



philip beesley



Philip Beesley,
Implant Matrix, 2006, détail.
Photo reproduite avec l'aimable
concours de l'artiste.



Philip Beesley,
Implant Matrix, 2006, détail.
Photo reproduite avec l'aimable
concours de l'artiste.

Implant Matrix, 2006, détail.
Photo courtesy of the artist.

Né à Westcliff-on-Sea
(Royaume-Uni) en 1956.
Vit et travaille à Toronto

Nous commençons notre
parcours de l'exposition par
une salle occupée par *Terreou
hylozoïque* (2007) de Philip

Beesley. L'œuvre de cet architecte constitue un sas par lequel nous, visiteurs, allons passer dans un espace-temps autre, un environnement bio métré, un espace réactif. Cette transformation de l'espace s'effectue par notre rencontre d'un réseau au comportement « organique et vivant ». Ces quasi végétaux en matière synthétique qui s'animent dans l'espace, se rétractent, se contractent, se détendent et s'ouvrent lors de notre passage, créent une étrange impression d'émerveillement ou d'anxiété. Ils suscitent des réponses affectives intenses chez les visiteurs « pour les amener à interroger les frontières entre la nature et l'artifice, et à examiner leur propre condition organique en regard de leur engagement dans un contexte technologique ».

Born in Westcliff-on-Sea
(U-K) in 1956.
Lives and works in Toronto

The exhibition begins in a
room occupied by *Hylozoic
Soil* (2007) by Philip
Beesley. The work of this

architect constitutes a vestibule through which we, the visitors, will pass into another space and time, a biometric environment, a reactive space. This transformation occurs as we enter an "organic and living" system. These quasi-plants – all synthetic – come to life in the space, retracting, contracting, slackening and opening as we pass, creating in us a sense of both wonderment and anxiety. They trigger an emotional response from visitors, prompting them to "question the boundaries between nature and artifice and examine their own organic condition as they interact with technology."

Terreau hylozoïque fait partie d'une série d'œuvres de l'artiste qui explorent toutes les nouvelles techniques et les nouveaux matériaux, les géotextiles interactifs et les membranes réactives ou sensibles, les réseaux d'objets actionnés, des toiles composées de systèmes interactifs primitifs. Elles emploient des capteurs et des détecteurs de proximité, des fils actionneurs, des actuateurs et des réseaux distribués de microprocesseurs. Elles font appel au savoir-faire de Philip Beesley dans le domaine des textiles architecturaux développé à l'Integrated Centre for Visualisation, Design and Manufacturing (ICVDM) de l'Université de Waterloo. Pour dire les choses dans un langage moins technique, les éléments et matériaux dans l'espace produisent un environnement réactif capable de « sentir » la présence des visiteurs. Des capteurs de proximité actionnent de minuscules structures assemblées en un réseau enchevêtré formant des « nuages » s'agitant au passage des visiteurs. Beesley explore les nouveaux environnements réactifs possibles grâce à des matériaux de pointe que les architectes utilisent dans des projets expérimentaux et, de plus en plus, dans des réalisations architecturales.

Son travail récent s'inscrit dans un courant de l'architecture actuelle appelé en anglais « *responsive architecture* », une architecture réactive. Cette architecture explore comment les systèmes naturels et artificiels interagissent. Mais le terme anglais *responsive* comporte une autre ramification portant l'idée de *responsibility* (responsabilité), d'action consciente : « *responsiveness implies sensitivity* ». Pour Beesley et ses collègues, art, technologie et design, tels qu'ils s'incarnent dans cette architecture réactive, leur permettent de dépasser les oppositions binaires de nos systèmes habituels de pensée : les oppositions comme sujet/objet, soi/autre, forme/fonction, organique/inorganique, statique/dynamique. L'un des moyens du dépassement de ces dichotomies réside dans la temporalité agissante des systèmes biologiques et l'un des modèles pour la

Hylozoic Soil is one in a series of works by the artist that explores the newest techniques and materials, interactive geotextiles and reflexive and responsive membranes, networks of actuated objects, and canvases composed of primitive interactive systems. The works use sensors and proximity detectors, muscle wires, actuators, and distributed networks of microprocessors. All reflect Beesley's knowledge of architectural textiles honed at the Integrated Centre for Visualization, Design and Manufacturing (ICVDM) at the University of Waterloo. In less technical terms, the materials and components in the room produce a reactive environment able to detect the presence of visitors. Proximity sensors trigger tiny structures assembled into a tangled network of "clouds" that tremble as visitors pass. Beesley explores these new responsive environments made possible through state-of-the-art materials used by architects in experimental research and increasingly in architectural projects.

His recent work has focused on a current trend known as responsive architecture, which explores how natural and artificial systems interact. However, the term "responsive" also invokes the concept of responsibility – of conscious action. "Responsibility implies sensitivity," explains the artist. Art, technology and design, when applied to this responsive architecture, allow Beesley and his colleagues to exceed the binary oppositions of our traditional ways of thinking: oppositions such as subject/object, self/other, form/function, organic/inorganic, static/dynamic. One of the means used to overcome these dichotomies lies in the temporality of biological systems, and one of the models used in the design and realisation of such environments is biomimicry, the digital simulation of functions, behaviours, actions and reactions of living organisms.

However, as an artist, Beesley says that a source for this collection of sculptural works can be found in nineteenth and twentieth-century spiritualist texts "that dwell on uncanny mixtures of anxiety and hope."⁸ In recent writings



Philip Beesley,
Orgone Reef,
vue d'ensemble, 2003.
Photo reproduite avec l'aimable
concours de l'artiste.

Orgone Reef,
general view, 2003.
Photo courtesy of the artist.

conception et la réalisation de tels environnements est le biomimétisme (*biomimicry*), la simulation numérique de fonctions, de comportements, de l'agir et du pàtir des vivants.

Mais en tant qu'artiste, Beesley signale que l'une de ses sources pour cet ensemble d'œuvres sculpturales se trouve dans les textes spiritualistes du dix-neuvième et vingtième siècle « qui reposent sur une combinaison troublante d'anxiété et d'espoir ». On trouvera aussi dans les écrits récents de l'artiste la recherche d'une relation holistique aux environnements conçus grâce à ces nouveaux matériaux. Beesley a écrit récemment que « la frontière entre environnement et organisme s'atténue » par l'utilisation de ces matériaux réactifs dans la fabrication de membranes réflexives. Cet effacement des frontières entre le visiteur et cette végétation intrigante réagissant à sa venue voudrait créer un espace pacifié où le centre et la périphérie, l'organisme et son environnement ne se distingueraient plus. Au cœur de cette réflexion réside une volonté d'harmoniser le monde artificiel et les processus naturels.

of the artist, the search for a holistic relationship with environments built from these new materials can also be found. Beesley has written that "the boundary between environment and organism is indeed blurred"⁸ through the use of these responsive materials in the creation of reflexive membranes. This blurring of the boundaries between visitors and the intriguing vegetation that reacts to their arrival aims to create a pacified space where the centre and periphery, the organism and its environment can no longer be distinguished. At the heart of this reflection resides a will to reconcile natural processes and the artificial world.