir de l'allégorie de la caverne de Platon, établissant un lien métaphorique entre les deux éléments. J'ai pu élaborer davantage sur cet aspect de l'œuvre dans le dépliant interprétatif du Musée régional de Rimouski, accompagnant l'exposition. Ce texte est disponible au www.museerimouski.ca, dans la section des guides interprétatifs, sous le nom de Lynne Marsh.

*Stadium*, 2008

des lieux. Autrement, de proche, elles situent le spectateur comme s'il avançait lui-même dans les rangées, individu esseulé dans une mer ordonnée. De son siège, il regarde ces alignements de bancs réglés à l'infini. Plus loin, au gré du déroulement du film, l'immobilité du spectateur lui sera révélée de façon plus évidente, contrastant avec les mouvements de l'athlète déracinée de son terrain de jeu régulier. La présence de l'interprète implante un électron libre dans l'environnement rangé du stade.

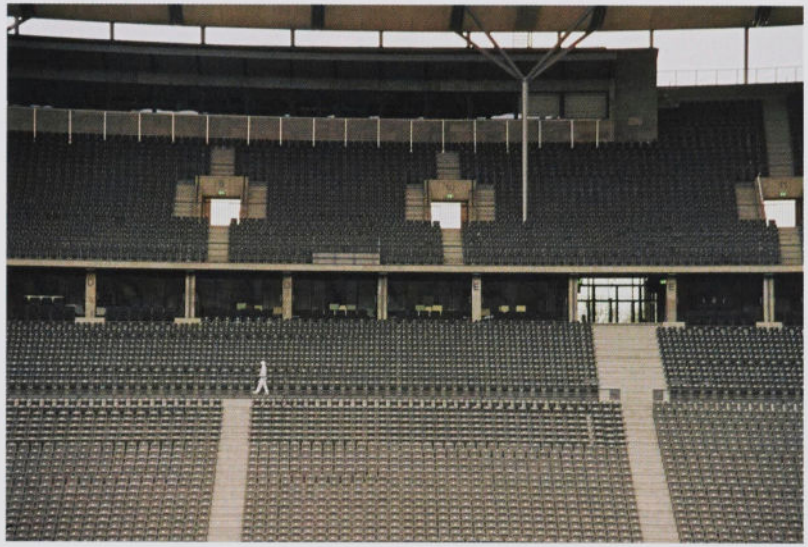
Autre référence à l'athlétisme, les enjambées des rangées de bancs évoquent la course de haies. Or, cette discipline est justement la rencontre de la capacité du coureur à démontrer sa vitesse et, de façon plus intéressante en ce qui nous concerne, de l'amplitude dans le franchissement d'obstacles. Non seulement l'athlète démontre-t-elle une grande maîtrise corporelle, mais elle tire parti de l'environnement bâti pour évoluer. Elle se permet une latitude que le programme de l'architecture cherche à suspendre bien qu'il induise tout à la fois l'idée de sauter la clôture. La mise en scène de *Stadium* devient alors le théâtre de l'immersion de l'athlète dans un environnement dominant, où elle emprunte des voies de traverse. Mue par des gestes d'une précision exemplaire, cette présence bellement contrastante ne renonce pas à l'idéal physique des Olympiques. Sa chorégraphie évoque, de plus, certains mouvements de la callisthénie, l'art de faire des beaux corps par une gymnastique adaptée, mais aussi, en Corée du Nord, manifestation de grands

8. La caméra se comporte comme si animée d'une subjectivité affirmée, et retarde le moment où seront saisies des marques de différenciation entre les éléments architecturaux : traces de rouille, lustre de certains bancs, etc. Il en résulte un effet d'ensemble pour ainsi dire aliénant. Exceptionnellement, le spectateur pourra apercevoir des traces d'activités humaines évanouies : un mégot de cigarette oublié, des traces de doigts sur un dossier de chaise, sur lesquelles la caméra insiste juste ce qu'il faut.

mouvements d'ensemble supportant des fonctions propagandistes. Or, Marsh n'a retenu qu'un seul individu. Ainsi, grâce au vide comblé par cette seule présence vêtue de blanc, l'artiste déploie une articulation du singulier au multiple qui constitue une élaboration inhabituelle des sphères du privé et de l'intime. En filmant dans un stade et une salle de bal déserts, Marsh manipule des espaces dont la vocation est par habitude conjuguée au pluriel, dont la fonction dominante se mesure à l'occasion de rassemblements. Or, ces lieux publics, où d'ordinaire s'effacent les singularités au profit d'un motif unique dessiné par la foule soluble, deviennent cette fois des plateaux propices à des actes isolés, inédits et, il faut bien le dire, presque confidentiels.

De la manière dont le stade est filmé il ressort sans contredit un sens de l'ordonnancement, de la récurrence, voire de la copie. Ce faisant, et de façon à mousser l'indécidabilité entre réalité et virtualité, Marsh se branche sur une culture du numérique qui a vu ces dernières années se démultiplier les scènes de foules incommensurables, de hordes composées de milliers d'individus créés par animation numérique[9]. Pour la plupart, ces scènes apportent un sens relatif du chaos et la violence y fait souvent loi; pensons aux scènes furieuses de *300*, de Zack Snyder. Face à cette disposition, *Stadium* se distancie radicalement. En comparaison de ces films, il s'agit d'une œuvre méditative.

9. Contentons-nous de citer quelques exemples, dont *300* (2006), le cycle *Le Seigneur des Anneaux*, spécialement le volet *Les Deux tours* (2002) et surtout *L'Attaque des clones* (2002), qui a fortement contribué à associer la relation entre foules numériques et clonage. Autrefois, notamment pour des films comme *Ben Hur* (1959) ou *Cleopatra* (1963), des centaines de figurants étaient indispensables pour tourner ces scènes. Ces produits de la culture populaire peuvent être rapprochés du film de propagande du IIIe Reich, *Le Triomphe de la volonté* et d'un autre, *Alexandre Nevski* (1938) de Sergei M. Eisenstein, pour leur manière de manipuler les scènes de masses. *Stadium* n'exploite pas d'imageries similaires, mais il évoque cette idée de la conformité sous un commandement.



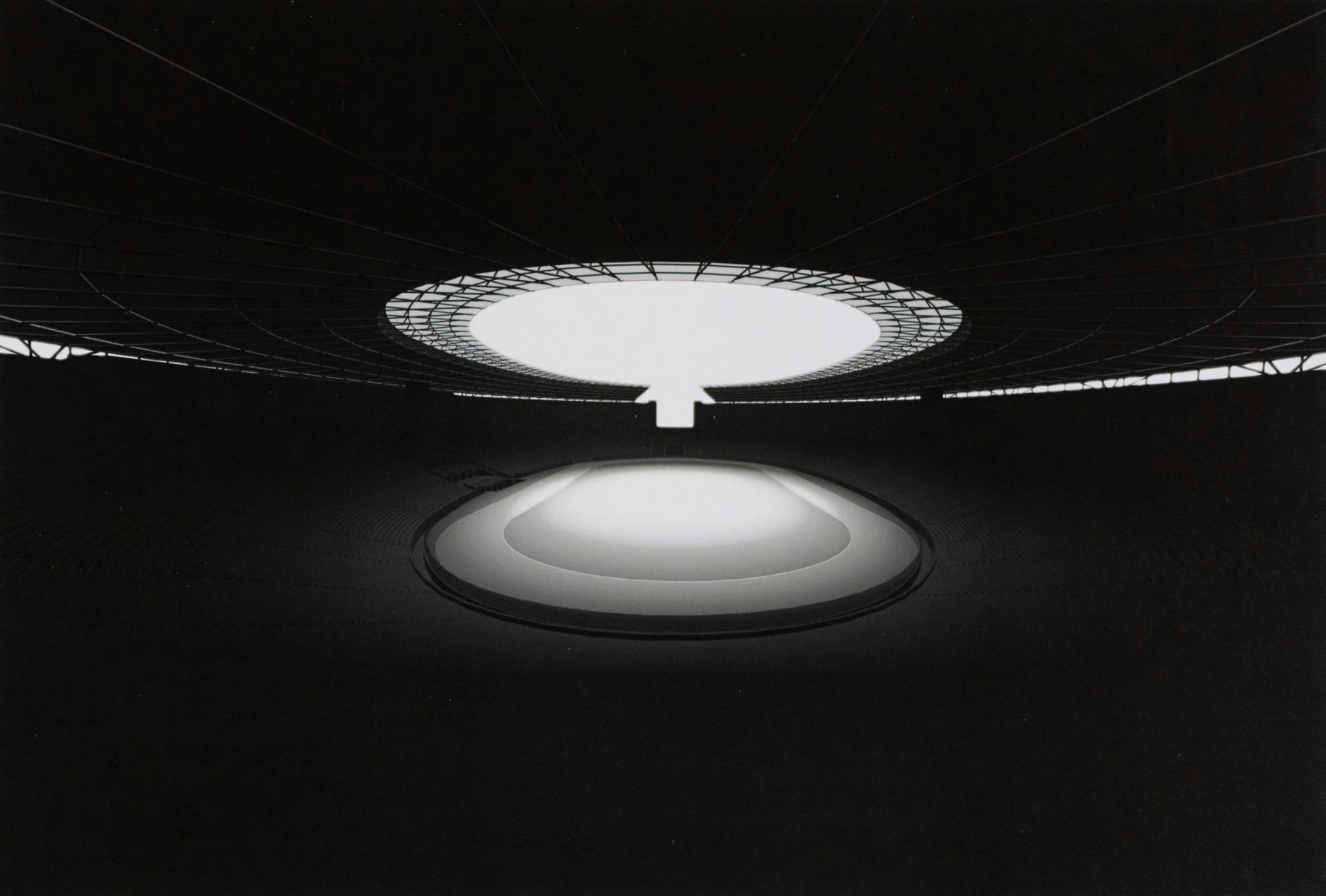
*Stadium*, photographie de plateau

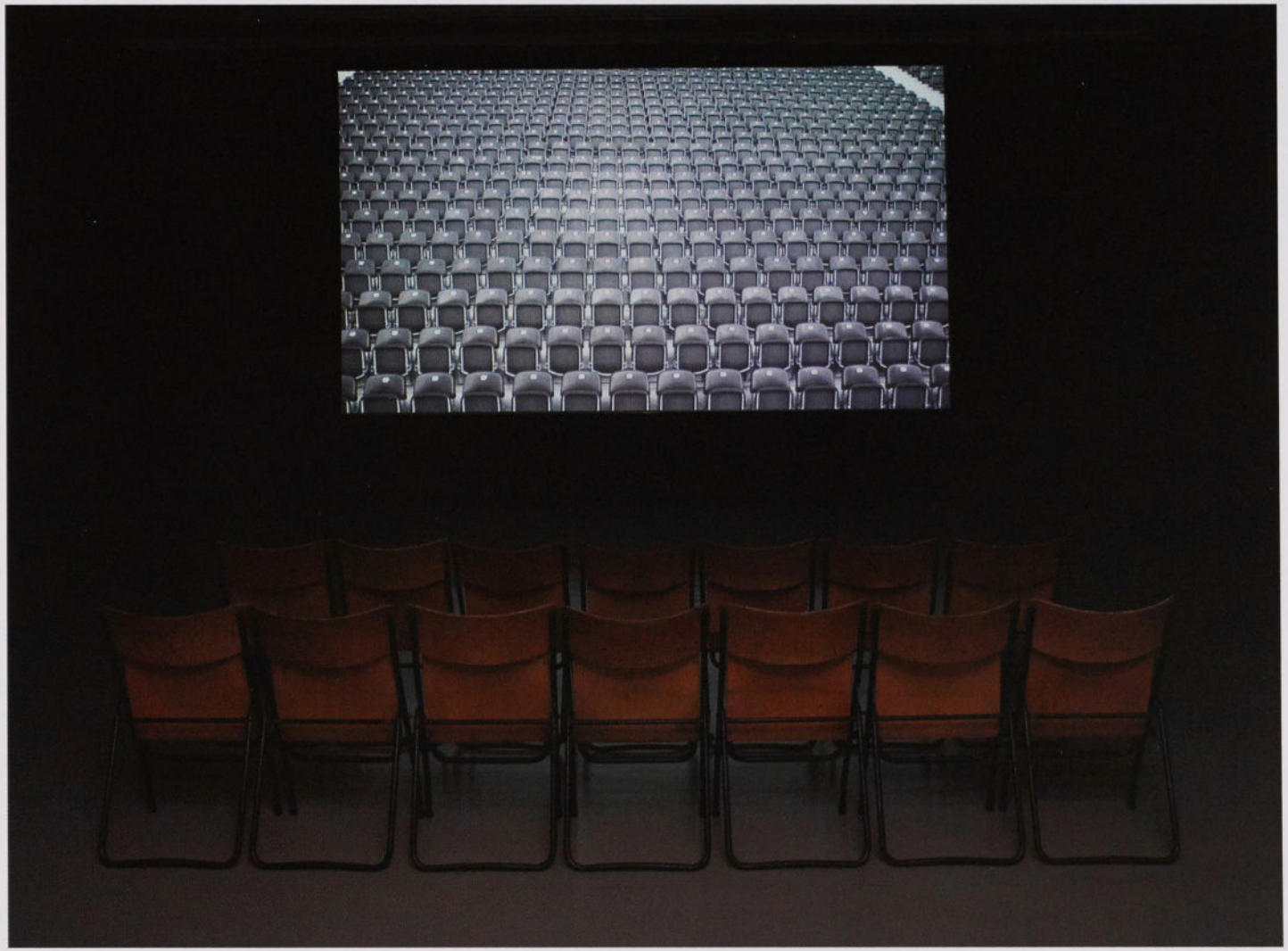
*Ballroom* et *Stadium* participent à différents degrés de la rencontre de l'èthos individualiste et de la conformité effaçant l'individualisme. À travers ces lieux captés par la caméra, un certain ordre est mis en spectacle, plus ou moins perméable aux idéologies, un ordre sur lequel les images éblouissantes de Lynne Marsh portent à réflexion, selon une conscience aiguë de l'esthétique. Ceux qui seraient tentés de voir dans son travail un recentrement sur l'ego ou sur le « moi » dans un univers contrariant passeraient à côté d'une dimension autrement plus importante de son travail. Il s'agit en effet de mener une réflexion sur une appropriation non simple des espaces et sur les considérations sociales, historiques et psychologiques que ces milieux sous-tendent. Ainsi, chaque fois que l'on sent dans ce travail émerger des oppositions élémentaires, l'artiste relance la valse et s'éloigne de tout absolutisme. En gommant les marges du réel et du numérique, elle fait en sorte que le spectateur, lui aussi, soit centré au cœur d'une relative dérive, dans une contraction hautement actuelle entre le dispositif spectaculaire du cinéma, la salle de projection, et le spectacle visuel[10], l'image brouillée par la culture du numérique. Tout ceci, dans une réactualisation du « mirage » cinématographique.

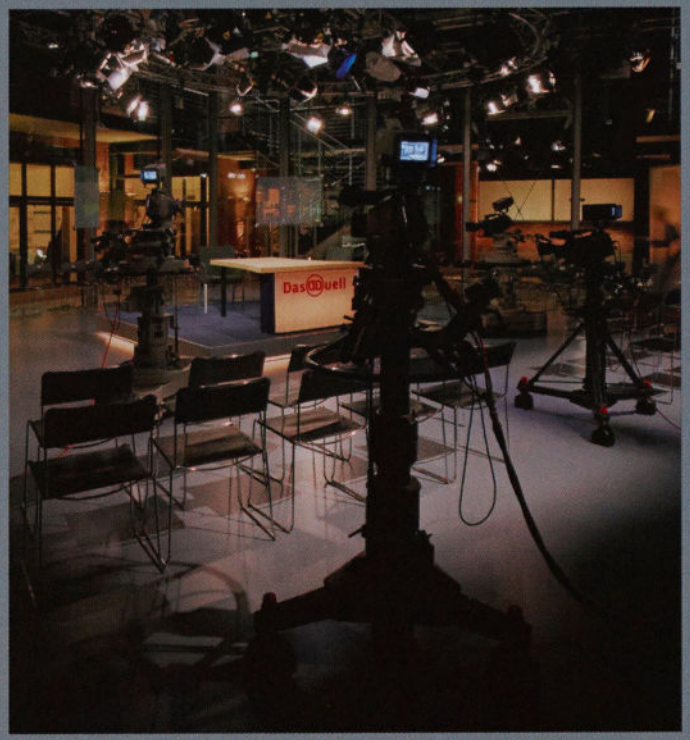
10. Sur cette question de la cinématographie comme « dispositif spectaculaire » et comme « dispositif *du* spectaculaire », voir Franck Kessler, « La cinématographie comme dispositif (du) spectaculaire », dans *CiNéMAS : revue d'études cinématographiques*, vol. 14, n° 1 (automne 2003), p. 21-24.

# Ballroom

# Stadium

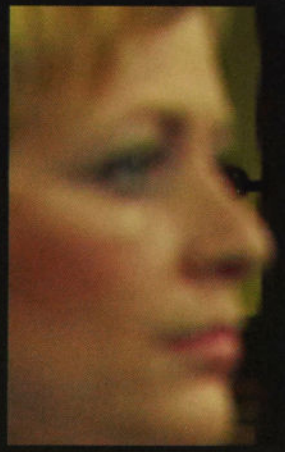





Das Quell

# Camera Opera

Das Duell



ONYX 1/1 ONYX 1/2 HF 2 HF 1

DEL 1 DEL 2 DEL 3 DEL 4

RTL BERLIN

ME 1

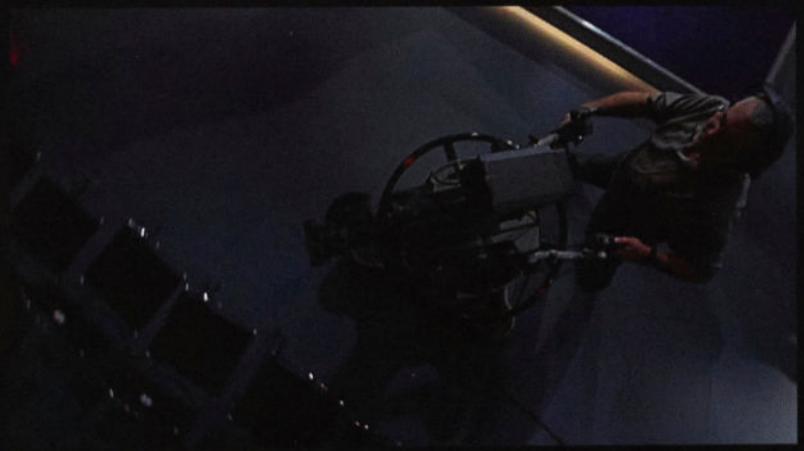
ME 2

PGM

KAM 1

KAM 2

KAM 3



# Foreword

The present exhibition of works by Canadian artist Lynne Marsh, and its companion publication, are the result of a fruitful collaboration between the Musée d'art contemporain de Montréal and the Musée régional de Rimouski. When the Musée régional de Rimouski proposed this collaboration, the Musée d'art contemporain de Montréal had already been following the work of Lynne Marsh for several years, and it seemed to us to be particularly relevant to work together to bring a body of her recent work to the attention of the Québec public.

Two works, *Stadium* and *Ballroom*, were the subject of an exhibition in Rimouski from June 15 to September 7, 2008. The Montréal presentation, from November 6, 2008 to February 8, 2009, includes a new installation, *Camera Opera*, developed from a 57-second clip produced by Télé-Québec and the Musée d'art contemporain de Montréal in the context of the latter's first Québec Triennial. It was broadcast on Télé-Québec in the summer of 2008.

The video works presented here were shot in highly connotative and compelling architectural sites—a London dance hall, the Berlin Olympic stadium and a television studio, also in Berlin. These spaces are traversed by solitary figures whose presence confers a singular quality upon them. Together, they demonstrate the filmmaking mastery of the artist, who trained at Concordia University in Montréal and Goldsmith's College in London, England. When not in Montréal, Lynne Marsh divides her time between a studio in Berlin and the University of Hertfordshire, where she teaches.

We would like to take this opportunity to thank Lynne Marsh for her precious collaboration in the elaboration of these two exhibitions and for her active participation in the catalogue. The work of the two curators, Bernard Lamarche of the Musée régional de Rimouski and Lesley Johnstone of the Musée d'art contemporain de Montréal, must also be underscored. We are, in addition, very grateful to the University of Hertfordshire for its financial support in the production of this catalogue.

**Carl Johnson**, Director, Musée régional de Rimouski
**Marc Mayer**, Director, Musée d'art contemporain de Montréal

# Figure, Architecture, Camera: The Strategic Modes of Lynne Marsh

## Lesley Johnstone

In one of our conversations during the preparation of this exhibition, Lynne Marsh mentioned her current reading of Siegfried Kracauer, a philosopher and cultural theorist of the Frankfurt school whom I had not previously read. Kracauer's reflections on photography and film, the dance hall and the film palace, body culture and the crowd, as well as his theories on the mass find obvious resonance in the three video installations presented in this exhibition. In the eponymous essay in his collection *The Mass Ornament: Weimar Essays* Kracauer discusses the relationship between the mass ornament—the abstract patterns created by rows upon rows of sexless female bodies performing mathematically precise choreographed movements, often in sports stadiums—and capitalist modes of production. Both are ends in themselves, Kracauer states; the performances are viewed as cultural manifestations of capitalism's negation of the individual. The opening ceremony at the 2008 Olympics in Beijing is the most recent and decidedly most grandiose example of such spectacles. The idea of the mass ornament is echoed throughout Marsh's works, where rhythmic repetitive gesture, anonymity and abstraction are recurring strategies. If Kracauer saw these staged events as "the aesthetic reflex of the rationality to which the prevailing economic system aspires,"[1] how are we to view Marsh's representation of the sports stadium, the dance hall, or the broadcast studio in our own post-capitalist society where, more than negated, the individual is rendered virtually obsolete?

*Camera Opera* (2008), *Stadium* (2008), and *Ballroom* (2004) constitute a coherent group that questions the inscription of the body in strictly codified architectural environments, the feminine within theatrical and performative spaces, as well as the blurred boundaries between real and virtual, physical and fantastic. Each piece involves a single female figure who activates a found architecture through her own actions or the movement of the camera. They are somewhat of a departure for Marsh, as they have developed out of her exploration of the workings of physical spaces rather than the creation of fictional, virtual spaces characteristic of her earlier pieces. For the first time she investigates the typology of real space, evoking their social, historical or cultural functions. As a point of entry, it is perhaps useful to isolate the role of the single female figure as a means of animating space in *Ballroom*; the treatment of found architecture as protagonist in *Stadium*; and the fascination with cinematography that is rendered explicit in *Camera Opera*.

### The Figure as Fulcrum

The single female figure has accompanied Marsh since 1998 in her single channel looped video projections: *Cowgirl and Future Stories*, *Venus… I see blue*, *Calling*, *Screeners* and *LA* in which Marsh herself takes on the role of frontier woman, super heroine, or parachutist. The figure "performs" for the camera and is then projected, as an avatar into virtual space. Working with satellite images of Mars, Venus, the Sierra Nevada mountain range, or the coastlines of Los Angeles, Marsh explores the vocabularies of video games, cloning, virtual reality, science fiction films and super hero action movies. The female figure acts as a trope to animate these fictional spaces. In her subsequent video installations, *Crater*, 2005 and *Volcano*, 2006, presented on curved screens, the female figure is abandoned so as to locate the viewer as participant within the visual field. Creating 3D simulations from image data acquired from NASA, Marsh's virtual landscapes brought the viewer literally inside the crater of the volcano.

In *Ballroom*, Marsh, dressed in a glittering red and gold costume, arms stretched out, hangs suspended, upside-down and rotating, much like a disco ball, in the centre of the Rivoli Ballroom in South London. We are gazing at a perfect Albertian perspective, a window into the world of the dance hall, the suspended body occupying the focal point and

1. Siegfried Kracauer, "The Mass Ornament," *The Mass Ornament: Weimar Essays* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1995), 79.

the rows of red lights producing the vanishing point. Movement is created by hundreds of spots of light circling the room. It may take a few seconds for the viewer to perceive the source of these spots as reflections off the sequined costume of the figure. The beams of light that periodically traverse the image and are refracted off the costume are produced not by the lights within the ballroom, as one would expect, but rather from an outside source located in the position of the camera/projector/viewer. The conflation between not only the lens of the camera and the eye of the viewer, but also the light source and projector, results in the skilful implication of the viewer in the construction of meaning. By locating the viewer in the position of that which activates the piece, Marsh renders the spectator an active participant. It is also the key that indicates a blending of two distinct moments in the creation of the work—the filming of the rotating body on a green screen and the light effects she creates, and the filming of the ballroom with its own, distinct lighting. Despite our desire to imagine Marsh actually hanging from the chandelier, we are forced to recognize the work as an illusion, as a montage of the real and virtual, producing a subtle uncanniness so dear to Marsh.

What is underlined is the central role played by the figure, a very glamorously attired athletic female figure, as animator of the space. The fixed camera shot, the perspectival construction, the blending of the costume with the colour scheme of the dance hall reinforce the figure as focus. Even the soundtrack participates in this construction, for at one point during the loop we hear the voices of people entering the ballroom, but after a few seconds this gives way to a musical track that rises in intensity to then fade back into ambient sounds. As in many of her works, the soundtrack creates a narration, producing a mounting suspense which heightens the viewer's reception of the piece. The voices of the absent dancers points to the suspended figure as fulcrum, as that which ultimately controls our perception of the space. Marsh locates the viewer as producer of meaning within the space of the woman; we become part of her fantasy. We are within the realm of the spectacle, both literally—the dance hall being in itself spectacular and figuratively—as Marsh herself becomes the object of desire in this staged spectacle.

## Architecture as Protagonist

As both setting and protagonist, the impressive, and impressively empty Olympiastadion in Berlin, provides Marsh with her most highly charged—historically and culturally—found architecture to date. Originally built for the 1936 Olympics, it is a potent symbol of the Fascist use of architecture as a propaganda tool during the Third Reich. It was renovated for the 2006 FIFA world cup soccer finals, following long and heated debates about the pertinence of its restoration and the most appropriate strategies to adopt (whether to retain or negate its charged history). The architects elected not to mask its past, but rather to provide a contemporary, sober and characteristically efficient twenty-first century stadium within an historical shell. The Marathon gate, the Bell tower, the external stone colonnade, and Nazi sculptures of the original building were retained, while a transparent steel and glass roof effectively transforms the aesthetics of the contemporary stadium.

The Berlin stadium is the setting for Leni Riefenstahl's film *Olympia* on the 1936 Olympic Games in which she pioneered many of the techniques that have afforded her a place in film history despite her obvious complicity with, and financial backing from, Adolf Hitler. Marsh's decision to film this particular stadium is by no means gratuitous; it points to her interest in the representations of power and control in the photography and cinema of the Third Reich, and their continuing legacy in contemporary imaging, video games and cinematography.

*Stadium* is a strikingly graphic, almost monochromatic work. The opening sequence is a 3D animation of the architects' model, accompanied by a musical soundtrack that evokes the films of Alfred Hitchcock, again creating a mounting, un-explained, and ultimately un-fulfilled suspense. The stadium is presented much like a free-floating vessel lost in space. Following a moment of black, the camera sweeps around and into the main space of the stadium through the dramatic central columns. Marsh directs a camera perched atop the arm of a crane located on the playing field. Throughout, her cinematographic techniques recall, sometimes even mimic Riefenstahl's—the long circular travellings, the

sweeping camera movements, low-angle shots, the montage. She employs to great effect the crane shot, which Riefenstahl is credited as having pioneered. The rhythmic, multiple camera perspectives made possible through the use of the crane produces swirling feeling of vertigo. Once again the viewer is located inside the lens of the camera; we are brought in, over and through the expansive space. Marsh pans over the rows of empty grey, silver and black seating, while the soundtrack switches to electronic music, interspersed with sounds recalling those of birds or insects, indicating a blending of the real and the virtual. She alternates between wide-angle bird's-eye views to expose the scale of the stadium, and first person perspectives for close-up shots.

Approximately half way through a female figure dressed in a generic white hooded track suit performs carefully choreographed repetitive movements that evoke specific athletic events, callisthenic dances, or tai chi. She walks along the alleys, straddles the seats (evoking the high jump sequence in Riefenstahl's film) and in the final sequence swings her arms in a movement identical to that of the discus thrower in the opening sequence of *Olympia*. The repetitive gestures and the endless rows of empty numbered seats reinforce the mechanisation, standardisation and strict uniformity of the space, as well as function to evoke the absent spectators. As Marsh herself states there is an "uncanny dialogue between architecture and individual… a constant interchange between the performer, her surrounding architecture and their mediation through video."[2]



## The Camera as Subject

One of the most striking aspects of these works is Marsh's use of highly codified cinematographic techniques—extreme angles, sweeping, panning and zooming shots, very precise editing, lighting and sound. Her vocabulary draws on the languages of video games, sports coverage, television broadcasting, and the cinematography of the early twentieth century. The relationship between the lens of the camera and the eye of the viewer are at the heart of each of her works.

In *Camera Opera* Marsh makes explicit this fascination, as the cameras themselves become the subject, and the action is the performance of filming. She turns her attention to the conventions of news broadcasting and for the first time makes use of multiple cameras. An immobile anchorwoman, apparently just before broadcast, a moment of expectation and tension, stands in the centre of the set of a well-known German current affairs program. Rows of empty chairs evoke the absent audience, but also create a barrier between the cameras and the anchorwoman, between the represented and the mechanisms of representations. Four TV cameras and their operators visually dominate the scene.

From her position inside the sound booth, Marsh directs the cameras to circle around the news studio, focus on the anchorwoman, and pan out to expose the equipment, lightning, seating, and ultimately themselves. During the filming a Strauss waltz was piped into the studio, reinforcing Marsh's desire to produce a carefully controlled choreography. The cameras are in constant motion, sweeping around the central stage and spinning on their tripods. The stillness of the anchorwoman amplifies the role played by the cameras, underlining their status as true subject of the work. Although she remains the focus of their gaze—in essence controlling their movements—her immobility denies their ultimate function.

Marsh represents the studio as a closed circuit, introducing nothing and exposing but the mechanisms that are inherent to it. Through the mechanized choreography, she effectively substitutes the camera for the news script, exposing them as both vehicle and subject, just as the stadium is both setting and protagonist. What we are given to see is how the space is organized through and by the camera lens, how the set itself becomes a performative space based on a set of codified power relations. Marsh reverses the established power structures by turning the cameras on themselves. They are employed not to relay information destined to inform or convince, but it is rather their own tacit participation in a strictly organized system of representation ultimately intended to

2. Lynne Marsh, from her website.

manipulate the viewing public that is exposed. She analyses the mechanisms at work within these spaces of production of knowledge, exposing how the news media functions as a dramatized representation of reality. "By staging an exaggerated choreography of images, the viewer's attention is drawn to the systems of representation evoked by 'performing' the news."[3]

* * *

Lynne Marsh accords particular attention to the spaces in which the works are received. *Stadium* is projected onto a free-standing screen and shown in a cinema-like setting complete with old wooden chairs; *Ballroom* is a large-scale projection on the wall; and for *Camera Opera*, Marsh has simulated the TV studio by mounting the two flat-screen monitors on tripods. This attention to presentation reinforces Marsh's conception of architecture as both setting and protagonist, and highlights the fundamental relationship between form and content in the viewing experience.

While the dance hall, the sports stadium and the TV studio are sites of mass cultural expression, built specifically for mass consumption, Marsh represents the group only through a phantom or a surrogate presence or through absence itself—the sound of voices in *Ballroom*, the rows of empty seats in *Stadium* and *Camera Opera*. It is of course significant that it is a single *female* figure whose strong presence animates the space. This is not a figure offered for passive identification, or fetishist consumption. She is not objectified, but rather presents herself as the spectacle, for it is she who controls the experience of the space, or "revolts against the oppressive functionality of the architectural surroundings."[4] For Marsh, the female body is a figure of empowerment, a means of exposing the alienation inherent in the power structures represented. And while she may be a potential object of desire (in *Ballroom*), an almost genderless pseudo-athlete (in *Stadium*), or a characterless anchorwoman (in *Camera Opera*), her role is essentially to deny or reverse the established order. Through the female figure, Marsh exposes the way the architecture participates in the creation of meaning, how their hierarchical structuring reflects the systems of control and power. The figure becomes a vehicle of Brechtian distanciation, responsible for transforming the viewer into "an active participant in the production of meanings across an event which was recognized as representation but also as referring to and shaping understanding of contemporary social reality."[5]

Marsh's recurring strategies of conflating the lens of the camera and the eye of the spectator, her means of activating architectural space through the use of repetitive gestures—which render the figure abstract and *virtually* obsolete—the evocation of presence through absence, the uncanny blurring of real and virtual space, all combine to effectively position the viewer as active participant in the production of meaning.



3. Lynne Marsh, from the synopsis of a 57-second version of *Camera Opera* commissioned by the Musée d'art contemporain de Montréal and Télé-Québec, and aired during the summer of 2008.
4. Kathrin Becker, "Critical Tourism: On Lynne Marsh's Video Installation *Stadium—first cut*,"Be Magazine, no. 14 (published by Künstlerhaus Bethanien, 2007), 46.
5. Griselda Pollock, "Screening the Seventies: Sexuality and Representation in Feminist Practice—A Brechtian Perspective," *Vision and Difference: Femininity, Feminism and the Histories of Art* (London: Routledge, 1988), 163.

# Mirages

## Bernard Lamarche

*Ballroom* (2004) and *Stadium* (2008), two video works by Lynne Marsh shown together at the Musée régional de Rimouski in the summer of 2008, are based on a strong sense of grandiose space. Both use cutting edge film techniques to explore what may be called, for lack of a better expression, the spirit of place, in this case the dreamlike Rivoli Ballroom in London and the almost suffocating monumental Olympiastadion in Berlin. A solitary figure occupies each space and modulates it by its mere presence, creating just enough distance from our expectations to bypass the site's specific architectural functions. The politics/aesthetics duo is thereby reactivated, revealing the social weight implicit in highly organized and programmed architecture. Utilizing classical filmmaking techniques and more recent digital cinematography, the artist blurs connections between the real and the virtual to give architecture alternative potentialities, most notably by placing highly trained bodies in its midst. Showing the works together allows us to examine what these bodies are up to.



*Ballroom* and *Stadium* cover a complex, both high and low cultural terrain that is exploited in the presentation. Despite their focus on film culture, we would like to consider them from the perspective of painting. This parallel with pictorial traditions can be explained by the fabulous look and feel of their imagery, supported by careful site reconnaissance and quality photography. Yet this approach is only skin-deep; the analogy with painting must be relayed through other channels.

### Celestial Bodies: From Circus Performer to Athlete

In a reflection on stereotypes that drive certain video games, Lynne Marsh has often featured herself in her work as a super-heroine, athlete or warrior[1]. This recurrent use of her own image is less a classical meditation on resemblance or identity in self-representation than the artist employing her own body as a relay or a "stand-in," to use a film term. The stand-in doesn't replace an actor slated to play; rather, it embodies an ensemble of social links and commonalities pointed by the piece. Accepting this viewpoint contributes to linking the suspended figure in *Ballroom* to a practice deeply anchored and widely documented in the history of painting: the representation of the artist as a circus performer or clown.

The characters of the *commedia dell'arte* and their countless variations have fascinated artists since the Renaissance, as Jean Starobinski remarked in his *Portrait de l'artiste en saltimbanque*, published in 1970[2]. The book garnered critical acclaim and led to further investigations, including the 2004 exhibition *The Great Parade: Portrait of the Artist as Clown*, a collaboration between the Galeries nationales du Grand Palais and the National Gallery of Canada[3]. According to Starobinski, the metaphorical representation of artists through the appropriation of the image of the outcast is structured on their fascination with the world of carnivals and fairs since the eighteenth century, and it has supported the way the artist is considered in the modern world. To quote Starobinski, from this heritage one can perceive "a criticism of bourgeois honorability."[4]

Within this niche, a shift takes place in the work of Lynne Marsh: from the figure of the clown to that of the athlete and, more precisely, in *Ballroom*, to the artist as gymnast. And while Marsh removed herself completely from view in *Stadium* and in her most recent piece, *Camera Opera*, calling on professionals instead, this orientation does not alter the thread that runs through all her work, linking her to the role she assumed in previous productions. This continuity allows us to identify some of the operative elements in Marsh's work insofar as we accept that the artist has successfully trans-

1. In the present catalogue, Lesley Johnstone addresses the question of the female presence in Marsh's work.
2. Jean Starobinski, *Portrait de l'artiste en saltimbanque* (Geneva: Skira, 1970).
3. See Jean Clair, ed., *The Great Parade: Portrait of the Artist as Clown*, exhibition catalogue (New Haven/Paris: Yale/Gallimard, 2004).
4. Starobinski, 10.

ferred the role to the female performer in *Stadium*, who in turn becomes a stand-in, taking on in the sports world what the talking head in *Camera Opera*, a new heroine, pursues in the world of media.

When considering the athletic qualities of figures in Marsh's earliest pieces, it is interesting to consider how her work relates to other artistic productions interested in the socio-political aspects of sports, which include competitiveness, ambition, social behavior and, especially, at least with regard to what interests us here, role-playing. These *topoi* surrounding sports have been underscored in several recent contemporary art exhibitions and by a thematic volume entitled *La Beauté du geste. L'art contemporain et le sport*, which looks at artists who position themselves in relation to "becoming athletes in our societies."[5] However, one must remember that Marsh looks at sports not as a means to question the world or what constitutes art, but as a lever to pry open new possibilities for one-off actions with athletic overtones in specific architectural contexts. Her athletes aim to question the functions of their surroundings and, in so doing, revisit them by insisting on relationships between the individual and the mass.

Instead of a dominating disco ball, *Ballroom* features the rotating body of the artist suspended, arms extended, head down. Clothed in a shimmering costume, she "stands in" for the hanging fixture and, giving herself all the attributes of the object she replaces, brilliantly illuminates the London Rivoli. While clothing could have set the subject apart, it contributes here to creating a hybrid body-subject that replaces the initial object, thus producing an original, unexpected relationship to place that drapes an extra, otherworldly filter over the space. The accessory plays an essential part in installing a relationship of desire between the performer and the public. The piece harmonizes with one of the segments of *The Great Parade* exhibition, which grouped acrobats, jugglers, trapeze artists and tightrope walkers, along with lion- and monkey-tamers, under a single heading—"celestial bodies."

5. Jean-Marc Huitorel, *La Beauté du geste. L'art contemporain et le sport* (Paris: Éditions du Regard, 2005), 14.

Thus suspended, Marsh mimics one of the figures identified with the male discipline of rings—the Japanese handstand—an elegant demonstration of strength. Although she displays the grace of a gymnast, she is retained by her feet like a bungee jumper. Through these evocations, the character moves from the playful and burlesque figure of the tightrope walker to the amalgamated figure of athlete and bungee jumper. Between gymnastics—the perfect marriage of athleticism and aestheticism—and action sport—activities that push the body's boundaries—the artist sets the stage for herself. She does so in an infinitely extended temporality, constructing a fantasy world that is informed by the mesmerizing but very real architecture of the Rivoli.

*Ballroom* engages with the premises' inherent sensuality and exacerbates it to the point where critics saw in the piece a contribution to feminine cartography through its slow rhythm and fluid sense of energy, all supported by an enveloping soundtrack.[6] The character absorbs the spectacular function of the site but "drives" it by her presence, refuting the role of simple ornament. This shifting back and forth between site (including its function) and figure is designed to divert us from the usual markers separating the real from the virtual. Contributing to this blurring is the fact that the ray of light from the projector coincides with the light source hitting the fictional disco ball, contracting the levels of reality offered by the exhibition site and the fictional space.[7] In the same sense, the installation design of *Stadium*, a movie theatre simulacrum with its rowed seating, allows the creation, in spectators' minds, of a relative reciprocity between their own physical location and what they're looking at.



6. See Janice Cheddie, "Cartographies of the Feminine," a companion brochure to the exhibition *Hulagirl: Lynne Marsh & Miranda Whall*, October 8-November 3, 2004 (Newcastle: Waygood Gallery, 2004).
7. The artist astutely exploits cinematic mechanisms, creating what may be called the "cinema effect," in the sense given by Jean-Louis Baudry in his founding text "The Apparatus" in *Camera Obscura*, no. 1 (autumn 1976), p. 97-103. Baudry examined the mechanisms of cinema through Plato's allegory of the cave, establishing a metaphorical link between the two. I developed this aspect of Marsh's work in the interpretive pamphlet accompanying the exhibition at the Musée régional de Rimouski. The text may be accessed at www.museerimouski.qc.ca, in the "Guides interprétatifs" section, under Lynne Marsh.

## From Void to Multiple

The "vision" of *Ballroom* is made even stranger and more fascinating by the fact that the room has been emptied of its crowd, save the acrobat. This is one of the axes linking *Ballroom* to *Stadium*, which shows the Olympiastadion with its 75,000 seats deserted. A sole person appears but only after the video has clearly revealed the stadium's architecture as a structuring, organizing figure.[8] At the beginning of the sequence, the camera lingers over long rows of empty seats. Panoramic shots provide an overall view that augments the rigid nature of the site. Closer shots make the viewer feel as though s/he were moving through the continuum, a lone individual in a sea of order. From this perspective, we observe the endlessly regulated alignment of seating. As the film progresses, our immobility is revealed in a more obvious manner when it is suddenly contrasted with the actions of an athlete uprooted from her normal playing field. The performer's presence is like the projection of a free electron into the stadium's orderly environment.



In another reference to athleticism, the stride over the rows of seats evokes hurdles, a discipline coupling the runner's capacity for speed with, more interestingly, his or her ability to clear obstacles. The figure not only demonstrates considerable corporal mastery but also uses the built environment to her own ends, allowing herself a latitude that the architectural program seeks to suspend, even though it may act as an incentive to jump fences. The staging of *Stadium* becomes the scene of the athlete's immersion in the authoritative environment across which she cuts. Moved by gestures of exemplary precision, this wonderfully contrasting presence does not renounce the physical ideal of the Olympics. On the contrary, the choreography evokes calisthenics, the art of bodily fitness through graceful movement. In North Korea, calisthenics are also deployed in mass demonstrations as support for a propagandist regime. Marsh has chosen but a single individual. Through this lone figure in white that fills the void, the artist articulates a move from single to multiple that constitutes an unusual development on the notion of private sphere. By shooting a deserted ballroom and a stadium, Marsh manipulates spaces whose vocations usually agree with plural subjects, whose primary functions can be measured when people gather. These public spaces, in which singularities are normally erased to the benefit of a common purpose determined by a soluble mass, now become stages for isolated, unusual and, it must be said, almost confidential acts.

The stadium is filmed so as to bring out, without question, a sense of organization, recurrence, even replication. In the process and to encourage undecidedness between the real and the virtual, Marsh connects with a form of digital culture that has produced numerous scenes featuring immeasurable crowds, hordes composed of thousands of computer-generated individuals.[9] Most of them project a relative sense of chaos. Violence is often the rule of thumb, as for example in the furious scenes of *300* by Zack Snyder. *Stadium* distances itself radically from this tendency and may be considered meditative in comparison.

*Ballroom* and *Stadium* partake to varying degrees of the encounter between an individualistic ethos and conformity that erases individualism. The filmed sites backdrop a certain order that is more or less permeable to ideologies, an order that Marsh's dazzling images invite us to consider from her aesthetically conscious perspective. Those tempted to see in her work a focus on "self," a centering on the ego in a friction-filled world, are missing something far more important: a reflection on the not so simple appropriation of space and on the social, historical and psychological considerations that space can imply. As soon as basic oppositions seem to emerge in Marsh's work, she sets into motion mechanisms that distance it from any absolutism. By erasing the margins separating the real from the digital, she makes sure that the viewer is also left relatively adrift in a highly relevant contraction between cinema's spectacular apparatus—the projection room—and the visual spectacle—the image blurred by digital culture.[10] All of this in a re-actualization of the cinematic "mirage."

8. The camera behaves as though driven by a firm sense of subjectivity and delays revealing the differentiating aspects of the architecture: the presence or absence of armrests, traces of rust, the shine of certain seats, etc. The effect is one of alienation. Exceptionally, the spectator perceives traces of past human activity: a forgotten cigarette butt, wear on the back of a chair, on which the camera lingers just long enough.

9. A few examples: *300* (2006), *the Lord of the Rings* trilogy, particularly *The Two Towers* (2002) and, especially, *The Attack of the Clones* (2002), which strongly contributed to associating digital crowds with cloning. Otherwise, particularl in films like *Ben Hur* (1959) or *Cleopatra* (1963), hundreds of extras were required for certain scenes. These products of popular culture may be compared to the Third Reich propaganda film *Triumph of the Will* (1938) and to another, *Alexander Nevsky* (1938) by Sergei M. Eisenstein, for the way in which they manipulated crowd scenes. *Stadium* does not make use of similar imagery; however, it evokes the notion of conformity under orders.

10. On the question of cinematography as a "spectacular apparatus" and as an "apparatus of *the* spectacular," see Franck Kessler, "La cinématographie comme dispositif (du) spectaculaire," in *CiNéMAS, Journal of Film Studies*, vol. 14, no. 1 (fall 2003), 21-34.

# Liste des œuvres

## Camera Opera | 2008
Installation vidéographique à deux canaux, son/Two-channel video installation, sound

Journaliste/Journalist : Pamela Schlatterer
Opérateurs de caméra/Camera operators : Karsten Stoll, Pit Fischer, Sven Ickerodt, Karsten Hillmer
Opérateur de grue/Crane operator : Matthias Wahle
Assistant directeur/Assistant director : Götz Filenius
Ingénieur vidéo/Video-engineer : Max Wallrabe
Éclairage/Lighting : Christian Kaminski
Production/Production : David Jacobs
Assistant à la production/Production assistant : Daniel Sippel
Éditeur/Editor : Mathieu-Bouchard-Malo

Soutien financier/Funding : Musée d'art contemporain de Montréal, Conseil des Arts du Canada/Canada Council for the Arts

## Stadium | 2008
Installation vidéographique, son/Video installation, sound

Performeuse/Performer : Gail Skrela
Chorégraphe/Choreographer : Ayman Harper
Directeur photo/Cinematographer : Daniel Sippel
Opérateur de grue/Crane operator : Matthias Wahle
Chef éclairagiste/Gaffer : Tobias Castorph
Accessoiriste/Grip : Michael Gänssle
Machiniste/Dolly : Peter Zöphel
Animation 3D/3D Animation : Sol Rogers
Compositeurs/Composers : Oliver Doerell, Stefan Nemeth
Supervision, post-production/Post production supervisor : Christoph Manz
Assistants à la production/Production assistance : Johannes Bock, Hadley + Maxwell, Mi-Kyung Jun et Bahar Sanli

L'œuvre a été filmée avec la permission de l'Olympiastadion Berlin.
Modèle numérique 3D de l'Olympiastadion Berlin avec l'aimable permission de Architekten von Gerkan, Marg und Partner, Hamburg/Berlin, et Architectura Virtualis GmbH, Berlin.

Filmed on location courtesy of the Olympiastadion Berlin GmbH
3D data model of Olympiastadion Berlin courtesy of Architekten von Gerkan, Marg und Partner, Hamburg/Berlin and Architectura Virtualis GmbH, Berlin

Soutien financier/Funding : Conseil des arts et des lettres du Québec, Vertretung der Regierung von Québec, Botschaft von Kanada

## Ballroom | 2004
Projection vidéographique en boucle, son/Looped video projection, sound

Caméra/Camera : David Raedeker
Gréeur/Rigging : Bryan Donaldson
Son/Sound design : Aidan Love
Assistants à la production/Production assistance : Yasu Ichige, Ameneh Mahluji
Soutien financier/Funding : Arts Council England

L'artiste remercie les personnes suivantes pour leur appui et leur commentaires critiques : Trevor Hall, Frédérick A. Belzile, Rodrigue Jean, Sylvie Fortin, Hadley+Maxwell, Uta Kogelsberger et Simon Faithful

For support and critic in the production of the work, the artist would like to thank Trevor Hall, Frédérick a. Belzile, Rodrigue Jean, Sylvie Fortin, Hadley+Maxwell, Uta Kogelsberger and Simon Faithful



## Crédits photographiques :

Sauf indication contraire les photographies sont reproduites avec l'aimable permission de l'artiste.

Johannes Bock, *Stadium*, photographie de plateau : couverture, p. 14, 20-21, 29, 36, 40, 42
David Brandt, *Stadium*, photographie de l'installation au Künstlerhaus Bethanien, Berlin : p. 43
Adrian Buitenhuis, *Crater*, photographie de l'installation : p. 11
Colin Davison, *Ballroom*, photographie de l'installation à la Waygood Gallery, Newcastle : p. 35
Hans-Georg Gaul, *Camera Opera*, photographie de plateau : p. 8, 17, 19, 44, 47, 49, 51
Yasu Ichige, *Ballroom*, photographie de plateau : p. 25, 30-31
Mercer Union Gallery, Toronto, *Venus… I see blue*, photographie de l'installation : p. 22

# Biobibliographie

## Lynne Marsh

Née à Vancouver (C.-B.), en 1969.
Vit et travaille à Berlin et à Londres.
Site Web : www.lynnemarsh.net

L'astérisque (*) signale une publication.

Une version plus détaillée de la biobibliographie de l'artiste est disponible sur le site Web de la Médiathèque du Musée d'art contemporain de Montréal.
(http://media.macm.org/biobiblio/marsh_l/index.html).



## Principales expositions individuelles

2008
*Stadium*, Steve Turner Contemporary, Los Angeles

2007
*Ballroom*, Gallery 1C03, University of Winnipeg, Winnipeg [en collaboration avec Video Pool]
*Stadium-First Cut*, Künstlerhaus Bethanien, Berlin*

2006
*Volcano*, Platform, Londres*

2005
*Lynne Marsh: Crater*, Cinémathèque québécoise, Montréal [présentée dans le cadre du Mois de la Photo]*

2002
*Screeners*, Prema, Gloucestershire

2000
*Venus... I see blue*, Oboro, Montréal

1998
*Venus... I see blue*, 291 Gallery, Londres

1995
*Annie Get Your Gun*, Artspeak Gallery, Vancouver
*Annie Get Your Gun*, Galerie B-312, Montréal [présentée dans le cadre du Mois de la Photo]*
*Out of Character*, YYZ Artists' Outlet, Toronto
*Out of Character*, The New Gallery, Calgary

1994
*Ligne de mire*, Galerie Clark, Montréal
*Annie Get Your Gun*, AxeNéo 7, Hull

## Principales expositions collectives

2008
*La Triennale québécoise : rien ne se perd, rien ne se crée tout se transforme*, Musée d'art contemporain de Montréal, Montréal*

2007
*Classe de danse*, Zentrum für Kulturproduktion, Berne
*Fair: Play 07, Film & Video Award*, Berlin
*Nightcomers*, 10e Biennale d'Istanbul, Istanbul*
*Reality Crossings*, 2.Foto Festival, Mannheim, Ludwigshafen, Heidelberg*

2006
*Next Level*, Kunstverein Wolfsburg, Wolfsburg*

2005
*Disorient* (échange Slovaquie/Royaume-Uni), Hit Gallery, Bratislava [Globe Gallery, Newcastle Upon Tyne, 2006]
*London Movies*, Palais des Beaux-Arts, Bruxelles
*Video Unplugged*, Galleri S.E, Bergen, Norvège

2004
*Hulagirl* (avec Miranda Whall), Waygood Gallery, Newcastle Upon Tyne*
*The Sneeze a Featured Film: 80 x 80*, 106 min., Gazon Rouge Gallery, Athènes*
*Transmogrifications*, Danielle Arnaud Contemporary Art, Londres

2003
*Exhumed*, The Museum of Garden History, Londres*
*Family Business*, PM Gallery and House, Londres
*Festival Cinéma Nouvelle Génération*, Lyon
*New Territories: International Festival of Live Arts*, The Arches Theatre, Glasgow*
*Taking Speed*, 1000000mph Gallery, Londres

2001
*Landescape*, Mercer Union, Toronto [en collaboration avec WIDE: *An Exhibition of Video, Film and New Media Installations*, Images Festival, Toronto]*

2000
*Problems of Everyday Life*, Bluecoat Gallery, Liverpool
*Sodium Blindness*, APT Gallery, Londres

1998
*Contacts intimes*, Galerie d'art d'Ottawa, Ottawa*
*Sexe-Limite* (avec Sandra Haar), Galerie La Centrale Powerhouse, Montréal

1997
*Moi non plus*, Dazibao, Montréal

1996
*In Our Sights: Artists Look at Guns*, California Museum of Photography, Riverside, (Calif.)*
*In Our Sights: Women Artists Look at Guns*, San Francisco Camera Work, San Francisco, (Calif.)

## Livre d'artiste

1995
Marsh, Lynne. *Out of Character*, Montréal, édité par l'artiste, 1995. 50 pages ill. et 1 feuillet, édité à 100 exemplaires

## Principaux textes dans livres et catalogues

2007
« Lynne Marsh nominated by PoCA », dans *Pilot 3*, Londres, Pilot:3, 2007, p. 238-241
Marsh, Lynne; Fortin, Sylvie. *Lynne Marsh. Virtual Playgrounds: Works 98-06*, [s.l.], Lynne Marsh, [2007], [28] p.

2006
Pil and Galia Kollectiv. « Notes Towards the Scientific Understanding of an Enlightened Xenuology, Concerning the Recent Discovery of the MARSH Archives », dans *Lynne Marsh: Volcano*, Londres, Platform, 2006, p. [13]-[17]

2005
Dagenais, Francine. « Les yeux et le regard, la peau et l'empreinte : l'imagination créative ou le suffixe au corps », dans *Image & imagination*, Montréal [etc.], McGill-Queen's University Press, 2005, p. 38-49

Langford, Martha. « Lynne Marsh. Crater », dans *Image & imagination*, Montréal [etc.], McGill-Queen's University Press, 2005, p. 50-52

2004
Cheddie, Janice. « Cartographies of the Feminine », dans *Hulagirl: Lynne Marsh & Miranda Whall*, Newcastle, Waygood Gallery, 2004, p. [4-9]

2001
Blouin, Danielle. « Une fonction documentaire », dans *Un livre délinquant. Les livres d'artistes comme expériences limites*, [Saint-Laurent], Fides, 2001, p. 81-93
Demkiw, Janis. « Landescape », dans *Landescape : Hanna Haska*, Jennifer Marman, Lynne Marsh, Toronto, Mercer Union Gallery, 2001, p. [2-7]

2000
Lamontagne, Valérie. « Fantasy Revisited », dans *Textura*, Montréal, La Centrale / Powerhouse, 2000, p. 41-43

## Principaux textes dans périodiques et journaux

2007
Abramson, Stacey. « Lynne Marsh's Ballroom », *C Magazine*, n°. 95 (Fall 2007), p. 46-47.
Becker, Kathrin. « Critical Tourism. On Lynne Marsh's Video Installation Stadium–First Cut », *Be Magazine*, n° 14 (2007), p. 44-49

2006
Sloan, Johanne. « Landscape Immersions: Lynne March's Performative Spaces », *Art Papers*, vol. 30, n° 2 (Mar./Apr. 2006), p. 34-39

2005
Lamarche, Bernard. « La gravité déjouée », *Le Devoir* (23 sept. 2005), p. B-1

2004
« Lynne Marsh: Fall », *esse arts + opinions*, n° 52 (automne/hiver 2004), n° 20e anniversaire « Du commentaire social », page d'artiste, p. 36-37

2001
Marsh, Lynne. « Tian An Men by Namco », *Mix*, vol. 27 (Fall 2001), page d'artiste, 2e et 3e de couv.

2000
Couëlle, Jennifer. « Venus en quête de sens », *La Presse* (16 janv. 2000), p. B-8
Dagenais, Francine. « Lynne Marsh », *Parachute*, n° 99 (juill./août/sept. 2000), p. 47-48
Lamarche, Bernard. « Superhéroïne en boîte », *Le Devoir* (5 févr. 2000), p. D-9
Lehmann, Henry. « The Body Shows Up in Various Guises: Anatomy is Destiny in Gallery Shows by Women », *The Gazette* (Jan. 29, 2000), p. J-5
Mavrikakis, Nicolas. « Arrêt sur image », *Voir* (13 janv. 2000), p. 51.
Skidmore. « Lynne Marsh Raising Brows », *Hour* (Mar. 2, 2000), p. 12

1999
Couëlle, Jennifer. « Sexe-limite », *CV photo*, vol. 45 (hiver 1999), p. 33
Del Re, Gianmarco. « Movin' On UP Down in Deptford », *Flash Art*, vol. 32, n° 208 (Oct. 1999), p. 54

1998
Laurent, Dominique. « Rencontre du troisième type : *Close Encounters / Contacts intimes* », Le Droit (31 oct. 1998), p. A-29.
Gessell, Paul. « Gen X's Close Encounters », *The Ottawa Citizen* (Sept. 28, 1998), p. E-7
Lamarche, Bernard. «Théâtres érotiques : même propos, résultats différents », *Le Devoir* (24 oct. 1998), p. D-10.
Miller, Marcus. « Caught Looking: Flipping Over Lynne Marsh », *Hour* (Oct. 15, 1998), p. 32

1996
Marsh, Lynne. « Symbolic Violence and the Avant-Garde », *Tessera*, vol. 21 (1996), p. 10-12
Butler, Jason H. «Gun Smoke it Ain't at UCR/CMP», *Highlander*, vol. 44, n° 20 (Mar. 1996), p. [?]

1995
Couëlle, Jennifer. « Un prototype peut en cacher un autre… », *Le Devoir* (21 sept. 1995), p. B-8
Duncan, Ann. « Women Pose in Photographic Installation », *The Gazette* (Sept. 8, 1995), p. C-10
Garneau, David. « Western Canada in Brief », *C Magazine*, n° 46 (Summer 1995), p. 52 et repro. p. [3]
Lehmann, Henry. « Gays and Guns Diversity in *Mois de la Photo* », *Mirror* (Sept. 21, 1995), p. 39
McAffee , Dionne. « Caught in the Act », *Artichoke*, vol. 7, n° 3 (Fall/Winter 1995), p. 44-45

Musée régional de Rimouski
35, rue Saint-Germain Ouest, Rimouski (Québec), G5L 4B4
Téléphone : 418.724.2272; télécopieur : 418.725.4433
www.museerimouski.qc.ca

Musée d'art contemporain de Montréal
185 rue Sainte-Catherine Ouest, Montréal (Québec), H2X 3X5
Téléphone : 514.847.6226; télécopieur : 514.847.6292
www.macm.org

Distribution : ABC Livres d'art Canada
372, rue Sainte-Catherine Ouest, suite 229, Montréal (Québec) H3B 1A2
Téléphone : 514.871.0606
www.abcartbookscanada.com

**Catalogage avant publication de Bibliothèque et Archives nationales du Québec et Bibliothèque et Archives Canada**

Lamarche, Bernard

Lynne Marsh

Catalogue d'une exposition tenue au Musée régional de Rimouski du 15 juin au 7 sept. 2008 et au Musée d'art contemporain de Montréal du 6 nov. 2008 au 8 févr. 2009.
Comprend des réf. bibliogr.
Texte en français et en anglais.
Publ. en collab. avec: Musée d'art contemporain de Montréal.

ISBN 978-2-923525-15-0

1. Marsh, Lynne - Expositions. 2. Art vidéo - Québec (Province) - Expositions. I. Johnstone, Lesley. II. Marsh, Lynne. III. Musée régional de Rimouski. IV. Musée d'art contemporain de Montréal. V. Titre.

N6549.M358A4 2008 709.2 C2008-941665-1F

ISBN-10: 2923525159
ISBN-13: 978-2923525150

MUSÉE D'ART CONTEMPORAIN DE MONTRÉAL
Québec

MUSÉE RÉGIONAL DE RIMOUSKI

University of Hertfordshire UH