

# Le virage numérique dans l'art public montréalais : changer les règles du jeu

Analays Alvarez Hernandez

---

Number 109, Fall 2016

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/83889ac>

[See table of contents](#)

---

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

2368-030X (print)

2368-0318 (digital)

[Explore this journal](#)

---

Cite this article

Hernandez, A. (2016). Le virage numérique dans l'art public montréalais : changer les règles du jeu. *ETC MEDIA*, (109), 66–71.

# LE VIRAGE NUMÉRIQUE DANS L'ART PUBLIC MONTRÉALAIS : CHANGER LES RÈGLES DU JEU

Cette réflexion propose plusieurs temps d'arrêt autour de l'irruption des arts numériques dans la collection d'art public<sup>1</sup> de la Ville de Montréal. La Ville enrichit sa collection d'une première œuvre numérique en janvier 2014. Intitulée « Chorégraphie pour des humains et des étoiles », elle est placée à l'extérieur du Planétarium Rio Tinto Alcan. L'acquisition de cette réalisation des artistes Mouna Andraos et Melissa Mongiat, il y a à peine deux ans et demi, suscite une interrogation majeure : pourquoi une mégalopole comme Montréal, gagnée depuis deux décennies au phénomène numérique, a-t-elle tant attendu avant d'intégrer à sa collection d'art public une œuvre supportée par les nouvelles technologies ? Peut-être la principale raison est-elle que la nature du dispositif numérique bouleverse la gestion de l'art public permanent. Il y introduit des changements substantiels qui vont de la complexité technique à l'augmentation du coût de production des commandes, aux nouveautés dans la diffusion, la conservation et l'entretien des œuvres. De surcroît, les notions de permanence et de collectionnisme, profondément enracinées dans l'art public traditionnel, se trouvent remises en question par le nouveau médium. Durer pour toujours n'est plus un des objectifs de l'art public dans le champ du numérique, et l'expérience qu'en fait le spectateur s'ancre désormais dans un présent continu (l'œuvre d'art se fait ici et maintenant). Dans ce qui suit, je me pencherai sur la pratique du Bureau d'art public (BAP) de la Ville de Montréal. Cette instance a dû revoir, puis ajuster et redéfinir ses politiques et expertises à la lumière des particularités de la commande de l'œuvre d'art public expressément conçue pour le nouveau Planétarium de Montréal. Les arts numériques semblent acquérir leur plein potentiel dans les espaces de la collectivité. Axiome.

## Le temps des définitions

D'entrée de jeu, une distinction doit être opérée entre les œuvres d'art numérique et les outils d'affi-

chage numérique (écrans ou écrans tactiles) : les seconds permettent de présenter les premières, que celles-ci prennent la forme de photos, vidéos, enregistrements sonores, etc. Ce type d'outil s'empare de l'espace montréalais à une vitesse accrue, que l'on pense à l'écran mosaïque (2012) ou à la vitrine interactive (2011) de l'ARTVstudio, tous les deux situés à la Place des arts.

Quand on parle d'œuvre numérique, il s'agit *grosso modo* d'une œuvre produite par ordinateur (qu'elle soit en ligne ou pas) ; c'est-à-dire des sons ou des images (vidéo ou imprimées) qui n'existent que par la technologie informatique. De fait, toute œuvre impliquant une programmation informatique ou électronique est considérée comme numérique. Or, une œuvre numérique peut intégrer des éléments physiques et, dans des cas innombrables, elle ne se complète que par la participation active et physique du public. Par exemple, les artistes qui ont signé *Chorégraphie pour des humains...*, aussi cofondatrices du studio de création multidisciplinaire Daily tous les jours (2009), sont à l'origine de la populaire installation *21 balançoires*. Depuis 2011, à l'arrivée du printemps, cette dernière œuvre est installée sur la Promenade des artistes, dans le Quartier des spectacles. Le mouvement des balançoires produit des notes musicales qui, ensemble, composent une mélodie écrite à plusieurs « mains » (ou mouvements). Sans la participation du spectateur, « 21 balançoires » est une installation constituée d'objets (matériels), en l'occurrence des balançoires, avec une composante numérique latente ; ce n'est qu'au moment de l'interaction avec le public qu'elle devient œuvre d'art (numérique).

## Les temps d'une première à Montréal

Parmi les initiatives et les organismes ayant contribué au succès montréalais dans le champ des nouvelles technologies de l'informatique et de l'électronique, je ne saurais passer sous silence Hexagram, réseau dédié à la recherche-crédation en arts médiatiques, le Labo NT2, laboratoire de recherche sur les œuvres hypermédiatiques, le centre interuniversitaire des

arts médiatiques (CIAM), la Société des arts technologiques (SAT), ainsi que des événements tels que la Biennale internationale d'art numérique (BIAN), le Printemps numérique, les festivals MUTEK, ELEKTRA et Luminothérapie. Pour plusieurs, ces événements et institutions ont lieu ou sont implantés dans ou à proximité du Quartier des spectacles. Les façades et places dans cette zone se déployant sur environ un kilomètre carré sont devenues l'épicentre de la diffusion de projets numériques temporaires dans la trame urbaine montréalaise. L'éphémérité de cette diffusion invite à se pencher sur la (nouvelle) temporalité de l'art dans les espaces publics.

Depuis sa fondation en 1989, le BAP s'est engagé dans une voie de collectionnement ; par conséquent, il n'a produit que des œuvres permanentes. Si un volet d'art temporaire et éphémère fait partie du nouveau cadre d'intervention en art public (2010)<sup>2</sup>, plus exactement l'engagement huit, aucun projet relevant de ce volet n'a été réalisé à ce jour. Pourtant, le BAP a récemment fait l'expérience de l'art numérique, et, précisément, le problème de la pérennité de l'œuvre, parmi d'autres, s'est posé.

À Montréal, la première œuvre numérique à intégrer la collection de la Ville a été matérialisée dans le cadre de la Politique d'intégration des arts à l'architecture et à l'environnement des sites gouvernementaux et publics du gouvernement du Québec. Un pourcent du budget de la construction du Planétarium Rio Tinto Alcan lui fut consacré – budget que la Ville a bonifié par l'ajout de 100 000 dollars. La commande a été gérée par le BAP, en concertation avec le complexe des sciences *Espace pour la vie*.

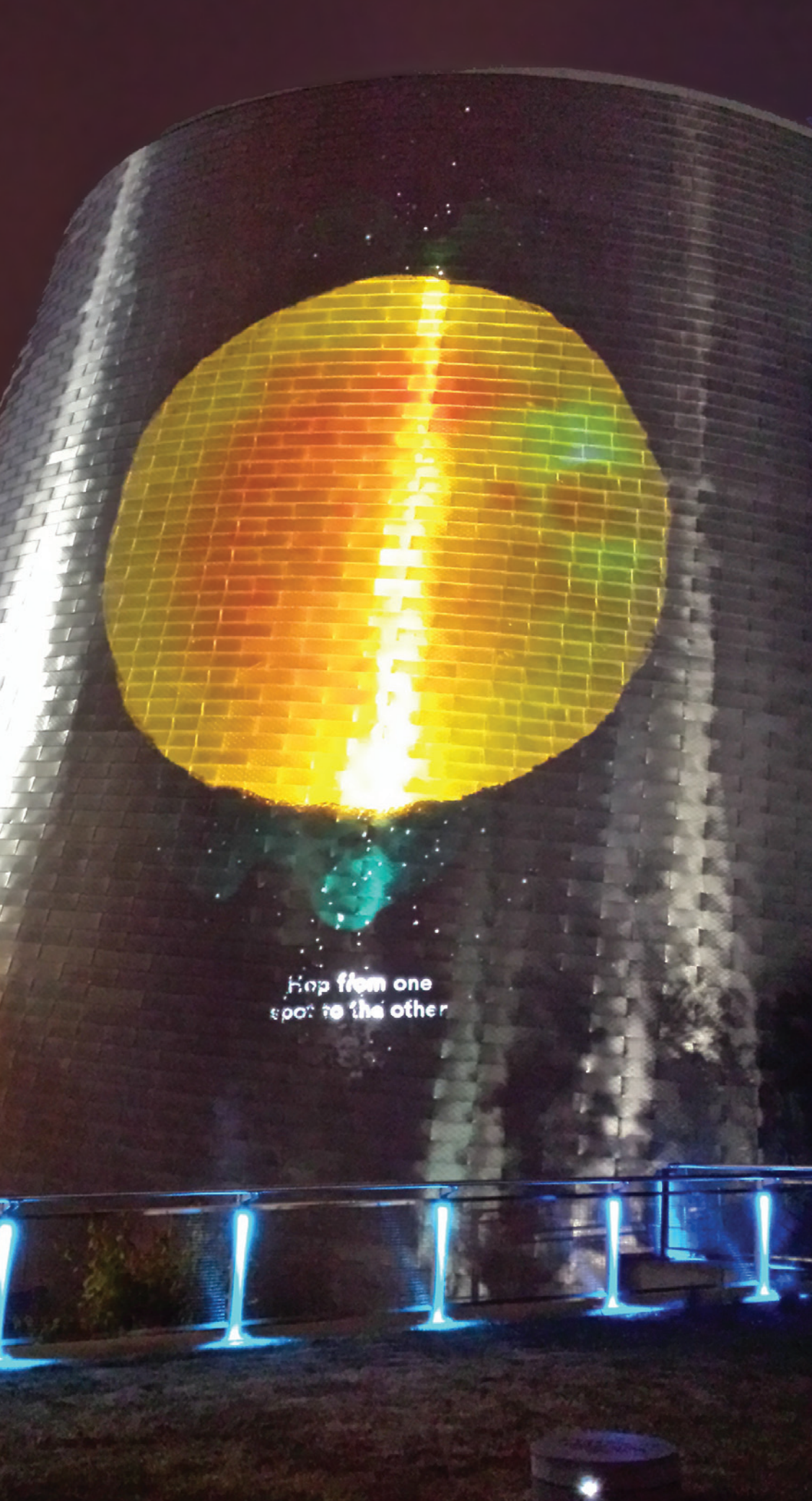
« Chorégraphies pour les humains et les étoiles » est une œuvre d'art *in situ*, car elle dialogue avec la vocation du lieu où elle est présentée, et s'en inspire directement. La proposition de Mouna Andraos et de Melissa Mongiat intègre des éléments matériels (des stèles en béton coulé qui encadrent la zone d'interactivité), mais est principalement composée d'une séquence vidéo. Projetée sur l'un des cônes d'aluminium du Planétarium, elle invite le public à mimer les mouvements des étoiles et des astres célestes.



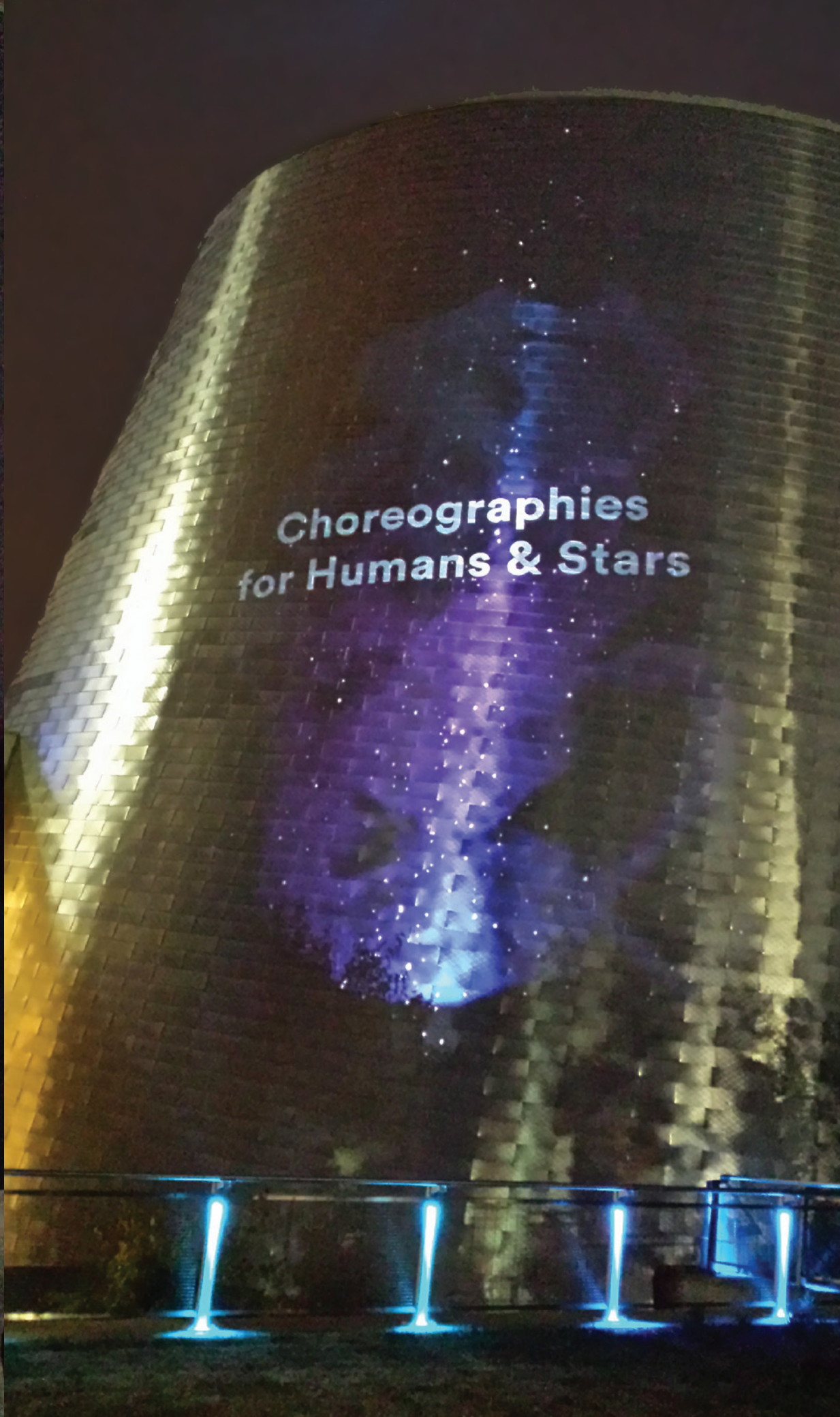
Mouna Andraos et Melissa Mongiat, *Chorégraphie pour des humains et des étoiles*, 2014. Œuvre numérique située à l'extérieur du Planétarium Rio Tinto Alcan, Montréal. Collection d'art public de la Ville de Montréal.











**Choreographies  
for Humans & Stars**

Melina Andreoli, Melissa Mangia  
*Choreographies for Humans & Stars*, 2014  
Œuvre numérique située à l'extérieur du Planétarium Rio  
Tinto Alcan, Montréal.  
Collection d'art public de la Ville de Montréal.





Les deux artistes ont travaillé étroitement avec la chorégraphe Dana Gingras, ainsi qu'avec les enfants du camp de jour du centre Jean-Claude Malépart lesquels, à l'aide de techniques de *stop-motion* et de *light painting*, ont conçu les images de la vidéo<sup>3</sup>. De plus, l'œuvre fonctionne « grâce au » mouvement du public qui la « met en marche ». Sur le site de Daily tous les jours, les artistes expliquent son fonctionnement

« Sept stèles ancrées dans le sol délimitent l'espace de danse. Une projection sur la façade du planétarium affiche une série d'instructions qui guident les participants à travers la chorégraphie. S'en suit une création stellaire, composée de chorégraphies en groupe, qui laissent toutefois la liberté aux gens de donner libre cours à leurs interprétations personnelles. Sur les stèles, les instructions des chorégraphies ont été gravées, afin qu'il soit possible de danser pendant la journée, lorsque la projection est éteinte »<sup>4</sup>.

Nombreux ont été les défis relevés par l'équipe du BAP pour la réalisation de leur première œuvre numérique « permanente ». Avant de lancer la commande, cette instance a dû ajuster les différents paramètres du concours, que ce soit son développement, l'appel d'offres, le contrat avec les artistes, les recommandations d'entretien, etc. L'agente de développement culturel Isabelle Riendeau<sup>5</sup>, responsable de la commande pour le BAP, a même retenu les services d'un ingénieur électrique, à titre de conseiller technique, pour assurer la faisabilité de l'œuvre. En entrevue, Riendeau explique qu'elle a longuement réfléchi aux exigences de pérennité de l'œuvre. La pratique coutumière pour les commandes gérées par le BAP est de fixer à un minimum de vingt ans la durée de vie des œuvres. Les paramètres temporels de l'art public « en dur » ne peuvent cependant s'appliquer aux œuvres numériques : d'abord, parce que la technologie devient rapidement obsolète ; ensuite, parce que la question de la maintenance se pose immédiatement. Pour ce projet, le BAP a demandé aux artistes de travailler avec des technologies éprouvées et stables, et même d'apporter des solu-

tions de protection pour l'équipement (des boîtiers pour les vidéoprojecteurs). Le BAP s'est par ailleurs assuré de la création d'une salle de maintenance à proximité du site du Planétarium. Le personnel de cette institution a été formé pour garantir le fonctionnement de l'œuvre d'après un guide rédigé par les artistes de Daily tous les jours. Cependant, malgré cette prise en charge par le Planétarium, la durée établie pour *Chorégraphie pour des humains...* a été fixée à trois ans, ce qui la transforme en une œuvre « semi-permanente ». Fin 2016, les artistes, en concertation avec l'équipe du BAP, devront décider du maintien ou non de l'œuvre lors de l'analyse de son actualité et de sa fonctionnalité.

#### Les temps (à)venir

L'examen de cette œuvre et de ses particularités logistiques aboutit à la formulation de quelques constats. Premièrement, l'importance du principe de collaboration inhérent à toute activité artistique s'amplifie dans les contrées de l'art numérique, d'autant plus que le nombre d'acteurs et de compétences requises y explose. Deuxièmement, le médium numérique





Mouna Andraos et Melissa Mongiat, *Chorégraphie pour des humains et des étoiles*, 2014. Œuvre numérique située à l'extérieur du Planétarium Rio Tinto Alcan, Montréal. Collection d'art public de la Ville de Montréal.

défie les formes traditionnelles de l'art public quant à la capacité à générer une « vraie » expérience d'interaction et de participation citoyenne, et ce malgré la dématérialisation des supports qu'il entraîne. L'interaction du spectateur avec les œuvres d'art « en dur » se concrétise, généralement, par une expérience mentale. Quel paradoxe : l'expérience provoquée par l'art public dit « matériel » relève du virtuel (dans le sens d'intangible), tandis que les arts numériques visent et n'existent, souvent, que par l'expérience corporelle ou le contact physique !

Après cette première expérience réussie – de l'avis de Riendeau –, le BAP a décidé de passer d'autres commandes de nature similaire. En début d'année, un concours a été lancé pour la création d'une œuvre d'art numérique sur le thème du cinéma. Elle doit être implantée sur la rue Émery, face au Cinéplex Odéon Quartier Latin. Toutefois, les artistes doivent adopter une démarche *low-tech* pour cette commande, car l'œuvre devra vivre et fonctionner par elle-même à l'extérieur. Prévues pour juillet 2017, il s'agit d'une autre œuvre semi-permanente : sa durée de vie sera d'au moins dix ans<sup>6</sup>.

Face au défi technique et logistique posé par l'ancrage permanent ou semi-permanent d'œuvres numériques dans l'espace public, on peut comprendre la réticence à leur égard dans le milieu municipal. Peut-être faudrait-il tourner le regard vers des programmes en art public, à l'international, qui ont su intégrer ce type d'œuvre dans leurs collections – que l'on pense à *Crown Fontaine* (2004), à Chicago, ou à *Forgotten Songs* (2011), à Sydney, en Australie, notamment par l'intermédiaire de partenariats avec le secteur privé. Une chose est sûre, la réflexion doit se poursuivre afin de garantir que la collection municipale d'art public de Montréal s'enrichisse de créations relevant d'une forme d'art qui a révolutionné à jamais tous les aspects de notre existence.

Analays Alvarez Hernandez

Détentrice d'un doctorat en histoire de l'art de l'Université de Québec à Montréal (UQAM), **Analays Alvarez Hernandez** est chercheuse postdoctorale affiliée à l'Université de Toronto. Ses recherches portent sur la culture matérielle dans les espaces publics canadiens et français. Elle a

notamment occupé les postes d'assistante à la conservation au Musée national des beaux-arts de La Havane (Cuba) et, plus récemment, de responsable des collections et de la programmation culturelle à L'Artothèque (Montréal), organisme où elle siège sur le conseil d'administration.

- 1 La Ville de Montréal gère une collection d'environ 300 œuvres d'art public.
- 2 Ville de Montréal, Direction du développement culturel, «Cadre d'intervention en art public», janvier 2010, en ligne : [http://ville.montreal.qc.ca/culture/sites/ville.montreal.qc.ca/culture/files/cadre\\_dintervention\\_art\\_public.pdf](http://ville.montreal.qc.ca/culture/sites/ville.montreal.qc.ca/culture/files/cadre_dintervention_art_public.pdf).
- 3 Lavigne, Anne-Marie, Mouna Andraos, Mélissa Mongiat. «Chorégraphie pour des humains et des étoiles» (dépliant), Bureau d'art public, Ville de Montréal, 2014.
- 4 *Daily tous les jours*, en ligne : <http://www.dailytouslesjours.com/fr/project/choreographies-pour-des-humains-et-des-etoiles/>.
- 5 Entretien avec Isabelle Riendeau, agente de développement culturel au Bureau d'art public de la Ville de Montréal, 27 avril 2016, Montréal.
- 6 Ville de Montréal, Bureau d'art public, «Règlement et programme du concours pour une œuvre d'art numérique sur la rue Émery dans le Quartier latin», 12 janvier 2016, en ligne : <http://artpublic.ville.montreal.qc.ca/wp-content/uploads/2016/01/Règlement-et-programme-du-concours-pour-la-rue-Émery.pdf>.