

Angela Grauerholz, au sujet de *Work + Play*, un projet Internet Angela Grauerholz, about *Work + Play*, an internet project

Jacques Doyon

Number 80, Fall 2008, Winter 2009

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/13222ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Productions Ciel variable

ISSN

1711-7682 (print)

1923-8932 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this document

Doyon, J. (2008). Angela Grauerholz, au sujet de *Work + Play*, un projet Internet / Angela Grauerholz, about *Work + Play*, an internet project. *Ciel variable*, (80), 80–82.



Angela Grauerholz, au sujet de Work + Play, un projet Internet

PAR JACQUES DOYON

JACQUES DOYON : Dans le cadre d'une pratique photographique élaborée sur plus de vingt ans, ton intérêt pour les archives d'images et leurs supports de conservation et de présentation a été constant. Parallèlement à ton travail photographique, tu as produit des livres d'artiste et des installations qui portent aussi sur les pratiques muséales. En 2000, tu amorçais ainsi une importante collection d'images, de matériaux textuels (citations, coupures de presse), d'extraits de films et de modèles d'archives expérimentales. Ces matériaux constituent le cœur de la pièce Reading Room for the Working Artist, 2003/2004 (Salle de lecture de l'artiste au travail), installation qui comprend douze livres d'artiste, une projection de film et un mobilier directement inspiré de la Salle de lecture du club ouvrier de l'URSS créée par Alexandre Rodchenko en 1925. Le résultat donnait un aperçu de ton processus de création, fondé sur une pratique artistique conçue comme forme d'échange d'idées et de jeu. Tu t'apprêtes maintenant à mettre en ligne une nouvelle œuvre, intitulée Work + Play, basée sur le matériel présenté dans Reading Room, enrichi d'une foule de nouveaux documents accumulés depuis 2000. Cette nouvelle création, produite par VOX, sera lancée en octobre 2008.

Peux-tu nous dire ce qui t'a incitée à reprendre Reading Room pour en faire une œuvre Internet, nous parler du processus de sa transformation, et bien sûr de l'œuvre elle-même ?

ANGELA GRAUERHOLZ : Quand Marie-Josée Jean, qui dirige VOX, centre de l'image contemporaine, m'a proposé de transposer Reading Room sur Internet, cela m'est apparu comme une extension logique de l'œuvre, qui m'offrait l'occasion de comparer le médium du livre et celui d'Internet, sujet qui, à titre d'enseignante en typographie et en design graphique, m'a toujours intéressée.

En examinant les rapports entre ces deux médias et les possibilités d'une transposition de l'un à l'autre, j'ai réalisé que les deux types d'activité, regarder un livre ou naviguer sur un site, reposent sur des dynamiques cognitives similaires, bien qu'elles nous engagent de façon différente. Notre rapport au livre occasionne, paradoxalement, une déambulation plus virtuelle que celle qui se déroule en ligne.

Le livre suscite un voyage imaginaire – associant image et texte, vécu et langage – tandis qu'Internet permet une véritable navigation, concrète, à travers les mêmes éléments. Visiter l'architecture du site représente donc une exploration plus actualisée, mais moins intime. Mon intention était de préserver l'aspect sensuel de l'expérience artistique, comme si on était physiquement en présence de l'œuvre.

Même si appréhender le réseau Internet comme une structure architecturale n'est pas une idée neuve, tout comme d'ailleurs le concept de la salle de lecture, ce qui m'intéressait ici, c'était la possibilité de transcrire de façon spatiale les processus créatifs et cognitifs. J'ai donc réfléchi aux notions d'espace et de créativité, au rapport entre l'enchaînement des idées et la production artistique, et j'ai pensé au système de mémorisation qu'on appelle « palais de mémoire » ou « méthode des lieux ». C'est un procédé mnémotechnique utilisé par les rhétoriciens de l'Antiquité, qui construisaient un « palais de mémoire » en associant chaque partie d'un discours à une pièce d'un édifice ou d'un lieu public, et le mémorisaient dans l'ordre en passant d'une pièce à l'autre. Ensuite, il leur suffisait de parcourir ce lieu mentalement pour se remémorer leur discours ou leur exposé. Ce « palais de mémoire » a fourni à mon projet ses fondations conceptuelles et structurelles, autrement dit son architecture. L'œuvre qui en résulte est une base de données Internet interactive, qui suscite et retrace les itinéraires cognitifs du participant à travers l'espace virtuel.

Work + Play est construit autour de trois composantes qui reprennent les principes du « palais de mémoire » : déplacement, reconnaissance spatiale et ce qu'on pourrait définir comme une forme de production discursive. À différents niveaux et de différentes façons, chaque composante sert d'interface à une base de données de textes, d'images, de sons et d'enregistrements vidéo. Le premier niveau est une séquence de film présentée en boucle et apparemment sans fin (comme la machine du mouvement perpétuel) que le spectateur « interrompt » pour entrer dans l'œuvre. L'endroit où le participant arrête le déroulement du film constitue un point de départ qui va déterminer la nature et le cours des déplacements ultérieurs. En ralentissant, le film dévoile des ouvertures entre ses propres images, vers des champs du savoir symbolisés par des pièces ou des structures architecturales. Ces champs sont définis par type d'activité – penser, collectionner, construire, etc. – et servent

de portails vers des ensembles de données liées à ces thèmes, qui, à leur tour, comportent des liens vers d'autres éléments et termes apparentés. En parcourant le site, le participant fait des choix parmi l'inventaire d'objets, d'images et de textes qui lui sont proposés. Il se retrouve ainsi amené à créer, ou à suivre, des circuits de signification variés et parfois inattendus. Les possibilités sont multiples, et le sens qui émerge de ces juxtapositions est provisoire. Ce phénomène est inhérent à l'activité de navigation : faux départs, parcours aléatoires, détours arbitraires, mélanges et superpositions. Chaque investigation est enregistrée et cartographiée, pour permettre au « joueur » de visualiser et de se « remémorer » chacune de ses visites sur le site, et à la fin le visiteur est récompensé.

J.D. Work + Play constitue-t-elle une réinterprétation de Reading Room ?

A.G. Oui, c'est une réinterprétation et une révision de Reading Room dans la mesure où je pose un autre regard sur le contenu de l'œuvre : j'évalue les différents types de documents, ainsi que leurs formes de présentation, selon cette idée de pièces qu'on parcourt et qui communiquent entre elles. Ma démarche est donc redéfinie, mais l'intention de départ et le sens du projet restent les mêmes. Les thèmes qui déterminaient la structure des livres sont repris dans l'architecture des pièces et les espaces du site, mais ils sont agencés différemment, et de nombreux sujets sont venus s'y ajouter. Work + Play continue d'explorer le rôle de la mémoire et de l'histoire dans les pratiques artistiques – les aspects sociaux de l'art – mais en étant plus axé sur le fonctionnement spatial de la cognition et du souvenir que Reading Room. La « salle de lecture » se préoccupe évidemment de l'environnement construit, puisque l'installation et le mobilier de la pièce étaient conçus, suivant le modèle de Rodchenko, comme faisant partie intégrante de l'expérience de lecture, mais le lieu dans son ensemble constituait plutôt une allégorie de la vision du monde de l'artiste, voire du lecteur. Dans Work + Play la réflexion sur l'espace porte plutôt sur la fonction de l'œuvre et sa dynamique. Cela m'a d'ailleurs permis de redéfinir et d'ouvrir le champ de ma recherche, ayant pour objet ce qu'on pourrait appeler la vitalité imaginaire des archives et de leurs espaces de conservation, à une conception plus large de la spatialité.

J.D. Tu désignais déjà le mobilier que tu as dessiné pour des installations antérieures comme étant un support autoréférentiel à la photographie, ainsi les tiroirs transparents de Eglogue or Filling the Landscape (1995) ou les vitrines de Sententia (1999) qui évoquaient un mausolée. Quel parallèle peut-on établir entre ces structures de présentation et le support Internet ?

A.G. En dehors de sa nature virtuelle, la différence majeure est liée au fait que Work + Play fait référence à des structures beaucoup plus vastes, notamment l'architecture. Pour déterminer la forme de mon « palais de la mémoire », j'ai cherché une

inspiration dans certains projets d'architectes, par exemple la transparence de la bibliothèque de Seattle réalisée par Koolhaas, ou la « porosité » des réalisations de Steven Holl, ou le design modulaire de l'Habitat de Safdie, qui offraient des possibilités intéressantes pour le transfert d'une installation *in situ* vers un espace virtuel, en conservant le principe d'un parcours à la fois guidé et ouvert à de multiples variations. Finalement, j'ai opté pour un design modulaire : j'étais séduite en particulier par le principe de la maison Domino créée par Le Corbusier, à cause de sa parenté avec le « chemin de fer » d'un livre, c'est-à-dire sa structure de base. Dans le système Domino, les éléments intérieurs et extérieurs sont élaborés séparément, et l'intérieur peut être remodelé suivant les exigences du design extérieur. En édition, le « chemin de fer » correspond à la construction interne du livre. Qui plus est, sur le plan conceptuel, l'habitat modulaire et le « chemin de fer » sont constitués de composants interchangeable, comme des cellules. Or la notion de cellule m'intéressait car elle contient l'idée de multiplication, de communauté, de croissance, etc., et renvoie, par analogie, à la dynamique d'Internet ou à celle de l'archive. Cette notion évoque aussi un ensemble d'entités distinctes, « singulières », mais formant un tout interdépendant, ce qui rappelle les aspects utopiques du projet de Rodchenko pour sa « salle de lecture ».

J.D. Dans quelle mesure la référence à Rodchenko est-elle maintenue dans Work + Play ? Est-ce que cette œuvre invoque également les valeurs modernistes du constructivisme : avant-gardisme, éducation, austérité et fonctionnalité du design ?

A.G. Ce n'est plus la référence centrale, mais elle m'a fourni la logique conceptuelle de l'œuvre. La Salle de lecture du club ouvrier représente un modèle idéal de la vie moderne, qui tentait d'intégrer l'étude et l'activité créatrice à la vie sociale. Avec Reading Room for the Working Artist, j'ai proposé un modèle de pratique artistique qui soulignait le caractère social de toute démarche créatrice. La référence à Rodchenko visait également à repenser les théories artistiques contemporaines à la lumière de ce modèle moderniste non réalisé, et peut-être irréalisable. Il y a donc clairement une dimension utopique dans Work + Play, mais aussi une dimension éducative. Quant au design, j'espère qu'il est fonctionnel !

J.D. À quoi se rapporte le titre de Work + Play ? À la nature du travail artistique ? À l'artiste au travail dans la salle de lecture ? À une définition condensée de l'activité humaine ? Ou à un avertissement au visiteur sur ce qu'implique sa participation à l'œuvre ?

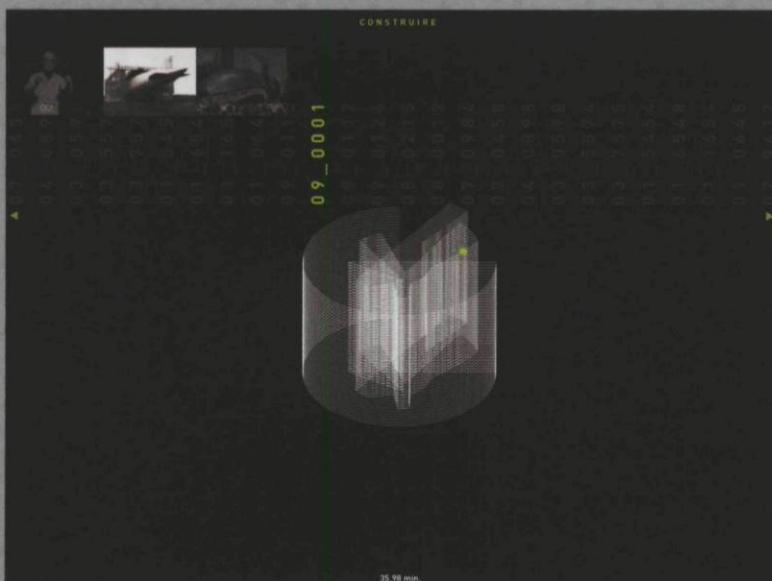
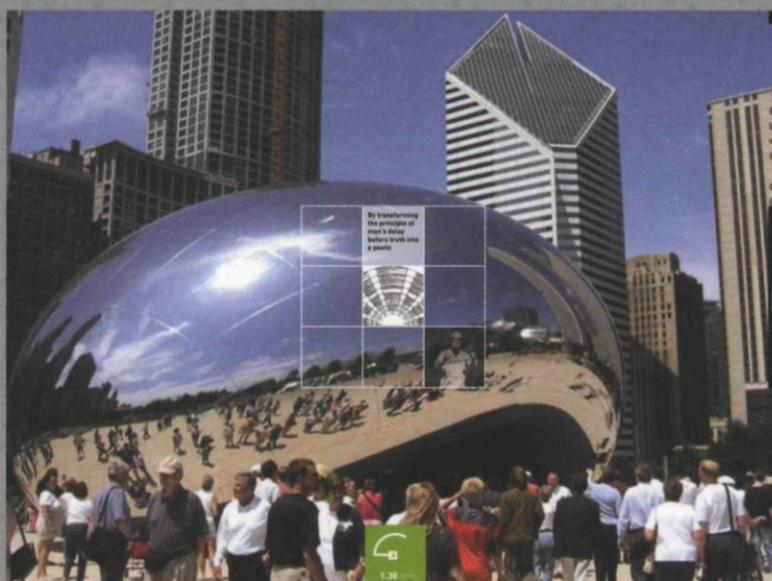
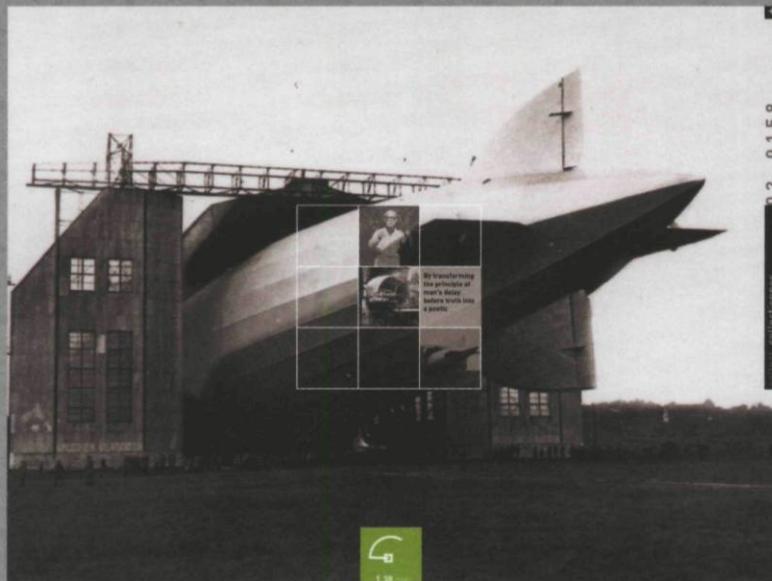
A.G. Oui, à toutes ces interprétations. Et bien sûr, au départ, le titre de l'œuvre fait allusion à la fonction de la Salle de lecture imaginée par Rodchenko. Il a conçu cette Salle de lecture du club ouvrier comme un lieu alliant l'étude et le loisir, la réflexion et les jeux de stratégie. C'est d'ailleurs ainsi que je caractériserais les deux pôles complémentaires de la navigation en ligne : réflexif et ludique...

J.D. The Reading Room for The Working Artist rassemblait douze livres d'artiste et des séquences de films, organisés selon des catégories qui correspondent à celles de tes archives personnelles. Leurs sujets sont très variés : cercles, portraits d'artistes en train de jouer, épiphytes, eau, marcher, etc., véritable amalgame de thèmes présentés sans aucune hiérarchie apparente, qui fait penser à la logique surréaliste de l'« encyclopédie chinoise » inventée par Borges. On retrouve ces intitulés dans la structure de Work + Play. Comment s'est constituée cette liste au départ ? Est-ce que les thèmes sont apparus spontanément d'après le contenu de tes archives, ou préexistaient-ils à la collection ? Existait-il une structure originale à tes archives avant qu'elles ne soient intégrées à une de tes œuvres ? Ou bien est-ce que l'élaboration des thèmes faisait partie du processus de collection ?

A.G. Dans la collection originale, qui a servi de base au projet Reading Room, les thèmes ont émergé d'eux-mêmes, d'après le type de documents que je trouvais intéressants et que je voulais conserver. À un premier niveau, le mode de classement est assez littéral. Les images et les textes sur le thème de l'eau sont rassemblés sous ce titre, et le même principe s'applique au matériel relié aux « Bibliothèques et salles de lecture », « Musées », « Cimetières » et « Lieux de mémoire », etc. N'oublie pas qu'un des objectifs de Reading Room était de rendre transparent le processus créatif en art : les thèmes présentés révèlent les influences et les inspirations de ma propre pratique. Le résultat est aussi éclectique que mes sources d'intérêt ou ma vision du monde, mais reflète aussi, plus spécifiquement, la façon dont je conçois cette pratique. J'ai toujours travaillé avec un certain recul, le matériel fait donc écho à ma conception de la photographie. Les représentations et réflexions sur la mort, les musées, etc., constituent ainsi des thèmes récurrents. De nouvelles catégories continuent d'apparaître, selon l'évolution de ma recherche. Actuellement il s'agit surtout de sujets liés à l'architecture, aux environnements, aux lieux de travail et de loisir. En tout, ce sont aujourd'hui environ 4500 documents, aussi bien des images (photographies, cartes postales, brochures, etc.) que des textes (citations, textes littéraires, essais, poèmes, etc.) que j'ai accumulés.

J.D. Ce projet représente une impressionnante somme de travail, dans des domaines variés. Quel type de collaboration sa production a-t-elle impliqué ?

A.G. Dès l'instant où j'ai commencé à organiser mes archives personnelles, jusqu'à la programmation du site Web, j'ai travaillé avec de nombreuses personnes qui m'ont aidée à numériser, à classer, à identifier, à traduire, à rechercher, à réviser, à concevoir : cela inclut des architectes, des concepteurs de sites Web, des historiens de l'art, des étudiants qui m'ont assistée et des collègues, des amis et des membres de ma famille, et bien sûr toute l'équipe de vox, ainsi que les artistes dont les œuvres m'ont influencée et inspirée. Traduit par Emmanuelle Bouet



[continued from page 82] >>

A.G. In the original collection that served as the basis for the Reading Room project, the themes emerged organically out of material that I found interesting and kept at hand. On one level, the archive is organized quite literally. Pictures and texts about water are kept together under that heading. So are materials about libraries and reading rooms, museums, and cemeteries and memorial sites. One of the intentions of the Reading Room was to make the creative process in art production transparent; the content referred to the influences and inspirations in my own practice. In this sense, the themes are as eclectic as my interests and my experience of the world but also specific to the interests that guide my practice at any particular time. I've always worked self-reflexively, so the materials that I've collected echo my thinking about photographic practice – so representations and reflections on death, museums, and so on take form as obvious groupings. To a certain extent, the categories still unfold organically, in relation to my current interests and practice, so I now search out content that references architecture, environments, places of work and leisure. All in all we are talking now about around 4,500 images (photographs, postcards, documentation, etc.) and texts (quotes, literary and theoretical texts, poetry, etc.)

J.D. What kinds of collaboration has been involved in the production?

A.G. From the beginning, when I started organizing my personal collection to the programming of the Web site, many people have helped me scanning, organizing, identifying, translating, researching, editing, and designing, including architects, Web designers, art historians, student assistants, colleagues, friends and family, and, of course, everybody at vox, and all the artists whose works have inspired and influenced me.



Angela Grauerholz, about Work + Play, an internet project

BY JACQUES DOYON

JACQUES DOYON: *Over the course of a photographic practice spanning more than twenty years, you have shown consistent interest in the archival aspects of images and the architecture of their storage and display. You've also produced artist's books and installations reflecting on museum practices. In 2000, you organized an important collection of images, news clippings, excerpts from a wide range of texts and films, and models of experimental archival works for the Reading Room for the Working Artist, 2003/2004, an installation of twelve artist's books, a film projection, and furnishings designed after the model of Alexandr Rodchenko's 1925 Reading Room for the USSR Workers' Club. The work not only offered insight into your own working process but reflected on artistic practice itself as a form of idea exchange or play. You've recently completed an online work entitled Work + Play that builds on the materials found in the Reading Room with a trove of new documents accumulated since 2000. The new work, produced by VOX, centre de l'image contemporaine, will be launched in October.*

Can you talk about what motivated you to remake the Reading Room into an Internet artwork, about the process involved in the transformation, and about the artwork itself?

ANGELA GRAUERHOLZ: When Marie-Josée Jean from VOX approached me about transferring Reading Room to the Internet, it seemed a logical extension of the work, and at the same time it offered the opportunity to compare the mediums of the book and the Internet, something that had preoccupied me, although peripherally, in my capacity as a teacher of typography and graphic design.

In thinking about the relationship between the two media and the possibilities

of translating the installation into an Internet artwork, it occurred to me that encounters with both book and Internet involve similarly dynamic forms of cognition, although each engages you differently. Ironically, the movement involved in the book experience is more virtual; the book inspires a psychological journey – an imaginative linking of images and texts, experience and language – whereas the Internet entails actual, physical navigation. While there is a more embodied experience in traversing the architecture of an Internet site than in reading a book, you are not as psychologically engaged. My intention was to recuperate a sensual experience, as you would have with an artwork in real time and space.

Although the idea of the Internet as an architectural structure is not new, just as the Reading Room was not a novel concept, I knew that I wanted the Internet work to describe thought and creative processes spatially, and as I began to think about space and creativity and the relationship between movements of the mind and artistic production, the mnemonic system of the “memory palace” or “method of loci” came to mind. The system was used by scholars in antiquity as a memory prompt; a “memory palace” was built by associating each of a speech's parts to a room in a building or public site and memorized by repeatedly travelling through the space. Later, the lecture (speech and reading) would be remembered upon the imaginary navigation of the previously traversed site. The “memory palace” offered my project a conceptual and architectural foundation. In effect, the final work, an interactive, Internet database, initiates and traces the movements of the participant's thought processes through virtual space.

Work + Play is built around three components that correspond conceptually to the principal stages in the “memory palace” system: movement, spatial recognition, and what might be called a form of discursive production. At different levels, and in different ways, each component serves as an interface with a database of texts, images, sounds, and video. The first level encountered is represented by a long, seemingly endless film loop (like a perpetual motion machine) that the viewer “interrupts” in order to enter the work. The point at which the viewer stops the flow of the film also marks a concrete point of entry determining the nature and course of future movement. As the film slows, an opening appears between the film's frames to reveal images of fields of knowledge, represented by rooms or architectural structures. These fields, named by activity, such as thinking, collecting, and constructing, serve as portals to thematically related data, which, in turn, are hyperlinked to other, associated items and terms. As the viewer browses, arbitrary selections are made from the different inventories of objects, images, and texts, and the viewer leads and is led through different – and at times surprising – circuits of signification. The selections are varied and the meanings of juxtapositions are provisional. This corresponds to the naviga-

tional activity: false starts and fitful moving, arbitrary tangents, crossovers, and superimpositions. Each investigation is recorded and mapped to permit the “player” to visualize and “remember” his or her visit to the site, and at the end he or she is rewarded.

J.D. *Is Work + Play a reinterpretation of the Reading Room?*

A.G. Yes, in the sense of having another look at the content of the earlier work, evaluating the different kinds of documents and envisioning their possible presentation keeping in mind this notion of linked and traversable rooms and spaces. In this way, the work doesn't change the basic intention or meaning of the project. For the most part, the themes correspond to those in the earlier work, but they are articulated differently, and many more have been added. Work + Play is also still primarily interested in the role of memory and history in artistic and creative practices – the social aspects of art – however, it focuses quite a bit more on spatial modes of cognition and recollection. Although the Reading Room was certainly concerned with the built environment – the installation and furnishings of the room were built “after” those in Rodchenko's room and were conceived as a key part of the reading experience – the room itself functioned principally as an allegory for the worldview of the artist, or even the reader. The spatial concerns in Work + Play are not more literal but perhaps more integral to the function and dynamic of the work. They've also allowed me to refocus and expand my long-term exploration of what might be called the imaginary vitality of archives and storage spaces into the realm of space, more broadly speaking.

J.D. *You are talking about the furnishings that you designed for earlier installations as self-referential supports for the photography: the transparent storage drawers of Eglogue or Filling the Landscape (1995) and the mausoleum-like display cases of Sententia (1999). How does the Internet support compare to the structures built for these other works?*

A.G. Besides being virtual, the most obvious difference is that Work + Play makes reference to larger structures, most explicitly architecture. In considering the shape of my “memory palace,” I started to look at different architectural prototypes that I could use as models for the work – the transparency of Koolhaas's Seattle Library, the “porosity” in Steven Holl's work, and the modular design of Safdie's Habitat offered interesting possibilities for thinking about transferring a sited exhibition to a non-physical space while maintaining the important sense of the exhibition experience as simultaneously directed and open-ended. In the end I opted for a modular design; I was particularly enthusiastic about Le Corbusier's “Domino” system because of its commonality with the broadsheet, which is the book's basic structural element. In the “Domino” system, interior and exterior elements are developed separately; the interior can be

changed or modified to suit almost any exterior's needs. Similarly, the broadsheet represents the internal structure of a book. More importantly, on a conceptual level, the modular structure and the broadsheet are made of individual, interchangeable parts, like cells. The notion of the cell interested me because it contained the idea of multiplication, community, growth, and also, analogously, the archive and the Internet. It also connotes the “singular” element of a larger system, separate but interconnected with the whole, and so corresponds in some basic way with the utopian aspect of Rodchenko's thinking when he conceived the original Reading Room.

J.D. *To what extent does the Rodchenko reference persist in Work + Play? Does it also summon the modernist values of the Constructivist project – vanguardism, education, austerity, and functionality of design?*

A.G. It's no longer the primary reference, but it certainly persists in shaping the conceptual logic of the work. Rodchenko's Worker's Reading Room represents an unrealized model for modern living that attempted to integrate study and creativity into social life. My Reading Room for the Working Artist was a model for artistic practice that insisted on the inherent sociality of creative production. The reference to Rodchenko was also meant to root contemporary artistic ideologies within this unrealized – and perhaps unrealizable – modernist template. There's clearly a utopian dimension to Work + Play in the sense that I've outlined above, and an educational prerogative, and I would hope that the design is functional!

J.D. *What does the title Work and Play refer to? The nature of artist's work? The artist at work in the Reading Room? A condensed description of human activity? Or a warning to the viewer of the nature of the engagement necessary to enter into work?*

A.G. Yes to all of these interpretations. Of course, more simply, the title of the piece refers back to the function of the Reading Room in Rodchenko's design. He imagined the Worker's Reading Room as a site of study and leisure, strategy and games – for work and play. It seems an apt characterization of the twinned poles of on-line experience too, doesn't it?

J.D. *The Reading Room for the Working Artist was structured by the categories of materials organizing your personal archive. Each addresses a very different subject – circles, portraits of artists at play, epiphytes, water, walking, and so on – making a patchwork of themes without any apparent hierarchy. In this regard, the surreal logic of Borges's Chinese encyclopedia comes to mind. The titles of the Reading Room book list return in Work + Play. How did you arrive at these themes initially? Did they emerge organically out of the collection, or were they defined before you started? Was there an original structure to your personal archive before you put it in play as an artwork? Or, has the fashioning of themes been part of the process of collecting?*

<< [continues on page 81]