





Jon Rafman

Mark Lanctôt

Avec la collaboration de Sandra Rafman

Du 20 juin au 13 septembre 2015

Musée d'art contemporain de Montréal

## Jon Rafman

Cette publication accompagne l'exposition *Jon Rafman* présentée au Musée d'art contemporain de Montréal du 20 juin au 13 septembre 2015.

Commissaire : Mark Lanctôt  
Éditrice déléguée : Chantal Charbonneau  
Biobibliographie : Martine Perreault  
Révision et lecture d'épreuves en français : Olivier Reguin  
Révision et lecture d'épreuves en anglais : Susan Le Pan  
Traduction : Chantal Ringuet, Colette Tougas  
Conception graphique : Feed  
Impression : Croze inc.

Soutient à la production de la publication : Feuer/Messler, New York  
Future Gallery, Berlin  
galerie antoine ertaskiran, Montréal

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, 2015

Dépôt légal  
Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2015  
Bibliothèque et Archives Canada, 2015

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

Lanctôt, Mark, 1974-

Jon Rafman

Catalogue d'une exposition tenue au Musée d'art contemporain de Montréal du 20 juin au 13 septembre 2015. Comprend des références bibliographiques. Texte en français et en anglais.

ISBN 978-2-551-25687-7

1. Rafman, Jon, 1981- - Expositions.
  2. Art - 21e siècle - Expositions.
  3. Art et technologie - Expositions.
- I. Rafman, Sandra.  
II. Musée d'art contemporain de Montréal.  
III. Rafman, Jon, 1981- . Œuvre. Extraits.  
IV. Titre.

N6549.R332A4 2015 709.2  
C2015-940994-2F

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, 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](http://www.macm.org)

Distribution  
ABC Livres d'art Canada/  
Art Books Canada  
[www.abcartbookscanada.com](http://www.abcartbookscanada.com)  
[info@abcartbookscanada.com](mailto:info@abcartbookscanada.com)

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

Couverture  
*You Are Standing in an Open Field (Waterfall)*, 2015  
Impression jet d'encre montée sur Dibond, résine et polystyrène  
152,5 × 228,5 cm  
Collection de l'artiste

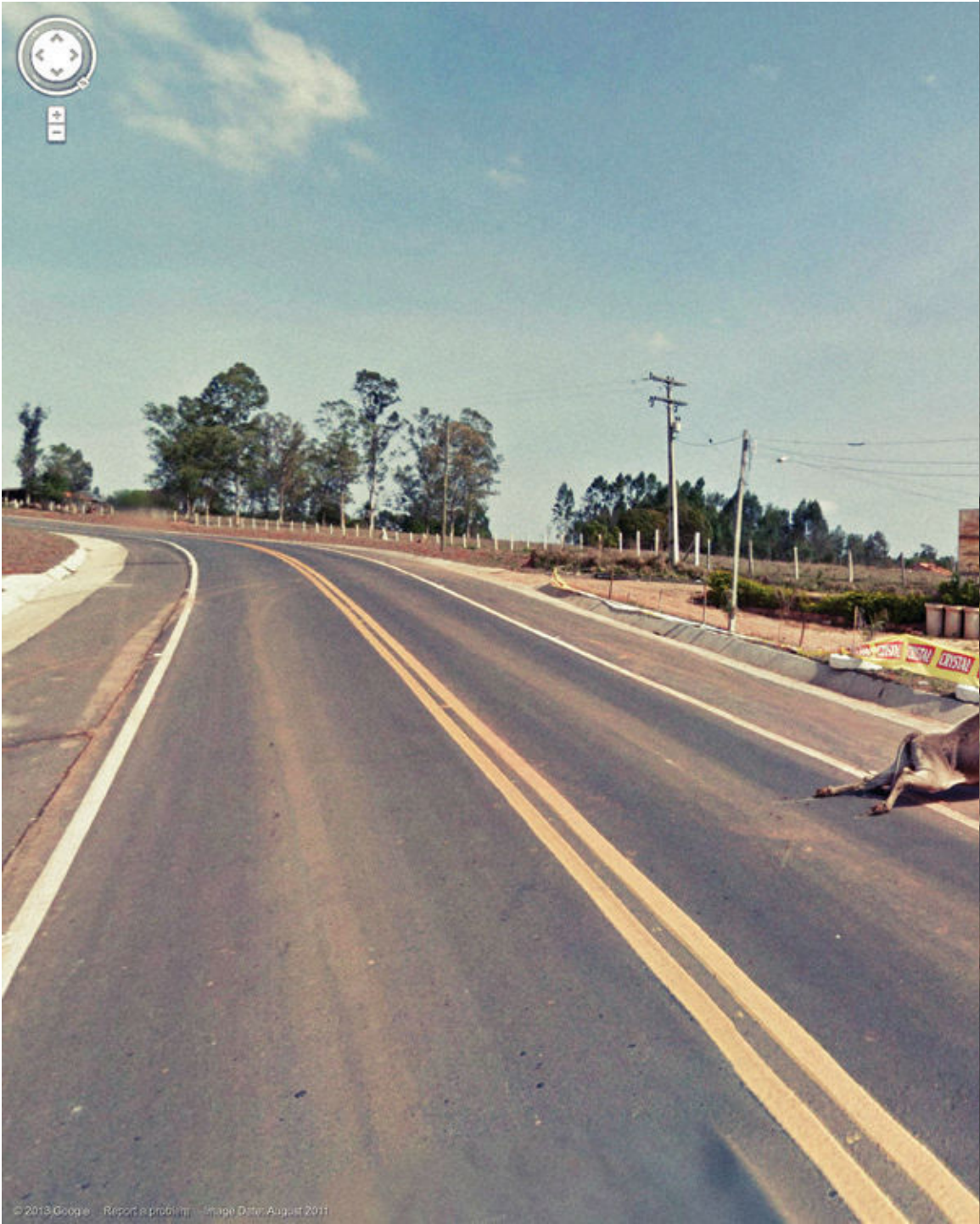
# Table des matières

- 5 Illustrations
- 128 Liste des œuvres exposées
- 130 Avant-propos  
**John Zeppetelli**
- 133 À l'aube d'un âge nouveau, vous êtes debout dans un champ, le regard plongé loin dans le passé, incertain de la direction à prendre  
**Mark Lanctôt**
- 155 L'articulation de la perte dans les mondes virtuels  
**Sandra Rafman**
- 160 Foreword  
**John Zeppetelli**
- 163 At the Dawn of a New Age, You Are Standing in an Open Field, Looking Far into the Past, Unsure of What To Do Next  
**Mark Lanctôt**
- 183 The Reframing of Loss in Virtual Worlds  
**Sandra Rafman**
- 189 Biobibliographie









© 2013 Google. Report a problem. Image Date: August 2011







Febreze  
Air Effects

WINE  
ROND

Aveen

PINK GRAPE  
perrier

DO YOU SUDOKU?  
Look for our other  
Sudoku magazines on sale  
at a newsstand near you!

Totally  
Sudoku

Family  
SUDOKU

ORIGINAL  
SUDOKU

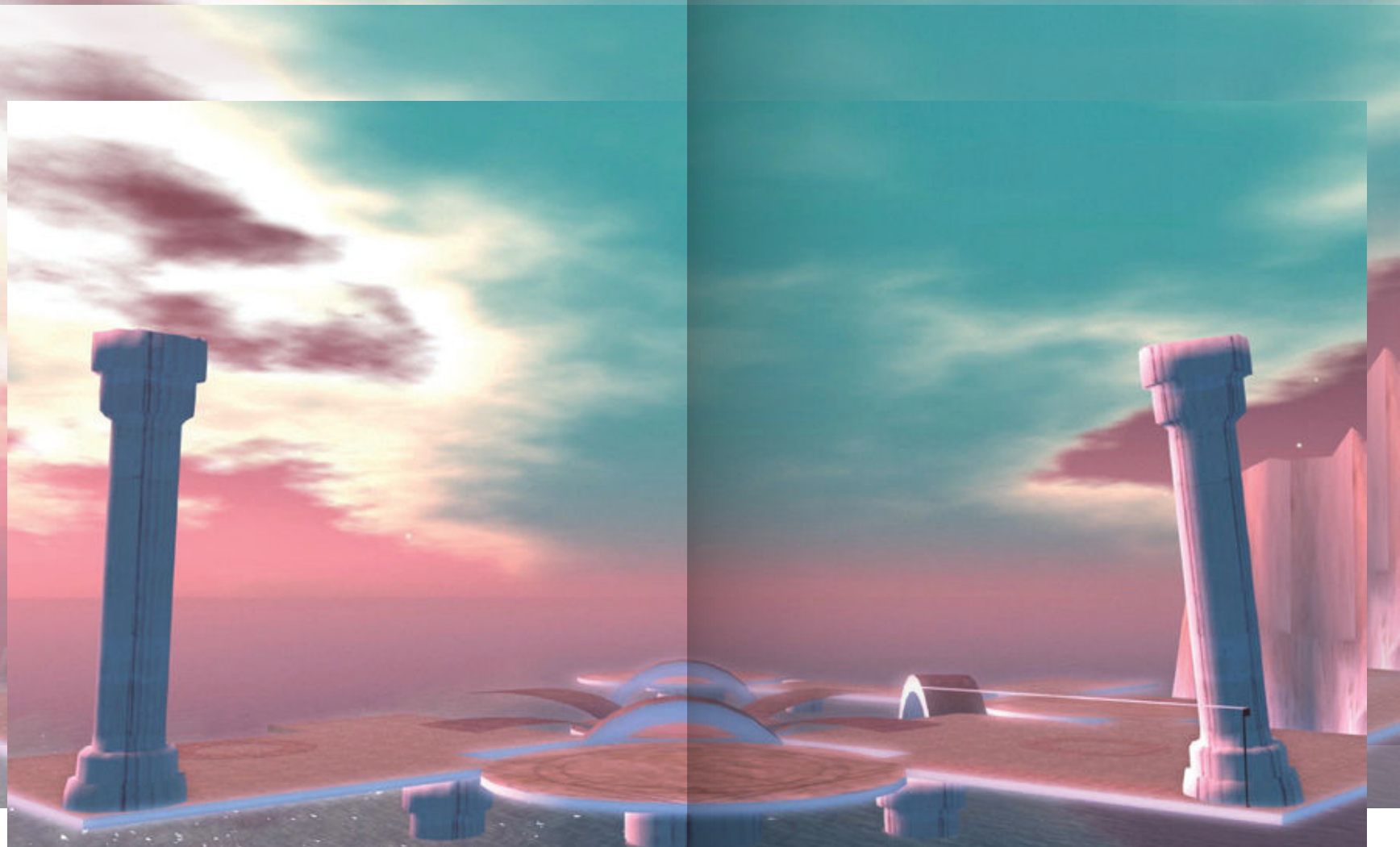
CRAZY FOR  
SUDOKU!

ORIGINAL  
EASY  
SUDOKU

lime  
e-ate

Russell  
NO TORN  
MAGAZINES















# 4chan


[Edit your settings](#)

**/mu/ - Music**  
Text Board: [/music/](#)

 **Goofus spams with viral ads and gets banned.** [\[Advertise on 4chan\]](#)

**Gallant goes to 4chan.org/advertise and buys banners.** 

Posting mode: Reply  
[Return](#) [\[Catalog\]](#) [\[Bottom\]](#) [\[Update\]](#)  Auto [\[328 replies\]](#) [\[31 images\]](#) [\[Page](#)

<b>Name</b>	<input type="text"/>
<b>E-mail</b>	<input type="text"/>
<b>Subject</b>	<input type="text"/> <input type="button" value="Submit"/>
<b>Comment</b>	<input type="text"/>
<b>Verification</b>	<div style="display: flex; align-items: center;"><div style="margin-right: 20px;"><p>has</p><p>fflosea</p></div><div></div></div> <p>Type the text (Required) <a href="#">Privacy &amp; Terms</a></p> <p>4chan Pass users can bypass this CAPTCHA. <a href="#">[Learn More]</a> <a href="#">[Login]</a></p>
<b>File</b>	<input type="button" value="Choose File"/> No file chosen
<b>Password</b>	..... (Password used for deletion)

- Supported file types are: GIF, JPG, PNG
- Maximum file size allowed is 3072 KB.
- Images greater than 250x250 pixels will be thumbnailed.
- Read the [rules](#) and [FAQ](#) before posting.
- [このサイトについて - 翻訳](#)

 **Click for J-List!**  
Anime T-shirts  
iTunes Japan Cards  
Sailor Moon Products

[\[Advertise on 4chan\]](#)

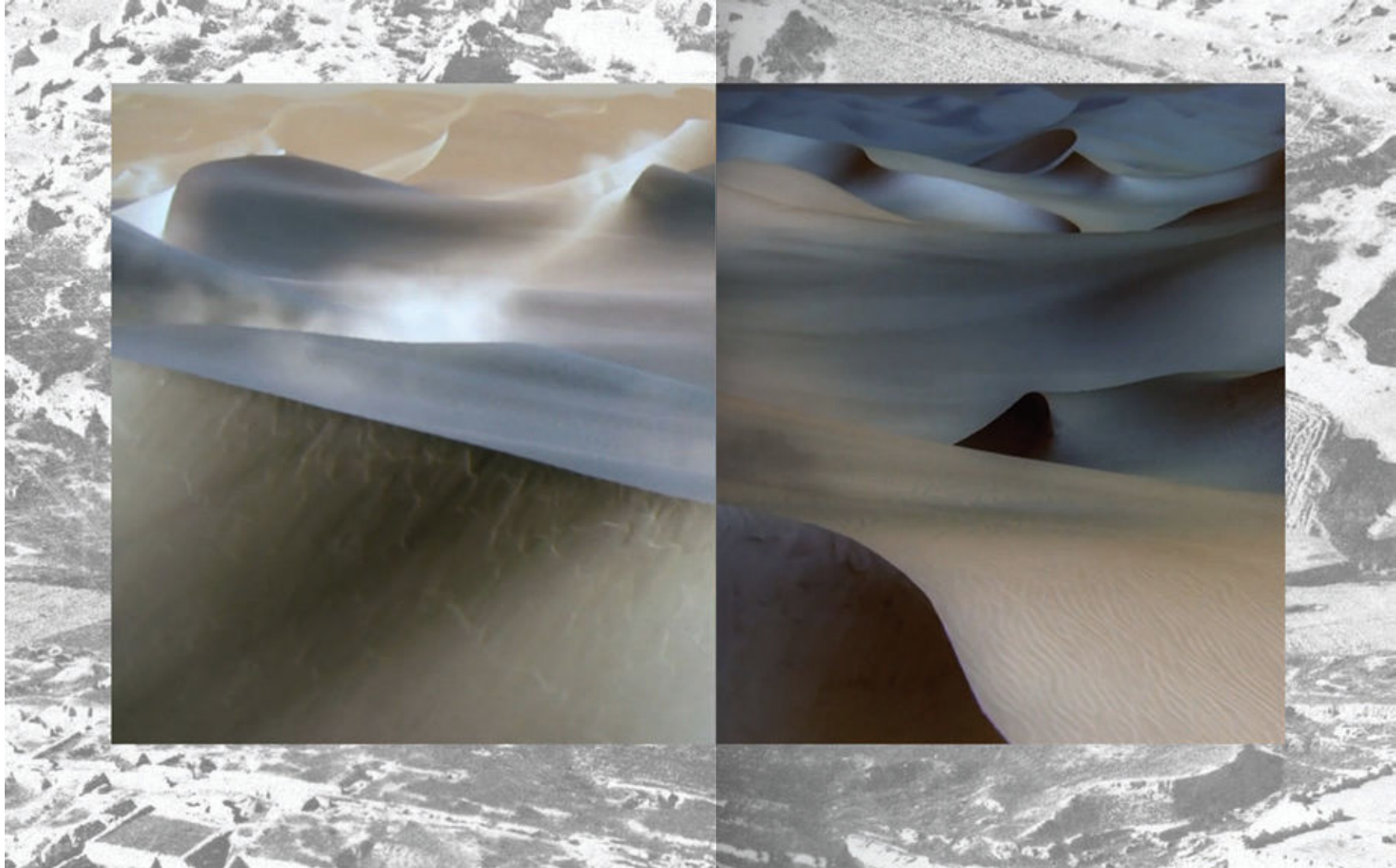
**[Important news post that covers moderation, board culture, and shitposting, as well as a handful of changes.](#)**

THE AGE DEMANDED  
AN IMAGE  
OF ITS ACCELERATED  
GRIMACE,  
SOMETHING FOR THE  
MODERN STAGE,  
NOT, AT ANY RATE, A  
ATTIC GRACE;













AM DOING IT I AM BEING DONE BY THE IT DOING IT I AM DOING IT THE IT ! AM DOING  
BODY AIMLESSLY WALKING THROUGH LIKE WATER COLOR HOLOGRAM

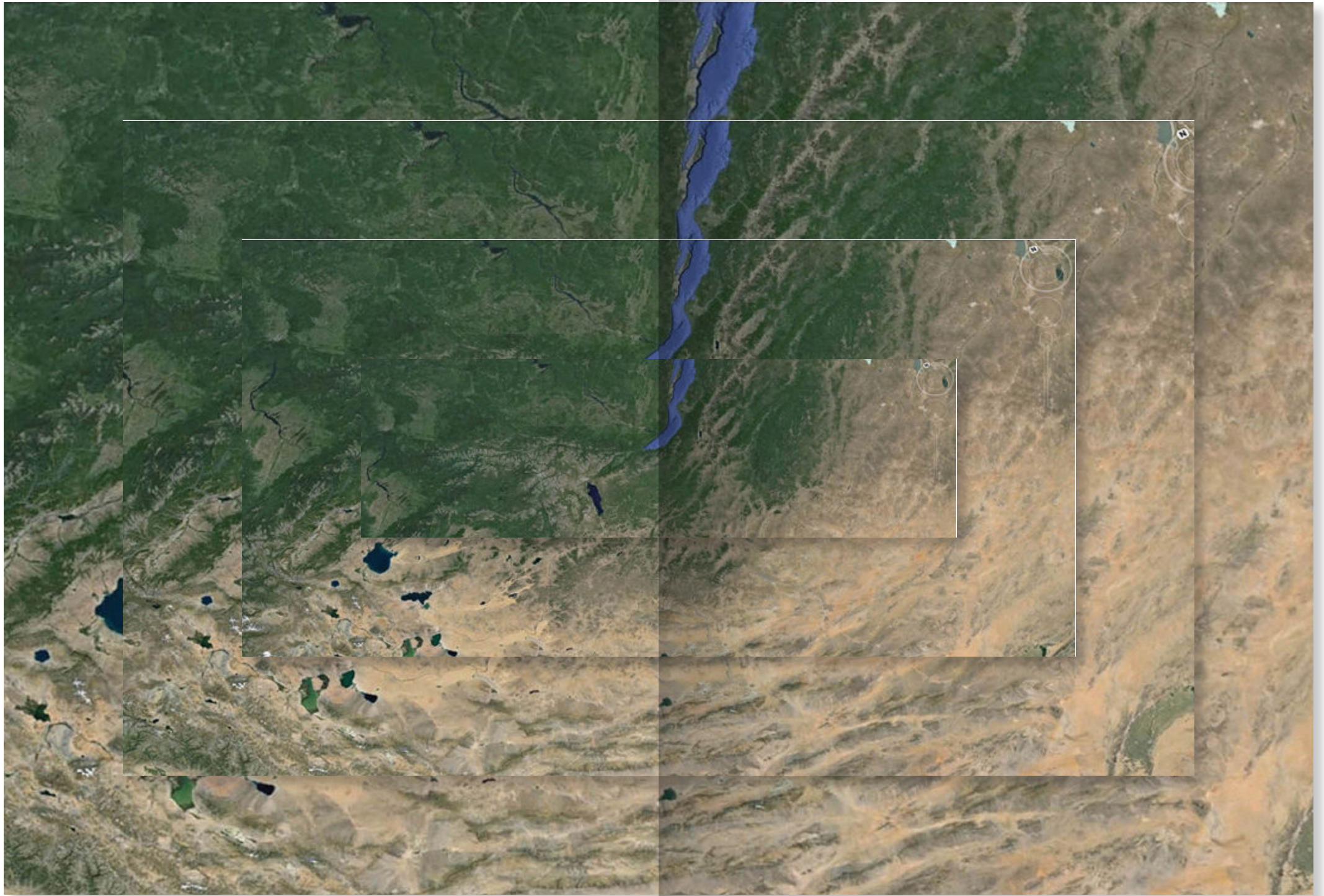
BODY AIMLESSLY WALKING THROUGH LIKE WATER COLOR HOLOGRAM

AM DOING IT I AM BEING DONE BY THE IT DOING IT I AM DOING IT THE IT ! AM DOING

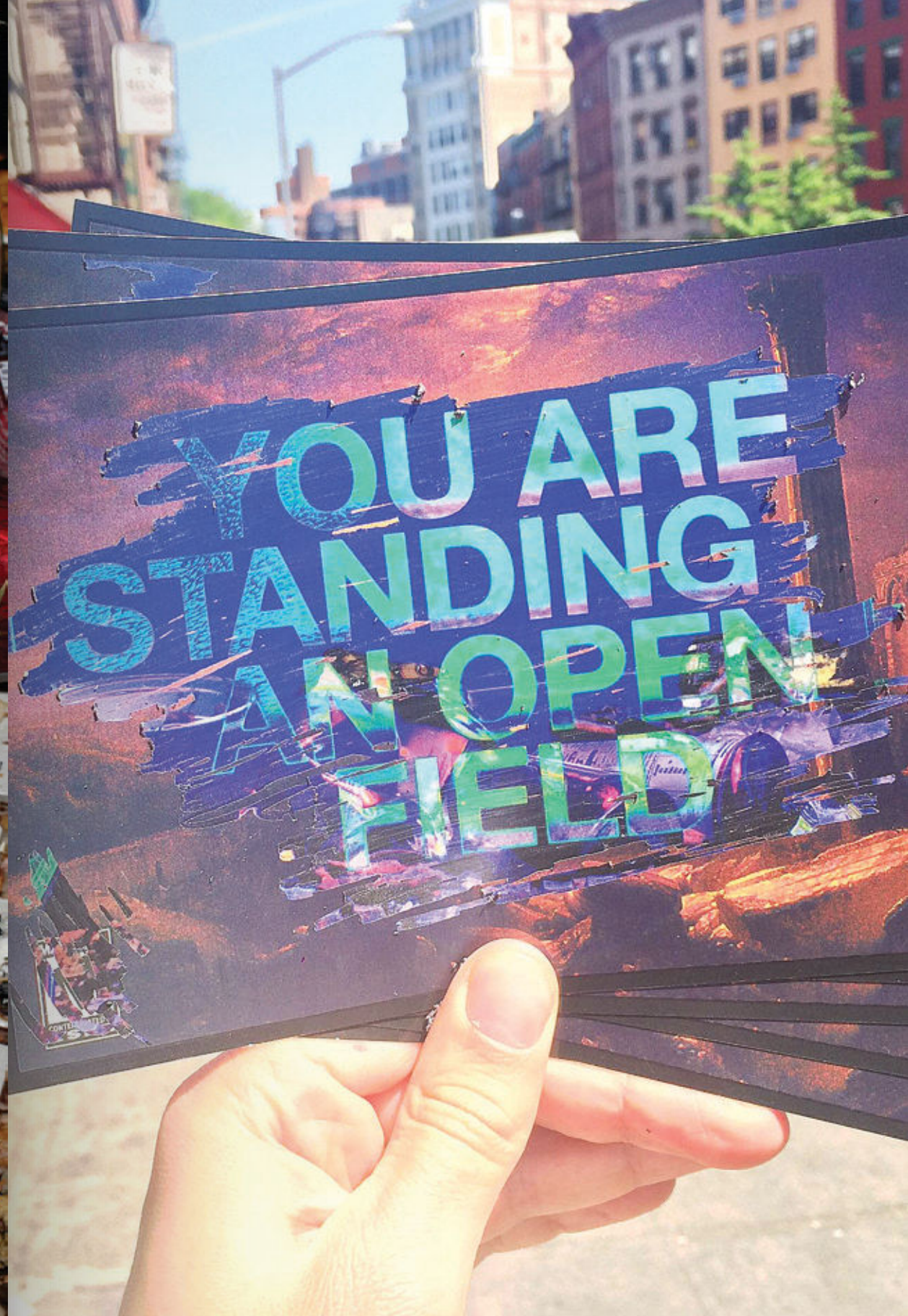












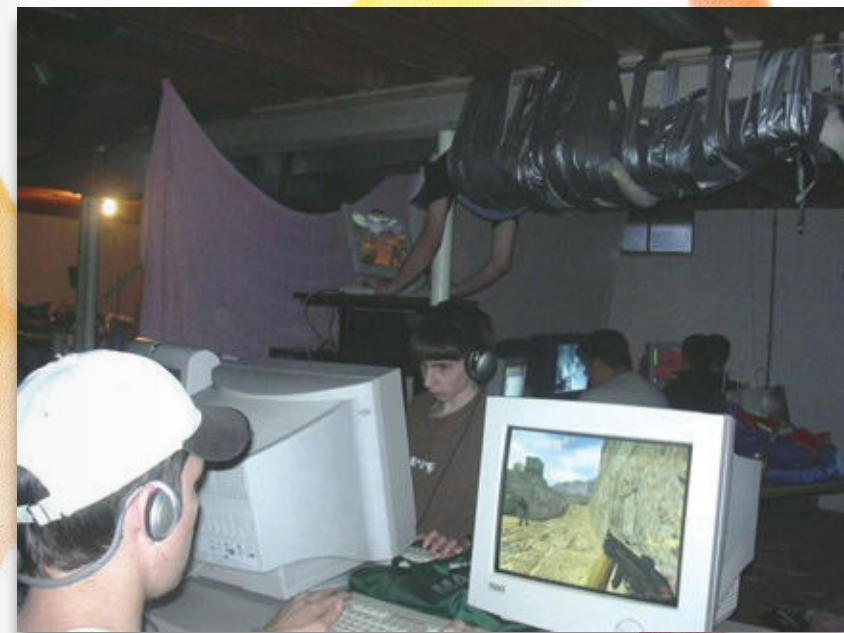




tumblr\_nie08zfB1C1sjns8io1\_1280.jpg



o-INTERNET-TROLL-CAVES-PHOTOS-facebook.jpg



baeltheunholy+rolled+a+random+image+pos...6aba9.jpg





>>[40252416](#)  
Same guy who does that 9eyes thing, rad.

>>  **Anonymous** 09/25/13(Wed)12:16 UTC+2 No.40261485  
bump this so hard

>>  **Anonymous** 09/25/13(Wed)13:07 UTC+2 No.40261906  
sick as fuck. what the hell

>>  **Anonymous** 09/25/13(Wed)13:29 UTC+2 No.40262055  
I hope OPN is in this thread.  
That was some surreal and sobering stuff, I'm not sure what I'm going to do with myself for the rest of the day.

>>  **Anonymous** 09/25/13(Wed)13:44 UTC+2 No.40262210  
>>[40260509](#)  
The link at the beginning of the thread, in which this thread is about, is them collaborating

>>  **Anonymous** 09/25/13(Wed)13:55 UTC+2 No.40262289  
How did he get his label to approve this?

>>  **Anonymous** 09/25/13(Wed)13:58 UTC+2 No.40262311  
>>[40252059 \(OP\)](#)  
I like the animated material, it fits the sound pretty well. The computer gore is just distracting and most of the furry videos just feel like it's thrown on as a freakshow, here look at these weirdos lol. The combined effect is unsettling but it's too incoherent for me to really get on board with this style.

>>  **neon T4X1 !VaPoR.pR0.** 09/25/13(Wed)14:46 UTC+2 No.40262679  
>>[40252059 \(OP\)](#)  
Did this video completely change anyone else's whole perception of Still Life? For me it's made the entire album feel a lot darker now because I can't stop imagining computer gore and uncanny valley CGI while listening to this record now.

>>  **Daphnes Nohansen Hyrule !JOHANB3HDk** 09/25/13(Wed)14:51 UTC+2 No.40262727 Replies: >>[40262755](#)  
So Daniel pretty much disqualified himself for BNM

>>  **neon T4X1 !VaPoR.pR0.** 09/25/13(Wed)14:55 UTC+2 No.40262755  
>>[40262727](#)  
Maybe it will be 2deep4 pitchfork so they just give it a bnm anyway because they want to be edgy pretend like they understand it.

>>  **Anonymous** 09/25/13(Wed)14:57 UTC+2 No.40262773 Replies: >>[40262858](#)  
so did the 'director' of this just find an old archived /jp/ thread and copy all the images?







OP  
批發

10

...

# CHINATOWN FAIR

VIDEO GAM WORLD FAMO S VIDEO GAMES  
DANCING & TIC-TAC-TOE

...



3

天聲藝苑

...

...







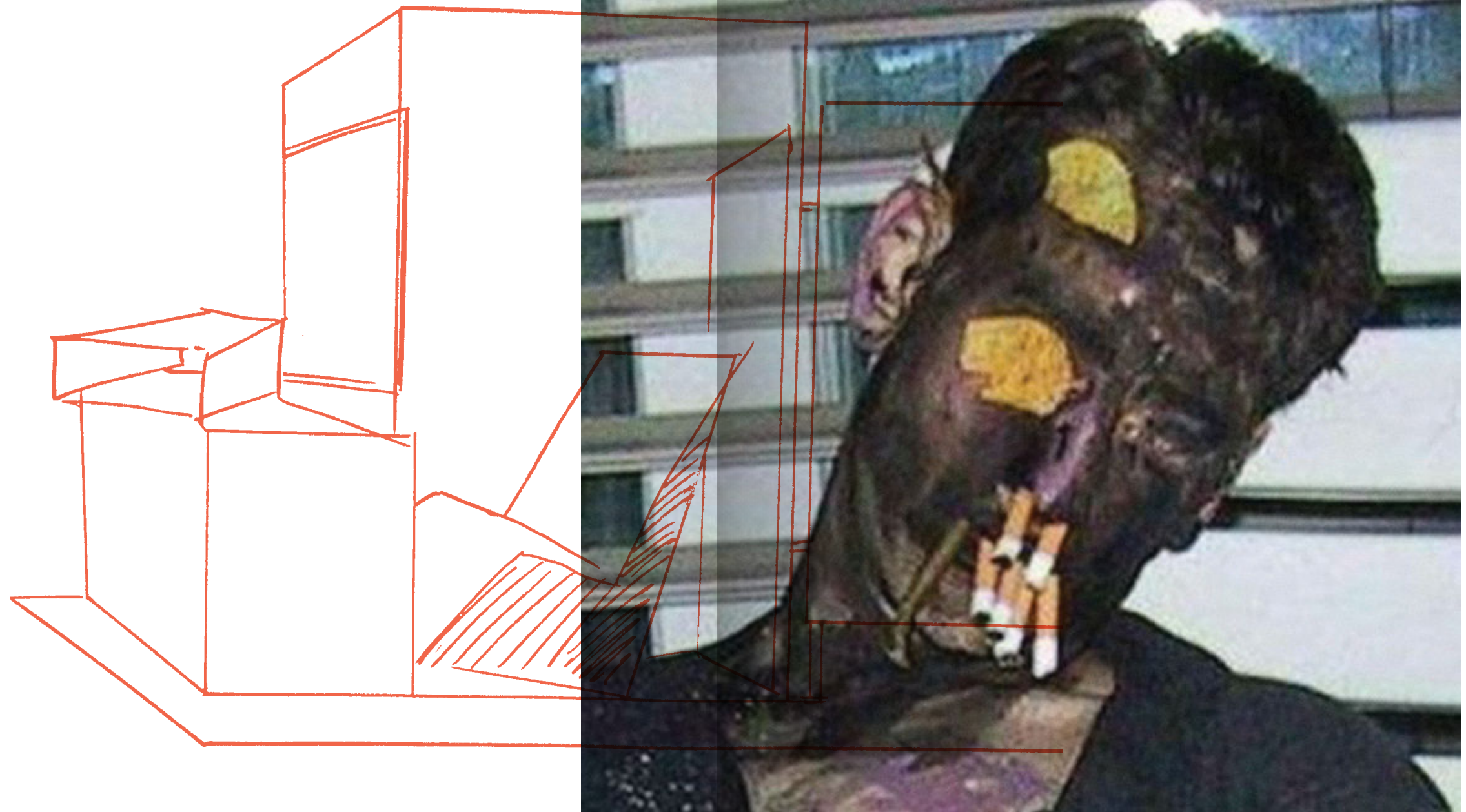




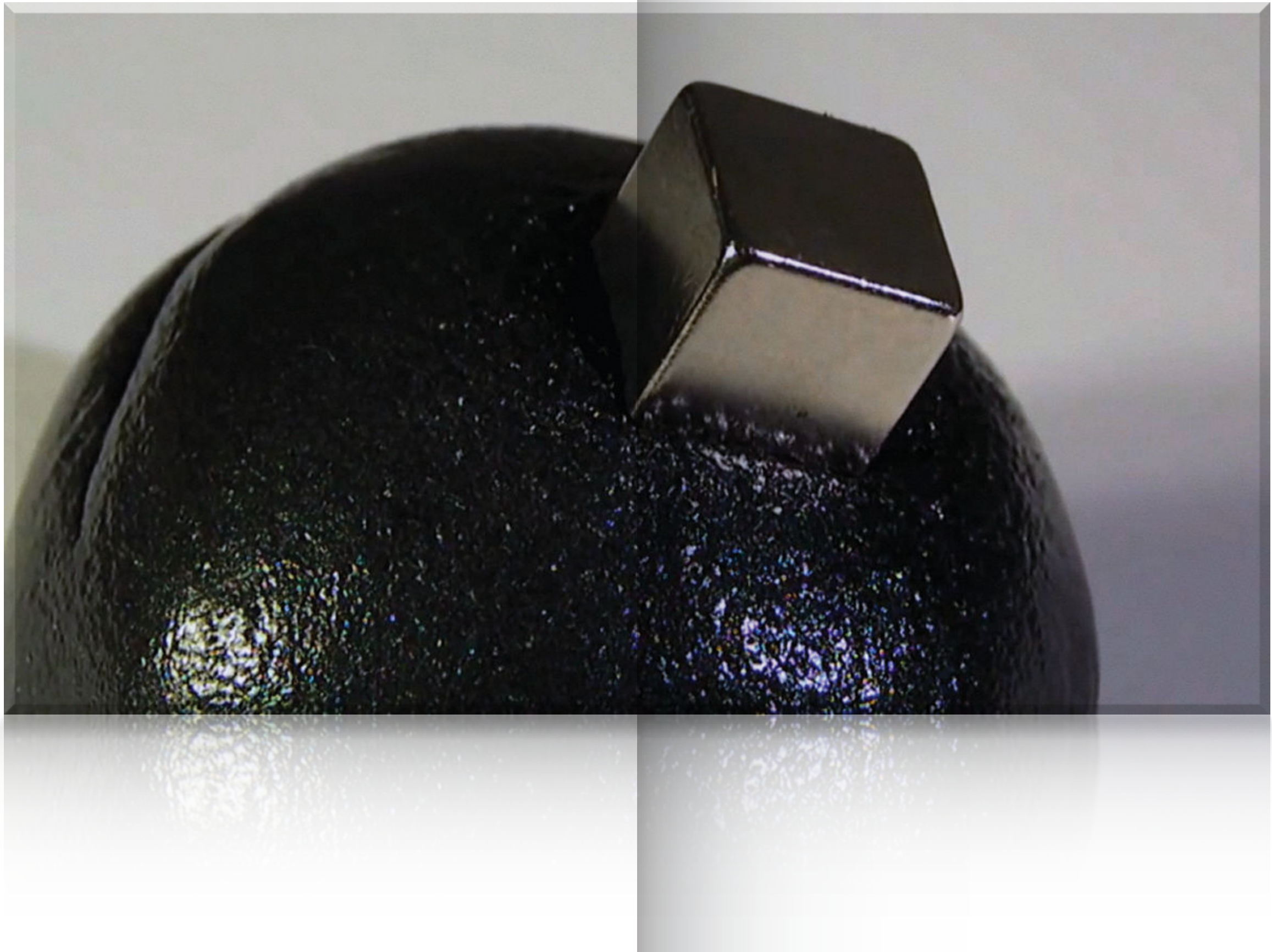




① DETAIL (INSIDE)







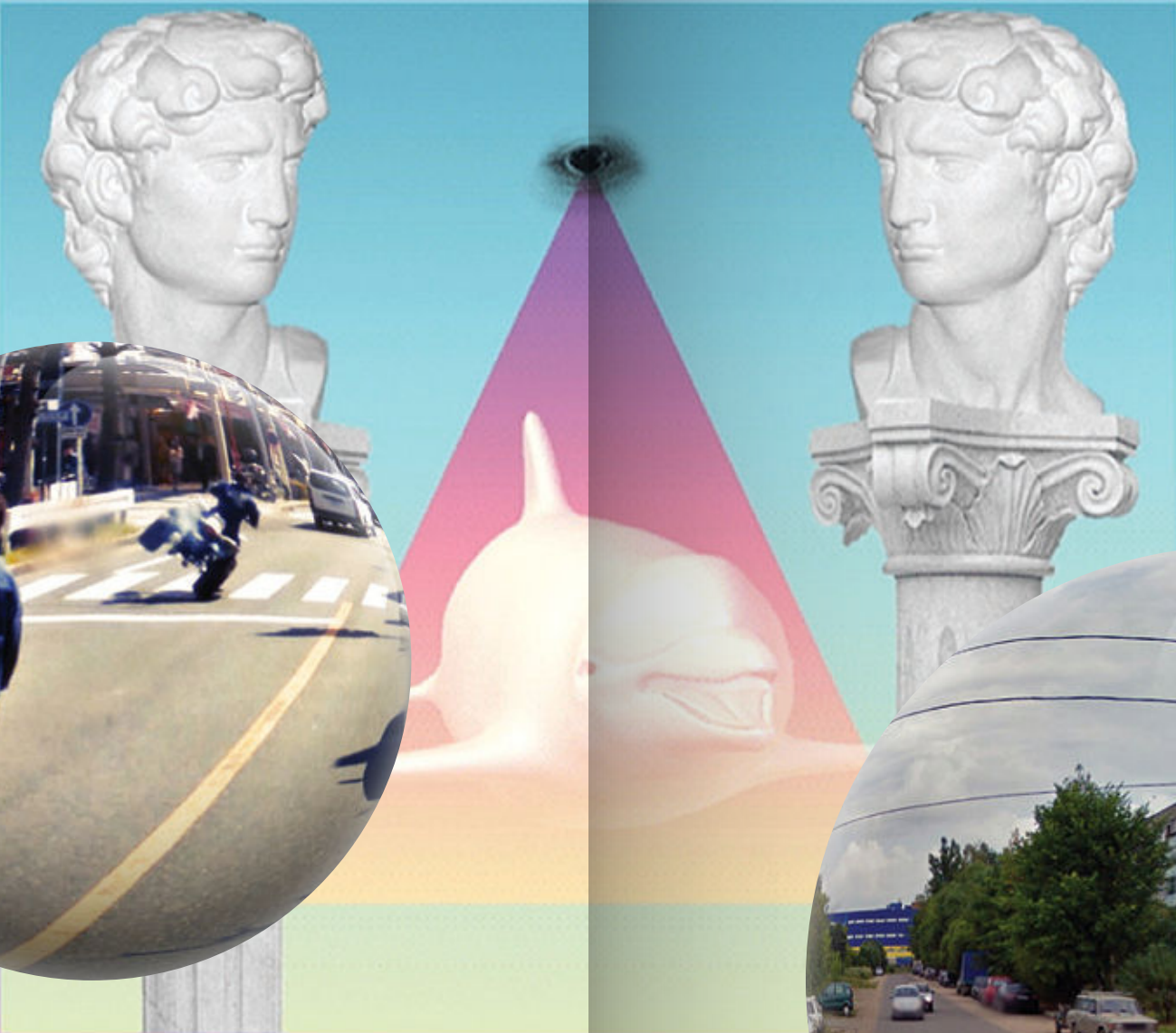


*As I try to approach my own  
buried past. I need to conduct myself  
like a man digging. I have to  
go back again and again to the same  
matter. And scatter it, like one  
scatters earth. To turn it over, like one  
turns over soil.*

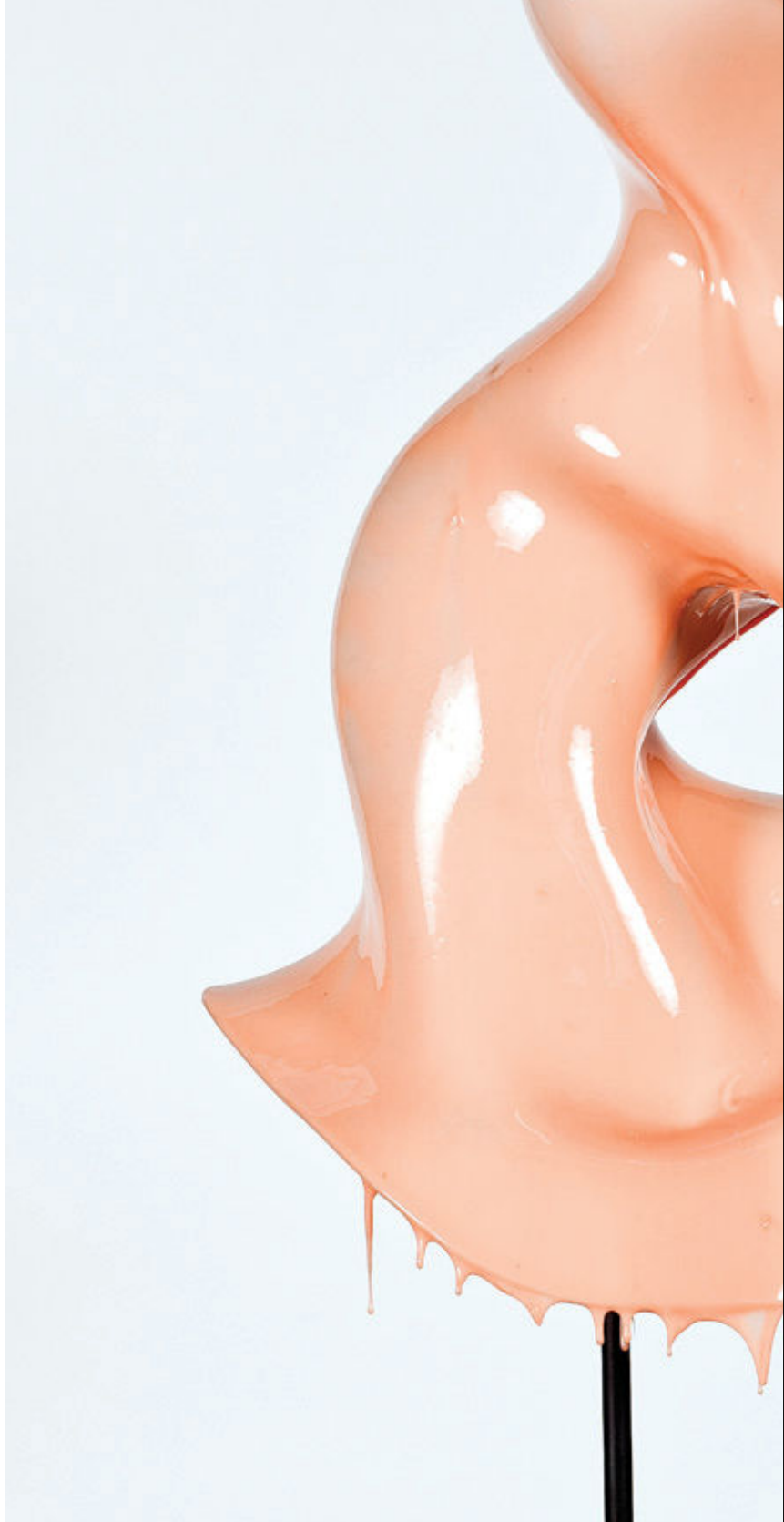












West of House

8/8

ZORK I: The Great Underground Empire  
Infocom interactive fiction - a fantasy  
story  
Copyright (c) 1981, 1982, 1983, 1984,  
1985, 1986 Infocom, Inc.  
All rights reserved.  
ZORK is a registered trademark of  
Infocom, Inc.  
Release 52 / Serial number 871125 /  
Interpreter 8 Version J

West of House  
You are standing in an open field west  
of a white house, with a boarded front  
door.  
There is a small mailbox here.

>\_







atrix point never video http://  
9  
e from? 00:06  
8 Replies: >>40262926



6 Replies: >>40263119 >>40263222 >>40263225 >>40263265

ity? this is not some pretentious rambling.  
will our consciousness survive? if it does, in what







# THE WARRIORS

Universal Pictures Presents A Lawrence Bender Production "THE WARRIORS"  
Executive Producer: David Zucker  
Screenplay by David Zucker and John D. MacDonald  
Directed by Walter Hill





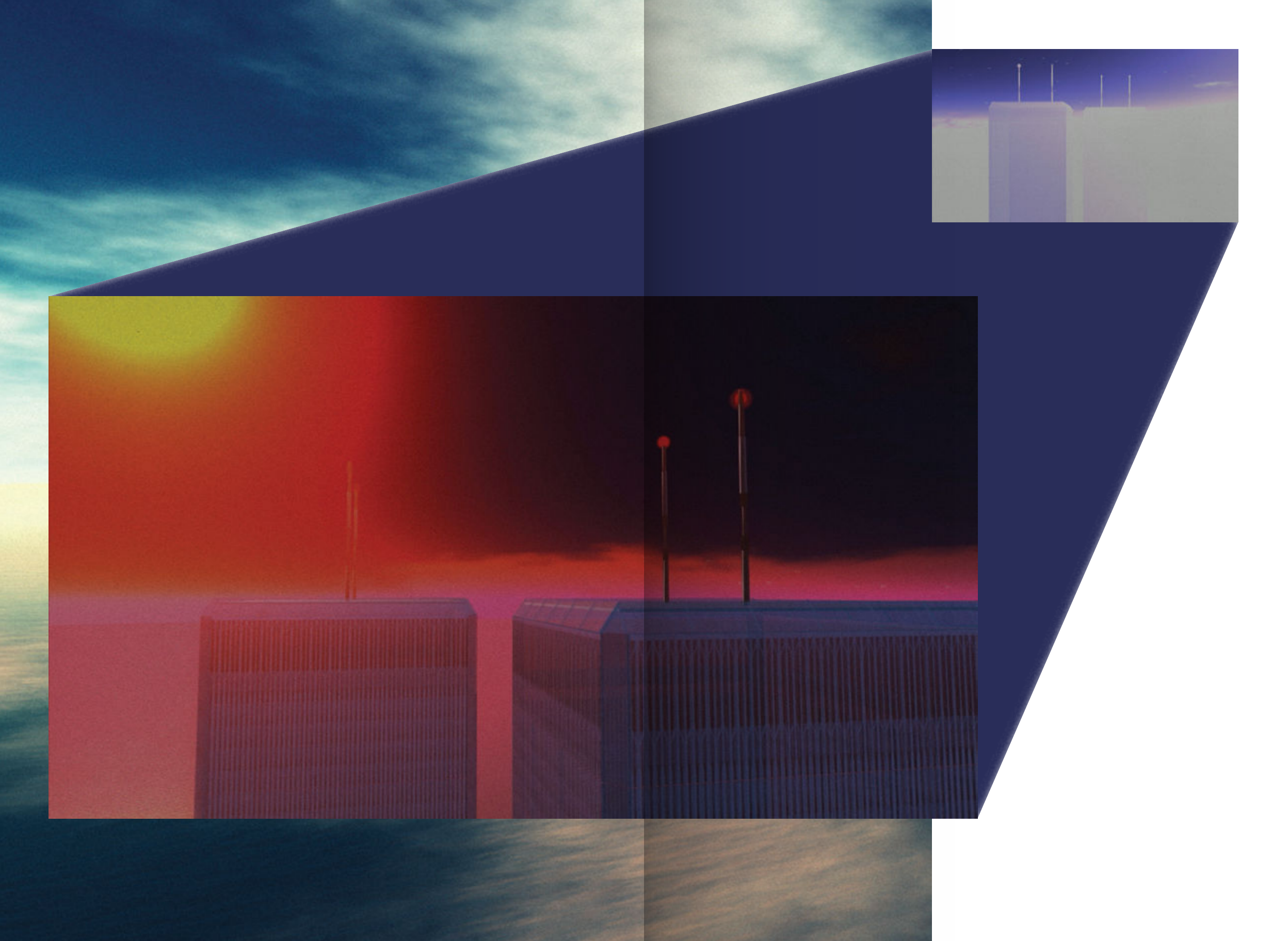
















**DOW**  
**Styrofoam**  
HIGH-LOAD 60 Insulation

**DOW**  
**Styrofoam**  
HIGH-LOAD 60 Insulation  
1" R-5.0  
18" x 24" x 3/4"

**DOW**  
**Styrofoam**  
HIGH-LOAD 60 Insulation  
1" R-5.0  
18" x 24" x 3/4"

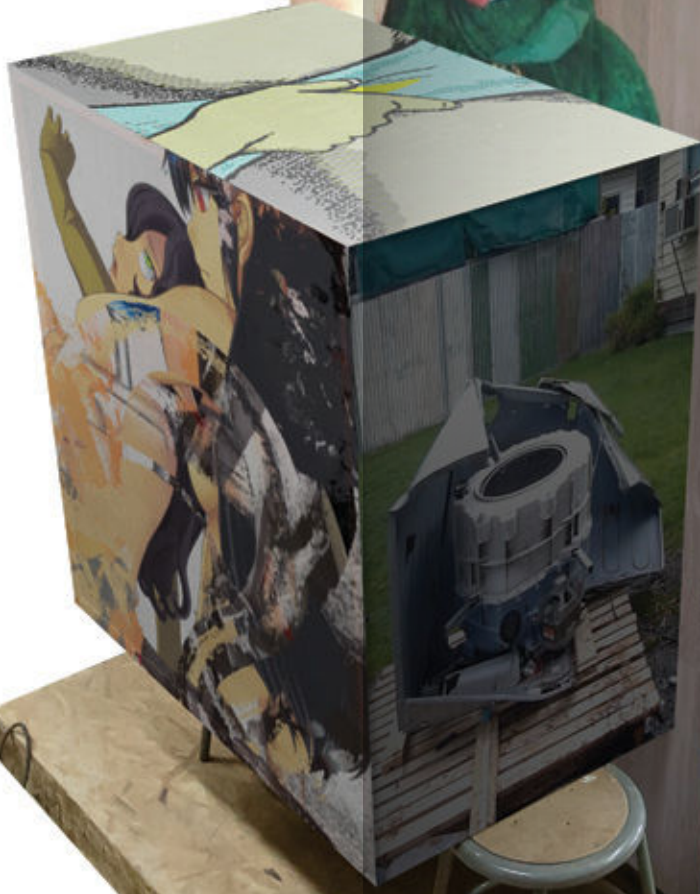
**DOW**  
**Styrofoam**  
HIGH-LOAD 60 Insulation

**DOW**  
**Styrofoam**  
HIGH-LOAD 60 Insulation

**DOW**  
**Styrofoam**  
HIGH-LOAD 60 Insulation  
1" R-5.0  
18" x 24" x 3/4"

**DOW**  
**Styrofoam**  
HIGH-LOAD 60 Insulation  
1" R-5.0  
18" x 24" x 3/4"

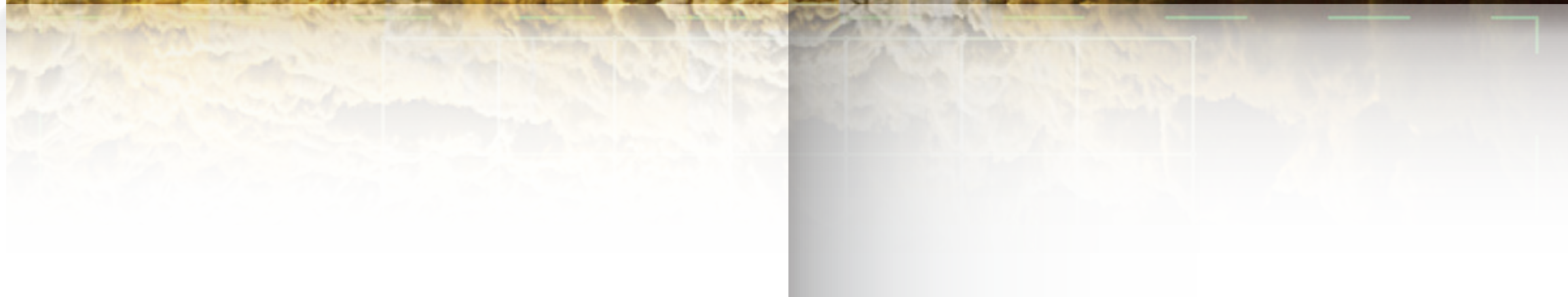
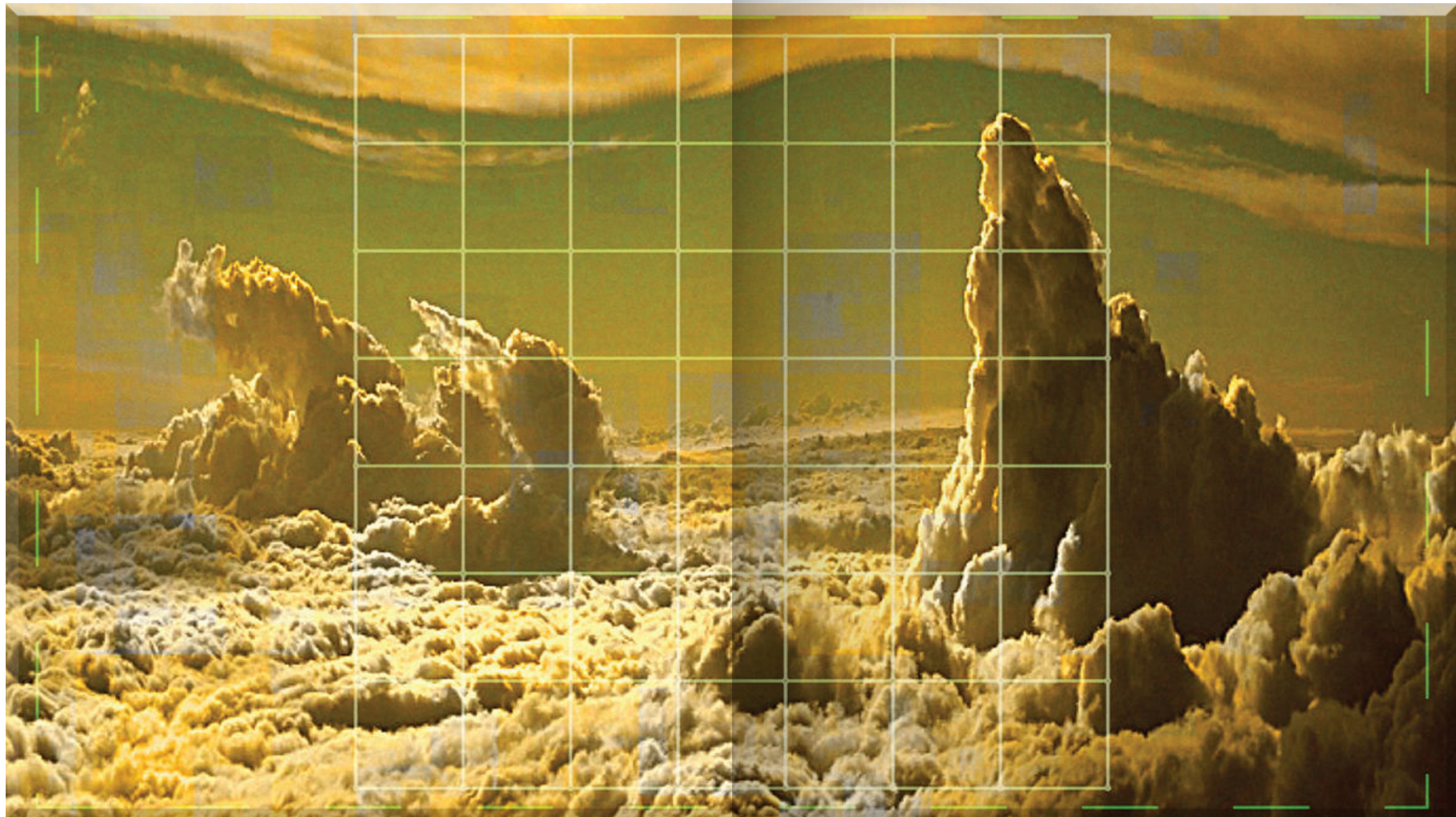
**DOW**  
**Styrofoam**  
HIGH-LOAD 60 Insulation







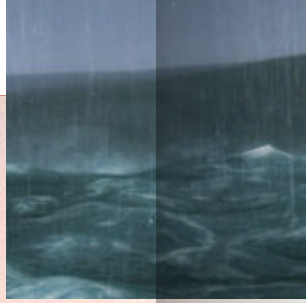


















>>  **Anonymous** 09/25/13(Wed)15:33 UTC+2 No.40263119 Replies: [>>40263225](#)

[>>40263096](#)  
this is predicted to happen within the next ~50 years as well

>>  **Anonymous** 09/25/13(Wed)15:42 UTC+2 No.40263222 Replies: [>>40263299](#)

[>>40263096](#)  
>soon it will overtake us  
>this is predicted to happen within the next ~50 years



t do but we're the ones that design, produce and control

0263225

of your work before this, not even 9 eyes. ive spent this though it really affected me.

e, rather a depiction of a reality

0263237

nk, bimboification, slavery, petrification and rstood

0263265 Replies: [>>40263312](#)  
(e.jpg)

0263299 Replies: [>>40263429](#)

of itself? what happens when an ai is able to reproduce? it abide by our rules? doubtful. this is the singularity. change in an instant. an ai does not function in our

r), i think we will all form one consciousness, video represents the beginnings of that.

ly the only certainty is that this is eventual.

>>  **Anonymous** 09/25/13(Wed)15:49 UTC+2 No.40263306 Replies: [>>40263335](#) [>>40263348](#)

File: [1380116965292.png](#)-(324 KB, 608x608, R Plus Seven 1.png)

that fucking rectangular prism



























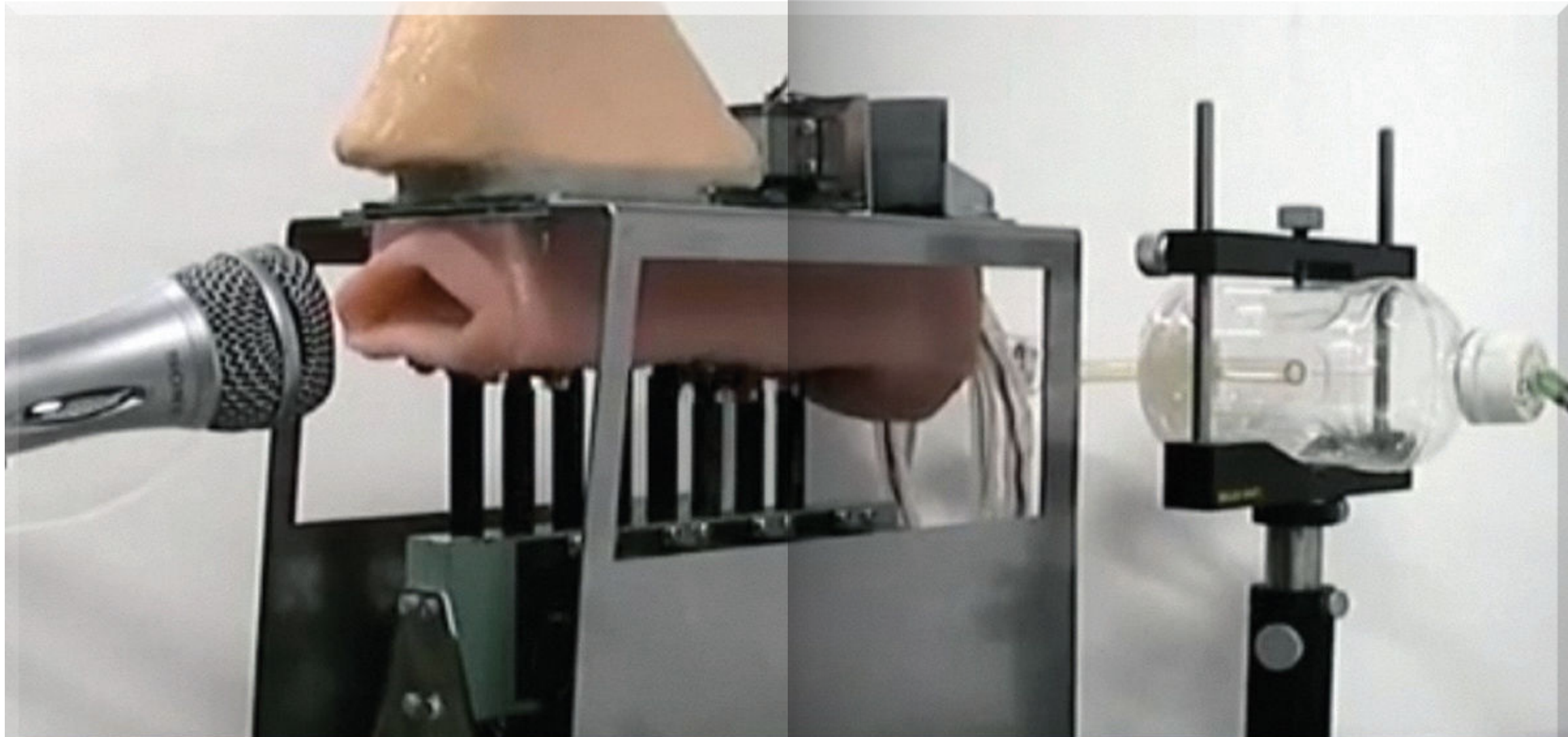
YOU FELL ASLEEP FROM  
EXHAUSTION AT SEVEN AM THIS  
MORNING. YOU WERE AWAKE  
ALL NIGHT, AND THE ONLY  
THOUGHT IN YOUR MIND WAS THAT  
TO EXIST IS TO DEVOUR ONESELF.

I HAVE TEN THOUSAND EYES AND  
EACH IS NAMED SUFFERING.









THROUGH AND IN THE DISTANCE YOU SEE A DOOR CREEK OPEN AND YOU WALK THROUGH AND IN THE  
E I AM. I ONLY KNOW THAT THERE'S NO GOING BACK. I TASTE FAINT REGRET

E I AM. I ONLY KNOW THAT THERE'S NO GOING BACK. I TASTE FAINT REGRET

THROUGH AND IN THE DISTANCE YOU SEE A DOOR CREEK OPEN AND YOU WALK THROUGH AND IN THE

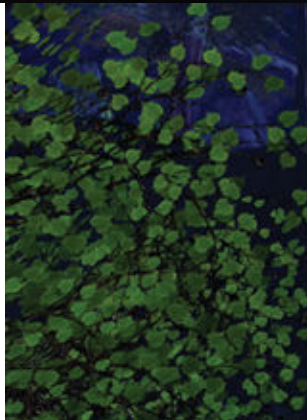
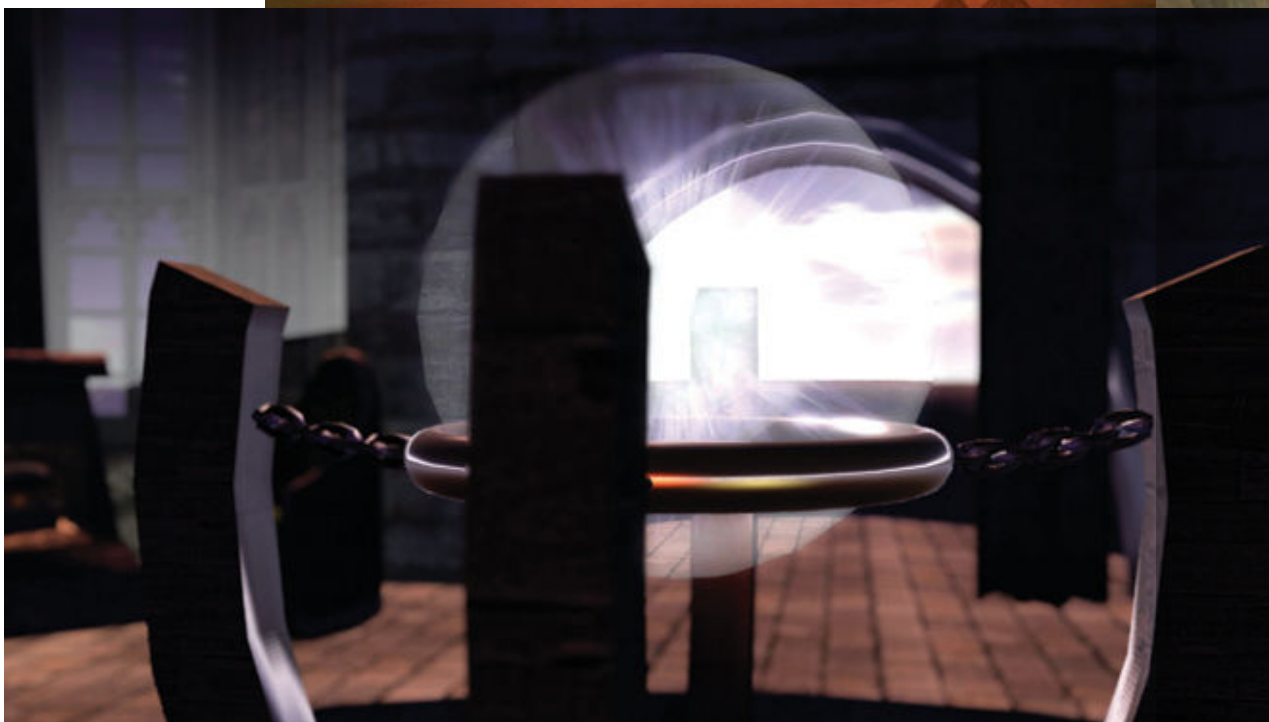
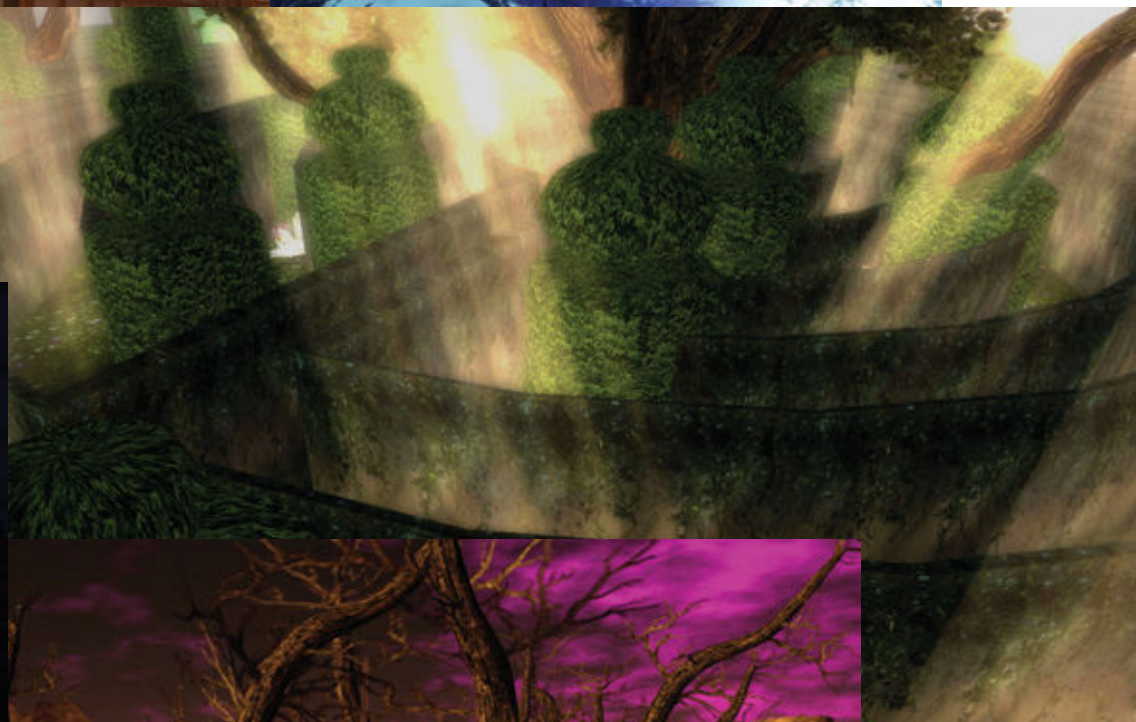














BENCHES

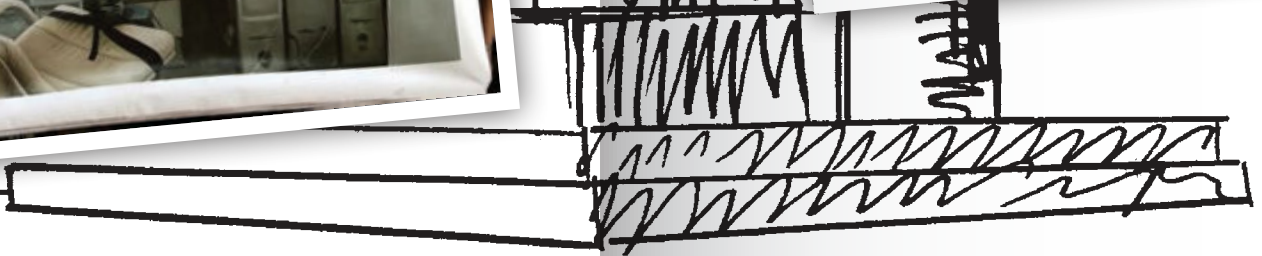
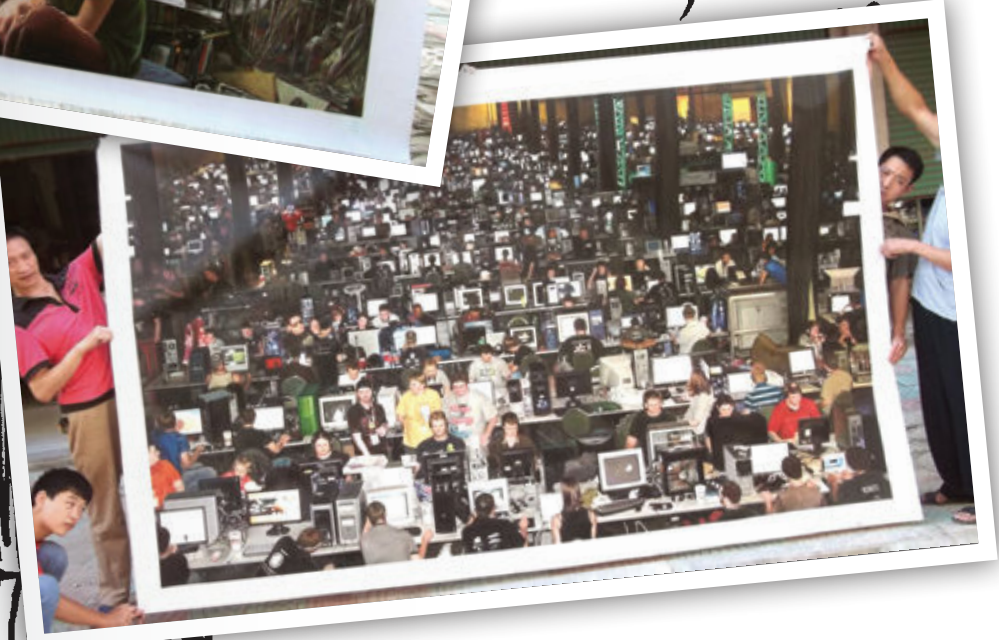
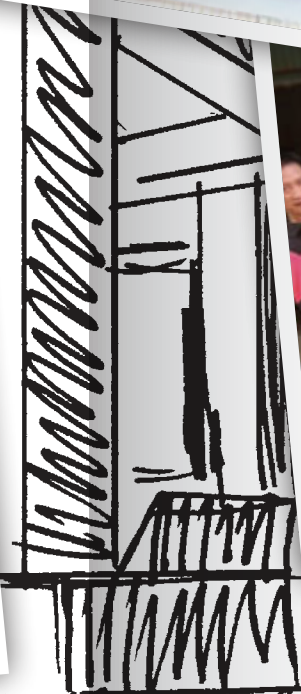


RECTANGLE BENCH



SLINDER PILLAR

PILLARS



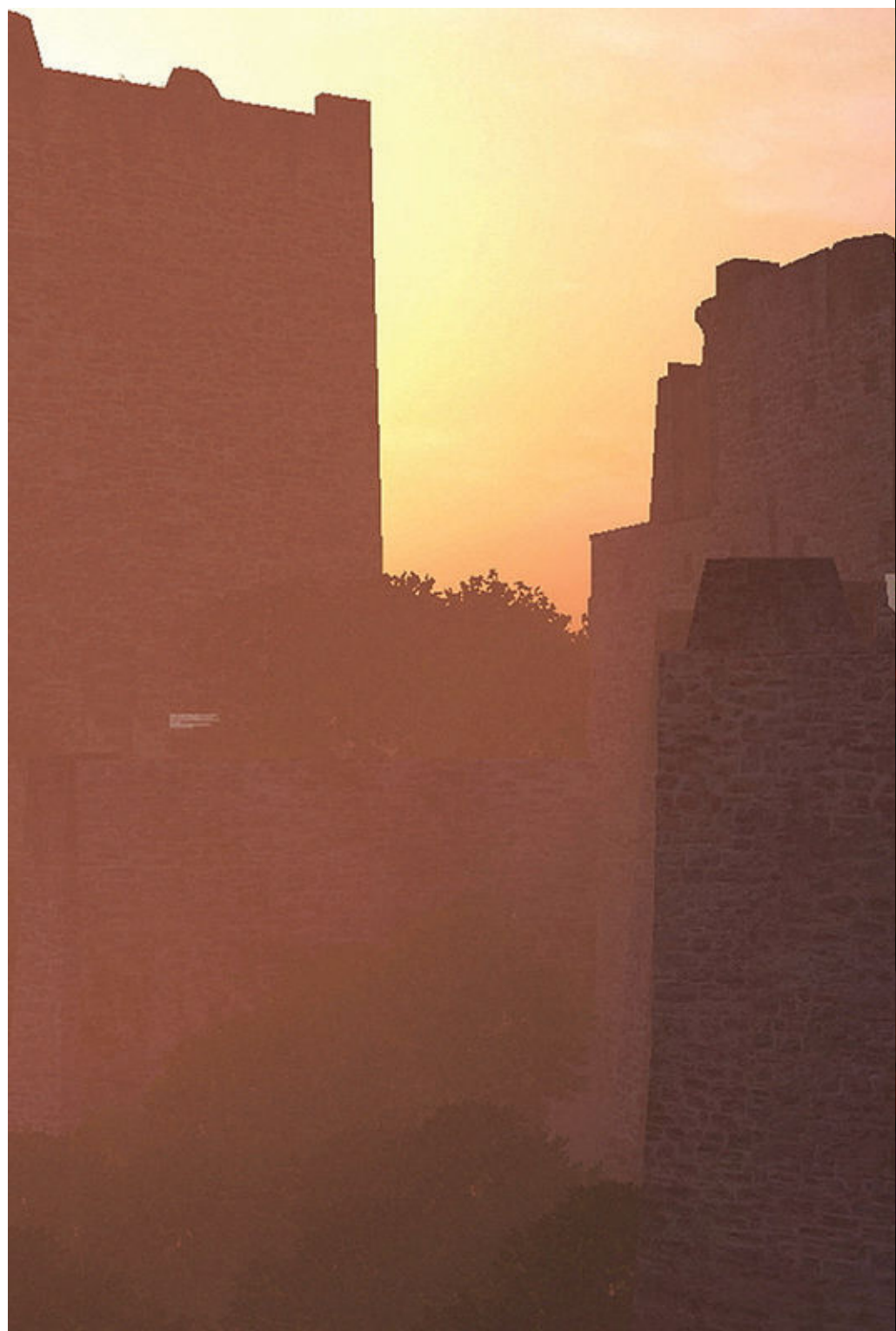




















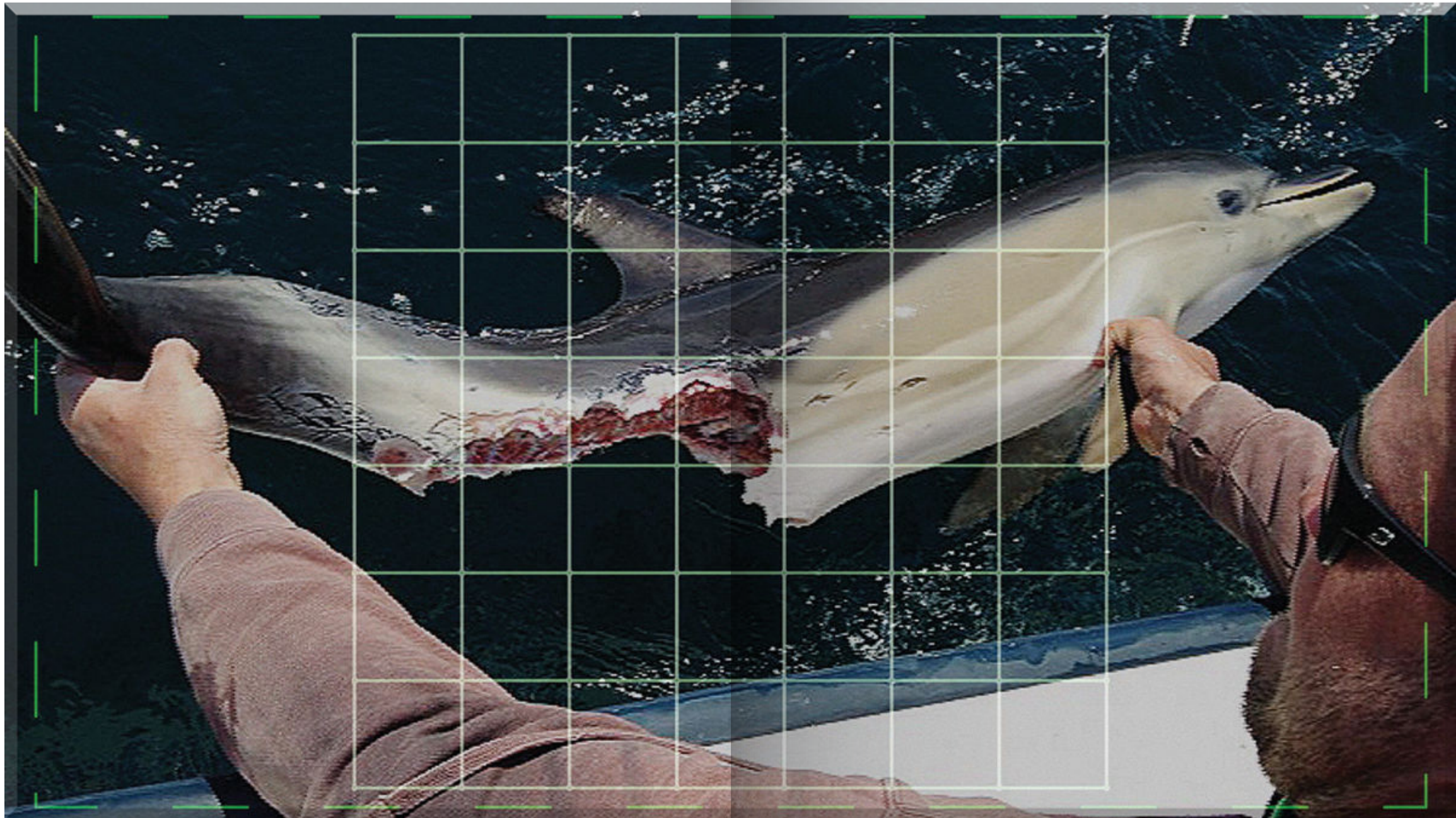
















UPCOMING  
CONFERENCES

RECENTLY  
REJECTED  
ARTICLES

Monday  
1501  
15602

ORIGINAL  
175g

JAN 24 - Noon  
EDWARD  
SON, M.D.



Liste  
des œuvres  
exposées

*Kool-Aid Man in Second Life*, 2009

Vidéo, durée variable

*Codes of Honor*, 2011

Vidéo, 14 min

*Le Guignon (III Fate)*, 2011

Vidéo, 1 min 11 s

*In Realms of Gold*, 2012

Vidéo, 4 min 59 s

*Woods of Arcady*, 2012

Vidéo, 3 min 57 s

*Roi d'un pays pluvieux*, 2012

Vidéo, 3 min 3 s

*A Man Digging*, 2013

Vidéo, 8 min 20 s

*Remember Carthage*, 2013

Vidéo, 14 min

*Still Life (Betamale)*, 2013

Vidéo, 4 min 54 s

*Mainsqueeze*, 2014

Vidéo, 10 min 36 s

*ERYSICHTHON*, 2015

Vidéo, 8 min 4 s

*New Age Demanded*, 2015

Impression jet d'encre, encre pigmentée,  
qualité archive

60 × 72 cm

*New Age Demanded*, 2015

Impression jet d'encre, encre pigmentée,  
qualité archive

60 × 72 cm

*New Age Demanded*, 2015

Impression jet d'encre, encre pigmentée,  
qualité archive

60 × 72 cm

*New Age Demanded*, 2015

Polystyrène

152 × 92,5 × 67 cm

*New Age Demanded*, 2015

Polystyrène

91,5 × 152,5 × 73,5 cm

*Oh the Humanity*, 2015

Vidéo en boucle, 6 min

Œuvre sans titre au moment d'aller  
sous presse, 2015

Vidéo 360° et dispositif Oculus Rift  
5 min

*Kool-Aid Man in Second Life (Cabine)*, 2015

Matériaux divers

244 × 152,5 × 198 cm

*ERYSICHTHON (Cabine)*, 2015

Matériaux divers

178 × 244 × 366 cm

*Betamale/Mainsqueeze (Pit Couch)*, 2015

Bois et coussins en vinyle rembourrés

142 × 300 × 300 cm

*Remember Carthage/A Man Digging (Temple)*,  
2015

Bois, carton et tuiles acoustiques

350 × 500 × 500 cm

Œuvre sans titre au moment d'aller  
sous presse, 2015

Vidéo, durée encore indéterminée

*Oh the Humanity (Cubby)*, 2015

Matériaux divers

Dimensions variables

*You Are Standing in an Open Field  
(Storm)*, 2015

Impression jet d'encre montée sur Dibond,  
résine et bois

152,5 × 228,5 cm

*You Are Standing in an Open Field  
(Ancient Ruins)*, 2015

Impression jet d'encre montée sur Dibond,  
résine et polystyrène

152,5 × 228,5 cm

Collection de Michel Ringuet et Carole Gagnon

*You Are Standing in an Open Field*

(*Waterfall*), 2015

Impression jet d'encre montée sur Dibond,  
résine et polystyrène

152,5 × 228,5 cm

*You Are Standing in an Open Field  
(Castle)*, 2015

Impression jet d'encre montée sur Dibond,  
résine et polystyrène

152,5 × 228,5 cm

Sauf indication contraire, les œuvres font partie  
de la collection de l'artiste.



## Avant-propos

Bien qu'il ait d'abord reçu une formation en philosophie et en littérature, puis en art, Jon Rafman semble opérer également à titre expérimental en tant qu'ethnographe et archiviste. Par une sélection et une appropriation minutieuses de ses sujets, qu'il retravaille sur un mode critique et qu'il investit de manière convaincante, il tente d'aborder l'épineuse question de la place occupée par la technologie dans la vie contemporaine.

Il a exploré avec brio, par exemple, les mondes virtuels de Google Street View et de Second Life, mais en les rapprochant, tels des environnements bizarres, empreints de perte, de désir, d'humour et de fantasme. Ses étranges méditations exaltent avec ambivalence les profondeurs du Web et les sous-cultures qu'elles recèlent, tout en sondant ce qu'on entend par le mot « communauté ». Les vidéos, les sculptures et les photographies qui en découlent, qu'elles soient amusantes ou dérangeantes, prennent souvent la forme de récits disjonctifs qui chevauchent le passé et l'avenir, qui replient l'un sur l'autre le réel et le virtuel.

Je suis ravi que le Musée d'art contemporain de Montréal soit, à juste titre, le premier musée canadien à consacrer une exposition à Jon Rafman, dans sa ville natale de Montréal, alors même qu'il se trouve à un point critique et relativement jeune de sa carrière. Il est nettement en position d'élargir sa portée et de gagner une vaste reconnaissance. Je suis également heureux tout simplement parce qu'il produit des œuvres très singulières, parfois troublantes, qui tirent des conclusions à la fois

profondément mélancoliques et audacieusement comiques sur l'interaction entre humains et sur l'idée de subjectivité.

Je tiens à remercier les deux auteurs des superbes essais en profondeur qui suivent ces mots d'introduction : le premier, rédigé par le commissaire de l'exposition, Mark Lanctôt ; et le second, par Sandra Rafman, qui serait peut-être parente avec l'artiste.

Enfin, je présente mes remerciements à Jon Rafman et à son atelier pour leur constante collaboration tout au long du processus ayant mené à l'exposition ; en retour, ils se joignent à nous, au Musée, pour remercier les galeristes Zach Feuer (New York), Mike Ruiz (Berlin) et Antoine Ertaskiran (Montréal) de leur extraordinaire et inlassable soutien.

John Zeppetelli

Directeur général et conservateur en chef



À l'aube d'un âge nouveau,  
vous êtes debout dans un champ,  
le regard plongé loin dans le passé,  
incertain de la direction à prendre

Dans le présent essai, rédigé dans le cadre de la première exposition d'envergure consacrée au Canada à l'artiste montréalais Jon Rafman, je tenterai de déterminer, au moyen d'une sélection d'œuvres créées au cours d'une période relativement brève, de quelle manière l'artiste a instauré des personnages qui évoquent, tour à tour, le guide touristique, le flâneur et l'ethnographe<sup>1</sup>. Cette progression n'est pas marquée par des étapes ou des périodes clairement définies; elle reflète plutôt, et surtout, l'évolution de ces figures archétypales qu'on associe à la modernité. La nostalgie, ou mieux une forme de nostalgie stratifiée, est un autre thème récurrent dans le travail de Rafman. Elle se manifeste par des

---

<sup>1</sup> Malheureusement, cette discussion se limitera à certaines vidéos et exclura la série d'images et de sculptures intitulée *New Age Demanded/Manifold*. Bien qu'elle soit fascinante, l'espace nous manque ici pour traiter adéquatement du mode d'existence de ces œuvres à la fois comme « catalogue » en ligne et comme images imprimées et sculptures uniques; de leur renvoi à la poésie (Ezra Pound) et à la sculpture (Brancusi et Arp, entre autres) modernistes de même qu'à la statuaire classique; et de la manière dont elles sont symptomatiques d'une production soi-disant « post-atelier » par leur recours à des technologies de fabrication numériques (impression 3D et sculpture 3D à partir de modèles). Pour cette exposition, une série de figures en pied est présentée dans un petit espace faiblement éclairé prévu à cet effet, et également en réalité virtuelle par l'utilisation d'un casque Oculus Rift.



références stylistiques polychroniques de même que par des clins d'œil à divers éléments issus de l'histoire de la culture, majeure et mineure, au sens large. Un des aspects les plus importants de ce survol est toutefois la manière dont Rafman permet aux regardeurs de repenser leur relation à la technologie.

Dans «The City in the Age of Touristic Reproduction», Boris Groys voit dans les origines du tourisme un symptôme de l'évolution historique des déplacements des populations, de la campagne à la ville, au cours des XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles. Il explique brièvement comment le tourisme a été en partie motivé par un élan utopique visant à faire partie et à profiter de la prospérité et du confort liés aux avancées technologiques disponibles en ville. Dans ce contexte, le «tourisme romantique», dans sa recherche de différents temps (le passé) et lieux (l'ailleurs), représente la quête de l'authenticité comme fin en soi. Les touristes monumentalisent les sites par leur simple présence et, contrairement à l'élan utopique axé sur l'avenir qui allait finalement conduire à l'apparition du regard touristique, ce regard-là demeure conservateur, tourné vers le passé : «Le tourisme romantique est une machine conçue pour transformer le provisoire en permanent, le fugace en éternel, l'éphémère en monumental<sup>2</sup>.» Sous

---

<sup>2</sup> Boris Groys, «The City in the Age of Touristic Reproduction», dans *Art Power*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 2008, p. 103. [Notre traduction.]

le couvert du tourisme, l'offre d'une ville en tant que spectacle exotique est rendue facilement accessible. Les choses ayant évolué, le tourisme en est venu à suivre la même logique que celle des autres aspects du capitalisme de consommation, c'est-à-dire l'offre d'expériences de niches, faites sur mesure pour des sous-ensembles de clientèles potentielles, parmi lesquelles on compte celles qui sont à la recherche non pas «d'attractions», mais plutôt de ce qui est considéré comme étant le plus authentique ou typique de toute ville. Cette situation découle de l'effondrement du tourisme romantique qui a entraîné une sorte de reversement : «Plutôt que des touristes romantiques individuels, ce sont toutes sortes de gens, de choses, de signes et d'images, puisés dans différents types de cultures locales, qui quittent maintenant leurs lieux d'origine et qui entreprennent des voyages à travers le monde<sup>3</sup>.» Dès lors, les voyageurs romantiques et les populations locales qu'ils visitent ne se différencient plus les uns des autres.

Dans un contexte où se confondent touristes et locaux, notre connaissance d'un lieu est renouvelée par d'innombrables forces extérieures. Ce glissement du centre d'intérêt du tourisme, non plus axé sur la découverte d'un site et la rencontre d'un temps révolu qui en découlerait, soulève des questions. Qu'est-il advenu, ou même que reste-t-il, de l'élan utopique qui a motivé ce comportement à l'origine ? Les sujets contemporains sont-ils

---

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 105.



capables de raviver l'élan utopique qui était à la base du sentiment de découverte inhérent au tourisme romantique? Si tel est le cas, comment? Groys répond comme suit : «Aujourd'hui, l'élan utopique a changé de direction — la reconnaissance n'est plus recherchée dans le temps, mais dans l'espace : la mondialisation a remplacé le futur comme site d'utopie. Ainsi, plutôt que de pratiquer une politique de l'avant-garde basée sur le futur, nous adoptons une politique du voyage, de la migration et de la vie nomade, ranimant paradoxalement la dimension utopique qui s'était ostensiblement éteinte à l'ère du tourisme romantique<sup>4</sup>.»

*Kool-Aid Man in Second Life*, 2009, de Jon Rafman est une série de présentations vidéo prenant la forme de visites guidées de Second Life, organisées et menées par l'artiste. Rafman a créé un site web à partir duquel on pouvait visionner une bande annonce du contenu des visites, puis contacter l'artiste pour réserver une place (soit individuellement, soit comme événement public<sup>5</sup>). Les visites s'apparentaient à des conférences performatives durant lesquelles le public voyait *Kool-Aid Man*, l'avatar de Rafman, projeté sur un grand écran, parfois dans un amphithéâtre, le guidant à travers certaines des étonnantes micro-communautés qui occupent une place de plus en plus grande dans les quelque 1675

---

<sup>4</sup> *Ibid.*, p. 106.

<sup>5</sup> <http://koolaidmaninsecondlife.com/>

kilomètres carrés qui composent l'immobilier virtuel de Second Life<sup>6</sup>. Le projet positionnait ainsi l'artiste comme guide touristique. *Kool-Aid Man* jouera un rôle majeur dans la pratique subséquente de Rafman, puisqu'y sont abordés des thèmes en lien avec une variété d'œuvres qu'il a depuis réalisées : docu-fiction pseudo-ethnographique, aliénation due à une dépendance technologique excessive, communautés et sous-cultures en ligne (joueurs vidéo, culture anonyme, jeux de rôles et costumades, entre autres), relations entre « virtuel » et « réel », participation et observation, voyeurisme et exhibitionnisme.

Rafman planifie ses visites une fois qu'il a exploré la configuration du territoire, qu'il s'y est familiarisé et qu'il a choisi les gens de la place qu'il souhaite inclure. Le temps passé à Second Life est peut-être plus proche de celui du flâneur que de celui du touriste romantique. Le touriste romantique, qui ne connaît pas les caractéristiques locales, recherche activement des sites et des expériences spécifiques (de diverses grandeurs et échelles), alors que le flâneur se promène, vagabonde, se mêle à la foule et observe, sans but précis, jusqu'à acquérir une connaissance en profondeur de la ville et de ses citoyens. Dans un sens, le touriste post-romantique est le nouveau flâneur, toujours en mouvement dans une suite de cités mondialisées, toutes semblables, où l'hégémonie stylistique de

---

<sup>6</sup> <http://gridsurvey.com/>



l'Occident moderne a été remplacée par ce que Groys identifie comme étant « la diffusion médiatique universelle de n'importe quel type d'idée locale<sup>7</sup> ». En appliquant ce modèle au paysage contemporain des interactions sociales en ligne via les réseaux sociaux et les communautés virtuelles à différents degrés d'anonymat (A-culture), dont fait partie Second Life, on peut se demander comment ce renversement — dans lequel des individus mondialisés à la recherche d'expériences localisées sont remplacés par la diffusion mondiale de cultures locales — se rattache à la relation entre le réel et le virtuel. Qu'est-ce que ça signifie que Rafman soit le guide-flâneur d'une destination de loisir virtuelle ?

Il est important de réaliser que l'établissement de micro-communautés ou d'espaces en ligne théoriquement ouverts à tous les gens ayant accès à un ordinateur et à une connexion Internet, libérés de l'hégémonie exercée par les grands conglomérats culturels, représente l'état d'esprit utopique qui, à l'origine, était derrière l'apparition d'Internet dans la culture de masse, et l'éventuelle conquête de celle-ci, dans les années 1990 et au début des années 2000. Les utilisateurs étaient libres de « surfer sur le net », de discuter, de partager. À la manière de la migration de la campagne à la ville qu'ont connue les XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles, la toujours croissante présence en ligne constitue un moment historique tout aussi important.

---

<sup>7</sup> Groys, « The City in the Age of Touristic Reproduction », *op. cit.* note 2, p. 107.

Ainsi, il sera sans doute utile, dans notre discussion des travaux de Rafman, de voir comment le flâneur du XIX<sup>e</sup> siècle peut servir de modèle pour comprendre son engagement avec Internet comme site.

Walter Benjamin s'est intéressé à Baudelaire partiellement en raison du caractère flâneur du poète<sup>8</sup>. Bien que Baudelaire ne parle pratiquement jamais de la figure du flâneur dans sa poésie, elle joue un rôle central dans son essai *Le Peintre de la vie moderne*, dans lequel elle est étroitement liée au moderne et à son sentiment de la temporalité<sup>9</sup>. On a beaucoup parlé de l'introduction, au XIX<sup>e</sup> siècle, d'un changement de paradigme, passant d'une dynamique où l'Éternel était lentement révélé aux êtres humains ici-bas, par de grands récits, à un autre processus où chaque objet, peu importe sa fugacité ou son éphémérité, a le potentiel d'évoquer une réalité

---

<sup>8</sup> Walter Benjamin, « Le flâneur », dans *Charles Baudelaire*, trad. de l'allemand par Jean Lacoste d'après l'édition originale établie par Rolf Tiedemann, Paris, Petite Bibliothèque Payot, 2002 (1979), p. 57-100.

<sup>9</sup> « Ainsi il va, il court, il cherche. Que cherche-t-il ? À coup sûr, cet homme, tel que je l'ai dépeint, ce solitaire doué d'une imagination active, toujours voyageant à travers *le grand désert d'hommes*, a un but plus élevé que celui d'un pur flâneur, un but plus général, autre que le plaisir fugitif de la circonstance. Il cherche ce quelque chose qu'on nous permettra d'appeler la *modernité* ; car il ne se présente pas de meilleur mot pour exprimer l'idée en question. Il s'agit, pour lui, de dégager de la mode ce qu'elle peut contenir de poétique dans l'historique, de tirer l'éternel du transitoire. » Charles Baudelaire, « La modernité », dans *Le Peintre de la vie moderne*, [http://baudelaire.litteratura.com/ressources/pdf/oeu\\_29.pdf](http://baudelaire.litteratura.com/ressources/pdf/oeu_29.pdf), p. 10. Ainsi, comme l'énonce clairement Susan Buck-Morss, « The gambler and the flâneur in the Arcades Project personify the empty time of modernity ». Susan Buck-Morss, *The Dialectics of Seeing. Walter Benjamin and the Arcades Project*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 1991, p. 228.



transcendantale. C'est un sujet rebattu, mais ces idées, développées au cours des 150 dernières années, demeurent utiles pour discuter d'autres glissements dans notre manière d'appréhender le monde, entre autres le « tournant numérique » qui, apparemment, ne cesse de tourner. En fait, en ce qui concerne notre sujet, on peut dire avec une certaine confiance qu'il y a des éléments qui relient Rafman au Baudelaire de Benjamin et au flâneur qu'il incarne.

Si *Kool-Aid Man in Second Life* est important à cet égard, *The Nine Eyes of Google Street View* est également liée à cette notion. Pour cette série photographique toujours en cours, l'artiste a isolé et recadré des moments particulièrement chargés de narrativité, saisis par le véhicule Google pendant qu'il cartographie les routes à l'aide de son dispositif photographique doté de neuf caméras. Le processus d'errer sur Google Maps, jusqu'à ce que se présente quelque chose d'intéressant à photographier, rapproche Rafman du flâneur et, bien sûr, du photographe de rue traditionnel. Mais il mène également à une autre figure chère à Benjamin : le joueur. Fureter dans Google Street View à la recherche de l'étrange, parfois pendant de longues périodes, est semblable à l'attente du joueur qui anticipe sa prochaine main. La navigation sur Street View n'est pas fluide. Il y a du flou entre chaque point de vue prédéterminé. Ce mouvement s'apparente au « coup », c'est-à-dire au temps requis par un joueur pour ramasser sa carte et la tourner afin que tous la voient. Ainsi, l'exploration de Street View

met l'utilisateur dans une position où il ou elle est toujours en train d'anticiper la prochaine image ou le prochain point de vue. Dans le jeu, c'est la *vic-toire* qui importe et non uniquement la *manière* de jouer ; Rafman voit son dispositif de la même façon, et il travaille souvent avec d'autres explorateurs de Street View, ce qui confirme que, finalement, l'image qui résulte de la recherche compte davantage que la recherche en soi<sup>10</sup>.

L'idée de jouer occupe une place centrale dans la vidéo *Codes of Honor*, 2011, un hommage aux arcades vidéo qui prend la forme des réminiscences nostalgiques d'un joueur fictif se remémorant ses jours de suprématie parmi ses pairs et certains des « jeux les plus difficiles jamais créés ». La distance entre le temps actuel de la vidéo et le passé évoqué des jeux vidéo est accentuée par le fait que le récit du personnage principal et narrateur est déclenché lorsqu'il tombe sur une machine *Street Fighter* à pièces de monnaie dans un petit resto où il s'arrête durant ses pérégrinations dans le « métavers ». On ne sait pas si l'histoire se déroule dans le vrai Second Life,

---

<sup>10</sup> Dans *Post Internet*, l'auteur et commissaire Gene McHugh identifie une performativité qui serait inhérente à cette série : « *Google Street Views (sic)* et *Brand New Paint Job*, par exemple, sont des memes avec lesquels il improvise activement dans le temps ; ils sont sciemment exécutés et réagissent aux demandes qui leur sont imposées par la culture Internet en général et par l'histoire de l'art. » Gene McHugh, *Post Internet*, Brescia (Italie), Link Editions, 2011, p. 233. [Notre traduction.] Cela est vrai dans une certaine mesure, mais je pense que le fait que les images ne réagissent pas à une structure programmatique affaiblit l'argument. Si Jon avait établi un protocole — par exemple, rechercher toutes les rues portant le nom d'un président américain —, la performativité de l'œuvre pourrait peut-être être mise de l'avant de manière plus convaincante.



ou si SL représente quelque futur proche cyberpunk imaginaire : s'agit-il simplement d'un dispositif d'animation ready-made ou cela fait-il partie du récit de la vidéo dans lequel le personnage principal et narrateur serait une « vraie personne » qui, pour les besoins du récit, prend la forme de son avatar ? Le personnage principal et la relation du regardeur à la temporalité sont tous deux empreints de nostalgie. La présence de Second Life dans toute sa gloire déjà dépassée, malaisée et sans expression, contraste avec les jeux à 16 ou 32 bits auxquels renvoie le reste de la vidéo, soulignant l'obsolescence rapide des technologies de jeu constamment renouvelées<sup>11</sup>.

La docu-fiction de *Codes of Honor* conserve une forme narrative qui est presque entièrement absente de la trilogie d'essais vidéo réalisés à partir de séquences et d'images trouvées et qui comprend *Still Life (Betamale)*, 2013, *Mainsqueeze*, 2014, et *ERYSICHTHON*, 2015. Même si le recours à des images existantes est une stratégie récurrente dans le travail de Rafman en général, il est remarquablement percutant dans cette série. Il rapproche à nouveau Rafman de Benjamin, mais cette fois-ci c'est *Le livre des passages* du philosophe allemand qui aide à comprendre la manière dont l'artiste pense le *Zeitgeist*.

---

<sup>11</sup> Second Life a été lancé en 2003 et reste à peu près pareil à ce qu'il était alors.

Dans un article récent, le poète américain Kenneth Goldsmith a expliqué les motivations de son projet de « réécriture » du *Livre des passages*, dans lequel le sujet de recherche serait le New York du xx<sup>e</sup> siècle plutôt que le Paris du xix<sup>e</sup> siècle. Comme pour Benjamin avant lui, l'action de Goldsmith s'appuie abondamment sur des textes existants dans son entreprise de transmettre l'impossibilité d'écrire quoi que ce soit de définitif sur une chose aussi monumentalement informe que le New York du xx<sup>e</sup> siècle : « Finalement, je veux que ce ne soit ni un ouvrage de référence ni un livre d'histoire : il ne peut s'agir que de littérature. Le but, c'est d'illustrer de manière poétique l'impossibilité sisyphéenne de tenter de déchiffrer entièrement et de décrire l'ampleur et la complexité du New York du xx<sup>e</sup> siècle, comme le voudrait la manière subjective qu'a une personne de lire cette masse particulière de littérature<sup>12</sup>. » Tout comme les documents de référence originaux sont demeurés incomplets — le projet du *Livre des passages* de Benjamin concerne le Paris du xix<sup>e</sup> siècle ; il a été écrit durant la première moitié du xx<sup>e</sup>, n'a été publié que dans les années 1980, plus de quarante après le suicide de l'auteur, et il comporte plus de mille pages —, le projet de Goldsmith puise dans une autre forme de temporalité qui explore un temps et un espace au moyen de sources secondaires organisées dans un pastiche du système de Benjamin.

---

<sup>12</sup> <http://www.poetryfoundation.org/harriet/2011/04/rewriting-walter-benjamins-the-arcades-project/>



Sa «réécriture» du *Livre des passages* de Benjamin relate moins les cent années de temps calendaire constituant un siècle qu'elle ne reproduit les temporalités potentiellement infinies qui se dégagent de l'interconnexion tangentielle de chaque fragment. Il semble clair qu'une partie de son intérêt pour le *Livre des passages* repose sur le réseau potentiellement toujours en expansion des données recueillies, traitées et diffusées qui sont reliées d'une manière ou d'une autre à un contenu inhérent à Internet : les hypertextes. De façon semblable, la trilogie de Rafman opère à la fois comme miroir et microscope sociologique : en choisissant une série de phénomènes particuliers et en les assemblant dans des explosions visuelles énergiques, il révèle les grandes quantités de niches et de mèmes, parfois déstabilisants, d'Internet.

Si l'étiquette d'ethnologue-anthropologue est souvent utilisée pour décrire Rafman, il existe une différence majeure entre son approche et celles des pratiques post-colonialistes des années 1990 qui traitaient de communautés précises (souvent marginalisées); en effet, il ne cherche apparemment pas à s'identifier ou à donner une voix aux communautés ou sous-cultures qu'on trouve dans ses travaux (l'exception étant *Codes of Honor*, 2011, qui est empreinte d'une légitime impression de nostalgie).

Le poète et/ou l'ethnologue sont à la fois participants et observateurs. Leurs activités ne sont pas mutuellement exclusives, puisque l'entreprise

esthétique reflète une culture autant qu'elle agit sur elle. L'ethnographie classique, telle qu'elle s'est développée au cours du xx<sup>e</sup> siècle, a établi une méthodologie voulant qu'il faille tenir compte de la présence de l'observateur dans les conclusions tirées de l'observation. Mais qu'arrive-t-il quand notre centre d'intérêt passe à des environnements et à des communautés n'existant en fait qu'en ligne? Les images réunies dans certaines œuvres, par exemple *Still Life (Betamale)* ne font pas partie des activités courantes en ligne<sup>13</sup>. L'œuvre est un collage vidéo de séquences et d'images trouvées, puisées principalement dans des sites de fétiches en fourrure, de costumade anime ou hentai, provenant de forums en ligne et accompagnées de la musique d'Oneohtrix Point Never (un projet du musicien électronique Daniel Lopatin) et d'une narration faite par une voix féminine au ton neutre. Pourtant, en relation avec la nature marginale du matériel source, *Still Life (Betamale)* et le reste de la trilogie suscitent les questions suivantes : comment repenser la notion de site quand on a affaire à du virtuel, et comment redéfinir les valeurs associées aux pratiques artistiques engagées dans des groupes sociaux (comme «l'authenticité, l'originalité et la singularité<sup>14</sup>») lorsque l'ethnographie en question est celle de micro-communautés virtuelles qui se targuent souvent de développer des intérêts

---

<sup>13</sup> Rafman a puisé dans Gurochan, un site voué au *gore* hentai, aux fantasmes de viol et à diverses illustrations de violence sexuelle.

<sup>14</sup> Hal Foster, «Artist as Ethnographer?», dans *The Return of the Real*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 1996, p. 197.



qui évitent les jugements moraux et remettent en question les valeurs sociales et politiques courantes ?

Dans ce sens, *Mainsqueeze* dégage une impression de malaise éthique et esthétique, en inscrivant des références à l'histoire de l'art au sein de relations sociales contemporaines plus complexes ainsi que dans les assises anthropologiques de ces relations, à savoir une aliénation généralisée menant à l'expression d'une forme de déshumanisation mise en scène. Une scène clé de l'œuvre provient d'un site d'écrasement fétiche (« crush fetish ») où une femme plantureuse caresse une langoustine avant de l'écraser sous son pied. La scène rappelle la nouvelle *A Paixão Segundo G.H.* (« La passion selon G. H. », 1964) de l'écrivaine brésilienne Clarice Lispector, évoquée par Sianne Ngai pour illustrer le « dégoût » comme catégorie esthétique. Selon celle-ci, si le récit de Lispector peut être vu « soit comme une méditation philosophique, soit comme une parodie religieuse, c'est fondamentalement l'histoire d'une femme qui écrase, et finalement mange, un cafard<sup>15</sup> ». Dans la vidéo de Rafman, la scène est aussi étonnante qu'elle est forte, et elle donne un nouveau sens au titre. De la tendresse qui est d'abord suggérée (« mainsqueeze » étant un terme d'affection à l'endroit de son ou sa bien-aimé(e)), dans un basculement

---

<sup>15</sup> Sianne Ngai, *Ugly Feelings*, Cambridge (Mass.), Harvard University Press, 2005, p. 346. [Notre traduction.]

des attentes, on est rapidement conduit à l'abject. Rafman donne un sens littéral à l'aspect mignon du terme, au point de mettre à nu les relations de pouvoir qu'il traduit. En ce qui a trait au dégoût dans ses liens avec des enjeux sociaux élargis, Ngai écrit : « Le dégoût résout moins l'impuissance sociale qu'il ne la diagnostique avec force<sup>16</sup>. » Et, d'une certaine manière, c'est ce diagnostic que Rafman tente de relayer dans *Mainsqueeze* et les autres vidéos de sa trilogie.

L'exploitation du passé récent pour y trouver des éléments permettant à la fois la subversion et la célébration est une stratégie que Rafman déploie également dans sa réflexion sur la manière dont ses vidéos peuvent être expérimentées en personne par le public (contrairement à leur présence en ligne, où l'on peut voir la plupart d'entre elles). Une de ses stratégies est l'utilisation d'armoires et autres pièces de mobilier du type créé par Ettore Sottsass et le Groupe Memphis, équipées d'écrans montrant des vidéos des deux ou trois dernières années, incluant *In Realms of Gold*, 2012, dont le titre est emprunté au poème *On First Looking into Chapman's Homer*, 1816, de John Keats<sup>17</sup>. Les postes de visionnement sont conçus soit comme des structures sculpturales autonomes, soit

---

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 353.

<sup>17</sup> Parmi les autres poèmes cités par Rafman : *Hugh Selwyn Mauberley* (1920) d'Ezra Pound, dans *New Age Demanded*, et *The Song of the Happy Shepherd*, 1889, de W. B. Yeats, dans *Woods of Acady*, 2010.



comme des cabines de visionnement immersives ; on dirait qu'ils ont été fabriqués par un bricoleur malhabile à l'aide de matériaux récupérés parmi les détritiques oubliés au fond de garages et remises de banlieue.

En réalisant, avec les moyens du bord, des versions bricolées des créations de Sottsass/Memphis pour en faire des postes de visionnement pour ses vidéos, Rafman introduit une impression de nostalgie liée à son utilisation du *Kool-Aid Man* comme avatar. Les deux réunissent deux formes de distanciation (la distance étant un ingrédient clé de la nostalgie) : d'abord, une affection légitime envers les restes de la culture populaire issue de la société de consommation (en soi, mais aussi pour sa capacité d'agir comme la madeleine de Proust, soit déclencher des souvenirs involontaires), puis une parodie ironique de la nature populaire de ces objets.

Les postes Sottsass ajoutent également un niveau de signification en renvoyant à des objets qui créent eux-mêmes cette double distanciation. Ils investiguent un présent perpétuel sans discriminer entre passé et avenir, entre majeur et mineur, ou même entre public et privé. Ces contextes de visionnement intime s'inspirent aussi des «cavernes de trolls» («troll caves»), ces repaires souvent miteux, confinés, bricolés, dont le but est d'accueillir des sessions marathoniennes d'activité en ligne, d'où les utilisateurs d'Internet peuvent échanger, en toute liberté, avec une

communauté de pairs et sur le net en général, activité qui n'est pas sans rappeler la relation du flâneur à la ville aussi bien qu'à son environnement domestique. C'est probablement Benjamin qui a le mieux décrit cet effet : «Un paysage... c'est bien ce que Paris devient pour le flâneur. Plus exactement, ce dernier voit la ville se scinder en deux pôles dialectiques. Elle s'ouvre à lui comme paysage et elle l'enferme comme chambre<sup>18</sup>.»

L'établissement d'un cadre joue également un rôle clé dans *You Are Standing in an Open Field*, 2015, une série de tableaux photographiques de grandes dimensions dans lesquels les avant-plans sont jonchés de claviers d'ordinateurs souillés qui rappellent ceux que l'on trouve dans les cavernes de trolls, d'étuis semi-translucides pour téléphones intelligents et de diverses ordures (canettes de boisson gazeuse vides, emballages de bonbons, mégots, etc.); et les fonds proviennent de paysages puisés dans des tableaux de la Renaissance tardive, de la période romantique ou de la Hudson River School. Le titre de la série renvoie aux premières phrases d'un jeu vidéo, *Zork*, créé à la fin des années 1970 et populaire jusque dans les années 1980, dans lequel les joueurs évoluent dans un monde souterrain mythico-magique en tapant des commandes de texte élémentaires, en grande partie à la manière des jeux de rôles comme

---

<sup>18</sup> Walter Benjamin, *Paris, capitale du XIX<sup>e</sup> siècle. Le livre des passages*, traduit de l'allemand par Jean Lacoste d'après l'édition originale établie par Rolf Tiedemann, Paris, Éditions du Cerf, 2006 (1989), p. 435.



*Donjons et Dragons*. Ces œuvres évoquent la dichotomie perçue dans le fait de chercher un état transcendant au moyen d'interfaces technologiques, ce qui, comme le suggèrent les claviers et postes de travail souillés à l'avant-plan, mènerait, en entreprenant une telle mission, à l'aliénation et à une dépendance généralisée aux écrans. La nature archétypale des images de fond (montagnes, cascades, ruines antiques) et le fait qu'elles proviennent de l'histoire de l'art plutôt que de sources plus contemporaines, comme les banques de photographies commerciales, contribuent également à l'effet discordant de la juxtaposition avec les restes de la culture de consommation. En tant que *vanitas*, les images abordent la fugacité du temps (jusqu'à leur titre qui renvoie à un jeu vidéo basé sur le texte et qui semble inimaginable aujourd'hui).

L'une des nouvelles vidéos de Rafman, en pré-production au moment où ces lignes sont écrites, est une histoire de science-fiction à la fois honnête et ambitieuse, campée dans un futur où existe une technologie capable d'enregistrer et de rejouer les expériences et les souvenirs des gens, accompagnés des émotions qui leur sont associées. Cette technologie a recours à des tortues modifiées qui agissent comme disques durs vivants vers lesquels ces souvenirs sont téléchargés pour être transportés et téléchargés dans la conscience de l'acheteur. Une fois qu'un souvenir a été transféré dans une tortue, il est effacé de la conscience de la personne. En peu de temps, cette marchandisation bio-politique ultime conduit à un

lucratif marché noir d'expériences et de souvenirs traumatiques répondant à la demande de divertissements soi-disant « extrêmes », qui prennent la forme de traumas psychologiques de la part des membres d'une société de loisirs blasée et complaisante. Paradoxalement, un groupe activiste-terroriste s'opposant à ce marché des souvenirs personnels finance ses activités en dénichant des expériences de mort imminente pour alimenter ce marché noir. Par son échange de souvenirs et de sensations vécues, l'histoire contée par Rafman illustre l'exploitation et l'instrumentalisation subséquente du réel alors même qu'il se prolonge dans le domaine de l'infra-personnel, de ce qui est sans doute le plus intime : les souvenirs d'une personne. Rafman spéculé sur ce qui pourrait arriver si les souvenirs étaient isolés de leur contexte, insérés dans un marché et diffusés comme n'importe quel type de divertissement passif, et il nous demande de réfléchir à la manière dont les communautés seraient en mesure de résister à un niveau potentiellement aussi élevé d'invasion de la vie privée.

Au fur et à mesure que la technologie permet l'accroissement constant des interactions désincarnées se développe la nostalgie d'une période où notre relation aux machines, appareils et interfaces ne semblait pas mettre en péril la subjectivité humaine, mais plutôt libérer un potentiel jusque-là inimaginable de connectivité empathique entre humains et déclencher de nouveaux paradigmes. Comment, donc, anticiper les relations à venir entre individus et collectivités puisque cette utopie



techno-humaniste attendue ne s'est pas réalisée? Comme l'illustre n'importe quel clavardoir ou groupe de discussion, Internet oscille, la plupart du temps, entre violent et haineux, stupide et insipide. Maurice Halbwachs a vu, déjà dans les années 1920, comment les réseaux pouvaient devenir le dépôt de souvenirs et d'identités individuels : «[...] ce qui rattache les uns aux autres des souvenirs récents, ce n'est point qu'ils sont contigus dans le temps, c'est qu'ils font partie d'un ensemble de pensées communes à un groupe, au groupe des hommes avec lesquels nous sommes en rapport en ce moment, ou bien nous avons été en rapport le jour ou les jours précédents. Il suffit donc, pour que nous les évoquions, que nous nous placions au point de vue de ce groupe, que nous adoptions ses intérêts, et que nous suivions la pente de ses réflexions<sup>19</sup>.»

L'existence en réseau actuelle est progressivement inévitable et continue à produire et à maintenir une citoyenneté atomisée d'individus isolés qui, paradoxalement, sont à la recherche d'une connexion significative avec d'autres personnes de même sensibilité par des moyens numériques.

---

<sup>19</sup> Maurice Halbwachs cité par David Auerbach dans «Anonymity as Culture: Treatise. Alienation, irony, autonomy, discourse. On 4chan and Internet masquerade», *Triple Canopy*, n° 15 (publié du 1<sup>er</sup> décembre 2011 au 9 février 2012, [http://canopycanopycanopy.com/contents/anonymity\\_as\\_culture\\_treatise](http://canopycanopycanopy.com/contents/anonymity_as_culture_treatise). Source originale en français : Maurice Halbwachs, *Les cadres sociaux de la mémoire*, Paris, Félix Alcan, 1925; version numérique réalisée par Jean-Marie Tremblay, professeur de sociologie au cégep de Chicoutimi, dans le cadre de la coll. « Les classiques des sciences sociales », développée en collaboration avec la Bibliothèque Paul-Émile-Boulet de l'Université du Québec à Chicoutimi. [http://www.uqac.quebec.ca/zone30/Classiques\\_des\\_sciences\\_sociales/index.html](http://www.uqac.quebec.ca/zone30/Classiques_des_sciences_sociales/index.html)

Le travail de Rafman en tant qu'artiste cherche à révéler simultanément les conditions conduisant à cet état d'aliénation et l'attrait que les outils de divertissement technologique continuent d'exercer. C'est ainsi que nous vivons aujourd'hui : stimulés mais peut-être incertains de la direction à prendre.

Mark Lanctôt

Conservateur, Musée d'art contemporain de Montréal

[Traduit de l'anglais par Colette Tougas]



## L'articulation de la perte dans les mondes virtuels

Jon Rafman a reconnu très tôt que la pulsion d'archiver représentait un fil conducteur dans la trame complexe de son projet artistique. Ce fil est finement entrelacé à une panoplie d'autres filaments. Ces fils imbriqués incluent les notions d'ironie, le sublime dans les mondes virtuels et le statut ontologique du moi à l'ère numérique, période où l'histoire et la tradition semblent s'effondrer. La vérité qu'ils racontent est une fiction et leur fiction est souvent la seule manière de dire la vérité. Vue de face, la tapisserie semble harmonieuse, mais lorsqu'on la regarde de l'arrière, les nœuds dont elle est constituée deviennent apparents.

Inspiré par le riche potentiel que procurent aujourd'hui la technologie contemporaine et les médias électroniques, Rafman explore, documente, enregistre, célèbre et critique l'expérience contemporaine. Archiviste et ethnologue du monde virtuel, il rend accessibles les paradoxes de la modernité et de l'aliénation contemporaine. Souvent présenté sous l'angle de l'humour, de l'ironie et de la mélancolie, son travail archivistique, artistique et de conservateur saisit la dimension morale de certains contextes ambigus. À la frontière de l'esthétique et de l'éthique, il pose la question de Socrate, à savoir ce que cela signifie d'être humain.

La présence de l'absence est un élément central de la théorie et de la pratique archivistique (Derrida, 1996). Une part importante du pouvoir et de la signification du travail de Jon Rafman doit son existence à quelque chose qui est absent — à ce qui manque — tout autant qu'à ce qui lui est présent et intérieur. Se rappeler le passé, archiver le passé renvoie aussi bien à la représentation de la perte qu'à la conservation des restes. Une anxiété à propos de la présence et de l'absence du passé imprègne le travail de Rafman. Car la perte, qu'il s'agisse de la perte actuelle ou anticipée d'un être aimé, de celle d'un idéal, d'un pays ou d'une idéologie chers, est une expérience humaine universelle. Malgré la vaine tentative de se protéger contre la douleur qui en découle, l'idéal ou le bien-aimé perdu doit être représenté ou rendu d'une certaine manière ; il doit être connu, sacré, vénéré ou dévalué ; il doit être placé dans un dépôt, qu'il s'agisse de la mémoire, de l'histoire ou de mondes virtuels.

Si la mélancolie et la nostalgie hantent le travail de Rafman, l'amour le fait aussi. L'artiste prétend que seul l'amour décide si la photo d'un objet en révèle la vérité (Barthes). Comme il reconnaît les défauts et la perte imminente des êtres aimés, il éprouve une passion archivistique pour les préserver et pour les rendre accessibles, pour les représenter vraiment, pour les protéger contre le déclin et la détérioration. Le désir qui nourrit la passion archivistique est mélancolique, car il s'agit d'une passion à l'endroit de ce qui disparaîtra inévitablement. Notre



monde, où le nouveau dépasse le presque nouveau à toute vitesse, est particulièrement enclin à produire un sentiment d'anxiété à propos de la perte. Dans un tel monde, il est pertinent d'affirmer que notre époque fait face à l'impératif d'archiver (Pierre Nora, 1989). Nous devons tout garder, préserver chaque indicateur de mémoire, y compris lorsque nous ne sommes même pas certains de quelle mémoire particulière il s'agit. Comme l'écrit Spieker (2008), « [l]es archives ne font pas que nous relier à ce que nous avons perdu. Elles nous rappellent plutôt, comme les boîtes de Warhol, ce que nous n'avons jamais possédé. »

La description que fournit Google à propos de sa mission « d'organiser les informations du monde et de les rendre accessibles et utiles universellement » s'accorde avec la notion archivistique de tout accumuler, avec la volonté de joindre tous les champs, toutes les formes, dans un lieu virtuel de tous les temps qui se situe lui-même à l'extérieur du temps. Le projet d'organiser une sorte d'accumulation perpétuelle et indéfinie du temps est la solution que la modernité a trouvée pour faire face à l'anxiété découlant de la perte.

Cependant, l'archiviste doit déterminer ce qui est important et ce qui est futile, ce qui est central et ce qui est fortuit et, ainsi, comme on le demande de plus en plus souvent, s'il y a même un centre. Il/elle doit déterminer ce qui est réel ou ce qui est idéal dans l'idée ou la culture chérie, ce qui est vrai ou ce qui relève de la fiction. Par ailleurs, à l'ère numérique, il devient de plus en plus problématique de distinguer l'original de la copie. Les matériaux numériques sont reproductibles et altérables à l'infini ; de plus, l'objet et l'objet d'art suivent un flux entre plusieurs instanciations. Rafman développe de nouvelles méthodes pour que nous interagissions avec nos archives, nos histoires et nos cultures, au lieu de les percevoir comme des collections statiques.

Mais c'est justement l'expérience de la perte non résolue, la présence de l'absence, de ce qui ne peut être pleinement représenté, ni entièrement compris ou assimilé, qui mène à la quête infinie de l'être perdu. Le travail de Rafman peut s'inscrire dans la littérature de la quête, les récits autobiographiques, les mémoires, ou les récits de voyages et d'aventures. L'archiviste explore, ordonne et documente pour trouver l'autre, mais aussi pour se trouver lui-même à travers son exploration narrative. Mais si Rafman tente de trouver qui est l'être perdu, il s'interroge tout autant afin de savoir qui le cherche. Y a-t-il un moi en mesure d'intégrer les transformations ? Depuis quelque temps, la notion de « moi » se trouve dans une situation désespérée : elle est perçue comme une fiction — comme si son statut ontologique était douteux. Dans l'œuvre de Rafman, la reconstruction du moi implique souvent un moi revenant — même altéré et constamment divisé — au sein duquel les frontières entre l'ordre et le chaos, l'intérieur et l'extérieur, la séparation et la réunion sont subverties constamment.

Les narrateurs anonymes dans les films de Rafman ne sont pas si différents des « autobiographies défigurées » de De Man (1979), car ils accueillent une

rencontre avec une vie imaginée et une subjectivité reconfigurée, tout en faisant l'expérience de nouvelles possibilités à la fois pour le moi et l'autrui. Les films de Rafman ont de multiples significations, déconcertantes et contradictoires. Ils sont propices à des lectures qui privilégient l'ambiguïté, le paradoxe et la manipulation. Rafman estime qu'une grande partie de l'expérience contemporaine est sans fondement, dépourvue de sens et détachée de l'histoire. Il suggère que la lutte pour soutenir un récit de soi ininterrompu peut être vouée à l'échec en l'absence de contexte, d'héritage et de tradition. Pourtant, le jeu, la joie et la possibilité d'un sens nouveau sont présents dans son travail.

Rafman attribue l'absence de fondement à diverses raisons économiques, sociales et individuelles. Un élément central, bien qu'il soit souvent exprimé subtilement, en est la commercialisation du désir, accompagnée d'une délégitimation de la marge. Le travail de Rafman révèle à quel point les mondes virtuels ont détaché l'archive de ses bibliothèques et de ses musées. Ces mondes ont modifié l'idée d'une archive installée en tant que système ordonné de rétablissements et de repossessions. Dans l'œuvre de Rafman, le temps, l'histoire, la mémoire et le récit de soi sont défaits. L'artiste illustre plutôt le potentiel de l'archive à dévoiler et à révéler des manières alternatives de construire nos histoires collectives et personnelles.

L'archive de l'Empire, le prétendu dépôt du savoir et du pouvoir, a toujours été une fiction. Car comment pourrait-on embrasser le monde de ses propres mains ? Rafman admet que l'archive produit du sens au lieu de seulement le répéter ; ainsi, la méfiance à l'endroit du pouvoir qui existe derrière le récit a lieu d'exister. Il admet que l'archive impériale n'est pas plus innocente qu'elle n'est neutre. La ligne du temps que Facebook impose à nos messages n'est autre que sa construction à propos de nos vies. Le choix de livres et de rues que Google fait pour nous et la manière dont il choisit de filmer est sa construction de notre monde extérieur.

En continuité avec la vision de Derrida, d'après laquelle la manière dont nous archivons influence notre mode de vie, Rafman utilise les outils numériques et technologiques pour nous montrer comment ils peuvent nous éloigner de nous-mêmes. Dans les bustes de *New Age Demanded*, l'histoire de l'art actuelle rencontre des futurs potentiels dans un espace topologique où la réalité est moulée, étirée, pliée, mais jamais brisée. Lorsque Rafman se fait archiviste, nous sommes invités à percevoir notre histoire d'une manière différente : en envisageant le sens passé et la possibilité de nouveaux sens. Dans *Brand New Paint Job*, des peintures très modernistes entourent les objets quotidiens de telle sorte qu'un nouveau sens émerge pour les deux ordres de réalité.

Dans *Kool-Aid Man in Second Life*, les utilisateurs recréent les objets de leur désir dans un monde virtuel, mais lorsque l'icône séculière *Kool-Aid Man* les regarde, il se demande si cela peut vraiment correspondre à l'idéal humain. Dans



*You the World and I*, un Orphée moderne cherche non pas l'amour, mais des enregistrements de son amour. Est-ce donc cela, l'idéal humain ? Rafman est confronté ici à la question avec laquelle les poètes et les artistes ont toujours été aux prises, soit comment réconcilier des contradictions en apparence irréconciliables de façon appropriée pour la condition humaine. Pour Rafman, il n'existe pas de solution facile ; on doit accepter l'abîme qui les sépare, à savoir que le virtuel est et n'est pas le réel ; que le réel est et n'est pas l'idéal ; et que la tâche de l'artiste ne consiste pas à « les réconcilier », mais à souligner les nuances de leurs différences.

La tâche de l'archiviste est de tendre du côté de la vérité, tandis que l'artiste, s'il est authentique, doit plutôt se tenir du côté de la liberté. Nous constatons que Rafman est enthousiaste face à l'exploration du monde virtuel que procure cette technologie. Mais son enthousiasme à l'endroit des mondes virtuels est modéré. Avec lui, nous sentons et expérimentons aussi que ces outils sont des moyens indirects d'exprimer l'aliénation contemporaine.

En s'interrogeant constamment sur les signes et les symboles, en modifiant les perspectives, en développant des formes narratives originales en film et en sculpture, Rafman crée la possibilité d'une liberté nouvelle. En réintégrant le regard humain, il réaffirme l'unicité de l'individu. C'est dans l'articulation de la question — dans la restructuration de l'archive — que la liberté peut résider.

Sandra Rafman, Ph. D.

Dans ses recherches et sa pratique clinique, Sandra Rafman examine l'apport de l'éthique et de l'esthétique dans les représentations du trauma. En tant que professeure à l'Université du Québec à Montréal et psychologue au Centre universitaire de santé McGill, elle a analysé la manière dont les enfants construisent leur moi après avoir vécu une perte. Ses écrits sont centrés sur les dimensions politique, éthique et psychologique des récits des enfants, tout autant que sur les notions de justice et de pardon chez les enfants.

[Traduit de l'anglais par Chantal Ringuet]

## Références

Barthes, R. (1980). *La chambre claire : Note sur la photographie*, Paris, Gallimard.

Benjamin, W. (1999). *The Arcades Project*, Harvard University Press.

Brothman, B. (1999). « Declining Derrida: Integrity, Tensegrity, and the Preservation of Archives from Deconstruction », *Archivaria* 48.

De Man, P. (1979). « Autobiography as De-facement », *MLN*, vol. 94, n° 5, *Comparative Literature*, p. 919-930.

Derrida, J. (1995). *Mal d'archive. Une impression freudienne*, Paris, Éditions Galilée, 2008.

Foucault, M. (1969). *L'archéologie du savoir*, Paris, Gallimard.

Greetham, D. (1999). « Who's In, Who's Out: The Cultural Poetics of Archival Exclusion », *Studies in the Literary Imagination*, vol. 32 (1), 1.

Manoff, M. (2004). « Theories of the Archive from Across the Disciplines », *Libraries and the Academy*, vol. 4, n° 1 (2004), p. 9-25.

Nora, P. (1989). « Between Memory and History : Les lieux de mémoire », *Representations* (26), p. 7-24.

Shanks, M. (2008). « Virtual Worlds – ichnography and archaeology in the design of memory and archive », *Media X Conference*, Stanford.

Spieker, S. (2008). *The Big Archive: Art from Bureaucracy*, Cambridge, Mass : MIT Press.



## Foreword

While his initial training was in philosophy and literature, followed by art, Jon Rafman seems to also operate as an experimental ethnographer and archivist. Through careful selection and appropriation, and by critically reworking his material, while persuasively inhabiting his subject matter, he attempts to address the vexed question of technology's place in contemporary life.

He has brilliantly explored, for example, the virtual worlds of Google Street View and Second Life, but as bizarre environments infused with loss, longing, humour and fantasy. His uncanny ruminations ambivalently celebrate the darker reaches of the Web, and their attendant subcultures, while exploring what we mean by "community." The resulting funny or disquieting videos, sculptures and photographs often take the form of disjunctive narratives straddling both past and future, while collapsing the real and the virtual.

I am thrilled that the Musée d'art contemporain de Montréal is—as it should be—the first Canadian museum to mount a Jon Rafman show, this at what seems a critical juncture relatively early in his career, and in his native Montréal. He is clearly poised for ever greater significance and recognition. I am also pleased simply because he makes very distinctive and sometimes disturbing work that draws both deeply melancholy and boldly comical conclusions about human interaction and subjectivity.

I am grateful also for two beautifully probing essays which follow these introductory remarks: one by the exhibition's curator Mark Lanctôt, the other by Sandra Rafman, who may or may not be a relation.

And finally, I want to thank Jon Rafman and his studio for their tireless collaboration throughout this process; they, in turn, join us at the Musée in thanking gallerists Zach Feuer (New York), Mike Ruiz (Berlin) and Antoine Ertaskiran (Montréal) for their extraordinary and unstinting support.

John Zeppetelli  
Director and Chief Curator



## At the Dawn of a New Age, You Are Standing in an Open Field, Looking Far into the Past, Unsure of What To Do Next

In this catalogue essay, produced for Montréal artist Jon Rafman's first major museum exhibition in Canada, I will attempt to map out, through a selection of work developed over a relatively short period of time, how the artist has established personas that alternately conjure up the tour guide, the *flâneur* and the ethnographer.<sup>1</sup> This evolution is not marked by clear-cut stages or periods but, more importantly, it mirrors the evolution of these archetypal figures associated with modernity. Another recurring theme in Rafman's work is nostalgia or, rather, a form of layered nostalgia. It manifests itself in polychronic stylistic references as well as in nods to elements stemming from broader high and low cultural history. One of the

---

<sup>1</sup> Unfortunately, the discussion will be restricted to certain video works and will exclude the *New Age Demanded/Manifold* series of images and sculptures. As fascinating as the series is, there just isn't enough room here to adequately discuss how they exist simultaneously as an online "catalogue" and unique printed images and sculptures; how they reference modernist poetry (Ezra Pound) and sculpture (Brancusi and Arp, to name just two), as well as classical statuary; and how they are symptomatic of so-called "post-studio" production means by utilizing digital manufacturing technologies (3D printing and 3D model-based carving). For this exhibition, a series of standing figures will be presented in a dedicated, small, dimly lit space and also in virtual reality through the use of an Oculus Rift headset.



major aspects of this survey, however, is the way Rafman allows viewers to rethink our relationship to technology.

In “The City in the Age of Touristic Reproduction,” Boris Groys sees in the origins of tourism a symptom of the historical evolution of population displacement from rural to urban settings over the nineteenth and twentieth centuries. He briefly explains how this was in part motivated by a utopian impulse to participate in and benefit from the prosperity and related comforts of the increasing technological proficiency available in urban life. In such a context, “Romantic tourism,” as it seeks out different times (the past) and places (elsewhere), is the seeking out of authenticity for its own sake. Tourists monumentalize sites by their mere presence and, as opposed to the forward-looking utopian drive that eventually led to the appearance of the tourist’s gaze, that gaze remains a conservative one, turned toward the past: “Romantic tourism is a machine designed to transform temporariness into permanence, fleetingness into timelessness, ephemerality into monumentality.”<sup>2</sup> Under the guise of tourism, what a city has to offer in terms of exotic spectacle is made readily accessible. As things have evolved, tourism has come to follow the same logic as that found in other aspects of consumer capitalism, i.e., offering niche experiences

---

<sup>2</sup> Boris Groys, “The City in the Age of Touristic Reproduction,” in *Art Power* (Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008), p. 103.

customized for subsets of potential clientele. Among them are those who seek out not so much “the sights” but, rather, what is deemed more authentic to, or typical of, any given city. This is related to how romantic tourism as such has since collapsed onto itself, setting in motion a reversal of sorts: “Rather than the individual romantic tourist, it is instead all manner of people, things, signs, and images drawn from all kinds of local cultures that are now leaving their places of origin and undertaking journeys around the world.”<sup>3</sup> Henceforth, romantic travellers and the local populations they visit have become indistinguishable.

In a context where tourists and locals blend, our knowledge of place is refreshed by endless outside forces. Tourism’s shift of focus away from the discovery of a site, and the subsequent engagement with a bygone era, begs the question: what, if anything, has become of the utopian impulse that motivated such behaviour in the first place? Can contemporary subjects rekindle that original utopian impulse behind the sense of discovery inherent in romantic tourism? If so, how? Groys answers as follows: “Today the utopian impulse has shifted direction—acknowledgment is no longer sought in time, but in space: Globalization has replaced the future as the site of utopia. So, rather than practising avant-garde politics based on the future, we now embrace the politics of travel, migration and nomadic

---

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 105.



life, paradoxically rekindling the utopian dimension that had ostensibly died out in the era of romantic tourism.”<sup>4</sup>

Rafman’s *Kool-Aid Man in Second Life*, 2009, is a series of video presentations in the guise of guided tours of Second Life organized and led by the artist. Rafman set up a dedicated website from which one could watch a trailer of what the tours comprised and then contact the artist to book a tour (individually or as a public event).<sup>5</sup> The tours took the form of performative lectures where the audience would see projected on a large screen, perhaps in an amphitheatre, Rafman’s avatar, the Kool-Aid Man, guide them through some of the eyebrow-raising micro-communities that occupy an increasingly large portion of the more than 1,675 square kilometres of the virtual real estate of Second Life.<sup>6</sup> The project positions the artist as tour guide. *Kool-Aid Man* is seminal to the artist’s subsequent practice, as it touches on themes that relate to a variety of work produced since: pseudo-ethnographic docu-fiction, alienation through technological over-reliance, online communities and subcultures (gamers, A-culture, role-play, cosplay, etc.), the relationships between “virtual” and “real,” participation and observation, and voyeurism and exhibitionism.

---

<sup>4</sup> Ibid., p. 106.

<sup>5</sup> <http://koolaidmaninsecondlife.com/>

<sup>6</sup> <http://gridsurvey.com/>

Rafman plans the tours only after having explored and familiarized himself with the lay of the land and chosen the locals to be included. This time spent in Second Life is perhaps closer to that of the *flâneur* than that of the romantic tourist. The romantic tourist, unfamiliar with the local, actively seeks out specific sights and experiences (of varying size and scale), whereas the *flâneur* strolls, dawdles, melts into the crowds and observes, without specific intent, to the point of developing an in-depth knowledge of a city and its citizens. In a sense, the post-romantic tourist has become the new *flâneur*, constantly on the move in a succession of look-alike globalized cities where Western modernist stylistic hegemony has been replaced with what Groys identifies as “universal media dissemination of any kind of local ideas.”<sup>7</sup> If we were to apply this model to the contemporary landscape of online social interactions via social networks and virtual communities of varying degrees of anonymity (A-culture), of which Second life is a part, how does this reversal, where globalized individuals seeking out localized experiences are replaced by the global dissemination of local cultures, relate to the relationship between the real and the virtual? What does it mean for Rafman to act as tour guide/*flâneur* of a virtual leisure destination?

---

<sup>7</sup> Groys, “The City in the Age of Touristic Reproduction,” p. 107.



It is important to consider that the establishment of online micro-communities or spaces theoretically accessible to all who have access to a computer and an Internet connection, and liberated from the hegemony of a corporate-culture complex, represents the originating utopian mindset behind the Internet's initial appearance in and eventual conquest of mass culture in the 1990s and early 2000s. Users were free to "surf the net," chat, share. Not unlike the migration from the countryside to the metropolises over the nineteenth and twentieth centuries, increasing online presence represents an equally important historical moment. In that sense, it is helpful in discussing Rafman's work to consider how the nineteenth-century *flâneur* serves as a model for understanding how it engages with the Internet as site.

Walter Benjamin's interest in Baudelaire is in part attributable to the poet's *flâneur* persona.<sup>8</sup> Although Baudelaire scarcely ever mentions the *flâneur* in his verse and prose poetry, this figure is central to his essay *Le Peintre de la vie moderne*, where it is intimately tied to the modern and its sense

---

<sup>8</sup> Walter Benjamin, "On Some Motifs of Charles Baudelaire," in Hannah Arendt, ed., *Illuminations* (New York: Schocken Books, 1968), p. 172–174.

of temporality.<sup>9</sup> Much has been said about the how the nineteenth century ushered in a change of paradigm, from a dynamic where the Eternal trickles down to humankind by way of great narratives, to one where each object, no matter how fleeting or ephemeral, has the potential to speak to a transcendental reality. It is a well-worn subject, yet these ideas developed over the last century and a half remain useful in discussing further shifts in how we apprehend the world, including the seemingly never-ending "digital turn." Indeed, in relation to our concern here, we can say with some confidence that there are elements tying Rafman to Benjamin's Baudelaire and the *flâneur* he incarnates.

If *Kool-Aid Man in Second Life* is important in this regard, *The Nine Eyes of Google Street View* is also related to this notion. For this ongoing series of photographs, the artist has isolated and reframed particularly narratively charged moments captured by the Google car as it maps roads through

---

<sup>9</sup> "Ainsi il va, il court, il cherche. Que cherche-t-il? A coup sûr, cet homme, tel que je l'ai dépeint, ce solitaire doué d'une imagination active, toujours voyageant à travers le grand désert d'hommes, a un but plus élevé que celui d'un pur flâneur, un but plus général, autre que le plaisir fugitif de la circonstance. Il cherche ce quelque chose qu'on nous permettra d'appeler la modernité; car il ne se présente pas de meilleur mot pour exprimer l'idée en question. Il s'agit, pour lui, de dégager de la mode ce qu'elle peut contenir de poétique dans l'historique, de tirer l'éternel du transitoire." Charles Baudelaire, "La modernité," *Le Peintre de la vie moderne*, [http://baudelaire.litteratura.com/ressources/pdf/oeu\\_29.pdf](http://baudelaire.litteratura.com/ressources/pdf/oeu_29.pdf), p. 10. Indeed, as Susan Buck-Morss clearly stated in her definitive study of Benjamin's Arcades Project: "The gambler and the flâneur in the Arcades Project personify the empty time of modernity." Susan Buck-Morss, *The Dialectics of Seeing. Walter Benjamin and the Arcades Project* (Cambridge, Mass.: MIT Press, 1991), p.228.



a nine-camera photographic device. The process of wandering through Google maps until something worthy of a photograph is found is related to the *flâneur* and, of course, to traditional street photography. But it also leads to another Benjaminian figure, that of the gambler. Trolling Street View in search of the uncanny, for sometimes extensive periods of time, is akin to the gambler's waiting for the next hand. Google Street View's navigation is not seamless. There's a blurring motion between each predetermined perspective. This motion acts like a moment of "reveal," i.e., the time it takes for the dealer to pick up a card and turn it over for everyone to see. Likewise, exploring Street View places the user in a position where he or she is always anticipating the next image or vantage point. The same as in gambling, where it *is* about whether you win or lose and *not* simply how you play the game, Rafman sees this apparatus as just that and often works with other street view explorers, confirming that, in the end, the resulting image is more important than the search.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> In *Post Internet*, writer and curator Gene McHugh sees an inherent performativity at play in this series: "Google Street Views [sic] and *Brand New Paint Job*, for example, are memes he's actively improvising with in time; they are knowingly performed and are responsive to the demands placed on them by both the general Internet culture and the history of art." (Gene McHugh, *Post Internet* [Brescia, Italy: Link Editions, 2011], p. 233.) This is true to a certain extent, but I believe that the fact that the images do not respond to programmatic structure minimizes this. For example, had Jon established a protocol, such as look for all the streets named after American presidents, then perhaps the performativity of the work could be foregrounded more convincingly.

The importance of play is central to the video *Codes of Honor*, 2011: an homage to video game arcades that takes the shape of a fictitious gamer's nostalgic reminiscences of his days of supremacy over his field of peers and some of the "hardest games ever created." The distance between the video's present time and the evoked past of early video games is emphasized by the fact that the main character/narrator's story is triggered by his coming across a *Street Fighter* coin-operated video game machine in a diner he stops into during his wanderings through "the Metaverse." It is left unclear if his story is set in the actual Second Life, or if SL is a stand-in for some fictitious, cyberpunk, near-future: is it simply a ready-made animation apparatus, or is it part of the video's narrative where the main character/narrator would be a "real person" that, for the telling of the story, presents himself in the guise of his avatar? Both the main character and the viewer's relationship to temporality are steeped in nostalgia. The presence of Second Life in all its already dated, clunky, expressionless glory contrasts with the 16 or 32-bit games referred to in the rest of the video, underlining the rapid obsolescence of ever-new game-related technologies.<sup>11</sup>

*Codes of Honor's* docu-fiction retains a narrative form that is almost entirely absent from the trilogy of essayistic videos made from found

---

<sup>11</sup> Second Life was launched in 2003 and looks about the same now as it did then.



footage and imagery, and comprising *Still Life (Betamale)*, 2013, *Mainsqueeze*, 2014, and *ERYSICHTHON*, 2015. While the use of existing images is a recurring strategy in Rafman's work in general, it is remarkably potent in this series. Here it brings Rafman back again to Benjamin, but this time it is the German philosopher's Arcades Project that gives insight as to how the artist engages with the *Zeitgeist*.

In a recent article, American poet Kenneth Goldsmith explained the motivations behind his project of "rewriting" the Arcades Project, but where the subject of research is New York of the twentieth century instead of Paris of the nineteenth. Like that of Benjamin before him, Goldsmith's gesture relies overwhelmingly on existing texts and sets out to communicate the impossibility of writing anything definitive about something as monumentally amorphous as New York City in the twentieth century: "In the end I want this to be neither reference nor history book: it can only be literature. What it should do is to poetically illustrate the Sisyphean impossibility of attempting to read through and describe the magnitude and complexity of New York City in the twentieth century, as dictated by the subjective way one person reads through this particular mass of literature."<sup>12</sup> Much in the way that the original reference material remains

---

<sup>12</sup> <http://www.poetryfoundation.org/harriet/2011/04/rewriting-walter-benjamins-the-arcades-project/>

incomplete—Benjamin's Arcades Project is about Paris in the nineteenth century, was written over the first half of the twentieth century but was only published in the 1980s, more than forty years after his suicide, and clocks in at over 1,000 pages—Goldsmith's project taps into a different form of temporality, one that explores a time and place through secondary sources organized in a pastiche of Benjamin's system. His "rewriting" of Benjamin's Arcades Project does not so much chronicle the 100 years of calendar time that constitutes a century as it mimics Benjamin's potentially infinite temporalities that spiral out of each convolute's tangential inter-connectibility. It seems clear that part of his interest in The Arcades Project is this potentially ever-expanding network of information gathered, processed and disseminated, which is related in some way to the Internet-inherent content: hypertexts. In a similar way, Rafman's trilogy works both as a sociological mirror and microscope: by choosing a series of phenomena and assembling them in energetic visual bursts, he reveals the Internet's vast quantities of sometimes unsettling niche interests and memes.

If the ethnographer/anthropologist label is often used in describing Rafman, there remains a significant difference between Rafman's approach and that of post-colonial practices of the 1990s that engaged specific (often marginalized) communities, in that he apparently does not seek to identify with or give a voice to the communities or subcultures we find in his work



(the exception being *Codes of Honor*, 2011, where a legitimate sense of nostalgia permeates the work).

Poets and/or ethnographers are both participant and observer. These are not mutually exclusive activities, in that an aesthetic endeavour both reflects and affects a culture. Classic ethnography, as it developed through the twentieth century, established a methodology wherein the observer's presence had to be accounted for in the conclusions drawn from observation. But what happens, then, when we shift focus to environments and communities that exist almost exclusively online? The imagery assembled in some works, such as *Still Life (Betamale)* is not part of mainstream online activity.<sup>13</sup> The work is a video collage of found footage and images taken mainly from furry-fetish, anime cosplay and hentai sites sourced through online forums and set to the music of Oneohtrix Point Never (a project of electronic musician Daniel Lopatin) and a narration spoken by a neutral female voice. Yet, in relation to the marginal nature of the source material, *Still Life (Betamale)* and the rest of the trilogy give rise to the following questions: how are we to rethink the notion of site when dealing with the virtual, and how can the values associated with art practices engaged with social groups (such as “authenticity, originality

---

<sup>13</sup> Rafman mined Gurochan, a site dedicated to gore hentai, rape fantasy and various depictions of sexual violence.

and singularity”)<sup>14</sup> be redefined when the ethnography in question is that of virtual micro-communities that often pride themselves on developing interests that avoid moral judgments and challenge normative socio-political values?

Similarly, *Mainsqueeze* brings forth a sense of ethical and aesthetic unease, positioning art-historical references in more complex contemporary social relationships and in these relationships' anthropological underpinnings, namely contemporary generalized alienation that leads to a form of acted-out dehumanizing. One key scene in the work is taken from a crush-fetish site where a buxom woman caresses a langoustine before crushing it under her foot. The scene recalls Brazilian writer Clarice Lispector's short story *Passion According to G.H.*, 1964, evoked by Sianne Ngai as an illustration of “disgust” as an aesthetic category. According to Ngai, if Lispector's story can be seen “either as a philosophical meditation or as a religious parody, [it] is fundamentally the story of a woman smashing—and finally eating—a cockroach.”<sup>15</sup> In Rafman's video, the scene is as surprising as it is powerful and gives a new understanding to the title. From the tenderness it at first glance suggests (“mainsqueeze” being a

---

<sup>14</sup> Hal Foster, “Artist as Ethnographer?” in *The Return of the Real* (Cambridge, Mass.: MIT Press, 1996), p. 197.

<sup>15</sup> Sianne Ngai, *Ugly Feelings* (Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2005), p. 346.



term of endearment for a significant other), in a reversal of expectations, we are quickly led to the abject. Rafman literalizes the cuteness of the term to the point of laying bare the power relations it translates. With regard to the relationship of disgust to wider social issues, Ngai states: “Disgust does not so much solve the social powerlessness as diagnose it powerfully.”<sup>16</sup> And in a way, it is this diagnosis that Rafman attempts to convey in *Mainsqueeze* and the other videos of the trilogy.

Mining the recent past for elements to simultaneously undermine and celebrate is a strategy also deployed by Rafman in thinking about how his videos are to be experienced in person, by the viewing public (as opposed to online, where most of them can be viewed.) One such strategy is the use of Ettore Sottsass/Memphis Group-like wardrobes and other furnishings, kitted out with screens playing videos from the last two or three years, including *In Realms of Gold*, 2012, whose title is taken from John Keats’ *On First Looking into Chapman’s Homer*, 1816.<sup>17</sup> The viewing stations are conceived as either stand-alone sculptural structures or as immersive viewing pods and look as if they have been fabricated by

---

<sup>16</sup> Ibid., p. 353.

<sup>17</sup> Among the other poems cited are Ezra Pound’s *Hugh Selwyn Mauberley*, 1920, in *New Age Demanded*, and W. B. Yeats’ *The Song of the Happy Shepherd*, 1889, in *Woods of Arcady*, 2010.

a less-than-skilled handyman with material scavenged from the detritus forgotten in the back of suburban garages and garden sheds.

By creating DIY, home-hardware versions of the Sottsass/Memphis designs as viewing stations for his videos, Rafman introduces a sense of nostalgia related to his use of the Kool-Aid Man as an avatar. Both collapse two forms of distancing (distance being the key ingredient of nostalgia): first, legitimate affection for pop-culture consumer-society cast-offs (in and of itself but also in its capacity to act like Proust’s madeleines and trigger involuntary memories) and second, the ironic parodying of the lowbrow nature of these items.

The Sottsass stations also add a level of meaning by referring to objects that in themselves create this double distancing. They investigate a perpetual present without discriminating between past and future, high and low, or public and private for that matter. These intimate viewing settings are also inspired by “troll caves,” the often dingy, confined, DIY setups whose purpose is to host marathon sessions of online activity and from which Internet users can exchange, undisturbed, with a community of peers and with the wider Internet—an activity that recalls the *flâneur*’s relationship to both the city and domestic environments. This effect was probably best described by Walter Benjamin: “Landscape—that, in fact, is what Paris becomes for the *flâneur*. Or, more precisely: the city splits for him into



its dialectical poles. It opens up to him as a landscape, even as it closes around him as a room.”<sup>18</sup>

Establishing a setting is also key to *You Are Standing in an Open Field*, 2015, a series of large-scale photographic tableaux in which the foreground is littered with soiled computer keyboards that recall those found in troll caves, semi-translucent smart-phone protective cases and various pieces of rubbish (empty soda cans, candy wrappers, cigarette butts, etc.), and the backgrounds are landscapes taken from either late Renaissance, Romantic-period or Hudson River School paintings. The series title is a reference to the opening lines of the early text-based computer game *Zork*, written in the late 1970s and popularized throughout the 1980s, where players navigate an underground mythical/magical world by typing in basic text commands, much in the way of classic role-playing games such as *Dungeons and Dragons*. These works evoke a perceived dichotomy in the act of seeking out a transcendent state by means of technological interfaces that, as the soiled keyboards/work stations in the foreground suggest, could (would?), in undertaking such a mission, lead to alienating and all-encompassing screen-time addiction. The archetypal nature of the background imagery (mountains, waterfalls, ancient ruins) and the fact

---

<sup>18</sup> Walter Benjamin, *The Arcades Project* (Cambridge, Mass.: Belknap Press/Harvard University Press, 1999), p. 417.

of having sourced them in art history, rather than through more contemporary resources such as commercial photography image banks, also contribute to the jarring nature of the juxtaposition with consumer culture waste. Like *vanitas*, the images address time’s fleeting nature (right down to their title’s referencing a text-based video game that seems almost unimaginable today.)

One of Rafman’s new videos in pre-production at the time of writing is both a straightforward and ambitious science-fiction story set in a future in which a technology has been developed that records and plays back people’s experiences and memories, along with the related emotions. This technology uses modified turtles as living hard drives onto which these memories are uploaded for transport and then downloaded to the buyer’s consciousness. Once a memory is transferred to a turtle, it is erased from the person’s mind. Before long, this ultimate bio-political commodification leads to a lucrative black market of traumatic experiences/memories that answers a jaded, complacent leisure class’s demand for so-called “extreme” entertainment in the form of psychological trauma. An activist/terrorist group opposing the market for personal memories paradoxically funds its activities by seeking out traumatic/near-death experiences to feed the black market. By trading in memories and lived sensations, Rafman’s story depicts the exploitation and subsequent instrumentalization of the real as it extends into the realm of the infra-personal, into the realm



of what arguably is most intimate: one's own memories. Rafman speculates as to what could happen when memories are isolated from their context, inserted in a market and disseminated like any other kind of non-committal entertainment, and indirectly asks us to ponder how communities could withstand such a potentially extreme level of invasion of privacy.

As technology allows for constantly increasing levels of disembodied interactions, nostalgia develops for a time when our relationship to machines, apparatus and interfaces didn't seem to imperil human subjectivity, but rather could unlock previously unimaginable potential for paradigm-defining empathetic human inter-connectivity. How, then, are we to anticipate future relationships between individuals and collectivities when this anticipated techno-humanistic utopia has not manifested? As any chat room or discussion board shows, the Internet, more often than not, oscillates from the violent and hateful to the stupid and vapid. Maurice Halbwachs saw, back in the 1920s, how networks could become the repository of individual memories and identity: "What makes memories hang together is not that they are contiguous in time: it is rather that they are part of a totality of thoughts common to a group, the group of people with whom we have a relation at this moment, or with whom we have had a relation on the preceding day or days. To recall them it is hence sufficient that we place ourselves in the perspective of this group, that we adopt its interests

and follow the slant of its reflections."<sup>19</sup> Current networked existence is increasingly unavoidable and continues to produce and maintain an atomized citizenry of isolated individuals who will paradoxically seek out meaningful connection to other like-minded individuals by digital means. Rafman's work as an artist seeks to simultaneously reveal the conditions behind this state of alienation and the appeal the tools of technological distraction continue to wield. This is how we live today: thrilled, yet perhaps unsure of what to do next.

Mark Lanctôt

Curator, Musée d'art contemporain de Montréal

---

<sup>19</sup> Maurice Halbwachs, "The Social Frameworks of Memory," 1925, in *On Collective Memory*, p.52. Quoted by David Auerbach, in "Anonymity as Culture: Treatise. Alienation, irony, autonomy, discourse. On 4chan and Internet masquerade," *Triple Canopy*, 15 (December 1, 2011 to February 9, 2012.) [http://canopycanopycanopy.com/contents/anonymity\\_as\\_culture\\_treatise](http://canopycanopycanopy.com/contents/anonymity_as_culture_treatise)



## The Reframing of Loss in Virtual Worlds

Jon Rafman recognized early that archival impulses were a major thread in the complex tapestry that constitutes his artistic project. This thread is tightly interwoven with a panoply of other filaments. These interlocking threads include the notions of irony, the sublime in virtual worlds and the ontological status of self in the digital age, where history and tradition seem to founder. The truth they tell is fiction, and their fiction is often the only way to tell the truth. From the front, the tapestry looks harmonious, but when looked at from behind, the knots with which it is fraught become evident.

Inspired by the rich potential provided by contemporary technology and digital media, Rafman explores, documents, records, celebrates and critiques contemporary experience. An archivist and ethnographer of the virtual world, he makes accessible the paradoxes of modernity and contemporary alienation. Often presented from the perspective of humour, irony and melancholy, his archival/artistic/curatorial work captures the moral dimension in ambiguous contexts. On the boundary between aesthetics and ethics, he is asking Socrates' question of what does it mean to be human.

The presence of absence is a core element in archival theory and practice (Derrida, 1996). Much of the power and meaning in Jon Rafman's work owes its existence to something that is absent—to what it lacks—as much as to what is present to it and within it. To remember the past, to archive the past is as much about representing loss as it is about curating what remains. An anxiety about the presence and absence of the past permeates Rafman's work. For loss, be it the actual or dreaded loss of a loved one, of a cherished ideal, country or ideology, is a universal human experience. Despite the often haunted attempt to protect against its pain, the cherished lost ideal or love must be represented, rendered fixed in some manner, must be made known, be made sacred, revered or devalued, be placed in a repository, be it memory, history or virtual worlds.

Although melancholy and nostalgia haunt Rafman's work, so too does love. He holds that love alone can decide whether the photo of an object reveals its truth (Barthes). As he recognizes the flaws and imminent loss of the loved one, so he burns with archival fever to preserve the beloved and to make it accessible, to truly represent it, to protect it against decay and deterioration. The desire that fuels archival fever is melancholic, for it is the passion for what will inevitably slip away. Our world in which the new overtakes the nearly new with such speed is one particularly apt to produce anxiety about loss. In such a world it is right to declare that the imperative of our epoch is to archive (Pierre Nora, 1989). We must keep everything, preserve every indicator of memory, even when



we are not even sure which memory is being referred to. As Spieker (2008) writes, “Archives do not simply reconnect us with what we have lost. Instead they remind us, like Warhol’s boxes, of what we have never possessed in the first place.”

Google’s description of its mission “to organize the world’s information and make it universally accessible and useful” is consistent with the archival notion of accumulating everything, the will to enclose all eras, all forms, in a virtual place of all times that is itself outside of time. The project of organizing a sort of perpetual and indefinite accumulation of time belongs to modernity as a way to deal with anxiety about loss.

Still, the archivist has to decide what is significant and what is trivial, what is core and what is circumstantial and indeed, as is increasingly asked, is there a centre at all. He/she still has to decide what is real or what is ideal in the beloved, ideal or culture, what is true or what is fiction. Moreover, in the digital age, distinguishing between the original and the copy has become increasingly problematic. Digital materials are infinitely reproducible and mutable, and the object and the art object exist in flux between multiple instantiations. Rafman develops new methods of engaging with our archives, histories and cultures rather than viewing them as static collections.

But it is the experience of unresolved loss, the presence of absence, that cannot be fully represented, that cannot be fully understood or integrated, that leads to an endless search for the lost one. Rafman’s work can be inscribed in the literature of quest, autobiographical narratives, memoirs, as well as traveller and adventure stories. The archivist explores, classifies and documents to find the other but also, through his narrative exploration, to find himself. However, as much as Rafman tries to find out who is this lost one, he is asking also who is looking for it. Is there a self that can incorporate the transformations? The self has for a while now been seen in dire difficulty, a fiction and of dubious ontological status. In Rafman’s work, the reconstruction of self often involves a returning—if altered and constantly splitting—self, wherein the boundaries of order and chaos, of inner and outer, self and other, of separation and reunion are constantly subverted.

The anonymous narrators of Rafman’s films are not unlike the de-faced autobiographies of De Man (1979) as they welcome an encounter with an imagined life, a reconfigured subjectivity, and experience new possibilities for both self and otherness. Rafman’s films signify in ways that are multiple, puzzling and contradictory. They are amenable to readings that favour ambiguity, paradox and misdirection. Rafman argues that much of contemporary experience is groundless, is bereft of meaning, or unfixed in history. He suggests that the struggle for a continuous self-narrative may be doomed when context, legacy and tradition are absent. Yet play, joy and the potential for new meaning are present in his work.

Rafman attributes the groundlessness to a variety of economic, social and individual reasons. A core element, although often subtly expressed, is the commodification of desire, accompanied by the rendering of the marginal insignificant. Rafman’s work shows how virtual worlds have dislocated the archive from its libraries and museums. They have troubled the idea of a settled archive as an ordered system of recoveries and repossessions. In Rafman’s work, time, history, memory and self-narrative have become undone. Instead, he illustrates the potential of the archive to unveil and reveal alternative ways of constructing our collective and personal histories.

The archive of the Empire, the supposed repository of knowledge and power, was always a fiction. For how does one put one’s hands around the world? Rafman recognizes that the archive produces meaning rather than simply repeat it, and so suspicion about the power behind the narrative must exist. He recognizes that the imperial archive is neither innocent nor neutral. The timeline that Facebook imposes on our postings is its construction of our lives. The selection that Google makes of our books, our streets and the way it chooses to film is its construction of our external world.

In line with Derrida’s view that the way we archive affects how we live, Rafman uses contemporary digital and technological tools themselves to show us how they can estrange us from ourselves. In the busts of *New Age Demanded*, actual art history meets possible futures in a topological space where reality is moulded, stretched, bent, but never broken. With Rafman as archivist, we are invited to see our history in a different way: to see the past meaning and the potential for new meanings. In *Brand New Paint Job*, high modernist paintings encase everyday objects in such a way that a new meaning emerges for both.

In *Kool-Aid Man in Second Life*, the users recreate the objects of their desire in a virtual world, but as *Kool-Aid Man*, the secular icon, looks on, he questions whether this can truly be the human ideal. In *You the World and I*, a modern Orpheus seeks not his love but records of his love. Is this the human ideal? Rafman is confronted with the question that has always faced poets and artists, that is, how to reconcile seemingly irreconcilable contradictions in a way that is true to the human condition. For Rafman, there is no facile solution; one accepts the abyss that separates them, that the virtual is and is not the real, that the real is and is not the ideal, that the task of the artist is not to “reconcile them” but to highlight the nuances of their difference, their irreconcilability.

The task of the archivist is to lean on the side of truth, whereas the artist, if he is to be true, must lie on the side of freedom. We see Rafman’s excitement in exploring the virtual world provided by this technology. Yet his excitement with virtual worlds is tempered. We too sense and experience with him that these tools are roundabout ways of expressing contemporary alienation.



By a constant questioning of signs and symbols, by altering perspectives, by developing innovative film forms and narrative film essays, Rafman creates the possibility of a new freedom. By reintroducing the human gaze, he reasserts the uniqueness of the individual. It is in the framing of the question, in the framing of the archive, that freedom might lie.

Sandra Rafman, Ph.D.

In her research and clinical practice, Sandra Rafman explores the contribution of ethics and aesthetics in representations of trauma. As professor at the Université du Québec à Montréal and psychologist at the McGill University Health Centre, she examined children's construction of self following loss. Her writings focus on political, ethical and psychological dimensions in children's narratives as well as children's notions of justice and forgiveness.

## References

- Barthes, Roland. *La chambre claire : Note sur la photographie*. Paris: Gallimard, 1980.
- Benjamin, Walter. *The Arcades Project*. Edited by Rolf Tiedemann. Trans. by Howard Eiland and Kevin McLaughlin. Cambridge, Mass.: Belknap Press/Harvard University Press, 1999.
- Brothman, Brien. "Declining Derrida: Integrity, Tensegrity, and the Preservation of Archives from Deconstruction." *Archivaria* 48 (Fall 1999).
- De Man, Paul. "Autobiography as De-facement." *MLN* 94, 5, Comparative Literature (1979), p. 919–930.
- Derrida, Jacques. *Archive Fever: A Freudian Impression*. Trans. by Eric Prenowitz. Religion and Postmodernism series. Chicago: University of Chicago Press, 1996.
- Foucault, Michel. *The Archaeology of Knowledge and the Discourse on Language*. Trans. by A. M. Sheridan Smith. New York: Vintage Books, 2010.

Greetham, David. "'Who's In, Who's Out': The Cultural Poetics of Archival Exclusion." *Studies in the Literary Imagination* 32 (1), 1 (1999).

Manoff, Marlene. "Theories of the Archive from Across the Disciplines." *Libraries and the Academy*, 4, 1 (2004), p. 9–25.

Nora, Pierre. "Between Memory and History: Les Lieux de Mémoire." *Representations* 26 (1989), p. 7–24.

Shanks, Michael. "Virtual Worlds – ichnography and archaeology in the design of memory and archive," Media X Conference, Stanford University, Stanford, California, 2008.

Spieker, Sven. *The Big Archive: Art from Bureaucracy*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2008.



**Jon Rafman**

Né à Montréal, en 1981.

Vit et travaille à Montréal.

**Formation**

- 2006-2008 Master of Fine Arts, School of the Art Institute of Chicago, Chicago  
(film, vidéo et nouveaux médias)
- 2000-2004 Baccalauréat ès arts, Université McGill, Montréal  
(philosophie et littérature)

**Expositions individuelles**

- 2015 *Jon Rafman*, Zabłudowicz Collection, Londres  
*Jon Rafman*, Musée d'art contemporain de Montréal, Montréal
- 2014 *Hope Springs Eternal II*, Galerie Antoine Ertaskiran, Montréal  
*The End of the End of the End*, Contemporary Art Museum, Saint-Louis
- 2013 *You Are Standing in an Open Field*, Zach Feuer Gallery, New York  
*Remember Carthage*, Galerie Antoine Ertaskiran, Montréal  
*A Man Digging*, Seventeen Gallery, Londres  
*Annals of Time Lost*, Future Gallery, Berlin
- 2012 Palais de Tokyo, Paris  
*The Nine Eyes of Google Street View*, Saatchi Gallery, Londres  
*Mirror Sites*, China Art Object Galleries et M+B Gallery, Los Angeles  
*BNPJ MMXII*, American Medium, New York  
*9-Eyes of Google Street View*, Angell Gallery, Toronto
- 2010 *The Age Demanded*, Golden Age, Chicago

**Expositions collectives**

- 2015 *The Future of Memory*. Kunsthalle Wien, Vienne
- 2014 *Fire and Forget: On Violence*, présentation de KW au HAU2, Hebbel am Ufer, Berlin  
*21 Artists Shortlisted for the Future Generation Art Prize 2014*, Pinchuk Art Centre, Kiev  
*Private Settings: Art After the Internet*, Musée d'art moderne, Varsovie  
*AIRBNB Pavilion*, 14<sup>e</sup> Biennale d'architecture de Venise, Venise  
*The New Romantics*, Eyebeam, New York  
*Science Fiction: New Death*, FACT (Foundation for Art and Creative Technology), Liverpool  
*Art Post-Internet*, Centre Ullens pour l'art contemporain, Beijing  
*Speaking Through Paint: Hans Hofmann's Legacy Today*, Lori Bookstein Fine Art, New York  
*What Is a Photograph?* International Center of Photography, New York



- 2013 *Speculations on Anonymous Materials*, Fridericianum, Cassel
- Drone : l'image automatisée = Drone: The Automated Image*, Le Mois de la Photo à Montréal, Montréal
- Draft Urbanism*, Biennial of the Americas 2013, Denver
- Extravagant Features*, C24 Gallery, New York
- Ed Ruscha Books & Co.*, Gagosian Gallery, New York
- MAMA Showroom, Rotterdam
- The Photographer's Gallery, Londres
- The Web Is a Lonely Place, Come Play*, The Center for Photography at Woodstock, Woodstock (N. Y.)
- 2012 *Scope Creep — Digital Design in Contemporary Art*, Yaffo 23, Jérusalem
- Brand Innovations for Ubiquitous Authorship*, Higher Pictures, New York
- Public*, CONTACT Photography Festival, Museum of Contemporary Canadian Art, Toronto
- Biennale de la photo*, Grand Manège, Moscou
- 2011 *Format*, The Luminary Center for the Arts, Saint-Louis
- \* new jpegs \**, Johan Berggren Gallery, Malmö
- From Here On*, Les Rencontres d'Arles, Arles
- Alrededor es Imposible. Una exploración de lo inesperado en los sistemas cartográficos de Google = Around Is Impossible. An Exploration of the Unexpected in the Cartographical Systems of Google*, La Casa Encendida, Madrid
- Stone Sky over Thingworld*, Bitforms, New York
- Offline*, Temple Bar Gallery, Dublin
- Read/Write*, 319 Scholes Gallery, Brooklyn (N. Y.)
- 2010 *Free*, New Museum, New York
- Maps & Legends*, 9<sup>e</sup> édition du festival international *FotoGrafia* de Rome, MACRO | Museo d'arte contemporanea Roma, Rome
- Dans lequel toutes choses existent et s'animent = Within Which All Things Exist and Move*, Art 45, Montréal
- Repair: Ready to Pull the Lifeline*, *Ars Electronica 2010*, Linz

#### Subventions et distinctions

- 2014 Présélection (Shortlist), Future Generation Prize, Victor Pinchuk Foundation, Kiev
- Présélection (Longlist), prix artistique Sobey, Art Gallery of Nova Scotia, Halifax
- 2012 Bourse en arts médiatiques, Conseil des Arts du Canada
- 2010 Subvention, Filmmaker Assistance Program, Office national du film du Canada
- 2008 Subvention (projet de production), Service des arts médiatiques, Conseil des Arts du Canada

#### Collections

- Saatchi Collection, Londres
- Musée des beaux-arts de Montréal, Montréal
- Zabludowicz Collection, Londres
- DeVos Art Museum, Northern Michigan University, Marquette
- J. Paul Getty Trust, Los Angeles
- MACRO | Museo d'arte contemporanea Roma, Rome
- Collection Banque Nationale, Montréal
- Collection Loto-Québec, aqise en partenariat avec le Musée d'art contemporain de Montréal

#### Bibliographie sélective

- Les références marquées d'un astérisque (\*) ont été consultées en ligne, le 27 févr. 2015.
- 2014 Cleveland, Carter. « Carter Cleveland Says Art in the Future Will Be for Everyone », *The Wall Street Journal*, 7 juillet 2014. \*
- Chamberlain, Colby. « Jon Rafman: Zach Feuer », *Artforum*, janv. 2014. \*
- Dillon, Noah. « Jon Rafman New York at Zach Feuer », *Art in America*, 13 janv. 2014. \*
- Rafman, Jon. *New Age Demanded*, Toronto, Colour Code, 2014, 16 p.
- Sanchez, Gabriel H. « Jon Rafman », *Artforum*, 3 juill. 2014. \*
- 2013 Karl-Magnus Johansson, Gluey-C (dir.). *Communicating The Archive: Physical Migration*, Gothenburg, The Regional State Archives in Gothenburg [Archives régionales, Göteborg, Suède], 2013, 112 p.
- Mana, Galit. « Jon Rafman [Seventeen, Londres, Royaume-Uni] », *Frieze*, n° 157, sept. 2013. \*
- 2012 *Screenshots*, Storrs Mansfield, Conn., William Benton Museum of Art, University of Connecticut, 2012, 31 p.
- Photography Open Salon Arles: Transience / Vanja Karas*, commissaire, [s. l.], Ubyu Books, 2012, 220 p.
- Dyer, Geoff. « How Google Street View Is Inspiring New Photography », *The Guardian*, 14 juill. 2012. \*
- Kennedy, Randy. « Artists and Technologists Team Up for Rhizome Event », *The New York Times, ArtsBeat Blog*, 3 avril 2012. \*
- Petrova, Evgenija N. *et al. Photobiennale 2012: Ninth International Month of Photography in Moscow*, Moscou, Moscow House of Photography, 2012, 296 p.
- 2011 *GUP Magazine*, n° 30 / *Metropolitan*, juill. 2011. \*
- Acevedo, Jesús ; Chillida, Alicia ; Neupert, Max (et al.). *Alrededor es imposible : Jesús Acevedo, Peter Baldes & Marc Horowitz, Robin Hewlett & Ben Kinsley, Daniel Jacoby, Jodi, Regina de Miguel, Max Neupert, Nick Newcomen, Antonio R. Montesinos, Jon Rafman*, Madrid, Caja Madrid, Obra Social, 2011, 61 p. [coll. « Inéditos » 2011].
- Moser, Gabrielle. « Surveillance, Sovereignty, and Subjectivity in Google Street View », *Fillip*, n° 15, automne 2011. \*
- Rafman, Jon. *The Nine Eyes of Google Street View*, Paris, Jean Boîte éditions, 2011, 160 p. (coll. « Follow Me, Collecting Images Today »).
- Steinberg, Avi. « The Grand Map », *The Paris Review*, 5 oct. 2011. \*
- 2010 « *Street View : Deutschland späht durch die Pixellöcher* », *Der Spiegel Online*, 19 nov. 2010. \*
- Ars Electronica (2010 : Linz, Autriche). Repair : Sind wir noch zu retten ?/ Hannes Leopoldseider, Christine Schöpf, Gerfried Stocker (dir.)*, Ostfildern, Hatje Cantz, 2010, 447 p.
- Delogu, Marco ; Museo d'arte contemporanea Roma. *Futurspectives : fotografia, Festival internazionale di Roma = Rome international festival : IX edizione*, Roma, Edizioni Postcart, [2010], 186 p.
- Indrisek, Scott. « Take It to the (Virtual) Streets », *Modern Painters*, sept. 2010, p. 17.
- Lechner, Marie. « Avec view sur la vie », *Libération*, 25 oct. 2010. \*
- Madrigal, Alexis C. « The Portraits of Google Street View », *The Atlantic*, 9 nov. 2010. \*
- 2009 Rafman, Jon. « IMG MGMT: Nine Eyes of Google Street View », *Art Fag City* [blogue], 2009. \*
- Rafman, Jon. « Search and Destroy », *Harper's Magazine*, nov. 2009. \*



