

PEAU D'ÂNE

In *Sky Dress*, *Moon Dress* and *Sun Dress*, which together constitute the installation *Peau d'âne*, Valérie Lamontagne utilizes technological interfaces and the surfaces of three specially designed garments to render visible, in a wonderfully fanciful way, invisible elements of the natural world.

Bridging art, interactivity, performance, technology and textile, the work draws its inspiration from a fairy tale, *Peau d'âne*¹, in which a princess, to avoid marriage to an unsuitable suitor (her father!), sets him a series of tasks she anticipates will be impossible to fulfill. Among these, he is to bring her dresses incorporating essential yet intangible characteristics of the sky, the moon and the sun. Lamontagne takes on the “impossible” challenges set by the fairy tale princess, and adapts and extends them to create a material incarnation of wind, moonbeams and sunlight.

The first challenge facing the king is to produce a dress the colour of weather, a demand met by his tailors with a gown of the clear blue of a summer sky, with golden clouds and the swirling energy of the wind. In *Sky Dress*, Lamontagne's response to the fairy-tale challenge, the big puffy skirt, made of pocketed parachute fabric embedded with tiny fans and wirelessly linked to a weather station, rises and falls, expanding and contracting with the variations of wind speed and direction. For the second task, the king's tailors and weavers offer a beautiful garment softly glimmering with the moon's pale, lustrous beauty. Lamontagne's *Moon Dress* presents a 21st century version that conveys the lyrical intensity of the moon by displaying changing colour patterns based on its 28-day cycle. Whereas in Perrault's fable the third task—to create a dress as bright and radiant as the sun—is fulfilled by a glowing gown made of gold and precious jewels, Lamontagne enlists contemporary technology to respond to and reflect specific and actual natural characteristics of the sun. The *Sun Dress*, interlaced with conductive threads that channel electricity through a series of circuits, plays a set of variable sequences dictated by fluctuations in ultraviolet and solar radiation: as the intensity of the light increases and decreases, so does the number of light-emitting diodes (LEDs) that light up on the dress.

The design of the *Peau d'âne* dresses plays with fashion and fable to reflect characteristics of the celestial bodies they refer to, even as they draw upon associations to the transformative powers associated with clothing in fairy



tales². Thus, the inflatable *Sky Dress*, dark and light blue with silver lining, suggests the lightness and airiness of clouds; the dress expands as clouds gather in the sky. The *Moon Dress*, cool grey with black accents, is covered with flowers whose colours change (through the resistive heating of its thermochromic inks via conductive threads) from deep burgundy to pale blue as the moon waxes and wanes. The *Sun Dress*, all burnished yellows, golds, and browns, is designed in “flaring” panels as if to suggest a response to the intensity of the sun's rays.

The trio of dresses in *Peau d'âne* can be situated within the field of interactive “wearable” technology, and they constitute a specific contribution to this field. In *Peau d'âne*, Lamontagne has translated environmental factors into animating elements of wearable displays, creatively adapting advanced new media technologies for the purpose. The works are interactive in myriad ways, from their capacity to respond to and “map” the natural environment to their potential performative quality as garments to be worn.

The incorporation of clothing as an element of art practice dates back to the avant-garde of the early 20th century; however, the integration of computers and other technologies is of a more recent cast. Nam June Paik's iconic 1975 *TV Bra for Living Sculpture*, in which the classical cellist Charlotte Moorman wore two miniature TV monitors as a bra, manipulating the images on the monitors as she bowed the cello, is an early instance of art entering the field of electronic interactive “wearables.” This emerging creative field has expanded to the point that it now has a host of sub-categories: wearable interfaces, electronic textiles, fashion technologies, smart materials, conductive textiles, wearable computing, responsive materials and intelligent clothing are only some of the terms for current areas of investigation.

Yet in this emerging area of creative exploration, where art, textile and technology are bound together, functional and technological aspects are often the driving force, while conceptual and artistic factors are secondary. Lamontagne's work excites by skillfully bridging technology and creativity while giving primacy to aesthetic and poetic dimensions.

Renee Baert



An earlier version of this text appears in the exhibition catalogue *Transitions /Transiciones* (2007). We thank Groupe Molior and the Centro Cultural Pontificia Universidad Católica del Perú for permission to reprint adapted excerpts from that essay.

- 1 In the Charles Perrault fairy tale *Peau d'âne* (“Donkey Skin”), set in a medieval kingdom, the king seeks to fulfill his deceased wife's last wish that he remarry, and choose for his consort a woman even more beautiful and wise than she. He searches the kingdom and finds that the only woman to meet this standard of radiance is their own daughter. (In other versions of this 17th century tale, ever with incestuous undercurrents, the king is her stepfather.) Seeking to avoid the marriage, the princess, guided by her fairy godmother, sets the king a number of seemingly impossible tasks that he must fulfill in order to win her hand. He must give her a dress the colour of weather (sky), another the colour of the moon, and a third as bright and shining as the sun. The title of the fairy tale refers to the king's donkey, whose excretions of gold have enriched the kingdom and whose skin the king surrenders to the princess to meet her fourth and final condition. She wears the “peau d'âne” as a coat to disguise herself as she escapes the kingdom. (In the conclusion to this tale, she finds work on a farm in another kingdom where her identity is discovered by the prince of that kingdom, who is smitten. She marries him and is reconciled with her father at the wedding.)
- 2 A fascinating discussion of “shape-shifting” and related themes in fairy tales can be found in Marina Warner's *From the Beast to the Blonde: On fairy tales and their tellers* (Vintage, 1995), a book of influence on the artist in her conception of this work.

PEAU D'ÂNE

Valérie Lamontagne



PEAU D'ÂNE

Dans la conception de l'installation *Peau d'âne*, formée de la *Robe du ciel*, la *Robe de la lune* et la *Robe du soleil*, Valérie Lamontagne utilise des interfaces électroniques ainsi que les surfaces de trois vêtements spécialement conçus pour rendre visibles, d'une manière merveilleusement fantaisiste, certains éléments invisibles du monde naturel.

Faisant le pont entre art, interactivité, performance, technologie et textile, l'œuvre s'inspire du conte de fées *Peau d'âne* dans lequel une princesse, tentant d'échapper au mariage avec un prétendant des plus inappropriés – son propre père! – exige de celui-ci qu'il se soumette à une série d'épreuves, défi qu'elle espère se voir solder par un échec. Au nombre des épreuves imposées, le royal prétendant devra lui offrir des robes qui présentent plusieurs caractéristiques essentielles, quoique intangibles, du ciel, de la lune et du soleil. Valérie Lamontagne relève elle-même les défis « impossibles » posés par la princesse du conte, mais les adapte et les élargit en choisissant de donner corps à l'immatérialité du vent, des rayons de la lune et du soleil.

Le premier défi lancé au roi par la princesse suppose qu'il lui donne une robe de la couleur du temps, demande à laquelle répondent les couturiers royaux avec une robe faite du bleu limpide d'un ciel d'été et de nuages d'or animés par l'énergie tourbillonnante du vent. La grande jupe bouffante de la *Robe du ciel*, réponse de Lamontagne au défi du conte de fées, est faite de toile de parachute blousée, à laquelle sont intégrés de minuscules ventilateurs sans fil reliés à un poste météorologique. Cette dernière s'élève et retombe, se gonfle et se vide, en réaction aux variations de vitesse et de direction du vent. Pour relever le second défi, les tailleurs et les tisserands du roi créent un vêtement magnifique, animé du doux miroitement de la beauté pâle de l'astre lunaire. La *Robe de la lune* de Valérie Lamontagne en propose une version XXI^e siècle qui reflète l'intensité lyrique de la lune en présentant les motifs de couleurs changeants de son cycle de vingt-huit jours. Alors que dans la fable de Perrault, la troisième épreuve – consistant à créer une robe aussi brillante et radieuse que le soleil – s'accomplit par la création d'une robe lumineuse couverte d'or et de bijoux précieux, Lamontagne fait appel aux technologies contemporaines pour réagir au soleil et en refléter les caractéristiques naturelles réelles. La *Robe du soleil* – à laquelle sont intégrés des fils conducteurs acheminant un courant électrique à travers une série de circuits – décline une gamme de séquences



variables qui suit les fluctuations des rayons ultraviolets et de la radiation solaire. L'intensité faible ou élevée de la lumière dicte l'intensité lumineuse des nombreuses diodes électroluminescentes qui parsèment la robe.

La conception des robes de *Peau d'âne* joue avec la mode et la fable en reflétant les caractéristiques des corps célestes auxquels les vêtements font référence, tout en jouant également sur les pouvoirs de transformation que l'on associe aux vêtements de contes de fées². Ainsi, la *Robe du ciel*, vêtement gonflable bleu foncé et pâle et doublé d'argent, suggère l'aspect léger et aérien des nuages; la robe prend de l'expansion lorsque les nuages s'accumulent dans le ciel. La *Robe de la lune*, d'un gris pâle maculé de noir, est couverte de fleurs dont les couleurs se transforment, grâce au chauffage par résistance de ses encres thermosensibles à l'aide de fils conducteurs – passant d'un bourgogne profond à un bleu pâle à mesure que la lune croît et décroît. La *Robe du soleil*, avec ses teintes brunies de jaune, d'or et de marron, est constituée de panneaux évasés qui s'« embrasent », comme pour suggérer une réaction à l'intensité des rayons du soleil.

On peut situer la série de robes de *Peau d'âne* dans le champ de la technologie interactive « prêt-à-porter » et elle représente d'ailleurs une contribution particulière à ce domaine. Dans *Peau d'âne*, Lamontagne traduit divers facteurs environnementaux par le déploiement d'éléments portables sensibles, lesquels ont pu être réalisés en adaptant, de manière créative, des technologies de pointe du domaine des nouveaux médias. Ces œuvres sont interactives à plusieurs égards, que ce soit par leur réaction à l'environnement naturel et par la cartographie singulière qu'elles en font, ou par le potentiel performatif que les robes acquièrent lorsqu'on les revêt.

Si plusieurs pratiques artistiques témoignent d'une importante tradition d'œuvres portables depuis le début du XX^e siècle, l'intégration de l'informatique et d'autres technologies est plus récente. L'œuvre iconique créée par Nam June Paik en 1975, *TV Bra for Living Sculpture* – dans laquelle la violoncelliste classique Charlotte Moorman portait deux moniteurs télé miniatures en guise de soutien-gorge et manipulait les images apparaissant sur les écrans en jouant de son instrument – est l'un des premiers cas d'irruption de l'art dans le domaine du vêtement électronique interactif. Ce nouveau champ de création s'est ouvert à tel point qu'on le divise désormais

en plusieurs sous-catégories : interfaces portables, textiles électroniques, technologies de la mode, matériaux sensibles, textiles conducteurs, ordinateurs-vêtements et vêtements sensibles ne sont que quelques-uns des secteurs d'investigation actuels.

Or, dans ce secteur d'exploration naissant, dans lequel art, textile et technologie ont partie liée, la fonctionnalité et les aspects technologiques demeurent les éléments moteurs, alors que les facteurs artistiques ou conceptuels restent au second plan. Le travail de Valérie Lamontagne nous stimule en tissant un lien habile entre technologie et créativité, tout en privilégiant la dimension esthétique et poétique des choses.

Renee Baert

Traduction : Stéphane Grégory

Une version antérieure de ce texte apparaît dans le catalogue de l'exposition *Transitions/Transiciones* (2007). Nous tenons à remercier le Groupe Molior et le Centro Cultural Pontificia Universidad Católica del Perú de nous avoir permis de reproduire des extraits adaptés de cet essai.

- 1 Dans le conte *Peau d'âne* de Charles Perrault, dont l'histoire se déroule dans un royaume médiéval, le roi tente de répondre aux dernières volontés de sa femme en se remariant. Pour ce faire, il devra choisir une femme encore plus belle et plus sage qu'elle ne l'était. Le roi se met à la recherche d'une telle femme dans le royaume et découvre que la seule qui réponde à ces critères est leur propre fille. (Dans d'autres versions de ce conte du XVII^e siècle, toujours sur fond d'inceste, le roi est le beau-père de la princesse.) Cherchant à éviter ce mariage, la princesse, avec l'aide de sa marraine, une fée, exige du roi qu'il accomplisse une série d'épreuves, apparemment insurmontables, s'il veut l'épouser. Il devra lui offrir une robe de la couleur du temps (ou du ciel), une autre de la couleur de la lune et une autre aussi brillante et lumineuse que le soleil. Le titre du conte de fées fait allusion à l'âne du roi, dont les excréments d'or ont enrichi le royaume et dont le roi remet la peau à la princesse pour répondre à la quatrième et dernière demande de sa fille. Cette dernière revêt la peau de l'âne en déguisement pendant qu'elle s'échappe du royaume. (Dans la conclusion de cette fable, elle trouve du travail sur une ferme dans un autre royaume. Le prince de ce nouveau royaume découvre l'identité réelle de la princesse et en tombe amoureux. Elle l'épouse et se réconcilie avec son père lors du mariage.)
- 2 On trouvera une discussion fascinante sur la « transformation » et d'autres thèmes connexes dans le conte de fée dans l'ouvrage de Marina Warner, *From the Beast to the Blonde : On fairy tales and their tellers* (Vintage, 1995), un livre qui a influencé l'artiste lors de la création de ces œuvres.

PEAU D'ÂNE

Établie à Montréal, **Valérie Lamontagne** a une pratique en performance et en médiums numériques et est critique d'art pigiste et commissaire indépendante. Ses œuvres et ses performances (*Advice Bunny*, *Snowflake Queen*, *Sense Nurse*, *Mermaid of the Future*, *Sister Valerie of the Internet*, *Becoming Balthus* et *Peau d'âne*) ont été présentées au Canada, aux États-Unis, en Amérique centrale, en Amérique du Sud et en Europe. Elle détient une maîtrise en beaux-arts de l'Université Concordia (Montréal) où elle enseigne au programme de Design and Computation Arts (arts informatiques) et est cofondatrice, avec Brad Todd, du collectif en arts médiatiques MobileGaze. Elle investigate présentement "La performance relationnelle et ubiquiste" dans le cadre d'études doctorales. <www.valerielamontagne.com>

Valérie Lamontagne is a Montreal-based performance/digital media artist, freelance art critic and independent curator. Her media-based artwork/performances (*Advice Bunny*, *Snowflake Queen*, *Sense Nurse*, *Mermaid of the Future*, *Sister Valerie of the Internet*, *Becoming Balthus* and *Peau d'âne*) have been showcased across Canada, the United States, Central and South America and Europe. She received a MFA from Concordia University (Montréal) where she presently teaches in the Design and Computation Arts program and she is a co-founder, with Brad Todd, of the media arts collective MobileGaze. She is presently a Ph.D. candidate investigating "Relational and Ubiquitous Performance Art". <www.valerielamontagne.com>

Renee Baert travaille depuis plus de vingt ans dans le domaine des arts visuels contemporains à titre de critique, de conservatrice et de professeure. Les pratiques en arts médiatiques occupent une grande part de sa recherche, que ce soit dans ses écrits sur l'art vidéo des années 1980 ou dans ses récents catalogues et expositions sur le travail interactif robotique de Max Dean (Galerie d'art d'Ottawa) et sur le travail interactif de cinq artistes canadiens (Transition/Trasiciones, Centro Cultural Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Pérou).

Renee Baert has worked in the area of contemporary visual art as a critic, curator, and teacher for some twenty years. New media art practices have been an important part of her research, from her writing on video art in the 1980s to her recent exhibitions and catalogues on the robotic interactive work of Max Dean (Ottawa Art Gallery) and on the interactive work of five Canadian artists (Transitions/Transiciones, Centro Cultural Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Peru).

Conseil des arts
et des lettres
Québec

GROUPA
MOLIOR

CIRQUE DU SOLEIL

COLLÈGE AHUNSTIC

OBORO

4001, rue Berri, local 301
Montréal, (Québec), H2L 4H2
tél. : (514) 844-3250 téléc. : (514) 847-0330
oboro@oboro.net
www.oboro.net

L'exposition *Peau d'âne* a été présentée à OBORO du 15 septembre au 20 octobre 2007.

The exhibition *Peau d'âne* was presented at OBORO from September 15 to October 20, 2007.

OBORO remercie ses membres pour leur appui ainsi que les organismes suivants pour leur généreux soutien : le Service des arts médiatiques et le Service des arts visuels du Conseil des arts du Canada, le Conseil des arts et des lettres du Québec, le Conseil des arts de Montréal, Patrimoine canadien, le Ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine du Québec, la Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie, la Corporation de développement économique et communautaire Centre-Sud / Plateau Mont-Royal, Emploi-Québec, le Conseil des ressources humaines du secteur culturel, le Fonds de stabilisation et de consolidation des arts et de la culture du Québec, le Service du développement culturel et de la qualité du milieu de vie de la Ville de Montréal, la Caisse populaire Desjardins du Mont-Royal, le Cirque du Soleil, la fondation Vancity, les compagnies Computer System Odessa, Adobe, Metric Halo et Sennheiser, ainsi que le Collège Ahunstic pour l'impression de cette publication.

Valérie Lamontagne tient à remercier le Conseil des arts et des lettres du Québec et le Groupe Molior pour leur généreux soutien, Lynn van Gastel pour le design de mode, Patrice Coulombe et David Beaulieu pour le développement technique et la programmation et l'BU pour la trame sonore du projet *Peau d'âne*.

© OBORO, Valérie Lamontagne
ISBN 978-2-922042-46-7
Dépôt légal, Montréal 2008
Bibliothèque et Archives nationales du Québec
Bibliothèque et Archives Canada

Coordination : Caroline Loncol Daigneault
Graphisme : Clément de Gaulejac
Images : Valérie Lamontagne
Traduction : Stéphane Grégory
Révision : Colette Tougas
Impression : Collège Ahunstic