

ETC



Échanges et pragmatismes des arts électroniques Entrevue avec Louise Poissant

Christine Palmiéri

Numéro 87, septembre–octobre–novembre 2009

Futur

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/34882ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (imprimé)

1923-3205 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce document

Palmiéri, C. (2009). Échanges et pragmatismes des arts électroniques : entrevue avec Louise Poissant. *ETC*, (87), 10–17.



FUTUR

Échanges et pragmatisme des arts électroniques Entrevue avec Louise Poissant

Figure majeure dans le domaine des arts médiatiques au Québec, Louise Poissant s'intéresse autant aux arts réseaux, robotiques que numériques. Auteure de nombreux articles et ouvrages collectifs¹, on lui doit la publication du *Dictionnaire des arts médiatiques* (PUQ, et Leonardo, MIT Press) dont la version électronique, diffusée depuis 1997, puis arrêtée momentanément, sera très bientôt réactivée. Parmi ses nombreuses activités dans le domaine, elle a co-scénarisé une série sur les arts médiatiques en collaboration avec TV Ontario et TÉLUQ, collaboré à une série de portraits vidéo d'artistes avec le Musée d'art contemporain de Montréal et dirigé deux groupes de recherches² à l'UQÀM. Ses recherches actuelles portent sur les arts biotechnologiques et sur les nouvelles technologies appliquées aux arts de la performance. Depuis avril 2006, elle est doyenne de la Faculté des arts de l'UQÀM.

Christine Palmiéri : *Les productions artistiques utilisant les nouvelles technologies électroniques font partie depuis au moins vingt ans du paysage québécois, comme en témoignent celles de Luc Courchesne ou de Nicolas Reeves. Quels ont été les acteurs qui ont contribué à cette évolution ?*

Louise Poissant : La scène québécoise est réputée mondialement pour les arts médiatiques. Plusieurs facteurs y concourent sur le plan historique : notre courte histoire sur la scène de l'art international avec des médiums classiques, d'où une disposition très avantageuse pour de nouvelles formes d'art; les activités avant-gardistes et audacieuses, dès les années quatre-

vingt, d'Hervé Fischer avec *Images du Futur*, qui a fait venir à Montréal plusieurs pionniers de ces formes d'art, et qui a contribué à la fois à familiariser le public d'ici à ces formes d'art, et à placer Montréal sur une scène internationale. Sur le plan des infrastructures, il faut parler de l'exceptionnelle vitalité de différents centres d'arts médiatiques, qui dès le début des années 1970 (Vidéographe), offraient des formations et des équipements pour les artistes. Ces nombreux centres éparpillés dans différentes régions du Québec œuvrent d'ailleurs en collaboration pour offrir des ressources compétitives sur le plan international. Les départements d'art ont aussi joué un rôle prépondérant dans la formation d'une relève compétente, et ce, dès les années 1980, au moins une décennie avant la plupart des universités européennes. N'oublions pas le rôle prépondérant, sur la scène locale et internationale, de la Fondation Daniel Langlois, qui a contribué à associer Montréal à des réalisations d'envergure internationale et qui a monté un centre de documentation qui figure certainement parmi les mieux dotés. Enfin, les très nombreux colloques, expositions, festivals qui se tiennent chez nous font du Québec l'un des lieux les plus dynamiques dans le domaine. Certes, rien de tout cela ne serait possible sans le travail et le succès des très nombreux artistes qui ont choisi d'explorer sur ce terrain.

C. P. : *Le dictionnaire électronique des arts médiatiques que vous avez dirigé couvre une dizaine de domaines, qui vont de la copigraphie aux technologies de pointe (satellite, fibre optique, laser, plaques photovoltaïques) en passant par l'holographie, l'art cinétique, les hypermédias, les installations interactives multimédias, les performances de réalité*



Enleon 1, Skorpions, un projet XS Labs de Joanna Berzowska et Di Mainstone, avec Marguerite Bromley, Marcelo Coelho, David Gauthier, Francis Raymond, Valerie Boxer © XS Labs 2007. Photo : Karen Zalame et Michael Love. Modèle : Meghan Maïke.

virtuelle, la robosculpture, l'art télématique, les nanotechnologies, etc. Avez-vous observé des tendances particulières ?

L. P. : Le Dictionnaire des arts médiatiques avait pour fonction première de recenser les diverses formes d'art utilisant des technologies en 1989. Nous travaillons actuellement à le mettre à jour pour y ajouter des sections notamment sur le bioart, les arts de la scène et l'art web qui n'étaient pas ou très peu pratiqués à l'époque. Mais nous en profitons pour mettre à jour d'autres sections où les pratiques et les notions se sont immensément diversifiées. Il s'est passé un phénomène prévisible dans le secteur des arts médiatiques qui a toutefois modifié le climat et le tableau. Chacune des formes d'art et des œuvres a servi, bien modestement parfois, à s'infiltrer dans les champs de pratiques plus classiques et ce faisant,

a contribué à l'émergence d'une nouvelle forme d'esthétique qui reste encore difficile à définir tant les pratiques et les enjeux respectifs sont devenus multiples.

En simplifiant, on pourrait regrouper les tendances sous quatre grands types de pratiques : d'abord, des œuvres ou des installations essentiellement à vocation médiatique, conçues pour des modes de diffusion eux-mêmes médiatiques : les arts réseaux sur le Web où des œuvres s'élaborent par la constitution et la contribution d'une communauté (Grégory Chatonsky, Marie-Christine Mathieu, etc.); les animations 3D, les productions de Michel Fleury et de *Darwin Evolver*, par exemple, qui se retrouvent dans des jeux vidéos interactifs, domaine en croissance vertigineuse; des œuvres faites avec des portables où l'oreille sert





Michel Lemieux et Victor Pilon, *Norman* (Hommage à Norman McLaren), 2009.

à cadrer le visible et où le lien phatique prend une tout autre dimension (Mario Côté, Alain Fleischer, Micheal Longford). Dans le deuxième genre, je mettrais des œuvres métissées où l'apport de la technologie change radicalement la nature et la portée des œuvres : je pense ici au théâtre de Denis Marleau, de Robert Lepage ou de Michel Lemieux et Victor Pilon. Certaines de leurs mises en scène incluent un dispositif technologique qui devient un personnage ou le contexte même où se déroule l'action. Même chose pour *Kondition Pluriel* (Marie-Claude Poulin et Martin Kusch), *Corps indice* (Isabelle Choinière) et le *Lartech* (Martine Époque et Denis Poulin), qui ménagent un rôle central à des personnages virtuels créant des effets de présence saisissants dans leurs performances. Dans la troisième catégorie, je classerais les pratiques explorant divers médiums, vidéo, holographie, musique qui ont trouvé une niche dans le matériau urbain, l'architecture avec des matériaux intelligents (*smart materials*), la mode avec des fibres interactives et des interfaces incorporées et l'univers domestique. Je pense ici à des installations du festival de Montréal en lumière, aux diverses formes de média façades ou d'Urban Screen que l'on va voir surgir de plus en plus, aux vêtements conçus par un groupe d'Hexagram (Ying Gao, Barbara Laine, Joanna Berzowska, Sha Xin Wei). Enfin, la quatrième catégorie, celle qui ne cesse de grossir depuis les premières expériences dans le domaine, regroupe toutes les pratiques allant de l'installation vidéo aux expérimentations en bioart, des concerts de musique électroacoustique aux robots sculptures qui continuent d'explorer des procédés et des effets élargissant le spectre des formes de l'art contemporain. Les institutions ont d'ailleurs fait des efforts pour s'adapter à ces œuvres et au refaçonnage de la sensibilité de l'amateurl'art qu'elles opèrent.

Le bioart mérite ici une attention particulière. Quand on pense aux multiples interventions pratiquées sur le corps (maquillage, scarifications, parures, etc.) depuis toujours dans toutes les cultures, il s'agit certes de l'une des plus anciennes formes d'art. Cela dit, ce n'est que récemment que les artistes se sont intéressés aux enjeux posés par les biotechnologies et qu'ils ont développé des pratiques que l'on regroupe sous le vocable biotech art et qui se profilent selon deux grandes tendances : un désir d'*empower-*

ment et d'éternité, ou un désir de contrôle et de préservation de l'intégrité de la vie telle qu'elle est. La liste des approches et des types de productions s'allonge. Depuis l'art génétique et transgénétique en passant par les *Moist Technologies* (Ascott) le *A-life* et toutes les formes hybrides combinant organique et électronique, toute une série d'investigations a introduit de nouveaux concepts : cyborg (Clynes, Haraway), cybrid (Anders), fyborg (Chislenko), hybrot (Potter), transhumanisme (Esfandiary), bionte, vivisystème (de Rosnay), hypozoology (Bec), etc. Ces notions questionnent l'identité et l'intégrité de l'humain. Les matériaux et le langage artistiques se transforment aussi bien dans les installations *life*, on line que générées par ordinateur. L'intervention des spectateurs est elle-même souvent requise dans divers dispositifs où ils sont appelés à se mouiller, à s'impliquer dans le déroulement même de l'œuvre. Selon le vœu de Wittgenstein, esthétique et éthique se rencontrent ici selon des modalités qui excèdent le strict cadre de la représentation. (Annie Thibault, Brandon Ballengée). Et bien entendu, comme on s'en doute, ces formes d'art se croisent et se combinent pour élargir encore la palette et travailler à la marge, les attentes et les attendus des spectateurs et plus largement, des citoyens.

C. P. : *Les artistes se plaignent souvent du manque de lieux d'exposition et de visibilité. Il est vrai que ces nouvelles esthétiques engendrent une mutation dans les modes d'appréhension et d'expérimentation. Il serait peut-être souhaitable qu'un musée d'arts technologiques, comme le centre Oi, Musée des communications à Rio, ouvre ses portes à Montréal. Mais n'y a-t-il pas un danger de créer un fossé entre les formes d'art plus traditionnelles et celles qui sont plus expérimentales ?*

L. P. : Ici, je serais tentée de dire oui et non. Effectivement, certains musées sont mieux équipés en ressources professionnelles et en espaces pour accueillir ces formes d'art qui ne cessent de défier les utilisateurs et par conséquent, les diffuseurs. C'est irritant de se connecter sur des œuvres qui ne marchent pas, et assommant d'entendre le bruit de l'œuvre d'à côté ou d'avoir à attendre son tour. Il faut des aménagements adaptés au format sonore, interactif, immersif de ces œuvres permettant de les expérimenter dans des conditions décentes, sinon optimales. Cela dit, on assiste actuellement à un changement de paradigme où les artistes visent,



au-delà de la représentation, un art d'intervention. Dans ce registre, des musées spécialisés seraient sans doute appropriés, offrant d'entrée de jeu, si je puis dire, un climat d'expérimentation.

Mais on devine que ces formes d'art aspirent, à plus ou moins long terme, à s'inscrire dans la vie courante et à relever des défis que posent le design de l'environnement et l'aménagement plus global de l'espace et de diverses formes de temporalité pour le sujet du XXI^e siècle. Et de fait, on observe que les arts médiatiques s'infiltrent de diverses façons dans des lieux publics, aménageant des zones et des espaces, créant des environnements où les passants sont invités à s'attarder pour participer à un spectacle où leur contribution est souvent requise (Yan Breuleux, Robert Lepage). Autre forme de déclinaison de l'art public, ces installations qui combinent arts de la scène et architecture, design d'événement, traitement sonore et visuel, posent de nombreux défis aux artistes habitués à destiner leurs œuvres à des galeries et des musées. Il faut penser grand public, c'est-à-dire répondre aux 3 R : résistance, réactivité, rétention. L'œuvre doit tenir le coup et résister aux éléments climatiques, aux interventions humaines. Elle doit pouvoir s'adapter aux variations d'éclairage, de température. Et elle doit attirer et retenir l'attente du passant souvent pressé et absorbé ailleurs. Les villes sont de plus en plus ouvertes à ces interventions qui prennent parfois des proportions gigantesques, à la fois dans l'espace et dans l'imaginaire local. Dans ce contexte, les artistes des arts médiatiques sont souvent appelés à travailler en équipe et dans une production où leur nom sera étouffé par un long générique où chaque contribution est essentielle à la tenue de l'œuvre. Ces productions sont aussi l'occasion d'autres croisements, avec des milieux scientifiques, historiques, des regroupements sociaux. Disons qu'au Québec, nous ne manquons pas d'imagination dans ce domaine, et plusieurs de ces manifestations trouvent une place de choix dans les lieux publics et les multiples festivals qui s'échelonnent sur toute l'année.

La génération Millenium qui suit la génération X et celle des baby-boomers va exiger d'être connectée, et ce, dans tous les sens du

mot. Pas seulement sur Internet ou sur son iPod, mais aussi à titre d'intervenants impliqués dans le design de nouvelles formes de vie. C'est pourquoi je suis encline à penser que l'art des musées, qui a tendance à convertir tout ce qu'il emmagasine en ready-made, ne représente pas une destination pour les formes d'art dont on parle ici, enfin, dans la mesure où ces dernières restent expérimentales. Ou plutôt, dans la mesure où elles se définissent comme de petits laboratoires de vie servant à explorer et expérimenter d'autres façons d'habiter la planète. Cela dit, des lieux conçus pour présenter des œuvres cinétiques, interactives, technico dépendantes dont la durée de vie s'aligne sur celle bien éphémère et précaire de leur support permettraient de faciliter ce processus.

C. P. : *Pensez-vous qu'il y a un public réceptif à ce genre de production et que dans le futur, les jeunes générations plus averties et ouvertes à l'usage des nouvelles technologies considéreront plus facilement ces œuvres comme faisant partie intégrante du champ de l'art ?*

L. P. : Il y a quelques années, on disait que les arts technologiques rejoignaient un public de jeunes et de scientifiques peu ou pas intéressés par les arts. Maintenant, on pourrait dire que ces formes d'art touchent plusieurs publics, mais pas pour les mêmes raisons. Elles ont déjà leurs classiques qui attirent des historiens d'art qui se sont spécialisés dans le domaine. Par ailleurs, les artistes, jeunes ou moins jeunes, convertis ou non à ces formes d'art, sont curieux de prendre le pouls de ce qui se fait de plus actuel, et séduits ou critiques, ils restent à l'affût de dernières réalisations. Mais le principal public qui ne cesse de se renouveler, c'est celui des jeunes qui sont déjà branchés et qui éprouvent un désir profond, presque vital, de rester connectés. Ils le sont déjà, à la télévision, la vidéo (cinéma maison), les jeux vidéo, les ordinateurs, Internet, le iPod, le mobile, le PDA (*personal digital assistant* ou assistant numérique). Certains médiums commencent d'ailleurs à déloger l'hégémonie de la télévision dont les cotes d'écoute fléchissent au profit d'une augmentation du taux de fréquentation des sources mobiles et qui singularisent l'accès. Mais surtout, de sources qui ménagent une place de plus en plus significative pour l'intervention créative, per-



sonnalisée des usagers. De là surgissent des formes d'art qui ne se destinent plus à la consommation, pas même pour l'œil, d'où une mise en déroute inquiétante de notre culture et de nos paramètres esthétiques. Ces formes d'art sont conçues dans l'anonymat d'un avatar ou d'un authorship distribué sur un groupe, elles sont délibérément éphémères, et n'exaltent d'autre valeur que celle de la connectivité. Toutes les esthétiques du passé restent donc sans mot devant ces formes d'art où il ne s'agit plus de faire l'éloge du divin ou du pouvoir, de la célébration de la beauté, de l'authenticité de l'expression, ni même de l'art pour l'art. L'essentiel, c'est de se sentir branché, sur la Toile ou dans d'autres dispositifs interactifs. Se sentir branché et interpellé pour une intervention qui pourrait réorienter le jeu, la manœuvre ou la communication comme telle. Et contrairement à ce que l'on serait tenté de croire à première vue, il s'agit bien là d'une démarche esthétique, enfin dans le sens premier de cette notion introduite au milieu du XVIII^e siècle et qui visait les formes de l'espace et du temps. Les arts médiatiques invitent en effet à expérimenter diverses modalités de connexion en prenant la connexion elle-même et les formes variées qu'elle donne au temps et à l'espace, perçus ici comme les matériaux mêmes de l'intervention.

C. P. : *L'art deviendrait-il de plus en plus pragmatique, voire thérapeutique, ou rassembleur ? Avec les nouvelles technologies, les artistes se soucient-ils plus de l'avenir de l'espèce humaine, sont-ils forcés d'aller de l'avant plutôt que de ressasser le passé avec son lot de culpabilité, comme de nombreuses productions, opérant selon les registres de la symbolisation et de la métaphore, nous y ont habitués ? Les nouvelles technologies ne seraient donc pas qu'un simple outil au service des artistes, elles éveilleraient d'autres préoccupations et de ce fait, de nouvelles valeurs bouleversant notre rapport à l'art et au monde ?*

L. P. : Je pense en effet que ces formes d'art émergentes sont directement inscrites dans un registre pragmatique, au sens où Charles Morris et Charles Sanders Peirce entendaient cette notion. En parallèle aux fonctions sémantique ou représentationnelle qui ont caractérisé l'art du passé, et à la fonction expressive qui

a marqué l'art depuis le Romantisme, fonction que l'on pourrait, en prenant un peu de liberté, rapprocher de la fonction syntaxique en sémiologie par le rôle du style, la dimension pragmatique vise essentiellement le lien entre les partenaires de l'échange. Non pas le lien de l'image à l'idée, ni à la façon de le dire, mais le lien avec l'autre. Kant, qui est contemporain de l'apparition de la notion d'esthétique, avait d'ailleurs bien vu cette dimension communicationnelle au cœur de l'esthétique puisqu'il voyait dans cette expérience une façon privilégiée de se relier à la part la plus élevée chez l'autre.

En ce sens, je serais tentée de dire que les expériences que font les jeunes artistes au moyen d'outils avec lesquels ma génération a du mal à s'exprimer et à se reconnaître, expériences qui semblent décevantes ou vides de contenu, représentent peut-être une voie, la plus prometteuse pour l'art et pour notre avenir collectif. Désenchantés du monde que nous avons construit et que nous leur laissons en partage, ils délaissent le monumentalisme et la préciosité, ces deux sommets de l'art du passé, au profit d'autres valeurs pas très nettes, pas très définies et *out of control*, comme ils disent. Bien sûr, chaque technologie a ses limites, qui dépendent bien souvent des nôtres. C'est le prochain défi : apprendre à se reconnaître ou simplement à trouver des repères dans ce flux d'interventions et d'échanges.

DIRIGÉE PAR CHRISTINE PALMIÉRI, EN JUIN 2009

NOTES

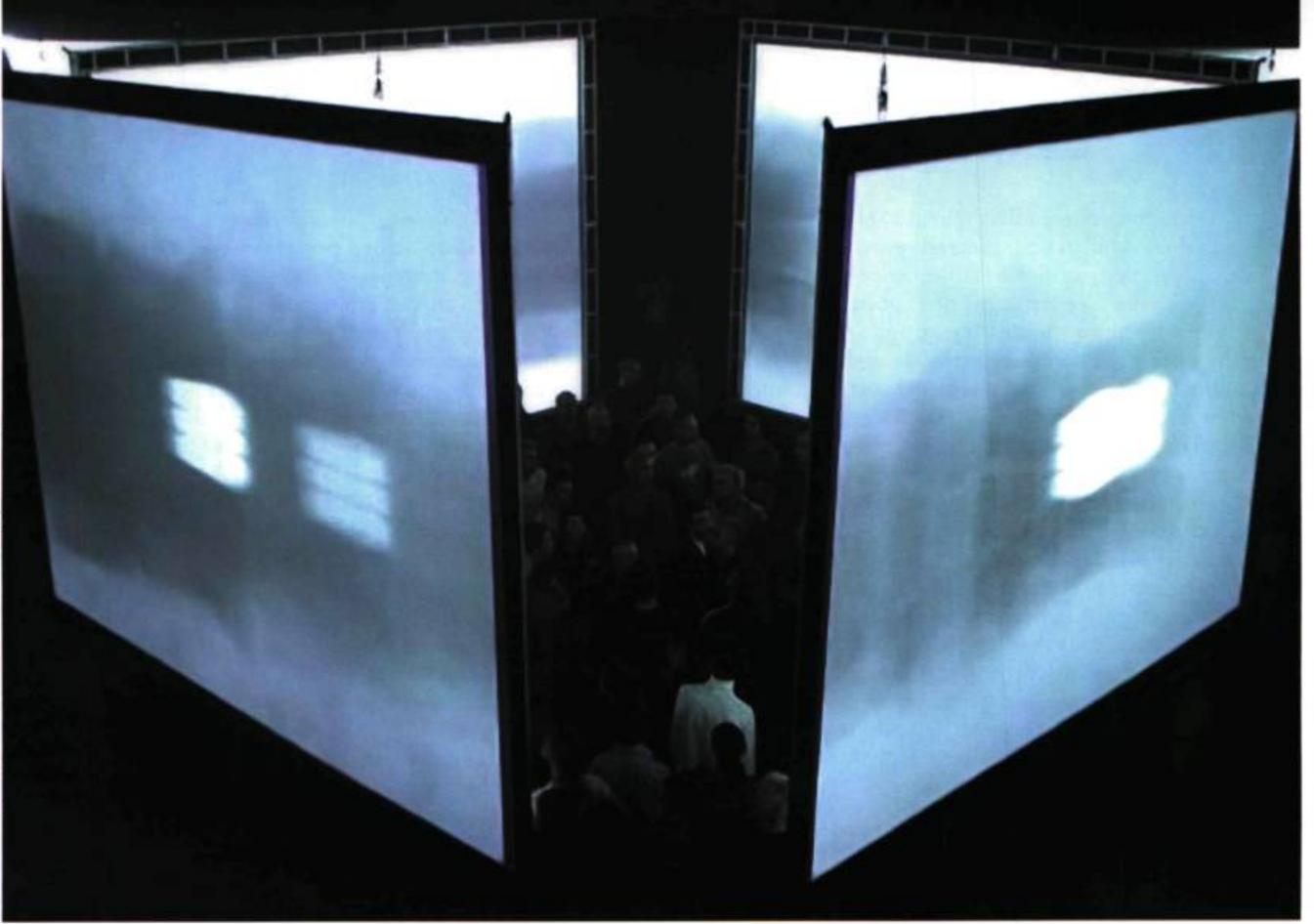
- ¹ Entre autres : *La prolifération des écrans / Proliferation of Screens* (2008), *Art et biotechnologies 1* (2005), *Interfaces et sensorialité* (2003), *Dictionnaire des arts médiatiques* (1997) et *Esthétique des arts médiatiques*, tomes 1 et 2 (1995) aux Presses de l'Université du Québec. À paraître en 2009-2010, *Art et biotechnologies 2*, *Ailleurs ensemble* et *Mobile immobilisé*.
- ² GRAM (depuis 1989), Groupe de recherche sur les arts médiatiques et CIAM (de 2001 à 2006), Centre interuniversitaire d'arts médiatiques regroupant des chercheurs, principalement de Concordia et de l'UQÀM.



Francine Delorme, vidéo Conversation à l'aveugle, 2007. 20min
présentée à la 4^e édition du Festival Pocket Films.

 <p>Untitled by me</p> <p>★★★★☆ View Only</p>	 <p>Purple Lady by Margo</p> <p>★★★★☆ View Only</p>
 <p>My guy by Swoonie</p> <p>★★★★☆ View Only</p>	 <p>Example Avatar - Male by Mark</p> <p>★★★★☆ View Only</p>

Yan Breuleux, Block Box. Installation vidéo-musique immersive constituée de quatre écrans vidéos formant une boîte et un système de spatialisation sonore. Formellement le projet s'appuie sur l'utilisation des éléments de base du rythme pictural et sonore. Il vise la plus grande complexité d'informations avec le minimum d'éléments.



Michel Fleury, *Humanoïdes 3D* produits par le logiciel Evolver, conçu en 2006 par Michel Fleury, chez Darwin Dimensions.

<p>Brooke by huule</p>	<p>★★★★★ View Only</p>	<p>StarLion by 3Dguy</p>	<p>★★★★★ Free to Use</p>
<p>Dave by Dave Elchness</p>	<p>★★★★★ View Only</p>	<p>firstavatar by Karen Raz</p>	<p>★★★★★ View Only</p>