

DRAG

Playing-Body

6 juillet – 25 août 2024
July 6 – August 25, 2024



Michelle Furlong

À propos de l'artiste

Œuvrant dans le domaine de la peinture au sens large du terme, Michelle Furlong explore la notion performative du ludique telle qu'on la retrouve dans le contexte des jeux, des sports et des rituels pour en tirer des installations tant picturales que sculpturales. Elle cherche à créer des espaces, des mondes enchâssés où l'être et le devenir puissent danser ensemble le temps d'un instant, un lieu mitoyen dédié au jeu du mouvement et de la transformation. À travers le ludisme, les installations multidisciplinaires de Furlong incitent les spectateur-rice-s à mettre en cause les règles du jeu et de découvrir les possibilités que recèlent leurs actions afin d'éprouver une forme d'émancipation poétique.

Michelle Furlong détient une maîtrise en beaux-arts de l'Université Concordia (2018), un diplôme de post-baccalauréat du Nova Scotia College of Art and Design (2008) et un baccalauréat en beaux-arts de l'Université Concordia (2006). Son travail a été présenté dans le cadre de plusieurs expositions solo et collectives, notamment au Centre Clark (Montréal), chez Parisian Laundry (Montréal), au Tap Art Space (Toronto), à la galerie FOFA de l'Université Concordia (Montréal), chez McBride Contemporary (Montréal) et à la galerie D'Este (Montréal). Elle a complété une résidence d'artiste au ArtKlub, à la Nouvelle-Orléans (2020).

About the artist

Working in the expanded field of painting, Michelle Furlong investigates the performative notion of «play» found within the frame of games, sports, and rituals towards pictorial and sculptural installations. She seeks to create spaces, worlds within worlds, where being and becoming are able to dance together for at least an instant; a medial place for the play of movement and transformation. By engaging with «play», Furlong's multidisciplinary installations encourage viewers to question rules and the potentialities of actions, aiming towards a sense of poetic emancipation.

Michelle Furlong holds an MFA from Concordia University (2018), a Post-Baccalaureate from the Nova Scotia College of Art and Design (2008), and a BFA from Concordia University (2006). She has presented her work in numerous solo and collaborative exhibitions, including at Centre Clark (Montreal), Parisian Laundry (Montreal), Tap Art Space (Toronto), FOFA Gallery at Concordia University (Montreal), McBride Contemporary (Montreal), and Galerie D'Este (Montreal). Recently, she completed a residency at ArtKlub in New Orleans, Louisiana (2020).



tic-tac-toe

« C'est là qu'intervient le jeu, en particulier le jeu créatif, ou "libre". L'une des qualités du jeu chez les primates supérieurs tels qu'observés dans leur environnement naturel, c'est l'équilibre entre l'improvisation et le comportement régi par des règles. En effet, jouer est le geste de mettre de l'ordre dans les événements tout en improvisant¹. »

« D'autre part, il n'y a pas de doute que le jeu ne doit être défini comme une activité libre et volontaire, une source de joie et d'amusement. Un jeu auquel on se trouverait forcé de participer cesserait aussitôt d'être un jeu². »

Les installations de Michelle Furlong sont dotées d'une fluidité incomparable, un état de flow que l'on ne peut atteindre que grâce à certains types de jeux spontanés. Le corps se relâche, devient malléable, ne fait plus qu'un avec le lieu ou le champ d'activité. Furlong saisit ce moment afin que nous puissions l'examiner et l'éprouver au plus profond de notre être. Sa démarche consiste à fragmenter, à déformer, à mouler, à brûler et à laquer les coïncidences que provoque le jeu, figeant les corps qui s'adonnent à un rite de communion par le mouvement afin de leur donner poids et prestance.

L'un des premiers jeux auquel je me souviens m'être adonné, enfant, c'est une partie de tic-tac-toe disputée contre une poule en cage, dans le Chinatown de New York. Un ami de la famille, qui était aussi le galeriste new-yorkais de mon père, m'emmenait affronter l'oiseau indétrônable chaque fois que nous lui rendions visite. Je m'escrimais sans relâche contre la volaille de Mott Street, mais elle l'emportait toujours.

Dans ces premières joutes avec la poule, j'ai appris que le jeu, tout comme l'art, était une danse entre liberté et contrainte. À l'époque, le lien qui m'unissait à l'oiseau me paraissait magique, mais aujourd'hui, quand j'y regarde de plus près, une bonne partie du mystère s'est estompée. Le volatile devait bien suivre des instructions quelconques, comme un chien répond à des commandes pour obtenir une récompense... n'est-ce pas ?

Je perçois une tension semblable dans les projets de Furlong qui composent l'exposition ludique *Playing-Body*. Prenons par exemple le vocabulaire kinesthésique de *There's A Lot You Can Do With A Hammer* (2021), une collaboration avec Stephanie Creaghan présentée au Tap Art Space, à Toronto. Dans une ruelle, un terrain de jeu de fortune a été érigé au milieu d'un stationnement transformé en espace d'exposition. Certaines des règles de l'installation avaient été établies au préalable, d'autres ont été ajoutées en cours de route. Au sein de cette structure recyclée, Furlong a conçu un environnement *in situ* laissant libre cours à l'improvisation.

Le terme *hammer* (marteau), en anglais, est employé dans les sports pour décrire une victoire écrasante, comme dans : « *they hammered the other team 45-10* » (« iels ont martelé l'autre équipe 45 à 10 »). L'approche de Furlong dans la transformation des matériaux est beaucoup moins brutale. Délicatement, elle laisse place à l'échec dans ses sculptures et installations, de façon à dévoiler leur couleur intérieure. Ainsi, une sorte de vérité sacro-sainte émerge d'une constellation formée de pelouse synthétique, de libre arbitre et d'uniformes en polyester.

Il y a aussi une crise phénoménologique récurrente dans la manière dont Furlong aborde le jeu. Celle-ci fait écho à la relecture que fait la théoricienne féministe *queer* Sarah Ahmed de l'analogie heideggérienne du marteau en tant qu'objet à-portée-de-la-main : une chose que l'on perçoit en fonction d'une tâche précise, et non de ses caractéristiques propres. Ahmed réinterprète ce changement de perception comme une forme d'échec incarné :

En d'autres mots, ce qui est en jeu dans les moments d'échec, ce n'est pas tellement l'accès aux caractéristiques, mais bien l'assignation de celles-ci, ce qui soulève la question de notre manière d'aborder un objet. Si j'affirme « le marteau est trop lourd », ce que je veux dire, en réalité, c'est : « le marteau est trop lourd pour que je puisse m'en servir ». Le moment de « non-utilisation », celui où l'objet est décrit comme ayant des caractéristiques, est le même moment où les objets peuvent être jugés pour leur incapacité à nous permettre de réaliser une tâche, ce moment où nous « accusons l'outil³ ».

Furlong n'accuse pas l'outil, mais le place plutôt dans un état de suspension expérientielle qui ne lui permet plus d'exister en dehors de la conscience. Elle dénature l'étoffe phénoménologique qui se tisse entre la balle, le filet, le bâton, la tenue d'équipe, la fosse de sable pour le saut en longueur, la main tendue, le coup de pied. En mettant volontairement le système en échec, elle nous dévoile les règles du jeu, qui seraient autrement restées invisibles.

Dans *Playing-Body*, Furlong génère sans cesse de nouveaux rythmes et des nouvelles rimes en fonction du regard que l'on pose sur son œuvre. Cette zone liminale, pleine de

potentialités conceptuelles mouvantes et de possibilités matérielles, convoque les aspects magiques du jeu. Roger Caillois, éminent théoricien du ludisme, a formulé l'hypothèse que le jeu désaffecte le secret de sa nature même en exposant et en dépensant le mystère en raison de son caractère institutionnel et codifié. Furlong, elle, réinjecte l'incertitude dans le jeu en faisant appel à des objets et à des symboles de divination, de hasard et de chance.

Chaque fois que je reviens au travail de Furlong, chaque fois que j'y retourne pour *jouer* à nouveau, j'éprouve une reconfortante fortune. Je me rappelle le marteau symbolique que je tiens entre les mains, cet outil que je pourrais employer pour pratiquer un sport. Je sens sa forme et sa masse, son oscillation fluide entre le fait d'être une excroissance maladroite de mon corps et une extension parfaite de celui-ci. Dans *Playing-Body*, l'uniforme de soccer rayé que je reconnais comme un aspect essentiel de mon identité d'enfant m'est à la fois familier et étranger. Tandis que se brouillent les frontières entre expériences individuelles et collectives, je m'émerveille avec Furlong devant les joies du jeu.

Peut-être que c'est ce plaisir ineffable qui subsiste dans mon obsession pour la poule qui jouait au tic-tac-toe. Chacune de mes interactions avec la volaille se soldait par un échec : je perdais sans cesse à un simple jeu d'X et d'O. Mais devant cette fatalité, j'y retournais sans cesse. Adversaire ardent, mû par l'amour du jeu dans sa remarquable complexité, j'étais inlassablement attiré par le tableau. Juste au cas où, cette fois-là, je pourrais l'emporter.

Didier Morelli
Auteur

¹ Richard Schechner, « Ritual and Performance », *Companion Encyclopedia Anthropology*, London : Routledge, 1994, p. 621, [Traduction libre].

² Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris : Gallimard, 1958, p. 17.

³ Sarah Ahmed, *Queer Phenomenology*, Durham : Duke University Press, 2006, p. 49, [Traduction libre].

Postdoctorant au département d'histoire de l'art de l'Université Concordia, Didier Morelli est docteur en études de la performance de la Northwestern University. Ses textes sont parus dans des publications telles que *Art Journal*, *Canadian Theatre Review*, *C Magazine*, *esse arts + opinions*, *RACAR*, *Theatre Research in Canada* et *The Drama Review*.



tic-tac-toe

“This is where play comes in especially creative or ‘free play’. One of the qualities of play in higher primates, as observed in the wild, is its balance between improvisation and rule-governed behaviour. In fact, playing is the improvisational imposition of order on events.”⁴

“There is also no doubt that play must be defined as a free and voluntary activity, a source of joy and amusement. A game which one would be forced to play would at once cease being play.”⁵

There’s an unmistakable fluidity in Michelle Furlong’s installations, a state of flow that can only be attained with certain types of unbridled play. The body becomes loose and malleable, enmeshed and at one with the space or field of activity. Furlong arrests this moment for us to observe and feel with our entire being. In her work, she fragments, distorts, casts, burns, and shellacs the chance encounters of play, freezing bodies ritually communing through movement to give them new gravitas and weight.

One of the first games I remember playing as a child is a round of ticktacktoe against a caged chicken in Chinatown. A family friend, who also happened to be my father’s gallerist in New York City, brought me to face-off against the prize-winning bird each time we visited. No matter how hard I tried to beat the Mott Street fowl, it always won.

In my early bouts with the chicken, I learned that play, much like art, is a dance between freedom and structure. Back then, my connection with the chicken felt like a magical event, but today the closer I look, the more the

mystery has faded away. The chicken had to be following instructions somehow, like a dog responding to certain cues for treats. Right?

I recognize a similar sense of tension in the projects that have led Furlong to this exhibition-cum-game she’s titled *Playing-Body*. Take for example the kinesthetic vocabulary in *There’s A Lot You Can Do With A Hammer* (2021), a collaboration with Stephanie Creaghan presented at Tap art space in Toronto. There, an informal playground was created out of a parking garage turned exhibition space in an alleyway. Some rules for the installation were set ahead of time, but others were changed on the fly. In the repurposed structure, Furlong constructed a site-specific environment conducive to improvisation.

The term “hammer,” as a slang word, is used in sports to describe the act of defeating someone very thoroughly or decisively, as in: “they hammered the other team 45-10.” Furlong’s approach to transforming materials in her practice is much less brutal. Tactful, she allows her sculptures and installations to fail in ways that reveal their inner colour. Some sort of sacrosanct truth emerges in a constellation of Astroturf, free will, and polyester jerseys.

There is also a recurrent phenomenological crisis to Furlong’s version of play. This echoes how queer feminist theorist Sarah Ahmed revisits Heidegger’s analogy of the hammer as a ready-to-hand object—something we see through the task we are engaged in and not necessarily for the explicit properties it has as an object. Ahmed reframes this shift as a moment of embodied failure:

In other words, what is at stake in moments of failure is not so much access to properties but attributions of properties, which become a matter of how we approach the object. So if I state, “The hammer is too heavy,” then I mean, “The hammer is too heavy for me to hammer with.” The moment of “non-use” is the moment in which the object is attributed as having properties, and it is the same moment in which objects may be judged insofar as they are inadequate to a task, the moment when we “blame the tool.”

Furlong does not blame the tool, but she does place it in a state of experiential suspension that no longer allows it to exist outside of consciousness. She de-naturalizes the phenomenological tissue woven between the ball, the net, the bat, the team kit, the long jump sand pit and the reaching hand or the outstretched foot. By intentionally failing the system she allows us to observe plainly an otherwise invisible rulebook.

In *Playing-Body*, Furlong continuously generates new rhythms and rhymes depending on the perspective of the viewer. This liminal zone, full of shifting conceptual possibilities and material potentialities, conjures the magical aspects of play. Just as the pre-eminent theorist of ludology Roger Caillois once speculated that play removes the very nature of the mysterious by exposing and expending secrecy through its codified and institutionalized nature, Furlong reinjects uncertainty into gaming by calling upon objects and symbols of divination, luck, and chance.

Each time I return to Furlong’s body of work, each time I pick it up to *play* again, a comforting sentiment of fortuitousness arises. I am reminded of the figurative hammer I hold in my hands, the tool I might use to play a sport. I feel its shape and mass, its ability to effortlessly oscillate between an awkward appendage of my body or a faultless extension of it. In *Playing-Body*, the striped soccer uniform I recognize as an inherent part of my childhood identity is both made familiar and foreign. Blurring the lines between this individual and collective experience, I share with Furlong in the awe at the joys of play.

Perhaps this ineffable sense of pleasure is what continues to linger most in my obsession with the ticktacktoe chicken. All my interactions with the fowl concluded with the same result: my loss at a simple game of X’s and O’s. Even with this foregone conclusion, I kept returning to play. An ardent competitor, but mostly driven by a love for the game, in all its beautiful complexity, I was drawn to the board. Just in case I might win, this one time.

Didier Morelli
Author

⁴ Richard Schechner, “Ritual and Performance.” *Companion Encyclopedia Anthropology*, London : Routledge, 1994, page 621.

⁵ Roger Caillois, *Man, Play and Games* [Trans. Meyer Barash]. Urbana : University of Illinois Press, 2001, page 6.

⁶ Sarah Ahmed, *Queer Phenomenology*, Durham : Duke University Press, 2006, page 49.

A Postdoctoral Fellow in the Department of Art History at Concordia University, Didier Morelli holds a PhD in performance studies from Northwestern University. His writing has been published in *Art Journal*, *Canadian Theatre Review*, *C Magazine*, *esse arts + opinions*, *RACAR*, *Theatre Research in Canada*, and *The Drama Review* among others.



Michelle Furlong, *Entangled bloom*, 2024 – crédit : Guy L'heureux.

Édité par DRAC - Art actuel Drummondville
à l'occasion de l'exposition *Playing-Body*
présentée du 6 juillet au 25 août 2024.

Traduction
Luba Markovskaia

Dépôt légal 2024
Bibliothèque et Archives nationales du Québec
ISBN 978-2-920506-27-5 (imprimé)
ISBN 978-920506-28-2 (numérique)

©2024 DRAC - Art actuel Drummondville,
Michelle Furlong, Didier Morelli.
Tous droits réservés.

Published by DRAC - Art actuel Drummondville
on the occasion of the exhibition *Playing-Body*
presented from July 6 to August 25, 2024.

Translation
Luba Markovskaia

Legal Deposit 2024
Bibliothèque et Archives nationales du Québec
ISBN 978-2-920506-27-5 (printed)
ISBN 978-920506-28-2 (digital)

©2024 DRAC - Art actuel Drummondville,
Michelle Furlong, Didier Morelli.
All rights reserved.



DRAC est une institution muséale agréée par le ministère de la Culture
et des Communications.

DRAC is a museum institution accredited by the ministère
de la Culture et des Communications.

DRAC remercie chaleureusement ses partenaires pour leur soutien.
DRAC warmly thanks its partners for their support.



DRAC ART ACTUEL
DRUMMONDVILLE

drac.ca  