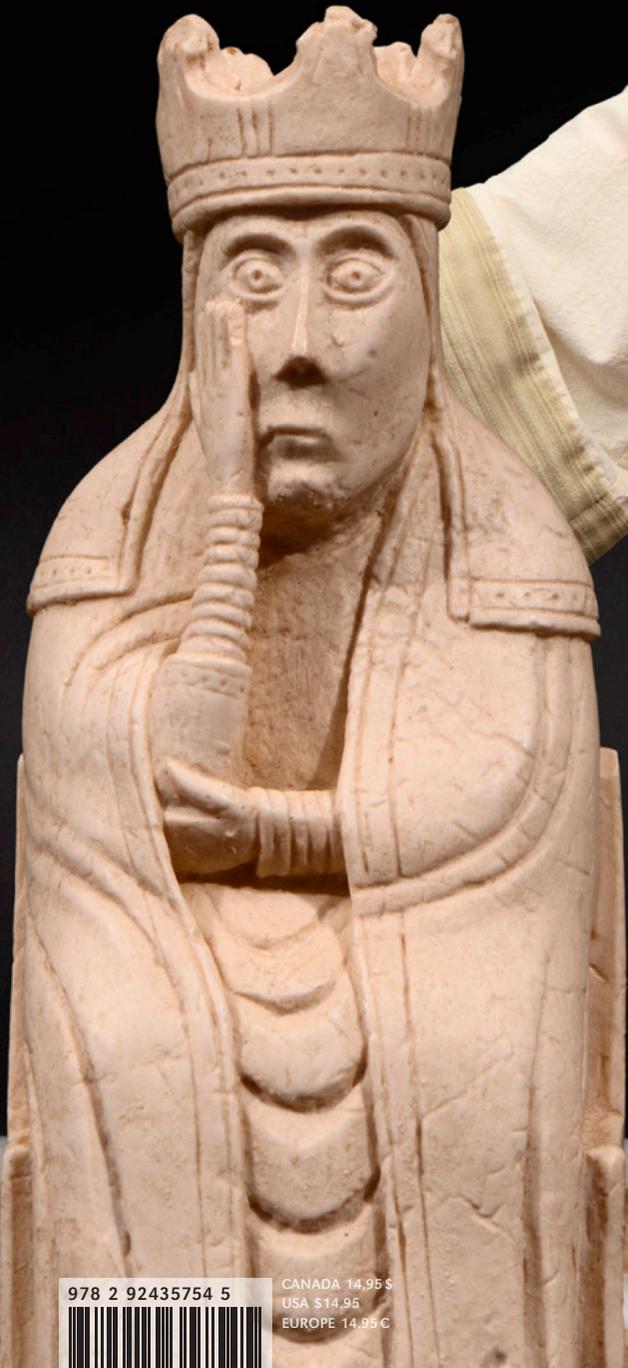


CIEL VARIABLE

ART PHOTO MÉDIAS CULTURE / N° 127

**Caroline Monnet
Zaynê Akyol
Suzy Lake**

**SŒURS, COMBATTANTES, REINES
SISTERS, FIGHTERS, QUEENS**



—
Deanna Bowen
Kim Waldron
Suzan Vachon
Bertille Bak
—

PAROLES / VOICES

Charles-Frédéric Ouellet

—
Pussy Riot
Eric Tschaeppler
Suzanne Lafont
Jeremy Shaw
De la vie au lit
Sofía Gallisá Muriente,
Natalia Lassalle-Morillo
Simon S. Belleau
Josée Pedneault
Nathalie Bujold
—

Casa Susanna
Maxence Croteau
—

978 2 92435754 5

CANADA 14,95 \$
USA \$14,95
EUROPE 14,95 €



Suzy Lake

Game Theory: Global Gamesmanship











SUZY LAKE

Queening the Pawn | Damer le pion

ERIN SILVER

“Competition among multinationals these days is likely to be a three-dimensional game of chess: The moves that an organization makes in one market are designed to achieve goals in another market in ways that aren’t apparent to its rivals.”

– Ian C. MacMillan, Alexander B. van Putten, and Rita Gunther McGrath, 2003¹

“It’s a great huge game of chess that’s being played – all over the world – if this is the world at all, you know. Oh, what fun it is! How I wish I was one of them! I wouldn’t mind being a Pawn, if only I might join – though of course I should like to be a Queen, best.”

– Lewis Carroll, 1871²

“We tend to think pawns are expendable. We think wrong.”

– Peter Zhang, 2013³

The marble chessboard drifts like an ice floe on the sea at night. Walrus-ivory rooks, bishops, and a king are buttressed by an almost equal number of human pawns, uniform in cream-coloured commoner’s dresses, headscarves, and necklaces, and varied in expressions of grief and despair. One pawn is without an ivory figure to defend: her beleaguered queen, who stands alone in the foreground, staring out into the dark abyss at the front edge of the board. A bright-red door with a rusted bolt and padlock delimits the scene’s recess. The image is a paradoxical one, positing seemingly infinite outcomes and a limitless beyond against a backdrop of confinement and constraint.

Rules of Engagement is a work from Suzy Lake’s series *Game Theory: Global Gamesmanship* (2018–19). The series was inspired by Lake’s visit to the British Museum, where she encountered the twelfth-century Lewis Chess Piece Collection, considered to be one of the oldest complete medieval chess sets. Struck by the carving of the queen, whose hand was positioned heavily against her cheek, Lake read into the queen’s face and pose several possible emotions, ranging from despair, to grief, to surprise, and found resonance with the oppressive political and social climate of the late 2010s. Shrinking herself down to the size of the carved ivory figures, Lake assumes the form of a human chess piece, alternating between the roles of the queen and the pawns. Full-body portraits of Lake in these roles imbue the pawns with emotional detail not afforded the original carvings, and the queen is endowed with a complex spectrum of emotions corresponding to the weight of her power and responsibility. In Lake’s series, other power players, such as the king, and those with more range of movement across the board – such as the knight and rook – are obscured by Lake’s repeating figure alternating between the queen and the pawns, making explicit the important relationship between them.

Prior to the fifteenth century, the queen’s movements, like those of the pawns, were limited to one space per turn; the pawn, meanwhile, upon advancing to the eighth rank, is promoted to queen, rook, bishop, or knight, the role of queen

« La concurrence entre multinationales de nos jours risque de s’apparenter à un jeu d’échecs en trois dimensions : les déplacements que fait une organisation dans un marché sont conçus pour atteindre des objectifs dans un autre marché sans que cela transparaisse pour ses rivales. »

– Ian C. MacMillan, Alexander B. van Putten et Rita Gunther McGrath, 2003¹

« C’est une grande partie d’échecs qui est en train de se jouer – dans le monde entier – du moins, si ce que je vois est bien le monde. Oh ! Comme c’est amusant ! Comme je voudrais être une des pièces ! Ça me serait égal d’être un Pion, pourvu que je puisse prendre part au jeu – mais, naturellement, je préférerais être une Reine. »

– Lewis Carroll, 1871²

« Nous avons tendance à croire que les pions sont superflus. Nous nous trompons. »

– Peter Zhang, 2013³

L’échiquier en marbre dérive tel un radeau de glace sur la mer la nuit. Des tours, des fous et un roi en ivoire de morse sont épaulés par un nombre quasi équivalent de pions humains, à la robe uniforme roturière de couleur crème, portant foulard et collier, dans des expressions diverses d’affliction et de désespoir. Un pion n’a plus de figure d’ivoire à défendre : sa reine assiégee, seule au premier plan, fixe l’abîme sombre du bord avant du plateau. Une porte rouge vif aux verrou et cadenas rouillés ferme le fond de la scène. L’image est paradoxale, suggérant des possibilités en apparence infinies et un au-delà sans limites sur arrière-plan de réclusion et de coercition.

Rules of Engagement est une œuvre de la série *Game Theory: Global Gamesmanship* (2018–2019) de Suzy Lake. Celle-ci a été inspirée par la visite de l’artiste au British Museum, où elle a découvert la collection de pièces de jeu d’échecs du 12^e siècle de Lewis, considérée comme l’un des ensembles médiévaux complets les plus anciens. Frappée par la sculpture de la reine, dont la main était lourdement appuyée sur la joue, Lake a perçu dans le visage et la posture du personnage plusieurs émotions possibles, allant de la détresse à la tristesse en passant par la surprise, et y a trouvé un écho avec le climat politique et social oppressant de la fin des années 2010. Se réduisant elle-même à la taille des figurines d’ivoire sculpté, Lake prend la forme d’une pièce de jeu d’échecs humaine, alternant entre les fonctions de reine et de pion. Les portraits en pied de l’artiste dans ces rôles imprègnent les pions de particularités émotionnelles dont étaient exemptes les statuettes d’origine, et la reine affiche une palette complexe de sentiments conforme à la charge de son pouvoir et de ses responsabilités. Dans la série, d’autres pièces maîtresses, comme le roi, et celles ayant une plus grande amplitude de mouvement sur le plateau – comme le cavalier et la tour – sont occultées par la figure répétée de Lake passant de la reine aux pions, explicitant la relation essentielle entre ces deux.

Avant le 15^e siècle, les déplacements de la reine, tout comme ceux des pions, étaient limités à une case par coup ; le pion, quant à lui, s’il parvient à la huitième rangée, est promu

Born in 1947 in Detroit, **Suzy Lake** immigrated to Montreal in 1968 as she began her art practice, and then moved to Toronto in 1978, where she still lives. The co-founder of Véhicule Art Inc. (Montreal, 1972) and the Toronto Photographers Workshop (Toronto, 1978), she was among the first female artists in Canada to adopt performance, video, and photography to explore the politics of gender, the body, and identity. She has participated in significant exhibitions such as, in recent years, *WACK! Art and the Feminist Revolution* and *Traffic: Conceptual Art in Canada 1965–80*. In 2014, the Art Gallery of Ontario presented a full-career retrospective with a substantial book titled *Introducing Suzy Lake*.
www.suzylake.ca



being the most advantageous promotion. In Lewis Carroll's 1871 children's book *Through the Looking Glass, and What Alice Found There*, the titular Alice, having stepped through a mirror, finds herself in a world in which everything is reversed and life is a quest organized around a game of chess. Challenged by the Red Queen to advance from the second rank, where she begins her journey as one of the White Queen's pawns, to the eighth rank, Alice succeeds and becomes a queen. Like Alice, Lake's embodied game play evokes the centuries-old custom of human chess games, a form of play that metaphorizes the games played on global social, political, and economic stages.

In a previous work, *Authority is an Attribute Part II* (1991), which Lake made in collaboration with the Teme-Augama Anishnabai of Bear Island in support of their land-claim dispute with the Ontario government, a section titled *The Game Players* featured seventeen photographs documenting a chess game between two men dressed in suits amid a forested backdrop. Although, prior to *Game Theory*, this is the only explicit reference that Lake makes to chess, a key skill in chess is pattern recognition, which applies to how she identifies and returns to predominant themes throughout her oeuvre – in particular, issues of power, authority, and control; as

The chessboard is not an insignificant support for the game unfolding on top of it but a critical determinant of its outcome. The queen, however, holds the power to subvert the figure-ground interplay . . . [Lake] embodies this power, cycling through expressions and gestures of defiance, authority, and the weight of responsibility.

Martha Hanna has written, "The attention to power relations that feminism implies may be seen in Lake's work as symbolic of a personal struggle, and her artwork is evidence of her progress."⁴ In *Choreographed Puppets* (1976–77), Lake's wrists and ankles are bound by straps that are hoisted over a wooden structure, with Lake appearing in the stage area that doubles as a frame. Two "puppeteers" manipulate the straps from overhead, causing her to dangle like a marionette, ceding control of her movement. In *ImPositions #1* (1977), her arms and legs are bound by a strap wound around her body, and she is further constrained by the claustrophobic rows of wooden lockers that flank her; in *Vertical Pull #1* (1977), she again appears bound and pulled by an out-of-frame actor, her descent down a flight of stairs blurrily documented in a grid of twelve images. In each of these works, Lake is the constant (as she has stated, "I don't try to say what my identity is. I'm not some heroine recounting my life. I needed a constant, a vulnerable subject for a reference point. The reason I use myself as a model is because I'm always on hand, always around"⁵), but her movement and agency involve interdependence – a key element of game theory – at the hands of the other.

The grid is a recurring organizational strategy in Lake's work; in *Game Theory*, it appears in the form of the chessboard on which the human and non-human figures stand, literalizing a McLuhanesque figure-ground relationship through which Lake's earlier works can also be read: it is not simply

reine, tour, fou ou cavalier, le titre de reine étant la promotion la plus avantageuse. Dans le livre pour enfants *De l'autre côté du miroir, et ce qu'Alice y trouva*, écrit par Lewis Carroll en 1871, l'héroïne Alice, passée à travers un miroir, se retrouve dans un univers où tout est inversé et la vie, une quête organisée autour d'une partie d'échecs. Mise au défi par la Reine Rouge de passer de la deuxième rangée, où elle commence son aventure en tant que pion de la Reine Blanche, à la huitième, Alice y parvient et devient reine. À l'instar d'Alice, le jeu incarné de Lake évoque la tradition pluricentenaire des parties d'échecs humaines, une forme de jeu qui est une métaphore de ceux qui se déroulent dans les sphères sociales, politiques et économiques à l'échelle mondiale.

Dans une œuvre précédente, *Authority is an Attribute Part II* (1991), que Lake a créée en collaboration avec les Teme-Augama Anishnabai de l'île Bear en soutien à leur revendication territoriale face au gouvernement de l'Ontario, un ensemble intitulé *The Game Players* comporte dix-sept photographies montrant une partie d'échecs entre deux hommes vêtus d'un complet sur arrière-plan forestier. Bien qu'il s'agisse, avant *Game Theory*, de la seule référence explicite faite par l'artiste aux échecs, la reconnaissance des formes est une aptitude stratégique dans ce jeu, qu'elle met à profit dans sa manière de définir et de reprendre les thématiques prépondérantes dans toute son œuvre, en particulier les questions de pouvoir, d'autorité et de contrôle; comme l'exprime Martha Hanna, l'attention aux relations de pouvoir qu'implique le féminisme se décline dans le travail de Lake comme symbolique d'un combat personnel, et sa pièce témoigne de ses avancées⁴. Avec *Choreographed Puppets* (1976–1977), Lake apparaît dans l'espace scénique qui fait office de cadre, les poignets et chevilles attachés à des sangles hissées par-dessus un bâti en bois. Deux « marionnettistes » manipulent les lanières depuis en haut, la faisant s'agiter à la manière d'un pantin sans contrôle sur ses mouvements. Dans *ImPositions #1* (1977), ses bras et jambes sont entravés par une corde enroulée autour de son corps, et elle est encore plus bridée par les rangées étouffantes de casiers en bois qui la cernent; pour *Vertical Pull #1* (1977), on la voit une fois de plus ligotée et tirée par un acteur hors champ, dévalant des marches dans un rendu flou d'une grille de douze images. L'artiste joue de constance dans chacune de ces œuvres (comme elle le déclarera elle-même: « Je ne tente pas d'exprimer ce qu'est mon identité. Je ne suis pas une sorte d'héroïne racontant sa vie. J'avais besoin comme point de repère d'un sujet stable, vulnérable. Si je me choisis comme modèle, c'est parce que je m'ai toujours sous la main, jamais bien loin⁵. »), mais ses mouvements et son agentivité font intervenir une interdépendance reposant sur l'autre – un élément clé de la théorie du jeu.

L'emploi de la grille est une stratégie organisationnelle récurrente dans le travail de Lake; pour *Game Theory*, elle se manifeste sous la forme de l'échiquier sur lequel se tiennent des personnages humains et non humains, prenant au pied de la lettre un rapport figure/fond McLuhanesque sous l'angle duquel on peut également décrypter les œuvres plus anciennes de l'artiste: il ne s'agit pas uniquement des mouvements effectués par une actrice sur un plateau de jeu, une scène, ou devant un appareil photo, mais bien des structures et systèmes – l'environnement dans sa globalité – qui dirigent ces gestes, auxquels il faut prêter une égale attention, voire plus. L'échiquier n'est pas un support anodin pour la partie qui se déroule à sa surface, mais un déterminant décisif de l'issue de celle-ci. La reine, toutefois, a la capacité de bouleverser l'interaction figure/fond; dans un échange « fouillé » sur le thème

Née en 1947 à Detroit, Suzy Lake immigre à Montréal en 1968 alors qu'elle entame sa pratique artistique, puis s'installe à Toronto en 1978, où elle vit toujours. Cofondatrice de Véhicule Art Inc. (Montréal, 1972) et du Toronto Photographers Workshop (Toronto, 1978), elle fait partie des premières femmes artistes au Canada à travailler en performance, vidéo et photographie pour explorer les politiques du genre, du corps et de l'identité. Elle participe à d'importantes expositions, notamment, dans les années récentes, *WACK! Art and the Feminist Revolution* et *Traffic: Conceptual Art in Canada 1965–80*. En 2014, le Musée des beaux-arts de l'Ontario présente *Introducing Suzy Lake*, une rétrospective sur l'ensemble de sa carrière, accompagnée d'un catalogue conséquent.
www.suzylake.ca

the moves an actor makes on a board or a stage or in front of a camera, but the structures and systems – the total environment – that direct movement, and to which as much, if not more, attention must be paid. The chessboard is not an insignificant support for the game unfolding on top of it but a critical determinant of its outcome. The queen, however, holds the power to subvert the figure-ground interplay; in a “probing” dialogue between media theorists Eric McLuhan (Marshall’s son) and Peter Zhang, on the subject of chess, McLuhan observes, “The Queen always holds the power. She is the power behind the throne. When she is relegated to the sidelines, ignored, she assumes absolute power – as the ground. It is a very subtle arrangement in that game, with its own kind of truth.”⁶ When Lake poses as the queen, she embodies this power, cycling through expressions and gestures of defiance, authority, and the weight of responsibility.

Unlike Alice’s looking glass, the ominous red door in *Rules of Engagement* appears impenetrable. But it also evokes another earlier work of Lake’s: *Pre-resolution: Using the Ordinances at Hand* (1983–85), which Lake created in the era when Orwell’s 1949 cautionary tale *Nineteen Eighty-Four* is set, and when Apple released its genre-smashing television ad “1984,” in which freedom from uniformity – represented by a track star heroine hurling a sledgehammer at a Big Brother–like figure on a large screen – is promoted to sell products. Lake’s series features her wielding a sledgehammer and smashing through a red-painted wall to its wood-slat structure. Confined by the image’s surface, she hatches an alternate escape plan: the image’s recess. Reading Lake’s *Game Theory* at a forty-year remove from *Pre-resolution*, the message, sadly, is not quite so liberatory; her transposition of her body onto the medieval chessboard magnifies enduring cycles of human violence and conquest and the other side of the looking glass as a dystopian reality from which we cannot return. The cracks in her marble chessboard appear less a path to escape than an irreparable systemic rupture, illustrative of a system hurtling us toward a singular, devastating endgame.

1 Ian C. MacMillan, Alexander B. van Putten, and Rita Gunther McGrath, “Global Gamesmanship,” *Harvard Business Review* 81, no. 5 (May 2003): 62. 2 Lewis Carroll, *Through the Looking Glass, and What Alice Found There*, 1871. 3 Peter Zhang, in Eric McLuhan and Peter Zhang, “Media Ecology: Illuminations,” *Canadian Journal of Communication* 38, no. 4 (2013): 467. 4 Martha Hanna, *Suzy Lake: Point of Reference* (Ottawa: Canadian Museum of Contemporary Photography, 1993), 5. 5 Suzy Lake quoted in Sophie Hackett, “A New Scene in Montreal,” in *Introducing Suzy Lake*, ed. Georgiana Uhlyarik (London: Black Dog Publishing, 2014), 68. 6 Eric McLuhan, in McLuhan and Zhang, “Media Ecology,” 468.

Erin Silver is an associate professor of art history and critical and curatorial studies at the University of British Columbia. She is the author of *Taking Place: Building Histories of Queer and Feminist Art in North America* (Manchester University Press, 2023) and *Suzy Lake: Life & Work* (Art Canada Institute, 2021), and the co-editor (with Amelia Jones) of *Otherwise: Imagining Queer Feminist Art Histories* (Manchester University Press, 2016) and (with taisha paggett) of the winter 2017 issue of *C Magazine*, “Force,” on intersectional feminisms and movement culture.

des échecs entre les théoriciens des médias Eric McLuhan (fils de Marshall) et Peter Zhang, le premier observe que « la reine détient toujours le pouvoir. Elle est le pouvoir derrière le trône. Quand elle est reléguée aux marges, ignorée, elle exerce un pouvoir absolu – comme le socle. C’est une convention très subtile dans ce jeu, qui porte en elle sa propre forme de vérité⁶. » Quand Lake pose en reine, elle incarne ce pouvoir, se mouvant par des expressions et attitudes de défi, d’autorité, et le poids de la responsabilité.

À la différence du miroir d’Alice, la sinistre porte rouge de *Rules of Engagement* semble infranchissable. Mais elle rappelle aussi une autre œuvre antérieure de Lake : *Pre-resolution: Using the Ordinances at Hand* (1983–1985), créée à l’époque où se déroule *Mille neuf cent quatre-vingt-quatre*, le récit édifiant d’Orwell paru en 1949, et alors qu’Apple lance sa publicité télévisuelle « 1984 », qui fracassait les codes du genre et où l’affranchissement de l’uniformité était incarné par une athlète

Frappée par la sculpture de la reine, [...] Lake a perçu dans le visage et la posture du personnage plusieurs émotions possibles, allant de la détresse à la tristesse en passant par la surprise, et y a trouvé un écho avec le climat politique et social oppressant de la fin des années 2010.

célèbre projetant une masse vers un personnage aux allures de Big Brother sur un grand écran. Dans sa série, on voit Lake manier une masse semblable et défoncer un mur peint en rouge jusqu’à sa structure en lames de bois. Confinée à la surface de la photo, elle trame un plan d’évasion alternatif : par le fond de l’image elle-même. En analysant *Game Theory* de Lake à quarante ans de distance de *Pre-resolution*, le message n’est, hélas, pas si libérateur ; le transfert de son corps sur l’échiquier médiéval amplifie les cycles immuables de la violence et de la conquête humaines et l’autre côté du miroir comme une réalité dystopique qui n’offre pas de billet de retour. Les fentes dans son échiquier de marbre semblent moins être une voie d’évasion qu’une rupture systémique irréparable, symboles d’un dogme nous précipitant vers une fin de partie singulière, dévastatrice. Traduit par Frédéric Dupuy

1 Ian C. MacMillan, Alexander B. van Putten et Rita Gunther McGrath, « Global Gamesmanship », *Harvard Business Review*, vol. 81, n° 5 (mai 2003), p. 62. 2 Lewis Carroll, *De l’autre côté du miroir, et ce qu’Alice y trouva*, 1871. [Traduction française : <https://touslescontes.com/biblio/contes.php?IDconte=355>. Consulté le 30 mai 2024.] 3 Peter Zhang, dans Eric McLuhan et Peter Zhang, « Media Ecology: Illuminations », *Canadian Journal of Communication*, vol. 38, n° 4 (2013), p. 467. 4 D’après Martha Hanna, *Suzy Lake : points de repère*, Ottawa, Musée canadien de la photographie contemporaine, 1993. 5 Suzy Lake, citée dans Sophie Hackett, « A New Scene in Montreal », *Introducing Suzy Lake*, Georgiana Uhlyarik (dir.), Londres, Black Dog Publishing, 2014, p. 68. 6 Eric McLuhan, dans McLuhan et Zhang, « Media Ecology », p. 468.

Erin Silver est professeure agrégée en histoire de l’art et études critiques et muséologiques à l’Université de Colombie-Britannique. Elle est l’auteure de *Taking Place: Building Histories of Queer and Feminist Art in North America* (Manchester University Press, 2023) et de *Suzy Lake*. Sa vie et son œuvre (*Institut de l’art canadien*, 2021), et a codirigé (avec Amelia Jones) *Otherwise: Imagining Queer Feminist Art Histories* (Manchester University Press, 2016) et (avec taisha paggett) le numéro de l’hiver 2017 de *C Magazine*, « Force », sur les féminismes intersectionnels et la culture du mouvement.

PAGES 30-31
Zero-Sum Game Theory, 97 × 152 cm

PAGES 32-33, FROM LEFT TO RIGHT / DE GAUCHE À DROITE
Something’s Lost, Something’s Gained, 91 × 61 cm
Only a Pawn in Their Game, 151 × 102 cm
History Repeats Itself, 152 × 97 cm

PAGE 34
Rules of Engagement, 102 × 152 cm
Authority Relations / Power Relations, 76 × 127 cm

PAGE 36
The Game is Afoot, 102 × 152 cm
Let the Game Begin, 102 × 133 cm

PAGE 39
Backroom Boys, 61 × 51 cm

TOUTES LES IMAGES / ALL PHOTOS
2018-19, archival pigment prints /
impressions pigmentaires sur papier Archives

