

Les Industries Perdues

Richard Purdy

Numéro 33, automne 1995

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/9988ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (imprimé)

1923-2551 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Purdy, R. (1995). Les Industries Perdues. *Espace Sculpture*, (33), 13–16.

Les industries *perdues*

Notre idée, en ce qui a trait à l'installation, est que celle-ci doit épouser l'environnement avec le message qu'elle contient. Autrement, ce n'est qu'une citation incompréhensible dans l'espace, un objet et non une oeuvre. Nous avons construit les villes les plus laides de l'histoire. L'individualisme des artistes et des architectes n'a pas sa place dans l'architecture ou l'art dans les lieux publics. Pour notre part, nous nous sentons plus proches de l'esprit médiéval où la vision esthétique était collective et non au service de la personnalité individuelle. C'est avec cette philosophie que nous abordons nos projets d'intégration : des oeuvres douces, discrètement harmonisées avec les lieux et les occupants des lieux.

nugae, quaestiunculae, res minutissime
(vétilles, questions oiseuses et petites choses)

Tous nos projets d'art public sont rattachés les uns aux autres. Nous entendons subvertir l'ordre habituel de l'architecture avec de l'architecture présentée comme de l'art, une oeuvre d'art élaborée comme une pseudépigraphie. Depuis quelques années, les principaux associés des *Industries Perdues* sont François Hébert, Carmelo Arnoldin et moi-même. L'atelier, toutefois, reste fluide et dynamique, ce qui permet d'intégrer de nouveaux collaborateurs dans des médiums aussi divers que la sculpture, l'écriture, la vidéo, le film, la performance et les humanités scientifiques.

La laideur de nos cités est issue de la spéculation; elle a peu à voir avec la main qui taille la pierre. Cette laideur a été accentuée par le recours à la "maquette". En architecture, la maquette est toujours un élément coupé de son lieu (comme un animal dans un zoo). Une maquette est une asyndète; un petit "tas" de sensitif qui varie selon les fluctuations et les intérêts en jeu. L'architecture est une valeur marchande, soumise au syndicalisme et respectueuse des codes établis; elle implique un certain sens civique et obéit à une fonction précise. Parfois, elle va jusqu'à permettre à l'architecte une certaine fantaisie personnelle, à l'intérieur de zones moins codifiées qu'il investit selon son bon plaisir ou d'une manière qu'il juge plus pertinente. La maquette est toujours présentée, interprétée et admirée pour elle-même. Sa référence au voisinage immédiat (et aux oeuvres des architectes qui ont travaillé dans le même secteur), se limite à de petits blocs peints en gris. Ce qui compte dans la maquette (comme dans une photo de mariage "réussie") c'est la *mariée*, c'est-à-dire le projet initial. Le propriétaire et le public s'attendent à un bâtiment qui va dominer ses alentours, tel que cela se passe à l'étape de la maquette. Chaque édifice constitue une sorte de summum symphonique où ni l'architecte ni le propriétaire n'est prêt à jouer (ni à payer pour) le simple rôle de... basse contrainte.

En pénétrant sur un chantier de construction, on a l'impression de se trouver en pleine zone de combats, avec ces bataillons de plombiers, d'électriciens, de peintres, de maçons, de vitriers et de décorateurs. Chacun veut défendre

Richard Purdy

Our conception of integration is that it should be a marriage of a message with the environment. Otherwise, it is an object and not an oeuvre. We have built the ugliest cities in all of time. The cult of the individual, cultivated by artists and architects, has no place in sites dedicated to public use. In this we feel closer to the mediaevalist spirit wherein art and architecture was collective, not merely reflecting an individual vision. With this attitude we practice integration, creating responsible artworks discretely harmonized with the site and the users of the site.

nugae, quaestiunculae, res minutissime
(trifles, insignificant questions, and small matters)

All of our projects in public art are linked together. We attempt to subvert the habitual order of architecture with architecture presented as art, an artwork done as a pseudepigraphy. The principal

Les Industries Perdues, Les jardins des Hespérides, 1994. Deux sculptures extérieures/Two outdoor sculptures. 3,1 m. Pomme de pin/Pine cone : H. 1,55 m; sculpture #2 : 1,22 m. Pavillon des sciences mathématiques et informatiques de l'Université de Montréal. Collaborateurs principaux/Principal collaborators : François Hébert, Richard Lemire, Richard Purdy, Photo : R. Purdy.



sa parcelle de l'espace disponible. Dans un monde où dominent les réglementations et les syndicats, rien n'est plus possible. On ne pourrait plus, de nos jours, bâtir une cathédrale gothique : cela ne serait pas conforme aux normes. Aujourd'hui, on ne construit plus pour l'avenir.

Les "maux" de la santé

J'aime les maquettes. Les gens sont souvent surpris qu'un artiste, travaillant à petite échelle, de façon intimiste, puisse désirer s'attaquer au monumental. *Les Industries Perdues* essaient de ne pas confondre le monde de la maquette et le monde réel. Passer de la maquette au monumental suppose qu'on change d'univers. Est-ce si difficile de comprendre que la maquette n'est pas l'édifice, tandis qu'on ne s'étonne pas qu'une carte de la ville ne ressemble en rien à la ville elle-même? Dans notre attrait pour l'art public, il y a la même distorsion sournoise qui survient lorsqu'on agrandit une maquette à l'échelle aux dimensions réelles de l'œuvre.

La théâtralité et le contenu sont les qualités essentielles de l'art public. Si le médium était le message, il n'y aurait aucun intérêt à en parler. Changer d'échelle entraîne confusion, destruction et ravages dans le passage d'un médium à l'autre. En cela, on devient aussi impuissant que Satan qui, lors de sa chute à travers l'univers jusqu'au centre de la terre, se transformait à chaque seconde¹. Une sculpture n'est pas seulement un médium, ni un "style" qu'on reconnaît chez un artiste. Sinon, ce dernier serait condamné à reproduire ce style inlassablement, jusqu'à ce qu'il acquiert la reconnaissance qu'amène un style personnel! Pour nous : "style" équivaut à "esclavage". La raison d'être, elle, est essentielle : l'art public doit avoir quelque chose à dire. C'est alors qu'on s'intéressera au contenu.

Les mémoires artificielles

Le recours fréquent à des éléments récurrents dans nos projets, de même que les multiples répétitions et régressions, sont souvent perçus comme de l'égoïsme obsessionnel. Ce caractère particulier se retrouve dans tous les systèmes auto-similaires, que ce soit en musique dans la structure d'une fugue, ou dans les mathématiques élaborées par une intelligence artificielle. Comme l'a noté Jacqueline Fry², le "principe d'inversion" dans mon travail, est simplement un phénomène superficiel révélant un paradigme structurel plus profond.

Les systèmes auto-référentiels contiennent toujours un certain nombre de caractéristiques distinctives et reconnaissables instantanément. C'est la génération de la complexité : le changement de points de vue à l'intérieur d'un même système; la création de "mondes" auto-contenus; l'*enantiodromia* (le reflet généralisé); et le canonique langage formel. Voilà ce qui définit *Les Industries Perdues* depuis le début. On a parfois jugé notre production inclassable ou problématique parce que, dans l'univers réducteur du critique d'art ou du conservateur, on ne trouvait pas de théorie des systèmes "holistiques" pour la définir. Nos projets sont complexes car nous nous intéressons à des choses curieuses comme la narration, le détail, la théâtralité et le mythe.

Notre objectif est de bouleverser l'ordre des choses, de pourfendre les stéréotypes, de ne rien envisager comme sacré et d'entrouvrir des voies nouvelles. Ce faisant, nous ne craignons pas de faire des généralités ou du plagiat, ni de... mordre la main qui nous nourrit. Nous sommes concernés par les grandes questions, non par les petites préoccupations journalières. De nos jours, les artistes sont surveillés de trop près pour que nous prenions des risques sur la question de l'intégrité. Si parfois nous regardons rétrospectivement en arrière, notre regard est résolument tourné vers l'avenir. C'est là que notre art sera évalué, inévitablement.

On n'attaque plus les artistes désormais. Et ceux-ci ne jouent plus le rôle de contestataires qui chambardent tout. Quant à l'art contemporain qu'on applaudit dans les vernissages, devant lequel on se pâme d'étonnement, ce n'est qu'une carcasse mort-née grugée par les universitaires en mal de doctorat. Dans l'état actuel

des contributeurs à *Les Industries Perdues* over the years have been François Hébert, Carmelo Arnoldin and myself, yet the studio remains a fluid and dynamic entity which works with new collaborators in diverse mediums like sculpture, writings, video, film, performance and the scientific humanities.

The origin of our ugly cities lies in architectural speculation (far from the hand which cuts the stone) and has been accelerated by the architectural "model". The *maquette*, or model, in architecture is always sectioned away (like an animal in the zoo) from its habitat. A model is an asyndeton; a little mound of sensitivity bending to the delicate winds of conditions and vested interests. The architecture is value-for-money, union built, respectful of codes. It embodies civic values and obeys human function. It even permits a few moments of individual whimsy on the part of the architect, some small, non-coded section where a few decisions can be made based upon personal ideas of rightness or fun.

The model is always presented, interpreted, and admired alone. If it does refer to its neighbours (and the other architects who have worked the same sector) these efforts are reduced to schematized grey-painted blocks. What dominates the maquette (as in well-made wedding photograph) is the *bride*, the proposed project. The owner and the public is promised an architecture which will dominate its surroundings, exactly as it does in the model. Each building is a sort of symphonic climax, for no architect or owner is prepared to play (or pay for) a simple *ostinato* bass.

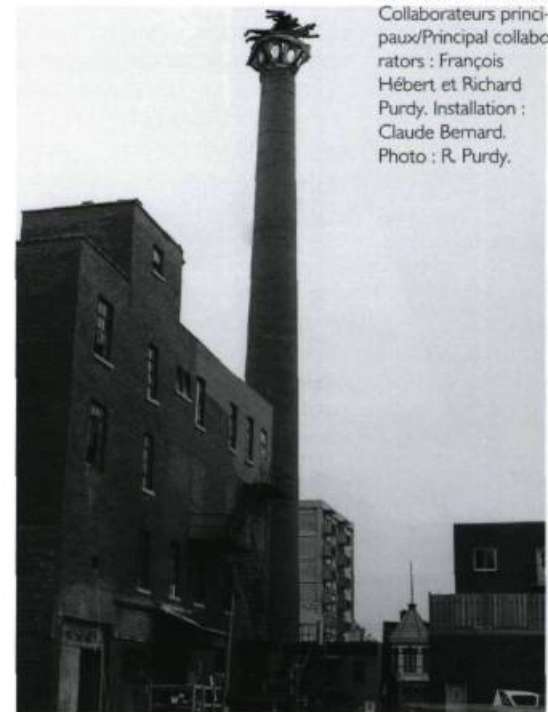
Entering a construction site one has the impression of a war zone. The battalions of plumbers, electricians, painters, masons, viteriers and decorators each try to hold onto their own small part of the available space. In a universe where codes and unions rule, nothing is possible. It is astonishing to realize that a gothic cathedral could not be built in our time; it would not conform to code. No one builds for a thousand years anymore.

Health's sickness

I like models. It sometimes surprises people that an artist who works in miniature could or would want to create in the monumental. *Les Industries Perdues* try *not* to confuse the world of the model with the world of reality. The inflation from *model* to *monumental* is a change of universe. Why is it so difficult to understand that the model is not the building, when no one is surprised when the city map does not in any way resemble the city? Our attraction to public art is exactly this disingenuous distortion that takes place in the inflation of a scale model into a full-sized sculpture.

The essential qualities required by public art, in my opinion, are theatricality and content. If the *medium* is the message, discussion would be futile. Jumping scale wrecks havoc with medium. In this are as impotent as Satan, transforming from matter to matter every few seconds, as he falls through the universe to its center.¹ A sculpture cannot be simply a medium. Nor can it be a recognizable artist's style. If it embodies a style it enslaves the artist into reproducing that style in enough places so as to gain the recognizability which produces a personal style! This circle leads to tireless self-reproduction, and con-

Les Industries Perdues, Deus Ex Machina, 1995. Acier corten, aluminium, système de poulies et cordes, système d'éclairage intégré/Steel, pulley and rope system, integral light system. 3.8 m. Usine "C", Théâtre Carbone 14, Montréal. Collaborateurs principaux/Principal collaborators : François Hébert et Richard Purdy. Installation : Claude Bernard. Photo : R. Purdy.





Les Industries Perdues. La vivrière, 1995. Sculpture-fontaine en bronze/Bronze sculpture-fountain. H. : 4,62 m. Place de la F.A.O., Québec. Collaborateurs principaux/Principal collaborators : François Hébert, Carmelo Arnoldin, Richard Purdy. Installation : Claude Bernard. Photo : R. Purdy.

des choses, la seule issue possible est d'emprunter le visage de son ennemi, de refuser tout compromis et de fomenter des ruses infinies.

Deus Ex Machina

Deus ex machina : un dieu (descendu) au moyen d'une machine. Personnage, événement dont l'intervention peu vraisemblable apporte un dénouement inespéré à une situation sans issue.¹

Notre oeuvre est un anti-clocher pour un monastère irrégulier. Elle transforme une cheminée industrielle en métaphore d'un campanile. La silhouette qui flotte est une ombre, une personne mise en abîme. Est-ce la chute de Lucifer, mise en parallèle avec le déclin de l'industrie? La lanterne du clocher constitue un phare, mais aussi le chapiteau d'une énorme colonne. On a déjà vu une statue sur une colonne. Ici, la statue a perdu pied; son ombre est restée en suspens, sa projection au sol (l'ombre de l'ombre) s'étale cent pieds plus bas. L'art est la suspension des lois de la physique.

Notre inspiration origine en partie de l'univers de Gian Battista Piranesi (1720-1778) et du projet *La Caduta di Lucifero* (R. Purdy, 1992). Piranesi a créé des décors et des machines théâtrales innovatrices, notamment pour *Il Castillio de la perseveranca* (le château de la persévérance) en 1750. Le théâtre de naguère a déjà expérimenté les notions actuelles de visualité et de globalité : les *naumachiae*,

vinces us that "style" equals "slavery". The *raison d'être* cannot be avoided; public art *must* have something of interest to say. Thus, we dwell on content.

Les mémoires artificielles

The extensive use of self-similar elements in our projects, their multiple layers of repetition and infinite regression, appear to viewers as an obsession with "mirroring". This is a distinctive characteristic of all self-similar systems, as can be seen in the structure of musical fugues, or the mathematics of artificial intelligence. The formula of an "inversion principle" in my works, as initiated by Jacqueline Fry², is merely a surface phenomenon reflecting a deeper structural paradigm.

Self-referent systems always contain certain distinctive and instantly recognizable characteristics: the creation of self-contained "worlds"; enantiomorphism (generalized mirroring); and canonical formal language. These mark *Les Industries Perdues* since the beginning. Our production has sometimes been seen as unclassifiable or problematic because there has been no "holistic" systems theory in which to characterize it within the reductionist universe of art criticism and curatorial practice. The notion of complexity could furnish a conceptual home for our projects, with their quaint concern for things like narrative, detail, theatricality and myth.

Our ambition is to shake things up, to shatter stereotypes, to take nothing for sacred, and to offer fresh possibilities to jaded understanding. Doing this, we have no fear of making generalities, of plagiarism, or of biting the hand that feeds us. Our interest is in the big problems, not in the measly issues of the day. Artists are too closely watched in our time for us to take risks with integrity. Although we look unabashedly backward to the past, our eye is firmly on the future, where the evaluation of our work inevitably lies.

No one *assails* the artists any more. As a result, artists are abandoning their historical and social role as subversives — turning everything on its head. Welcomed by the applause of the *vernissage* and by critical paralysis, this contemporary art is a still-born carcass upon which the doctoral candidates feed. In the present environment the only survival is to look like the enemy, never compromise your standards, and practice infinite cunning.

Deus Ex Machina

Deus ex machina : a god (descended) by means of an apparatus. Character or event whose intervention brings about an unexpected conclusion to a situation lacking resolution¹.

This sculpture is a strange campanile for an unusual monastery. It transforms an industrial smokestack into a column or bell-tower, the floating silhouette is a shadow hanging in an impossible place. Is it the fall of Lucifer, analogous to the decline of industry? The chimney has become a lighthouse, but also an enormous column. We have already seen a statue upon a column. There was once a statue on top of this column, but it has lost its footing leaving only its shadow behind! A hundred feet below, the shadow of this shadow falls across the theatre. Art is the suspension of the laws of physics.

Our inspiration comes in part from the project *La Caduta di Lucifero* (R. Purdy, 1992) and the universe of Gian Battista Piranesi (1720-1778). Piranesi created innovative theatre devices and sets, notably for *Il Castillio de la perseveranca* (The castle of Perseverance) in 1750. In this period theatre was visually and globally innovative, rivalling contemporary practice. Examples are the *naumachiae* where amphitheatres were flooded with water and naval battles were recreated, or the Spanish "Corrales" described by Nicola Sabbatini, in his *Pratica di fabbricar scene e machine ne teatri* (1638), enormous stages covering entire public squares

amphithéâtres inondés pour présenter des combats navals; Nicola Sabbatini, dans son *Pratica di fabricar scene e machine ne teatri* (1638), décrit les Corrales espagnols, piazzis formées par les murs de maisons construites autour d'une scène. L'ouverture de *La salle des Machines* à Paris, en 1660, a constitué une sorte d'apothéose du *deus ex machinae*.

Les jardins des Hespérides

En épousant Zeus, Héra reçut une pomme d'or. Elle la cacha dans un jardin gardé par Atlas et les trois filles d'Hespéris. Un des travaux d'Hercule consistait à obtenir cette pomme pour l'avancement de l'humanité.

La pomme de pin, l'élément dominant de cette oeuvre, est un petit objet naturel magnifié à une échelle imposante. Elle évoque l'esprit mythologique des Grecs et des Romains (les sources de notre système de logique), et établit un lien direct entre l'université (lieu d'éducation) et le Mont-Royal (lieu écologique). La pomme de pin est également un des objets les plus rigoureux dans sa géométrie naturelle (structure et forme) et s'intègre bien avec l'esprit des édifices d'Ernest Cormier. Avec ce projet, nous ramenons les pommes d'or d'Héra dans le nouveau monde, sous la forme d'une cocotte, la pomme de l'Amérique.

La vivrière

Rapprochements inopinés des quatre coins d'une terre ronde.

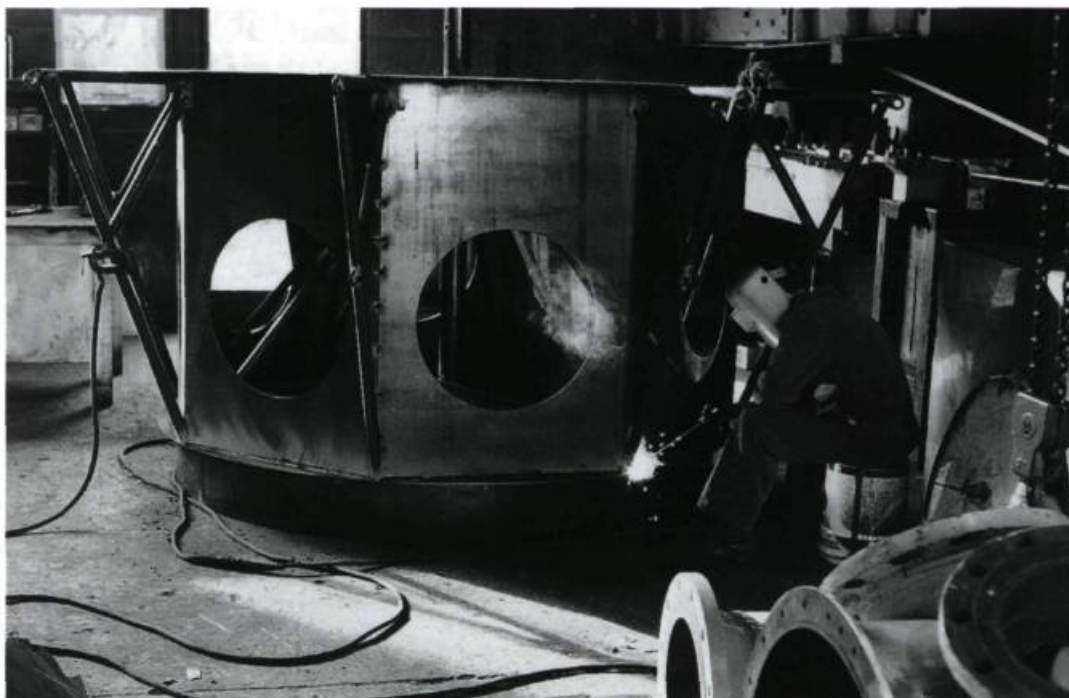
En dépit de son caractère permanent, un site peut réserver des surprises, des voyages dans le temps et l'espace. La future Place de la F.A.O. ("Food and Agriculture Organization" des Nations Unies) convie le fleuve à relancer ses vagues sur l'ancienne grève, évoquée par le traitement du pavé. De récentes fouilles archéologiques ont permis de découvrir des installations portuaires dans les environs de l'actuelle Place de F.A.O. et de la Pointe à Carcy. Nos recherches nous ont mis sur la trace d'un navire marchand imaginaire. Une "fiction archéologique", la vision d'une figure de proue usée par le temps et les voyages, a surgi parmi les vestiges des quais de bois, après un long sommeil dans la terre, sous les pavés.

L'oeuvre symbolise le navire entier grâce à la figure de proue qui émerge du sol et charge l'espace d'un effet théâtral et dramatique. Depuis l'Antiquité, des sculptures ornent la proue des navires. À l'origine, la figure sculptée avait des connotations religieuses et conférait au navire un statut "d'être vivant". Généralement taillées dans le cèdre qui résiste bien à l'eau, les dernières figures de proue ont disparu au début du siècle avec l'arrivée des bateaux en métal.

À partir de l'iconographie historique des figures de proue, nous avons librement forgé un symbole évoquant la mission de la F.A.O. concernant l'alimentation mondiale. Notre navire rapporte des denrées des quatre coins du monde. Sa figure de proue symbolise la générosité, l'abondance et la fécondité de la terre. ■

NOTES :

1. Dans *La Caduta di Lucifero*, je présumais que Lucifér, pour tomber de sa place au paradis vers le centre de l'enfer, devait s'alourdir de plus en plus à chaque étape, sinon le mouvement de sa chute se serait interrompu / In *La Caduta di Lucifero* I speculated that Lucifér, in order to fall from its place in heaven to the center of hell, would have to change into heavier matter at each stage, or his fall would be stopped.
2. Jacqueline Fry, "Le principe d'inversion chez Richard Purdy", *Parachute*, no. 58, 1990.
3. Dictionnaire Robert, 1972.



Les Industries Perdus, *Deus Ex Machina*, 1995. En atelier / In studio. Photo : R. Purdy.

formed by the walls of houses. The apotheosis of the *deus ex machina* was undoubtedly the opening of the *Salle des Machines* in Paris in 1660.

The Hesperides' Gardens

During their marriage, Zeus presented Hera with a golden apple. She placed it in a garden, watched over by Atlas and the three daughters of Hesperus. One of Hercules' tasks was to steal this apple for the advancement of all humanity.

The dominant element of this work, a pine cone, is a small object of nature magnified to an imposing scale. It evokes the mythological spirit of the Greeks and the Romans (the sources of our system of logic), and establishes a direct link between the university (site of education) and Mount-Royal (ecological site). The pine cone is also one of the most rigorous objects in its natural geometry (structure and form) and integrates well into the spirit of the buildings of Ernest Cormier. With this project, we bring back Hera's golden apples to the new world, in the form of a pine cone, the apple of America.

La vivrière

Unexpected encounters from the four corners of a round earth.

Despite its appearance of permanence, a site can still hold some surprises, excursions in time and space. The future Place F.A.O. (Food and Agriculture Organization of the United Nations) invites the river to reclaim its former shores. Recent archaeological excavations have permitted the discovery of harbour installations in the area of the Place F.A.O. and Carcy Point. Our researches have placed us on the path of an imaginary merchant vessel, an "archaeological fiction". From beneath the cobblestones emerge a naval figurehead, worn by time and travel, appearing among the vestiges of the wooden docks, roused from its long sleep beneath the earth.

The sculpture is the front of a large ship, thrusting its prow and figurehead into the public square. Since antiquity figureheads have adorned the bows of boats. Originally, the sculpted figure carried religious connotations and conferred upon the vessel the status of a "living being". Generally hewn from cedar which resists the effects of the water, the last figureheads vanished at the turn of the century with the arrival of the steel-hulled ships.

Beginning with the historical iconography of figureheads, we have freely forged a symbol evocative of the mission of the F.A.O. concerning the world's food supply. Its figurehead symbolizes the generosity, abundance and fertility of the earth. ■