

Michael A. Robinson *Real Real Gone*

John K. Grande

Number 39, 1997

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/9750ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (print)

1923-2551 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Grande, J. K. (1997). Michael A. Robinson : *Real Real Gone*. *Espace Sculpture*, (39), 22–24.

Real Real Gone

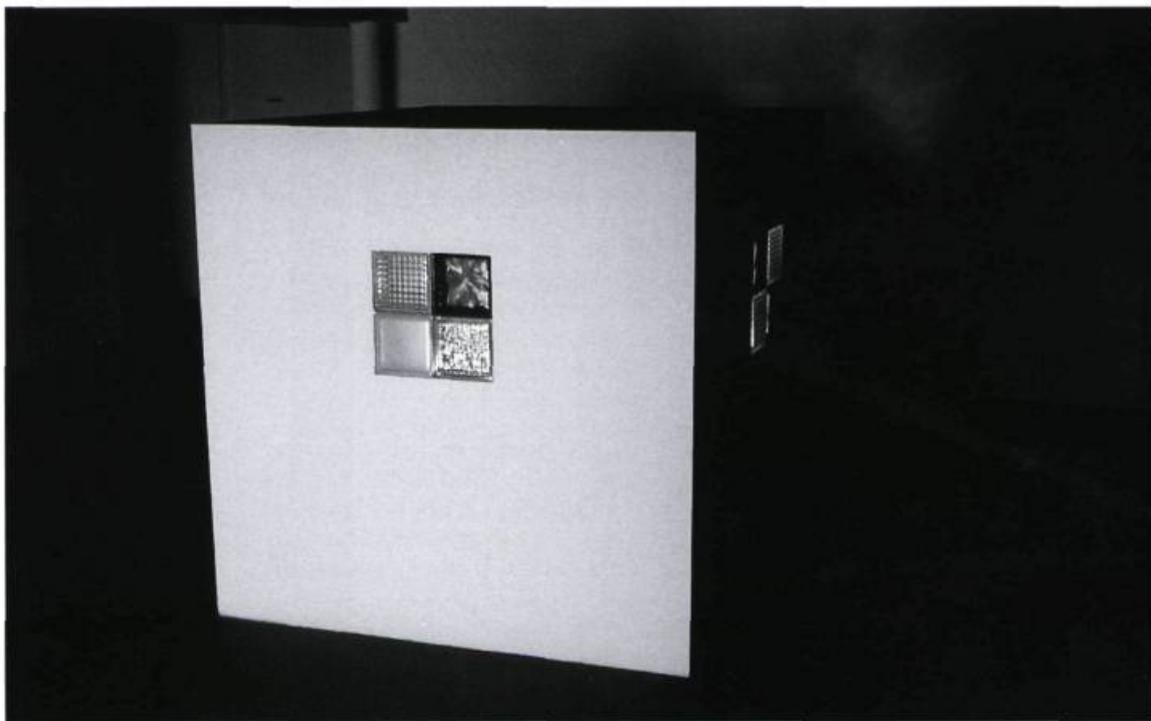
John K. Grande

Que ce soit en reproduisant des jouets d'enfants que l'on trouve dans les Dollarama — des jouets à l'origine sophistiqués —, ou que ce soit en reconstruisant une boîte de nuit de façon absurde, Michael A. Robinson a recours au langage de l'objet pour souligner un manque, une lacune dans notre perception sensorielle et environnementale. Utilisant des matériaux et des objets fabriqués en série, il les transforme en un vocabulaire visuel de type linéaire qui se perd dans la culture pop contemporaine. Le langage et l'art ont ceci en commun qu'ils impliquent la présence humaine. Dès lors que s'effrite cette composante narrative ou humaine, notre définition de l'objet, la notion de représentation, la subjectivité même des choses se dissolvent. Le geste de Robinson constitue donc une forme de transcendance de notre relation à l'univers matériel, lequel est réduit à un vocabulaire vernaculaire constitué d'accumulations sérielles et de présentations frontales. Son intervention concerne la façon dont les objets qui nous entourent deviennent des signes du monde physique et de l'univers culturel. Dans ses oeuvres, les dimensions formelles et spatiales sont soit nivelées, soit réduites à une miniaturisation du cauchemar issu de la folie de la culture pop.

On a fréquemment noté à quel point l'approche véhiculée par les médias et la culture pop interfère dans notre perception d'un environnement et d'un espace continu. Pourtant, ceux qui prônent la poursuite effrénée du plaisir et des distractions continuent toujours d'infiltrer, de nuit comme de jour, les substructures sophistiquées du mode de vie actuel superstructuré. Robinson ne cherche pas à illustrer le lieu comme tel — la boîte de nuit — mais les notions d'écho, de cadence, la dimension sonore, le caractère d'irréalité éthérée, et l'idée que la boîte de nuit ne représente en fait que le "paysage mental" de son concepteur. Plus s'accroissent le malaise et la désintégration sociale, plus la sensation de lieu et de temps s'effrite, s'atrophie, devient irréelle. Dans *Le crime parfait*, Jean Baudrillard qualifie cet état d'«Acting-out de toute une société prise dans son fantasme de dissipation d'elle-même en énergie pure, en circulation pure, sans objectif perceptible autre que cette prouesse spécifique, cette délivrance dans le vide, cette mobilité à tout prix, dont nous, les particules vivantes, les corps vivants, ne sommes plus que les résidus satellisés»¹.

L'oeuvre, *Boîte de nuit*, reproduit la maquette d'une discothèque avec, notamment, ses blocs de verre opaque insérés dans les murs. La construction, toutefois, est minimaliste, et réduite à des codes essentiels d'une pureté toute primitive. Lorsqu'on tente de percevoir l'éclairage disco et stroboscopique à l'intérieur de la structure cubique, on y entend se répercuter la musique assourdie et cadencée d'une boîte de nuit qui, hermétique, fermée sur elle-même, a l'aspect d'un bunker, voire d'un bâtiment militaire. L'expérience qu'elle provoque se

From the mass-produced Dollar Store copies of some more elaborate children's toy to a ridiculous reconstruction of a night club, Michael A. Robinson takes the language of the object as an equation for environmental and sensorial deprivation. Robinson uses mass produced objects and materials, restructuring them into an image-based language whose echoic resonance is linear and lost like the pop culture of our times. Both language and art have the human voice in common. When the narrative or human ingredient breaks down, our definition of the object, representation, even the subject-ness of things dissolves. For the artist, this becomes a sublime incantation on our relation to material existence reduced to a vernacular vocabulary of serial representations and frontal presentations. Robinson (re)presents the intervention of media-based signology in the material cultural sphere. It is woven into the objects and materials that surround us. This *real real gone* state of being finds a resonance in Robinson's work. Formal spatial dimensions are either flattened out or reduced



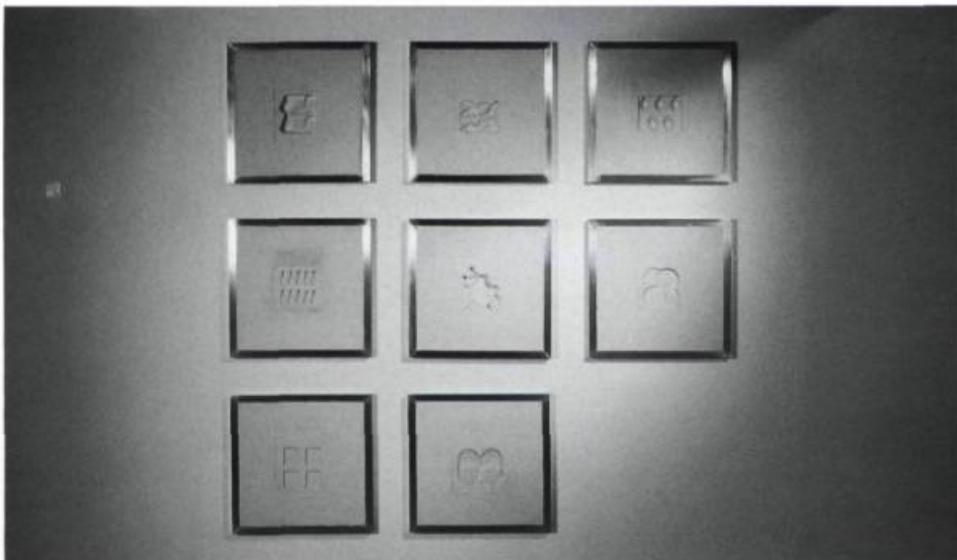
to a miniaturized reconstruction of the actual physical nightmare of pop culture's synchronic madness.

Much has been said about the way the media and pop cultural mindset superimposes itself onto our perception of continuous space and environment. The *légionnaires* of the ephemeral cultural pursuit of leisure and distraction make their way nightly or daily into the embattled, hyper-designed substructures of superstructured life today. This is not the place *per se* — the night club — but resonance, cadence, sound dimensions, ethereal unreality, a designer driven mindscape. The more potent the expression of social malaise and disintegration, the more enclosed and anesthetized, the less real the

Michael A. Robinson, *Boîte de nuit*, 1996. Glitt ball, strobe light, house music, speakers, glass, gyproc / Sphère miroitante, lumière stroboscopique, musique haut-parleurs, verre, placoplâtre. 1,52 x 1,52 1,52 m. Photo: Denis Farley. Courtoisie de la Galerie Samuel Lallouz.

situé au-delà du physique : une expérience poussée à ses limites, à l'image de celle qui est proposée tant par les nouvelles technologies que par l'industrie du spectacle (télévision, baladeur, écran cathodique, cinéma ou discothèque). Robinson élabore un environnement qui interroge le médiatique lors même qu'il remet en question la numérisation technologique et le microcircuit. On a tous vécu cet excès de stimulations sous une forme ou une autre, mais lorsqu'il est circonscrit, délimité dans une construction physique, cet excès devient particulièrement absurde. Quand on s'y trouve réellement, on ne s'en rend pas compte, et quand on n'y est pas on ne le sait pas non plus !

Party Favours présente en négatif des impressions de jouets dans du plâtre. En métamorphosant ces objets de consommation destinés aux enfants — des objets de plastique banals et jetables issus de



Michael A. Robinson, *Party Favours*, 1996. Plaster, aluminum / Plâtre, aluminium. 45,72 x 45,72 cm /ch. Photo: Denis Farley. Courtoisie de la Galerie Samuel Lallouz.

la culture pop —, en les transformant en plaques de plâtre immaculé, fantaisistes assurément dans leur simplicité, Robinson leur confère l'"apparence" de l'art. Leur accrochage séquentiel narre une sorte d'histoire, tandis que les divers objets reproduits — bracelets, boucles d'oreilles, fusils de plastique, babioles de fête —, perdent leur aspect tridimensionnel pour devenir des surfaces planes et concaves. L'échelle et le procédé de fabrication font penser aux moulages industriels, mais leur transposition et leur re-présentation rappellent leur destination première, tout en révélant l'intention initiale des concepteurs. Les moules sont *pro forma* quand ils sont usinés, et *extra forma* (ou inversés) lorsqu'ils basculent dans une dimension intemporelle comme l'art. Sont-ce les objets d'un rêve post-structural ? En réalité, par le geste de l'artiste, ils deviennent oeuvres d'art qui prennent sens et se font autoréférentielles.

Librement inspirée de l'héroïne de Lewis Carroll, la série des diptyques intitulée *Alice Series* raconte une double histoire, juxtaposant des illustrations étranges, presque naïves d'une jeune fille à des moules de plâtre en relief. Robinson y dévoile toute l'innocence de l'imagination des enfants, en même temps qu'il montre une technologie du jeu basée sur l'objet, encore que ce ne soit que par le biais d'effets éphémères et d'objets jetables. S'il est vrai que toute signification trouve sa propre vérité dans le cadre d'une orthodoxie donnée, alors l'architecte postmoderne, le scénariste d'Hollywood, le publiciste de Madison Avenue et le punk qui fait la fête dans une boîte de nuit sont tous habités par le même état d'esprit qui avait cours dans la génération de l'après-guerre, à l'époque où des stars comme Doris Day et Marilyn Monroe servaient à propulser l'industrie de la mode et la consommation de produits domestiques et utilitaires. Si la peur du silence, la peur de se retrouver face à soi nous incitent à basculer dans le rêve, ce n'est là qu'imagerie et illusion. La culture pop amène le progrès par l'importance qu'elle accorde à la consommation. La rapidité et l'ampleur de la folie actuelle sont sans précédent ; pourtant c'est par l'entremise d'êtres humains que les messages des médias atteignent leur but. En cela, Robinson montre les limites de

sense of place and time. In *The Perfect Crime*, Jean Baudrillard notes, "The "acting out" of a whole society caught up in its phantasy of dissipation of itself in pure energy, in pure circulation, without any visible objective other than this specific feat, than this deliverance into the void, than this mobility at any cost, of which we, the living particles, the living bodies, are now merely the orbiting refuse."¹

Boîte de nuit (1996) comprises a maquette-like reconstruction of a box-like discotheque complete with opaque glass blocks in the walls, but the construction is minimalist, reduced to elemental codes of pristine purity. As one tries to look into the object to see the strobe and disco type lighting inside, you can hear the boom box, club-type music pounding inside. Hermetic, self-contained and bunker-like, the construction looks almost military in its design. *Boîte de nuit* embodies the extra-physical experience pushed to the limit by new technologies as much as in the entertainment industry, be it a walkman, a television, a computer screen, a sound saturated disco or a cinema, Robinson's boom box world is as much a mediatic construct as it is a Luddite manifestation of micro-circuitry and digitalized technology. Most of us have experienced this surfeit of stimulation in one form or another, but seen as contained and defined by physical constructs, it becomes ludicrous. If one were in the place, one wouldn't know it and if one was not one wouldn't know it either.

Party Favours (1996) comprises a series of negative impressions on plaster of childlike play toys. Transforming these disposable items of consumer culture for children, mere plastic banalities of popular culture, into pristine white plaster plaques, playful and even joyful in their simplicity, Robinson makes them "look like" art. Their serial presentation is like a story told through the object. The represented images such as bracelets, earrings, plastic guns, party noisemakers — suggest a collapse of three-dimensional space into flat, concave images. The scale and procedure recalls machine manufactured moulds, the transposition and presentation of the original purpose of these objects makes clear the intention of the engineers of the cultural sphere of appreciation. The moulds are *pro forma* when manufactured and *extra forma* or inverted when projected into an intemporal dimension as art. Could they be post-structural dream objects? The works take their form in the process of their development and are contained by their own ethos of suggestion.

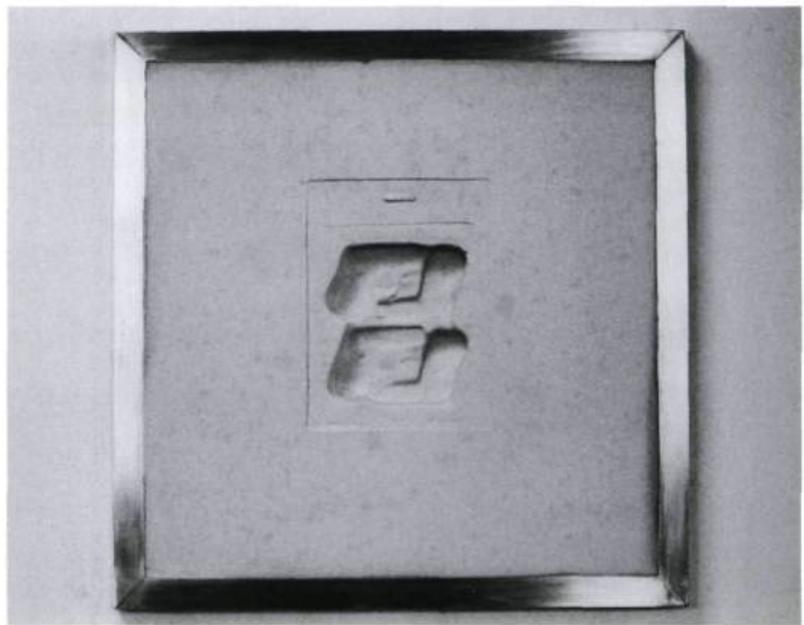
Loosely inspired by Lewis Carroll's *Alice in Wonderland*, the series of diptychs, *Alice Series* (1996), recount two sides of a story, juxtaposing quaint, almost naive illustrations of a girl next to reliefs plaster cast. Robinson's diptychs describe the innocence of every child's imagination alongside the imprimatur of a technology that drives history, albeit through the production of ephemeral effects and cast-away objects. If all meaning finds its own truth in a given orthodoxy, then the postmodernist architect, the Hollywood scriptwriter, the Madison Avenue ad man, and the freewheeling punster on a binge in a nightclub, are driven by a mindset no different than those of the post-war generation, for whom Doris Day or Marilyn Monroe were the fuel that propelled the fashion industry, the consumption of domestic and utilitarian products. If fear of silence, fear of one's own presence forces us to dream, it is all still imagery and sensation. The saturation of pop culture propels progress. The velocity and scale of the madness is now unprecedented, yet human and natural resources are the material that drive the media message home nonetheless. Robinson's prescription describes the limits of our desire to not be there, to disappear.

Thank You, America (1996) comprises a series of walking sticks held together with various clamps at its centre, without which the whole structure would fall apart. Immediately behind the sticks, the words of its title, computer scanned and routed by machine on a large wooden panel are pseudo-propagandistic in their effect and recall Jenny Holzer's hyper-syncretic billboards and engraved benches. As an all too literal emblem of the loss of the human voice

notre désir de n'être pas là, de disparaître dans... la distraction.

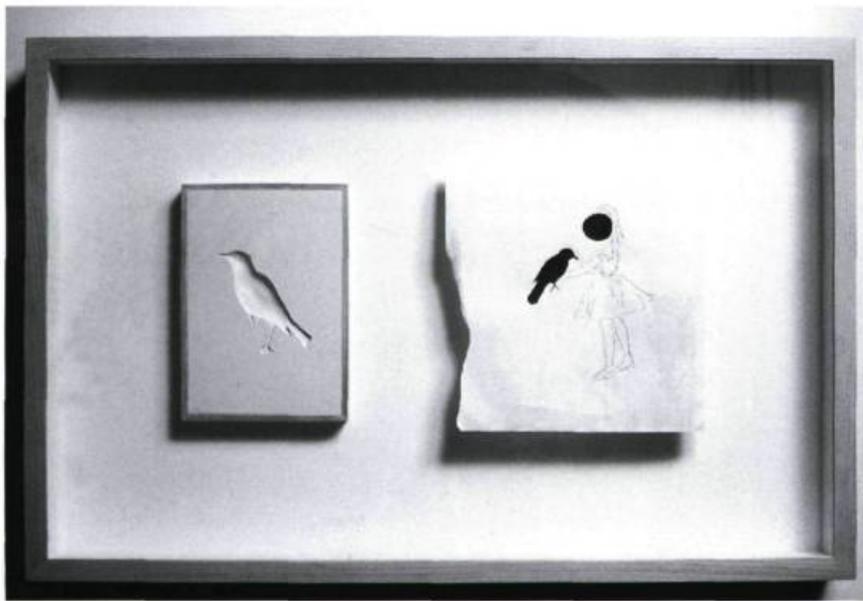
Thank You, America est constituée de bâtons de pèlerins. Ils sont retenus au centre par des serres, sans lesquelles toute la structure s'effondrerait. À l'arrière, on peut lire le titre de l'oeuvre, numérisé par ordinateur et transposé mécaniquement sur un grand panneau de bois. On songe à la pseudo-propagande qu'on retrouve sur les panneaux d'affichage digitalisés et les bancs gravés de Jenny Holzer. Le message est particulièrement efficace en ce qu'il symbolise l'absence de toute présence humaine dans le processus technologique. Le bâton pourrait se changer en canne blanche : les aveugles sont sans guide désormais, ils marchent seuls, vulnérables. À l'instar des structures sociales qui prévalent en Amérique, les éléments de l'oeuvre tiennent à peine ensemble, rappelant que le support même de ces structures sociales constitue un étau, une illusion, que ce soit les sons, les images, les écrans, les réseaux ou les paysages de rêve. L'oeuvre laisse supposer le contrôle et l'autorité qui sous-tendent le rêve américain, et sa disparition éventuelle.

Les oeuvres de Michael A. Robinson dévoilent la perte de toute la dimension humaine — à la fois individuelle, post-médiatique et post-institutionnelle —, d'une imagination qui est atrophiée par l'artificiel, les réductions d'échelle, l'isolement du regardant devant le téléviseur dans un salon vide, ou l'obligation de jouer un rôle pour jouer un rôle. L'humain, dans le futur, devra déployer beaucoup de vigilance pour trouver une alternative à tout ce factice imposé par la culture dominante. Lors d'une exposition antérieure de l'artiste, des extraits de *Jabberwocky* de Lewis Carroll étaient gravés sur les murs. Des bouts de phrases, des lettres, des inscriptions qui avaient été recouverts et peints, pour ensuite être révélés partiellement par un procédé de sablage : une archéologie resurgit instantanément, à la fois fragmentaire et totale. Robinson avance avec



in the material process, it is succinct. If Robinson is pointing his finger at America, it is simply to underline the tap tap tapping on concrete. The walking stick could become a cane. The blind are no longer leading the blind. They walk alone in a state of vulnerability. Like the social structures in America, Robinson's canes barely hold together. The only support is a vice, be it sounds, images, screens, networks or dreamscapes. Control, authority and the eventual demise of the Dream are hinted at in this work.

Michael A. Robinson, *Party Favours*, 1996. Detail/Détail. Photo: Denis Farley. Courtoisie de la Galerie Samuel Lallouz.



précaution dans l'univers des signes et des images de la technopole du jeu de lego, au beau milieu d'architectures qui ont la rigidité et le toc des décors du film *Megalopolis*. Ici, au Québec, on peut observer la situation avec un certain recul, en s'appuyant sur un système américain cohérent et structuré où flotte encore un relent du romantisme européen de naguère. Mais comment imaginer, dans un monde vraiment vraiment déconnecté (*Real Real Gone*), ces multiples désillusions découlant de tous ces écrans illusoire et la peur issue du vide post-livresque? ■

Traduction : M. Crépault / N. Bernatchez

Michael A. Robinson, *Real Real Gone*
Galerie Samuel Lallouz
26 octobre - 7 décembre 1996

Michael Robinson's works describe this collapse of a living dimension, at once personal and post-mediatic, post-institutional, of an imagination downsized by delusion and economies of scale. Also they are ever so slightly suggestive of the glare of a television in an empty living room or the righteousness of playing a role for the sake of playing a role. The tourist of the future will have to look long and hard to find a variation amid the haze of an imposed entertainment culture. Engraved into the walls of a recent exhibition were fragments derived from Lewis Carroll's *Jabberwocky*, partial phrases, letterings, graphemes that were refilled and overpainted, to be uncovered in part again with a sander. It's an instant archaeology, incompletely complete. The aberrations are abrogations. Robinson walks lightly in the forest of signs, images, the lego-set technopoly surrounded by architectures as physically hard edged and cheap in their illusionism as the screens that design Megalopolis. From a distance, we can watch it all, in the shadow of a Romanticism long long gone over in Europe, up against the wall right next to the systematic system. The synchronous delusions of the glare and fear in this post-literate vacuum we could only imagine not wanting in a *real real gone* world.

Michael A. Robinson, *Real Real Gone*
Samuel Lallouz Gallery
Oct. 26 - Dec. 7, 1996

Michael A. Robinson, *Éclipse*, 1996. Plâtre, lettraset on paper / Plâtre, transfert de lettres à sec sur papier. 43,81 x 67,94 cm. Photo: Denis Farley. Courtoisie de la Galerie Samuel Lallouz.

NOTE :

1. Jean Baudrillard, *The Perfect Crime*, (New York: Verso, 1996), p. 36 / Jean Baudrillard, *Le crime parfait*, Paris, Galilée, 1995, p. 61.