

Machine Life

Gil McElroy

Number 68, Summer 2004

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/8984ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (print)

1923-2551 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

McElroy, G. (2004). *Machine Life*. *Espace Sculpture*, (68), 14–16.

MACHINE LIFE

GIL McELROY

L'exposition *Machine Life* au Centre d'art Agnes Etherington a été organisée en parallèle à une autre exposition, *Norm's Robots*, qui s'est tenue à la Koffler Gallery de Toronto. Toutes deux étaient axées sur le travail et l'influence de Norman White, un pionnier parmi les artistes canadiens dans le domaine de la robotique et ce, depuis une trentaine d'années. Alors que l'événement à la Koffler Gallery concernait de manière particulière l'œuvre de White, *Machine Life* questionnait plutôt l'impact de son travail en regroupant les artistes Lois Andison, Doug Back, Peter Flemming, Simone Jones et Lance Winn, Jeff Mann et David Rokeby.

L'œuvre de White n'est pas inconnue à Kingston puisqu'en entrant dans la galerie, on franchit une petite salle où sont exposées deux de ses pièces, dont *The Helpless Robot* (1987-2002). Il s'agit d'une œuvre au sol qui pourrait ressembler à un ancien simulateur de vol pour l'entraînement des pilotes, ou à la forme inversée d'une coque de bateau stylisée posée sur une plaque tournante. Une voix s'échappe de l'objet et nous invite à l'actionner dans une direction donnée. Et plus on acquiesce aux demandes qui nous sont formulées, plus le jeu devient exigeant et excitant — une parfaite évocation de la relation amour/haine que nous entretenons avec toute cette technologie qui nous entoure.

L'œuvre, en outre, devient ici une sorte de prototype qui nous permet d'aborder les installations réunies pour l'exposition. Celle de Peter Flemming notamment, intitulée *Manual* (2001), constituée d'un long bras mécanique fixé à l'une de ses extrémités et d'une roue à l'autre bout lui permettant de tourner sur elle-même. Un dispositif complexe entraîne un petit balai alors qu'un récipient rempli de sable s'avance peu à peu le long du bras. Au cours du premier cycle complet de la machine, le sable est répandu en une longue et élégante spirale, puis balayé dans le second cycle, l'objet bougeant lentement lors de ces deux opérations programmées par l'artiste. La répétition de ces mouvements à la fois curieux et fascinants (l'ascension et la chute du balai, en l'occurrence), de même que les motifs dans le sable laissés par le balai sur le plancher de la galerie, évoquent la beauté et la douceur du fond sablonneux d'un lac.

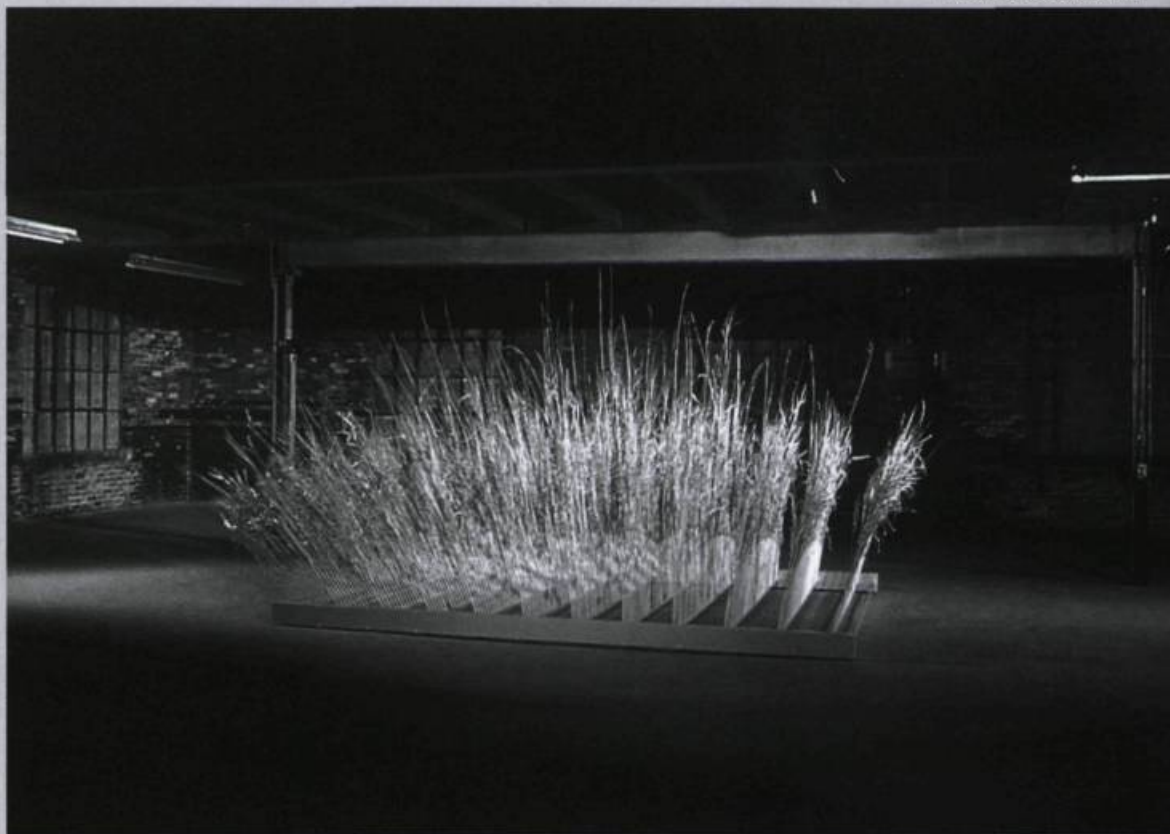
Camouflage 2 (1998) de Lois Andison joue sur le même principe de répétitions, mais de façon moins convaincante. Propulsé mécaniquement, le mouvement de va-et-vient de longues tiges d'herbes sauvages se déploie à l'intérieur de rangées bien ordonnées de cadres métalliques. Installée près de l'œuvre de Flemming, *Camouflage 2* semble plutôt fade par comparaison, et malgré ce que l'œuvre pourrait laisser présager, cette « domestication » technologique de la nature est amoindrie par la proximité des deux installations.

Machine Life was organized by the Agnes Etherington Art Centre in conjunction with another exhibition, *Norm's Robots*, at the Koffler Gallery in Toronto. Both are centred around the work and influence of Norman White, a pioneer Canadian artist in the field of robotics whose first forays in the medium date back thirty years. While the Koffler exhibition was organized specifically around White's work, *Machine Life* was devoted to his influence and the work of artists Lois Andison, Doug Back, Peter Flemming, Simone Jones and Lance Winn, Jeff Mann, and David Rokeby.

That's not to say White's work found no place here in Kingston, for to enter the exhibition it was necessary to pass through a small gallery in which two of his pieces found haven, including *The Helpless Robot* (1987-2002). It's a floor-mounted piece with a passing resemblance to a primitive air flight simulator used to train pilots, or perhaps the inverted form of a stylized boat hull set atop a large turntable. A voice emanates from this object, asking us to, say, turn it in a particular direction. The more responsive we are to its requests, the more demanding and petulant it becomes. It's a near-perfect evocation of our love-hate relationship with so much of the technology with which we surround ourselves.

White's *The Helpless Robot* set an inevitable standard for our experience of the work of other artists of the exhibition. Peter Flemming's *Manual* (2001) met that standard, and then some. Essentially, it consists of a long, mechanically powered arm anchored in place at one end and having a wheel at the other that

LOIS ANDISON,
Camouflage 2, 1998.
Végétaux, aluminium,
moteur, composants
mécaniques / Grass,
aluminium, motor,
custom mechanics.
Approx. 150 x 240 x
360 cm. Mechanical
design: Paul Cahill.
Photo: Isaac Applebaum.



NORMAN WHITE, *The Helpless Robot*, 1987-2002. Contreplaqué, acier, détecteurs de mouvements, ordinateur 80386 modifié, composants électroniques et logiciels. 193 x 180 x 104 cm. Collection : Agnes Etherington Art Centre. Acquis grâce à l'appui du Fond Chancellor Richardson Memorial et du Conseil des Arts du Canada. Photo: Bernard Clark / Norman White, *The Helpless Robot*, 1987-2002. Plywood, steel, proximity sensors, modified 80386 computer, custom electronics and software. 193 x 180 x 104 cm. Collection of the Agnes Etherington Art Centre. Purchased with the support of the Chancellor Richardson Memorial Fund and the Canada Council for the Arts Acquisition Assistance Program, 2002. Photo : Bernard Clark.



Les œuvres de Doug Back, *Frantic* (2001) et *Wasp #* (2001), proposaient divers types d'interactivité, avec des résultats plus ou moins heureux. La première consistait en une sorte de balle que l'on prend avec soi et transporte dans la galerie. Toutefois, comme les composants électroniques internes réagissaient à un récepteur inclus dans le socle sur lequel la balle était posée, une alarme s'enclenchait quand l'objet était emporté trop loin, obligeant le visiteur à le ramener aussitôt à sa place pour faire cesser ce tintamarre. De plus, on était quelque peu déçu lorsqu'on découvrait que le dispositif était élaboré à partir des systèmes que l'on trouve sur le marché servant principalement à suivre le déplacement des enfants. L'artiste aurait pu l'utiliser pour questionner des enjeux comme la prolifération des caméras de surveillance, mais il s'est contenté d'en offrir une version banale et sans intérêt.

Wasp #, par contre, est une œuvre plus forte et plus dense. Assis

allows the piece to track a circular path about itself. A complex mechanism involving a push broom and bin filled with sand moves gradually along the length of the arm, spilling sand in a long elegant spiral through one entire cycle of the piece's operation, and sweeping it back up through another. *Manual* moves slowly through its two predetermined routines, the repetitions of its movements (the rise and fall of the push broom, for instance) oddly spellbinding, and the patterns of swept sand left on the gallery floor, like the patterns on the sandy bottom of a lake, elegant and exquisitely beautiful. Lois Andison's *camouflage 2* (1998) relied on much the same principle of repeated motions, but here it was simply dull. The mechanically induced back and forth movement of long strands of wild grasses held in orderly rows of metal frames paled in comparison with Flemming's work (across from which it was located), and anything meaningful it might have otherwise have said about, say, the technological taming of the natural world was muted by the juxtaposition.

Doug Back's two works included here — *Frantic* (2001) and *Wasp #* (2001) — spanned degrees of interactivity, with mixed results. *Frantic* comprises a small ball-like object that is intended to be picked up and carried about in the gallery space. But the device's internal electronics respond to a receiver in the plinth upon which it otherwise sits. It emits an audio alarm when it had been carried out of range, necessitating its immediate return to put a stop to all the noise. Not surprisingly, the piece is based on commercially available systems intended primarily to keep track of children, but Back hasn't used the work to respond to issues such surveillance technologies raise in any interesting way, merely offering us, instead, a rather pedestrian and uninspired version of the thing.

His *Wasp #*, on the other hand, is a meatier and more substantial meal. One sits down at this device, and looks down into it through a large lens below which sits

a metal rail supporting a number of dead wasps (the insect). Moving a nearby joystick in turn activates movement of the rail, and when one of the wasps is lined up under the lens, a woman's voice emanates from a small speaker set next to the viewer's left ear, telling us things like "Wasp one lived by the ocean. She had two children," or "Wasp five lived way up north. He worked for the government," or even "No one knows where wasp nine lived or what they (sic) did." Here, Back says something real, and he does so with a pointedly satiric edge.

In a corner of the same room, Jeff Mann's *Adult Contemporary* (1999) returns us yet again to technological interactivity via a video of pop star Céline Dion hooked up through a computer and software with an electronic tambourine. In the interconnection between the video and musical instrument, movement of the latter determines movement of the former. We're in control, able to make the image dance back and forth, speed up or slow down, or catch and repeat itself like a record with a skip on

sur l'appareil, le spectateur regardait à l'intérieur à travers une lentille découvrant un rail en métal recouvert de guêpes mortes. En bougeant une manette, le rail se déplaçait jusqu'à ce que l'une des guêpes soit alignée directement sous la lentille. Une voix de femme fusait alors d'un petit haut-parleur placé à gauche de l'observateur, répétant des phrases comme : « La première guêpe vivait jadis près de la mer. Elle avait mis au monde deux petits », ou « La cinquième guêpe vivait très au nord. Elle travaillait pour le gouvernement », ou encore « Personne ne sait d'où vient la neuvième guêpe, ni ce qu'elle faisait ». Back, dans cette installation, touche à une vérité essentielle et il le fait sur un ton mordant, satirique.

Installée dans un coin de la salle, *Adult Contemporary* (1999) de Jeff Mann est aussi une œuvre technologique interactive, avec cette fois un vidéo de la *pop star* Céline Dion raccordé à un ordinateur, un logiciel et un tambour de basse électronique. Le vidéo et l'instrument de musique sont interconnectés de sorte que le mouvement de l'un détermine celui de l'autre. C'est le spectateur qui contrôle la situation : il peut avancer ou reculer l'image, la faire défiler lentement ou rapidement, ou encore la saisir et la répéter à l'infini. On s'y amuse un certain temps, mais dès que l'on a compris le procédé, on s'en lasse et le jeu devient aussi ennuyeux que la chanteuse elle-même — mais peut-être est-ce là le but visé ?

Deux œuvres occupaient des aires distinctes dans l'exposition (sans doute à cause des contraintes audio et vidéo) : *Truncated* (2003) de Simone Jones et Lance Winn, ainsi que *n-cha(n)t* (1997-2001) de David Rokeby. Présentée dans un espace spécialement aménagé dans la salle principale, *Truncated* consiste en un trépied de caméra motorisé, muni d'un projecteur qui monte et descend, projetant sur le mur le torse d'un homme — du cou jusqu'au-dessus du sexe. Le mouvement du projecteur correspond au mouvement que l'on voit dans le cadre de l'image de la caméra, laquelle bouge de haut en bas tandis qu'elle enregistre le fragment d'anatomie. Sans connaître véritablement l'intention des artistes, on pense ici à l'aspect froid et clinique — sans âme — que l'on retrouve dans les images utilisées en médecine.

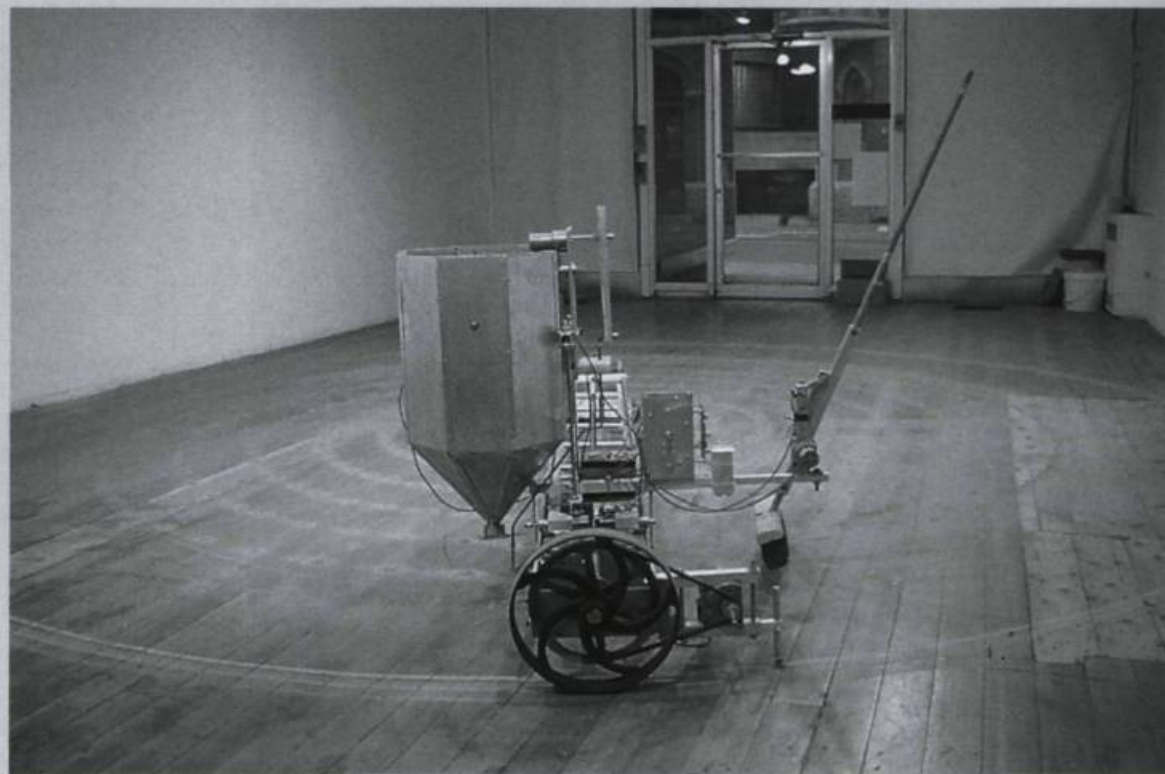
n-cha(n)t, pour sa part, interrogeait les notions de trouble et de confusion. Utilisant des moniteurs vidéo fixés à des ordinateurs suspendus au plafond, et des éclairages créant des aires lumineuses dans la salle obscure, Rokeby entendait nous faire vivre une expérience visuelle et sonore — une expérience « audio interactive », selon le communiqué de la galerie. Encore là, on retrouvait une image corporelle — des oreilles d'hommes et de femmes — et l'on entendait des voix émanant de chaque moniteur. L'idée, apparemment, est que des voix parlent à l'unisson jusqu'à ce qu'elles soient « enterrées » par celles des visiteurs, ce qui provoque alors une sorte de chaos sonore qui éventuellement s'estompe pour revenir aux propos cohérents et uniformes du début. Mais si, au préalable, on ne possède pas cette information, il s'avère pratiquement impossible de dire exactement ce qui est supposé advenir puisqu'on ne perçoit qu'un verbiage assourdissant apparemment dénué de sens. On déambule alors dans l'espace, on s'arrête parfois pour tenter de décoder quelques signes audibles au cœur d'une telle cacophonie — une chose que nous, les humains, faisons très bien! ←

Machine Life
 Agnes Etherington Art Centre
 Kingston, Ontario
 6 février – 18 avril 2004

It's all very amusing for several seconds, but once the technological conceit is figured out, it quickly wears out its welcome and becomes as annoying as the pop star herself. Or is that perhaps the point of it all?

Owing, presumably, to the needs of their audio and video technologies, two pieces were given areas with some degree of separation from other works: Simone Jones and Lance Winn's *Truncated* (2003), and David Rokeby's *n-cha(n)t* (1997-2001). In an artificial alcove in the main exhibition area, *Truncated* comprised a motorized camera tripod equipped with a projector attached to it that mechanically rose up and down, projecting onto a section of wall before it the image of a male torso — from below the head to just above the genitalia. The projector's movement corresponded to the movement seen within the frame of the image of the camera moving up and down as it recorded along this particular small stretch of male anatomy. Whatever else Jones and Winn had in mind, an evocation of the intrusive, unflinching (and soulless) gaze of medical imaging processes indeed powers on through.

Rokeby's *n-cha(n)t*, on the other hand, was an experience in bewilderment and confusion. With video monitors wired individually into computers suspended from the gallery ceiling, and spot lights falling in pools in an otherwise darkened exhibition space, Rokeby has attempted to



create an audio-visual experience that, according to a gallery handout, is supposed to be “audio interactive.” We encounter, once again, anatomic imagery (the ears of men and women), and hear voices emanating from each monitor. The idea is, apparently, that the voices speak in unison until disrupted by the intruding voices of gallery visitors, propelling the system into a kind of aural chaos that eventually rights itself, reverting back to a chant-like uniformity of speech. But without knowing that information beforehand, it's well nigh impossible to tell exactly what is supposed to be happening, and all that is apparent is the seemingly meaningless din of chatter that never seems to cohere. So we wander about in the space, stopping to listen for the individual signals in the midst of so much noise.

It's something we humans do exceedingly well. ←

Machine Life
 Agnes Etherington Art Centre
 Kingston, Ontario
 February 6 – April 18, 2004

PETER FLEMMING,
Manual, 2001. Balai,
 poussière, acier,
 aluminium, moteurs,
 composants élec-
 troniques / Broom,
 dust, steel, alumi-
 nium, motors, custom
 electronics. Diam.:
 approx. 610 cm.
 Photo : Peter
 Flemming.