

Dis/  
loca-  
tion

2

Projet d'articulation urbaine

De la faillibilité et de l'échec / Of Fallibility and failure

p. 5

Retour rapide / Rewind

**Clara Bonnes**

p.9

La conversion écosophique des pratiques de création ou la puissance de l'indétermination /  
The Ecosophic Conversion of Creative Practice or the Power of Indeterminacy

**Pascal Nicolas-Le Strat**

p. 25

La forme ne crée pas de contenu : Viva! Arts d'exécution chez DARE-DARE /  
Form Doesn't Create Content: Viva! Arts d'exécution at DARE-DARE

**Ève Dorais**

p. 41

Du pain et des plaques de goût / Bread and Gutter

**Jean-Pierre Caissie**

p. 57

in absentia

**J. R. Carpenter**

p. 69

Les bons rouages marquent l'obsolescence / If It Works, Then It Is Obsolete

**Dan Pitera**

p. 85

Entretien par clavardage avec l'artiste César Saëz sur le projet *Banane géostationnaire au-dessus du Texas* /  
Online Chat With Artist César Saëz About the *Geostationary Banana Over Texas* Project

**Marie-Suzanne Désilets**

p. 105

La mesure de l'échec / Failure Is Cool—or How to Live a Happy Life With Discords

**Susanne Bosch**

p. 117

Repères biographiques des auteurs / Author Biography Reference

p. 131

Remerciements / Acknowledgements

p. 134

# La mesure de l'échec

**Susanne Bosch**

2 223 mots  
12 048 caractères

Traduit de l'anglais par Frank Nobert

# Failure Is Cool—or How to Live a Happy Life With Discords

**Susanne Bosch**

2 062 words  
11 277 characters

Il est permis d'investir un espace public sous réserve de l'obtention d'un permis d'occupation temporaire. Il n'est cependant pas permis d'y aménager des installations permanentes, ce qui comprend la peinture au sol ou sur les murs, l'installation de mobilier ou de bacs de compost, et la plantation de fleurs ou de légumes.

*Motif invoqué : éviter la détérioration du bien public.*

**Valérie Perron, Anecdotes administratives**

38 mots  
228 caractères

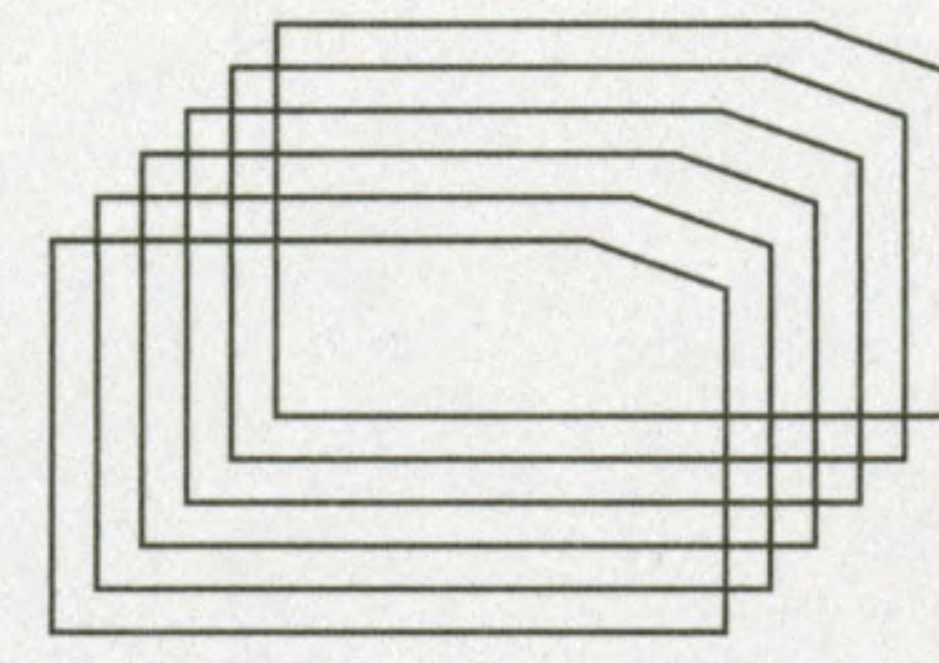
It is permitted to occupy a public space, subject to obtaining a temporary occupancy permit. However, it is not permitted to make permanent changes, including painting the ground and walls, setting up furniture or compost bins and planting flowers or vegetables.

*Reason given: to avoid damaging public property.*

**Valérie Perron, Administrative Anecdotes**

48 words  
264 characters





Peter et moi avons découvert que les termes *faillibilité* et *échec* nous paraissent discordants lorsque employés en relation à la création en art. Peter – artiste et créateur de plateformes à l'intention d'autres praticiens – se définit comme une personne travaillant avec des concepts davantage intuitifs que théoriques. Il est un ardent défenseur des processus imprévisibles et ouverts. Il se qualifie d'« agent de levage », à l'image de la levure dans le pain. Par conséquent, son vocabulaire est autre : il dira « ça a marché » plutôt que « succès », et « ça n'a pas marché » plutôt que « échec ». « À mes yeux, mon travail procède par petites actions. Immanquablement, certains aspects d'un projet ne fonctionnent pas, ou alors l'ensemble du projet "ne lève pas", ce qui est toujours décevant. » Il reconnaît aussi que parfois, les choses « marchent, mais de manière différente, involontaire ».

\*\*\*

Peter Mutschler est l'instigateur de SPACE SHUTTLE, un projet d'art public qui s'est déroulé d'août 2006 à mars 2007 à Belfast, en Irlande du Nord. SPACE SHUTTLE faisait partie de PS<sup>2</sup> (*Paragon Studios / project space*), un petit collectif d'artistes possédant un espace-studio au centre de Belfast. En temps normal, PS<sup>2</sup> se sert d'une ancienne boutique au rez-de-chaussée du bâtiment comme plateforme pour des projets artistiques et des activités culturelles ayant lieu en marge de la ville ou en des endroits plus éloignés. PS<sup>2</sup> promeut les initiatives d'intervention urbaine et d'interaction sociale élaborées par des artistes, des praticiens de l'urbanisme, des groupes multidisciplinaires et des théoriciens.

SPACE SHUTTLE est né de l'idée de reconstruire l'espace de galerie de PS<sup>2</sup> à plus petite échelle, un espace mobile qui se déplacerait vers les communautés pour revenir à son site d'origine après chaque projet<sup>1</sup>. Concrètement, SPACE SHUTTLE était un espace modulaire préfabriqué d'une superficie de 12 mètres carrés environ. En tout, six projets de création urbaine et d'interaction sociale – appelés « missions » – ont eu lieu en six endroits marquants de Belfast. Six artistes/initiatives interdisciplinaires et organisations (communautaires) ont, pendant près de deux semaines chacun, employé le dispositif comme plateforme de création urbaine et d'interaction sociale, ainsi que comme quartier général, laboratoire, bureau/point de rencontre pour les activités, afin de créer, avec la participation des résidents et de l'environnement social, des projets contextualisés. Les résultats de chaque mission ont été documentés dans une publication<sup>2</sup>, un site Web<sup>3</sup> ainsi que dans le cadre d'une exposition intitulée *Discoveries*<sup>4</sup>.

Peter and I discovered that we both cannot use fallibility and failure as terminologies in reference to art making without discords. Peter—as artist and creator of platforms for other practitioners to realize work—defines himself as someone who works more with an intuitive than theoretical concept. He is committed to unpredictable and open-ended processes. He calls himself a “raising agent,” the yeast in the dough. Consequently, his vocabulary sounds different; he uses terms like “something worked”—not success—and “something didn't work”—not failure. “I regard my work as a process of small actions. There are always aspects in projects which didn't work or the whole work didn't lift off from the ground, which is of course disappointing.” He also acknowledges the aspect of “worked but in a different, unintended way.”

\*\*\*

Artist Peter Mutschler was the initiator of SPACE SHUTTLE, a public art project in Belfast, Northern Ireland, that took place between August 2006 and March 2007. SPACE SHUTTLE was part of PS<sup>2</sup> (*Paragon Studios / project space*), a small artist collective with studio space in the centre of Belfast. PS<sup>2</sup> generally uses a former shop on the ground floor of the building as a platform for art projects and cultural activities which are often located at fringe locations in the city and further afield. The focus of PS<sup>2</sup> is on urban intervention and social interaction by artists, urban practitioners, multidisciplinary groups and theorists.

The initial idea behind SPACE SHUTTLE was to build the PS<sup>2</sup> gallery space on a smaller scale as mobile space, bring it out to communities, and return it to the original location after the completion of every project.<sup>1</sup> Physically, SPACE SHUTTLE was a porta-cabin-type module approximately 12 square metres in size. Altogether, six projects of urban creativity and social interaction, called “missions,” took place in six significant locations in Belfast. For up to two weeks, six interdisciplinary artists/initiatives and (community) organizations used the device as a platform for urban creativity and social interaction, as well as an onsite work base, an office/meeting point for activities, a laboratory, in order to create, with the participation of the residents and social environment, new site-influenced work. All mission findings were documented in a publication<sup>2</sup> and a website,<sup>3</sup> as well as an exhibition called *Discoveries*.<sup>4</sup>

According to the original plan, the shuttle would get burnt during the process or demolished/burnt at the end. Following the completion of the SPACE SHUTTLE

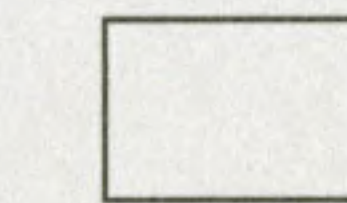
Au départ, on prévoyait mettre feu au module en cours de route ou le détruire/brûler à la toute fin. Une fois le projet SPACE SHUTTLE terminé, PS<sup>2</sup> a invité les parties intéressées à soumettre des idées pour l'utilisation créative subséquente du module SPACE SHUTTLE. Il a enfin été remis sans frais au collectif d'artistes « Ground up<sup>5</sup> ».

La discordance en tant qu'agent de levage

Peter Mutschler affirme qu'a priori il ne dresse jamais de liste d'objectifs précis à atteindre. Il cultive plutôt une « curiosité originelle », la conscience qu'il ne peut savoir ce qui se produira dans le cadre d'un projet, ni comment ce dernier se développera. Je comprends son raisonnement en défaveur d'objectifs précis. Je sais que l'art public doit composer avec l'imprévisible. D'un autre côté, Peter mentionne dans l'avant-propos du catalogue qu'il y a des paramètres bien définis à cette série ludique d'expériences<sup>6</sup>, soit la contextualité et certains aspects des relations entre l'artiste, la production, l'environnement urbain et le public. Il souligne aussi la question de l'émergence d'un territoire « étranger » lorsque la réalité vient confronter l'art. C'est une question importante ; à quel point les pratiques en art public visent-elles à aborder des enjeux de la vraie vie et à résoudre des problèmes ?

Dès le début de SPACE SHUTTLE, la discordance s'est manifestée à plusieurs égards.

1 :



avant-projet vs interprétation de l'artiste – 5<sup>e</sup> mission : rue Dublin/square Shaftesbury

Les organisateurs ont dû gérer la discordance relative aux « résultats » anticipés, notamment en ce qui a trait à la participation du public, la réalisation de l'exposé du projet et l'alignement des méthodes sur les objectifs. Mick O'Kelly, l'artiste responsable de la 5<sup>e</sup> mission, n'a tout simplement pas respecté l'avant-projet de SPACE SHUTTLE<sup>8</sup>. Son œuvre sculpturale – le module était transformé en unité d'habitation – abordait, en termes de propriété immobilière, la question de l'espace public au centre de Belfast. Quand j'ai interrogé Peter au sujet de cet écart, il a reconnu sa grande tolérance à l'égard des processus ouverts.

*Je discute toujours des propositions avec les artistes/ producteurs culturels. Je pose plusieurs questions et j'essaie d'imaginer ce qu'ils prévoient faire (oui, ça suscite des attentes, une certaine anticipation et, plus tard, un sentiment d'étonnement ou de frustration). Il arrive toujours un moment où je me retire, quand je sens que la direction que prend le projet, les matériaux, les actions sont clairs. Idéalement, je me contenterais d'être un observateur curieux, un facilitateur<sup>9</sup>.*

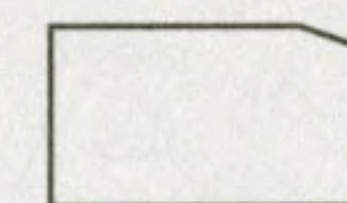
project, PS<sup>2</sup> invited interested parties to submit ideas for the future creative use of the SPACE SHUTTLE. It was finally handed over free of charge to the artist collective “Ground up.”<sup>5</sup>

Discords as Raising Agent

Peter Mutschler told me that he never starts off with a fixed list of objectives he aims to achieve. On the contrary, he starts off with an initial curiosity, with the idea that he cannot know what develops or happens within any process. I can follow his arguments for not having fixed objectives, knowing that all public art deals with elements of unpredictability. On the other hand, Peter names in the foreword of the catalogue site-specificity and aspects of relations between artist, production, urban environment and street audience as defined parameters of this playful sequence of repeated experiments.<sup>6</sup> He also asked about the “alien” territory within the art if confronted with reality, a valuable question about how much a public art practice aims to be about real life and real-life problem solving.<sup>7</sup>

SPACE SHUTTLE incorporated from its outset the notion of discords in several ways.

1:

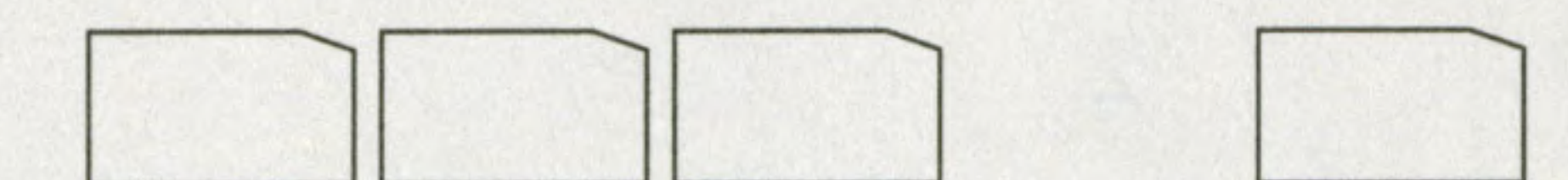


Mission 5: Dublin Road/Shaftesbury Square: Project Brief vs. Artist Interpretation

The organizers encountered discords in terms of anticipated “outcomes,” such as audience participation, the fulfilment of the artist brief, and alignments of methods to the objectives. Mission five artist Mick O'Kelly simply did not stick to the SPACE SHUTTLE brief.<sup>8</sup> As sculptural artwork, it reflected the inner-city public space of Belfast in property terms by converting the shuttle into a mobile unit/apartment. Asking him about this sidestepping, Peter admits great tolerance for open processes.

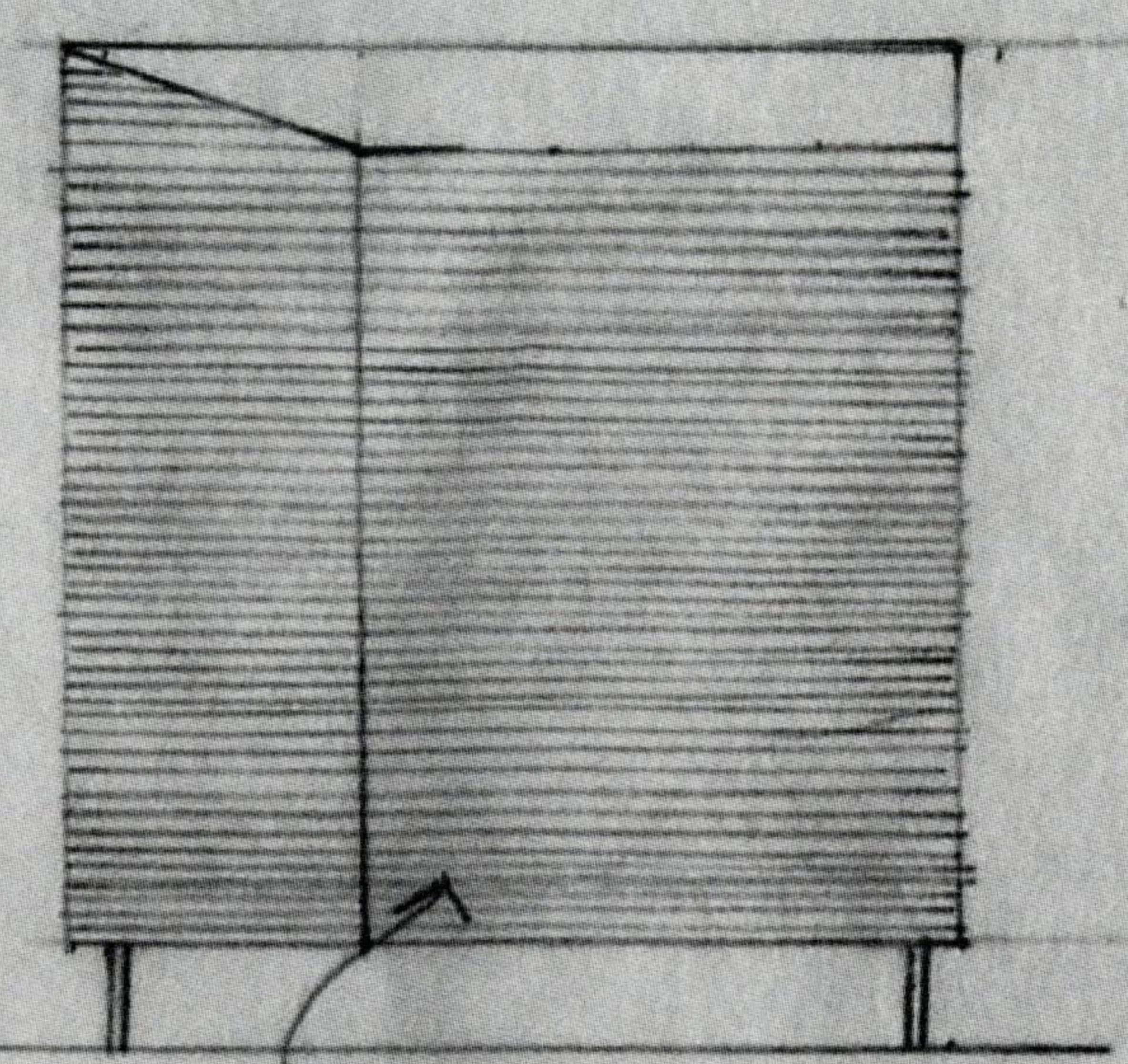
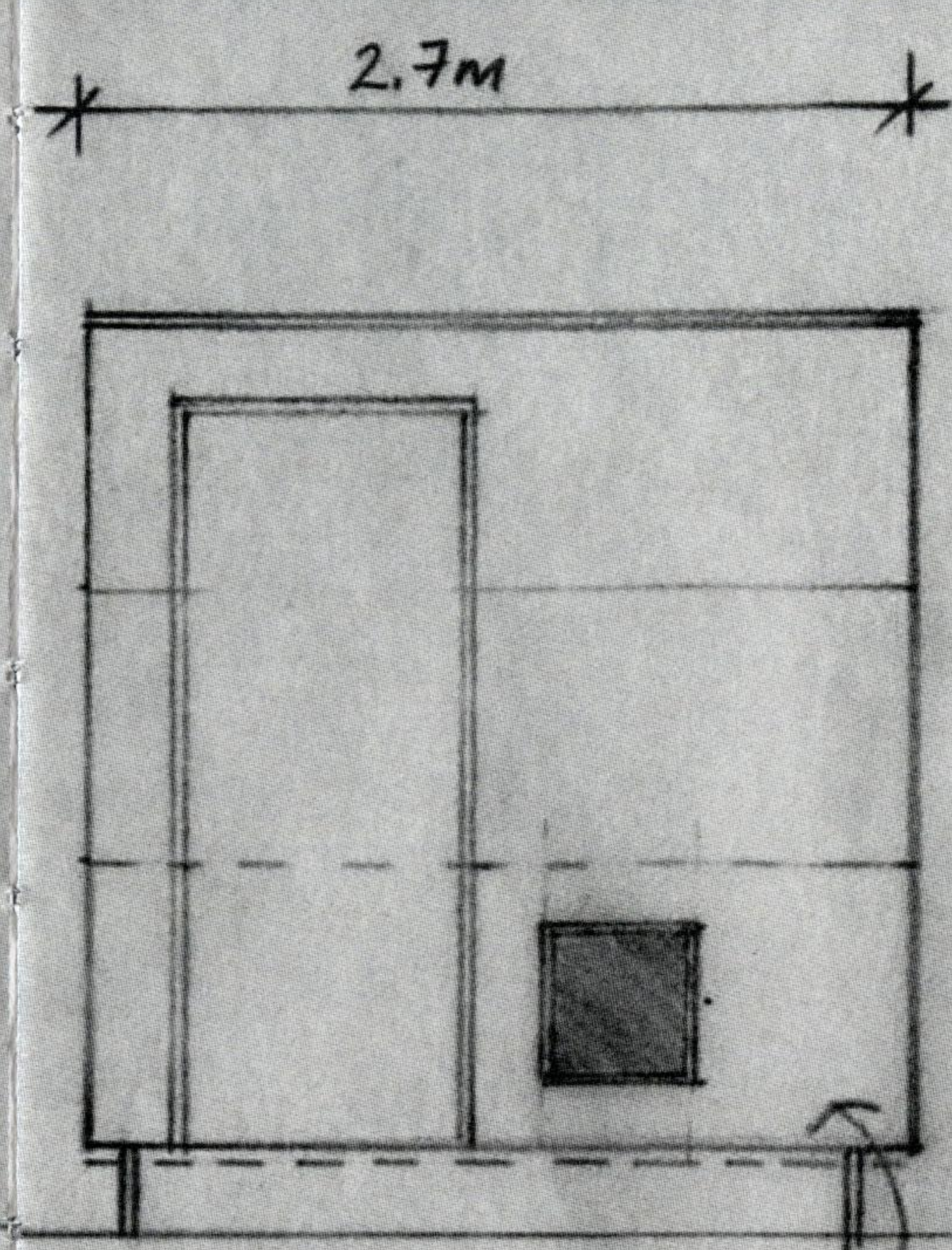
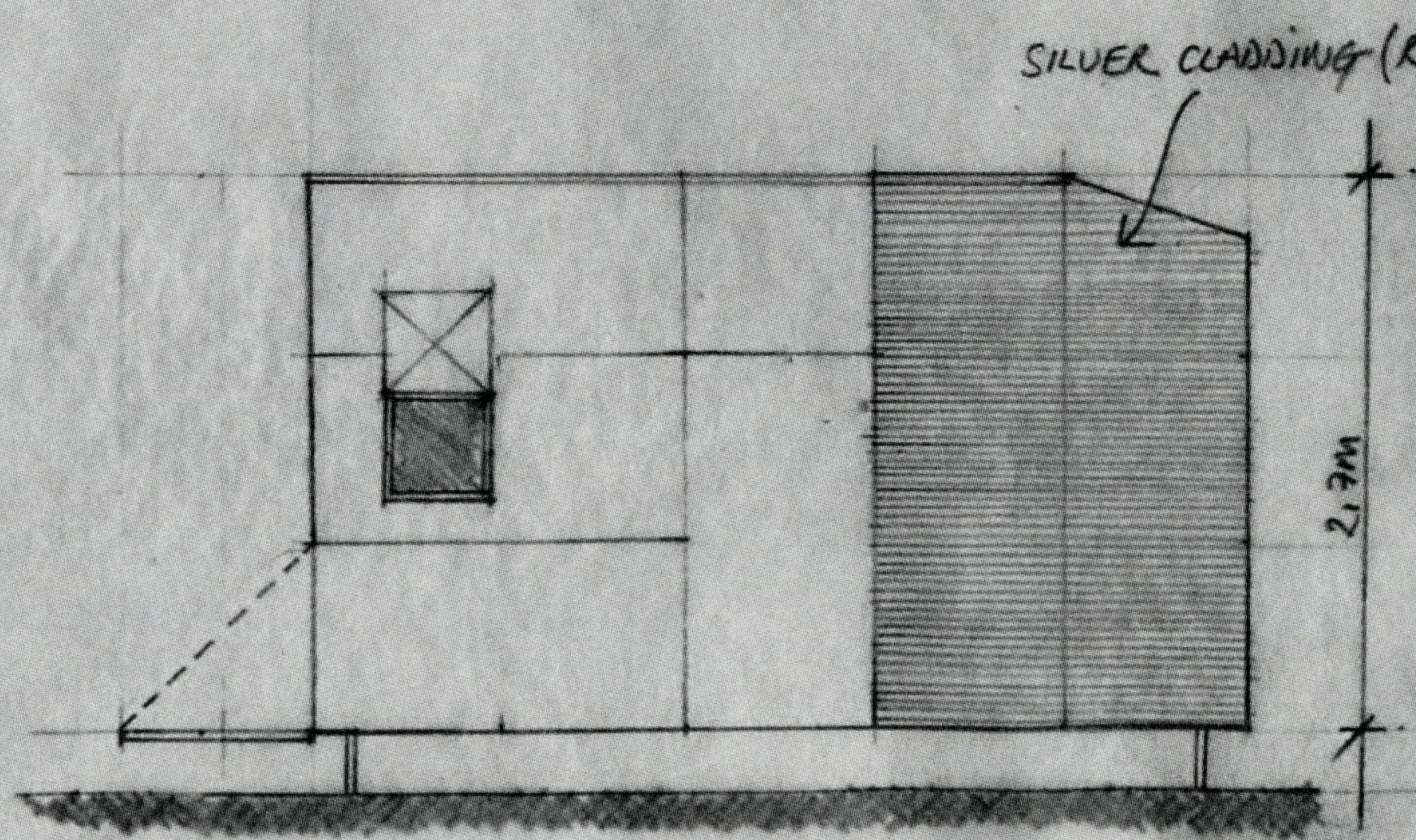
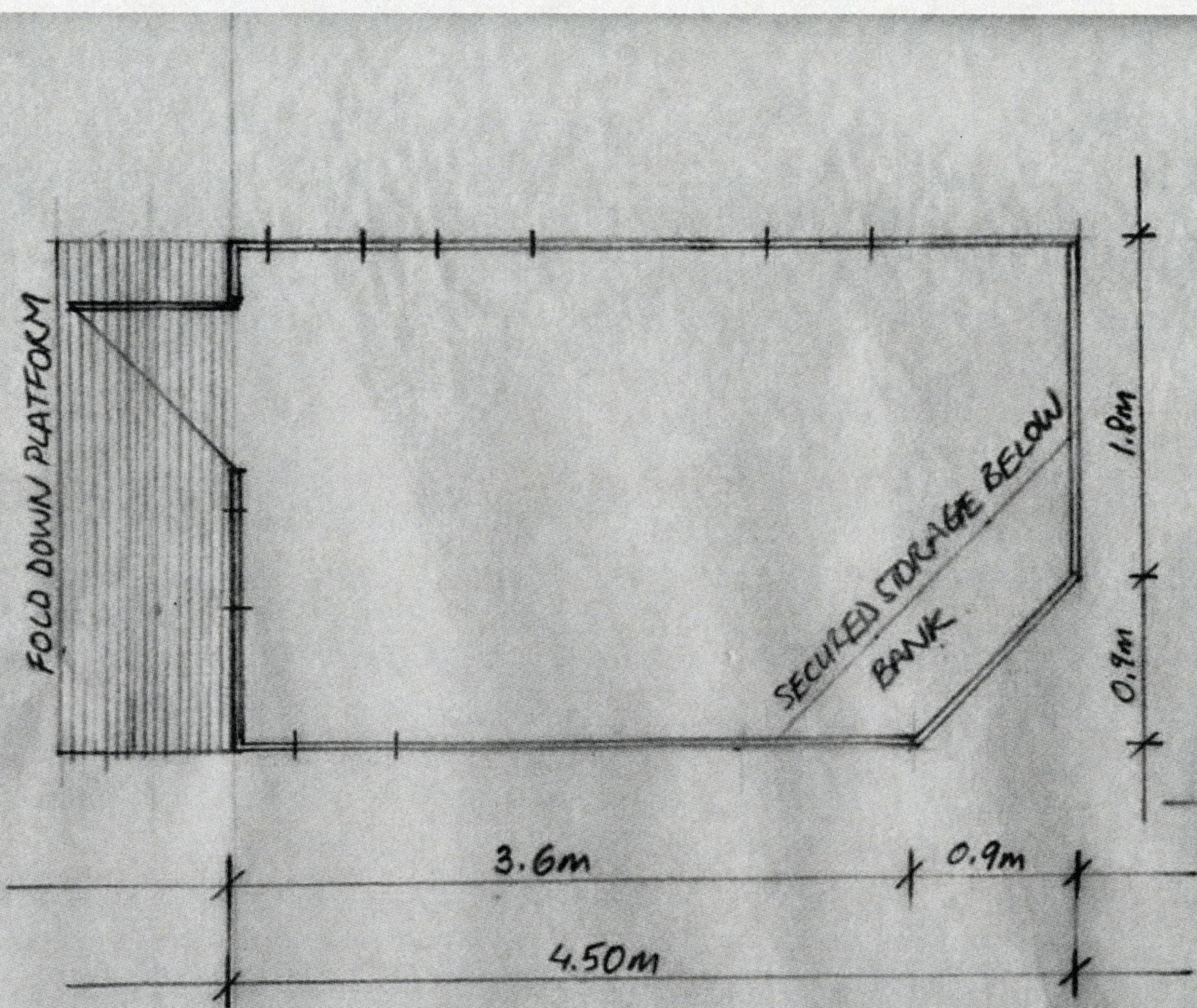
*I always discuss the proposal with the artist/cultural producer, ask many questions and try to imagine their intended work (which does create an expectation, anticipation and later a sense of astonishment or frustration). There is always a point, where I step back, when I have the feeling, the direction, materials, actions are clear. Ideally I would just like to be a curious observer and facilitator.<sup>9</sup>*

2:



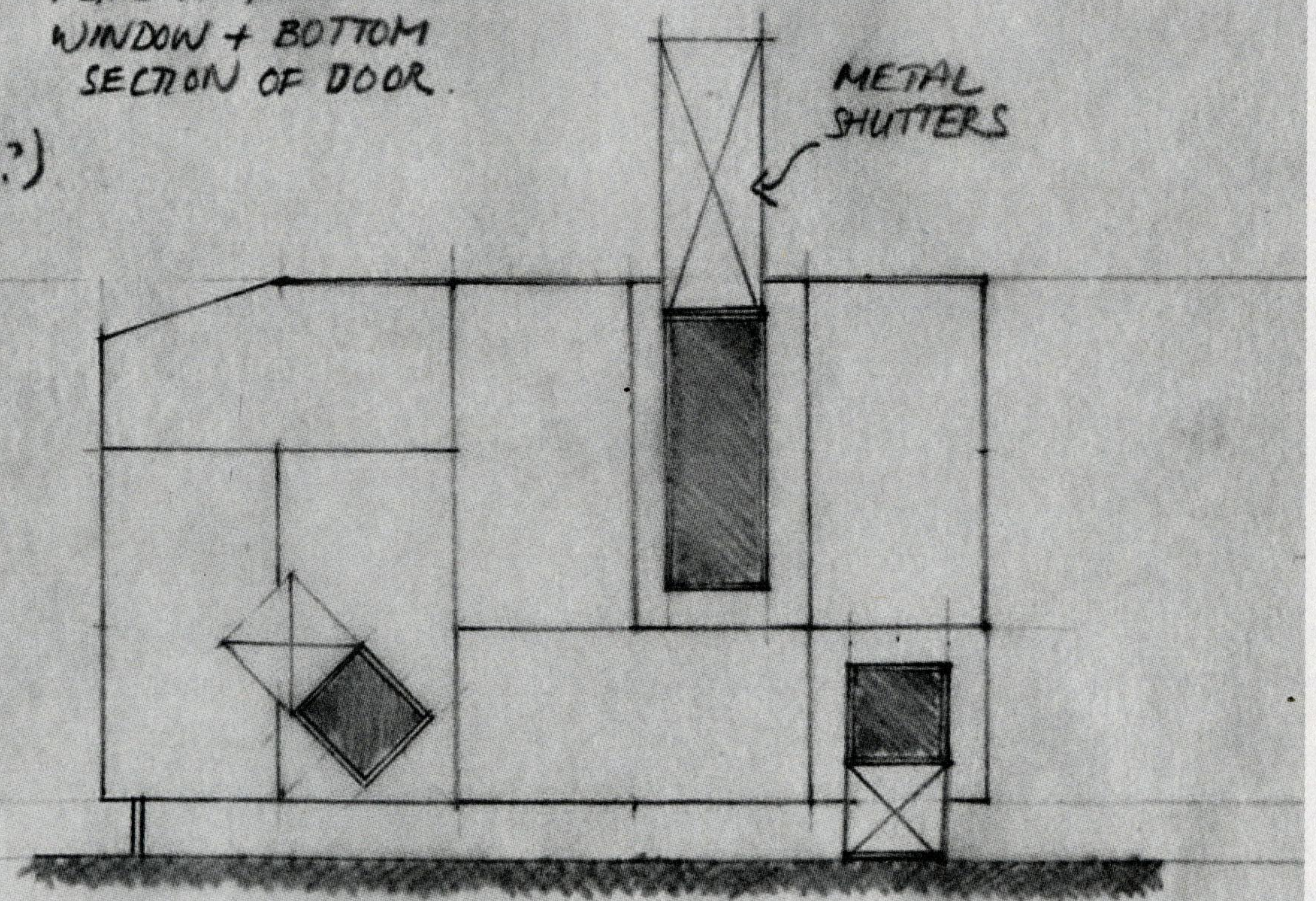
Missions 2, 3, 4, 6: Participation and Audience

SPACE SHUTTLE allowed artists to make explorations and was born through an awareness of low attendance at exhibitions in Belfast and consequently a feeling of



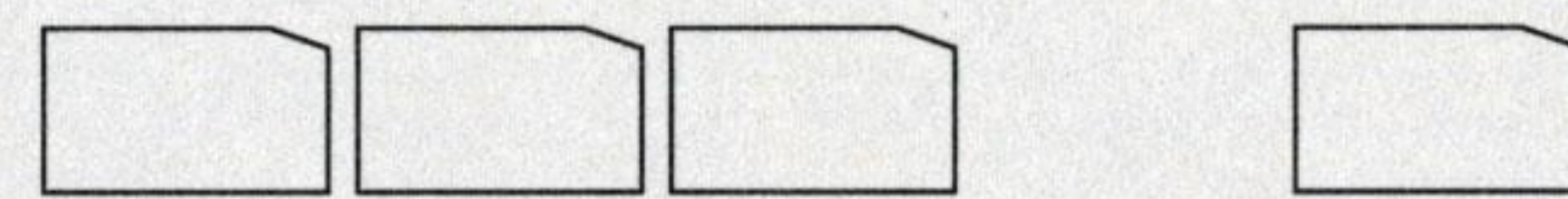
EXTERNAL PLATFORM  
FLIPS UP TO SECURE  
WINDOW + BOTTOM  
SECTION OF DOOR.

SILVER CLADDING



SPACE SHUTTLE PS<sup>2</sup>

2 :

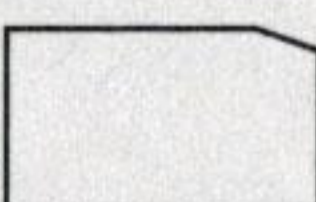


participation et public – 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> missions

SPACE SHUTTLE permettait aux artistes de partir explorer. La faible assistance aux expositions à Belfast ayant provoqué bien des déceptions, il a été décidé de faire des sorties, d'amener l'art vers les gens. Certes, on a joint le public de la rue et les projets se sont réalisés par l'interaction avec le public. Mais dans la rue, les projets et les artistes ont reçu peu d'attention de la part de leurs pairs<sup>10</sup>.

« La participation du public, aussi diversifié qu'imprévisible, de la rue a été obtenue au moyen de tactiques visant à éveiller son intérêt<sup>11</sup>. » À titre d'exemples, les missions deux à quatre, et six<sup>12</sup> : les artistes ont préparé le terrain, puis ont invité les passants à faire une contribution ou à participer. Dans une de ses communications, Nora Sternfeld<sup>13</sup> critique ce type d'approche qu'elle ne considère pas comme vraiment participative (elle parlerait plutôt d'art interactif). Pour elle, la « véritable » participation – dans son acception démocratique – n'a lieu que si les participants deviennent partenaires du processus décisionnel relatif aux conditions de participation. Il s'agit là d'une des définitions de la participation. Pour d'autres, l'art participatif doit respecter certains paramètres ; par exemple, que l'artiste formule son intention de faire appel à des participants et qu'il y donne suite par une invitation ou un appel officiel. C'est une question de procédure. Pour inciter à l'action. Le critère de définition, en règle générale, consiste à ce que ceux et celles qui répondent à l'appel s'impliquent physiquement et activement. En plus de l'invitation à l'action (dans le contexte global du projet) lancée par l'artiste, on demande aux participants de devenir performeurs. L'intention formulée de faire appel à la participation, les participants-performeurs et le processus sont les éléments constitutifs de l'art participatif tel que nous l'entendons.

3 :



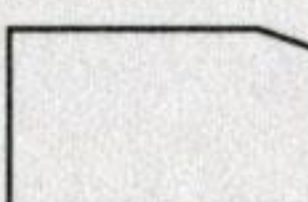
besoins particuliers au lieu vs contexte du projet – 1<sup>re</sup> mission : Donegall Pass Odyssey

Installé dans des secteurs urbains défavorisés sur le plan des ressources culturelles, SPACE SHUTTLE cherchait à combler un déficit d'intérêt et d'appropriation. L'art public dans une société « d'après » conflit telle que l'Irlande du Nord et sa capitale, Belfast, n'est pas chose aisée. Plusieurs siècles de conflits entre divers groupes ont influencé cette société encore marquée par une faible tolérance à l'égard de la diversité. À Belfast, les structures urbaines en place restreignent les occasions de rencontre entre des communautés divisées. On pourrait décrire la réalité de Belfast comme étant une lutte politique et administrative à long terme. Le conflit local est pénible, nuisible et violent à tout point de vue et pour toutes les parties.

disappointment. The conclusion was to go “out there” and bring the art to the people. Certainly, the street audience was reached and most projects operated on audience interaction. Out on the street, the artist-peers were the ones who did not give it much attention.<sup>10</sup>

“Participation with the diverse and unpredictable street audience was mostly achieved by tactics of engagement.”<sup>11</sup> Examples of this approach are Missions two to four, and six:<sup>12</sup> Artists set the scene and invited passersby to contribute or take part. In *To Play With the Rules of the Game*, Nora Sternfeld<sup>13</sup> critiques this type of approach as not truly participatory (she would call it interactive art), as “real” participation—in a democratic understanding—is happening only if the participants become joint partners in the decision-making process of the conditions of participation. That is one definition of participation. Others agree that it is participatory art when certain parameters are fulfilled, such as a formulated participatory intention by the artist and a formulated invitation or offer to the recipients. This manifests in procedural instructions. They try to activate recipients to actions. The criterion is typically the physical involving and activity of the recipient. Besides the request for action in the broadest sense by the artist, there is a request to the recipient to become a performer. The participatory intention, the performing recipient and the process become what is understood as participatory art.

3 :



Mission 1: Donegall Pass Odyssey:  
Site-specific Needs vs. Project Setting

SPACE SHUTTLE was located in culturally under-resourced urban locations; it responded to a deficit of public interest and appropriation. Belfast, the capital city of Northern Ireland's (post)-conflict society, is a complex location for public art. The society has been shaped by centuries of conflict between various constituencies, nowadays still landmarked with a low tolerance toward any aspect of diversity; a city with urban structures that attempt to control divided communities by hindering opportunities for engagement. Belfast's reality could be described as a long-term political and managerial struggle. The power of this local conflict is painful, hurtful and violent on all levels for all involved parties.

Mission one in Donegall Pass faced a number of aspects critical in participatory public art making, such as the time given to establish relationships within a fragile community situation. The location was a former loyalist paramilitary stronghold with a diverse residential community. Doina Petrescu reflects in her essay the problematic of the generic terms and ideas of “community” and “public” as a group of people in one location with the generic notion of shared common interests.<sup>14</sup> The invited Call Centre

La première mission à Donegall Pass a dû composer avec plusieurs aspects critiques de l'art public participatif. Entre autres, le temps nécessaire pour nouer des relations au sein d'une communauté fragile, la population diversifiée d'un ancien bastion des groupes paramilitaires loyalistes. Dans son essai, Doina Petrescu se penche sur la problématique des concepts et des termes génériques de « communauté » et de « public », c'est-à-dire un groupe de personnes en un même lieu partageant la notion générique d'intérêts communs<sup>14</sup>. Le groupe invité, Call Centre Collective (CCC), composé de cinq praticiens, était lui-même nouvellement formé. Les paramètres du projet allaient à l'encontre de leur objectif ambitieux de pousser le quartier à se remettre en question. À mon avis, ce projet aurait profité d'une mise en œuvre à long terme.

Les arts comme moteur de changement, de transformation et d'adaptation du réel – un succès pondérable ?

Série de laboratoires imprévisibles, SPACE SHUTTLE a donné lieu à des situations d'apprentissage et de mises à l'essai pour interroger et explorer le rôle de l'art en contexte urbain dans Belfast. Le débat sur l'échec (et le succès) lui confère un aspect unidimensionnel. Même les organes gouvernementaux d'évaluation se demandent comment mesurer concrètement les forces de transformation et comment déterminer précisément le rôle d'une rencontre esthétique dans le cadre d'un tel processus. En bout de ligne, on ne peut combler le désir de mesurer le succès d'initiatives d'art public telles que SPACE SHUTTLE, puisque les critères de réussite ou d'échec en « art public » ne sont pas les mêmes aux yeux des organes politiques qui le financent et l'évaluent, et de ceux des commissaires/coordonnateurs de projets, artistes, ou théoriciens et chercheurs en art/architecture qui défendent une grande rigueur éthique et méthodologique.

*La production de preuves mesurables qui permettraient de faire la lumière sur le pouvoir de transformation dont les arts seraient dotés s'avère particulièrement problématique. D'abord, le concept de transformation est si complexe qu'il est impossible d'imaginer un moyen de le réduire à un ensemble d'attributs mesurables. De plus, même si c'était possible, le nombre de facteurs de transformation serait si élevé qu'on ne pourrait établir avec certitude que l'expérience artistique en était la cause première. Plus que tout, la rencontre esthétique est une expérience personnelle, subjective; même si on est en mesure de prouver que certains de ces éléments sont bien établis sur les plans historique et social, il y a des limites bien réelles à la formulation de toute autre généralisation significative<sup>15</sup>. [TRADUCTION]*

Collective (CCC) itself was a newly founded group of five individual practitioners. The parameters of the project worked against their ambitious aim to challenge the neighbourhood. I believe that this project would have needed a long-term time frame.

Changes, Transformations and Adaptations of the Real Through the Arts—a Measurable Success?

SPACE SHUTTLE was set up as a series of uncontrollable laboratory situations of learning, testing and trying; and to question and explore the role of art in urban situations in Belfast. The sheer debate about failure (and success) gives SPACE SHUTTLE a one-dimensional perspective; even professional evaluation government bodies question how transformative powers can be of measurable evidence and how one could specifically find out what role the aesthetic encounter played within this process. The wish to measure the success of public art like SPACE SHUTTLE is ultimately an unanswerable wish because “public art” as deemed, financed and evaluated by political and policy funding bodies is not necessarily the same as failure or success to the curator/artist/project coordinator, the artist, nor the ethical and methodologically well-educated art/architecture theorist or research evaluator.

*The production of measurable evidence that might throw light on the claims made for the transformative power of the arts is particularly problematic. For a start, the idea of transformation is so complex that it is impossible to imagine how it might be reduced to a set of measurable attributes. Moreover, even if it were, the number of potential factors affecting the transformation would be so great that it would be impossible to establish with any certainty that experiences of the arts had been the root cause. The aesthetic encounter, above all, is an individual subjective experience and, although it can be shown that certain elements of this are historically and socially determined, there are very real limitations to the extent to which further meaningful generalisations can be made.<sup>15</sup>*



<sup>1</sup> For practical reasons, the SPACE SHUTTLE could not return after every project.

<sup>2</sup> Peter Mutschler and Ruth Morrow (eds.), *SPACE SHUTTLE, Six Projects of Urban Creativity and Social Interaction* (PS: Belfast, 2007).

<sup>3</sup> <http://www.spaceshuttle.org.uk>

<sup>4</sup> Discoveries took place in two locations: PS<sup>2</sup> shows objects and relics from the mission tours and can be used as a study room for the publication. The SPACE SHUTTLE is turned into a cinema, with films, interviews and footage from various projects. PS<sup>2</sup>, 18 Donegall Street and Space Shuttle Location at Royal Avenue/North Street, 27 April-05 May, 2007.

<sup>5</sup> <http://www.groundpartists.com/artists.html>

<sup>6</sup> Mutschler and Morrow, *SPACE SHUTTLE*, p. 5.

<sup>7</sup> Peter Mutschler et Ruth Morrow (dir.), *SPACE SHUTTLE, Six Projects of Urban Creativity and Social Interaction*, Belfast, PS, 2007.

<sup>8</sup> <http://www.spaceshuttle.org.uk>

<sup>9</sup> Discoveries se déroulaient en deux endroits : à PS<sup>2</sup>, on a pu voir des objets et reliques des missions ; et SPACE SHUTTLE, qui a été transformé en cinéma où on présentait des films, entrevues et documents vidéo sur les projets. PS<sup>2</sup>, 18 Donegall Street, et SPACE SHUTTLE, Royal Avenue/North Street, 27 avril-05 mai 2007.

<sup>10</sup> <http://www.groundpartists.com/artists.html>

<sup>11</sup> Peter Mutschler et Ruth Morrow, op. cit., p. 5.

<sup>7</sup> Artists Alfredo Jaar et Peter Mutschler talk about "real life objectives", referring clearly to the content of their artworks, that either take place in public space—in real life—or try to deal with "real life problems" of an imbalanced and unbalanced society. Jaar talks about real life objectives as designed to fail because you do not have the capacity to accomplish certain things or what the project seems to want to accomplish.

<sup>8</sup> Audio interview with Alfredo Jaar, 19 August 2004, in Salzburg, Austria, by Susanne Bosch (unpublished). For more about his work, see [www.alfredojaar.net](http://www.alfredojaar.net).

<sup>9</sup> You see in the SPACE SHUTTLE publication part of my email exchange with Mick O'Kelly. His project was not within the brief—it was a sculptural project (with the space shuttle on top of another container), with the artist not present during its duration. But it was a convincing project, which unhinged in an interesting way mechanisms of other projects in the series. We included the email exchanges mainly to show this process of detailing an idea, the chain of possibilities, decisions, rejections and actual outcomes—like tracing out steps. From an email conversation between Susanne Bosch and Peter Mutschler, 10 August 2010.

<sup>10</sup> Alfredo Jaar et Peter Mutschler parlent « d'objectifs de la vie réelle » en référence au contenu de leur art. Jaar est présent dans l'espace public—dans la réalité—ou alors tente d'aborder des « problèmes de la vie réelle » dans une société inéquilibrée et en déséquilibre. Pour Jaar, les objectifs de la vie réelle sont vus à l'échelle « car on est incapable d'accomplir certaines choses qu'un projet semble chercher à accomplir ». Alfredo Jaar, 19 août 2004, Salzburg, Autriche, entrevue audio (inédite) avec Susanne Bosch. Pour en savoir plus sur le travail de l'artiste : [www.alfredojaar.net](http://www.alfredojaar.net).

<sup>11</sup> La publication sur SPACE SHUTTLE renferme une partie de mes échanges courriel avec Mick O'Kelly. Son projet n'était pas conforme à l'avant-projet. Il était d'ordre sculptural ; le module était posé sur un autre conteneur et l'artiste était absent pour la durée du projet. Néanmoins, c'était convaincant et il a ouvert la voie à certains mécanismes pour les autres projets de la série. Nous avons inclus les échanges courriel pour illustrer le processus. L'enchaînement des possibilités, les décisions, les rejets et les résultats—comme si nous revenions sur nos pas. Correspondance électronique, Susanne Bosch et Peter Mutschler, 10 août 2010.

<sup>8</sup> Email conversation, Susanne Bosch and Peter Mutschler, 10 August 2010.

<sup>9</sup> Peter mentioned how "one audience which didn't seem to respond was the usual art audience—if such a group exists in Belfast—who didn't take much notice," and how the participating artists judged this as disappointment or success. Peter Mutschler, "Space Is The Place," *The Visual Artists' News Sheet*, Issue 2/2007, March/April 2007, p. 18.

<sup>10</sup> Ibid.

<sup>11</sup> **Mission 2:** *Titanic Quarter*, Sarah Browne & Gareth Kennedy, 31 August-16 September 2006.

<sup>12</sup> **Mission 3:** *North Street / Morning Street*, Aisling O'Beirn, 20 September-5 October 2006.

<sup>13</sup> **Mission 4:** *Blackstaff Square*, Siraj Izzah, 9-19 October 2006.

<sup>14</sup> **Mission 6:** *St. Aidan's Christian Brothers Primary School, H.I.* (Humans Identified), Amy Russell, Barnardo's), 19-30 March 2007.

<sup>15</sup> Correspondance électronique, Susanne Bosch et Peter Mutschler, 10 août 2010.

<sup>16</sup> Peter indique que « le public habituel des arts—si un tel public existe à Belfast—n'a pas semble réagir ni être intéressé » ; pour les artistes participants, il s'agissait d'une mesure de déception ou de succès. Peter Mutschler, « Space Is The Place », *The Visual Artists' News Sheet*, n° 2/2007, mars-avril 2007, p. 18.

<sup>17</sup> Ibid.

<sup>18</sup> **2<sup>e</sup> mission :** *quartier du Titanic*, Sarah Browne & Gareth Kennedy, 31 août-16 septembre 2006.

<sup>19</sup> **3<sup>e</sup> mission :** *Rue North / Rue Morning*, Aisling O'Beirn, 20 septembre-5 octobre 2006.

<sup>20</sup> **4<sup>e</sup> mission :** *square Blackstaff*, Siraj Izzah, 9-19 octobre 2006.

<sup>21</sup> **6<sup>e</sup> mission :** *école primaire St. Aidan's Christian Brothers, H.I.* (Humans Identified) (Amy Russell, Barnardo's), 19-30 mars 2007.

<sup>12</sup> Nora Sternfeld, excerpt from conference paper, *Im die Spielregeln spielen/ Kunstvermittlung als Möglichkeitstrahl - To Play With the Rules of the Game/ Art Education as Space for Possibilities*: symposia: The Participatory Imperative: Art Education, Art Mediation, Participation, Exclusion, 13-16 May 2010, Museum of Contemporary Art, Zagreb, Croatia.

<sup>13</sup> See Dr. Dolina Petrescu, *How to Make a Community as Well as the Space for It*, in Peter Mutschler and Ruth Morrow (eds.), *SPACE SHUTTLE, Six Projects of Urban Creativity and Social Interaction* (PS: Belfast, 2007), p. 45.

<sup>14</sup> Eleonora Belfiore and Oliver Bennett, *The Social Impact Of The Arts. An Intellectual History* (Palgrave MacMillan: Hampshire, 2008), p. 6.

<sup>15</sup> Nora Sternfeld, extrait d'une communication intitulée *Im die Spielregeln spielen/ Kunstvermittlung als Möglichkeitstrahl - To Play With the Rules of the Game/ Art Education as Space for Possibilities*: symposia: The Participatory Imperative: Art Education, Art Mediation, Participation, Exclusion, 13-16 mai 2010, Musée d'art contemporain de Zagreb, Croatie.

<sup>16</sup> Dolina Voit Petrescu, « How to Make a Community as Well as the Space for It », dans Peter Mutschler et Ruth Morrow, op. cit., p. 45.

<sup>17</sup> Eleonora Belfiore et Oliver Bennett, *The Social Impact Of The Arts. An Intellectual History*, Hampshire, Palgrave MacMillan, 2008, p. 6.



