

A Many-Handed Practice Un exercice à plusieurs mains

Andrea Williamson

Numéro 101, hiver 2021

Nouveaux matérialismes
New Materialisms

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/94818ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les éditions Esse

ISSN

0831-859X (imprimé)
1929-3577 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Williamson, A. (2021). A Many-Handed Practice / Un exercice à plusieurs mains. *esse arts + opinions*, (101), 28–37.

Andrea Williamson

Conflict,
interruption,

A Many-Handed Practice

and things getting in the way are everyday instances of consciously encountering objects or materials as agential entities—things with their own agendas. At the time of this writing, a forest fire is growing and being attacked by aerial firefighters over the hill outside my window. Would I have thought of fire, pine trees, forest animals, and other things in this moment if the fire had not asserted its potential threat over me? Speculative realists such as Levi Bryant argue that objects must be thought to exist unto themselves—withdrawn beyond our or any other

Leisure, a collaboration between artists Meredith Carruthers and Susannah Wesley, works toward a participatory democracy of objects and others. The artist duo’s cosmopolitics—Isabelle Stengers’ term for the collective worldmaking of human and nonhuman actors—emerges from responsiveness and responsibility (response-ability) to environments and their stories. In this essay, I interpret *Leisure*’s work and practice through a biosemiotic lens to call upon their example of responding to things—not just things that get in the way, but also those that assert their presence when we actively reach out and look for them.

REPETITION AS LEARNING

Carruthers and Wesley began making art together in 2004 as a way to learn to live life with others and a place to negotiate, debate, and research questions fundamental to their lives. A major aspect of this negotiating has been performing dialogues between themselves and the (her)stories and artworks of other women artists. It is no accident that the writers and artists *Leisure* responds to (Lina Loos, Cornelia Hahn Oberlander, Barbara Hepworth, Constance Spry, and Françoise Sullivan) have also used art as a way to understand living with others. Such performed/performative dialogues begin with the seeking out of archival material created by these artists and remaking iterations of their works with changed materials and social settings. For instance, in the work *Dualité/Dualité* (2015), *Leisure* researched the Canadian choreographer Françoise Sullivan, whose dance piece *Dualité* (1948) had been performed and re-performed in different historical contexts, and with different bodies.

In *Leisure*’s hands, Sullivan’s dance, which focused on the unified but evolving space between two dancers, is restaged in large-scale prints collaged from the dance footage and photographs. *Leisure* seeks to weave patterns of formal and psychological states—negotiations

relation to them—if they are to have their own sovereignty as democratic players in our world. Bryant laments that objects are dissolved in an acid bath of signification, or of human interpretation, and not allowed their own ontology beyond knowing. A biosemiotic understanding, by contrast, acknowledges that all of nature (including living and

nonliving objects) communicates by sign-making, creative interpretation, and play. between multiple aspects of the self and other—by calling attention to the mirroring and doubling of figures and gestures within and between performances. In his study of the similarities between human mental processes and natural evolution, semiotician and social anthropologist Gregory Bateson developed the term *abduction* to refer to the “lateral extension of abstract components of description” between entities.¹ This mirroring of formal aspects in separate objects or ideas gives us “metaphor, dream, parable, allegory, the whole of art, the whole of science...” and is as much a cultural process as a natural one.² Reworking embodied forms of expression, *Leisure* uses the process of abduction to draw up relationships with the past that may be of use to the artists and their audiences today, much in the way that an ecosystem might select a repeated organization of information because of its evolutionary use. Not only is *Leisure* interested in the signalling gestures of human bodies expressed in these historical works, the artist duo also questions how the materiality of the archival object itself affects, gives access to, and relates a reading. *Leisure* asks “how can an object translate a gesture?” by mediating ephemeral and bodily events through documents and documentation. Thus, we see in the process of abduction

the ability of forms to cross subject/object and living/nonliving boundaries, as a dance becomes a photographic print, and a print becomes an embodied emotional state.

the ability of forms to cross subject/object and living/nonliving boundaries, as a dance becomes a photographic print, and a print becomes an embodied emotional state.

REACHING OUT TO OTHERS IN PLAY (SIMILARITY IN DIFFERENCE)

In her work on Gregory Bateson and other bio-semioticians, semiotician Wendy Wheeler articulates how abduction, “the movement based on iconic signs (resemblance) whereby development is possible in the shift of meaning (or biological function) from one form to another

1 — Gregory Bateson, *Mind and Nature* (New York: E.P. Dutton, 1979), 142.

2 — Ibid.



similar one whereby difference is introduced,”³ is performed or enacted throughout the natural world. Not only is all of nature semiotic and interpreted according to meaning-making processes (such as a bee reading flower colour as presence of pollen or a leaf interpreting touch as a threat), but nature uses play in its creation of new meaning. Biologist Jesper Hoffmeyer writes, “Thus, to the extent that the living world is engaged in an open-ended and nonsettled exploration of relationships between systems... it can truly be said that nature does, in fact, exhibit play-like behavior.”⁴ As an extension of nature’s playful meaning-making processes, children’s play readily shows us this exploration of similarity in difference. Educator Simon Nicholson espouses the basic human need to play in his article “How Not to Cheat Children: The Theory of Loose Parts.” He writes, “There is evidence that all children love to interact with variables, such as materials and shapes; smells and other physical phenomena, such as electricity, magnetism and gravity; media such as gases and fluids; sounds, music, and motion; chemical interactions, cooking and fire; and other people, and animals, plants, words, concepts and ideas.”⁵

Taking Nicholson’s social treatise as conceptual material for many of their works, Leisure’s *Panning for Gold* (2017) delineates a space for play in the art gallery, in which visitors of all ages can freely manipulate the material variables of notched wood beams and natural wood pieces. Leisure mentions the pre-giveness of some conceptual associations within the pieces of wood, which have been cut into architectural forms such as a door lintel or window frame corresponding to standard wall proportions, but also observes that some experimental decisions were based in the wood’s material and texture. Writing about the model for the work, An Environment for Creative Play and Learning designed by Canadian landscape architect Cornelia Hahn Oberlander for Expo 67, Leisure admires how Oberlander’s seemingly simple environment comprising a “stretch of mounds, sand and water” presented near-infinite possibilities for experimentation. With no prompts or instructions except to play, visitors to such environments interpret objects and materials for possible narrative, formal, or interactive potential based on similarities between the pre-given qualities of the material and their own ideas or desires.

In another work, *String Games* (2020), the invitation to play involved the preparation of the gallery space with hooks and ropes. Participants variously interpreted the materiality of rope: its linear dimension as space-making, distance-measuring, or boundary-making potential; its various tensions as weight-bearing and kinetic potential; and its flexibility for forming webs or wrapping around players. Rope itself already being a relation or interpretation between humans and nonhuman materials (plastic, hemp, cotton, and others), it lends itself to certain human meanings and uses. Importantly, recognizing the anthropomorphic

element in play does not, however, enclose objects or others within an anthropocentric vision or action. One may see oneself in another object or material as a form of relating to it and creating mutual connection, as in totemic cosmologies of kinship among species, geographies, and natural forces. As Wheeler quotes Maxine Sheets-Johnstone, “Reading humanness out of nature... consistently exalt[s] the measure of humans: humans become special creations.”⁶ The taboo against anthropomorphism denies the act of creative abduction or the drawing of metaphors that link humans to the rest of nature, as well as the fact that nonhuman nature itself creates and uses metaphors. Rather, play is a negotiation that must involve a certain awareness of the material or living others in order to form novel relations that “fit”⁷ and thus cannot maintain the human at the centre. A rope would not be possible without strong but flexible plant fibres lending themselves to this potential use—a use that is then interpreted differently from species to species. Simultaneous with this fitting, play understands that definitions and hierarchies are malleable and temporary: an other is recognized as an other in becoming.

In Leisure’s participatory installations, such as *Panning for Gold* and *String Games*, not only does a fitting together take place between individuals and materials, but systems or relationships are constantly formed, unformed, and reformed collectively by the multiple hands tying and untying strings, building shelters, or forming paths. One could see *String Games* as a giant game of cat’s cradle. Such a game, in Donna Haraway’s reading,⁸ allows for responsive and tentative patterns of interactions among players, which are greatly needed today as a model for cohabitation on Earth. Such patterns involve creative experimentation that “non-innocently” responds to tangled and troubled histories of conflict and colonialism—how we are all tied in the knots. In line with this

3 — Wendy Wheeler, “Natural Play, Natural Metaphor and Natural Stories” in *Material Ecocriticism*, ed. Serenella Iovino and Serpil Oppermann (Bloomington: Indiana University Press, 2014), 70.

4 — Jesper Hoffmeyer, “The Semiotic Niche,” *Journal of Mediterranean Ecology* 9 (2008): 5–30, accessible online.

5 — Simon Nicholson, “How Not to Cheat Children: The Theory of Loose Parts,” *Landscape Architecture* 62 (1971): 30–34.

6 — Maxine Sheets-Johnstone, “Taking Evolution Seriously: A Matter of Primate Intelligence,” *Etica & Animali* 8 (1996): 119.

7 — Bateson describes the evolution of a cross-species interaction (play) between human and dolphin in which there has been a “learning process” and a “change in boundaries” as both species exchange information about each other. Bateson, *Mind and Nature*, 138.

8 — Donna J. Haraway, *Staying with the Trouble* (Durham: Duke University Press, 2016).

Leisure

← *Dualité/Dualité*, 2015, vue d’installation | installation view, *Interprétations à l’œuvre*, Astérides, Marseille, 2016.

Photo : jcLett, permission des | courtesy of the artists

Leisure

→ *Panning for Gold*, vue d’installation | installation view, Musée d’art de Joliette, 2017.

Photo : permission des | courtesy of the artists & Musée d’art de Joliette

As natural selection recounts the experimentation of relations within given sets of possibilities afforded by individual and environment, our creative play and experimentation would create new ties and new string figures between individuals and collectives.



sensibility about troubled times, Leisure understands the struggle between individual and collective in these works as key to unbuilding and rebuilding futures in which social and environmental systems are aligned. Such tensions are untangled through what Bateson calls a “double description,” or double requirement, between individual and environment. That is, a new pattern for living “must fit the organism’s internal demands for coherence and it must fit the external requirements of environment.”⁹ As natural selection recounts the experimentation of relations within given sets of possibilities afforded by individual and environment, our creative play and experimentation in social systems would create new ties and new string figures between individuals and collectives. Considering works such as these, which propose play as a platform for discovering shared worlds, one could envision city planning and government bodies built through an evolutive, collective process of responsive play.

“Art leads us to environment by doing, interacting with, things and ideas,” says a girl appearing in video documentation of Simon Nicholson’s “Art and Environment” Open University course.¹⁰ Leisure will take these words to (in)form an upcoming project, *Having Ideas by Handling Materials*, planned for a group

exhibition considering child publics. This title also succinctly conveys Leisure’s collaborative studio practice and longstanding desire to undo “the idea of the artist as sole author or ‘hand’ in an art process.”¹¹ Leisure looks for ways to blur or multiply the “hand(s)” by working with materials and processes that determine or influence outcomes. The 2019 work *Airing (Dirty Laundry)* began in relation, as Carruthers and Wesley let themselves be led through a berry-plush landscape by both a forager and the aesthetic lure of the berries themselves.¹² Following this sensual communication between plant and human life, the artists used the berries to dye fabric with their vibrant pink and blue anthocyanin pigments. After years held in storage, the active pigments exhibited their relation to time and oxygen. This change by material agents then became the defining material/meaning of the work itself. The fading of bright juicy colours to browns, ochres, and other tones of earth or soil-age mirrors the processes of time and change beyond our control, our collective dirt, and our spills—but it also mirrors our intertwined being.

Staying with the dirt and the disappearance of this work, paying attention to what the materials themselves can say and do (allowing this to matter), Leisure models a futuring that is not controlled but allows a certain

responsiveness and play. In times that prove that human being is not and never was detached from relation or set on its own path of world-making, reading our relations to the rest of the material world creates spaces for encounter and participation. Being led to the environment through attention, play, interpretation, and negotiation, Leisure handles and shares the tools for living together—tools inherent to becoming within an interpretive and creative cosmos. ●

⁹ — Gregory Bateson, *op.cit.*, 144.

¹⁰ — Accessible online.

¹¹ — Personal communication with the artists, June 25, 2020.

¹² — For a discussion of “aesthetic lure” and “angiosperm aesthetics,” see Deborah Bird Rose, “Shimmer: When All You Love Is Being Trashed,” in *Arts of Living on a Damaged Planet: Ghosts and Monsters of the Anthropocene*, eds. Anna Lowenhaupt Tsing, Heather Anne Swanson, Elaine Gan, and Nils Bubandt (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017), G51–G63.





Un exercice à plusieurs mains

Andrea Williamson

Conflit, interruption, choses qui se mettent en travers de notre chemin : autant d'exemples quotidiens de rencontres avec des objets, des matériaux ou des matières que nous éprouvons consciemment comme des entités agentielles – des choses douées d'une volonté propre. Pendant que j'écris ces lignes, de l'autre côté de ma fenêtre, sur la colline, un feu de forêt fait rage et subit l'attaque de pompiers aériens. Est-ce que j'aurais pensé au feu, aux pins, aux animaux de la forêt et autres choses à ce moment précis, si le feu ne s'était pas affirmé comme un danger potentiel pour moi ? Selon les réalistes spéculatifs, tel Levi Bryant, pour que les objets jouissent d'une souveraineté propre à titre d'actants démocratiques de notre monde, nous devons considérer qu'ils existent pour eux-mêmes, en retrait de toute relation avec nous ou n'importe quoi d'autre. Bryant déplore que les objets soient dissouts dans un bain acide de significations, ou d'interprétation humaine, et qu'on leur refuse une ontologie au-delà de notre connaissance. La compréhension biosémiotique, en revanche, admet que la nature entière (autant les objets non vivants que les objets vivants) communique, employant des signes, l'interprétation créative et le jeu.

C'est dans cet esprit que Leisure, fruit d'une collaboration entre les artistes Meredith Carruthers et Susannah Wesley, cherche à faire advenir une démocratie participative des objets et autres. La « cosmopolitique » de ce duo d'artistes – le terme, forgé par Isabelle Stengers, désigne le monde comme création collective d'actants humains et non humains – émerge de sa réactivité et d'une responsabilité (« réponse-habilité », pour ainsi dire) envers les milieux et les histoires qui les racontent. J'interprète ici les œuvres et la pratique de Leisure à travers une lentille biosémiotique, afin d'étudier l'exemple que le duo propose pour réagir aux choses – pas seulement celles qui se mettent en travers du chemin, mais aussi celles qui prouvent leur présence quand nous les cherchons activement et nous ouvrons à elles.

LA RÉPÉTITION COMME MODE D'APPRENTISSAGE

Carruthers et Wesley sont devenues complices en art en 2004, dans l'idée d'apprendre à vivre avec les autres et de cultiver un lieu où négocier, débattre et fouiller leurs questions existentielles. L'un des principaux aspects de cette négociation est la performance de dialogues, entre elles comme avec les récits et les œuvres d'autres artistes femmes. Le fait que les écrivaines et les artistes auxquelles réagit Leisure (Lina Loos, Cornelia Hahn Oberlander, Barbara Hepworth, Constance Spry et Françoise Sullivan) se sont aussi servies de l'art comme moyen de comprendre la vie avec les autres n'a rien de fortuit. Les dialogues performés ou performatifs du duo reposent sur une recherche dans les archives de ces artistes, avant la recréation ou réitération de leurs œuvres avec des matériaux et dans des

contextes sociaux différents. Par exemple, pour *Dualité/Dualité* (2015), Leisure s'est intéressé à la chorégraphe canadienne Françoise Sullivan, dont la pièce intitulée *Dualité* (1948) a été interprétée et réinterprétée dans divers contextes historiques, par des corps différents.

Entre les mains de Leisure, les mouvements de Sullivan, qui révèlent l'espace unifié mais changeant entre deux danseuses, sont recréés par un collage d'imprimés grand format tirés de photographies et de films de la chorégraphie. Leisure cherche à tisser des motifs à partir d'états formels et psychologiques – négociations entre les multiples aspects du soi et de l'autre – en attirant l'attention sur le reflet et le dédoublement de figures et de gestes, dans une même performance et entre deux performances distinctes. Dans son étude des parallèles entre les processus mentaux des êtres humains et l'évolution naturelle, Gregory Bateson, sémioticien et anthropologue de la société, emploie le terme « abduction » pour désigner « ce prolongement latéral [entre des entités] des composants abstraits de la description¹ ». Ce reflet, cet effet de miroir entre certains aspects formels d'idées ou d'objets distincts, on le voit dans « la métaphore, le rêve, la parabole, l'allégorie, ou ces "touts" constitués que sont l'art, la science, la religion, la poésie », et c'est un processus culturel autant que naturel². En recréant des formes corporelles d'expression, Leisure a recours à l'abduction pour établir avec le passé des relations qui pourraient servir aux artistes et aux publics d'aujourd'hui, un peu comme un écosystème pourrait sélectionner l'organisation réitérée de certaines informations à cause de son utilité sur le plan de l'évolution. Le duo Leisure ne s'intéresse pas seulement aux gestes signalétiques des corps humains exprimés dans

ces œuvres d'une autre époque, mais également aux moyens empruntés par la matérialité de l'objet d'archive pour influencer, rendre accessible et raconter telle lecture qui en est faite. Leisure pose la question « Comment un objet peut-il traduire un geste ? » en se servant des documents et de l'acte de documenter comme intermédiaires d'événements éphémères et corporels. Nous constatons ainsi, dans ce processus d'abduction, la capacité des formes à franchir la frontière entre sujet et objet, entre vivant et non-vivant, dans le mouvement d'une chorégraphie qui devient épreuve photographique, et d'une épreuve photographique qui incarne un état émotionnel.

S'OUVRIR AUX AUTRES PAR LE JEU (LA RESSEMBLANCE DANS LA DIFFÉRENCE)

Dans son ouvrage sur Gregory Bateson et d'autres biosémioticiens, la sémioticienne Wendy Wheeler explique que l'abduction, soit « le mouvement qui, reposant sur des signes iconiques (ressemblance), permet un développement lors du passage du sens (ou de la fonction biologique) d'une forme à une autre forme semblable dans laquelle une différence est [ainsi] introduite³ », se performe ou se joue partout dans la nature. La nature dans son entièreté est sémiotique et s'interprète selon des procédés de création sémantique (par exemple l'abeille qui lit la couleur des fleurs comme un signe de la présence de pollen, ou la feuille qui interprète un toucher comme un danger) ; mais, plus encore, elle se sert du jeu pour produire des significations nouvelles. Par conséquent, selon le biologiste Jesper Hoffmeyer, « dans la mesure où le monde vivant est engagé dans une exploration

Leisure

← *String Games*, vue d'installation |
 installation view, The Contemporary
 Art Gallery, Vancouver, 2020.
 Photo : Four Eyes Portraits, permission de |
 courtesy of the artists & The Contemporary
 Art Gallery, Vancouver

à l'issue inconnue et jamais définitive des relations entre les systèmes, [...] on peut réellement affirmer que la nature, dans les faits, manifeste un comportement qui s'apparente au jeu⁴ ». Compris comme une extension des processus ludiques de la création sémantique naturelle, les jeux d'enfants illustrent bien cette exploration de la ressemblance dans la différence. Simon Nicholson, éducateur, adhère à l'idée que le jeu est un besoin humain élémentaire dans son article « How Not to Cheat Children: The Theory of Loose Parts ». Il écrit : « Tout montre que les enfants aiment interagir avec les variables – les matériaux et les formes, les odeurs et autres phénomènes physiques comme l'électricité, le magnétisme et la gravité, les médiums [sic] comme les gaz et fluides, les sons, la musique et le mouvement, les interactions chimiques, la cuisson et le feu, les autres humains, animaux, plantes, mots, concepts et idées⁵. »

Empruntant le traité social de Nicholson pour en faire le matériau conceptuel de plusieurs de ses œuvres, le duo Leisure, avec *Panning for Gold* (2017), délimite, dans la galerie d'art, un espace de jeu où le public de tous âges est invité à manipuler librement les variables matérielles que sont des poutres de bois encochées et des morceaux de bois brut. Leisure souligne que certaines associations conceptuelles entre les morceaux de bois, qui sont taillés en formes architecturales – linteau de porte ou cadre de fenêtre compatibles avec les proportions habituelles des murs –, sont des données de l'esprit, des évidences; le duo observe aussi que certaines de ses décisions expérimentales se fondent sur la matière et la texture du bois. En ce qui concerne l'œuvre originale ayant servi de modèle à celle-ci, *An Environment for Creative Play and Learning*, conçue par l'architecte paysagiste canadienne Cornelia Hahn Oberlander pour l'Expo 67, Leisure admire les possibilités d'expérimentation quasi infinies que présente l'environnement apparemment tout simple d'Oberlander, composé « d'une étendue de monticules, de sable et d'eau ». Sans autres indices ou instructions que de jouer, les gens qui visitent cet environnement interprètent les objets et les matériaux en fonction d'un éventuel potentiel narratif, formel ou interactif reposant sur des similarités entre les propriétés évidentes des matériaux et leurs propres idées ou désirs.

Dans une autre œuvre, *String Games* (2020), l'invitation à jouer suppose que la galerie est équipée de crochets et de cordes. Les participantes et participants interprètent diversement

la matérialité de la corde et son potentiel : par sa dimension linéaire, elle peut créer l'espace, le délimiter ou encore le mesurer; par ses différentes tensions, elle peut soutenir un poids et bouger de différentes façons; et par sa flexibilité, elle peut former des réseaux ou s'enrouler autour des joueurs et joueuses. La corde étant déjà, en soi, une relation (ou une interprétation) entre matériaux humains et non humains (plastique, chanvre, coton et autres), elle se prête à certaines significations et utilisations humaines. Il convient toutefois de souligner qu'en reconnaissant l'élément anthropomorphique du jeu, on n'enferme pas pour autant les objets ou autres dans une vision ou une action anthropocentrique. Se voir dans un autre objet ou une autre matière peut se comprendre comme une forme de relation à l'objet et un moyen de créer une connexion réciproque, comme dans les cosmologies totémiques de parenté entre les espèces, les particularités géographiques et les forces naturelles. Comme le dit Wheeler, qui cite Maxine Sheets-Johnstone : « Lire l'humanité dans la nature [...] exalte à tout coup l'envergure des humains : les êtres humains deviennent des créations spéciales⁶. » Le tabou sur l'anthropomorphisme nie à la fois l'acte de l'abduction créative, cette construction de métaphores liant l'humanité au reste de la nature, et le fait que la nature non humaine elle-même crée et utilise des métaphores. Alors que le jeu est en fait une négociation qui exige une certaine conscience des autres matières ou des autres vivants pour la formation de relations inédites « adéquates⁷ » et qui ne saurait, par conséquent, maintenir l'être humain au centre. La corde n'existe pas sans les fibres végétales solides mais souples qui se prêtent à cet usage potentiel – usage interprété ensuite différemment par les différentes espèces. Simultanément à cette « adéquation », le jeu accepte que les définitions et les hiérarchies soient malléables et temporaires : l'autre est reconnu comme un autre en devenir.

Dans les installations participatives de Leisure telles que *Panning for Gold* et *String Games*, il ne se produit pas seulement une adéquation entre des individus et des matériaux; des systèmes et des relations sont également en constante formation, déformation ou reformation collective sous les nombreuses mains qui attachent et détachent les cordes, construisent des abris ou tracent des sentiers. On peut lire *String Games* comme un jeu de ficelle géant. Or, d'après Donna Haraway⁸, le jeu de ficelle crée des circuits d'interaction réactifs et

1 — Gregory Bateson, *La nature et la pensée : Esprit et nature, une unité nécessaire*, traduit de l'anglais par Alain Cardoën, Marie-Claire Chiarieri et Jean-Luc Giribone, Paris, Seuil (La couleur des idées), 1990, p. 149-150.

2 — Ibid.

3 — Wendy Wheeler, « Natural Play, Natural Metaphor, and Natural Stories: Biosemiotic Realism », dans Serenella Iovino et Serpil Oppermann (dir.), *Material Ecocriticism*, Bloomington, Indiana University Press, 2014, p. 70. [Trad. libre]

4 — Jesper Hoffmeyer, « The Semiotic Niche », *Journal of Mediterranean Ecology*, vol. 9 (2008), p. 5-30, accessible en ligne. [Trad. libre]

5 — Simon Nicholson, « La théorie des éléments indéterminés : Un principe déterminant de la méthodologie du design », traduit de l'anglais par Aude Tincelin, dans Vincent Romagny (dir.), *Anthologie : Aires de jeux d'artistes*, Gollion, Infolio, 2010, p. 83.

6 — Maxine Sheets-Johnstone, « Taking Evolution Seriously: A Matter of Primate Intelligence », *Etica & Animali*, n° 8 (1996), p. 119. [Trad. libre]

7 — Bateson décrit l'évolution d'une interaction (un jeu) interspécifique entre un humain et un dauphin dans laquelle se sont déroulés un « processus d'apprentissage » et une modification des limites (« ce sont les frontières qui changent »), les deux espèces s'échangeant de l'information l'une sur l'autre (Gregory Bateson, op. cit., p. 145).

8 — Donna J. Haraway, *Vivre avec le trouble*, traduit de l'anglais par Vivien Garcia, Vaulx-en-Velin, Les Éditions des mondes à faire, 2020.

En acceptant la saleté et la disparition de cette œuvre, en accordant de l'attention à ce que les matériaux peuvent dire et faire (en permettant que cela ait de l'importance), Leisure donne à penser un avenir que nous ne dominons pas, mais qui ouvre la porte à une certaine réactivité et au jeu.

expérimentaux entre joueuses et joueurs qui sont d'une grande utilité aujourd'hui comme modèles de cohabitation sur terre. Ces circuits reposent sur une expérimentation créative qui réagit de manière « non innocente » aux récits confus et troubles sur les conflits et le colonialisme – ces nœuds qui nous attachent tous. Pareillement sensible à notre époque troublée, Leisure considère que la lutte entre l'individuel et le collectif dans ces œuvres est fondamentale à la déconstruction et à la reconstruction d'avenirs dans lesquels les systèmes sociaux et environnementaux seront en phase. De telles tensions se démêlent grâce à ce que Bateson appelle une « double description », ou « double spécification » entre l'individu et l'environnement, c'est-à-dire que le nouveau modèle de vie doit satisfaire « à une double exigence ; l'exigence de cohérence interne à l'organisme, et l'exigence externe du milieu⁹ ». Tandis que la sélection naturelle raconte l'expérimentation de relations au sein des ensembles donnés de possibilités offertes par les individus et l'environnement, notre jeu et notre expérimentation créatifs dans les systèmes sociaux créeraient de nouveaux nœuds et de nouvelles figures pour les ficelles qui unissent les individus et les collectivités. Devant des œuvres de ce genre, qui proposent de faire du jeu une aire de découverte des mondes que nous partageons, il devient possible d'envisager l'urbanisme et les organismes gouvernementaux comme des corps formés par le processus évolutif collectif d'un jeu d'adaptation.

« L'art nous conduit à l'environnement par l'action, par l'interaction avec les choses et les idées », déclare une fille dans le documentaire vidéo présenté dans le cours de Nicholson, *Art and Environment*, à l'Open University¹⁰. Leisure se servira de ces mots pour former (donner forme à) un nouveau projet, *Having Ideas by Handling Materials*, destiné à une exposition collective qui s'intéresse aux jeunes publics. Le titre évoque brièvement, par ailleurs, la pratique d'atelier de Leisure et le désir bien ancré du duo de défaire « cette idée de l'artiste comme unique auteur-e ou unique "main" derrière le processus artistique¹¹ ». Leisure cherche à brouiller ou à multiplier « les mains » en travaillant avec des matières et des procédés qui déterminent ou influencent les issues. C'est ainsi qu'est née, en 2019, l'œuvre intitulée *Airing (Dirty Laundry)*, d'une relation – de Carruthers et Wesley se laissant guider à travers un paysage regorgeant de baies à la fois par une cueilleuse et par l'appât

esthétique des baies elles-mêmes¹². Après cette communication sensuelle entre vie végétale et vie humaine, les artistes ont utilisé les baies et leurs riches pigments d'anthocyane roses et bleus pour teindre du tissu. Or, après des années d'entreposage, les pigments actifs affichaient sans fard leur relation au temps et à l'oxygène. Le changement opéré par les agents physiques est alors devenu la matière ou la signification qui définit l'œuvre. L'affadissement des couleurs vives et riches en bruns, ocres et autres teintes terreuses reflète des processus temporels et transformationnels qui échappent à notre contrôle, ainsi que notre saleté collective et nos dégâts – mais il reflète aussi l'enchevêtrement de nos existences.

En acceptant la saleté et la disparition de cette œuvre, en accordant de l'attention à ce que les matériaux peuvent dire et faire (en permettant que cela ait de l'importance), Leisure donne à penser un avenir que nous ne dominons pas, mais qui ouvre la porte à une certaine réactivité et au jeu. À une époque qui prouve hors de tout doute que l'être humain n'est pas et n'a jamais été détaché de toute relation ni engagé dans une voie de construction du monde qui lui serait exclusive, la lecture de nos relations au reste du monde matériel crée des lieux de rencontre et de participation. En se laissant guider vers l'environnement par l'attention, le jeu, l'interprétation et la négociation, Leisure manipule et enseigne les outils du vivre-ensemble – outils inhérents au devenir, dans un univers qui interprète et qui crée.

Traduit de l'anglais par **Sophie Chisogne**

⁹ – Gregory Bateson, op.cit., p. 150-151.

¹⁰ – Voir Philippe C. Duchastel, « "TAD292— Art and Environment" and Its Challenge to Educational Technology », *Programmed Learning and Educational Technology*, vol. 13, n° 4 (1976), p. 61-66, accessible en ligne.

¹¹ – Communication personnelle avec les artistes, 25 juin 2020. [Trad. libre]

¹² – Pour une présentation de « l'appât esthétique » et de « l'esthétique de l'angiosperme », voir Deborah Bird Rose, « Shimmer: When All You Love Is Being Trashed », dans Anna Lowenhaupt Tsing, Heather Anne Swanson, Elaine Gan et Nils Bubandt (dir.), *Arts of Living on a Damaged Planet: Ghosts and Monsters of the Anthropocene*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2017, p. G51-G63.

Leisure

→ *Airing (Dirty Laundry)*, 2019.

Photo : permission des | courtesy of the artists

