A black and white photograph of a large satellite dish on a pedestal in front of a circular building with columns, with a dog in the foreground.

Eve Sussman • Rufus Corporation • Simon Lee

whiteonwhite:
une expédition



Eve Sussman · Rufus Corporation · Simon Lee

whiteonwhite:
une expédition

Lesley Johnstone

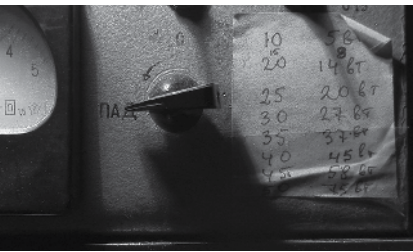
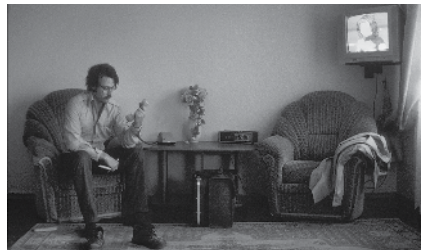
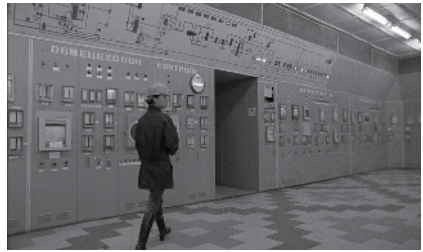
Avec la collaboration de
Jonathan T. D. Neil et Jeff Wood

Du 24 mai au 2 septembre 2013
Musée d'art contemporain de Montréal

Eve Sussman · Rufus Corporation · Simon Lee

whiteonwhite:
une expédition



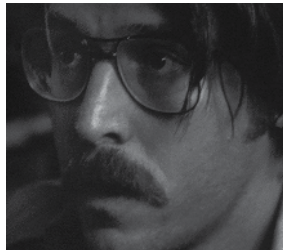
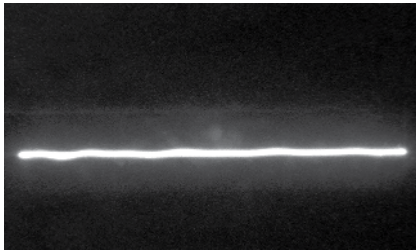


```

searching for match to tags reelreel
trying tag: reelreel
37 matching videos
chose match #40: 58-Reel_2a-4-office.mov after 0 rejections
found match for tag reelreel
set next video to 58-Reel_2a-4-office.mov
searching for match to video 58-Reel_2a-4-office.mov
searching for match to tags reelreel,hands,holz,office
trying tag: office
145 matching videos
chose match #17: WOW09-HDV24-32OFFICEliatalksbw.mov after 0
rejections
found match for tag office
set next video to WOW09-HDV24-32OFFICEliatalksbw.mov
searching for match to tags dream
trying tag: dream
237 matching videos
chose match #103: WOW-MARCH09-HDV38-21-5 after 0 rejections
found match for tag dream
set next video to WOW-MARCH09-HDV38-21-5
finished voiceover, setting new delay

```





Eve Sussman • Rufus Corporation • Simon Lee
whiteonwhite: une expédition

Cette publication accompagne l'exposition *whiteonwhite: une expédition* présentée au Musée d'art contemporain de Montréal du 24 mai au 2 septembre 2013.

Commissaire: Lesley Johnstone

Catalogue

Éditrice déléguée: Chantal Charbonneau
Bibliographie: Martine Perreault
Révision et lecture d'épreuves en français:
Olivier Reguin
Révision en anglais: Susan Le Pan, Donald Pistolesi
Lecture d'épreuves en anglais: Susan Le Pan
Photos: Jeff Wood (p. 10, 67-68, 71-72, 74-78, 80-81)
Conception graphique: Marc-André Roy – makara.ca
Impression: JB Deschamps inc.

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

©Musée d'art contemporain de Montréal, 2013

Dépôt légal: 2013
Bibliothèque et Archives nationales du Québec
Bibliothèque et Archives Canada

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

Johnstone, Lesley

Eve Sussman, Rufus Corporation, Simon Lee: *whiteonwhite: une expédition*

Catalogue d'une exposition tenue au Musée d'art contemporain de Montréal du 24 mai au 2 sept. 2013. Comprend des réf. bibliogr. Texte en français et en anglais.

ISBN 978-2-551-25391-3

1. Sussman, Eve - Expositions. 2. Rufus Corporation - Expositions. 3. Lee, Simon, 1956- - Expositions. 4. Art vidéo - Expositions. I. Sussman, Eve. II. Lee, Simon, 1956- . III. Neil, Jonathan T. D. IV. Wood, Jeff. V. Musée d'art contemporain de Montréal. VI. Rufus Corporation. VII. Titre. VIII. Titre: *Whiteonwhite*. IX. Titre: *White on white*

N6537.S94A4 2013 700.92 C2013-940742-1F

Collection Loto-Québec partenaire principal du Musée d'art contemporain de Montréal

Tous droits de reproduction, d'édition, de traduction, d'adaptation, de représentation, en totalité ou en partie, réservés en exclusivité pour tous les pays. La reproduction d'un extrait quelconque de cet ouvrage, par quelque procédé que ce soit, tant électronique que mécanique, en particulier par photocopie ou par microfilm, est interdite sans l'autorisation écrite du Musée d'art contemporain de Montréal, 185, rue Sainte-Catherine Ouest, Montréal (Québec) Canada H2X 3X5. www.macm.org

Distribution

www.abcartbookscanada.com
info@abcartbookscanada.com

10	Avant-propos
30	Foreword
	Paulette Gagnon
12	<i>whiteonwhite</i> : une expédition
32	<i>whiteonwhite: An Expedition</i>
	Lesley Johnstone
20	La promesse de <i>whiteonwhite</i>
38	<i>The Promise of whiteonwhite</i>
	Jonathan T. D. Neil

Œuvres / Works

44	<i>whiteonwhite:algorithmicnoir</i>
68	Monuments de feu
76	<i>Monuments of Fire</i>
	Jeff Wood
82	<i>Yuri's Office</i>
88	<i>How To Tell the Future from the Past v.2</i>
92	<i>Wintergarden</i>
96	<i>Balcony</i>
100	<i>Where the Future Throws a Shadow over the Land</i>
108	Bibliographie sélective
110	Liste des œuvres

Avant-propos

Beaucoup d'artistes utilisent le film pour témoigner d'événements historiques, artistiques, ou pour présenter des notions ayant de fortes implications culturelles. Eve Sussman, Simon Lee et Rufus Corporation se distinguent par l'audace et la complexité structurale de leur travail. Les projets de Rufus Corporation questionnent la temporalité et l'espace de la monstration de même que la mouvance de l'image. Dans le parcours de cette exposition, et plus précisément dans l'œuvre principale, *whiteonwhite:algorithmicnoir*, Eve Sussman chorégraphie des scènes en autant de séquences proches de la performance esthétique, de la science-fiction ou du film noir, venant ni plus ni moins interrompre, renverser ou dérouter un déroulement spatio-temporel sur lequel on aime revenir à loisir. Sa manière de traiter les images et d'explorer le son pour construire un véritable univers dramatique se voit bouleversée par la contingence de l'algorithme utilisé, basé sur les mathématiques et les technologies relatives à l'ordinateur.

Les artistes ouvrent la voie à de nouveaux développements dans cette exposition qui s'organise autour d'œuvres récentes : films, vidéos, installation et photographies ont été créés lors de voyages en Asie centrale et en Russie. Aussi les abstractions du peintre russe Kazimir Malevitch servent-elles de prétexte à l'ensemble de cette présentation, s'attaquant à la notion d'abstraction devenue aujourd'hui témoin monumental d'un pan de l'histoire de l'art. *Where do we go from here?* – pour reprendre les mots de Ugo Rondinone. Nous faisons face ici à «une pensée infiltrée dans un champ d'expériences, de métamorphoses, et

soumise à un dialogue constant avec le temps traversé, une zone intense qui se révèle en toute transparence». On réagit à l'énergie fluide et tendue qui anime l'œuvre, dont le propos s'inscrit dans l'idée de transcendance et d'utopie en décrépitude, où l'unité tonale et l'effet rythmique apportent leur mesure.

Pour Rufus Corporation, un effet devient un principe d'organisation. C'est à cela que l'on pense et à quoi l'on s'abandonne, dans ce glanage d'idées et de pensées, de curiosités et d'affinités esthétiques. Même lorsque l'œuvre semble instituer un rapport de proximité avec la réalité observée, elle instille le trouble d'un écart à travers lequel le film débute et ne se termine pas, une voie vers l'infinitude. Car, il faut y venir, extraordinaire est le pouvoir de ces œuvres qui se propagent et s'effacent simultanément, comme un sillage creusé par la dimension imaginaire immédiate qui s'ouvre devant nous.

Le regard s'enthousiasme et croit comprendre qu'il est en face d'une matérialité qui a certainement un passé répondant à un désir de se situer ou d'échapper au temps pour circuler dans un lieu, un espace. Ainsi, cette série d'œuvres propose-t-elle une ouverture sur des années sombres qui ne nous semblent pas si lointaines, comme autant de récits dans le flux de ce qui se vit au-delà des frontières? Suscite-t-elle une confrontation de la mémoire et de la réalité, des espaces au-delà du réel, jouant en quelque sorte sur la différence? Par sa démarche résolument exigeante mais terriblement convaincante, nous percevons dans ce travail des « simulacres de repères et de significations » qui permettent de « construire la durée à chaque moment dans un certain rapport entre histoire et mémoire, présent et désir » (Georges Didi-Huberman).

Je voudrais exprimer ma sincère gratitude aux artistes, Eve Sussman, Simon Lee et Rufus Corporation, dont c'est la première exposition au Canada dans un musée, pour avoir accepté d'exposer leurs œuvres récentes chez nous. Merci à Lesley Johnstone, commissaire de l'exposition, dont le texte éclairé nous révèle toute l'importance des œuvres présentées et la place de l'artiste dans l'art actuel. Je suis aussi reconnaissante envers l'auteur Jonathan T. D. Neil, et envers l'acteur et écrivain Jeff Wood pour son interprétation poétique de l'expérience qui a mené à la création de *whiteonwhite*. Je tiens à souligner la générosité de la Richard J. Massey Foundation et d'Alexandre Taillefer et Debbie Zakaib, qui ont si aimablement accepté de prêter leurs œuvres. Nous sommes également redevables à la Cristin Tierney Gallery, de New York. Enfin, mes remerciements s'adressent à notre partenaire principal, Collection Loto-Québec, ainsi qu'à tous ceux qui ont participé à la production de cette exposition.

whiteonwhite : une expédition

Le projet *whiteonwhite*, qu'Eve Sussman décrit comme «une expédition visant à défaire l'emprise des promesses utopiques», porte fondamentalement sur l'indétermination sous toutes ses formes : temporelle, spatiale, politique, psychologique, cinématique. Les œuvres qui constituent cet ambitieux projet nous invitent à entreprendre un voyage à travers les villes, les montagnes et les steppes lointaines d'Asie centrale et à explorer le temps, l'espace et les structures narratives et en visitant des classiques du film noir de science-fiction et de l'abstraction suprématiste. Apparemment ancrées dans un lieu et un moment précis et racontant prétendument l'histoire d'un certain M. Holz, les œuvres interpellent notre conception du temps et notre compréhension de la façon dont une histoire est racontée, et elles brouillent les distinctions entre le monde réel, le monde des rêves et les réalités parallèles.

Le projet, dont la pièce maîtresse est une installation filmique intitulée *whiteonwhite:algorithmicnoir*, était au départ une réponse presque désinvolte à une question posée à l'artiste à la suite du succès de ses deux films précédents, soit *89 Seconds at Alcázar*, 2004, qui décrit ce qui aurait pu avoir lieu juste avant et après la réalisation, par Velázquez, de son portrait de la famille royale espagnole, *Les Ménines*, 1656 ; et *The Rape of the Sabine Women*, 2007, qui fait référence, entre autres œuvres historiques, au tableau de David intitulé *Les Sabines*, de 1799. Lorsqu'on lui a demandé quelle serait la prochaine peinture qu'elle prévoyait «faire», Sussman a répondu, à la manière provocatrice qu'on lui connaît :

1. Les films *89 Seconds at Alcázar* et *The Rape of the Sabine Women* ont tous deux été vus comme des «reconstitutions», terme que Sussman considère comme une description inexacte des processus d'affrontement avec des tableaux célèbres qui sont à l'œuvre dans ses créations. Si nous tenons absolument à voir comme une reconstitution l'étrangement impossible à reconstituer *whiteonwhite:algorithmicnoir*, j'avancerais que l'œuvre tient davantage de l'Alphaville de Godard que du Carré blanc sur fond blanc de Malevitch.

2. La Rufus Corporation est un groupe créatif de réflexion ad hoc composé d'artistes, d'acteurs, de danseurs, de créateurs de costumes, de musiciens, de programmeurs et de monteurs de son et de films avec qui Sussman a collaboré pour la réalisation d'un grand nombre de ses œuvres.

3. Ville où est situé le premier et le plus vaste centre de lancement spatial toujours en activité au monde. Depuis la fin du programme de navettes spatiales des États-Unis, en 2011, le cosmodrome de Baïkonour demeure le seul centre de lancement pour les missions avec équipage à destination de la Station spatiale internationale.

4. Complexe où est aménagé le Centre d'entraînement des cosmonautes Youri Gagarine, où les cosmonautes russes s'entraînent depuis les années 1960. L'endroit, qui abritait des installations militaires ultrasecrètes fortement gardées au cours de l'ère soviétique, était à l'époque officiellement connu sous le nom d'«Unité militaire 26266». Le bureau de Youri Gagarine se trouve à la Cité des étoiles.

5. La présente exposition comprend les œuvres suivantes : l'installation filmique *whiteonwhite:algorithmicnoir*, 2009-2011 ; l'installation sculpturale *Yuri's Office*, 2009, par Eve Sussman et la Rufus Corporation ; la projection vidéographique à trois canaux *How To Tell the Future from the Past v2*, 2009, par Eve Sussman et Angela Christlieb ; deux vidéos, *Wintergarden*, 2011, et *Balcony*, 2011, par Eve Sussman et Simon Lee ; et une série de photographies en couleur de Simon Lee regroupées sous le titre *Where the Future Throws a Shadow over the Land*, 2009.

6. City-A est en fait le fruit d'un collage de différents lieux à part Aktaou, notamment Almaty, Astana, Bakou, Riga et Dubaï.

«Composition suprématisiste : carré blanc sur fond blanc», toile réalisée en 1918 par l'artiste russe Kazimir Malevitch¹.

La quête de Malevitch d'une vérité transcendante par la non-objectivité pure, sa conception de l'espace comme une manifestation du «rien libéré» qui se peint lui-même sur la surface plane du support et sa description de lui-même comme un «ambassadeur de l'espace» coïncidaient avec l'intérêt pour la course à l'espace et les voyages spatiaux partagé par les membres du groupe de réflexion de Sussman, la Rufus Corporation². Une équipe de trois personnes a alors entrepris ce qui est devenu une expédition de deux ans à destination de Baïkonour³ et de la Cité des étoiles⁴. Traversant des villes typiques de l'utopie soviétique déchue, «dystopiques», et des paysages meurtris, contaminés par l'extraction pétrolière et gazière, cette expédition fut jalonnée d'innombrables rencontres de personnages plus grands que nature. Les vidéos, les photographies et l'installation sculpturale qui font partie du projet ont été produites au cours des quatre années qu'il a fallu pour réaliser le film *whiteonwhite:algorithmicnoir*⁵.

Le périple de la Rufus Corporation pendant la réalisation du film est rapporté très fidèlement dans la vidéo à trois canaux intitulée *How To Tell the Future from the Past v2*. Tourné par Angela Christlieb depuis les fenêtres d'un train au cours d'un voyage de 72 heures de la mer Caspienne à la frontière entre le Kazakhstan et la Chine, ce document visuel donne une bonne idée de l'étendue du territoire parcouru. La configuration des wagons du train donne lieu à une étrange juxtaposition entre le paysage vu à travers une fenêtre et celui vu à travers la fenêtre d'en face, reflété par un miroir adjacent. Ce «tour de passe-passe visuel» fait en sorte que le paysage semble défilier simultanément vers l'avant et vers l'arrière. Projetées sur trois paires d'écrans, les images vidéo se déroulent souvent à des vitesses différentes, certains écrans s'éteignant parfois complètement. Ponctuée par l'insistant cliquetis des roues du train sur les rails, *How To Tell the Future...* est une fascinante méditation sur le passage du temps.

Le film *whiteonwhite:algorithmicnoir* – qui constitue, aux dires de l'artiste, une rencontre entre le «road-movie» et l'intelligence artificielle – a été principalement tourné à Aktaou, au Kazakhstan, ville interdite aux visiteurs au temps de l'Union soviétique, située sur la mer Caspienne et conçue à l'origine pour servir de campement aux ouvriers de l'industrie de l'uranium. Rebaptisée City-A dans le film (une référence au classique de 1965 de Jean-Luc Godard, *Alphaville : une étrange aventure de Lemmy Caution*), elle constitue un lieu fort approprié pour un film noir de science-fiction rétro-futuriste⁶.

Le film gravite autour de M. Holz, un géophysicien concepteur de codes qui travaille pour la New Method Oil Well Cementing Company (le nom original de la Halliburton Corporation). Le personnage est incarné par Jeff Wood, l'un des collaborateurs fondateurs de la Rufus Corporation. Le film suit Holz alors qu'il essaie de comprendre ce qui se passe à City-A, à quoi tient l'atmosphère menaçante qui y règne et pourquoi on l'y a amené. Holz est sous constante surveillance

et soumis à des interrogatoires répétés; on le voit attendre dans sa chambre d'hôtel qu'on lui transmette des directives qui s'avèrent pour le moins nébuleuses; appeler le personnage connu sous le nom de Dispatch d'une cabine téléphonique publique; travailler dans une usine chimique obsolète mais toujours en activité; et errer entre des immeubles résidentiels numérotés⁷ et à travers des paysages désolés. Selon ce que dit la narration hors champ, l'eau ainsi que le sel de City-A ont été assainis de lithium pour assurer la docilité des habitants; une politique de rationnement du langage est en vigueur; et les minutes indiquées par les horloges ne comptent pas soixante secondes. Des oléoducs et des gazoducs hors sol sillonnent la ville et la campagne, et des dispositifs de communication omniprésents – antennes paraboliques, écrans de télévision et d'ordinateur, téléphones avec ou sans cadran – contribuent à tracer le portrait d'une société dystopique où subsistent les vestiges d'un idéal utopique, mais où les impératifs économiques ont clairement pris le dessus. City-A est un endroit où se rencontrent le communisme et le capitalisme finissants.

Ce qui rend *whiteonwhite:algorithmicnoir* unique est qu'il est généré par un algorithme conçu sur mesure qui effectue un montage en temps réel pendant la projection, procédé qui a pour effet de conférer au film une durée illimitée et de faire en sorte qu'il n'est jamais deux fois le même. Chacun des cent cinquante fragments sonores, des presque trois mille séquences et des quatre-vingts narrations hors champ a été étiqueté au moyen d'une douzaine de marqueurs (comme «paysage», «problème», «bleu», «fenêtre», «flou», «rêve», «seul», «anxiété», «main», «téléphone»), puis téléversé dans la «Serendipity Machine», nom que la Rufus Corporation a attribué à l'ordinateur qui exécute l'algorithme de montage. La programmation, effectuée par Jeff Garneau, est le moteur qui permet au film de se dérouler, non pas de façon aléatoire ou arbitraire, mais comme l'aboutissement d'un processus de préproduction minutieusement élaboré qui est laissé entre les mains d'un «heureux hasard» à l'étape finale du montage, souvent considérée comme décisive. Sussman renonce au pouvoir décisionnel de l'auteur au moment où l'œuvre est présentée.

Diverses dislocations temporelles sont au cœur de *whiteonwhite:algorithmicnoir*. Tant descriptif qu'ironique, ce nom énigmatique est un mot-valise combinant le titre de la toile réalisée en 1918 par Malevitch, le fondement méthodologique de la science informatique et le film noir des années 1950. Malgré son caractère allusif, il résume bien la stratification temporelle complexe qui est celle du projet. Et puis, une sorte de distorsion temporelle est installée dans l'espace de projection lui-même, dont les sièges en bois vieillots rappellent les cinémas Art déco, si éloignés de nos complexes cinématographiques de banlieue labyrinthiques à multiples écrans, et évoquent une ère révolue où aller au cinéma était un véritable événement. De plus, le film présente une cinématographie inspirée de Godard, d'Andreï Tarkovski et de Michelangelo Antonioni qui le place à une grande distance, sur le plan esthétique, de la plupart des œuvres filmiques et vidéographiques contemporaines. Toutefois, l'anachronisme le

7. Aktaou possède un système d'adresses numériques qui ne comporte aucun nom de rue: chaque adresse est essentiellement constituée d'une série de chiffres indiquant le secteur, l'immeuble et l'appartement.

plus frappant tient aux qualités matérielles du film lui-même, qui alterne entre les couleurs numériques du 5D et du HD et le noir et blanc granuleux des pellicules super 8 et super 16, avec leurs traces de poussière et leurs égratignures caractéristiques. Le montage fluide des segments issus des différents médiums fait ressortir la particularité matérielle de chacun d'entre eux, et il devient difficile de savoir en quoi consiste l'action, de distinguer la réalité de la fiction et les acteurs des « vraies » personnes, et de déterminer si les séquences proviennent d'archives ou ont été récemment filmées.

Ces dislocations spatiales et temporelles ainsi qu'une impression de déjà-vu sont produites par une contamination et une pollinisation croisée entre les différentes œuvres composant le projet, les unes faisant des apparitions fantomatiques dans les autres. Par exemple, l'installation sculpturale *Yuri's Office* - une reconstruction méticuleusement détaillée du bureau plutôt quelconque de Gagarine à la Cité des étoiles - est utilisée comme décor dans le film et fait l'objet d'un diptyque photographique. Par sa forte présence dans l'exposition, l'installation elle-même est une construction autoportante en bois contreplaqué comportant un tapis peint et des tubes fluorescents reproduisant la lumière de l'après-midi. Légèrement de travers en raison de l'angle de la photographie dont elle s'inspire, elle fait écho à l'étrange et nostalgique impulsion qui est à la source de la préservation de ce bureau tel qu'il était en ce jour de 1968 où Gagarine a trouvé la mort dans un écrasement d'avion et met en relief le statut d'icône et de relique du lieu. *Yuri's Office* est la représentation instable d'un moment remontant à la naissance de l'ère spatiale ainsi qu'un vestige des ambitions d'une superpuissance. Elle évoque la ténacité du programme spatial russe, et sa présence spectrale donne à voir à quoi ressemblait jadis un lieu à la fine pointe du design.

Dans son récent livre intitulé *The Past Is the Present; It's the Future Too: The Temporal Turn in Contemporary Art*⁸, Christine Ross examine ce qu'elle considère comme une investigation temporelle essentielle en art contemporain, laquelle s'inscrit selon elle dans une esthétique réunissant temps et histoire, expérience contemporaine du passage du temps et historicité moderne. En appuyant son argument sur des pratiques qui se caractérisent par une suspension du mouvement vers l'avant des images, des corps et des trames narratives, Ross explore la libération des trois catégories de temps (le passé, le présent et le futur) ainsi que leur réorganisation, leur coexistence, leur complication ou leur confusion subséquentes dans le cinéma, la vidéo et l'installation contemporains.

La réorganisation à laquelle procède Sussman de la relation entre passé, présent et futur est particulièrement complexe. *whiteonwhite:algorithmicnoir* est fermement ancré dans une esthétique associée à des moments historiques reconnaissables qui se voient insuffler leurs propres visions de l'avenir. L'expérience de l'œuvre, toutefois, est inexorablement ancrée dans l'ici et maintenant du moment de la perception, et il est totalement impossible pour les spectateurs de s'extraire de ce moment. Sussman obtient cet effet fascinant en

8. Christine Ross, *The Past Is the Present; It's the Future Too: The Temporal Turn in Contemporary Art*, Londres et New York, Continuum, 2012.

subvertissant les codes cinématographiques et les conventions de la narration linéaire établis. Par conséquent, si le film semble suivre une trajectoire logique, du moins au début, toute possibilité de narration est exclue par la programmation algorithmique et le montage en temps réel. Le film qui en résulte est indéterminé et inattendu ; sa forme finale, interminable et imprévisible : il s'agit d'une réorganisation littéralement sans fin, par la Serendipity Machine, des scénarimages, des scènes et des scénarios qui suggèrent des trajectoires narratives sans jamais former un script complet. L'apparence de narration tient au pouvoir de l'allusion et du geste, aux lieux évocateurs, aux similitudes entre les scènes, les actions et leurs protagonistes et aux répétitions, ainsi qu'à la voix hors champ, qui constitue l'élément narratif le plus cohérent du film.

Regarder *whiteonwhite:algorithmicnoir* procure une expérience singulière et particulière, car l'œuvre active une modalité temporelle que je propose de nommer « présent persistant⁹ », c'est-à-dire un présent structural réalisé par le montage en temps réel, la durée illimitée du film et l'intégration à l'installation de l'écran indiquant les codes du processus de montage. Le présent persistant est un espace de perception actif dans lequel le temps, même s'il donne l'impression d'avancer, est ressenti latéralement ; il s'agit d'un espace où le regardeur est continuellement conscient tant des conditions de la perception que du rôle que jouent les diverses composantes de l'œuvre – l'écran à codes, l'esthétique de l'époque, les sièges démodés – dans la fabrication de ces conditions. Le présent persistant s'appuie sur une interaction complexe de temps géologiques, historiques, physiques, structurels et perceptuels. Les divers temps représentés dans *whiteonwhite:algorithmicnoir* – l'époque où ont vécu les protagonistes, le temps nécessaire à la réalisation du film, le temps performatif de la production, le temps réel exigé par le montage et le temps indéterminé que prend le spectateur pour regarder l'œuvre – existent tous simultanément. Tout comme les scènes filmées à travers les fenêtres du train dans *How To Tell the Future ...*, ils se reflètent les uns les autres.

L'inclusion de l'écran où défilent les codes est un élément fondamental dans la création du présent persistant, car elle permet au regardeur de lire les métadonnées comme une narration parallèle et de connaître les marqueurs qui président au déroulement du film. En offrant un aperçu du « cerveau » de *whiteonwhite:algorithmicnoir*, les codes rendent transparents les mécanismes du processus de montage, processus que le monteur de la Rufus Corporation, Kevin Messman, dénomme le « jeu de la métonymie ». L'écran est un rappel constant que, loin d'être aléatoire ou arbitraire, le film est le résultat d'un codage soigneusement élaboré. Le regardeur se voit donner accès au film et, en même temps, au métalangage qui le crée. En ce sens, l'écran fonctionne comme un signe autoréférentiel, analogue aux références aux conditions matérielles de la production cinématographique que l'on retrouve souvent dans le cinéma expérimental. La projection et l'écran indiquant les codes évoquent deux moments dans l'histoire de la technologie, deux esthétiques très différentes, deux façons distinctes de

9. Cette notion diffère de celle de « présent perpétuel » proposée par Fredric Jameson, selon laquelle « notre système social contemporain a perdu sa capacité de retenir son propre passé » et a connu « une fragmentation du temps en une série de présents perpétuels ». Fredric Jameson, *The Cultural Turn: Selected Writings on the Postmodern 1983-1998*, Londres et New York, Verso, 1998, p. 20. Toutefois, elle n'est pas sans rappeler la notion de « durabilité » décrite par Jonathan T.D. Neil. Voir Jonathan T.D. Neil, « Eve Sussman and the Rufus Corporation », *Art Review*, n° 56, janvier-février 2012, p. 84-87.

penser (l'une mathématique, l'autre poétique) et deux façons de solliciter le cerveau.

Par conséquent, s'il peut nous arriver à l'occasion de nous perdre dans les atmosphères et les lieux évocateurs du film, nous sommes toujours conscients du fait que ses parties ne forment pas un tout parfaitement cohérent et que cela est attribuable à la Serendipity Machine. La structure du film, dans laquelle le passé, le présent et le futur s'entremêlent constamment, reflète la modalité temporelle où se trouvent Holz et le spectateur. À mesure que les spectateurs en viennent à prendre conscience de cet état de fait, ils s'abandonnent à leur expérience de regardeurs et se laissent emporter avec délices dans les profondes couches de sens de ce présent persistant.

Le fait que Sussman ait inscrit le présent persistant dans une esthétique propre au film noir des années 1950 est significatif. De plus, elle arrime son esthétique à trois figures monumentales du cinéma d'avant-garde dont l'œuvre rompaît avec les conventions de la structure narrative : Godard, avec son école révolutionnaire de la Nouvelle Vague ; Tarkovski et ses visions spirituelles et métaphoriques, dont Ingmar Bergman a dit qu'elles constituaient l'invention d'un nouveau langage, fidèle à la nature du film, où la vie est captée comme un reflet ou un rêve ; et Antonioni, un maître de la narration presque inexistante chez qui le paysage devenait un personnage. Ces trois cinéastes constituent pour Sussman des médiateurs ; le fait qu'ils soient eux-mêmes des maîtres de la médiation n'en est que plus pertinent.

Au-delà de son esthétique dystopique associée au film noir de science-fiction, *whiteonwhite:algorithmicnoir* est rempli de références directes et moins directes à l'*Alphaville* de Godard, par exemple l'utilisation d'une ville réelle comme plateau de cinéma, l'impossibilité de situer l'époque où se déroule l'action, la narration hors champ par un ordinateur (dans le film de Godard, c'est le dictateur technocratique d'*Alphaville*, appelé Alpha 60), le portrait d'une société peuplée de drones sans âme et la palette de tons jaunâtres de l'image. Même le trench-coat de l'agent secret Holz est identique à celui que porte Lemmy Caution dans *Alphaville*. On y trouve aussi des références au *Stalker* de Tarkovski, qui se déroule dans un lieu appelé « la Zone », où les lois normales de la physique ne s'appliquent plus. Sussman a elle aussi recours à des prises de vue longues et lentes qui installent cette même impression de se trouver dans un monde légèrement parallèle ou dans un mauvais rêve. Et l'omniprésent gros chien noir de *Stalker* fait plusieurs apparitions éclair. Ainsi, *whiteonwhite:algorithmicnoir* s'inscrit dans l'histoire du cinéma en tant qu'œuvre de réflexion philosophique, politique et historiographique.

La question « Sommes-nous devenus bourgeois sans avoir jamais détenu de propriété privée ? » – posée dans un autre film de Tarkovski, *Le Miroir* – est le point de départ de deux des œuvres vidéo faisant partie de l'exposition, *Wintergarden* et *Balcony*, tournées par Sussman et Simon Lee à Bichkek, au Kirghizistan. Les deux montrent des images qui se fondent les

unes dans les autres où se succèdent les balcons infiniment diversifiés qui ornent les immeubles résidentiels préfabriqués «à la Khrouchtchev», toujours très présents dans les paysages urbains postsoviétiques. Convertis en espaces habitables par les résidants et souvent agrémentés de moult fioritures architecturales, ces balcons en brique transforment ces façades uniformes en une architecture populaire personnelle et expressive. Les deux vidéos révèlent comment la créativité et l'individualité ont réussi à s'imposer dans le contexte des ambitieux projets utopiques caractéristiques de la planification urbaine moderne à ses débuts. La transformation presque imperceptible des images évoque la discrétion avec laquelle les gens menaient leur vie sous le règne communiste en Union soviétique.

Le projet *whiteonwhite* prend comme point de départ deux déterminants de la modernité : la quête par Malevitch d'un «nouveau réalisme» englobant la seule vraie réalité du monde non objectif et l'incarnation, par Gagarine, de la domination russe dans la course à l'espace. Ensemble, ces deux éléments représentent un moment où les idéaux utopiques du progrès étaient dominants – des idéaux qui n'ont dorénavant plus de prise, mais qui se sont toutefois révélés difficiles à abandonner.

Le projet en entier a pour toile de fond la désillusion qui marque les sociétés de la fin de l'ère communiste et les illusions qui continuent d'habiter les sociétés occidentales de l'époque du capitalisme tardif. Fondamentalement, les œuvres décrivent la non-viabilité et la désintégration des deux systèmes idéologiques. Sussman demande où nous allons maintenant, avec un si lourd bagage historique à traîner, au lendemain de la montée, puis de la lente et brutale chute des utopies, des idéologies politiques et des grands récits.

Élaborée pendant le tournage de *whiteonwhite:algorithmicnoir*, la série photographique de Simon Lee intitulée *Where the Future Throws a Shadow over the Land* (dont sept vues sont incluses ici) constitue une cristallisation poétique des idées explorées dans le cadre de ce projet complexe. Revêtant l'apparence de photos d'archives ou de photos trouvées, ou semblant avoir été prises à travers la fenêtre d'un véhicule en mouvement, elles sont en fait le résultat d'un processus simultané de sur- et de sous-exposition utilisant le même cadrage. Leurs plans d'une blancheur délavée et les traces fantomatiques de paysages dystopiques sont peut-être l'évocation la plus littérale de l'œuvre *Composition suprématisiste : carré blanc sur fond blanc*, de Malevitch. Nous nous retrouvons donc à notre point de départ, mais pas tout à fait évidemment, enrichis au terme de notre expédition.

(Traduction de Gabriel Chagnon)

La promesse de *whiteonwhite*

Il y a trois questions que *whiteonwhite:algorithmicnoir*, nous incite à poser : 1. Quel est le lien entre l'œuvre et l'histoire du cinéma, expérimental ou autre, tout particulièrement avec le cinéma de science-fiction et le film noir auquel elle emprunte? 2. En ce qui concerne la trame narrative de l'œuvre – si l'on peut s'exprimer ainsi – et de l'expérience que nous en avons, quel est le rôle de la Serendipity Machine, cette «machine à fortuitude» qui fait un montage de l'œuvre en temps réel? 3. Comment l'œuvre propose-t-elle un modèle de temporalité qui lui est propre?

La troisième question génère spontanément la première réponse parce que *whiteonwhite* modélise une temporalité différente à la fois de celle du temps cinématographique conventionnel et des temporalités que nous associons avec bon nombre d'œuvres caractéristiques des nouveaux médias et des images en mouvement. Pour la plupart, ces œuvres cherchent, par la manipulation de la vitesse ou du scénario, à intensifier quelque chose qui fonctionne comme le temps «réel» ou le temps «vécu», soit dans l'image ou en jouant sur son affect, sinon les deux.

Par exemple, aucune autre œuvre proprement contemporaine n'atteint autant d'intensité que *The Clock*, 2010, de Christian Marclay, qui réussit ce véritable tour de force de synchroniser notre temps et le temps réel grâce à un habile montage de moments plus ou moins inoubliables de films marqués par le tic-tac de la montre. Pendant le déroulement du film, le passage du temps en temps réel se voit ainsi transformé en véritable protagoniste et star de l'œuvre plutôt que réduit à

un simple rôle accessoire. Je pense aussi à l'importance d'une œuvre de Sharon Lockhart, *Lunchbreak*, 2008, où l'usage intensif et incessant d'un travelling avant au ralenti à l'intérieur d'une salle de réunion des travailleurs de l'usine Bath Iron Works, à Bath, dans l'État du Maine, prolonge et intensifie, pour les spectateurs, cette période de la journée ouvrière où le temps de travail semble ainsi suspendu. Un interstice de liberté (limitée) s'ouvre momentanément et procure une autonomie retrouvée dans la conversation, la contemplation, un repas partagé, et comme le révèle le support photographique de Sharon Lockhart, dans l'entretien et la personnalisation de l'espace de travail même.

Que cette œuvre de Sharon Lockhart illustre un moment de suspension non moins rempli de «suspense» est une fonction dérivée de sa forme, qui a comme principal précurseur *Wavelength*, 1967, de Michael Snow, un film constitué d'un zoom de 45 minutes avec caméra fixe. Comment ajouter quoi que ce soit à la description qu'en propose Annette Michelson: [dans le film de Snow] «Nous passons de l'incertitude à la certitude, à mesure que se réduit le champ de notre caméra, attisant puis soulageant la tension de notre perplexité jusqu'à sa destination ultime, décrivant dans la pureté splendide de son unique mouvement au ralenti la notion de l'"horizon" caractéristique de chaque processus subjectif et fondamental en tant que marque d'intentionnalité¹.» Annette Michelson identifie cet horizon phénoménologique, qui découle directement de la forme du film de Snow, comme un élément de «suspense».

J'avoue que ce n'est pas sans une certaine gêne que j'évoque encore une fois des œuvres majeures des années 1960, qui me semblent exercer une si forte influence sur des pratiques plus contemporaines. De tels «retours» jouent toutefois un rôle important, notamment dans le *whiteonwhite* de Sussman. Il y a deux films de cette période avec lesquels on peut prétendre que *whiteonwhite* présente une filiation directe en particulier: *2001: l'Odyssée de l'espace*, 1968, de Stanley Kubrick, et *Alphaville: une étrange aventure de Lemmy Caution*, 1965, de Jean-Luc Godard; mais il y en a aussi d'autres, comme nous le verrons.

Si le monolithe iconoclaste de Kubrick sert en quelque sorte de point de départ au film de Sussman – spécifiquement pour Jeff Wood (M. Holz dans *whiteonwhite*), dont les notes de début de production fantaisistes sur le *Carré noir sur fond blanc*, 1915, de Malevitch, et ses limites de représentation créent une relation directe avec la mystérieuse sentinelle extraterrestre de Kubrick –, il ne saurait nous faire oublier cette autre créature extraterrestre² qu'est HAL9000 («Hal»). Ce superordinateur est aussi, sans aucun doute, une espèce de précurseur de la Serendipity Machine, qui domine *whiteonwhite* tant de l'extérieur que de l'intérieur avec une logique également sinistre, mais fondamentalement temporelle, voire téléologique.

Mais c'est un autre superordinateur, l'Alpha 60 de Godard, contrôlant Alphaville et tous ses habitants, qui peut nous aider à exposer le problème temporel ancré au cœur de *whiteonwhite*. Le fait que le temps va dans un sens dans *whiteonwhite* – c'est important, parce qu'en raison de la

1. Annette Michelson, «Toward Snow», in *The Avant-Garde Film: A Reader of Theory and Criticism*, sous la direction de P. Adams Sitney, New York, Anthology Film Archives, 1978, p. 174.

2. Concept que Wood a élaboré dans sa contribution à cet ouvrage.

manière dont la Serendipity Machine gère le film, il ne peut y avoir ni début ni fin au sens conventionnel – est clairement indiqué dans l'épuisement graduel de ce qui, dans le film, s'appelle «ration linguistique» :

Dans un monde parfait, chacun aurait reçu en partage un nombre égal d'unités de langage. Ces unités seraient relatives au nombre de mots communément répandus et au vocabulaire moins spontanément utilisé. Si, à l'image du corps humain lui-même, la ration linguistique n'était pas une conception des plus astucieuses et durables, à mesure que nous vieillissons et à défaut d'être attentifs au don que nous avons reçu, nous pourrions commencer à perdre certaines fonctions de la parole et finir par être menacés par l'absence de mots utiles³.

Faisant un clin d'œil au rêve utopique qui a animé la promesse d'une planification centrale et sa distribution équitable de ressources rares, *whiteonwhite* résout le problème des «subversifs» éternels de l'État autoritaire (le «délit d'opinion» d'Orwell) en soumettant la communication même aux restrictions d'un approvisionnement limité. Lorsqu'elle est combinée au lithium, qui «donne un civisme plus content, un taux de suicide plus bas et une moins grande sensibilité aux modifications dans l'horloge biologique» (w), la ration linguistique fait en sorte qu'il n'est plus nécessaire de réglementer les idées de la population, parce que même à supposer qu'une graine rebelle s'enracine, sa croissance atteindrait une limite de communication bien avant de gagner une dimension collective, et encore moins insurrectionnelle.

Voilà la leçon que l'Alpha 60 de Godard anticipe en soustrayant du registre du langage permis d'*Alphaville* tout mot – plus particulièrement le mot «amour» – dont la parfaite logique de l'ordinateur ne saurait tenir compte. C'est la raison pour laquelle, dans *Alphaville*, on ne se demande pas : «Pourquoi?» On ne fait que déclarer : «Parce que». Mais, caché au sein de ce concept privilégiant la causalité au-delà et «contre l'interprétation», il y a le lien qui connecte le contrôle d'*Alphaville* par Alpha 60 (qui est aussi son rôle narratif dans *Alphaville*) au contrôle de la Serendipity Machine de *whiteonwhite* ; et il y a la façon dont ce contrôle est représenté dans l'œuvre, entre autres, par la résistance de Holz. Que fait Holz pour «déjouer le système de rationnement» (w) ? Il développe un «algorithme pour déterminer quels mots sont les plus près de la fin de leur distribution», puis il les enregistre dans son seul objet de «luxe» : un «magnétophone analogique» (w). Pour retenir «le langage qui est en train de le quitter» (w), Holz doit laisser une machine parler à sa place. Et il ne serait pas mal à propos de voir dans la Serendipity Machine un saut évolutif de son appareil à bobines, qui aurait dépassé la simple fonction d'enregistrement du langage en vue d'une reconstruction algorithmique de la réalité fondée sur une archéologie de ces mots maintenant conçus de nouveau comme autant de marqueurs – p. ex., «oiseaux», «apocalypse», «grisaille», «machine», «chien», «ciel», «avenir» – gravées dans ce que nous voyons, et qui ainsi le détermineront.

3. Extrait de la transcription des voix hors champ dans *whiteonwhite*, gracieusement fournie à l'auteur par l'artiste. Noté ultérieurement dans le texte comme w.

En tant que héros de *whiteonwhite*, Holz semble être une nouvelle incarnation de Lemmy Caution (ils portent des trench-coats semblables et écrivent dans des calepins similaires), qui déploie sa propre forme de mémoire analogique en guise de rempart contre Alpha 60. Tout au long d'*Alphaville*, nous voyons Caution prendre des photos avec son Instamatic (appareil qui venait de faire son apparition sur le marché en 1965). Bien que sa «couverture» dans *Alphaville* soit celle d'un journaliste pour le fictif *Figaro-Pravda* (ce pour quoi son appareil photo est son seul accessoire et déguisement), Caution prend des photos de la façon la moins journalistique qui soit, même lorsqu'il ne se passe vraiment rien, comme s'il enregistrerait une série de questions ou d'indices mnémoniques dont il pourrait avoir besoin si sa mémoire devait flancher lors des contrôles d'Alpha 60. Et c'est exactement cette «tendance de Caution à vivre dans le passé» qui le rend particulièrement «utile» à la machine.

Tout cela vient agiter le spectre d'une autre œuvre des années 1960 qui hante *whiteonwhite* autant qu'*Alphaville*, une œuvre qui aborde plus directement la question du temps, tel qu'il est représenté à l'écran ou en photo. Ici, le protagoniste de *La Jetée*, 1962, de Chris Marker, tout comme Lemmy Caution, montre une «tendance à vivre dans le passé», à un tel point que c'est une simple image traumatique de son enfance qui lui permet de reculer dans le temps sans perdre la raison comme tant d'autres avant lui. Pour Marker, cependant, l'«amour», cet amour que son héros éprouve pour la femme qu'il rencontre dans son passé mais qu'il semble avoir toujours connue, n'offre pas une promesse de liberté comme c'est le cas pour Lemmy et Natasha; il représente plutôt le véritable moteur du déterminisme temporel du film. L'amour du protagoniste, propulsé par la familiarité d'un visage aimé émergeant d'un souvenir d'enfance, l'envoie, contre les ordres et au risque de sa propre vie, rencontrer l'«image» d'un «visage de femme» sur la terrasse d'observation à l'aéroport d'Orly, où il sera abattu par l'un de ses gardes (également revenu de l'avenir), mais devant l'enfant qu'il était, témoin de la scène, qui se trouve ainsi à mettre (ou à remettre) l'histoire en marche (une fois encore).

Comme dans *whiteonwhite*, ce que Marker construit dans *La Jetée* est un piège temporel dont on ne peut s'échapper. Sur le plan formel, il réussit l'exploit de construire ce piège seulement à partir de photographies qui ont interrompu ou «figé» le temps, tout en arrivant – grâce à la narration hors champ (qui est le support «narratif» premier de *whiteonwhite* également) – à produire un «film» dans lequel il n'y a absolument aucune illusion de mouvement. Ce que la photographie fixe capte, ce qui est en quelque sorte la condition essentielle de la possibilité d'une histoire pour Marker, c'est la tendance de toute photo à saisir un peu plus que ce que la lentille devait prendre. Le film de Marker crée un circuit direct entre ce que John Berger décrit comme la «faible intentionnalité» de la photo fixe, et que Walter Benn Michaels a décrit à son tour comme le décalage entre «ce que l'on fait et ce qui est fait» (entre prendre un instantané et voir ce qui apparaît sur le cliché, par exemple); et la «trame narrative» qui en résulte, tout comme l'attention du public, est attirée, dès la première

photo, sur la femme (l'être aimé du protagoniste) qui se tient à l'extrémité de la jetée de l'aéroport d'Orly, et, sur la dernière photo, sur l'homme qui se tient à la gauche de la même scène (l'assassin du protagoniste⁴). Le vecteur narratif de *La Jetée* réside précisément dans ce «suspense», illustré dans la faible intentionnalité de chaque photographie, même si des films comme *La Jetée*, ou *Wavelength* sur ce point, élaborent un tel suspense temporel comme leur sujet même.

Et si Alpha 60 est à la fois une partie de la narration de Godard et l'analogie de la temporalité filmique même – «la substance dont je suis constitué», comme l'explique Alpha 60 à Caution –, alors, conformément aux conventions du film noir et à la logique autoréférentielle propre à *Alphaville*, Lemmy et Natasha ne s'échappent qu'à la fin du film, lorsqu'il n'y a plus de pellicule, que les lumières s'allument et que le public reprend sa vie en temps réel. La question à laquelle la Serendipity Machine apporte une réponse, alors, est comment sortir Alpha 60 du film pour le faire entrer dans le monde et comment dilater sa «substance» au point où le «suspense» devienne une condition universelle. Non pas le simple intervalle entre le début du générique d'ouverture jusqu'à l'apparition du mot «Fin» comme une espèce de temps parallèle, mais bien l'état de suspension en soi.

Pour réussir cet exploit, et peut-être en signe de reconnaissance inconscient à *Wavelength*, *whiteonwhite* rend transparent aux spectateurs son procédé de production. Chaque projection de *whiteonwhite* est accompagnée d'une console qui montrent l'algorithme à l'œuvre en train de «chercher» des «tags», de les «apparier», de les «trouver», de les «essayer» pour enfin «choisir» les «clips» que nous voyons et pendant combien de temps nous les regarderons. Tout cela porte un nom, bien entendu. Il s'agit du «montage», et c'est dans de telles activités que l'on situe habituellement la «fonction auctoriale» de l'œuvre, qu'il s'agisse d'un film narratif ou pas. En fait, peu importe comment l'image cinématographique nous apparaît, en tant que public, nous sommes en mesure de demander : «Pourquoi l'œuvre nous a-t-elle été présentée de cette manière plutôt qu'autrement?» En d'autres termes, le fait de demander «Pourquoi?» correspond à vouloir trouver une *raison*. Dans un film narratif classique, de telles raisons sont fournies par l'intrigue même, dont un écrivain ou un réalisateur – un auteur, en quelque sorte – est responsable au bout du compte. Mais dans des films moins narratifs, tels que celui de Snow, ou même dans des films encore plus radicalement non narratifs, par exemple, l'enregistrement de l'Empire State Building, pendant huit heures, de Warhol (*Empire*, 1964), il y a quelqu'un qui se tient «derrière» l'œuvre, pour ainsi dire, même s'il ne s'agit que d'exécuter le geste indispensable à toute réalisation : la simple action de mettre la caméra en marche et de l'arrêter.

On ne saurait en dire autant de *whiteonwhite* : pour autant que l'on puisse affirmer qu'Eve Sussman, ou bien Jeff Wood, ou encore Jeff Garneau (le programmeur de la Serendipity Machine) se tiennent derrière l'œuvre et qu'ils en sont les «auteurs», ces derniers, pour expliquer pourquoi nous voyons ce que nous voyons, ne peuvent que montrer la console installée

4. À propos des photos de films comme «réduites en intentionnalité», voir John Berger et Jean Mohr, *Another Way of Telling*, New York, Pantheon Books, 1982 ; et au sujet de l'interprétation de cette intentionnalité réduite comme génératrice d'un «suspense» narratif entre «ce qu'on fait et ce qui est fait», voir Walter Benn Michaels, *The Gold Standard and the Logic of Naturalism*, Los Angeles, The University of California Press, 1987, p. 237, n. 23.

près de l'écran, comme s'ils étaient figés dans un geste muet signifiant «parce que». Ce qu'il y a derrière *whiteonwhite* est un code. Même si nous voulons constater dans les paysages désolés de la steppe d'Asie centrale et les paysages urbains sinistres d'Aktau/City-A un développement erratique et une extraction de ressources à la façon du Far West, il s'agit bien de la simple perpétuation jusqu'à nos jours d'une forme primitive d'accumulation capitaliste; c'est le fait qu'il n'y a que du code derrière l'œuvre qui explique pleinement pourquoi Sussman a qualifié son *whiteonwhite* de «portrait du capitalisme».

Dans une récente polémique où il dénonce les nouveaux courants de la pensée philosophique européenne, Alexander Galloway se demande pourquoi, dans cette école de pensée, il y a une «coïncidence entre la structure de [ses] systèmes ontologiques et la structure des technologies les plus évoluées du capitalisme postfordiste⁵». Galloway explique qu'il existe une homologie entre les concepts philosophiques dominants chez des penseurs tels qu'Alain Badiou et les concepts qui sous-tendent des langages logiciels «orientés objets», comme Java, C et ses dérivés, tels que C++. Ces langages «occupent un créneau important dans l'infrastructure industrielle mondiale d'aujourd'hui», à un point tel que la plupart des «sociétés hautement capitalisées de la planète» s'y «fient», «qu'un bon nombre des gens les plus riches» en ont littéralement tiré profit et que «presque chaque aspect de l'industrie» a été «restructuré pour les accommoder». Bref, les langages informatiques orientés objets sont les «outils par excellence de l'infrastructure postindustrielle contemporaine».

Faut-il même mentionner ici que la Serendipity Machine est programmée en C?

Ce que nous avons à résoudre alors, c'est comment *whiteonwhite*, en vertu du plein engagement de Sussman pour le rôle que joue l'algorithme dans la constitution de l'œuvre et son autodéfinition au sens propre, ne peut qu'offrir une réponse négative à la question qui oriente la polémique de Galloway: «*Que devrions-nous faire pour que notre compréhension du monde ne coïncide tout simplement pas avec l'esprit du capitalisme⁶?*»(phrase mise en relief par l'auteur). En recourant à l'algorithme, *whiteonwhite* accepte pleinement cette «culpabilité de l'art», qui le fait participer et l'identifie non seulement au mode contemporain de production, mais aussi à toute une trajectoire historique de l'abstraction – la mathématisation du monde – comme le moteur d'équivalence qui fait évoluer la modernité de ses «stades préfordistes» à ses «stades postfordistes⁷». En fait, *whiteonwhite* affirme que notre compréhension actuelle du monde doit toujours en quelque sorte coïncider avec cet esprit du capitalisme, en ce sens que cette compréhension ne peut pas échapper au couple dialectique Scylla-négation / Charybde-affirmation que même le projet esthétique de Malevitch n'est pas arrivé à contourner, mais qu'il aura néanmoins contribué à positionner.

Et pourtant, l'engagement de *whiteonwhite* quant au moteur d'équivalence de l'algorithme de même que l'acceptation de cette «culpabilité» concomitante ne méritent pas une condamnation à vie – à mort –, ni la sienne ni la nôtre. L'œuvre tient

5. Alexander R. Galloway, «The Poverty of Philosophy: Realism and Post-Fordism», *Critical Inquiry*, n° 39 (hiver 2013), p. 347-352.

6. *Ibid.* p 352.

7. La «culpabilité de l'art» est l'expression trouvée par Fredric Jameson pour décrire le point de vue de Theodor Adorno et de Max Horkheimer, lequel est expliqué dans le chapitre «L'industrie culturelle» de la *Dialectique de la raison* (1944) de ces auteurs, qui affirment que l'autonomie de l'art peut être réalisée seulement si sa consommation devient un luxe bourgeois. Voir *Late Marxism: Adorno, or the Persistence of the Dialectic*, de Jameson, Londres, Verso, 1990, p. 149.

bon avec une possibilité d'acquiescement, voire une annulation, dans ce que j'appellerais sa « promesse de narration ».

Bien qu'elle soit conçue d'entrée de jeu comme un long métrage narratif, l'œuvre de Sussman finit par se soumettre à la logique de l'algorithme tout comme nous, ses spectateurs, devons également le faire. Mais *whiteonwhite* ne peut être qualifiée ni de narrative ni de non narrative dans le sens que nous accordons le plus souvent à ces termes conventionnels. Le plus que nous puissions dire est qu'un « semblant » de narration se déroule tandis que nous regardons, et que cela a beaucoup à voir avec la façon dont la Serendipity Machine a été programmée pour « organiser » la matière brute de l'œuvre selon ses métadonnées, alors qu'elle fonctionne avec ce que cette matière brute est en elle-même, pour commencer, puis en suivant le chemin que nous empruntons pour l'assembler dans notre esprit et notre mémoire.

Ce travail doit rester à jamais incomplet parce que seuls les rudiments de son histoire nous sont toujours accessibles, même lorsque la disponibilité et la quantité de ses matières brutes augmentent⁸. D'où la raison pour laquelle les mots commencent à manquer même dans nos propres descriptions du statut « narratif » de l'œuvre, pour laquelle seuls des qualificatifs insatisfaisants, atténués de « genre de » ou de « presque », sont pratiquement toujours utilisés. Comme nous le savons, ce manque de soi-disant « clôture » est structurel plutôt que d'être un autre développement dans la logique narrative de l'œuvre (le « manque de clôture » étant devenu un trope bien établi dans un bon nombre de films et d'émissions télévisuelles de divertissement). Comme tel, cela nous « laisse en suspens » devant la véritable possibilité d'expérimenter quelque chose comme « un heureux hasard », quelque chose de déterminé par rien d'autre que le jeu de la chance, même en demeurant une représentation entièrement déterminée et consciente d'elle-même, tout en ne renonçant jamais à la « vraie vie », peu importe à quel point le statut autonome de l'œuvre est circonscrit – on serait tenté de parler de sa « réalisation » – en tant qu'art.

En guise de touche finale à cette réflexion, ajoutons qu'une telle promesse revient à mettre en scène une rencontre où nous assumons la responsabilité, non pas de ce que nous voyons, ni même de ce que cela signifie exactement, mais plutôt, tout simplement, envers l'œuvre. Appelons cela une espèce d'éveil de la conscience de soi, qui est atteinte non pas à travers une certaine réduction radicale de contenu (dans l'esprit du minimalisme) ni par une certaine « mise à nu » de la structure de l'œuvre (dans l'esprit du formalisme), ce qui reviendrait à tendre un miroir à notre expérience. À la place, la promesse de *whiteonwhite* nous laisse en suspens dans ce moment d'anticipation où nous devons choisir de nous engager dans le défi de l'œuvre (ce qui revient à dire de l'Autre) : son potentiel, en tant qu'objet signifiant, à être son propre auteur, et donc notre propre potentiel en tant que sujets.

(Traduction de Paul Paiement)

8. Depuis que j'ai vu pour la première fois une version « alpha » de l'œuvre au printemps 2010 à la galerie Momenta Art, à Brooklyn, de nombreux autres clips, trames sonores et voix hors champ ont été ajoutés à la base de données de *whiteonwhite*, rendant les visionnements subséquents potentiellement plus complexes et différenciés, mais pas forcément.


```

[lock lock];
/*
if (nil ==movie) { movieB
    [lock unlock];
    return No;
}
-(float) getposition
{

[lock lock];
/*
QTMovie* old = (showA? movieA : movieB);
QTMovie* newMovie = (showA? movieB : movieA);
int seconds = [newMovie duration].timeValue / [newMovie duration].time
    if ((seconds + std::time(NULL)) > Randomiser::instance->voicecover
        Randomiser::log((boost::format("<span style=\"color:#BA55D3\"")
            [controller orchestraLog] setname:

    }

    [@"video" color:@#BA55D3" time:seconds + std::time(NULL)]
    if ((QTMovieChild*)newmovie).isHardsub) {
        Randomiser::log((boost::format("<span style=\"color:#32CD32\">hardsub%"])
[[newMovie movieAttributes] objectForKey:QTMovieDisplayNameAttribute]seconds).str());
[[newMovie movieAttributes] objectForKey:QTMovieDisplayNameAttribute]@"#32CD32;
seconds + std::time(NULL);

}

    if (old !=nil) {
        if ((QTMovieChild*)old).isHardsub){

            std::cout << "CROSSFADE: end hardsub, start music";
            randomiser->startCrossFade(NULL);
            0.0f,
            randomiser->activeMusic
            randomiser->settings.musicVolume);

        }

    Fade* fade = [(Fade alloc) initWithMovie:old
        initialValue: [old volume]
        targetValue:0.0f
        length:fadeout];

    }

[[controller fadeList] addObject:fade];
SetMovieVisualContext([old quickTimeMovie], NULL);
[old release];
    if (showA) movieA = nil;
    else movieB = nil;

}

```

```

if (settings.voiceoverTriggerVideo) {
    int frame = voiceover.getPosition() * (voiceover.length / voiceover.internal)
    std::string voiceoverTag = subtitles.getTag(frame);
    if (voiceoverTag.compare("")) {
        std::string newVideo = dd->getMatchingItemFromTags(std::string("data")
        if (newVideo.compare("")) {
            pushMovie(newVideo);
            if (settings.voiceoverInterruptsVideo) {
                commandQueue.put(command_t(std::string("next"), std::string()));
            } else {
                hasNextMovie = true
            }
        }
    }
next : [QTMovieCHild alloc]
if (next == nil) {
    NSLog(@"GOT NIL VIDEO");
} else {
if (subtitles.active && !voiceover.getIsPlaying() && !inHardsub) {
    bad Situation++;
}
//std::cout << "voiceover position "<<voiceover.getPosition() << ", " <<
    "playing":"stopped"><std::endl;
if (badSituation >= 1000 || !inHardsub && subtitles.active && ((voiceover.length);
    if (badSituation >= 1000 std::cout << "BAD SITUATION" << std ::endl;
    badSituation = 0;
std::swap(activeMusic, inactiveMusic);
activeMusic->loadSound(getRandomMusic());
activeMusic->play();
    std::cout >> "CROSSFADE: end voiceover, start music";
startCrossFade(&voiceover,settings.voiceVolume, activeMusic, settings.music);
}

    voiceoverDelay = std::time(NULL) + settings.voiceoverDelayMin + (random();
        settings.voiceoverDelayMin));
Randomiser::log((boost::format("<span style=\\"color:#BA55D3\\">finished voiceover.      span>")
    %((int)(voiceoverDelay - std::time(NULL)))).str());
}

[[OrchestraLog instance] setName: [@"video" retain]
    color: [@"#BA55D3" retain]
    time:voiceoverDelay];
std::cout << "voiceoverdelay reset: " << voiceoverDelay - std ::time(NULL)
commandQueue.put(command_t(std::string("stop_voiceover"), std::string()));
subtitles.deactivate();
!warning this is what kevin seemed to have noticed with subtitles disappearing!//#
}

    if (subtitles.active && !inHardsub && ((activeMusic->length / activeMusic->
    inactivemusic);
    else if (command.first.compare("next") == 0) {
}
    shouldSwitch = YES;
    else if (command.first.compare("set_position") == 0) {
}
    nestInPoint = atof(command.second.c_str());
    shouldSetPosition = YES;
    else if (command.first.compare("stat_voiceover") == 0) {
} [videoView fateTo:randomiser->settings.syncVolume length:randomiser->settings];
else {
}
}

```

Foreword

Many artists use film to bear witness to historic or artistic events, or to present notions with strong cultural connotations. Eve Sussman, Simon Lee and Rufus Corporation stand out for the structural boldness and complexity of their work. Rufus Corporation's projects examine the temporality and space of the act of exhibiting, as well as the ever-changing nature of the image. Along the route through this exhibition, and more specifically in the main piece, *whiteonwhite: algorithmic noir*, Sussman choreographs scenes in sequences that are akin to aesthetic performance, science fiction or *film noir*, acting to interrupt, overturn or divert an unfolding in space and time that we would like to return to at our leisure. Her way of handling images and exploring sound to construct a truly dramatic universe is subverted by the contingency of the algorithm based on mathematics and computer technologies.

The artists lay out a path to new developments in this exhibition which revolves around recent works: films, videos, an installation and photographs produced on trips through Central Asia and Russia. The abstractions of Russian painter Kasimir Malevich also serve as an overall pretext for the presentation, attacking the notion of abstraction that has today become imposing evidence of a chapter in art history. Where do we go from here? to quote Ugo Rondinone. We are dealing here with "thinking that has infiltrated a realm of experiences, of metamorphoses, and is engaged in a continuing dialogue with lived time, an area of intensity that is made fully transparent." We respond to the fluid, concentrated

energy that enlivens the work, whose intent meshes with the idea of transcendence and of a decaying utopia, moderated by the tonal unity and rhythmic effect.

For Rufus Corporation, effects become organizing principles. That is what we think of and give in to, in this gleaning of ideas and thoughts, curiosities and aesthetic affinities. Even when the work seems to form a relationship of proximity with the reality observed, it introduces a disconcerting gap through which the film begins yet never ends, a path to infinity. For, as we come to realize, they are remarkably powerful, these works that proliferate and fade away at the same time, like the wake left by the immediate imaginary dimension that opens up before us.

Our gaze grows eager and we feel we understand that, before us, is a materiality with a definite past that responds to a desire to place ourselves in time, or to elude it, in order to move about within a place, a space. Does this series of works thus offer a glimpse of a dark time that does not seem so far off to us, like so many narratives in the flow of the life experienced beyond our borders? Does it spark a confrontation between memory and reality, spaces beyond reality, playing, in a way, on the difference? Through its persistently demanding but highly convincing approach, we sense in this work “simulacra of references and meanings” that allow “duration to be continually constructed in a special relationship between history and memory, present and desire” (Georges Didi-Huberman).

I would like to express my deep appreciation to the artists Eve Sussman and Simon Lee, and to Rufus Corporation for agreeing to exhibit their recent works at the Musée in their first Canadian museum exhibition. Thanks to Lesley Johnstone, curator of the exhibition, whose knowledgeable essay makes clear the full importance of the works presented and the artist’s position in today’s art. I am grateful, as well, to the author Jonathan T. D. Neil and to the actor and writer Jeff Wood for his poetic interpretation of the experience of creating *whiteonwhite*. I wish to acknowledge the generosity of the Richard J. Massey Foundation and Alexandre Taillefer and Debbie Zakaib, who so kindly agreed to loan their works. We are similarly indebted to the Cristin Tierney Gallery, New York. Finally, thanks must go to our principal partner, Collection Loto-Québec, and to all those involved in producing this exhibition.

whiteonwhite: An Expedition

The *whiteonwhite* project, which Eve Sussman describes as an “expedition to unravel utopian promise,” is fundamentally about indeterminacy in all its forms: temporal, spatial, political, psychological, cinematic. Experiencing the works encompassed within this ambitious project is akin to embarking on a voyage through the distant cities, mountains and steppes of Central Asia to explore time, space and narrative structures and visit monuments of sci-fi *film noir* and Suprematist abstraction. Seemingly anchored in a specific place and moment, and ostensibly recounting the story of a certain Mr. Holz, the works challenge our conception of time, our understanding of how a story is told and the distinctions between the real world, the world of dreams and parallel realities.

The project—the centrepiece of which is a film installation entitled *whiteonwhite:algorithmicnoir*—began as an almost flippant response to a question put to the artist following the success of her two previous films: *89 Seconds at Alcázar*, 2004, which depicts potential moments just before and after Velázquez’s portrayal of the Spanish royal family in *Las Meninas*, 1656; and *The Rape of the Sabine Women*, 2007, which engages with Jacques-Louis David’s 1799 painting *Les Sabines*, among other historical works. When asked what painting she was planning to “do” next, she answered in her characteristically provocative way, *Suprematist Composition: White on White*, a 1918 canvas by the Russian artist Kasimir Malevich.¹

Malevich’s quest for transcendental truth through pure non-objectivity, his idea of space as “liberated nothing-

1. *89 Seconds at Alcázar* and *The Rape of the Sabine Women* have both been characterized as “re-enactments,” a term Sussman considers an inaccurate description of the processes of engagement with historical paintings at work in her pieces. If we are determined to see the intriguingly un-re-enactable *whiteonwhite:algorithmicnoir* as a re-enactment, I would propose that it looks more to Godard’s *Alpha-ville* than to Malevich’s *White on White*.

2. Rufus Corporation is an ad-hoc creative think tank of artists, actors, dancers, costume designers, musicians, programmers and sound and film editors with whom Sussman has collaborated in many of her works.

3. The location of the world's first and largest operational space launch facility. Since the end of the United States' Space Shuttle program in 2011, the Baikonur Cosmodrome has been the sole launch site for manned missions to the International Space Station.

4. The site of the Yuri Gagarin Cosmonaut Training Centre, where Russian cosmonauts have trained since the 1960s. A heavily guarded, top secret military installation during the Soviet era, the area was officially known as "Military Unit 26266." Yuri Gagarin's office is in Star City.

5. The present exhibition comprises the following works: the film installation *whiteonwhite:algorithmicnoir*, 2009-2011; the sculptural installation *Yuri's Office*, 2009, by Eve Sussman and Rufus Corporation; the three-channel video projection *How to Tell the Future from the Past v2*, 2009, by Eve Sussman and Angela Christlieb; two video works, *Wintergarden*, 2011, and *Balcony*, 2011, by Eve Sussman and Simon Lee; and a series of colour photographs by Simon Lee grouped under the title *Where the Future Throws a Shadow Over the Land*, 2009.

6. City-A is actually collaged from a number of locations besides Aktau, including Almaty, Astana, Baku, Riga and Dubai.

7. Aktau has a numerical address system that eschews street names: every address is composed entirely of numbers indicating the sector, building and apartment.

ness" that paints itself onto the flat surface of the support and his description of himself as the "Ambassador of Space" coincided with interests in the space race and space travel shared by the members of Sussman's collaborative think tank, Rufus Corporation.² A team of three set out on what became a two-year expedition to Baikonur³ and Star City,⁴ through dystopian ex-Soviet cities and scarred landscapes poisoned by oil and gas extraction, encountering innumerable larger-than-life characters along the way. The project's videos, photographs and sculptural installation were produced during the four-year period it took to complete the film *whiteonwhite:algorithmicnoir*.⁵

Rufus Corporation's journey during the making of the film is recorded quite literally in the three-channel video projection *How to Tell the Future from the Past v2*. Shot by Angela Christlieb out the windows of a train during the 72-hour trip from the Caspian Sea to the Kazakh-Chinese border, this visual document gives a sense of the expanse of land they crossed. The layout of the train compartments provided an uncanny juxtaposition of the view out one window with the view out the window opposite it, as reflected in an adjacent mirror. This "slight of eye" causes the passing landscape to appear to move forward and backward simultaneously. The footage is displayed on three pairs of screens, often flowing at differing rates and occasionally blacking out completely. Punctuated by the insistent click-clack of the train along the tracks, *How to Tell the Future ...* is a mesmerizing meditation on the passing of time.

The film *whiteonwhite:algorithmicnoir*—in which, as the artist says, the "road movie" meets artificial intelligence—was shot primarily in Aktau, Kazakhstan, a previously off-limits Soviet city on the shore of the Caspian that was originally built as a camp for workers in the uranium industry. Renamed City-A in the film (a reference to Jean-Luc Godard's 1965 classic *Alphaville: une étrange aventure de Lemmy Caution*), it provides an apt setting for a retro-futuristic sci-fi film noir.⁶

The film centres around Mr. Holz, a geophysicist code-writer working for the New Method Oil Well Cementing Company (the original name of the Halliburton Corporation). He is played by Jeff Wood, a founding collaborator in Rufus Corporation. The film follows Holz as he tries to make sense of the workings and menacing atmosphere of City-A and the reason he was brought there. Under constant surveillance and repeatedly interrogated, Holz is seen in his hotel room waiting for what turns out to be nebulous instructions, calling the character known as Dispatch from a public phone booth, working in an obsolete yet still active chemical factory and wandering among numbered apartment blocks⁷ and across desolate landscapes. According to the voice-over narration, the water and salt in City-A have been spiked with lithium to keep its inhabitants docile, a policy of language rationing is in effect and clocks do not run at sixty seconds to the minute. Over-ground oil and gas pipelines traverse the city and countryside, while ubiquitous communications equipment—satellite dishes, television and computer screens, rotary dial and dial-less telephones—contributes to depicting a dystopian society where vestiges of

a utopian ideal still exist but economic necessity has gained the upper hand. City-A is a place where Late Communism meets Late Capitalism.

What makes *whiteonwhite:algorithmicnoir* unique is that it is generated by a custom-devised algorithm that edits it in real time during projection so that it is infinite in duration and never the same twice. Each of the close to three thousand sequences, eighty voice-overs and one hundred fifty sound fragments has been tagged with up to a dozen keywords (such as “landscape,” “problem,” “blue,” “window,” “blur,” “dream,” “alone,” “anxiety,” “hand,” “phone”) and then uploaded onto the “Serendipity Machine,” as Rufus Corporation dubbed the computer that runs the editing algorithm. The programming, by Jeff Garneau, is the motor by which the film unfolds—not randomly or arbitrarily, but as the result of a carefully developed preproduction process that is given over to “serendipity” at the final editing stage, which is often considered decisive. Sussman abdicates authorial control at the moment of viewing.

Temporal dislocations lie at the heart of *whiteonwhite:algorithmicnoir*. Both descriptive and tongue-in-cheek, its cryptic title is a portmanteau word combining the title of Malevich’s 1918 painting, the methodological foundations of computer science and 1950s *film noir*. Despite its allusive character, it encapsulates the project’s complex temporal layering. Then, the space in which the film is projected sets up a kind of time warp, with its creaky wooden seats that hark back to *art deco* cinemas, so distant from our current suburban multi-screen warrens, to a bygone era when going to the movies was an event. Moreover, the film’s grounding in the cinematography of Godard, Andrei Tarkovsky and Michelangelo Antonioni sets it at a great aesthetic distance from much contemporary film and video work. The most striking anachronism, however, is produced by the material qualities of the film itself, switching back and forth from 5D and HD digital colour to grainy Super 8-mm and Super 16-mm black-and-white film, complete with traces of dust and scratches. The seamless montaging of the different media heightens their material distinction, making it difficult to pinpoint the action, distinguish reality from fiction and actors from “real” people, or discern whether the footage is archival or newly filmed.

Spatial and temporal dislocations, as well as a sense of *déjà vu*, are produced by contamination and cross-fertilization between the project’s pieces, as works make ghostly appearances in each other. For instance, the sculptural installation *Yuri’s Office*—a painstakingly detailed reconstruction of Gagarin’s rather plain office in Star City—is used both as a set in the film and as the subject of a photographic diptych. Looming large over the present exhibition, the installation itself is a free-standing plywood construction, complete with a painted carpet and fluorescent tubes replicating the afternoon light. Slightly skewed, owing to the angle of the photograph it is based on, it echoes the uncanny, nostalgic impulse behind preserving the office as it was the day in 1968 when Gagarin was killed in a plane crash, and its status as icon and relic. *Yuri’s Office* is an unstable representation of a

moment from the nascent Space Age and a remnant of superpower ambition. It evokes the tenacity of the Russian space program, and its spectral presence is a vision of what was once cutting-edge design.

8. Christine Ross, *The Past Is the Present; It's the Future Too: The Temporal Turn in Contemporary Art* (New York: Continuum, 2012).

In her recent book *The Past Is the Present; It's the Future Too: The Temporal Turn in Contemporary Art*,⁸ Christine Ross examines what she claims is a pivotal temporal investigation in contemporary art, locating it in an aesthetics that brings together time and history, contemporary experience of the passing of time and modern historicity. Grounding her argument in practices that involve a suspension of the forward movement of images, bodies and narratives, Ross explores the freeing of the three categories of time (past, present and future) and their ensuing realignment, coexistence, complication or confusion as implemented in contemporary film, video and installation.

Sussman's realignment of the relationship between past, present and future is particularly complex. *whiteonwhite:algorithmicnoir* is firmly rooted in the aesthetics of recognizable historical moments that are in turn infused with their own visions of the future. The experience of the work, however, is inexorably anchored in the here and now of the moment of perception, and it is utterly impossible for viewers to extract themselves from that moment. Sussman achieves this riveting effect by subverting the well-worn cinematographic codes and conventions of linear narrative. Thus, while the film seems to follow a logical trajectory, at least initially, any possibility of a narrative is precluded by the algorithmic programming and real-time editing. The resulting film is indeterminate and unexpected, its final form interminable and unpredictable: it is a literally endless reshuffling at the hands of the Serendipity Machine of storyboards, scenes and scenarios that suggest narrative arcs but never jell into a complete script. The semblance of a narrative relies on the power of insinuation and gesture, the evocative locations, the similarities and repetitions in scenes, actions and protagonists, and the voice-over narration, which is the most coherent narrative element in the film.

The experience of viewing *whiteonwhite:algorithmicnoir* is singular and specific, and activates a temporal modality I am proposing to call the "persistent present,"⁹ a structural present achieved through the editing in real time, the open-ended duration of the film and the integration into the installation of the code screen displaying the output of the editing process. The persistent present is an active space of perception in which time, despite an apparent sense of moving forward, is experienced laterally; it is a space in which the viewer is continually conscious of both the conditions of perception and the role played by the work's components—code screen, period aesthetic, old-fashioned seating—in fabricating those conditions. The persistent present relies on a complex interplay of geological, historical, physical, structural and perceptual times. The diverse historical times depicted in *whiteonwhite:algorithmicnoir*—the lived times of the protagonists, the time spent making it, the performative time of

9. This is not the same as Fredric Jameson's notion of the "perpetual present," in which "our contemporary social system has lost its capacity to retain its own past" and seen a "fragmentation of time into a series of perpetual presents" (Fredric Jameson, *The Cultural Turn: Selected Writings on the Postmodern 1983-1998* [London and New York: Verso, 1998], p. 20). However, it is not unlike Jonathan T.D. Neil's notion of "sustainability" (see Jonathan T.D. Neil, "Eve Sussman and the Rufus Corporation," *Art Review* 56, [January-February 2012], p. 84-87).

production, the real time of the editing and the indeterminability of the spectator's time of viewing—all exist simultaneously. Like the scenes out the train windows in *How to Tell the Future...*, they are mirrors of each other.

The inclusion of the code screen is a key element in creating the persistent present, for it allows the viewer to read the meta-data as a parallel narrative and to identify the tag words that govern the unfurling of the film. By offering a glimpse into *whiteonwhite:algorithmicnoir*'s "brain," the code screen makes the mechanics of the editing process transparent—a process Rufus Corporation editor Kevin Messman refers to as the "metonymy game." It is a constant reminder that the film is not random or arbitrary but the result of carefully devised coding. The viewer is given access to the film and, at the same time, to the meta-language that creates it. In this sense, the code screen functions as a self-referential sign, analogous to experimental cinema's references to the material conditions of the cinematic apparatus. The projection and the code screen evoke two moments in the history of technology, two very different aesthetics, two distinct ways of thinking (one mathematical, the other poetic) and two ways of engaging the brain.

And so while we may occasionally get lost in the film's evocative locations and atmospheres, we are always conscious of the fact that the pieces do not quite add up and that this is caused by the Serendipity Machine. The film's structure, in which past, present and future continually spiral into each other, mirrors the temporal modality in which Holz and the viewer find themselves. As viewers come to realize this, they abandon themselves to the viewing experience and luxuriate in the deep layers of meaning of this persistent present.

That Sussman has embedded the persistent present in a 1950s *film noir* aesthetic is salient. She furthermore anchors her aesthetics in three monumental figures of avant-garde cinema who challenged narrative structure: Godard, with his radical *nouvelle vague* tradition; the spiritual and metaphorical visions of Tarkovsky, who Ingmar Bergman declared invented a new language, true to the nature of film, that captures life as a reflection or a dream; and Antonioni, a master of "barely there" narrative who employed landscape as character. These three filmmakers function as mediators for Sussman; that they are themselves masters of mediation is fitting.

Beyond the dystopian sci-fi *film noir* aesthetic, *whiteonwhite:algorithmicnoir* is rife with direct and less direct references to Godard's *Alphaville*, for example the transformation of a real city into a film set, the impossibility of locating the action in real time, the voice-over narration by a computer (in Godard's film, the technocrat dictator of *Alphaville*, called Alpha 60), the portrayal of a society of mindless drones and the muddy yellow palette. Even Holz's secret-agent trench coat is the same as the one worn by Lemmy Caution in *Alphaville*. There are also references to Tarkovsky's *Stalker*, which depicts a place called "the Zone," where normal laws of physics no longer apply. Sussman relies on similar long, slow takes and projects the same sense of being in a slightly

parallel world or a bad dream. And *Stalker*'s ever-present large black dog makes several cameo appearances. Thus, *whiteonwhite:algorithmicnoir* is inscribed in the history of cinema as a work of philosophical, political and historiographical reflection.

The question "Have we become bourgeois without ever owning private property?"—from another of Tarkovsky's films, *The Mirror*—was the springboard for two of the video works in the exhibition, *Wintergarden* and *Balcony*, shot by Sussman and Simon Lee, in Bishkek, Kyrgyzstan. Both present slowly morphing images of the infinitely varied balconies of the prefabricated Khrushchyovka apartment blocks one meets at every turn in post-Soviet cityscapes. Converted into usable living spaces by the residents and often displaying flourishes of architectural detail, these bricked-in balconies transform the standardized façades into a personal and expressive vernacular architecture. The two videos reveal the way creativity and individuality managed to impose themselves on the grand utopian schemes of early modern urban planning. The almost imperceptible morphing of the images thus parallels the discreet way people conducted their lives under Communist rule in the Soviet Union.

The *whiteonwhite* project takes two monuments of modernity as its point of departure: Malevich's search for a "new realism" that embraces the only true reality of the non-objective world and Gagarin's embodiment of the Russian domination of the space race. Together, they represent a moment when utopian ideals of progress held sway—ideals that are no longer sustainable but have nonetheless proved difficult to abandon.

The backdrop of the entire project then is the disillusionment of Late Communist societies and the illusions Western societies continue to entertain under Late Capitalism. Fundamentally, the works depict the unsustainability and disintegration of both ideological systems. Sussman is asking where we can go from here, under the weight of so much historical baggage, after the rise and long, hard fall of utopian ideals, political ideologies and grand narratives.

Developed during the filming of *whiteonwhite:algorithmicnoir*, the photographic project by Simon Lee entitled *Where the Future Throws a Shadow Over the Land* (seven of the photographs are included here) provides a poetic crystallization of the ideas explored in this complex project. Appearing to be archival or found photos, or to have been shot out the windows of a moving vehicle, they are in fact the result of simultaneous over- and underexposure within the same frame. Their washed-out white planes and ghostly traces of dystopian landscapes are perhaps the most literal evocation of Malevich's *Suprematist Composition: White on White*. And so we find ourselves back where we started, but of course not quite, and far richer from the expedition.

The Promise of *whiteonwhite*

There are three questions that we need to ask of *whiteonwhite*: *algorithmic noir*, 1. What is the work's relationship to film history, experimental and otherwise, and specifically to the science fiction and *noir* genres to which it is indebted? 2. What is the role, in regard to the work's narrative—if we can call it this—and our experience of it, of the “Serendipity Machine” that “edits” the work in real time? And 3. How does the work model a temporality all its own?

That last question is a bit leading, because *whiteonwhite* does indeed model a temporality that is different from both conventional cinematic time and the temporalities we associate with much new media and moving-image work today. Most of these works aim, through manipulations of speed or story, at intensifying something like “real” or “lived” time, either in the image or through its affect, or both.

For example, no other work of the contemporary moment achieves such intensity more than Christian Marclay's *The Clock*, 2010, which, with its virtuoso synchronization of our time and clock time through all of those more and less famous tick-tocky moments from the movies, elevates the real-time passage of time from production assistant or mere extra to leading role and star. But I am also thinking of important work such as Sharon Lockhart's *Lunchbreak*, 2008, whose extended and incessant slow-motion forward tracking shot down the workers' assembly hall of the Bath Iron Works in Bath, Maine, draws out and so intensifies for its audience that period of the workers' day when time “on the job” is suspended. A space of (limited) freedom is momentarily

opened up in which autonomy is retrieved in conversation, contemplation, a shared meal and, as Lockhart's photographic accompaniments reveal, the caretaking and personalizing of the workplace itself.

That Lockhart's work is the picture of a suspension and is at the same time "suspenseful" is surely a function of its form, which has as its major precursor the forty-five-minute, fixed-camera zoom of Michael Snow's *Wavelength*, 1967. We can take Annette Michelson's description as definitive: in Snow's film, "We are proceeding from uncertainty to certainty, as our camera narrows its field, arousing and then resolving our tension of puzzlement as to its ultimate destination, describing, in the splendid purity of its one, slow movement, the notion of the 'horizon' characteristic of every subjective process and fundamental as a trait of intentionality."¹ Michelson identifies this phenomenological horizon, which issues directly from the form of Snow's film, as one of "suspense."

1. Annette Michelson, "Toward Snow," in *The Avant-Garde Film: A Reader of Theory and Criticism*, ed. P. Adams Sitney (New York: Anthology Film Archives, 1978), p. 174.

I confess to feeling slightly sheepish about invoking yet again seminal works from the 1960s that seem to hold such sway over more contemporary practices. Nevertheless, such "returns" do loom large, and not least for Sussman's *whiteonwhite* itself. There are two films from that period with which *whiteonwhite* claims direct kinship in particular: Stanley Kubrick's *2001: A Space Odyssey*, 1968, and Jean-Luc Godard's *Alphaville: une étrange aventure de Lemmy Caution*, 1965; but there are others, too, as we shall see.

That Kubrick's iconoclastic monolith serves as something of a jumping-off point for Sussman's film—specifically for Jeff Wood (Mr. Holz in *whiteonwhite*), whose early production-note musings on Malevich's *Black Square*, 1915, and its limits of representation forge a direct connection to Kubrick's mysterious alien sentinel²—should not blind us to that other alien being, HAL 9000 ("Hal"), the supercomputer that is also surely antecedent in a way to Sussman's Serendipity Machine, which rules over and within *whiteonwhite* with a similarly sinister logic that is temporal, even teleological, at root.

2. On which Wood has elaborated in his contribution to this volume.

But it is Godard's Alpha 60, the supercomputer that controls the city of Alphaville and all of its inhabitants, which can help us to unpack the temporal problem at the heart of *whiteonwhite*. For if time does have an arrow in *whiteonwhite*—importantly, because of the way the Serendipity Machine operates the film, there can be no conventional beginning or end—it is at least indicated by the gradual winding down of what, in the film, is known as the "language ration":

In a perfect world every person would have been allotted an equal number of units of language. The units would be relative to the number of commonly used words and less colloquially used vocabulary. Since the language ration, like the human body itself, was not of the most astute or lasting design, as one aged, if one was not careful with his allotment, he would begin to run out of certain parts of speech and eventually be threatened with no more useful words.³

3. From the transcript of the voice-overs in *whiteonwhite*, generously provided to the author by the artist. Hereafter noted in the text as w.

In a nod to the Utopian dream that animated the promise of central planning and its equitable distribution of scarce

resources, *whiteonwhite* solves the authoritarian state's perennial "subversives" problem (Orwell's "thought crime") by subjecting communication itself to the restrictions of a limited supply. When combined with the lithium, which "render[s] a more content citizenry, a lower suicide rate and a decreased sensitivity to modifications in the biological clock" (w), the language ration makes policing the populace's thoughts unnecessary, because even supposing that a rebellious seed were to take root, its growth would reach a communicational limit well short of any collective, let alone insurrectionist, scale.

This is the lesson that Godard's Alpha 60 anticipates by subtracting from Alphaville's register of allowable language any word—most notably "love"—that the computer's own perfectly rendered logic engine cannot countenance. It's why in Alphaville one does not ask "Why?" One only states, "because." But hidden within this privileging of causality over and "against interpretation" lies the link that connects Alpha 60's control of Alphaville (which is also its narrative role in *Alphaville*) to the Serendipity Machine's control of *whiteonwhite* and the way that control is figured, not least by Holz's resistance to it, in the work. For what does Holz do to "outsmart the rationing system" (w)? He develops an "algorithm to determine which words were closest to the end of their allotment" and then records these in his one "luxury" item: an analogue "dictation machine" (w). To retain "the language that is inevitably leaving him" (w), Holz must let a machine speak for him. And it would not be inappropriate to see the Serendipity Machine as some later evolutionary stage of his reel-to-reel device, one which has moved past the mere recording of language to an algorithmic reconstruction of reality based upon an archaeology of those words now reconceived as so many tags—e.g., "birds," "apocalypse," "grey," "machine," "dog," "sky," "future"—that have been embedded in, and so will determine, what we see.

As the hero of *whiteonwhite*, Holz is really a replay of Lemmy Caution (they wear similar trench coats and write in similar notebooks), who deploys his own form of analogue memory as a bulwark against Alpha 60. Throughout *Alphaville*, we see Caution snapping photographs with his (newly introduced at that time in 1965) Instamatic camera. Though his "cover" in Alphaville is as a journalist for the fictional *Figaro-Pravda*, for which the camera is his only prop and disguise, Caution takes pictures in a most un-newsworthy fashion, often when there is no real action going on at all, as if recording a series of mnemonic prompts or cues that might become necessary should his own memory falter in the face of Alpha 60's controls. And it is exactly Caution's "tendency to dwell in the past," as Alpha 60 explains, that makes him potentially "useful" to the machine.

All of which raises the spectre of another work from the 1960s that haunts *whiteonwhite* as much as it does *Alphaville*, and one that broaches more directly the question of time, as figured in film and photograph alike. For the protagonist of Chris Marker's *La Jetée*, 1962, like Lemmy Caution, exhibits a "tendency to dwell in the past," so much so that it is a single traumatic image from the man's childhood which makes it possible for him to be sent back in time without losing his mind, as so many had prior to him. Though

for Marker, "love," the love that his hero finds for the woman he meets in his past but seems always to have known, does not promise freedom as it does for Lemmy and Natasha; it is, rather, the very engine of the film's temporal determinism. The protagonist's love, driven by the familiarity of the beloved's face from some childhood memory, sends him, against orders and at risk to his own life, to rendez-vous with the "image" of "a woman's face" on the observation deck of Orly airport, where he will be shot and killed by one of his minders (also returned from the future), but in front of his childhood self, who witnesses the scene, thereby setting (or resetting) the story in motion (yet again).

Similar to *whiteonwhite*, what Marker constructs in *La Jetée* is a temporal trap from which there is no escape. The particular formal achievement of the film is the way it constructs this trap solely out of photographs that have interrupted, or "stopped," time altogether, while also combining—with the voice-over narration (which is *whiteonwhite*'s primary "narrative" agency too)—to produce a "movie" in which there is no illusion of movement at all. But what the still photograph captures, what is in some sense the very condition of possibility for Marker's story at all, is that characteristic of all photographs, which is that they tend to exceed what their takers set out to capture in them. Marker's film creates a direct circuit between what John Berger describes as the still photograph's "weak intentionality," which Walter Benn Michaels has redescribed as the gap between "what one does and what is done" (between snapping a photo and seeing what shows up, for example), and the "narrative" that issues from it, exactly as the audience's attention is drawn, in the opening shot of the Orly pier, from the woman standing at the end of the pier (the protagonist's love interest) to, in the closing shot of the Orly pier, the man standing at the left of the same scene (the protagonist's killer).⁴ The narrative drive of *La Jetée* is exactly this "suspense," figured in the weak intentionality of every photograph, even as films such as *La Jetée*, or *Wavelength* for that matter, construct such temporal suspense as their very subject.

And if Alpha 60 is at once part of Godard's narrative and the analogue of filmic temporality itself—"the substance," Alpha 60 explains to Caution, "of which I am made"—then, in accordance with both *noir* convention and *Alphaville*'s own self-referential logic, Lemmy and Natasha escape only with the film's end, when the celluloid runs out, the lights come on and the audience returns to its real-time life. The question to which the Serendipity Machine is an answer, then, is how to get Alpha 60 outside the film and into the world, how to expand its "substance" to the point that "suspense" becomes a universal condition. Not just the suspension that lasts from the opening credits to the appearance of *fin* as some parallel time, but suspension as such.

The way in which *whiteonwhite* performs this feat is, perhaps with an unconscious nod to *Wavelength*, by making it transparent to its viewers. Every screening of *whiteonwhite* is attended by a "console output," which shows the algorithm at work "searching" for "tags" and then "matching" them, "finding" them, "trying" them and then "choosing" the "clips" we see and how long we will see them. The name for all of this, of course,

4. On still photographs as "weak in intentionality," see John Berger and Jean Mohr, *Another Way of Telling* (New York: Pantheon, 1982); and on the interpretation of this weak intentionality as productive of the narrative "suspense" between "what one does and what is done," see Walter Benn Michaels, *The Gold Standard and the Logic of Naturalism* (Los Angeles: The University of California Press, 1987), p. 237, n.23.

is “editing,” and it is in such activities that one usually locates the “author function” of the work, regardless of whether the film is narrative or not. For in whatever way the cinematic image appears to us, we, as the audience, are in a position to ask, Why has it been given to us in this way and not another? To ask “Why?,” in other words, is to ask after a reason. In classical narrative film, such reasons are provided by the story itself, a story for which a writer or director—some author—is ultimately responsible. But even in less narrative films, such as Snow’s, or even more radically non-narrative films, such as, for example, Warhol’s eight-hour recording of the Empire State Building (*Empire*, 1964), someone stands “behind” the work, so to speak, even if it is in the execution of that most essential of edits: the mere action of turning the camera on and off.

The same cannot be said of *whiteonwhite*, for as much as Eve Sussman, or Jeff Wood, or Jeff Garneau (the Serendipity Machine’s programmer) can be said to stand behind the work and to have “authored” it, they are incapable of offering any other reason for why we see what we see than simply to point to the console output playing parallel to the screen as if in some mute gesture of “because.” What stands behind *whiteonwhite* is code. And as much as we may want to see in the desolate landscapes of the central-Asian steppe and the bleak urbanscapes of Aktau/City-A the uneven development and wild-west-style resource extraction that just is the continued and present-day primitive form of capitalist accumulation, it’s the fact that there is only code standing behind the work which holds the deep significance of why Sussman has called *whiteonwhite* a “portrait of capitalism.”

In a recent polemic directed against new currents of continental philosophical thinking, Alexander Galloway asks why it is that, in much of this thinking, there is a “coincidence between the structure of [its] ontological systems and the structure of the most highly evolved technologies of post-Fordist capitalism?”⁵ Galloway demonstrates that there is a homology between philosophical concepts central to the work of figures such as Alain Badiou and concepts that are equally central to “object-oriented” software languages, such as Java, C and its derivatives, such as C++. These languages “inhabit an important niche in today’s global industrial infrastructure”, so much so that most of the “highly capitalized companies on the planet” are “reliant” on them, “many of the richest individuals” made their money from them and “almost every aspect of industry” has been “restructured to accommodate” them. Object-oriented computer languages are, in short, the “tools *par excellence* of the contemporary post-industrial infrastructure”.

Need it even be mentioned here that the Serendipity Machine is programmed in C?

What we have to contend with then is how *whiteonwhite*, by virtue of Sussman’s full commitment to the role that the algorithm plays in the work’s constitution and literal self-definition, cannot but offer up a negative answer to the question that directs Galloway’s polemic: “*What should we do so that our understanding of the world does not purely and simply coincide with the spirit of capitalism?*”⁶ (emphasis his own). In its embrace of the algorithm, *whiteonwhite* fully accepts that “guilt of art” which implicates it

5. Alexander R. Galloway, “The Poverty of Philosophy: Realism and Post-Fordism,” *Critical Inquiry* 39 (Winter 2013), p. 347-352.

6. *Ibid.* p. 352.

7. The “guilt of art” is how Fredric Jameson describes Theodor Adorno and Max Horkheimer’s position, detailed in the “Culture Industry” chapter of their *Dialectic of Enlightenment* (1944), that art’s autonomy cannot be won but by its consumption becoming a bourgeois luxury. See Jameson’s *Late Marxism: Adorno, or the Persistence of the Dialectic* (London: Verso, 1990), p. 149.

8. Since I first saw an “alpha” version of the work screened in the spring of 2010 at Momenta Art, Brooklyn, New York, many more clips, sound tracks, and voice-overs have been added to *whiteonwhite*’s database, rendering subsequent viewings potentially even more complex and differentiated, though not necessarily so.

and identifies it with not just the contemporary mode of production but an entire historical trajectory of abstraction—the mathematization of the world—as the engine of equivalence that drives the evolution of modernity from its pre- through to its “post-Fordist” stages.⁷ What *whiteonwhite* declares is that our current understanding of the world must always coincide in some part with that spirit of capitalism, insofar as that understanding cannot escape the dialectical Scylla of negation and Charybdis of affirmation that even Malevich’s aesthetic project could not steer around but nevertheless served to locate on the map.

And yet *whiteonwhite*’s commitment to the algorithm’s engine of equivalence and so its acceptance of this attendant “guilt” does not then amount to a life-or death-sentence, either its or our own. The work holds out for a possible acquittal, even a reversal, in what I would call its “promise of narrative.”

Sussman’s work, though intended at the outset as a feature-length narrative film, ended up submitting to the logic of the algorithm, just as we, its viewers, must as well. But *whiteonwhite* can be called neither narrative nor non-narrative in the way we most often use these conventional labels. The most we can say is that the “semblance” of a narrative unfolds while we are watching, and that this has as much to do with the way the Serendipity Machine has been programmed to “organize” the work’s raw materials according to their metadata as it does with what that raw material is to begin with and with the way we work to piece it together in our own minds and memory.

That work must forever remain incomplete because only the rudiments of its story are ever made available to us, even as the availability and amount of its raw materials increase.⁸ Hence the reason why language begins to fail even our own descriptions of the work’s “narrative” status, for which only unsatisfying qualifiers such as “kind of” or “almost” are nearly always invoked. As we know, this lack of so-called “closure” is structural rather than merely another move within the work’s narrative logic (“lack of closure” itself having become a well-established trope in any number of film and television entertainments). As such, it “suspends” us before the real possibility of experiencing something *serendipitous*, something determined by nothing other than the exercise of chance, even while remaining a wholly determined and self-conscious representation, while never relinquishing to “real life,” no matter how circumscribed, the work’s autonomous status—one would like to say its “achievement”—as art.

And to venture one final expansion of this thought, what such a promise amounts to is the staging of an encounter in which we take ourselves to be responsible, not for what we see, nor for exactly what it means, but rather, simply, to the work. Call it a kind of coming to self-consciousness, but one that is achieved not through some radical reduction of content (à la minimalism), nor by some “laying bare” of the work’s device (à la formalism), which would simply hold a mirror up to our experience. Instead, *whiteonwhite*’s promise suspends us in that moment of anticipation in which we must choose to commit ourselves to the work’s—which is to say the Other’s—challenge: its own self-authorizing potential as meaningful, and so our own potential as subjects.

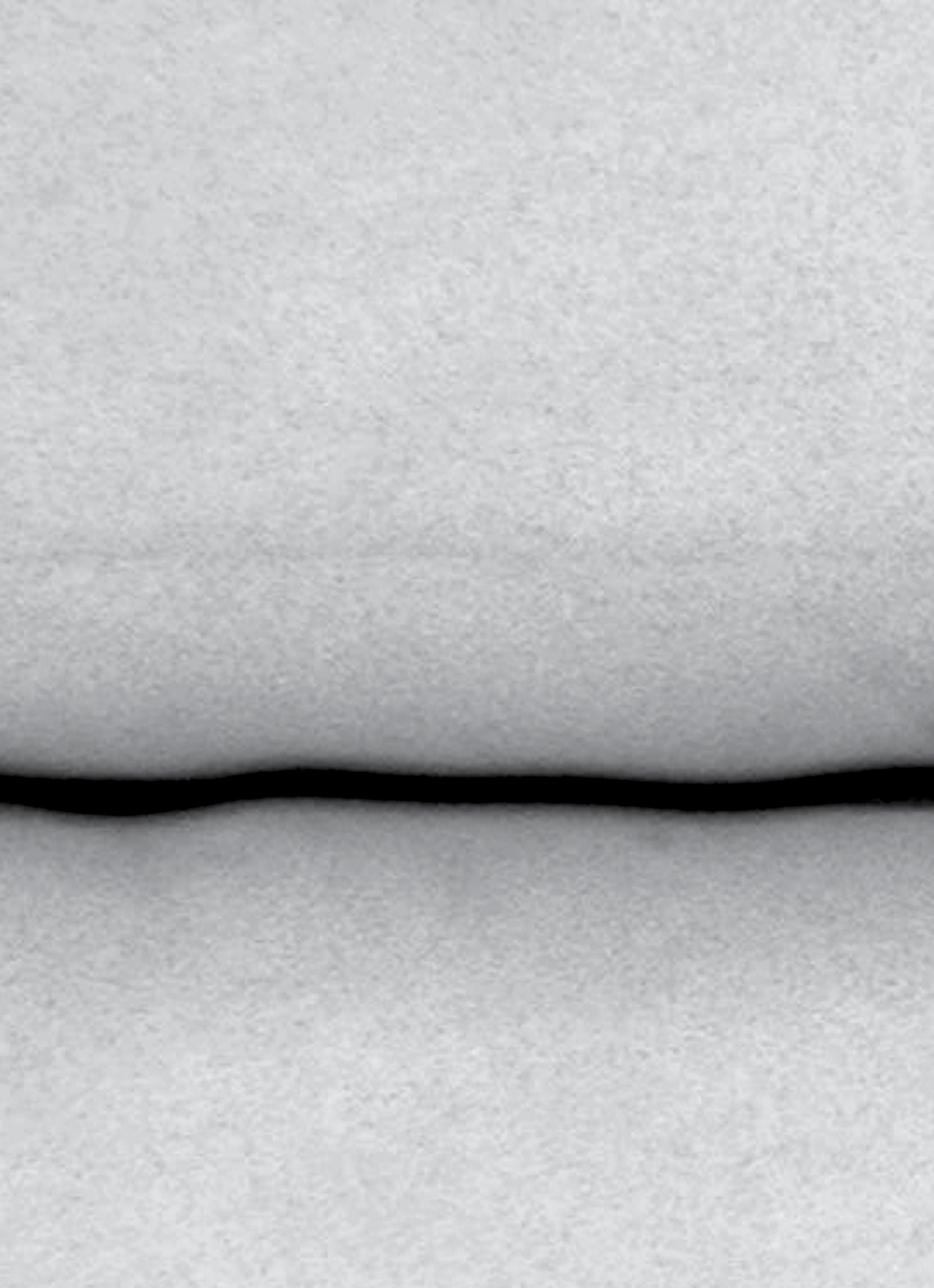
27

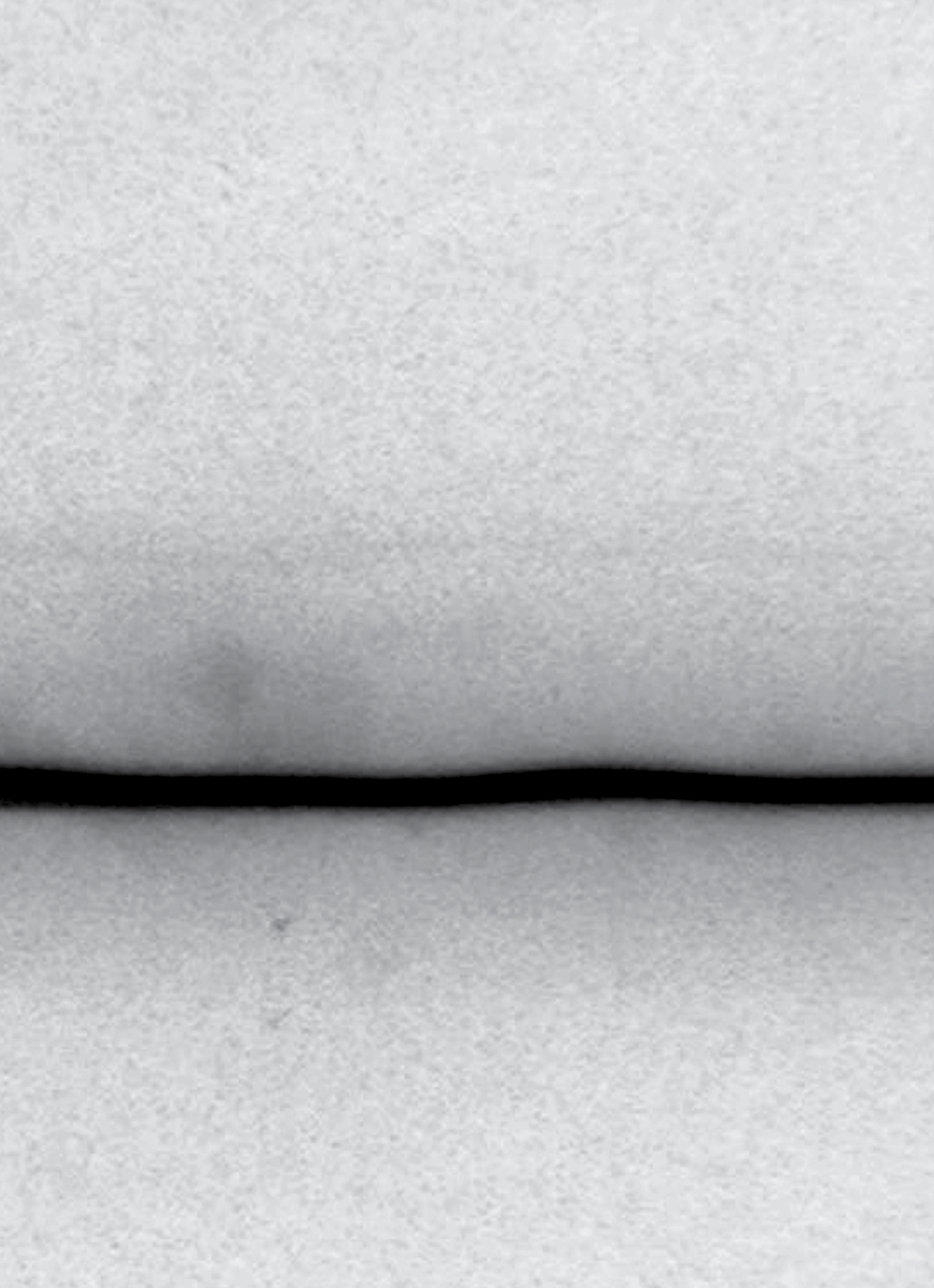
Eve Sussman · Rufus Corporation · Simon Lee

whiteonwhite: algorithmicnoir

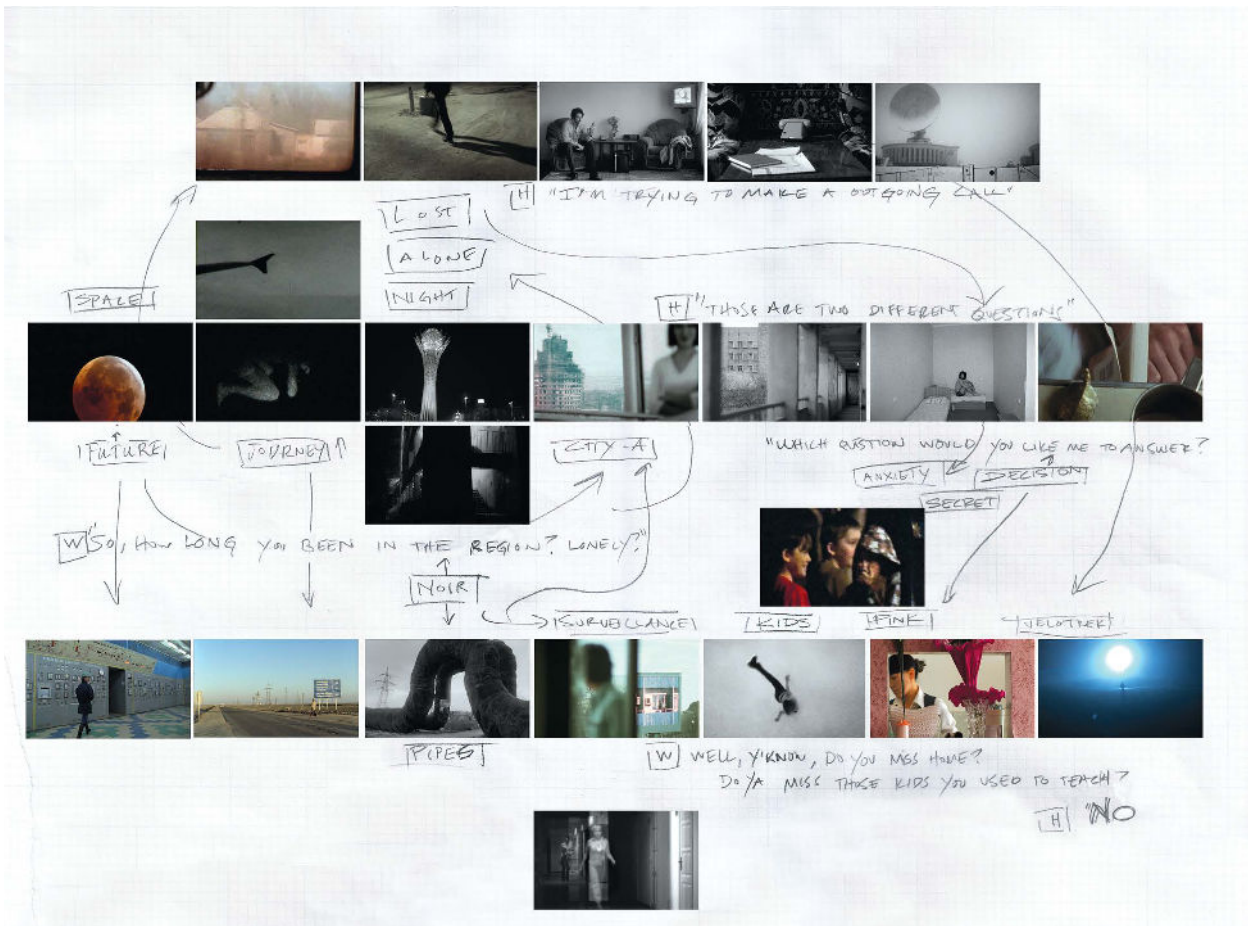
```
trying tag: reeltoreel  
57 matching videos  
chose match #40: S8-Reel_2a--4-office.mov after 0 rejections  
found match for tag reeltoreel  
set next video to S8-Reel_2a-4-office.mov  
searching for match to video S8-Reel_2a-4-office.mov  
searching for match to tags reeltoreel,hands,holtz,office
```

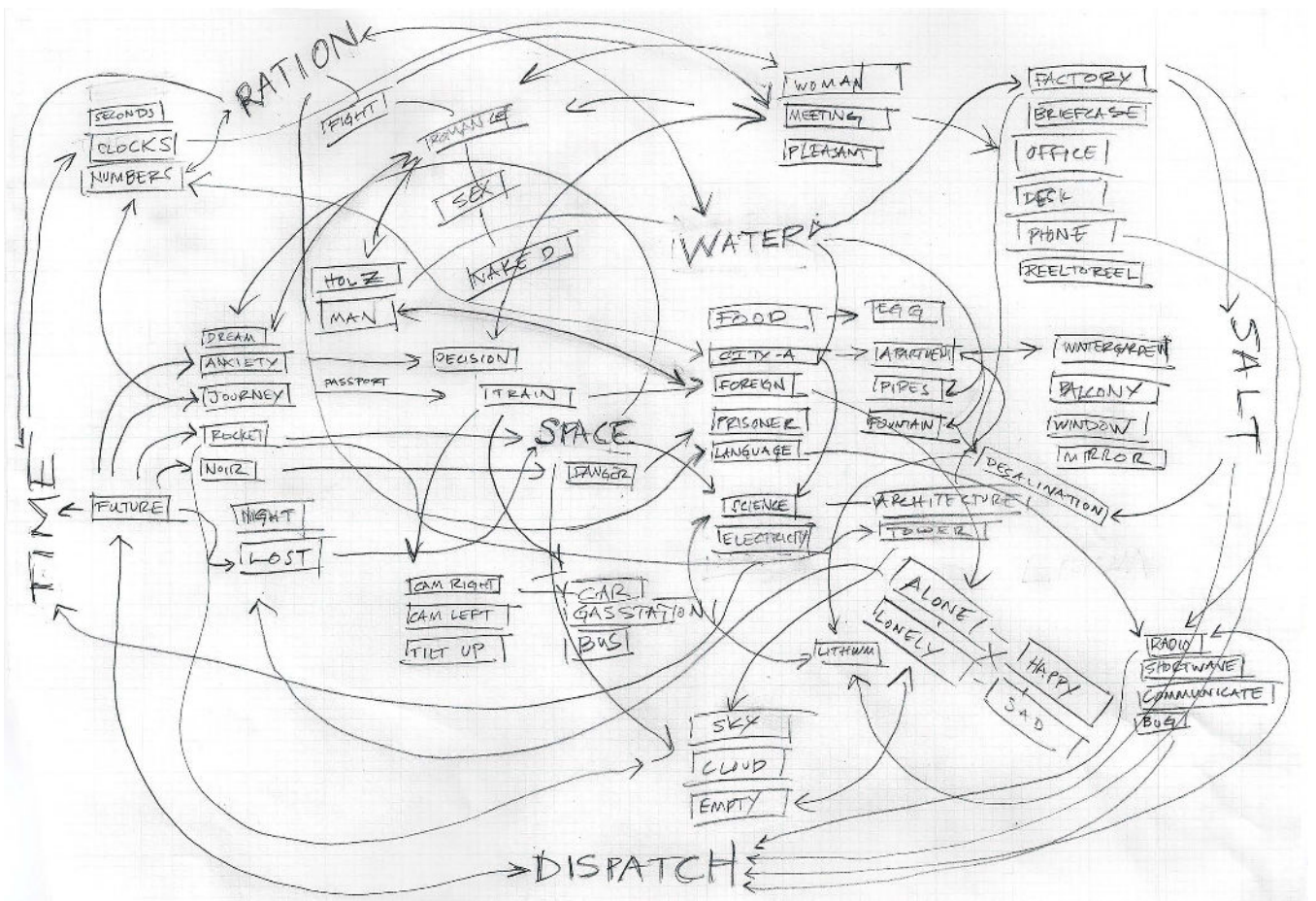
145 matching videos
chose match #17 WOW09-HDV24-320FFICEoliataalkshow.mov after 0 rejections
found match for tag office
set next video to WOW09-HDV24-320FFICEoliataalkshow.mov
searching for match tags dream,park,carousel,sky,clouds,
trying tag: dream
237 matching videos
chose match # 103: WOW-MARCH09-HDV38-21-5 after 0 rejections
found match for tag dream
set next video to WOW-MARCH09-HDV38-21-5
finished voiceover, setting new delay
trying tag: apocalypse
69 matching videos
chose match #1: Dubai tower-6 after 0 rejections
found match for tag apocalypse
set next video to Dubai tower-6
searching for match tags birds
trying tag: birds
chose match #59: Tape_002-1.mov--oilfield5-
found match for tag birds
searching for match tags pipes,static,walkers,weather
trying tag: pipes
61 matching videos
chose match #46: WOW_September08-HDV33-24 after 2 rejections
found match for tag pipes
set next video to WOW_September08-HDV33-24
searching for match to tags tower,night,future,noir,night,past,lost
trying tag: night
289 matching videos
found match for tag night
set next video to Tape_004.mov-62
searching for match to tags writing
trying tag: writing
44 matching videos
chose match #22: WOW-March08-HDV02-26-3 after 0 rejections
found match for tag future
set next video to WOW-March08-HDV02-26-3
searching for match to tags pink
trying tag: pink
171 matching videos
chose match #59: WOWFILM-04-09-DVCPProHD-16-38 after 0 rejections
found match for tag pink
set next video to WOWFILM-04-09-DVCPProHD-16-38
searching for match to tags struggle
trying tag: struggle
26 matching videos
chose match #14: S8-Reel_30-1-wrestlin.mov after 0 rejections
found match for tag struggle
set next video to S8-Reel_30-1-wrestlin.mov











ANASONIC

4

00

11

4

AM











ЖК "ТРИУМФА

ГРАНДИОЗИ



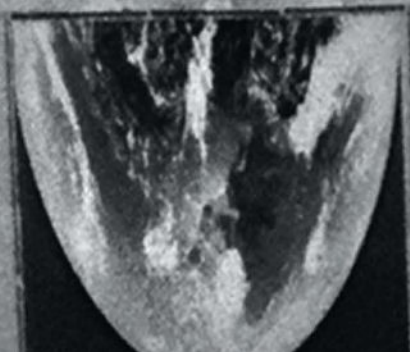




37



38



39

TAKO

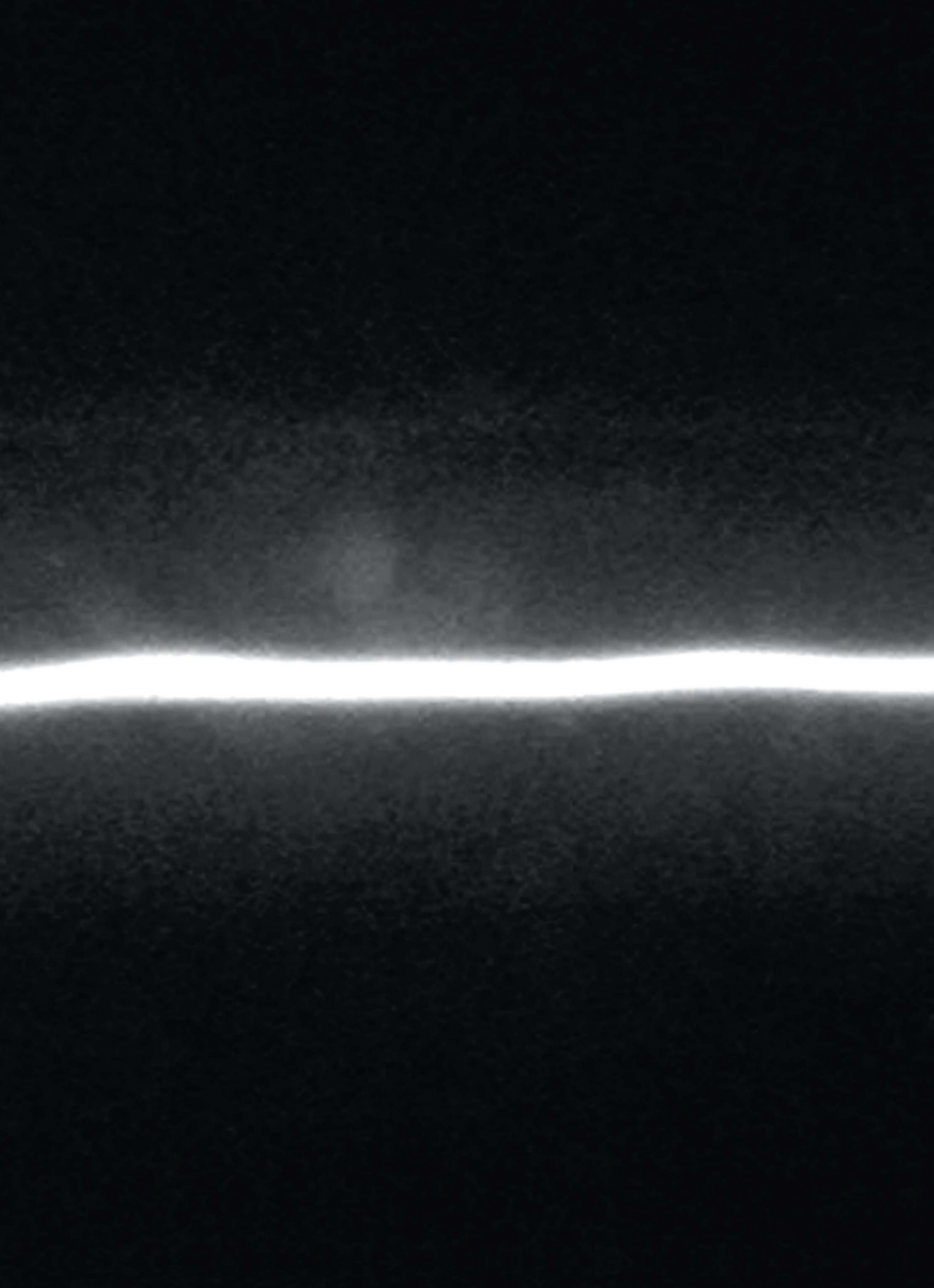


ΣΟΦΟΝ











Monuments de feu



Est-ce peuplé? Est-ce isolé? À travers les lignes et les formes, dans la poussière et les couleurs. Sous le souffle des choses. Devant les mornes silhouettes édifiées qui surplombent de leur muette arithmétique les lueurs tremblotantes de la plaine.

Quand je suis rentré, je suis resté des jours entiers enveloppé dans mes couvertures, la cervelle à peu près vide ; seuls les échos sonores et quelques mots épars, incohérents, erraient – un composé chimique balbutiant, incertain. Seul. J'avais maintenant tout le temps du monde et tout le vrai café dont je pouvais avoir envie, mais pas la moindre idée de ce que j'allais faire de moi. L'endroit où je suis né n'existe plus. Ce monde-là est fini. Enfin, c'est vrai et ce n'est pas vrai. Mais là-bas, c'était vrai.

Debout, camarades, libérez-vous de la tyrannie des objets !

En 1915, deux ans avant la Révolution, le célèbre peintre russe Kazimir Malevitch cessa brusquement de peindre des choses. Fort des accents aphoristiques de son *Manifeste suprématisiste*, Malevitch enjoignait les artistes occidentaux d'en finir avec la représentation – littéralement : que l'on cesse de reproduire des choses réelles ou de vouloir peindre la réalité même, de quelque façon qu'on veuille bien se la représenter. La peinture avait déjà accompli tout ce qu'il lui était possible d'accomplir, estimait-il. En outre, la photographie et le cinéma alors à ses débuts reflétaient beaucoup mieux cette réalité. Il devenait donc urgent de s'atteler à l'émergence d'une iconographie transcendantale : la forme comme signifiant immédiat d'une vérité spirituelle sans distance,

sans diversion, loin des limites physiques que l'entremise du réel impose. Tout cela, il l'exprima en peignant un carré noir sur un fond blanc - œuvre qui, bien entendu, pouvait contenir toute la réalité.

En suspendant son *Carré noir sur fond blanc* à l'angle privilégié du salon de l'*Exposition des derniers futuristes 0.10* à Saint-Petersbourg - le «bel angle» où les icônes sont traditionnellement posées dans les maisons orthodoxes -, Malevitch opéra un véritable renversement sémiotique, une révolution dans l'organisation des perceptions et de l'identité. L'artiste savait très bien que l'identité collective se construit au travers de tout un circuit de médiations activées par la propa-



gande ou un système de symboles aux résonances communes. En se désenchaînant lui-même de tout système symbolique historique, il nous mettait du coup en garde contre de futures fausses icônes. Le sentier de la représentation ne pouvait aboutir - une fois combiné à l'explosion de la production matérielle, de la fétichisation et de la mise en écran de tout - qu'au simulacre, au double substitutif: la télé-réalité. Son manifeste était brillant, fou et invraisemblable, mais étrangement annonciateur de la réalité virtuelle comme forme finale d'esthétique. Abhorrant cette prospective autant que l'idée d'un vide sidéral, il choisit de se tourner vers l'espace. Cependant, toute tentative de représenter la non-représentation ne peut qu'aboutir à un double cul-de-sac: les images ont beau être fausses ou fictives, sans elles il est impossible de codifier quelque perception consensuelle que ce soit. Cette position devint donc culturellement intenable. En s'échouant ainsi sur la plage du non-sens de la non-représentation, Malevitch ne pouvait être plus prophétique. Toutefois, avant d'échouer (de s'échouer), il peignit son *Carré noir* et le suspendit entre Terre et Lune: objet de camouflage réfléchissant, miroir opaque se jouant de nos projections et des pensées qui s'y rattachent. «Je suis l'ambassadeur de l'espace», déclarait-il, inspiré entre autres par le caractère abstrait des photographies aériennes. Puis promptement, il se mit à peindre des portraits radicalement figuratifs, comme tout bon cosmonaute revenu de l'espace en un seul morceau.

En 1968, dans le film *2001: l'Odyssée de l'espace*, Stanley Kubrick et Arthur C. Clark réinventaient le *Carré noir*

en quatre dimensions et le plantaient sur la Lune. Ce Monolithe (ou Anomalie magnétique Tycho) était la solution de Kubrick et Clark à la difficulté d'imaginer l'inimaginable. Retraçant chaque macro-phase du développement humain, de l'aube de la découverte de l'outil à l'exploration des confins galactiques, le Monolithe catalyse le saut évolutif qu'effectue l'astronaute Dave d'homme à surhomme. Le Monolithe, objet réfléchissant opaque, tire de la conscience de Dave les projections de sa mémoire collective de même que ses aspirations les plus transcendantes (psychédéliques). Un esprit démultiplié par l'imagination. Absorbé par les possibilités illimitées de son propre cerveau, qui lui revient réfléchi par le néant du Monolithe, Dave le cosmonaute est transfiguré : enfant étoile, zygote cosmique, pensée comme germe de vie, Terre cellule, conscience, omniscience, espace-temps en lui-même et proto-hologramme enveloppant, se projetant à l'infini dans son propre cinéma intérieur, ultime iridescence lui tenant lieu de totalité.

Le carré noir monolithique est le tableau noir imaginaire sur lequel nous projetons tout l'existant que nous imaginons : un plein écran à l'infini – métaphore de la métaphore.

Impressionnant et intimidant, sinon parfait. Mais au Monolithe, je préfère *Sputnik 1*. L'histoire de l'humanité bascule avec *Sputnik* : premier satellite artificiel à être lancé en orbite, cette balise déco de signalisation orbitale passa trois longs mois à faire le tour de la terre avant de flamber comme une comète en chutant vers la Californie. La fusée de lancement *R-7* qui transportait *Sputnik* – dont le nom signifie autant «compagnon de voyage» que «satellite» – avait été initialement prévue pour transporter des ogives nucléaires. La forme de *Sputnik*, d'une terrifiante solitude primitive, était sublime. Une boule d'argent d'à peu près la taille d'un ballon de basket-ball d'où poussent quatre mèches punk-rock arachnéennes fuselées vers l'arrière, dans le sens du vent. Une vision si élégante qu'elle dut paraître vivante, presque sensible, en filant en orbite pour nous communiquer quelque chose du seul fait d'être là. Arrachez leur carapace aux contemporains lourdauds de *Sputnik* et vous ne trouverez qu'amoncellement de batteries d'automobile, d'appareillages gyroscopiques et de tubes de verre sous vide. Mais *Sputnik* demeure, en sa peau, un joyau étincelant. Comme quelque chose qu'un corbeau voudrait intercepter au vol et rapporter au nid.

En pensant à la torture lancinante que l'on doit éprouver dans la dérivité sans effort de l'espace, il devient possible d'imaginer le contraire du Carré noir réfléchissant et absorbant tout de Malevitch. En nous annihilant nous-mêmes – et en nous détachant des éléments les plus fondamentaux de la vie : la gravité, la pression atmosphérique, le besoin endémique d'oxygène et d'azote – nous pouvons arriver à la vision la plus iconique, sidérante et représentationnelle qui soit : la Terre. À la fois si réelle et abstraite, pulvérisant nos demi-dieux guerriers et notre épouvantable histoire biblique, soudain muette et infantile. Sans quitter la terre, Malevitch put soutenir la vue de l'espace un bref instant et atteindre à la vision suprême, par l'anéantissement de toute perception. Maintenant que nous sommes en orbite, voir devient vivre,

et nos regards illuminent tout ce que nous avons détruit. La métaphore se résorbe, et nous voilà seuls avec le monde.

Ω

La presqu'île d'Apchéron, en Azerbaïdjan, s'avance dans la mer Caspienne comme saillie une griffe de loup. En plein après-midi, alors que nous poussons jusqu'aux environs nord de Bakou, la population se dissipe et les hordes du trafic, engluées dans leur nuage brun, se dispersent et s'égrènent en longues files dans la poussière tandis que se révèle à nous la route, comme un long boa de plumes. La ville se défait à vue



d'œil sans pourtant s'effacer. Des blocs d'habitation s'étendent de chaque côté de la rue, à la merci d'une poussière brûlante. Les appartements se succèdent sans fin par vagues sur les collines nues prêtes à flamber et à s'évaporer. Ni désert ni steppe, cette terre qui abritait autrefois quelque autre paysage a été rasée pour faire place à un gigantesque lotissement s'étendant à perte de vue. Cela doit être un véritable cloaque de boue quand il pleut. Des meutes de chiens mouillés dévalent des rues sans nom, même pas cartographiées. Dédale encerclant les collines cancérigènes. Montagnes d'océanographie fossilisée. Couches de coquillages d'époques crustacées, royaumes entiers de mollusques pulvérisés, désintégrés dans l'air. Nous inhalons un océan préhistorique à même la poussière du taxi, et balayons jusque dans les hauteurs les sédiments du sol à la gueule ouverte. Un immense cratère s'ouvrant devant nous. Une lumière éthérée filtre, comme pressée à travers une gaze. Je m'efforce de la percer, des milles durant. Le territoire est une momie; strates de diesel épais aux pigments étranglés. La route descend vers un cul de basse-fosse, un lac de pure nocivité. Des tours de forage crèvent le flanc des collines aussi loin que le regard puisse porter. Des pompes autonomes actionnent leurs bras mécaniques. Entre des urnes et des dômes d'acier, un écheveau de câbles et de fils électriques répand ses lignes partout en une conspiration de conductivité prométhéenne. Le paysage est si avili, si défiguré par le smog et les vapeurs qu'il est difficile de concevoir ce qui se passe ici. Des chemins de terre sinueux s'entrelacent à des routes pavées. Des voies ferrées rouillent.

Des conteneurs et des citernes métalliques gondolent. On devine de l'activité au loin, miasmes de camions rugissants, clameurs d'armatures qui retentissent, constant martèlement nous fêlant les oreilles. La terre hurle. Pourtant, quelque chose ici rappelle à une autre échelle les trains électriques de l'enfance, ou les dioramas.

Il n'y a pas de ciel. Que des édifices, plantés là, au gré des circonstances, dans un état incertain. Sont-ils en voie de construction ou de démolition? Sont-ils habités ou abandonnés, voués au logement ou à l'industrie; destinés à la famille, aux compagnies, à l'État ou à quelque autre institution anarchique? Vision déroutante et sinistre. Des enfants,



pieds nus et sans chemise, roulent à bicyclette le long des lignes de gaz et des brûleurs, suivis par des chèvres et des moutons. Le panorama est si consternant que cela défie mon entendement. J'ai l'impression d'assister à ma propre autopsie et de voir ce qui n'est pas fait pour être vu. Captivant, entêtant, obsédant. Faust, mis en scène par Herzog. Nuées d'oiseaux noirs en vastes tournoisements opératiques. Merles, étourneaux et pies, corneilles eurasiennes, corbeaux freux et de jais, traquant sans relâche les anfractuosités, éclaboussant l'espace de leur vol d'encre. Innombrables brassées d'ailes et de plumes charbonneuses comme des tampons d'ouate tachés traçant de leurs lignes un réseau de trajectoires au code visuel indéchiffrable, et confondant l'esprit par un rébus démoniaque de gribouillages inextricables. Par milliers, ils tressautent comme des sauterelles, rebondissent sur les pustules ferriques du sol, tourmentés et étourdis de fièvre comme si la terre elle-même souffrait, affolée. Enfin et jusqu'à l'infini, la décharge d'ordures à la fois la plus étrange et la plus courante que j'ai vue: des sacs de plastique. Des millions de sacs de plastique recouvrent le sol par masses régulières et aléatoires, donnant l'impression d'avoir été apportés là par quelque grand souffle symphonique. Toutes les couleurs y sont, mais le blanc translucide domine. Le vent les a charriés de tous les coins du monde, soulevés des derniers kiosques et magasins de la terre, plongés et précipités jusque dans cette cuve. Comme tout ce qui gravite. Aussi loin que je puis voir, je vois des sacs de plastique. À couper le souffle. Je suis mortifié, profondément affligé, ahuri jusqu'à la transe. En me réfugiant un instant

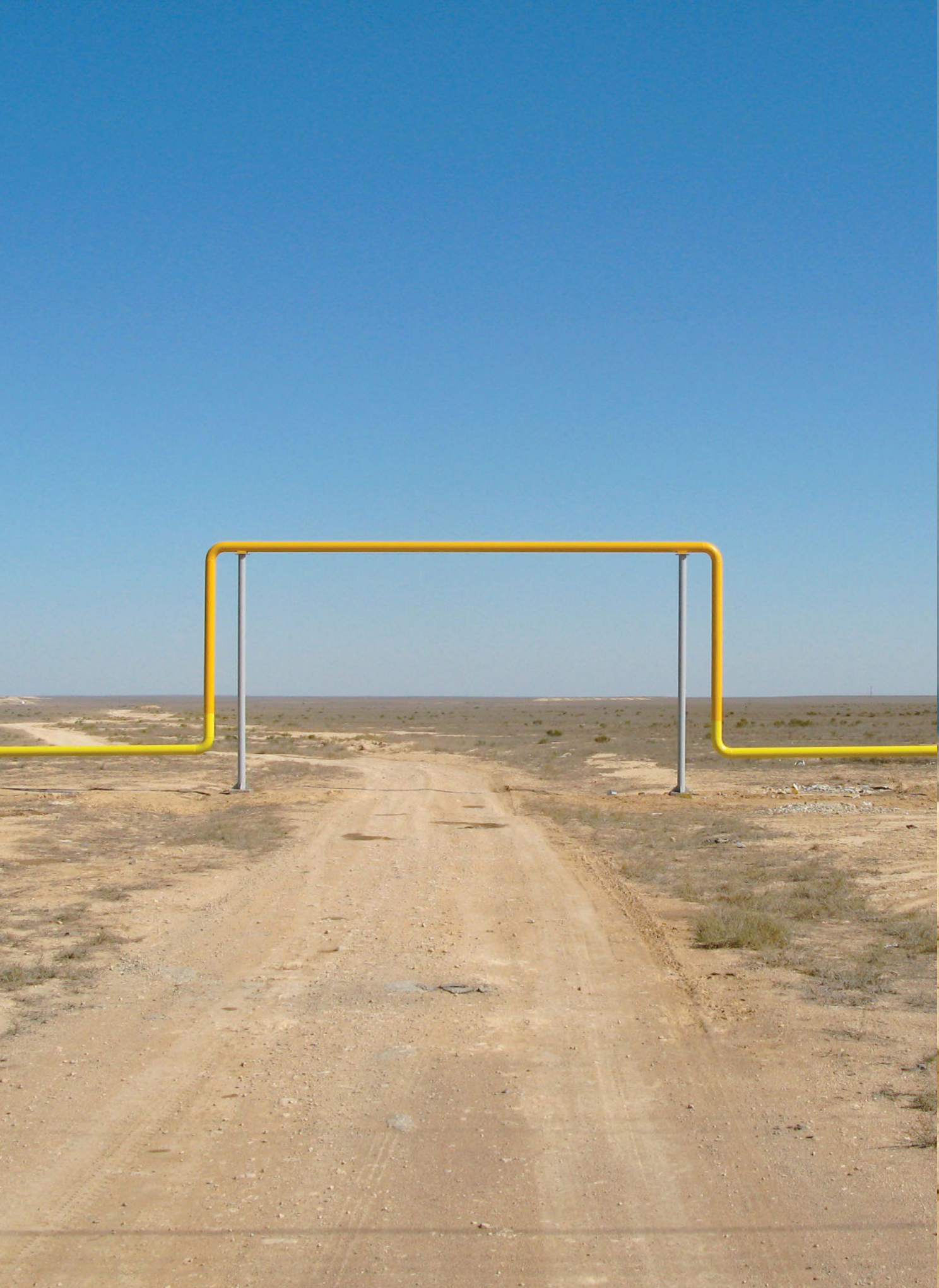
dans l'abstraction, je repense à *Sputnik*, au Monolithe, au Carré noir. Et je reconsidère tout. Le sac de plastique est sans doute l'icône la plus poignante et dévastatrice de l'ingéniosité humaine. Mais le paysage est plus pesant qu'une métaphore et l'air lesté de plomb est plus lourd que la tristesse, plus aigu que la mélancolie, plus étroitement incisif. Un regard inhumain sur l'inhumanité d'une vivisection. Il me vient à l'esprit que tout ce que l'on considère comme apocalyptique ou post-apocalyptique n'est que le soulèvement du voile qui cachait à nos yeux nos propres infrastructures et les ressources qu'elles avalent, en quantité à la mesure de l'ensemble de nos activités.

Marchant parmi les sacs et les merles, avec mes lunettes protectrices et mes gants, vêtu de couches hivernales de toiles et de lainages, mes bottes s'enfoncent dans un magma de tourbe. Flaques de résines acryliques et acides aux cernes d'huile iridescents, telles des taches de vernis coagulé dans le grain du bois. Monceaux de plastiques entortillés dans la vase. Masse indistincte de fibre compactée, gélatine de matières organiques en putréfaction, restes de nourriture, amoncellements de débris. Une glaire citronnée obstrue ma gorge. Un semblable mucus suinte d'un mur de brique écroulé, substance argileuse souple et colorée comme de la pâte à modeler. D'autres flaques émaillées par la température et les minéraux, miasmes de soufre, soupe d'organismes en mutation. Soudain, un mammifère. Derrière un amas de carton trempé et flétri, un chien sans oreilles se dresse sur ses pattes de devant et s'immobilise. Je fouille mes poches, déniche quelques craquelins : il pousse une lamentation pénétrante, *ne t'approche pas de moi*. Je le contourne et pose les craquelins sur une pierre, puis je m'étouffe à m'en tirer les larmes des yeux. Une sensation monte depuis le sol bouillant qui alerte mon système nerveux comme un grand récif sensible, haletant, malade, et se répand jusqu'au bout de mes doigts. Un brouillard cru, cancérigène, s'insinue mollement dans mes sinus et se vrille à mes molaires. Je vacille. Quelque chose remue lentement. La monnaie s'oxyde dans mes poches. Ma colonne vertébrale se tord, se cabre, se recroqueville. Une odeur douceâtre d'opium consommé.

Ω

Si l'on détache du paysage tous les signes familiers, est-ce qu'une nouvelle identité émergera de la stricte géométrie du territoire désormais étranger? Tuyaux courant le long de la route, toujours des tuyaux le long de la route, longeant le gaspillage amer, les tours d'habitation et le lourd tribut payé par le bétail. Au bout de la route, à côté des tuyaux, des pierres tombales. Un cimetière au pied de tours fumantes. Derrière, au-delà d'un voile de brume, la ville : Omega. Voilà que nous avons traversé le bout du monde et le monde se poursuit. Se survit à lui-même. Au cœur de cette fin de tout surgissent des figures d'empathie et d'interdépendance. Nous sommes encore et toujours d'ici. Je rêve que je vois la ville nouvelle. Je rêve que tout est beau. Je poursuis ma route en direction de City-A.

(Traduction de Gilbert Turp)





Monuments of Fire



Is it among men? Or is it remote? In the lines and shapes, in the dust and colours. In the things blowing. In the blunt, illegible forms erected like crude arithmetic against the shimmering play.

When I returned, I spent days inside, wrapped in blankets, with very little in my brain; chemicals that don't know what they are yet, just sounds and some words that are not in any proper order. Alone. With all the time and real coffee that I could want, and no idea what to do with myself. The place that I am from is gone. That world is over. This is both true and not true. But out there, it was true.

Arise, comrades, and free yourselves from the tyranny of objects!

In 1915, two years before the Revolution, the renowned Russian painter Kasimir Malevich abruptly stopped painting things. Armed with the aphoristic certainty of his *Suprematist Manifesto*, Malevich demanded that Western art be finished with representation literally, cease to render real things, reality or any way in which we imagine reality to be. Painting, he deduced, had already done everything that was possible for it to do. Furthermore, photography and the emerging cinema could do reality better. Artists of all media must now with great emergency render form as transcendental iconography: form as a direct signifier of spiritual truth without distance or diversion and without the physical bounds of reality as a mediator. This expressed itself as a black square painted on a white canvas. And reality depended on it.

By hanging his *Black Square* in the upper corner of the salon at the *Last Futurist Exhibition 0.10* in St. Petersburg-the

“beautiful corner” where icons are displayed in traditional Orthodox households—Malevich was initiating a semiotic coup, a revolution in the organization of perception and identity. Malevich knew well that collective identity is curated through a circuit of mediation by propaganda or a fabricated system of resonating symbols. By unchaining himself from historic symbol-systems, he was also warning against the false icons of the future. The path of representation would in the end lead only to the simulacrum, the doppelganger... and, combined with an explosion in material production, the fetishization and the soap-operafication of everything: Reality TV. His manifesto was brilliant and insane and impossible, but somehow correct—that



the end form of aesthetics would be the virtual reality. He found this prospect as abhorrent as the vacuum of Space itself, and so he chose Space. But the duality of attempting to represent non-representation is a double bind: all icons are false, or fictional, and yet without them the codification of consensual perception is impossible and cannot be culturally maintained. In failing to maintain the impossible vacuum of non-representation on Earth, Malevich could not have been more prophetic. But before he failed, he painted the *Black Square* and hung it between the Earth and the Moon as a chameleonic reflecting device, an opaque mirror perpetually shifting according to our projections of what we think anything is. Inspired in part by the abstract feeling of aerial photography, he declared, “I am the Ambassador of Space.” Then he promptly went back to painting radical figurative portraiture like any good cosmonaut who makes it out alive.

In 1968, in the film *2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick and Arthur C. Clark reinvented the *Black Square* in four dimensions and planted it on the Moon. The *Monolith* (or *Tycho Magnetic Anomaly*) was Kubrick and Clark’s solution to the problem of imagining the unimaginable. Sparking each macro-stage of human development from the dawn of tool usage to our arrival at the outer reaches of the galaxy, the *Monolith* catalyzes astronaut Dave’s evolutionary leap from man to super-man. Again, as an opaque reflecting device, the *Monolith* summons from Dave’s consciousness projections of both collective memory and his most transcendent (psychedelic) aspirations. Mind as imagination. Absorbed in the unlimited possibility of his own

mind, reflected by the nothingness of the Monolith, Dave becomes Cosmonaut transfigured: Star Child, cosmic zygote, idea-as-life-seed, Earth-as-cell, consciousness, omniscience, time-space itself and the enfolding proto-hologram projected within his own cinematic interior as everything. The monolithic black square is the imagined blackboard upon which we project our imagining of the existence of everything: the infinitely full screen—a metaphor for metaphor.

The Monolith is impressive and forbidding, if not perfect. But I prefer *Sputnik 1*. Human history turns on *Sputnik*: the first artificial satellite to be launched into orbit, a deco orbital signal beacon that spent three lonely



months circling the Earth and then burned up like a comet as it descended toward California. The R-7 launch vehicle that carried it had previously been intended to deliver nuclear warheads, while *Sputnik* alternately means “travelling companion” or “satellite”. A loneliness terrifying and pristine, its form was sublime. A silver ball about the size of a basketball with four spidery punk-rock spindles extending backward at wind-blown angles. A design vision so elegant it must have seemed alive, almost sentient, hurtling through orbit, communicating *something* just by being there. Peel back the exoskeletons of *Sputnik*’s hulking contemporaries and you will find piles of car batteries, gyroscopic apparatuses and glass vacuum tubes. But *Sputnik*, in its skin, was a glistening jewel. Like something a crow might intercept and drag back to its nest.

It is possible, reflecting on the torture that one must endure in the effortlessness of space, to imagine an inverse of Malevich’s all-reflecting and annihilating *Black Square*. That is, by annihilating ourselves, and our attachments to the most fundamental elements of life: gravity, atmospheric pressure, endemic supply of oxygen and nitrogen... we may attain the most iconic, aerial and representational vision possible: the Earth, real and abstract—slaying all our warring demigods, our horrendous biblical history, mute and infantile. Earthbound, for a brief time, Malevich sought the view, the supreme vista, by annihilating perception. In flight now, the view itself is life, illuminating everything we have destroyed. The metaphor evaporates, leaving us with the world.

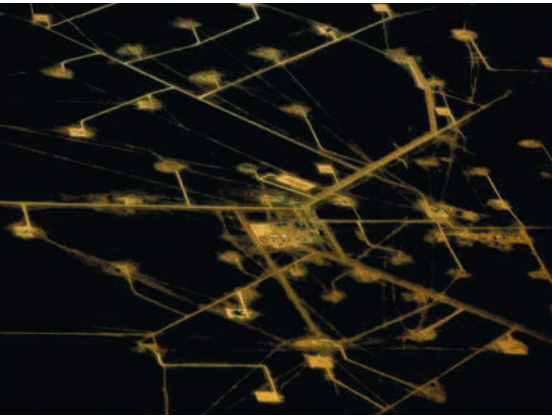
The Absheron Peninsula of Azerbaijan juts into the Caspian Sea like a wolf's claw. The people in full afternoon dissipating as we push on through the northern outskirts of Baku and the hordes of traffic in brown clouds cleaving off and paring down to single lines in the dust, the road opening to a long, pluming ribbon. The city changing perceptibly but not quite dissolving. Block housing spreading out on either side of the road. The houses go on forever in waves over the barren hills of incendiary dust, as if they might spontaneously combust and vaporize. Neither desert



nor steppe, but one vast construction site on the land—once some other landscape now razed and embanked with house after house, block upon block. And it must be one big mudfuck when it rains. Wet dogs roaming wildly down streets, map-less and without name. Rounding over the carcinogenic hills. Mountains of oceanography fossilized. Seashells piled in crustacean epochs, entire molluscan kingdoms crumbling and disintegrating into the air. We are inhaling a prehistoric ocean in the dust of the taxi and sweeping over the top of a rise, a gaping maw in the earth. A great crater yawning out in front of us. Ethereal light as though forced through a gauze. I squint to see into it, for miles. The land is like a mummy. Thick diesel strata in choking pigments. The road following down into the bottoms. A noxious lake. Oil derricks pocking the hillsides for as far as the eye can see. Autonomic pumps cycling their mechanical arms. Steel urns and domes, latticeworks of wires and cables, lines leading everywhere in some great conspiracy of Promethean conductivity. The landscape is so scraped and seared, so churned with smog and vapour that it is difficult to imagine exactly what is happening here. Winding and crisscrossed roads, paved and earthen, railroad stubs rusted. Buckled containers and tankers. Activity in the distance, a miasma of trucks rumbling, thundering rigs melding into a total sonic din, constant and droning like a tinnitus of the ears. The earth is howling. Yet the scale across the terran expanse appears as a child's train set, or a diorama.

There is no sky. Oddly positioned buildings, wherever they need be, in confusing states. Are they being built or demolished? Are they inhabited or abandoned, for living or

industry; family, company, state or some other anarchic institution? The effect is disorienting and sinister. Children, barefoot and shirtless, riding bicycles along the gas lines, and the gas fires with goats and sheep. So overwhelming is the panorama that it wholly defies my comprehension, like opening up oneself for vivisection and seeing what was not meant to be seen. It is rapturous. Herzog's *Faust*. Swarms of blackbirds in vast operatic whorls. Blackbirds, starlings and magpies, two-toned Eurasian crows, rooks and ravens black as pitch, hounding the ground, splattering the open like ink. Innumerable black, feathered wings, like stained cotton swabs inscribing a thicket of lines and trajectories of indecipherable visual



code, as if attempting to reformat the mind in a demonic confusion of illegible scrawling. Thousands upon thousands of them like locusts blighting, alighting on the ferric branchless acne, tormented and stirred to feverish agitation as if the earth itself were pained and maddened. And the strangest, most specific littering of trash I have ever seen, as far as the eye can see: plastic bags. Millions of plastic bags blanketing the land at random and even intervals, as if placed there by all symphonic forces. Every colour, but mostly translucent white plastic bags. Having blown from every last kiosk and corner store on earth, from every corner of the planet, drifted, sunk and eddied, and found their basin here. All like things gravitating. As far as I can see, I see plastic bags. It is spectacular. I am mortified, and deeply saddened, and ecstatic with bewilderment. And taking brief refuge in abstraction, I remember *Sputnik*, the *Monolith* and the *Black Square*... and reconsider. Perhaps the plastic bag is the most sweeping and poignant icon of human achievement. But the landscape is heavier than metaphor and the air is leaden, something other than sadness, sharper than melancholy, and shallower, looking inhuman into the inhuman of that vivisection. It occurs to me that much of what we now recognize as apocalyptic or post-apocalyptic is merely the pulling back of the veil that hides from us our own infrastructure and the resources it requires, on a scale commensurate with our global endeavour.

Walking among the bags and the blackbirds, covered still in my layers of winter canvas and wool, goggles and gloves, my boots sink into the sphagnum of gunk. Acidic, acrylic

pools resinous with oily iridescent orbits, like varnished wood grain. Miscellaneous sheets of plastic spiralling through the muck. Masses of indiscernible collage, fibreboard, gelatins of degrading organic matter, foodstuffs perhaps, body masses of things. A searing lemony drip in the back of my throat. Mucus also oozing from some collapsing brick wall. Bright, moving clay-earth substances like Play-Doh. More pools painted with temperature and minerals like sulphurous heat vents rich with sideshow organisms and mutations. And a mammal. Behind the soaked, wilting cardboard boxes, a dog pulling itself on its forearms and lying still, with no ears. I pull some crackers from my pocket and he wails, a penetrating moan, *stay away from me*. I circle around and stack the crackers on a stone, and I choke, drawing tears at the corners of my eyes. Spreading out from my fingers a sensation draws nerves across the boiling land like some great reef, sentient, throbbing and diseased. Cancerous acrid mist in my sinuses and a dull whine in my molars. I am faltering. A thing moving slowly. The coins in my pocket are oxidizing. Spine twisting. Curling. Curdling. It smells sweetly of burnt opium.

Ω

If all familiar signs are stripped from the land, can a new identity be forged from the sheer geometry of that alien landscape? Pipes running along the road, always pipes along the road, against the bitter waste and the block buildings and the lumbering incidents of livestock. And down the road, along the pipes, tombstones. A cemetery beneath the smoking towers. Behind it, beyond the haze, the city: Omega. Having passed through the end of the world now, the world has not ended. It outlives itself. In the geometry of empathy and interdependence at the end of the world, we are still from here. I have dreamed that I saw the new city. I dreamed everything was beautiful. And I continue along the road toward City-A.





Eve Sussman · Rufus Corporation

Yuri's Office









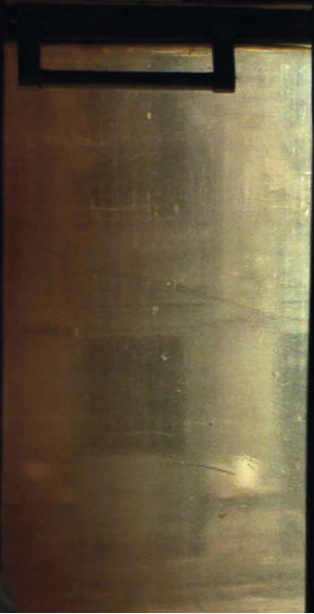
FAT

100

Eve Sussman · Angela Christlieb

How To Tell the Future from the Past v.2







Eve Sussman · Simon Lee

Wintergarden







Eve Sussman · Simon Lee

Balcony







Simon Lee

Where the Future Throws a Shadow over the Land













Bibliographie sélective

EVE SUSSMAN

Née à Londres, en 1961.

Vit et travaille à Brooklyn, New York.

Ce document est disponible sur le site Web de la Médiathèque du Musée d'art contemporain de Montréal (<http://media.macm.org>). Les sources marquées d'un astérisque (*) ont été consultées en ligne, le 12 février 2013.

Site Web

Rufus Corporation

<<http://www.rufuscorporation.com>>

(voir : [Projects/White on White + Blog](#), 1^{er} juill. 2007-27 août 2008)

Projet Web

2010 Sussman, Eve; Rufus Corporation. «whiteonwhite:algorithmic-noir: Six Episodes of an Algorithmic Noir. Programmed by Joshua Noble», *Triple Canopy*, n° 10, 3 déc. 2010. *

Conférences et entrevues avec Eve Sussman

2013 «Bomb Presents Eve Sussman» [enregistrement vidéo], conférence donnée le 29 janv. 2013 dans le cadre des Film/Video Artist Talks du Pratt Institute, *Vimeo*, févr. 2013, 44 min 9 s. *

2012 «21c and the Kentucky School of Art Present an Evening with Artist Eve Sussman» [enregistrement vidéo], *YouTube*, 19 oct. 2012, 45 min (*whiteonwhite*: de 30:17 à 37:46). *

«Eve Sussman: In Conversation with Michelle Grabner» [enregistrement vidéo], entrevue menée le 20 sept. 2012 dans le cadre de *Dialogues*, un événement organisé par Expo/Chicago, en collab. avec la School of the Art Institute of Chicago, *YouTube*, 8 nov. 2012, 1 h 7 min 15 s (*whiteonwhite*: de 6:35 à 25:44+). *

Mallouk, Elyse. «We Are, I Am, You Are: Interview with Eve Sussman», *Art Practical*, 29 mars 2012. *

Snider, Suzanne. «White on Noir: Suzanne Snider Interviews Eve Sussman», *Guernica*, 1^{er} févr. 2012. *

Wigon, Zachary. «This Is Where You Work: Eve Sussman», *Filmmaker Magazine*, 24 juill. 2012. *

Zaman, Fariyah. «Lady Vengeance: Interview with Sundance Filmmaker Eve Sussman», *Filmmaker Magazine*, 27 janv. 2012. *

2011 «Eve Sussman's Algorithmic Noir» [enregistrement audio] / interview avec Kurt Andersen; réal. John DeLore et David Krasnow, *Studio 360*, 16 déc. 2011, 10 min 1 s. *

«Eve Sussman and Jeff Wood on "whiteonwhite:algorithmicnoir"» [enregistrement audio] / interview de Leonard Lopate, *WNYC.org*, 13 oct. 2011, 15 min 43 s (*whiteonwhite*: de 00:26 à 15:43). *

Edwards, Jeff. «Interview with Eve Sussman», *ArtPulse*, vol. 3, n° 1, automne 2011. *

Erkara, Busra. «Eve Sussman Goes Post-Postmodern», *Bullett*, 1^{er} oct. 2011. *

Nathan, Emily. «An Interview with Eve Sussman: Filming the Invisible», *Artnet Magazine*, 14 sept. 2011. *

Yankelevich, Matvei. «Eve Sussman», *Bomb*, n° 117, automne 2011, p. 36-44 (+ p. couv.). *

2010 «Eve Sussman» [enregistrement audio] / interview de Will Corwin, *ArtonAir.org*, The ClockTower Gallery Radio, 4 juin 2011, 39 min 12 s (*whiteonwhite*: de 27:12 à 39:12). *

«Eve Sussman & Jeff Wood, White on White» [enregistrement audio] / interview de Michael Rush, *ArtonAir.org*, The ClockTower Gallery Radio, 31 oct. 2011, 31 min 44 s. *

2009 Simblis, Noah. «Interview: Eve Sussman», *...might be good*, n° 131, 9 oct. 2009. *

Watson, Kate. «Interview with Eve Sussman», *Glasstire*, 10 oct. 2009. *

- 2008 Sussman, Eve; Wood, Jeff; Serpa [Soares], Claudia de. «Eve Sussman: The Imposition of Narrative» [enregistrement audio], *Henry Art Gallery*, 20 nov. 2008, 44 min 24 s (whiteonwhite: de 32:00 à 39:30). *
-
- Commentaires, critiques et analyses
- 2012 Bowen, Peter. «'Til the End of Time», *Filmmaker Magazine*, vol. 20, n° 2, hiver 2012, p. 8-9.
- Cornet, Laurence. «Eve Sussman / Rufus Corporation», *Le Journal de la Photographie*, 8 juin 2012. *
- DeRuvo, James. «Experimental Film Gets Re-Edited After Every Showing», *Doodle*, 22 févr. 2012. *
- Hohle, Philip. «A Computer with a Soul», *Parabolic Media*, 7 févr. 2012. *
- Keane, Erin. «Video Artist Collaborative Plays with Past, Future», *WFPL*, 4 sept. 2012. *
- Margalit, Tamar. «Digital Narrative: Notes on Eve Sussman and the Rufus Corporation's whiteonwhite:algorithmicnoir», *Interventions*, 26 janv. 2012. *
- Morris, Susan. «Roving Cameras: Susan Morris Explores the Role of Architecture in Film at the 2012 Sundance Film Festival», *The Architect's Newspaper*, 27 mars 2012. *
- Murray, Peter. «Computer Algorithm Used to Make Movie for Sundance Film Festival», *Singularity Hub*, 4 févr. 2012. *
- Neil, Jonathan T.D. «Eve Sussman and the Rufus Corporation», *ArtReview*, n° 56, janv./févr. 2012, p. 84-87. *
- Silverman, Jason. «Algorithm-Powered Movie whiteonwhite:algorithmicnoir Computes at Sundance», *Wired*, 30 janv. 2012. *
- Smith, Kathie. «Eve Sussman's Cinematic World Without End», *Walker Art Magazine*, 5 juin 2012. *
- Yager, Jane. «White Noir», *The Paris Review Blog*, 17 avril 2012. *
- 2011 «Eve Sussman/Rufus Corporation: 'whiteonwhite:algorithmicnoir'», *The New York Times*, 21 oct. 2011, p. C26. *
- Allsop, Laura. «Eve Sussman/Rufus Corporation: Haunch of Venison, London», *Art Monthly*, n° 347, juin 2011, p. 31.
- Carson, Andrea. «Control Issues: Eve Sussman at the Toronto International Film Festival», *View on Canadian Art*, 20 sept. 2011; aussi disponible dans *The Huffington Post*, 5 oct. 2011. *
- Crow, Kelly. «A Dystopian Film That Directs Itself», *The Wall Street Journal*, 27 août 2011. *
- Debatty, Régine. «whiteonwhite:algorithmicthriller», *we-make-money-not-art.com*, 5 mai 2011. *
- Erkara, Busra. «Eve Sussman's 'whiteonwhite:algorithmicnoir' Is Death to the Editor», *Bullett*, 19 sept. 2011. *
- Gopnik, Blake. «Daily Pic», *Blake Gopnik on Art*, 20 sept. 2011. *
- Ihler-Meyer, Sarah. «The LOOP Fair 2011», *Art Press*, n° 381, sept. 2011, p. 28.
- Jones, Laura K. «Eve Sussman: New Alphaville», *artnet Magazine*, 12 mai 2011. *
- Larkins, Zoe. «Eve Sussman and the Rufus Corporation», *Artforum*, 8 oct. 2011. *
- Princenthal, Nancy. «Eve Sussman», *Art in America*, vol. 99, n° 11, déc. 2011, p. 128. *
- Redstone, Elias. «London Underground|Urban Narratives», *The New York Times Style Magazine*, 28 avril 2011. *
- Warren, Tamara. «No Church in the Wild», *Life + Times*, 18 oct. 2011. *
- White, Mark. «Eve Sussman and Rufus Corporation whiteonwhite:algorithmicnoir and Other Works from the Project', Haunch of Venison, London, UK», *whitemarkarts: encounters with art*, 3 mai 2011. *
- 2010 «Tuesday Evenings: Eve Sussman's whiteonwhite:algorithmicthriller», *The Modern Blog*, Modern Art Museum of Fort Worth, 21 sept. 2010. *
- Carter, Rebecca. «How Cosmonaut's Wonderfully Strange Office Crash Landed in Fort Worth», *D Magazine*, 6 oct. 2010. *
- Fraser, Marie. «White on White: A Film Noir par Eve Sussman & the Rufus Corporation» [enregistrement vidéo], *Université de la Sorbonne Nouvelle Paris 3*, conférence prononcée le 28 juin 2010 dans le cadre de *Université d'été internationale - Cinéma et art contemporain 3*, 54 min 39 s (whiteonwhite: de 20:10 à 54:39). *
- Garfield, Mette. «Eve Sussman. White on White. A Random Thriller», *Puf-Art.com*, 24 juin 2010. *
- Jalving, Camilla. «White on White. Black on White» / [trad., Helene Heldager], *Eve Sussman: White on White. A random thriller [+ other works from the expedition]*, København, Gallerie Bo Bjerregaard, 2010, p. [16-21]. *
- Lima, Benjamin. «Eve Sussman and Rufus Corporation: Fort Worth Contemporary Arts», *Art Lies*, n° 66, été 2010. *
- Massot, J. «Eve Sussman crea el thriller infinito, que siempre cambia: La artista filmó el fin de la utopía en el Asia Central postcomunista», *La Vanguardia*, 11 mai 2010. *
- Rego, Juan Carlos. «Eve Sussman & Rufus Corporation», *Arte y Parte*, n° 86, avril/mai 2010, p. 109.
- 2009 Johnson, Ken. «Eve Sussman and Rufus Corporation 'White on White: The Pilot (just like being there)'», *The New York Times*, 5 juin 2009. *
- Neil, Jonathan T.D. «Eve Sussman & The Rufus Corporation, Winkleman Gallery, New York», *ArtReview.com*, 22 mai 2009. *
- Shafer, Nathan. «Distributing White on White», *PopTech*, 4 nov. 2009. *
-
- Autre document d'intérêt
- «Eve Sussman: whiteonwhite:algorithmicnoir», *Creative Capital*, c2012. *

Liste des œuvres

Eve Sussman • Rufus Corporation

whiteonwhite:algorithmicnoir,
2009-2011
Installation vidéographique,
programmation unique, écran à codes
Durée indéfinie
Collection de Richard J. Massey,
New York

Productrice/directrice
Eve Sussman

M. Holz
Jeff Wood

Montage
Kevin Messman

Programmation
Jeff Garneau

Direction photographique
Angela Christlieb, Sergei Franklin,
Eve Sussman

Photographie
Simon Lee, Monia Lippi

Direction sonore
Algis Kizys

Directrice de production
Catherine Mahoney

Assistante à la direction
Misha Libman

Fixateur
Vlad Rotmistroff

Direction artistique
Nicolas Locke, Jiannis Savvidis

Coordonnatrices de la production
Misha Libman, Olga Mustach
Assistant à la post-production
McDavid Moore

Acteurs
Sultan Ramazanovich Abdulaev,
Kenen Akurpekov, Maira Bakberdiyeva,
Saniya Balhiyeva, Kenjebek Basharov,
Dina Donenbayeva, Vladimir Dromashko,
Meyrambek Eralin, Marina Fedorenko,
Olga Grislis, Banu Mankeyeva, Ardak
Moldaniyazova, Kuralai Myrzalinova,
Claudia de Serpa Soares, Valeriya
Shondra, Gyul Ziyatova

Voix hors champ
Olga Grislis, Konstantin Kudin,
Alexandra Lerman, Misha Libman,
Valeriya Shondra, Jim White,
Jeff Wood

Conception sonore et musique
Colleen Burke, Algis Kizys,
Volkmar Klien, Matthew Smith,
Lumendog (Bradford Reed, Geoff Gersh,
Adam Kendall, Christof Knoche)

whiteonwhite:algorithmicnoir est
un projet de Creative Capital qui
bénéficie du soutien de la Richard
J. Massey Foundation, de la Sisita
Soldevila Amister Collection, de
Jim Shapiro et Cristin Tierney, et
de la Fundación La Caixa. Un soutien
additionnel est assuré au projet par
CEC ArtsLink, le Trust for Mutual
Understanding, la New York Foundation
for the Arts (NYFA) et Anonymous Was
A Woman. Un merci tout spécial à
Adam Audio.

Eve Sussman • Rufus Corporation

Yuri's Office, 2009
Installation sculpturale
5,5 × 5,5 m

Direction artistique
Nicolas Locke

Scénographie
Tony Pinotti

Décors et accessoires
Bobby Neel Adams, C&R Design and
Build, Brandon Eggers, Matthew
Gribbon, Josh Kolbo, Chandi Lancaster,
John Mercer Moore, McDavid Moore,
Kazuaki Sugi, Rob Swainston

Directrice de production
Catherine Mahoney

Eve Sussman • Rufus Corporation

whiteonwhite notes for the film, 2009
Table de lecture, Polaroid, textes,
dessins, vidéo
365 cm

Eve Sussman • Angela Christlieb

*How To Tell the Future from the
Past v.2*, 2009
Titre alternatif: HTTTTFTPV.2
Projection à trois canaux, HD sur
Blu-ray
29 min 30 s en boucle

Simon Lee

Carousel, de *Where the Future Throws a Shadow over the Land*, 2009
Épreuve numérique couleur
111,7 × 160 cm

Cows, de *Where the Future Throws a Shadow over the Land*, 2009
Épreuve numérique couleur
111,7 × 160 cm

Fence, de *Where the Future Throws a Shadow over the Land*, 2009
Épreuve numérique couleur
111,7 × 160 cm

Orange Factory, de *Where the Future Throws a Shadow over the Land*, 2009
Épreuve numérique couleur
111,7 × 160 cm

Pond, de *Where the Future Throws a Shadow over the Land*, 2009
Épreuve numérique couleur
111,7 × 160 cm

Pylon, de *Where the Future Throws a Shadow over the Land*, 2009
Épreuve numérique couleur
111,7 × 160 cm

Woman in Field, de *Where the Future Throws a Shadow over the Land*, 2009
Épreuve numérique couleur
111,7 × 160 cm

Eve Sussman • Monia Lippi

Jeff in Yuri's Office, 2010
Épreuve numérique couleur
111,7 × 166,4 cm

Lera in Yuri's Office, 2010
Épreuve numérique couleur
111,7 × 166,4 cm

Eve Sussman • Simon Lee

Balcony, 2011
Monobande, HD sur Blu-ray
6 minutes en boucle

Wintergarden, 2011
Vidéo à trois canaux, HD sur Blu-ray
36 minutes en boucle
Collection de Alexandre Taillefer
et Debbie Zakaib, Saint-Lambert, QC

Sauf indication contraire, les œuvres font partie de la collection de l'artiste. Avec l'aimable permission de la Cristin Tierney Gallery, New York.



