

TICARTTOC

Diversité/Arts/Réflexion(s)

7

ARTS20

MONTREAL / AUTOMNE 2016 / 12\$

Une revue imaginée par





ARTS VISUELS CIEL VARIABLE ESPACE ESSE ETC MEDIA INTER LE SABORD TICARTOC VIE DES ARTS ZONE OCCUPÉE CINÉMA 24 IMAGES
 CINÉ-BULLES CINÉMAS SÉQUENCES CRÉATION LITTÉRAIRE CONTRE-JOUR ENTREVOUS ESTUAIRE EXIT LES ÉCRITS MŒBIUS
 XYZ. LA REVUE DE LA NOUVELLE CULTURE ET SOCIÉTÉ À BÂBORD! L'ACTION NATIONALE LIBERTÉ L'INCONVÉNIENT NOUVEAU PROJET
 NOUVEAUX CAHIERS DU SOCIALISME RECHERCHES SOCIOGRAPHIQUES RELATIONS HISTOIRE ET PATRIMOINE CAP-AUX-DIAMANTS CONTINUITÉ
 HISTOIRE QUÉBEC MAGAZINE GASPÉSIE LITTÉRATURE LES CAHIERS DE LECTURE LETTRES QUÉBÉCOISES LURELU NUIT BLANCHE SPIRALE
 THÉÂTRE ET MUSIQUE CIRCUIT JEU REVUE DE THÉÂTRE LES CAHIERS DE LA SQRM THÉORIES ET ANALYSES ANNALES D'HISTOIRE DE
 L'ART CANADIEN ÉTUDES LITTÉRAIRES INTERMÉDIALITÉS TANGENCE VOIX ET IMAGES

LA CULTURE EN REVUES

LES REVUES
 CULTURELLES QUÉBÉCOISES
 SODEP.QC.CA

sodep
 Société de développement
 des périodiques
 culturels québécois

10^{ans}
dam

10 ans de soutien indéfectible aux
artistes de la diversité montréalaise,
ça se fête !

Félicitations à DAM et joyeuses célébrations !

mai



mai

9 – 20 nov.

TRAVERSÉE

VOYAGEURS IMMOBILES

AVEC HODAN YOUSSEF ET FLORENCE BLAIN MBAYE
TEXTE - ESTELLE SAVASTA
MISE EN SCÈNE - MILENA BUZIAK

En français et en langue des signes québécoise

m.a.i.qc.ca

Montréal

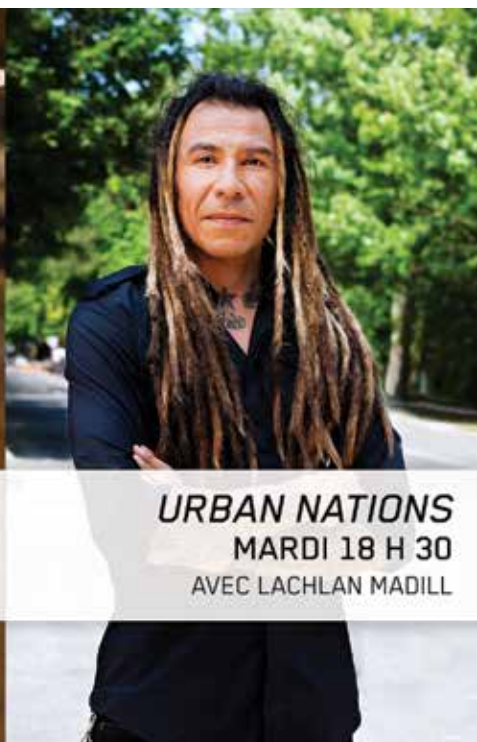
Conseil des arts
du Canada

Canada Council
for the Arts

Conseil des arts
et des lettres
Québec



MOSAÏQUE EN LUMIÈRE
LUNDI 21 H
AVEC CHAN TEP



URBAN NATIONS
MARDI 18 H 30
AVEC LACHLAN MADILL



URBART
VENDREDI 21 H
AVEC JAY DU TEMPLE

PARTICIPEZ À VOTRE TÉLÉVISION COMMUNAUTAIRE

MATV.CA

MA tv

L'ESPACE CITOYEN DE VIDÉOTRON



En couverture :
Érrance numérique,
réalisation
de Kevin Pinvidic.

TICARTOC

Direction de publication

Diversité artistique Montréal (DAM)

Rédacteur en chef et direction artistique

Jérôme Pruneau

Coordination

Hanieh Ziaei partenariats@diversiteartistique.org

Conception graphique

Christian Campana christiancampana.com

Illustrateurs

Dariusz Ramezani behance.net/dariuszramezani

Kevin Pinvidic kevinpinvidic.com

Laetitia Toussaint laetitiaoussaint.com

Mirna Rivera Martinez mirnarivera.com

Nasim Adaeian behance.net/nnasimm2000

Photographes

Catherine Aboumrads catherineaboumradsphotographe.com

Jim Mneymneh creatingwithlights.com

Laurence Grandbois Bernard

laurencegbernard.wix.com/laurencegb

Révision

Frederick Letia

Impression

Marquis

Information

Hanieh Ziaei partenariats@diversiteartistique.org

Auteurs

Simone D'Ambrosio

César Cubillan

Carmen Hathaway

Agence topo

Nathalie Bondil

Marcello Vitali-Rosati

Xavier Leton

Julia Salles

Analays Alvarez Hernandez

Claude-Philippe Nolin

Sonia Trépanier

Vanessa Conti Irion

Samuel Victor

Oumalkar Idil Kalif

Annabelle Jenneau-Younes

Mark Homsany

Le Conseil des arts de Montréal

La pensée de...

Damian Nisenson

Édito

Jérôme Pruneau

Comité de rédaction

Jérôme Pruneau

Damian Nisenson

Myriame Martineau

Bob White

Fanny Guérin

Anne Julien

Bismark Villacrés

Julien Hocine

Annabelle Ponsin

Louis Jacob

Hanieh Ziaei

Roxanne Robillard

Peter Farbridge

Comité de lecture

Audrey Jannot

Dominic Brierre

Laurence Robitaille

TicArtToc et le comité de rédaction tiennent à préciser que les contenus de la revue et les opinions exprimées par les auteurs n'engagent qu'eux-mêmes.

Vous pouvez soumettre un article, un dossier ou des commentaires en tout temps à Diversité artistique Montréal (DAM). L'appel de dossiers du prochain numéro se trouve à la page 80.

Dépôt légal

Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2016

Bibliothèque et Archives Canada, 2016

ISSN 2292-101X (Imprimé)

ISSN 2371-4875 (En ligne)

© TicArtToc 2016 Tous droits réservés

TicArtToc est financé dans le cadre de l'Entente sur le développement culturel de Montréal par le ministère de la Culture et des Communications et la Ville de Montréal.



DAM bénéficie du soutien de :



TicArtToc est membre de la Société de développement des périodiques culturels québécois (SODEP).

sodep.qc.ca | info@sodep.qc.ca



Mission de Diversité artistique Montréal (DAM)

Diversité artistique Montréal (DAM), organisme à but non lucratif de services, a pour mission d'informer, d'accompagner, de défendre et de promouvoir les artistes montréalais de toutes origines et les organismes professionnels de la diversité culturelle dans le paysage artistique montréalais. DAM cherche à maintenir une présence vigilante et critique envers les politiques et les actions des instances artistiques et culturelles, dans la perspective d'une meilleure reconnaissance des artistes de toutes origines et des organismes de la diversité.

diversiteartistique.org



Sommaire

4	La pensée de... <i>Damian Nisenson</i>	48	Portraits d'artistes
5	TicArtToc dans l'espace virtuel	50	Daniel Iregui Le programmeur d'interactions <i>Sonia Trépanier</i>
6	Édito <i>Jérôme Pruneau</i>	52	AfriKeleKtro Une expérience sensorielle au-delà des téléchargements <i>Vanessa Conti Irion</i>
8	Trajectoires	54	David Farsi Le numérique : une matière picturale <i>Oumalkar Idil Kalif</i>
10	De la banane plantain à la DEL <i>César Cubillan</i>	56	Ana Pfeiffer Quiroz Vivre l'intimité autrement avec le numérique <i>Samuel Victor</i>
14	Digital Dilemma? Not <i>Carmen Hathaway</i>	58	D'égal à ego <i>Mélodie Rabatel / Lena Ghio</i>
18	Explorer les défis des écritures numériques, dans et hors de l'écran <i>Agence TOPO</i>	62	TicArtToc
22	Ricordi 2.0 <i>Simone D'Ambrosio</i>	64	Je blogue, donc je suis <i>Mark Homsany</i>
26	Carte blanche	66	Varia
28	Je est dans Nous <i>Nathalie Bondil</i>	66	Le Conseil des arts de Montréal un ferment pour l'art depuis 60 ans <i>Le Conseil des arts de Montréal</i>
30	Réflexion(s)	80	Appel à contributions TicArtToc n° 8 <i>Le 8^e feu</i>
32	« Littérature numérique » : changements et continuité <i>Marcello Vitali</i>		
36	L'art numérique, une épopée <i>Claude-Philippe Nolin</i>		
40	La diversité dans les médias interactifs : vers une société créative <i>Julia Salles</i>		
44	NaN Not_a_Number <i>Xavier Leton</i>		

ALERTA AL ARTE
(NUMÉRIQUE... KÉKÉCÉ AU JUSTE?)

Un langage conçu par des humains pour des machines, des machines qui le comprennent et qui traitent des objets (textes, images, sons), des machines qui peuvent communiquer entre elles aussi (sans que le mortel moyen ait la moindre idée de ce qu'elles se ~~disent~~ disent).

Un univers immatériel (et extrêmement matérialiste). Des outils qui pensent et qui, souvent, prennent des décisions tous seuls.

Depuis des années, je passe le plus clair de mes journées devant l'ordinateur. J'écris, je compose de la musique, je ~~conçoit~~ conçois des affiches et des pochettes de CD, je concocte des projets, je signe des contrats, je communique avec ma mère, ma grande fille et beaucoup d'amis à l'autre bout du monde... et j'épargne énormément de temps, du temps qu'il y a plus de 20 ans je passais un stylo dans une main, une gomme dans l'autre, entouré de cahiers à musique, de ciseaux, de feuilles de papier couleur, de bouts de carton... et d'idées.

J'avais des encyclopédies, des dictionnaires, des revues de toutes sortes où je pouvais piquer des images, et l'écran je l'avais dans mon cerveau (je l'appelais «imagination» à l'époque, peut-être vous en souvenez-vous aussi).

J'écrivais avec des erreurs, souvent volontaires (comme quand j'écris parmi d'autres noms ceux de gens si petits qu'ils ne méritent pas de majuscules comme par exemple... tenez «couillard»; eh bien, à l'ordi, c'est difficile, ça se corrige tout ~~seule~~ seul, et paf! ça ne veut plus dire ce que je ~~veux~~ voulais dire).

Quand je composais à la main, je faisais plein d'erreurs aussi... en général mes meilleures compos sont nées comme ça, de l'erreur; maintenant les notes s'accommodent toutes seules devant mes yeux et mes oreilles.

Attention, on n'arrête pas le progrès et il faut avouer qu'avoir un crayon intelligent, ce n'est pas une mauvaise chose; seulement ~~que~~ des fois j'ai l'impression d'avoir de moins en moins besoin de moi-même pour créer, pour communiquer, pour exister. Une grande partie de ce que je suis se trouve à l'écran alors que l'autre, non moins grande, fait une très longue sieste...

Et l'art numérique, kékécé? Le numérique est un outil, pas un médium. C'est comme si avec l'invention du stylo à bille on ~~aurait~~ avait arrêté de parler de littérature pour parler de l'art du stylo à bille, ou du pinceau, on se trompe tellement (comme d'habitude). Et on peut faire du grand art aussi avec cet outil, quand il y a un artiste qui l'utilise pour concevoir et construire une expérience artistique ~~que~~ qui pourra être lue, et/ou vue, et/ou entendue et, surtout, sentie.

Nous sommes (toujours, encore) des enfants avec un jouet neuf que nous connaissons mal et qui a la vertu et le défaut de penser et de prendre pour nous des décisions qui ne sont pas toujours les nôtres... attention au formatage, défendez vos minuscules, 'stie!

L'humanité s'est créé un cerveau en miroir, on y a délégué une partie de notre intelligence et beaucoup de nos décisions, et j'ai horreur de penser à ce qui pourrait nous arriver si ce cerveau externe ~~tombe~~ tombait en panne... TOC



ARTS 20



1 000110111011110101... Voici une suite de chiffres qui, définitivement, aura bien changé nos vies. L'arrivée de l'informatique puis du numérique est incontestablement LA révolution technologique des 20^e et 21^e siècles dans sa propension à générer un changement flagrant, voire radical dans nos conditions de vie, dans nos comportements sociaux, dans nos façons de communiquer, dans nos interactions, dans notre instruction et notre éducation, dans notre travail quotidien, dans nos addictions et, inéluctablement, dans nos arts et nos vies d'artistes. Oui, le numérique est entré là aussi, pour certains par la grande porte, en modifiant leur pratique et en leur offrant de nouvelles perspectives créatrices, pour d'autres par la cave en leur imposant une contrainte à laquelle ils doivent désormais se plier, obligés qu'ils sont d'être connectés à la toile d'une façon ou d'une autre pour exister, être visibles, présenter leur profil, leur portefeuille, leur site, ou, moins *le fun*, pour remplir leur demande de subvention. Bref, le numérique semble omniprésent en proposant, par son empreinte, une nouvelle vision des arts et des artistes.

Reste à savoir comment ces nouvelles perspectives/obligations sont vécues par les artistes eux-mêmes.

Le passage au numérique suscite en effet son lot d'inquiétudes, de questionnements, d'adaptations que nous essayons d'éclairer à travers ce numéro

de *TicArtToc* : bouleversements des modèles d'affaires, adaptation du droit d'auteur, nécessité d'encadrer les logiques marchandes des plateformes... représentent un lot de problématiques nouvelles dont il faut prendre la mesure. Tout comme il est important de comprendre comment ces nouvelles technologies ou possibilités technologiques sont intégrées au quotidien par les artistes.

D'ailleurs, produire et diffuser ses œuvres à l'aide d'outils numériques est-il à la portée de toutes et de tous ? Pas sûr. De nombreux artistes, soit par manque de moyens soit parce que le numérique ne fait pas partie de leur culture créative, se retrouvent exclu-e-s du circuit, telle une forme de marginalisation sociale porteuse de nouveaux *analphabètes numériques*. Plus difficile encore, la nécessité de devoir contenter (lui plaire en tout cas) un nouveau public virtuel et si possible dans une relation interactive apparemment novatrice et davantage *payante*. Sans compter le positionnement délicat des œuvres sur une

toile Facebookisée des plus contrôlantes, voire qui censure, comme ce fut le cas pour *L'origine du monde*, œuvre de Gustave Courbet trop fièrement exhibée sur la toile d'un internaute parisien toujours en procès avec le grand Mark Z.

On peut par conséquent se demander qui en profite en définitive : le public, les artistes ou l'économie ? Si, d'un côté, le plan numérique est bien financé en culture par les politiques publiques, les artistes, de l'autre, risquent toutefois d'en ressortir perdants, puisqu'avec des initiatives comme la nouvelle loi canadienne C42 sur le numérique, la protection de leurs œuvres et de leurs droits d'auteur se voit grandement menacée.

Voilà pour la noirceur. Si on considère maintenant le côté lumineux du numérique, on comprend aussi ses avantages : diversification et multiplication des publics par une visibilité mondiale de l'art et des artistes locaux, nouvelles possibilités esthétiques, innovation créatrice, rapprochement des esthétiques n'en sont que des exemples. Par ailleurs, dans certains pays autoritaires, le numérique crée un espace virtuel comme alternative à l'espace public et privé et permet un détournement de la censure (comme Ai Weiwei en Chine). Enfin, le numérique a créé de nouvelles disciplines et de nouveaux débouchés pour les artistes (jeux vidéo notamment), permettant ainsi à de nombreux artistes de vivre de leur art.

On l'aura compris, les arts 2.0 s'ancrent dans un univers complexe, multiple, mais aussi contradictoire entre perspectives et contraintes. Les contributions de ce numéro participent d'une lecture elle aussi plurielle, que nos lecteurs et abonnés pourront lire dans notre revue papier mais aussi désormais en version numérique... **TOC**

Jérôme Pruneau

Rédacteur en chef et directeur artistique.

Directeur général de DAM



Dans la version numérique, baladez votre souris pour en découvrir davantage sur tous les artistes et auteurs qui ont participé à la création de ce numéro en cliquant sur les liens représentés par ces symboles... » » »

T R A J E C

LES ARTISTES ÉCRIVENT AU « JE »

LEURS EXPÉRIENCES VÉCUES
SUR LE THÈME DE LA REVUE COMME
AUTANT DE TRAJECTOIRES DE VIE.
UNE TRAJECTOIRE DONNE TOUJOURS
UN SENS AU DÉPLACEMENT
D'UN CORPS EN MOUVEMENT.
ELLE EST LA SUCCESSION, AVEC L'ÂGE,
DES PASSAGES D'UN INDIVIDU
D'UN ÉTAT OU D'UNE POSITION
SOCIALE À UNE AUTRE.
ELLE MARQUE LA LIGNE CONTINUE
OU DISCONTINUE D'UN ÊTRE
QUI AVANCE, FAIT DES CHOIX,
VIRE D'UNE VIE À L'AUTRE.

T O I R E S

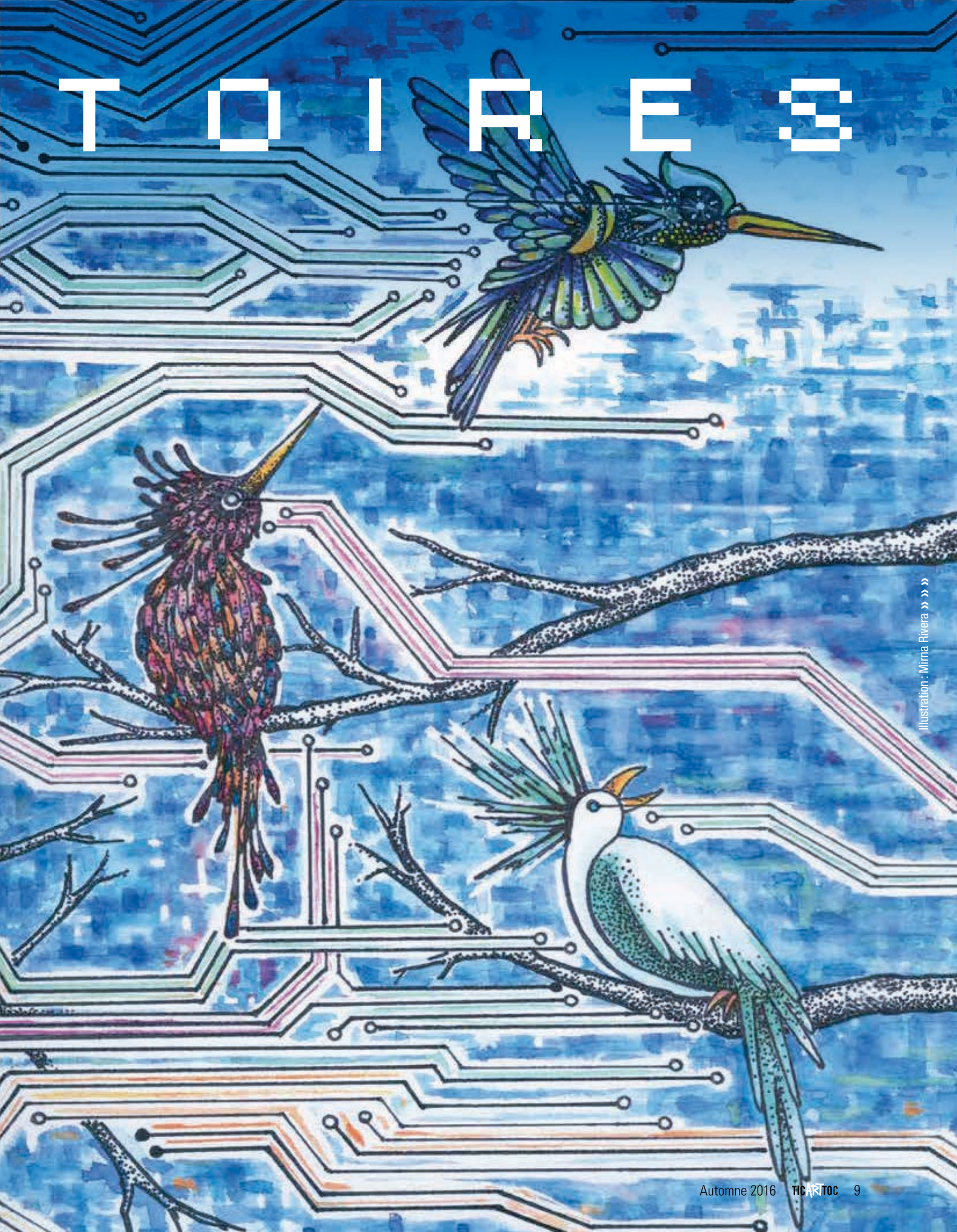


Illustration : Mirna Rivera » » »



César Cubillan

De la banane plantain à la DEL

Originaire de Maracaibo, Venezuela, **César Cubillan** est un artiste polyvalent qui œuvre autant en arts visuels qu'en arts multimédias. Initialement formé au Beaux-arts à l'École Julio Arraga dans son pays d'origine, César a ensuite complété un baccalauréat en infographie. Il compte à son actif de nombreuses expositions. Il collabore aussi régulièrement à des projets multidisciplinaires, notamment avec des musiciens montréalais. Ses derniers travaux sont dédiés à l'art interactif, au dessin et à la création de personnages et de véhicules téléguidés pour un court métrage de science-fiction dans lequel il travaille actuellement.

Un des défis les plus difficiles dans la vie d'un artiste est de réussir à vivre de sa passion.

Pour y parvenir, l'Internet et les réseaux sociaux sont des atouts incontournables. En effet, si tu n'es pas présent sur Internet, tu n'existes pas. Une bonne utilisation de ces outils numériques, alliée à une éthique de travail fondée sur la **planification**, l'**autoéducation**, la **diffusion**, et la **collaboration** constituent une clé essentielle du succès. Plus nos efforts seront concentrés sur ces éléments, plus nous serons en mesure de vivre de ce que nous aimons le plus : l'art.

Bonjour, je m'appelle César Cubillan. Mes amis artistes me définissent comme un électro-plasticien, c'est-à-dire un artiste à mi-chemin entre les arts plastiques et l'électronique.

Je suis né à Maracaibo, au Venezuela, où j'ai étudié aux Beaux-Arts et obtenu mon baccalauréat en infographie.

Je suis passionné par les nouvelles technologies, l'écologie, l'art interactif,

l'*open source*, la réutilisation des matériaux, la science-fiction et le travail en collaboration.

J'habite à Montréal, une ville que j'adore, depuis 9 ans.

Un peu d'histoire sans vous ennuyer (je vous le promets). Ça fait longtemps que la «bibitte» de l'électronique m'a piqué et qu'elle était enfouie au fond de moi. En fait, elle attendait que les bonnes conditions soient réunies pour sortir de son sommeil et me pousser vers l'art interactif.

La première fois que j'ai eu une DEL (diode électroluminescente) entre les mains, ça a été un coup de foudre. J'ai su, sans aucun doute, qu'on resterait des amis pour toujours : j'avais environ 8 ans à ce moment-là.

Comme la plupart des immigrants, en arrivant ici, la première chose à faire, est de trouver la façon de satisfaire tous les besoins de base, à savoir : un endroit où habiter, un travail, apprendre la langue et bien sûr, regarder un match de hockey des Canadiens avec une bonne poutine !

Une fois cette première étape accomplie, il est plus facile d'assurer et d'établir un plan d'action pour développer une carrière dans le milieu artistique et mettre en valeur son nom. Il faut établir des objectifs précis, à court, moyen et long terme. Ceux-ci devraient être efficacement articulés autour d'une stratégie de diffusion. C'est là que l'Internet et les médias sociaux peuvent jouer un rôle très important pour faire avancer les projets.

Planification : Sachant que Montréal est un point de référence à l'échelle mondiale pour l'art interactif, j'ai commencé à chercher sur Internet les activités de la ville dans ce domaine. Avec l'aide de Yolaine Plante d'Eurêka ! Art et dialogue interculturel qui donne une excellente formation pour les artistes

Photo : César Cubillan » » »

Photo du *making off*
du court-métrage
BOT5, 2015. » » »



immigrants, j'ai rencontré des professionnels du milieu comme Aaron Pollard au Centre OBORO, Joseph Lefèvre et Francis Pineau de la Société des Arts Technologiques, Iulia-Anamaria Salagor du CAM, entre autres. Disponibles, ils m'ont donné des conseils très pertinents. Par ailleurs, j'ai rencontré l'équipe de Diversité artistique Montréal, organisation dont je suis membre depuis quelques années, et au sein de laquelle j'ai trouvé un solide soutien, spécialement de la part de Jérôme Pruneau et Anne Julien.

Ensuite, je me suis abonné aux infolettres de ces organismes pour me tenir informé des dernières nouvelles concernant le monde des arts au Québec et ailleurs.

Autoéducation : Ici, on revient sur la bibitte qui dormait. Prêt à recommencer ma vie d'artiste dans mon nouveau chez-moi, la première chose que j'ai faite a été de repenser ma façon de concevoir mes œuvres, en me fiant aux ressources disponibles autour de moi, sans perdre ma vision artistique. Après avoir passé un certain temps à chercher principalement sur Internet, j'ai pris la décision de m'embarquer dans l'aventure de l'électronique et des arts interactifs et de revenir à mes premières amours : la DEL. Elle clignote dans ma tête depuis plusieurs années. Il m'a fallu des mois de recherche, de lecture, de tutoriels sur YouTube, de forums, de livres, de visites sur des centaines de pages web, pour acquérir l'essentiel pour

PonteMosca
Art Souterrain, 2015.



Photo : César Cubillan » » »

parvenir à créer ma première œuvre interactive, *Blue 1*, exposée à l'événement de la Ligne Bleue, organisé par l'équipe de MassivArt: une très belle expérience.

Cette œuvre a été mon premier pas, celui qui m'a encouragé à continuer. Petit à petit, j'ai commencé à maîtriser des outils comme Arduino, qui a été une grande découverte pour moi, ce qui m'a amené vers l'électronique. Arduino est une petite carte avec un micro-contrôleur, programmable. Il s'agit d'une carte de licence libre capable de contrôler des capteurs, servomoteurs, DEL et autres composants électroniques qui font partie de mes œuvres interactives.

Peu à peu, j'ai fini par bâtir mon atelier. J'ai ainsi consacré un coin à l'électronique, avec des outils de base que j'ai choisis pour travailler en me fiant sur les recommandations trouvées sur les forums et tutoriels.

Je dois admettre qu'on avance plus vite en acquérant une formation spécialisée sur un sujet spécifique. À Montréal, il existe de très bons centres multidisciplinaires offrant des formations très pertinentes. Par exemple, la Société des Arts Technologiques (SAT), le Centre OBORO, Eastern Bloc, pour n'en nommer que quelques-uns et on y trouve aussi des gens prêts à vous aider. Il y en a d'autres, mais ces derniers sont ceux que je connais le plus. Allez-y, cherchez-les sur l'internet!

Diffusion et collaboration. Mes travaux les plus récents se trouvent sur ma page web, ma chaîne Vimeo et l'incontournable Facebook. Je pourrais être présent sur davantage de plateformes sociales et virtuelles, mais cela demande beaucoup de temps en raison des nombreuses mises à jour. Une formule que j'aime beaucoup, c'est le travail en collaboration avec d'autres artistes et créateurs. L'expérience de partage et la diversité culturelle sont très enrichissantes et très appréciées, sans mentionner que cela permet de numériser les œuvres et de les diffuser dans tous les réseaux numériques des collaborateurs impliqués, multipliant ainsi la résonance du projet parmi les médias et à travers la participation du public, sans que la distance et le temps soient une nuisance. De plus, il faut participer à des expositions et à des projets le plus souvent possible pour nourrir son propre réseau et rester présent et actuel dans le monde numérique.

Il est indéniable que le numérique a influencé mes derniers travaux de façon remarquable, même si ma démarche artistique actuelle est la même qu'avant cette période.

L'aspect numérique est un outil de création, de réflexion et de partage. L'accès illimité à l'information, les matériaux de création, les règles, la façon dont on communique aujourd'hui, tout cela a changé radicalement la façon de créer. Avant, nous étions de petites îles non reliées et en grande partie isolées. De nos jours, ces îles sont tellement interconnectées qu'il n'existe plus d'espace vide entre elles. Le surplus d'informations nous mène dans une grande mer dans laquelle les idées sont toutes reliées entre elles et influencées les unes par les autres. Pourtant, en tant qu'artiste du numérique, les changements et l'apprentissage font partie de mon destin.

Avec mes créations, c'est comme si je faisais la même recette de gâteau aux bananes plantains que ma mère mais avec de nouveaux ingrédients: des puces électroniques, des capteurs de mouvement, USB, WiFi, et bien sûr, des DEL clignotantes. Ma mère semble d'ailleurs apprécier ma nouvelle recette à partir de sa tablette à des milliers de kilomètres d'ici! **TOC**

Robe interactive,
mars 2015.

La dimension numérique est un outil de création, de réflexion et de partage





Above and Beyond,
œuvre numérique, 2015.



Carmen Hathaway's visual arts practice has evolved through experiences of exhibition, teaching, and creating works in acrylic painting, art glass, clay, digital media, and more. The recipient of several Manitoba Arts Council grants, she has participated in group shows since the late '90s. Her solo exhibitions *Carte Blanche*, (Abenaki Museum, Odanak, Québec), and *Self-Similarity*, (Portage Arts Centre, Portage la Prairie, Manitoba) were presented in 2011. A member of the Abenaki First Nation, Odanak, Québec, the artist has resided in Manitoba since the '70s.



Carmen Hathaway

Digital Dilemma? *Not*

Who am I as an Artist?

My artistic goal is to excite, provoke and entice. The foundation of the digital virtual realities I create is based in traditional media.

Iteration, kinesis and surrealism are key elements in my art.

The skills I've developed—working with graphite, oil, acrylic and watercolor paint, art glass, wood, leather, beads, clay, and more—transfer seamlessly to digital art.

To date, any resistance I've encountered in this realm has been, if not futile, let's say "defused". I'm all about moving forward, paying homage to tradition with eyes and mind on the future.

Imagine having the opportunity to embark on a journey of new, fascinating destinations that can be revisited time and again with no loss of intrigue and adventure. If someone had told me when I was a child what wonders lay in store, the anticipation would have been almost too much to bear.

I said "almost". I dreamed of being a magician, and now I can be.

I don't censor myself. Leaving inhibition aside, spontaneity fuels every piece I create.

Creative chaos is one of my interests—going into a process of composition with no

preconceived notions other than the materials at hand and the desire to explore and innovate.

My Digital Revolution

I studied audio and video arts at Red River College, Winnipeg in the late '70s.

After I graduated, I found employment in various media. The skills I put to use then, as a television script/copywriter and radio announcer/producer have come in handy in regard to my current pursuits.

The technology at the time didn't appeal to me: it had promise, but seemed primitive. I sensed so much more was ahead.

That became reality in the late '90s when I purchased my first computer.

Fellow artist Ken Botan provided invaluable assistance in determining the type of system best suited for my plans. He was teaching computer art in a Winnipeg school division at the time, and also taught me basic web design. A traditional artist specializing in architectural graphite and ink renderings, he was familiar with my traditional work and championed me in delving into digital art.

The unlimited potential of computer art—audio and visual editing process in one workstation—is exhilarating.

I learn new things every day—the learning curves are sensational and I'm now very fluid in



my production capabilities. Fluidity in process comes with practice—in applying technical skill, in traditional and digital mode. I liken this to playing a musical instrument: with practice, eventually you don't have to concentrate on the technical aspect, as it's firmly entrenched and you can get on with the creative aspect of the art.

I studied music in my youth and have a great appreciation for composition, cadence and the code of music. Today I use a digital keyboard and various audio software programs to create original compositions.

Kinesis and Animation

I dreamed of getting my art to move. There's a distinct element of kinesis in my static traditional and digital works. Contemporary video editing methods allow me to do just that.

I use a variety of editing methods and styles, for example, "old school" frame-by-frame animation in combination with contemporary techniques such as shockwave flash/swf.

A very edgy digital piece I created in 2006, portraying opportunity in resolving the dilemma of identity, was purchased as cover art for *The Canadian Journal of Native Studies*, Vol. 27, No. 1, 2007. Release was a watershed for me, as I'd come to accept a mentor's advice to stop editing myself and go with the flow. I was pleasantly surprised at the publisher's choice. He'd seen the piece at my retail gallery in Portage la Prairie (Abenaki Artworks, 1999-2007).

Curator Kegan McFadden's visit to my studio in 2007 catapulted my digital art process

exponentially. On seeing several sets of my artist-grandmother's handpainted Tarot cards, he asked: "Can you do Flash?"

My response, "What's Flash?" was the beginning of my immersion into digital video editing methods.

He subsequently commissioned me to create a video bio-drama of my grandmother's life. Arcana debuted at Winnipeg's Platform Centre for photographic + digital arts in May 2010 with a physical interactive computer installation and video projection in the gallery. It was then hosted on the Platform website for one year as a web-based interactive presentation.

In the summer of 2008, I was invited to Tougaloo College in Jackson, Mississippi as guest instructor of a five-day digital arts workshop. *Digital Dreams: How Do I Get There From Here* was very well received and I was invited back in 2010 to present *More Digital Dreams: The Layers*.

The Manitoba Arts Council is very generous in support of my digital projects. I was awarded my first project grant in 2004.

In 2010, I was commissioned by VANOC to create two digital art originals for exhibition at the Vancouver 2010 Olympic and Paralympics' Winter Games Venues' Aboriginal Arts Program.

On May 6, 2011, I attended the opening of my solo exhibition, *Carte Blanche*, at the Abenaki Museum (Musée des Abénakis), Odanak First Nation, Québec.

Invited by then Museum Director Michelle Bélanger, liaising to plan the installation over a 2,500 km distance was seamless. The instantaneous nature of the digital "highway" made emailing gallery layout plans and protocols a breeze.

This multimedia twenty-five-year (1986-2011) retrospective of traditional and digital works, scheduled for display May 6th to October 31, 2011, was extended to January of 2012.

In September 2011, my other solo exhibit, *Self-Similarity* (Sept 7-Oct 29) opened at the Portage & District Art Centre, in my hometown, Portage la Prairie, Manitoba.

I explored the phenomena of pattern repetition—iteration in varying scale and form with two and three dimensional pieces in fused art glass, acrylic painting, digital stills and videos, with iterated design elements bridging all the works.

Myriad connections and transitions of our experience—spiralling ellipses of earth-bound structures and galaxies beyond, fractal

geometry and more—were integral components in *Self-Similarity*.

Doug Halmarson, President of the Board of Directors of the Portage and District Arts Centre remarked at the opening that: "It's obvious from looking around the room that this is a brave new direction both for Carmen and the PDAC as we attempt to extend the boundaries of artistic expression. As a former high school math teacher, I'm excited about seeing someone who can take the mathematical concepts of iterations and fractals and translate them, those equations, into something that can be seen and appreciated by all."

X-Ray Style

I'm currently exploring one of my favourite modes: outlining shapes.

The indigenous "x-ray style" is inherent in my art. I've always been drawn to this form—I created my first drawings in this style.

As a child, I enjoyed sitting beside my dad as he worked on his drafting blueprints. I eventually took a short course at a Winnipeg college in basic drafting principles, as I decided that perspective was something I needed to better understand in creating my drawings and paintings. Those same principles I learned then, using traditional drafting tools, I now practice with digital software.

I've accepted an invitation from Ashukan Cultural Space, Montreal, Québec to present a solo exhibit in their gallery, August 3rd to September 1st, 2017.

In *From Smoke To Cyber Signals*, curated by Ashukan owner Nadine St-Louis—a member of the Aboriginal Curatorial Collective—I'll continue to develop a new body of work inspired by visual and audio codes such as digital binary, DNA, music notation, braille, smoke signals, and more.

A synthesis of diverse concepts—my interpretations reflect the idiosyncrasies of various codes' characters and symbols.

Reminiscence is integral to the narrative of my project. I was raised in Québec and am a member of the Abenaki First Nation of Odanak, Québec.

I lived in Montreal for several years prior to coming to Manitoba. Memories of the various locales in and around the city, and my First Nations cultural experiences, will be reflected in this work.

The digital dream continues... [TOC](#)

Dream On, œuvre numérique, 2016.

Explorer les défis des écritures numériques,



Bêta-cité,
œuvre web réalisée
par TOPO avec le
collectif Audiotopie;
performance média-
tique, Cinémathèque
québécoise, 2011.

dans et hors de l'écran

Le centre d'artistes Agence TOPO¹ est né d'une rencontre entre deux artistes, une photographe, Eva Quintas, et un poète, Michel Lefebvre, curieux d'explorer ensemble de nouveaux territoires narratifs, de nouveaux projets de création interdisciplinaires et collectifs.

C'est par l'exploration du récit interactif que nous avons inscrit TOPO dans le circuit des nouveaux médias, en janvier 1998. Une tempête de verglas mémorable venait de ravager Montréal quand la radio FM de Radio-Canada diffusa les trois épisodes du photoroman *Liquidation* en version web-radio, une première au Québec. Ce projet plurimédia de grande envergure, finalisé en 2001 sous forme de fiction aléatoire sur cédérom, annonçait déjà plusieurs partis pris de notre organisme: création collective, multidisciplinarité, exploration de supports variés et de formes narratives pour les nouveaux

est sortie en 2001 lors de l'exposition *Territoires extrêmes de la poésie* présentée à la Bibliothèque nationale du Québec. L'ampleur de ce projet, tant par le nombre d'individus impliqués et la quantité de documents multimédias produits que par ses incarnations et présentations diverses, a constitué un véritable jalon dans l'histoire des arts néomédiatiques² au Québec. On parlait alors de projet plurimédia, car la création était déclinée sous plusieurs formes à travers plusieurs médias.

Voilà donc une trajectoire de 18 ans d'expérimentation des potentiels narratifs des médias interactifs à travers une collection d'œuvres collectives d'art web réalisées avec plus d'une centaine d'artistes issus des arts visuels et médiatiques, du théâtre, de l'audio et de la littérature. À cela se sont ajoutées graduellement des performances et

médias, extension des œuvres du web dans l'espace public et inversement. C'est aussi ce photoroman, élaboré comme une parodie de roman policier, qui a donné le nom à l'organisme,



Photo: Benoit Aquin

Écrivain et gestionnaire culturel, **Michel Lefebvre**, a investi le champ des arts numériques avec une pratique multidisciplinaire et collaborative. Pionnier de la fiction interactive au Québec, il poursuit l'exploration de nouvelles formes narratives à titre de directeur et cofondateur du centre d'artistes TOPO.

Artiste de la photographie et des arts médiatiques, **Eva Quintas** est cofondatrice de TOPO, coordinatrice du comité artistique et vice-présidente du conseil d'administration. Consultante en gestion des arts, elle a travaillé ces 15 dernières années à l'essor des organismes Culture Montréal et Culture pour tous.

l'Agence TOPO étant dans ce contexte l'agence du détective narrateur de l'histoire.

Liquidation a vu le jour dans un environnement bien plus limité technologiquement et esthétiquement que celui d'aujourd'hui. L'expérience même des épisodes radiophoniques (son) couplés aux volets web (images et textes) s'est avérée celle d'une impossible simultanéité des deux médias, la vitesse de diffusion de la radio étant, à cette époque, bien plus rapide que celle du web! Après d'innombrables difficultés liées notamment à la création d'outils logiciels nouveaux, le cédérom sous forme de fiction aléatoire a été présenté pour la première fois dans un festival en 1999, lors duquel il remporta un premier prix, et la version finale

des installations mettant en valeur différentes disciplines, divers procédés scénaristiques et dispositifs technologiques, dans une volonté d'explorer les dynamiques de va-et-vient entre l'écran et le hors-écran.

Depuis les premiers récits hypertextuels, nous avons graduellement incorporé des éléments cinétiques et multimédias, travaillé la matérialité des éléments virtuels, pour arriver à un développement de la fiction comme système, où le sens s'élabore par le biais de mécanismes d'interaction et de participation. Voici un aperçu de quelques projets phares qui marquent la trajectoire de TOPO.

Civilités/Civilités (2003), par exemple, est un projet qui a connu un succès certain, à

Astres/Stars/
Goleuadau,
œuvre web réalisée
par TOPO avec le
poète Childe Roland
et la photographe
Susan Coolen, 2006.

l'heure de gloire de l'art web, circulant dans une dizaine de festivals et récoltant des articles dans la presse étrangère. Il s'agit d'une fiction modulaire qui regroupe, sous la direction artistique de Eva Quintas, dix artistes montréalais de disciplines et d'horizons variés proposant différents regards sur le « vivre ensemble ». À partir d'interfaces représentant l'espace public, celui de la communauté et du *civitas*, de petites histoires se développent comme des fenêtres sur des situations plus universelles, sur un certain état du monde, pour le moins trouble et violent.

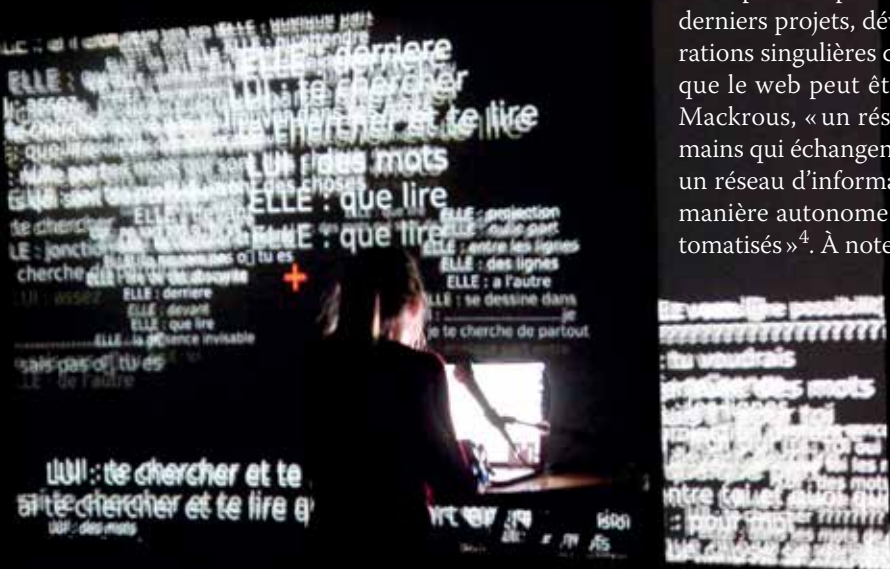
Nous nous sommes grisés très tôt de la circulation des œuvres dans le vaste réseau virtuel, ces dernières atteignant un rayonnement international (oh ! les courriels de Russie, oh ! le festival des Îles Canaries) que nous n'avions pas goûté auparavant. Pourtant, issus de disciplines — la photographie et la poésie — qui traditionnellement s'expriment dans l'espace physique, nous nous sommes ennuyés rapidement de cette dimension, d'autant plus que nos publics « classiques » ne se sentaient pas interpellés par les œuvres à visionner à l'écran. Bien que ces dernières évoluent dans des circuits de niche internationaux, nous peinions à les ancrer au Québec. C'est avec ces diverses motivations que nous avons formalisé nos réflexions autour du « rentrer et sortir de l'écran » en souhaitant accompagner chaque projet web d'un volet physique.

Post-Audio (2004-2008) s'affirme dans ce sens comme un projet multiplateforme marquant. Le point de départ est l'événement collectif *Post-Audio Esthetic*, conçu et orchestré

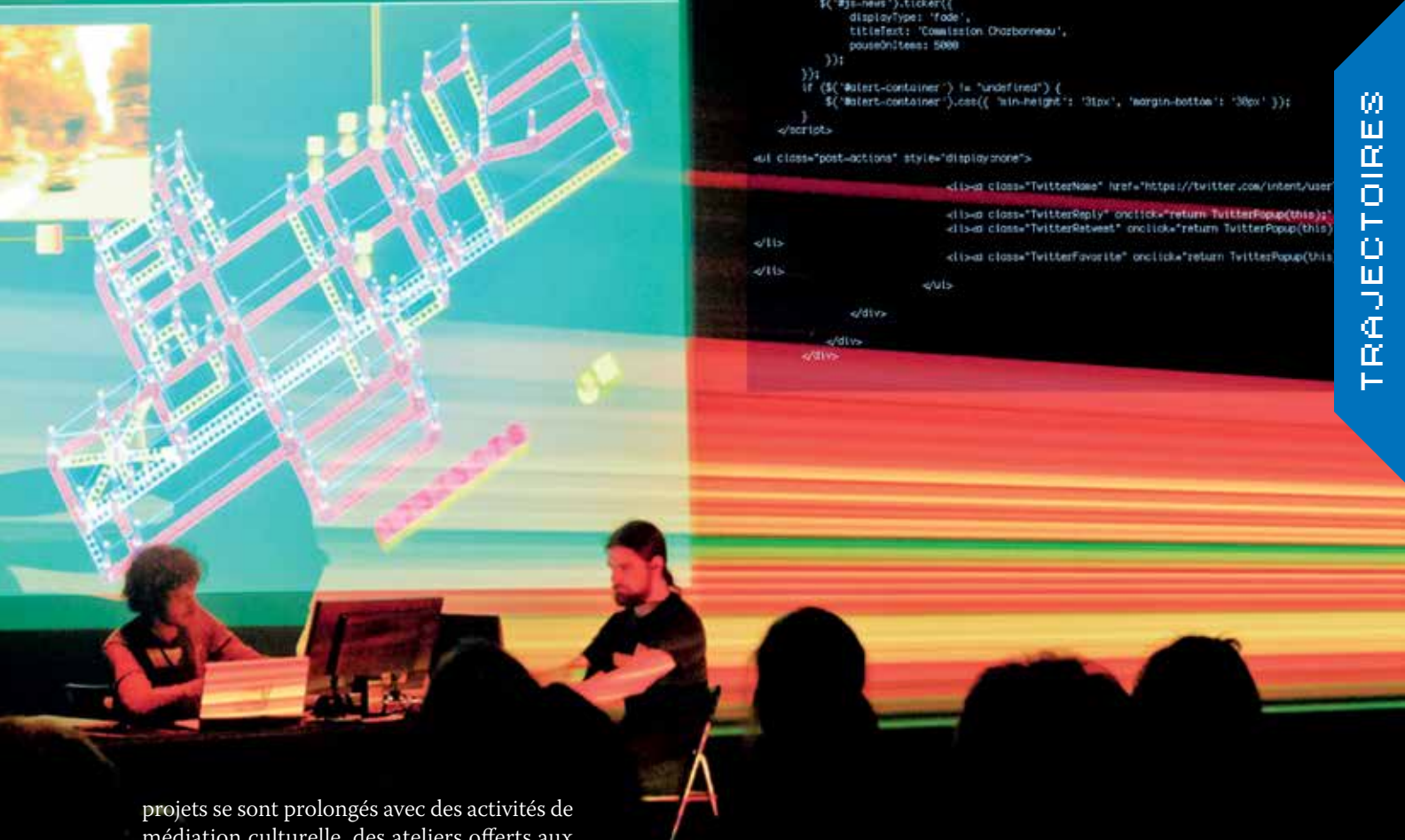
par Gennaro De Pasquale au centre Clark, en 2000, qui faisait valoir la création sonore dans un contexte d'installation et de performances. *Post-Audio_NetLab* prolonge sur le web un espace d'interaction, d'échange et de socialisation qui met en scène les codes de la culture musicale actuelle. Il se redéploie ensuite dans l'espace réel avec l'édition d'une compilation d'œuvres audiovisuelles sur DVD, puis une installation combinant l'ensemble du corpus avec des vidéos de l'artiste De Pasquale, le site web et des performances musicales.

Avec *Astres, Stars, Goleuadau* (2006) nous réalisons une première œuvre de *e-poetry*, basée sur un corpus poétique de l'auteur canadien-gallois Childe Roland et les images de la photographe canadienne Susan Coolen. Le site se développe à partir d'une réflexion sur les trous noirs de l'astronomie et la mort des supernovas. Il combine des poèmes sonores en français, anglais et gallois, couplés à des photographies et à des animations multimédias aléatoires. L'interface éclatée offre une expérience de navigation qui amplifie le caractère mystérieux des textes, cette « kyrielle de jurons lancés aux impitoyables étoiles » (Roland). Le mot devient visuel, la lettre, un élément graphique. Au-delà du site web, *Astres* a donné lieu à des performances de lecture et à des installations en galerie.

Avec le développement de la géolocalisation et des technologies mobiles, TOPO entame un cycle d'exploration avec le corpus d'œuvres *Géo-Web* (2009)³, *Bêta-Cité* (Audiotope, 2011) et *Détours: Poétiques de la ville* (collectif sous la direction de Taien Ng-Chan, 2012) — celle-ci conçue spécifiquement pour les plateformes mobiles. Les deux derniers projets, développés à partir d'explorations singulières de la ville, nous rappellent que le web peut être, selon l'auteure Paule Mackrous, « un réseau composé d'êtres humains qui échangent des informations et non un réseau d'informations qui s'échangent de manière autonome selon des protocoles automatisés »⁴. À noter également que ces deux



Contact, performance médiatique, Hp Process, Société des arts technologiques, 2013.



projets se sont prolongés avec des activités de médiation culturelle, des ateliers offerts aux jeunes de différents quartiers montréalais en collaboration avec des maisons de la culture.

En 2007, en partenariat avec le laboratoire NT2⁵, nous lançons la série de performances *Sortir de l'écran/Spoken Screen* amenant la création hypermédiatique sur la scène. Cette série a présenté depuis des dizaines d'artistes issus d'horizons variés, locaux et internationaux⁶, dans une diversité de salles, petites et grandes. À travers ce déplacement de l'œuvre hors de l'écran de l'ordinateur vers d'autres espaces de rencontre, nous réaffirmions notre volonté de connexions et de croisements, cette fois en invitant les artistes à se confronter directement à un public.

Avec cette vision, nous avons au fil des années lancé des appels de dossiers, présenté des événements, organisé des ateliers professionnels, rencontré de nouveaux publics et tissé des liens entre des artistes provenant de différentes disciplines et communautés. Notre dernier jalon est l'ouverture d'une vitrine d'exposition au rez-de-chaussée du pôle de Gaspé, dans le Mile-End, où est situé notre bureau de production. Il s'agit d'un espace vitré de 10 mètres carrés où nous souhaitons explorer la relation entre l'œuvre à l'intérieur de la vitrine et son spectateur de l'autre côté, dans un couloir. Comment réfléchir aux notions d'interaction et d'interactivité entre le dedans et le dehors ?

Entre le public et l'œuvre médiatique ? Comment et avec quel « effet de présence » ?

Avec ces différents cycles d'œuvres et de productions, TOPO reste centré sur ce qui a constitué les origines de sa fondation, c'est-à-dire la création interdisciplinaire mettant en relation, via les arts numériques, le texte, les mots, la parole, l'image et le son, dans un souci d'ancrage social et d'exploration de nouvelles voies de diffusion. **TOC**

Fade Out, performance médiatique, Simon Dumas, Cinémaèque québécoise, 2011.

1. Le centre d'artistes montréalais TOPO est un laboratoire d'écritures et de créations numériques pour les espaces du web, de la performance et de l'installation. www.agencetopo.qc.ca.
2. Arts relevant des nouveaux médias.
3. Commissariat de Sylvie Parent avec quatre œuvres originales des artistes Matthew Biederman, Grégory Chatonsky, Zahra Poonawala et Cheryl Sourkes.
4. Paule Mackrous (2014), *Le web est ailleurs!* Agence TOPO. Opuscule disponible en ligne: www.agencetopo.qc.ca/wp/events/event/le-web-est-ailleurs-agence-topo-2008-2013/
5. NT2, Laboratoire de recherche sur les œuvres hypermédiatiques, Université du Québec à Montréal.
6. Nous avons présenté notamment les artistes Manon De Pauw, Jason Lewis, Helena Martin Franco (Montréal), Simon Dumas et Éric d'Orion (Québec), Istvan Cantor (Toronto), HP Process, Pascale Gustin (France), Thomas Israël (Belgique), Jörg Piringner (Autriche).



Simone D'Ambrosio

Ricordi 2.0

Animé d'une passion innée pour le rythme, **Simone D'Ambrosio** a participé comme batteur à plusieurs projets sur la scène musicale florentine, en explorant différents genres, du rock pur aux contaminations électroniques, à la recherche constante d'un langage musical personnel. Diplômé en musique et nouvelles technologies du Conservatoire de Florence, il a obtenu une maîtrise en composition électroacoustique à l'Université de Montréal. Sa démarche artistique se développe sur deux axes distincts, soit la recherche assidue du timbre à partir de sonorités typiquement environnementales et l'intégration de la composante spatiale au processus de composition.

Prato (Italie) Une nuit du printemps 1998

La ville s'endort. Son sommeil est ponctué des bruits typiques de la banlieue : les passages sporadiques des voitures, des sirènes au loin et, plus proches, les machines de l'usine textile

qui ne s'arrêtent jamais. C'est peut-être dû à la hauteur de mon point d'écoute, la fenêtre de ma chambre au quatrième étage, mais il n'y a rien de désagréable dans ce fond sonore. Pas ce soir. J'attends. Une séquence rythmique semble se dégager de l'usine...



Photo : Étienne Legast

Un nouveau son, plus proche, capte mon attention. Le reflet de la lumière du moniteur sur la vitre de la fenêtre me permet de comprendre la provenance de ce son, inattendu et prometteur. Ce n'est pas du tout la qualité de son timbre (sorte d'orchestre synthétique) qui est si captivante; je dirais plutôt que c'est le potentiel mystérieux caché par cet accord, joué à l'unisson, qui attire toute mon attention. Des collines vertes sont affichées à l'écran; des icônes apparaissent l'une après l'autre. On y est. La configuration était correcte; mon nouvel ordinateur redémarre avec le système Windows XP Professional, édition 1998.

Montréal (Québec) Hier, 9 h 05

J'ai la chance de partager chaque matin avec ma fille de six ans. Nos habitudes matinales sont souvent partagées aussi avec mes parents, connectés sur *Skype* depuis leur pays: ils peuvent la voir ainsi déjeuner, se brosser les dents, s'habiller et surtout communiquer avec

elle (dans leur langue maternelle) à travers mon ordinateur... c'est presque magique! Après cette routine du matin, dont les préparatifs finaux sont effectués à vitesse grand V pour ne pas arriver en retard à l'école, je reviens à la maison, mon lieu de travail. Je me prépare un deuxième café tandis que je réouvre mon ordi. J'ai une téléconférence prévue à 10 heures sur *Skype*; environ douze messages sont arrivés sur mes quatre adresses courriel, dont au moins cinq viennent de *Facebook*: changements et mises à jour de mes amis virtuels. J'ai encore du temps avant la rencontre: je me laisse alors aller dans cette abysse impalpable, où je vague d'amis en amis, de nouvelle en nouvelle, par simple curiosité, par réel intérêt ou pour un souvenir oublié. Presque 10 heures! J'ouvre le document partagé sur lequel on a rédigé l'ordre du jour de la réunion; sur *Slack* je retrouve les notes et l'échéancier du projet en cours; ma session audio est prête pour l'export final; il manque seulement trois fichiers audio que je

Audiotopie – Synchronicité souterraine, performance sonore dans le cadre du Festival « Art Souterrain ». Raphaël Néron-Baribeau, Étienne Legast, David Martin et Simone D'Ambrosio, mars 2014.

Page de gauche: captation sonore collaborative au Moulin de l'Île-aux-Coudres, Ana Dall'Ara-Majek, Pascale Pasquiou et Simone D'Ambrosio, juillet 2012.

retrouve sur *Dropbox*. Toutes les fenêtres sont ouvertes sur le monde qui m'entoure. Je suis prêt à démarrer la journée de travail. Je garde une fenêtre en pause, celle avec la trame sonore d'un film que j'ai découvert la nuit passée. Ok. Go! J'appelle mes collègues sur *Skype*. La réunion est déjà commencée.

La distance entre ces deux points dans l'espace-temps (Prato, 1998 — Montréal, 2016) n'est pas calculable simplement en termes d'années, de façon linéaire. La vitesse des changements de cette période a été exponentielle.

Je me revois du haut de la fenêtre sur mon monde, au quatrième étage d'un bloc d'appartements dans une ville italienne en Tos-

Je rêve d'un art engagé, dans et pour la communauté, qui puisse s'exprimer à travers la force de la diversité

cane, à écouter le bruit du modem qui me permettra de me connecter sur LE monde (... vous rappelez-vous, chers/ères lecteurs/lectrices, de ce bruit typique?) et je compare une journée-type d'aujourd'hui, où je suis instantanément connecté à ce même monde simplement en ouvrant mon *laptop*, que je trimballe partout. D'une fenêtre si étroite à une série d'ouvertures vers des univers sans fin. Pour qui, comme moi, est né au début des années 1970, il y a encore matière à l'émerveillement constant, à la procrastination prononcée et à la découverte à portée de souris.

Le Sieci (Florence – Italie) Printemps 2001

Toujours en retard. Soirée de répétitions et nous sommes toujours en retard...

Prato — Florence en 10 minutes; de la sortie de l'autoroute à chez Gherardo encore 10 minutes. Lui, Gherardo, ami inséparable et guitariste de notre « rockband », est un retardataire naturel. Chez lui, c'est une sorte de vocation. Il nous reste encore 20 minutes pour rejoindre les autres à notre salle: Il faut traverser le centre ville de Florence et prendre la route vers les collines. C'est toujours moi qui conduis; c'est

toujours Gherardo qui décide de la température ambiante de l'auto. Depuis deux ans, nous partageons bien plus que la route: nos rêves, notre présent et notre futur, notre musique, le centre de nos vies. Dernier arrêt au petit café du village pour acheter des cigarettes. Encore quelques kilomètres à parcourir dans la campagne: loin de tout, une ancienne maison est partagée par plusieurs musiciens. 21 heures 25. « Seulement » 25 minutes de retard. Matteo (voix et guitare), Sara (bassiste) et Marco (claviers, synth et deuxième voix) se réchauffent déjà avec un nouveau « riff » de Matteo, très prolifique à cette période. Notre répertoire pourrait s'étaler sur deux albums! Je cache mon stress en plaçant les morceaux de ma batterie avec une méticulosité extrême. C'est en vissant le dernier support d'une cymbale que je révèle aux autres membres du groupe que j'ai enfin un nouvel arrangement à proposer. J'ai travaillé fort pour intégrer le séquenceur Yamaha RM1X à mes patterns rythmiques, à la recherche de nouveaux timbres et sonorités; ce que je vais présenter aux autres c'est bien plus qu'une ébauche musicale: c'est une nouvelle orientation artistique! Gherardo connaît mon niveau de stress; c'est lui qui propose une pause-cigarette avant de commencer la session de répétition. Nous sortons, tous ensemble. Je me rappellerai toujours le ciel étoilé et le silence immobile autour de nous ainsi que la force immense qui nous gardait si unis. Nous étions le band de rock alternatif de Florence *4UsersOnly*.

Ile-aux-Coudres (Québec) Automne 2013

À 7000 km de distance de ce lieu et après douze ans d'itinéraires musicaux, le ciel étoilé d'une autre altitude a marqué ma mémoire. Je parcours le Parc de la Roche à Caya de l'Ile-aux-Coudres, sur les bords du Fleuve Saint-Laurent, à la veille d'une performance multidisciplinaire qui se déroulera sur cette même plage. Je fais partie du collectif Caméramage: Jimmy Perron, artiste peintre, René Journault, vidéaste, Raphaël Néron et moi même, compositeurs électroacoustiques. Notre projet, tout comme le lien qui nous unit, est né deux ans auparavant, à l'occasion des célébrations du 50^e anniversaire de la sortie du film « Pour la suite du monde » de Pierre Perrault et Michel Brault. Une véritable découverte pour moi, installé au Québec depuis seulement trois ans. L'idée de Jimmy est très simple: revisiter les traditions insulaires selon une approche artistique contemporaine et, je me répète,

multidisciplinaire. Depuis, le projet évolue constamment. Sa composante sonore est le fruit d'une palette hétérogène et variée, où s'alternent sonorités environnementales à sons purement synthétiques. Sa diffusion a connu aussi plusieurs formes : de la diffusion en direct sur quatre enceintes lors de la première performance, à la diffusion multiphonique dans le Musée de Charlevoix ; des fichiers sonores déclenchés à l'aide de codes QR à une diffusion binaurale dans le casque d'écoute au Moulin de l'Île-aux-Coudres.

Montréal (Québec) 2016

Dernier saut temporel.

Je ne peux pas prétendre avoir terminé mes explorations musicales ; c'est surtout le rôle du sonore et ses formes de diffusion qui évoluent dans ma pratique.

Avec madame Irena Latek du MedialabAU, j'ai eu la possibilité de créer des environnements sonores immersifs pour deux installations audiovisuelles, où les surfaces de projection sortaient des chemins traditionnels, notamment un écran en forme de ruban de Möbius (*Flux*) et une combinaison de neuf écrans indépendants dans un espace donné (*Intervalles*).

Depuis deux ans, je suis impliqué dans la coopérative Audiotopie. Nous sommes quatre. Mes projets ont toujours un peu une allure de rockband. Nous réalisons des parcours sonores géolocalisés, sorte d'audioguides installés virtuellement dans un lieu réel ; nous produisons aussi des installations sonores (des panneaux interactifs par exemple, ou de véritables installations multiphoniques). Tout dernièrement, nous avons développé une gamme de mobilier interactif, qui réagit à la présence du public avec son et lumière, et crée ainsi un environnement sonore participatif.

De la disquette de mon premier séquenceur à ce dernier exemple de réalisation, il y a comme un abysse en termes de technologie impliquée. Mais la distance entre les deux est seulement apparente, par certains aspects. J'aime penser le son comme une expérience perceptive unique. La technologie (dans le sens le plus vaste et indéfini du terme) devient alors simplement un moyen qui permet de produire cette expérience.

Dans une société qui se plaît à se définir 2.0, non sans contradictions, quelles seront les nouvelles trajectoires tracées par cette ère numérique ? Je partage une tendance de pensée positive face aux enjeux globaux que le temps



Photo : Étienne Legast

présent nous propose. Mon émerveillement constant vis-à-vis de l'accélération exponentielle des avancements technologiques a fait naître en moi une toute petite, mais forte conviction : que la sphère artistique, dans laquelle j'ai le privilège de pouvoir opérer, doit orienter cette évolution globale. Je rêve d'un art engagé, dans et pour la communauté, qui puisse s'exprimer à travers la force de la diversité, qui se fasse garant des valeurs les plus profondes et inspirantes de notre passé. Bienvenus donc aux outils 2.0, 3.0, ... n. 0!

Pour garder nos traces. Pour en dessiner des nouvelles.

Pour la suite du monde. [TOC](#)

Audiotopie – Atelier de développement de l'installation sonore interactive Silo, Pierre Moro-Lin et Simone D'Ambrosio, février 2016.

POINT DE VUE D'UN ACTEUR DU MILIEU CULTUREL, LA

Carte blanche

EST UNE RÉFLEXION, UNE ANALYSE, UN DÉBAT, QUI QUESTIONNE OU INTERROGE,
SURPREND OU DÉFEND, ANIME OU VULGARISE, QU'IMPORTE.
JUSTE LA FRANCHISE D'ÊTRE SOI POUR DIRE LES MOTS OU L'INVERSE.

C'EST LE POINT DE VUE EXTÉRIEUR
QUI POSE UN REGARD SUR LA POLITIQUE CULTURELLE,
SUR LA PLACE DE LA DIVERSITÉ DANS LES ARTS EN GÉNÉRAL,
DANS LE QUOTIDIEN DE CET ACTEUR EN PARTICULIER.
BREF, C'EST UNE CARTE BLANCHE COMME UNE PAGE À ÉCRIRE.

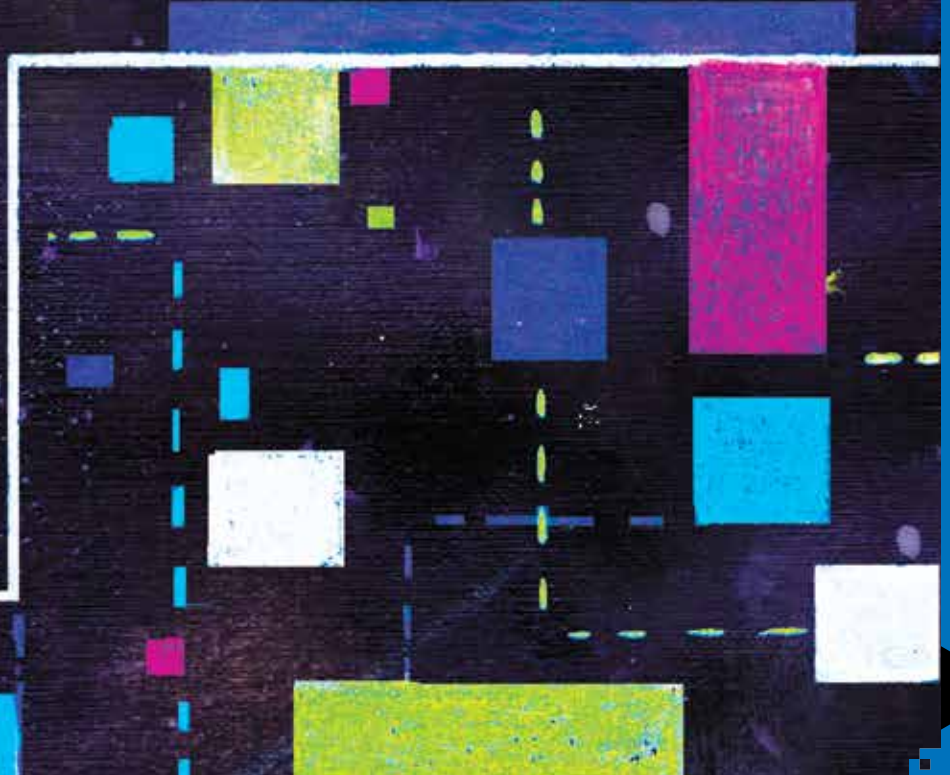
... à Nathalie Bondil



Illustration : Nasim Abaeian » »

Photo : André Tremblay

Historienne de l'art canadienne et française, **Nathalie Bondil** est directrice et conservatrice en chef du Musée des beaux-arts de Montréal depuis 2007. Grâce à son leadership, le musée a doublé sa fréquentation pour dépasser le million de visiteurs. Dynamique, engagée et innovatrice, elle a ouvert le musée sur le monde avec de grandes expositions comme *Cuba ! Art et histoire de 1868 à nos jours* ou *Pérou : Les Royaumes du Soleil et de la Lune*. Elle inaugurera en 2016 un 5^e Pavillon pour la Paix en art international et éducation, puis une nouvelle aile dédiée aux cultures du monde et aux programmes interculturels, allant de l'archéologie à l'art contemporain.



En cette époque du tout numérique, même des institutions aussi classiques que les musées n'ont pas le choix de prendre le train en marche et de numériser leurs collections. C'est pour nous parler de cela que la rédaction de TicArtToc a fait appel à Natalie Bondil, Directrice et conservatrice en chef du Musée des beaux-arts de Montréal. Mais cette dernière, profondément interpellée par l'essai publié à l'automne dernier par notre rédacteur en chef, a préféré parler de diversité et de la richesse que représente la contribution de tous ces artistes venus d'ailleurs qui ont choisi Montréal comme terre d'accueil pour y exercer leur art.

Je est dans Nous

La lecture du coup de gueule de Jérôme Pruneau, *Il est temps de dire les choses*¹, un essai sur la situation professionnelle des artistes de la diversité au Québec à la fois informatif, sans langue de bois et porteur de solutions pratiques, nous interpelle utilement.

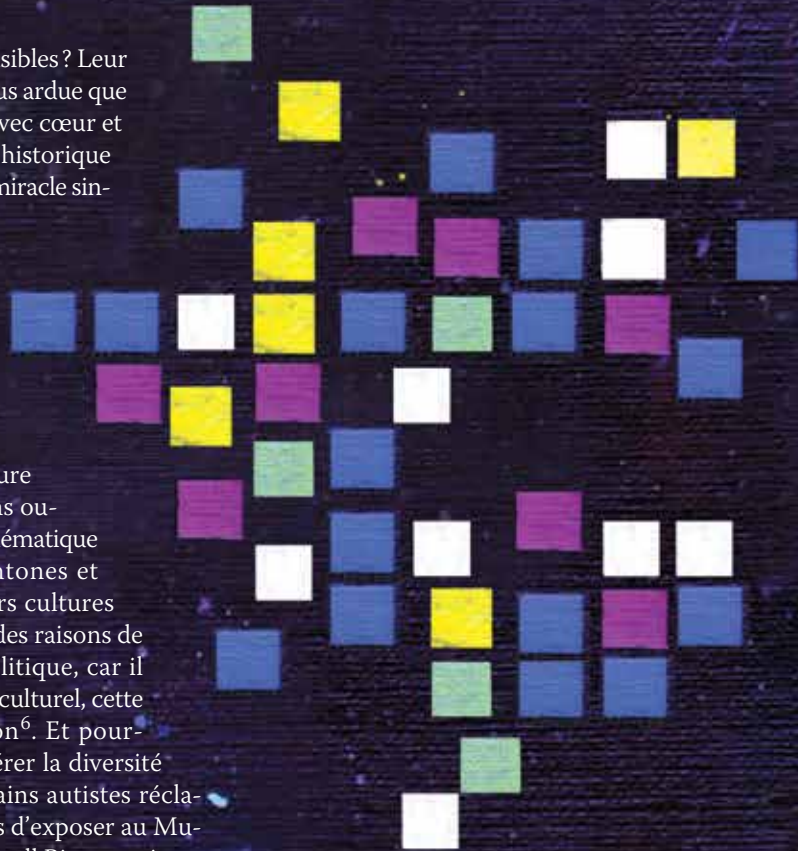
Fais-je partie — sans m'en rendre compte — d'une « minorité audible » en raison de mon accent venu de France²? Suis-je une Blanche dans une culture ethnocentrée? Le point de vue est-il plutôt francophone, les sociétés anglophones affirmant un multiculturalisme et une discrimination positive³? De quelles diversités s'agit-il, puisque beaucoup de Québécois descendent d'immigrants comme en témoignent les vagues historiques d'une société toujours plus métissée⁴? Parlons-nous de Montréal, la métropole qui accueille l'essentiel des immigrants de la province⁵?

N'oublions pas que la situation des artistes est souvent précaire dans le monde : c'est une tautologie ; les vocations n'aboutissent pas forcément à une réussite professionnelle... comme tous les sportifs ne deviennent pas des champions ; la liste des élus est courte et bien des « jobines » compensent une pratique incertaine. C'est ainsi pour ce métier comme pour d'autres. Quand la survie est difficile pour la majorité, qu'en est-il des artistes étrangers ou bien

issus de minorités visibles? Leur tâche est d'autant plus ardue que le Québec défend, avec cœur et raison, son héritage historique et francophone : un miracle singulier au sein de l'hégémonie continentale, américaine et anglophone. Cette société distincte est, de plus, appelée à s'intégrer à une culture pancanadienne. Sans oublier l'épineuse problématique des artistes autochtones et du maintien de leurs cultures minoritaires : pour des raisons de juste culpabilité politique, car il s'agit d'un génocide culturel, cette réalité force l'action⁶. Et pourquoi ne pas considérer la diversité génétique que certains autistes réclament? Nous venons d'exposer au Musée l'œuvre de Maxwell Bitton, peintre amateur talentueux. En résumé, pour les artistes d'ici venant d'ailleurs, s'intégrer dans cet échiquier déjà complexe, peut s'avérer un marathon doublé d'une vraie course de sauts d'obstacles...

Justement. Parce que l'échiquier est complexe, j'y vois plutôt une société qui avance, composite, dynamique, moderne et tolérante, en comparaison avec une

majorité de pays... Montréal où je vis est caractéristique d'une « société chaude », au sens donné par Claude Lévi-Strauss : elle intègre les forces exogènes pour les faire siennes et pour grandir... Montréal est plutôt un havre qu'un ghetto. Tant de migrants viennent nourrir ce hub de créativité. La proportion d'artistes



y est la plus élevée au Canada, car s'y loger reste moins cher qu'ailleurs, et ce, malgré les hausses de l'immobilier. La structure même de l'écosystème culturel qui s'échelonne depuis un bouillon de culture avant-gardiste, puis les compagnies de taille moyenne enfin les grandes institutions, est riche et équilibrée, unique au pays.

d'artistes issus de l'immigration⁷... Sans compter les partenariats avec les associations et les écoles pour promouvoir le vivre-ensemble et l'inter-culturalité dans le cadre de notre nouveau Pavillon pour la Paix. Contrer nos préjugés et favoriser la découverte de l'autre sont des engagements que nous activons tous azimuts, y compris avec cette rencontre multicolore sous le chapiteau inclusif

La compréhension de l'altérité, et donc de la complexité nécessite un effort : cette école philosophique préconisée par Edgar Morin procède d'une vérité édictée jadis par Paul Valéry : « Le simple est toujours faux. Ce qui ne l'est pas est inutilisable. » Pour nous inclure dans le NOUS (Nos Origines Une Société)¹⁰, allons au-delà de nos différences visibles, simplificatrices, néofolkloriques, fêtons la singularité de chaque individu et de chaque artiste. « *Everything should be made as simple as possible, but not simpler* » conseillait pour conclure Einstein. Les artistes de la diversité, parce qu'il incarnent le monde de demain, sont plus que jamais porteurs d'une intelligence qui nous est nécessaire : Nous sommes la

Il est plus difficile de désagréger un préjugé qu'un atome

Albert Einstein

et rassembleur de la TOHU : merci pour cette initiative, aussi généreuse que nécessaire, de Diversité artistique Montréal. Car si le Québécois a inventé le mot « réseautage » — pour citer Jérôme Pruneau — c'est plutôt parce que nous voulons, non pas vivre dans une société fragmentée comme une mosaïque, mais bien faire partie d'un carrefour d'échanges : Montréal, ville-port, havre de paix.

De tout temps, l'acceptation de la différence a constitué un effort constant : les acquis sont toujours à renouveler. Dans ce XXI^e siècle, alors que les grandes migrations s'annoncent plus importantes que jamais pour des raisons climatiques, économiques et politiques et tandis que les stéréotypes, rumeurs et manipulations s'échafaudent en un clic par le clavardage médiatique incessant, préparer une société sereine pour demain est notre mission. Apprentissage critique contre le prêt-à-penser, la réflexion longue échappe souvent aux bavardages électroniques⁸ ; les faits sont souvent balayés par des postures qui relèvent de l'imposture : Trump ou tromper revient au même. Simplifier les différences naît d'un ethnocentrisme qui génère des idées reçues : c'est la première étape bien connue de tout mécanisme d'exclusion⁹.

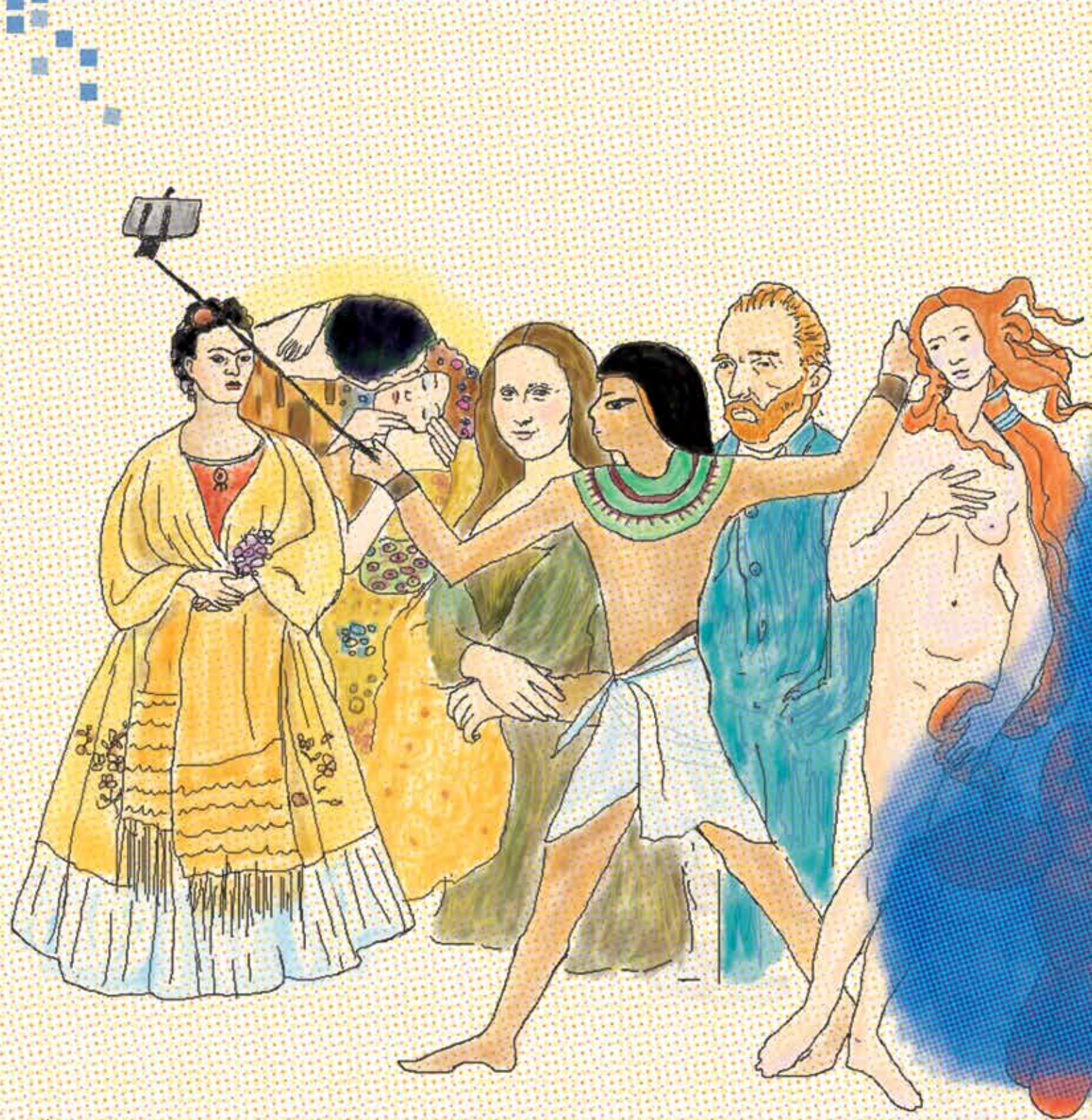
Montréal la créative est fortifiée par une présence étudiante exceptionnelle (ville de savoir, elle est au coude-à-coude avec Boston, et parfois la surpasse.) Montréal est aussi la première ville consulaire d'Amérique. J'y constate des réussites éclatantes au sein de minorités visibles que je ne considère pas comme des porte-étendards : l'académicien Dany Laferrière, l'ancien ministre de la Culture Maka Kotto, la secrétaire générale de la Francophonie Michaëlle Jean, tous artistes ou défenseurs de la langue et d'une culture plurielle...

Bien entendu, beaucoup reste à faire : n'est-ce pas le sens de nos vies ? Au Musée des beaux-arts de Montréal, promouvoir cette « culture de la diversité » est prioritaire : création d'une aile des cultures du monde en 2017 ; acquisitions pour nos collections d'art contemporain du monde ; résidences et expositions

diversité, elle n'est pas Autre. **TOC**

1. Éditions Dialogue Nord Sud, Montréal, 2015.
2. Le comble est que je n'entends plus l'accent du Québec alors que celui des Français résonne fort à mes oreilles.
3. Ce qui n'exempt pas des conflits raciaux, aux États-Unis par exemple, et même si l'élection de Barack Obama restera un symbole et une victoire.
4. Lire l'instructif et pédagogique livre *Relations interculturelles : comprendre pour mieux agir* par Édith Gaudet, Groupe Modulo, Montréal 2015 (3^e édition).
5. En 2013, les immigrants représentent 33 % de la population de Montréal. Voir Gaudet p. 21. Toronto est au Canada la ville la plus multiculturelle, les immigrants y étant attirés en raison de la préférence linguistique et de l'essor économique.
6. À ce sujet, le Conseil des Arts du Canada fait preuve d'initiatives remarquables avec son nouveau programme et son bureau des arts autochtones.
7. *Empreinte* est un projet-pilote créé avec le Conseil des Arts de Montréal.
8. Lire à ce sujet *Petite Poucette* de Michel Serres, Éditions le Pommier, Paris, 2012.
9. Voir Gaudet p. 104.
10. Selon la formule de Aïda Kamar, fondatrice de *Vision Diversité*.

Illustration : Nasim Abaeian » » »

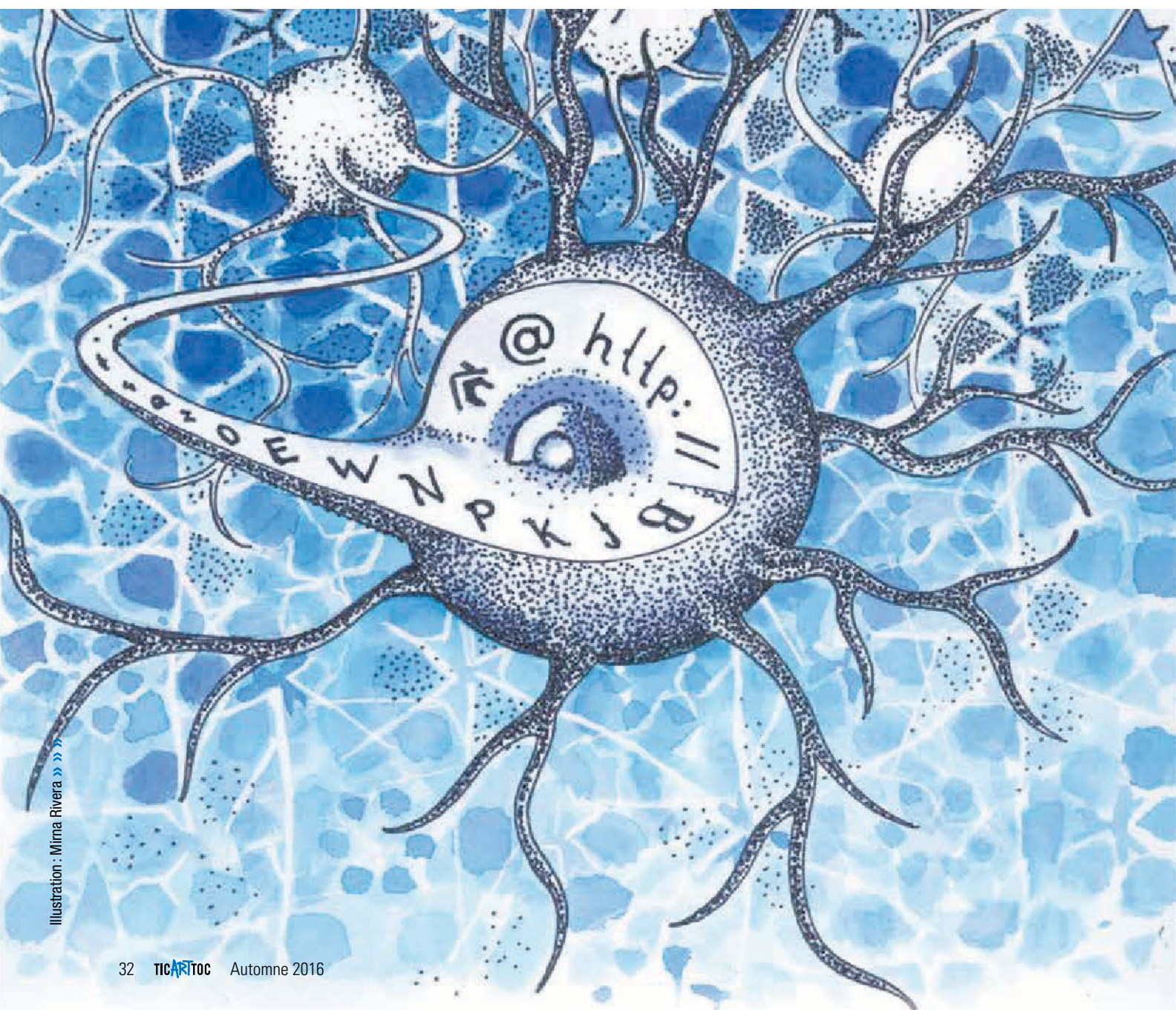




RÉFLEXION

LES CHERCHEURS, LES ARTISTES, LES ÉCRIVAINS,
LES INTELLECTUELS, LES TRAVAILLEURS CULTURELS
ALIMENTENT LA RÉFLEXION EN PROPOSANT DES ARTICLES DE FOND,
DES CRÉATIONS LITTÉRAIRES COMME LIEUX DE DISCUSSION,
DE RÉFLEXION, D'ÉCHANGE ET DE CRÉATION.
SOUS UN REGARD ANALYTIQUE SOCIOLOGIQUE, HISTORIQUE,
ETHNOGRAPHIQUE OU ANTHROPOLOGIQUE, IL S'AGIT
DE PROPOSER UNE LECTURE PARTICULIÈRE ET RÉFLEXIVE
QUI DONNE SENS, QUI CRITIQUE OU QUI MET EN DÉBAT.

« LITTÉRATURE NUMÉRIQUE » :



Les technologies numériques changent-elles vraiment la littérature ? Peut-on parler d'une littérature numérique ? Y a-t-il une opposition entre la littérature papier et la littérature numérique ? D'une part, on pourrait dire qu'il n'existe aucune opposition entre ces deux formes de littérature car, dans les faits, il n'y a que des pratiques qui s'inscrivent toujours dans une continuité. D'autre part, on pourrait affirmer qu'au contraire il y a des différences fondamentales dans les pratiques d'écriture, dans les modèles de diffusion et de réception, dans les formats, dans les supports, etc. Cet article explore ces deux perspectives.

de la rupture. La première carte nous pousserait à dire qu'il n'existe aucune opposition entre ces deux formes de littérature car, dans les faits, il n'y a que des pratiques qui s'inscrivent toujours dans une continuité. De fait, l'opposition relèverait d'une essentialisation abusive d'une série de pratiques qui ne peuvent ni doivent être essentialisées. La seconde carte, plus proche de l'idée sous-jacente à l'appel de *TicArtToc*, nous porterait à affirmer qu'au contraire il y a des différences fondamentales dans les pratiques d'écriture, dans les modèles de diffusion et de réception, dans les formats, dans les supports etc. Dans ce cas, si l'on veut comprendre ces différences, il est nécessaire

CHANGEMENTS ET CONTINUITÉ

Durant les dernières années, le mot « numérique » s'est imposé dans le discours public. Les changements déterminés par les technologies informatiques semblent avoir une portée globale qui ne peut ni doit être négligée dans aucun champ des activités sociales. Du commerce à l'enseignement, « le numérique » a son mot à dire. Bien évidemment — et la thématique de ce numéro de *TicArtToc* le démontre, les changements produits par le numérique semblent affecter aussi l'art et les pratiques artistiques. Ainsi, dans l'appel à communication de ce numéro de revue on peut lire :

« Dans ce numéro, on cherche à étudier le statut et l'évolution de l'art à l'âge numérique : comment, d'une part, la technologie et les réseaux sociaux influencent les pratiques artistiques et le rapport du public aux œuvres, de plus en plus interactif, et comment, d'autre part, les artistes vivent cette révolution. [...] »

Le présupposé à la base de l'appel est qu'il y ait une « évolution » et que cette évolution soit déterminée, en particulier, par « la technologie et les réseaux sociaux ». Or, cette idée — ou plutôt cette formulation — est tellement courante qu'elle semble ne soulever aucun problème : l'affirmation selon laquelle « le numérique » change la société et la culture semble consensuelle. Mais le problème de cette formulation est qu'elle essentialise la technologie — curieusement au singulier dans l'appel de *TicArtToc* — ainsi que les pratiques que cette technologie devrait influencer.

Je voudrais donc ne pas donner pour acquis ces changements et me poser les questions suivantes : les technologies numériques changent-elles vraiment la littérature ? Peut-on parler d'une littérature numérique ? Y a-t-il une opposition entre la littérature papier et la littérature numérique ?

Pour répondre à ces questions, nous pouvons jouer deux cartes contradictoires : celle de la continuité ou celle

de distinguer précisément les deux univers papier et numérique — ainsi que d'identifier les caractéristiques spécifiques de « la technologie » et des « réseaux sociaux » qui se résument très souvent à des mots-clés comme « interactivité », mot qui apparaît sans faute dans l'appel.

Bien évidemment ces deux perspectives ont un sens.

Néanmoins il est important de les analyser toutes les deux de façon critique pour souligner les écueils et les avantages de chacune.

S'il y a une continuité dans les pratiques, il y a aussi une rupture dans les processus d'institutionnalisation de ces pratiques — et c'est justement cette rupture qui explique, et justifie un numéro de revue sur l'art à l'époque du numérique.

Commençons par les pratiques. Sans aucun doute, on peut affirmer que les outils numériques — et surtout le web — ont déterminé des changements. Mais ces changements ne peuvent être compris que dans une continuité. En d'autres mots, les caractéristiques qui semblent identifier l'écriture numérique ne sont pas déterminées par « la technologie », elles sont plutôt inscrites dans la continuité d'une longue histoire. Il faut donc éviter un déterminisme technologique qui consisterait à essentialiser les technologies et à leur donner une logique interne autonome qui s'imposerait par la suite sur les usages et sur les pratiques. Les changements — qui ne sont pas linéaires et qui ne peuvent donc pas être considérés comme des « évolutions » — se font dans une continuité culturelle, sans saut, sans révolution. Prenons quelques exemples. Une des caractéristiques les plus valorisées de l'écriture numérique est la non-linéarité — qui s'associe à la fragmentarité, au format court, aux renvois inter- ou hyper-textuels.

Or l'idée de non-linéarité n'est évidemment pas née avec le numérique. Il suffit de jeter un coup d'œil à un manuscrit tel que l'anthologie palatine pour s'en rendre compte. Je prends cet exemple parce qu'il me semble

Marcello Vitali

particulièrement significatif. Il s'agit d'un codex du x^e siècle qui contient un recueil d'épigrammes grecques. On peut dire que c'est le manuscrit qui nous a fait parvenir une bonne partie de la poésie grecque que nous connaissons aujourd'hui : le manuscrit a donc une importance culturelle fondamentale.

Plusieurs caractéristiques de ce manuscrit me semblent intéressantes pour notre propos : le fait qu'il s'agisse d'une anthologie, le fait qu'il soit le résultat d'une sédimentation de plusieurs couches de textes — il contient des poèmes écrits à partir du VII^e siècle av. J.-C. jusqu'au VI^e ap. J.-C. —, le fait qu'il contienne des fragments et qu'il propose différents systèmes de classement non linéaire. Toutes ces caractéristiques appartiennent aussi à l'écriture numérique. L'idée d'anthologie se développe pendant l'âge alexandrin, au III^e siècle av. J.-C.. L'objectif était alors de permettre la composition de recueils à la fois exhaustifs — qui donnent une idée globale d'une forme littéraire ou d'une thématique particulière — et partiels — car il s'agit toujours du résultat d'une sélection. L'anthologie palatine est la recompilation d'anciennes anthologies alexandrines — en particulier celle de Méléagre. Évidemment, l'anthologie implique la forme fragmentaire et la forme fragmentaire appelle la structure non linéaire. La question qui se pose alors est la suivante : comment produire une forme non linéaire en utilisant un support papier qui est plutôt adapté à l'écriture linéaire ? Les compilateurs et les copistes ont trouvé plusieurs solutions à ce défi : l'une d'entre elles est l'emploi des scholies, ces commentaires en marge qui servaient souvent à créer des relations entre les différents fragments. On organise les fragments en ordre thématique (les épigrammes d'amour, les épigrammes sur la mort, les épigrammes religieuses...) puis on commente en marge pour identifier les épigrammes du même auteur ou celles qui parlent de la même personne ou de la même ville. De cette manière, on propose une organisation non linéaire. L'anthologie palatine semble révéler un grand désir du web qui caractérisait les siècles passés. Les développements technologiques sont probablement déterminés en partie par ce désir qui les oriente et les structure. L'hypertexte, la superposition de versions différentes, les réécritures systématiques — plagiat, pastiche, parodie — ont toujours existé et le numérique ne fait que reprendre ces tendances culturelles anciennes. Du point de vue des pratiques, on peut donc identifier des caractéristiques typiques du numérique dans l'écriture papier et des caractéristiques typiques du papier dans l'écriture numérique. D'une part, une nouvelle d'un écrivain numérique (comme par exemple Victoria Welby — www.victoriawelby.ca ou Pierre Ménard — www.liminaire.fr) pourrait être publiée sur papier — car aucun élément de leur écriture n'est irréductiblement « numérique ». D'autre part, un roman comme ceux qui composent la trilogie 1984 d'Éric Plamondon — publiée sur papier — pourrait être prise pour un post de *blog* à cause des thématiques qu'il traite,

de la forme de l'écriture, du caractère fragmentaire. Le manuscrit de l'Anthologie palatine semble avoir été pensé pour être publié en forme hypertextuelle sur le web — et sa construction procède de pratiques de réutilisation des textes, de réappropriation, de « copier-coller »... qui semblent être celles d'un collectif d'écrivains en ligne et que l'on pourrait donc caractériser en utilisant le mot-clé « interactivité ».

Du point de vue de l'institution, les choses sont très différentes : c'est là que la lutte entre papier et numérique devient réelle et que l'essentialisation et le discours sur l'évolution deviennent justifiables sinon nécessaires. D'un point de vue institutionnel, la distinction entre les deux formes d'écriture existe et doit être maintenue pour une série de raisons : des raisons commerciales, des raisons symboliques, des raisons d'infrastructure.

On remarquera que le discours qui souligne la rupture entre numérique et papier exprime très souvent un jugement de valeur : le numérique est soit meilleur soit moins bien que le papier. Cela est dû au fait que le discours institutionnel est toujours issu d'une institution qui joue un rôle dans la production, la diffusion ou la légitimation des contenus littéraires en question et qu'il est donc biaisé par les intérêts de cette institution. Les protagonistes de l'édition papier défendront l'édition papier contre le numérique, les producteurs de matériel informatique défendront les bienfaits du numérique.

En effet, comprendre la littérature signifie aussi la situer dans un réseau complexe d'acteurs, de communautés, d'intérêts économiques, de valeurs symboliques. La littérature est aussi un modèle économique — à savoir le modèle basé sur le concept de *copyright* inventé par les éditeurs, qui s'est affirmé à partir du XVIII^e siècle et qui perdure aujourd'hui —, un système d'institutions éditoriales — les maisons d'édition, les prix littéraires, les aides à la publication, les revues —, un système de diffusion — les libraires, les bibliothèques... —, un système de validation et de légitimation des contenus — les comptes rendus publiés dans des magazines littéraires, encore les prix littéraires, la valeur symbolique d'une maison d'édition par rapport à une autre, la reconnaissance sociale liée au fait d'« être publié »...

Le numérique — et en particulier le web — menace cette structure institutionnelle en proposant d'autres modèles économiques, d'autres moyens de diffusion, d'autres systèmes de légitimation. Or ces modèles, encore une fois, ne sont pas complètement nouveaux. Avant la stabilisation du modèle éditorial au XVIII^e siècle, d'autres modèles existaient — plusieurs aspects du modèle médiéval, par exemple, font penser à celui qui caractérise notre culture numérique : un texte qui évolue par superpositions (commentaires, gloses, versions, transcriptions), une notion d'auteur qui n'est pas liée à l'originalité, un certain manque de pertinence du concept d'authenticité...

Mais ces changements dérangent l'institution éditoriale qui est mise en cause : les institutions sont appelées à

évoluer pour s'adapter aux changements progressifs des pratiques. Et si les pratiques changent de façon continue — toujours en gardant le lien avec ce qui précède — les institutions évoluent de façon discrète, d'un coup, avec une loi, ou avec une refonte — ou avec un appel à communication et un numéro sur « le numérique ». C'est ce passage que nous sommes en train de vivre aujourd'hui. Les pratiques numériques sont en train de s'institutionnaliser : l'écriture numérique commence à être reconnue, valorisée, des instances éditoriales différentes voient le jour, on commence au sein même des universités à parler de littérature numérique — en essentialisant avec ce terme les pratiques pouvant produire le changement institutionnel.

Cette phase est très délicate car elle détermine aussi l'identification d'acteurs émergents qui auront un rôle de protagonistes dans le futur. Ainsi, le rôle que peuvent jouer des géants comme Amazon ou Google sur ce que sera la littérature pose sans doute des questions et nous appelle à réfléchir. Ce qui est en jeu dans cette phase d'institutionnalisation, c'est la place qu'aura l'intérêt public dans l'institution future. Et si, par peur du changement, nous laissons la place vide, elle sera occupée par deux ou trois multinationales de la Silicon Valley. Mais nous pouvons aussi occuper cet espace institutionnel avec des initiatives plus collectives — que l'on pense à ce qu'a fait dans ce domaine François Bon, avec remue.net d'abord et publie.net ensuite, que l'on pense encore au travail de Florence Trocmé avec Poézibao, ou à des collectifs comme Poème sale, ou à des initiatives universitaires comme le répertoire des œuvres hypermédiatiques réalisé par le laboratoire NT2.

Il y a fort à parier qu'après ce changement institutionnel, on arrêtera de parler de numérique. Ce mot ne sert qu'à signifier la nécessité d'un changement des institutions pour mieux refléter la réalité des pratiques. C'est alors qu'on pourra se concentrer à nouveau sur ce que nous lisons sans besoin de classer le contenu dans la catégorie « papier » ou « numérique ». Mais tout aussi probablement, d'autres essentialisations seront encore nécessaires et d'autres changements institutionnels deviendront indispensables. **TOC**

Marcello Vitali-Rosati est professeur agrégé de littérature et culture numérique au Département des littératures de langue française et il est le titulaire de la Chaire de recherche du Canada sur les écritures numériques. Il mène une réflexion philosophique sur les enjeux des technologies numériques : la notion d'identité virtuelle, le concept d'auteur à l'ère d'Internet, et les formes de production, publication et diffusion des contenus en ligne.

L'ART NUMÉRIQUE, UNE ÉPOPÉE

Claude-Philippe Nolin

Contrairement à ce que plusieurs pourraient croire, l'art numérique est né au début des années 1950. Cela ne date donc pas d'hier !

Les premières traces remontent à 1951, année où le mathématicien Georg Nees présenta ses dessins algorithmiques sous le titre de *Computergraphik* à l'Institut de technologie de l'Université de Stuttgart en Allemagne. La même année à New York, la Galerie Wise Howard présenta les œuvres des artistes Michael Noll et Béla Julesz. Lors de l'ouverture, plusieurs artistes outrés ont protesté : « l'ordinateur ne pourra jamais produire d'œuvre artistique ! »

Ces énormes machines fonctionnaient avec des commutateurs mécaniques et des lampes. Ces appareils ne communiquaient pas entre eux et il n'existait pas ou peu de normes, chaque centre de recherche essayant de développer son propre langage de programmation et ses propres applications. Et les *bugs* étaient de vraies mouches...

Très peu d'artistes avaient alors accès à un ordinateur.

Les ordinateurs centraux

La décennie suivante fut le début de l'ère des ordinateurs centraux. Elle dura jusqu'au milieu des années 1970. Si le transistor remplaçait maintenant la lampe, ces appareils devaient absolument fonctionner dans une pièce

Dans ce texte, à la frontière entre trajectoire, réflexion et coup de gueule, l'artiste Claude-Philippe Nolin raconte les balbutiements de l'art numérique à une époque où bien des artistes aujourd'hui reconnus de cette discipline n'avaient pas encore vu le jour. Il y décrit les premiers ordinateurs, y évoque la difficulté des artistes d'alors à créer avec de telles machines dans des conditions précaires jusqu'à l'explosion des NTIC qui ont bouleversé la création artistique. Il y dénonce également le manque de moyens et de soutien financier ainsi que le positionnement peu critique de certains d'entre eux par rapport aux technologies.

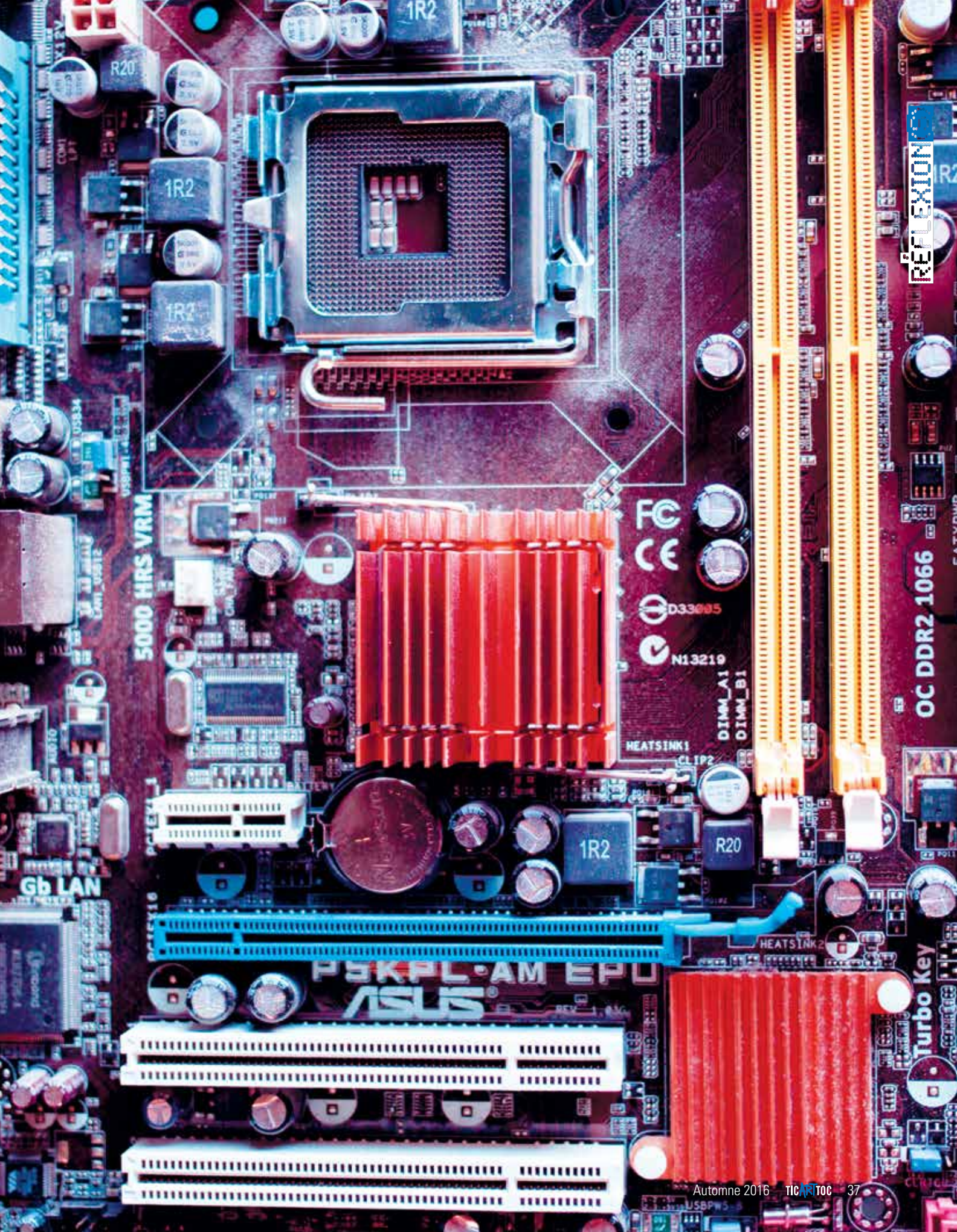
à atmosphère contrôlée d'où la poussière était bannie, la température maintenue à 20°C et l'humidité, sous les 50 %. À l'atelier d'art graphique de l'École des HEC où je travaillais, nous étions reliés au même système que la salle des ordinateurs. Nous étions plusieurs à saigner régulièrement du nez en raison de la sécheresse... Les gros

ordinateurs avaient été installés dans une sorte d'aquarium. Les vêtements de nylon y étaient strictement interdits en raison des pannes que pouvaient occasionner les décharges d'électricité statique qu'ils provoquaient.

Dans les années 1960 et 1970, on a vu circuler bon nombre de dessins des personnages issus de *Peanuts* (Charly Brown de Charles Schulz) ou d'illustrations de charmantes créatures dénudées programmées par des étudiants ou des chercheurs. Des lettres de graisses différentes étaient utilisées pour tramer ces images.

Si quelques artistes ont tenté de détourner avec une certaine originalité les premières supercalculettes à module d'impression pour créer des œuvres numériques de façon indépendante, les artistes restaient tout de même à la merci des grands ordinateurs.

Curieux, je me suis inscrit au début des années 1980 à un cours de *Design et ordinateur* à l'UQAM. J'ai été plutôt échaudé par les nombreuses contraintes et le peu de convivialité des systèmes informatiques existants. L'interface avec l'utilisateur était rudimentaire. L'ordinateur



REFLEXION

OC DDR2 1066

Turbo Key

5000 HRS VRM

FC
CE

D33005
N13219

DIMM_A1
DIMM_B1

HEATSINK1
CLIP2

HEATSINK2

P5KPL-AM EPU
ASUS

Gb LAN

central était relié à une multitude de terminaux. Chaque terminal se composait d'un clavier et d'un écran où s'affichait le texte en couleur verte sur fond noir. Un modem acoustique, une sorte de boîtier à double réceptacle où s'insérait un combiné téléphonique, reliait chaque terminal à l'ordinateur central.

Concevoir une image était un travail de scribe. Sur notre terminal, il fallait inscrire d'innombrables lignes de programmation à l'aide d'un code complexe qui devait décrire avec précision le tracé de l'image souhaitée. Le résultat était incertain, puisque nous n'avions aucun visuel, l'écran n'affichant que du texte.

Pour imprimer notre tracé, il fallait transmettre par modem le fichier vers le service de reprographie. Si l'équipe chargée de la table traçante en avait le temps et si le papier ou l'encre ne venait pas à manquer en cours de travail, nous pouvions espérer obtenir un imprimé au bout de quelques jours. Mais, il arrivait fréquemment que notre travail soit effacé pour donner un accès prioritaire aux services administratifs ou de recherche. À la fin de la session, je n'ai réussi à récupérer qu'un seul dessin, partiellement déchiré.

Vers 1984, j'ai travaillé au Miralab de Daniel Thalmann et Nadia Magnenat-Thalmann, lesquels avaient produit deux ans auparavant *Vol de rêve*, le premier court métrage 3D québécois avec Philippe Bergeron. Je devais étudier le potentiel du logiciel MIRA pour son usage éventuel par l'atelier de graphisme de l'École des HEC. Nous avions l'avantage d'avoir un écran graphique qui permettait enfin de voir le résultat de notre travail. Une ligne téléphonique dédiée nous reliait au super ordinateur de l'Université de Montréal. Il fallait environ 20 minutes pour effectuer un calcul du rendu et voir s'afficher enfin notre travail, à la condition toutefois que le vent ne soit pas supérieur à 35 km/h à l'extérieur, parce qu'alors le tracé devenait totalement chaotique.

Pour obtenir un simple cube, il fallait rédiger toute une série de commandes spécifiant la taille de l'objet, son orientation, sa couleur, sa localisation dans l'espace, l'intensité de l'éclairage, la couleur, la localisation et l'orientation de cette source lumineuse et, enfin, l'emplacement et l'orientation de la caméra. C'est à contrecœur que je n'ai pas recommandé son utilisation. L'apprentissage des concepts et des commandes était trop long et trop complexe pour envisager son utilisation par l'équipe de graphistes.

Abraham Moles, père de la cybernétique et auteur d'un des écrits fondateurs des arts numériques, *Art et ordinateur* (1971), rêvait d'un partenariat entre les grandes entreprises et les artistes. Moi, je ne pouvais m'empêcher de craindre que les créateurs ne se fassent imposer, sur la base de statistiques sur les goûts du public ou en fonction d'impératifs idéologiques ou mercantiles, une série d'objectifs de rentabilité, de contenus imposés ou d'interdits. Genre: « 60 % des gens préfèrent un ciel bleu, la couleur rouge et, tant qu'à faire, mettez donc notre produit dans

vosre image ». Pire, j'imaginai qu'on puisse interdire l'accès à ces outils aux artistes trop dérangeants...

En 1987, des artistes québécois ont tenté de dénoncer la mainmise de l'impérialisme culturel anglo-saxon sur l'informatique dans un court texte paru dans la revue *Cahiers des arts visuels*: le *manifeste médiatique*. Ils s'inquiétaient de l'uniformisation de la pensée, de l'assimilation culturelle et de l'étouffement de la création. On souhaitait favoriser la qualité des contenus et la participation citoyenne plutôt qu'une large implantation d'appareils et de réseaux.

La micro-informatique

Mais, en 1976, l'avènement de l'ordinateur personnel grand public changea la donne. L'artisan allait enfin pouvoir être propriétaire de ses outils de production. Karl Marx a dû alors se retourner plusieurs fois dans sa tombe!

Je me suis inscrit à un cours donné à l'UQAM par Andrée Beaulieu-Green, une des véritables pionnières en enseignement des arts médiatiques au Canada. Dans le cadre de son cours, nous programmions nos dessins avec un logiciel nommé *LOGO* sur un *Apple II*.

Le jour où j'ai pu emprunter un appareil à mon travail, j'ai eu la naïve illusion de pouvoir enfin changer ma vie d'artiste. Mais, il ne suffisait pas de posséder un outil, encore fallait-il savoir ce qu'on voulait ou ce qu'on pouvait faire, mais surtout, disposer d'assez de temps pour s'y consacrer.

La situation s'est rapidement améliorée avec la venue du Macintosh. De nombreux logiciels étaient fournis avec l'appareil et on pouvait stocker à la fois le système d'exploitation, un logiciel et un grand nombre de documents sur une seule disquette rigide de 400k. La mémoire vive passait à 1 Mo et la vitesse d'horloge à 8 MHz. Une vraie bombe! Je sais qu'aujourd'hui on parle plutôt de tétraoctets, de GHz. Mais, ce sont surtout les nouvelles interfaces utilisateur qui allaient révolutionner l'informatique: souris, écran WYSIWYG (*ce que vous voyez est ce que vous obtenez*) et iconographie facilitant la gestion des fichiers.

Imaginez: vous ouvrez votre ordinateur, vous lancez *MacPaint* et en moins de 3 minutes vous êtes prêts à dessiner! Évidemment, en noir et blanc, avec une résolution de 72 points au pouce et une tendinite au poignet, parce que, à cette époque, l'ergonomie ne figurait pas encore au menu...

Puis, lorsque l'Internet et les réseaux sociaux ont fait leur apparition vers la fin des années 1980, la planète est devenue véritablement un village... Et, issu de ces technologies, allait naître l'art réseau en HTML ou *net art*. La révolution promettait d'être grande: abolition de l'unicité de l'œuvre, disparition du support matériel, accessibilité totale pour tout internaute, interactivité et participation du public à la création de l'œuvre.

Malheureusement, l'utilisation de l'ordinateur par les artistes restait encore problématique. Souvent trop pauvres pour se payer un appareil et les logiciels nécessaires, ils

devaient compter sur les gratuits, les partagiciels et le piratage pour s'équiper adéquatement.

La plupart apprenaient par eux-mêmes, les formations étant également trop dispendieuses. On aura beau dire que le piratage est un vol intellectuel, mais, selon moi, c'est ce petit trafic illicite qui a permis de développer une expertise, de créer une industrie prospère et de faire exploser la demande pour les ordinateurs à usage domestique.

Dans les années 1980 et 1990, il y avait peu de chance pour les artistes en arts numériques de décrocher une subvention au Conseil des arts ou au ministère de la Culture du Québec. L'ordinateur n'avait pas encore sa place comme outil de création. Les règles de concours interdisaient l'achat d'équipement informatique et de logiciel. Si on pouvait louer les appareils, il en allait autrement pour les logiciels spécialisés.

Avec l'autoroute de l'information et des TIC (Technologies de l'information et des communications) initiée par le gouvernement québécois, on a malheureusement misé d'abord sur l'acquisition d'équipements, négligeant de veiller au développement des contenus québécois.

En 1995 et 1996, j'ai fréquenté l'institut ICARI où j'ai complété un AEC en *Art et vidéo* pour le multimédia. J'ai travaillé durant près de dix ans en conception d'architecture et d'interface pour des applications en enseignement à distance. Puis, le financement de l'enseignement a décliné drastiquement, les contrats sont devenus rares et il semble que je sois devenu trop vieux. Je suis donc retourné vers la muséologie.

L'art numérique : entre la fascination et le questionnement

En tant qu'artiste et enseignant en art numérique et en multimédia, j'ai toujours considéré l'ordinateur comme un outil de création et de promotion fantastique pour les artistes. Pour moi, si la cybernétique pouvait effectivement devenir le sujet ou le support d'une œuvre, ce devait être dans une approche soit critique du rapport technologie et société, soit métaphorique de la nature, des actions ou des préoccupations humaines. Mais, je me suis rapidement rendu compte que de nombreux artistes préféraient *célébrer* leur fascination à l'endroit des nouvelles technologies.

Encore aujourd'hui, trop d'œuvres d'art cherchent à éblouir le public au point de lui faire oublier la menace que représente le *Big Control* pour la vie privée et la démocratie.

Peut-être la confusion qui règne quant à une définition claire de ce qu'est l'art et de son rôle social permet-elle à certaines fumisteries de se prétendre artistiques? Les concepts de *contextualité* et de *prétextualité* en art se résument parfois à exposer quelque chose dans un musée pour que cela devienne de l'art, et il suffit alors d'imiter

ce qu'on retrouve dans les musées pour être considéré comme un artiste.

La frontière est parfois mince entre faire l'apologie servile d'une technologie et l'utiliser pour éveiller les consciences. Ne serait-ce que pour permettre au public de se rendre compte qu'en cette ère de mondialisation et de médiatisation tous azimuts, l'individu peut être, lui aussi, l'acteur principal de sa vie, pas juste un figurant ou un spectateur...

Renoncement

De mon côté, j'ai dû renoncer graduellement à ma pratique en art numérique. Les aléas de ma condition financière ne me permettaient plus de rester à jour dans mes connaissances. Peut-être devrait-on, dans les ministères et les organismes subventionnaires, songer davantage à financer les lieux de création, la formation et le partage d'équipement plutôt que de financer à grands frais des projets parfois d'intérêt médiocre, émanant d'une petite élite choyée? Pour bien des politiciens, *être* et *paraître* sont malheureusement synonymes.

Après avoir fait presque partie des pionniers, je suis donc devenu un dinosaure et je suis revenu à la peinture et à la sculpture

Après avoir fait presque partie des pionniers, je suis donc devenu un dinosaure et je suis revenu à la peinture et à la sculpture. J'aime le contact avec la matière et cela me manquait. Parfois, j'ajoute quelques éléments électroniques, mais pas toujours. Je crois que j'aime autant cela! **TOC**

Résident du quartier Villeray à Montréal, **Claude Philippe Nolin** est un artiste multidisciplinaire en arts visuels et un travailleur culturel. Il s'investit dans l'action sociale car, pour lui, l'art peut changer la société, même si c'est souvent un individu à la fois. À l'été 2016, il a été cofacilitateur pour l'ensemble des activités artistiques inscrites au Forum social de Montréal et poursuit la mise sur pied d'un centre d'artistes dans son arrondissement.

<http://nolcla.wixsite.com/changerlemonde>

LA DIVERSITÉ DANS LES MÉDIAS INTERACTIFS : VERS UNE SOCIÉTÉ CRÉATIVE

Julia Salles

Comment affirmer la diversité dans la création et la recherche en médias interactifs ? À partir de l'œuvre *The Machine To Be Another*, il s'agira d'étudier les possibilités pour la création indépendante dans les médias interactifs et de porter un regard sur la scène montréalaise. Enfin, d'après les travaux de Manning & Massumi et Kiyindou, on identifiera des éléments pour la construction d'une société créative.

En 2015, lors du Festival du Nouveau Cinéma (Montréal), j'ai expérimenté *The Machine To Be Another*¹ avec ma fille de 7 ans et j'en suis sortie transformée. L'installation faisait partie de la section *Nouvelles écritures*, un programme dédié aux œuvres interactives. La *machine* propose au public exactement ce que laisse présager son nom, soit d'avoir la sensation d'être dans le corps d'une autre personne. L'expérience est difficile à décrire; il s'agit d'une installation, expérimentée normalement en tandem, qui relie des caméras et des casques de réalité virtuelle² pour permettre à une personne de voir depuis la perspective d'une autre personne. Pour moi, c'était comme si mon corps se rappelait de sensations vécues lorsque j'avais 7 ans, je récupérais la mémoire physique de la fillette que j'étais. La surprise de regarder un adulte devant moi et de me rendre compte que j'étais à la hauteur de son ventre, ou de regarder mes mains et les voir toutes petites, avec la peau ferme et lisse d'un enfant, m'a bouleversée. Une expérience de pure empathie.

The Machine To Be Another est un exemple remarquable des nouvelles possibilités qu'offre la création audiovisuelle grâce à la convergence entre l'art et les technologies numériques. Comme l'expliquent Marte Roel et Philippe Bertrand, membres du collectif *Be Another Lab* à l'origine du projet, ils ont cherché dans la neuroscience des expériences cognitives qui puissent piéger la perception pour créer la sensation d'être dans le corps d'un autre. Le collectif a participé à des résidences dans des laboratoires scientifiques pour créer son concept et développer les technologies nécessaires. Il a ensuite installé la *Machine* dans différents contextes, mais toujours avec la même intention: contribuer à la connaissance de soi par la compréhension de l'autre, grâce à une technologie innovante qui permet d'incorporer (dans le sens de ramener à son propre corps) l'expérience subjective d'autrui. Le collectif a alors voyagé à travers le monde avec sa machine et a proposé cette expérience dans des zones de conflit, comme la Palestine, dans le but de tester des applications pour la résolution de conflits liés à l'identité. Le collectif a aussi mis en place la *gender swap*, qui permet de faire l'expérience corporelle d'un autre genre, ainsi que des expériences thérapeutiques avec des participants à mobilité réduite. Ainsi, le dispositif s'adapte et s'applique à des contextes très diversifiés, mais se veut toujours un vecteur de création d'empathie³.

On constate aujourd'hui que les technologiques numériques sont en train de bouleverser les formats de la création audiovisuelle et artistique, et que les médias interactifs proposent de nouvelles manières de créer des récits narratifs. À Montréal, nous avons la chance d'être un des pôles de création et de diffusion les plus importants au monde dans ce domaine. Le caractère novateur de la métropole est peut-être dû à une combinaison de facteurs, tels que le rôle très actif de l'Office national du film du Canada et d'autres institutions, la forte présence de l'industrie

du
jeu
vidéo,
les pro-
grammes
et les forma-
tions dédiés à la
recherche-crédation

et interactifs, le grand nombre de studios de création numériques, les centres d'art et technologie comme la SAT, Hexagram, le Centre Phi, entre autres. On peut aussi voir et expérimenter ce type de création dans les nombreux programmes et festivals dédiés au numérique et à l'interactivité. Ce qu'on appelle souvent l'économie créative du numérique est sans aucun doute très vivante à Montréal.

Erin Manning et Brian Massumi, fondateurs du Sense Lab, un laboratoire de recherche-crédation basé à Montréal, remarquent que le rôle de l'économie créative, notamment numérique, est aussi très important dans l'orientation des programmes de recherche et de création des institutions canadiennes de financement: *The arts have not been spared from the trend toward the neoliberalization of research. In 2003, a new funding category titled research-creation was introduced in Canada to encourage hybrid forms of activity promising to capture for research the creative energies of artists working within the academic institution.* (Manning & Massumi, 2014, p. 84-85). À Montréal, les activités de création artistiques et médiatiques, notamment celles liées aux médias numériques, éveillent un grand intérêt autant dans le secteur

public que privé, également du point de vue économique, car elles mobilisent une industrie en effervescence. *In that context, research-creation makes economic sense as a kind of laboratory not only for knowledge-based product development but for the prototyping of new forms of collaborative activity expanding and diversifying the pool of immaterial labor.* (Manning & Massumi, 2014, p. 85). Cette vision utilitaire et calculatrice de la recherche-crédation que dénoncent les auteurs privilégie les formats qui ont plus d'intérêt économique, comme les médias interactifs, qui ont davantage de chance de recevoir un financement institutionnel.

On constate alors un des facteurs qui peut exposer la création numérique en tant que menace à la diversité et au pluralisme des expressions : les logiques marchandes de l'économie créative peuvent fortement orienter la recherche et la création dans le secteur des médias interactifs, et exclure ainsi les discours et l'accessibilité des communautés ethno-

culturelles. Quand l'intérêt économique oriente les choix de financement des projets interactifs, les minorités sont souvent exclues de l'accès aux moyens pour la création, et voient, par conséquent, leur capacité d'expression et de représentation dans le scénario du numérique diminuée. Ce que l'on remarque alors c'est que la fracture numérique s'étend de l'accès aux technologies numériques à l'accès aux moyens financiers pour l'expression via les médias interactifs. Il ne s'agit donc pas simplement d'affirmer que tous peuvent accéder aux technologies numériques de communication, il faut aussi que tous puissent utiliser ces technologies dans leurs créations.

Par ailleurs, un des discours que l'on entend souvent par rapport aux technologies numériques est qu'elles diminuent les coûts des créations artistiques. Or, dans le cas des médias interactifs, cela ne correspond pas toujours à la réalité. La réalisation d'une œuvre interactive fait souvent appel à des ressources humaines supplémentaires, comme des designers et des programmeurs. En termes d'équipement, les coûts du numérique peuvent

aussi être très élevés. Dans le cas de la réalité virtuelle, par exemple, les caméras stéréoscopiques, les ordinateurs très puissants nécessaires à la postproduction, les casques, bref, une bonne partie du matériel utilisé dans la création n'est pas accessible sans un financement conséquent. On se demande alors si, étant donné les coûts élevés que l'utilisation de certaines technologies numériques implique, il est possible de créer, en toute indépendance, une œuvre médiatique interactive *low budget*. Est-ce que les technologies numériques sont accessibles aux artistes indépendants ? Revenons à la *Machine*.

Quand j'ai rencontré Philippe Bertrand dans son studio à São Paulo (Brésil), il était très fier de me montrer le premier casque de réalité virtuelle que le collectif avait bricolé en 2012. Il m'a alors expliqué que le collectif avait démarré le projet sans aucun soutien financier extérieur, et qu'à l'époque la réalité virtuelle n'avait pas encore la popularité dont elle jouit depuis quelques années, donc le matériel était encore plus difficile d'accès. *Be AnotherLab* est par conséquent un contre-exemple qui démontre l'existence d'une scène indépendante, même dans le domaine très coûteux de la réalité virtuelle. Le collectif revendique ses principes d'indépendance, comme en témoigne cette affirmation : *It's beautiful to have come this far*

regardless of our mistakes, without funding; based mostly on the support of the civic society and independent events.»⁴

Donc oui, il est possible de créer de façon indépendante dans le domaine des médias interactifs, et ce, malgré les difficultés imposées par les coûts de la technologie. Mais cela reste encore une exception fragile. Pour affirmer la diversité et la pluralité des expressions artistiques dans ce secteur, et plus généralement dans la création numérique, il est essentiel de défendre la scène indépendante, car elle contribue par extension à la promotion d'une diversification de l'économie créative.



Comment alors contribuer à l'affirmation de la diversité dans l'économie créative ?

Pour aider à penser ces moyens d'affirmation de la diversité, Alain Kiyindou formule un concept plus large, celui de la *société créative*: « La société créative est à considérer comme une société où les citoyens, à travers leur créativité et leur diversité, reprennent la main sur la technique et les industries aussi culturelles soient elles ». (Kiyindou, 2013, p. 2). Il arrive alors à la notion de diversité créative, ou « (...) la multiplicité d'idées, d'innovations, de pratiques artistiques, technologiques, entrepreneuriales inscrite dans un processus dialogique ». (Kiyindou, 2013, p. 2). Il est important de remarquer que, pour Kiyindou, il ne s'agit pas de choisir une seule logique en dépit des autres. Au contraire, dans la diversité créative il est question de fusionner la multiplicité dans une unité complexe, sans effacer les différences entre ses éléments.

Pour revenir à la question des médias interactifs, il faudrait alors *se départir* de la notion d'une industrie, ou même d'une économie créative, pour envisager celle d'une société créative, où les outils de création et de diffusion d'œuvres interactives pourraient être accessibles aussi aux communautés ethnoculturelles. Une des manifestations de la société créative dans le domaine des médias interactifs est la pratique du partage, notamment le partage de données, d'informations, de codes et de résultats de recherche. Les collectifs et artistes indépendants du numérique travaillent souvent dans la logique du partage grâce à des outils comme la licence *Creative Commons*, la mise à disposition de contenus variés pour le téléchargement (textes, vidéos, recherches, etc.), le code *open source*, entre autres pratiques. Par ailleurs, des initiatives d'éducation et d'accompagnement du public contribuent aussi à la construction d'une société créative. Un exemple remarquable de ce type de démarche est le travail de création de webdocumentaire en milieu scolaire, développé par les Rencontres internationales du documentaire de Montréal depuis 2013, qui propose « des ateliers de création, d'écriture, des projections et rencontres entre professionnels québécois et cinéphiles en herbe, durant le festival et

tout au long de l'année ».⁵ Ce sont des initiatives comme celles-ci qui doivent être affirmées et multipliées pour défendre la diversité dans le secteur des médias interactifs, nécessaire à la construction d'une société créative. **107**

Références bibliographiques

Kiyindou, A. (2013). De la diversité à la fracture créative : une autre approche de la fracture numérique. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 2. <http://rfsic.revues.org/288>.

Manning, E., & Massumi, B. (2014). *Thought in the Act: Passages in the Ecology of Experience*. Minneapolis: University Of Minnesota Press.

1. www.themachinetobeanother.org.
2. Réalité virtuelle (Virtual reality, ou VR, en anglais) est une technologie numérique d'image immersive qui permet, grâce à l'utilisation d'un casque et d'écouteurs, de simuler la présence physique de l'utilisateur dans un environnement virtuel.
3. Je prends néanmoins le temps de faire une remarque sur cette idée que les médias numériques, la réalité virtuelle y comprise, puissent être une technologie créatrice d'empathie, car cette perception a tellement été répétée qu'aujourd'hui elle en est devenue suspecte. Or, il est évident que ce ne sont pas toutes les installations, simplement en raison du fait qu'elles utilisent une certaine technologie, qui pourront créer l'empathie : ce n'est pas la technologie qui définit le type d'expérience proposée. Il reste que la réalité virtuelle et les médias numériques peuvent être un outil puissant pour créer des changements de perspective, mais cela dépend toujours de la proposition des créateurs.
4. www.beanotherlab.org.
5. www.ridm.qc.ca/fr/ridm-a-l-annee/jeunesse.

Julia Salles est doctorante en communication dans le programme conjoint de l'UQÀM, UdeM et Concordia University. Elle réalise une thèse en recherche-création dans le domaine des médias interactifs. Sa formation a commencé au Brésil, pour ensuite se poursuivre en France dans le domaine des arts plastiques et des nouveaux médias, et maintenant à Montréal. Elle est récipiendaire de la bourse de doctorat de la Fondation Capes, du ministère de l'Éducation du Brésil. Elle est auteure du site consacré aux narrations interactives Bug (bug404.net).

NAN NOT_A_NUMBER

Xavier Leton

Le numérique influence nos pratiques, notre relation au monde et aux hommes suscitant espoirs et craintes. Dans le champ de l'art, l'informatique déclenche des émotions, affecte nos corps et atteint notre intimité. Conséquemment, elle influe sur l'artiste. Ainsi, le rythme des publications transforme son rapport au temps de création. L'auteur unique au pouvoir vertical, s'ouvre à la transversalité, à l'horizontalité et à la pluralité. Cette *auctorialité partagée* s'impose sous la forme de création collective. Mais sans le numérique, quel serait notre art ?

A l'instar de l'imprimerie, l'informatique a bouleversé notre approche de la diffusion de l'information, des savoirs et des connaissances. À l'inverse, au xv^e siècle, chacun ne pouvait se proclamer imprimeur. Les auteurs étaient honorés d'être publiés et ne recherchaient pas la richesse par le commerce d'une œuvre. Le prix du livre représentait le travail de l'imprimeur et sa diffusion abolissait les notions de distance et de frontières. À présent, il est un fait incontournable : nous possédons presque tous un ordinateur et le numérique suscite des fantasmes à la fois gorgés d'espoirs et d'inquiétudes. Comment pourrait-il en être autrement, lorsqu'aujourd'hui, nous observons à quelles fins les puissants utilisent cet outil et bouleversent nos modèles démocratiques ? Mais avant tout, le numérique et l'ordinateur sont des outils. Certes le numérique s'insinue dans divers domaines, mais cette capacité à s'immiscer dans les différents aspects de notre quotidien et de nos réalisations n'en fait pas pour autant un opposant ou un adjuvant. Puisque qu'avec l'informatique nous assistons à un changement de perspective, demandons-nous comment notre perception du numérique a évolué depuis sa diffusion, débutée il y a une trentaine d'années ?

Au milieu des années nonante¹, l'accès généralisé à Internet fut l'occasion pour de nombreux artistes de créer, à partir de codes informatiques, dans un espace particulier qualifié de virtuel. Concernant la création, les codages numériques en tant que signes forment l'œuvre cachée, eux-mêmes producteurs de signes, formant l'œuvre visible. Certains ont donc choisi de travailler sur la dualité du signe, comme le groupe de poésie électronique *Transitoire Observable*, qualifiant ces créations de littérature de la contrainte. D'autres se sont emparés d'Internet comme d'un espace de création, d'échanges et de débats. Ils tissaient, au travers des fils de discussions, des poches de libertés d'expression où s'exprimait la critique du numérique. Cette dissémination d'idées et d'œuvres se situait volontairement hors des circuits conventionnels du marché de l'art, même si elles étaient nées dans ces circuits et dès lors qu'elles étaient diffusées en réseau. Par exemple, « Nettime » est une liste de diffusion proposée par Geert Loving et Pit Schultz en 1995 pour la Biennale de Venise.

Internet, cet espace de création et de transmission, dépourvu des contraintes convenues des galeries et des

foires, semblait être la prolongation de la réalisation d'un désir de liberté, né dans les années septante² et bien vite restreint par une économie dont la propension à créer des « produits artistiques » réduisait le champ de la création. Les œuvres de Jeff Koon sont un des exemples explicites de cette mise en conformité de la création artistique à l'économie de marché et à sa financiarisation. Dès lors, le numérique apparaissait comme un médium contraignant, mais offrant à la création artistique un domaine de découverte au-delà des galeries et les musées.

Qu'est-il advenu de cet espoir ? Il semble ne s'être jamais pleinement réalisé, car dès les années 2000, nous constatons que l'économie libérale s'était non seulement appropriée l'informatique, mais investissait Internet. En somme, nous passions d'un monde en accès ouvert à un monde fermé, aux accès sécurisés à outrance car nécessaires aux transactions. Ceux qui, à l'inverse du *Critical Art Ensemble*, imaginaient dans une pose romantique que les *hackers* adopteraient une cause politique désintéressée et ruineraient la finance en s'attaquant par exemple à *Wall Street*, ont vu leur idéal se briser. Ce futur censé être plus juste et plus humain n'a pas été atteint sans que nous ne rejetions la faute sur le numérique.

Qu'est-il arrivé après ces espoirs perdus ? L'inquiétude est apparue, née de la sécurisation des données et des règles de contrôle que le commerce électronique impose. Elles ont engendré notre crainte actuelle, imprégnée d'enfermement, de normalisation, d'exclusion. Cet Internet-là est constitué de formes concentrationnaires permettant à la finance de transgresser les frontières de nos démocraties de plus en plus formelles et inopérantes. La fouille de données, le fichage des personnes et le recoupement d'informations privées en sont des exemples flagrants. Mais là aussi, ces illustrations ne figent-elles pas notre compréhension du numérique dans une forme apeurée ? Le passé de liberté après lequel nous courions et le futur concentrationnaire, qui semble nous rattraper, ne se jouent-ils pas de nous, se donnant à voir sous la figure d'une histoire qui sans cesse nous échappe ?

Comme nous le voyons, le *World Wide Web* est propice à l'imaginaire et aux créateurs, à condition qu'ils maîtrisent à la fois les codes cachés créateurs de signes, et l'espace où ceux-ci trament l'histoire. À présent, posons-nous à proximité de l'auteur afin de mieux appréhender les contraintes de la création digitale.

Comme le suggérait Michel Foucault déjà en 1969, dans le texte intitulé *Qu'est-ce qu'un auteur ?*, l'auteur disparaît ouvrant l'espace où naît l'écrit. À la disparition incessante de l'auteur, concédant à l'œuvre un espace de réalisation d'autant plus important que ce dernier s'abstrait de la création, correspond aussi la disparition de l'unicité de la fonction de celui-ci. Lors de cette disparition, les actions de promotion, par exemple, lui incombent et se substituent au temps de la création. Nous parlons ici d'un auteur unique dont le support de création est le papier. Mais il en va de même pour l'auteur numérique, à cette

différence près que l'outil soumet celui-ci au rythme effréné de la publication numérique. Alors que la relation entre signes cachés et signes visibles exige le temps posé de la réflexion et transforme la création en un art sémiotique auquel il ne peut être insensible.

En ce sens, nous pourrions objecter ceci : l'artiste ne pourrait-il pas être simplement présent au monde, imprégné des sociétés dans lesquelles nous vivons, au point d'être imbibé des représentations symboliques qu'elles nous proposent ? Ne pourrait-il pas donner un point de vue sensible de la réalité du monde que nous partageons ? L'artiste n'est pas impavide à l'omniprésence de l'informatique. Il ne peut plus l'ignorer même si sa démarche est éloignée du numérique comme peut l'être celle d'un sculpteur sur pierre. Ce dernier ne pourra ignorer que ses créations scannées pourront être reproduites au détail près.

C'est aussi pour cette raison que l'artiste semble plus enclin à chercher d'être reconnu par la société dans laquelle il évolue, que de proposer une approche sensible et critique de cette société. Dès lors l'enjeu change, car il ne s'agit plus de représentations sensibles du réel, mais d'un jeu de croyance, d'apparence et d'appartenance, mû par la conquête d'un pouvoir individuel, réglé par les axiomes du marketing et exercé sur un public de consommateurs captifs. Cette observation souligne un des paradoxes de l'artiste d'aujourd'hui, confronté, dans un même temps, à sa perception du monde et à sa quête entrepreneuriale, loin d'une créativité alliant une approche sensible et une critique libre, au-delà d'un libéralisme marchand.

Lors de la création, l'auteur tente en effet de s'approprier un pouvoir particulier. De quelle forme de pouvoir s'agit-il ? Pour cela, reprenons la définition du pouvoir selon Annah Arendt, « Le pouvoir n'est jamais une propriété individuelle ; il appartient à un groupe et continue à lui appartenir aussi longtemps que ce groupe n'est pas divisé ». À ce pouvoir correspondrait donc une communauté, et non un individu. La personne qui possède le pouvoir, y compris

dans le champ de la création artistique, semble investie dans la mesure où elle agit au nom d'une communauté qui lui a concédé ce pouvoir.

L'*auctorialité* est une autorité reconnue de tous, et exercée au sein d'une communauté de créateurs ou lors d'une création où les principes d'individuation et de subjectivité sont poussés à leur summum. Mais de quelle *auctorialité* pourrait-il s'agir ? Celle que nous évoquons se distingue de la domination en ceci qu'elle n'implique pas un rapport de force et donc de violence. Nous pouvons donc envisager que l'*auctorialité*, bien qu'elle réclame une soumission partielle, ne peut se fonder hors du consentement libre des sujets qui obéissent par respect et non par contrainte.

Nous avons constaté que l'artiste était devenu un être multiple, de moins en moins disposé à disparaître au profit de l'œuvre tant sa présence est sollicitée.

Néanmoins, il dispose d'un pouvoir qu'il exerce au sein d'une communauté auprès de laquelle il cherche la reconnaissance soit par la qualité de son œuvre, soit

par son omniprésence, à l'instar des auteurs de blogue, des meneurs d'opinion sur les réseaux sociaux.

Est-il encore possible d'échapper à l'obligation de l'omniprésence de l'artiste valorisée par les médias et dont le numérique est un vecteur incontournable ? Plutôt que de chercher une échappatoire, je vous propose de nous poser la question à partir de l'acte de création. Quelle réalisation permettrait à l'œuvre d'exister pleinement au-delà de l'auteur ? La réponse n'est pas récente, mais fait écho à présent, car dès le théâtre d'Ariane Mnouchkine jusqu'aux œuvres numériques de Chris Marker telle que *Roseware*, et plus récemment encore, avec les rencontres

la hiérarchie, que nous percevons habituellement comme figée, une architecture mobile en constante transformation horizontalement et transversalement, mue par l'émotion et ouvrant du sensible jusqu'à la réflexion.

À travers cet article, j'ai proposé un parcours où coexistent l'analogique et le numérique (digital), dont les frontières s'estompent peu à peu. Nous avons entr'aperçu les changements que l'artiste devait appréhender abordant le rythme des publications, le code et sa dualité du signe, mais aussi découvrant que l'*auctorialité* dans ce contexte numéral, pouvait être transversale et horizontale, car partagée, au-delà des notions de distance et de lieu géographique, proche de l'imprimerie à ses débuts. À présent, un cheminement propose l'émotion comme moteur de création laissant entendre

#NuitDebout mêlant des réalisations musicales collectives, nous pouvons constater que la création collective actualise ses possibilités latentes et se réalise sans pour autant être réifiée.

L'acceptation d'un pouvoir tel que nous venons de le voir s'inscrit-elle dans la démarche artistique de la création collective ? Il semblerait que oui. De par le fait que le pouvoir de créer réside entre les mains d'artistes et de non-artistes, sans jamais leur appartenir, car il leur a été confié sans que ce ne soit, quel que soit leur apport créatif, la propriété d'un seul. Le centre de l'espace de création revient à l'œuvre, car la multiplicité des auteurs et non-auteurs a pour conséquence première de diluer la présence de l'auteur au profit de l'œuvre.

À présent, envisageons cette hypothèse de forme génératrice dont l'*auctorialité* serait partagée pour la réalisation d'une création collective, participative ou collaborative ; nous pourrions dès lors ajouter à cette structure hiérarchique, autour de laquelle s'articulent autorité et pouvoir, un mouvement engendré par l'émotion. Ce mouvement permettrait au pouvoir de création d'être exercé par celui qui porte l'émotion et l'œuvre. De ce fait, il nous émouvrait au sens littéral du terme *emovere* (mettre en mouvement), sans que ce pouvoir ne se cristallise entre les mains d'un seul. Bien au contraire, il passerait de mains en mains, allant là où la création et l'émotion s'accompliraient. Ainsi il semblerait que vienne s'ajouter à la structure de

qu'une forme d'émotion numérique est envisageable. Souhaitons-nous que cette voie soit explorée ? Arrivés à la fin de cette étape et parce que nous ne sommes pas des nombres, posons-nous ces questions : avons-nous besoin du numérique pour créer ? Et, sans cela que ferions-nous, que seraient nos créations ? **TOC**

1. Quatre-vingt-dix.
2. Soixante-dix.

Xavier Leton est à la fois chercheur, artiste et ingénieur. Détenteur d'un Master Recherche en « Esthétique et art contemporain », « l'Auctorialité partagée », processus de création collective, de l'Université d'Aix-Marseille, Xavier Leton est aussi l'auteur d'une installation Internet & In-Situ sur la dérive intitulée « #Duchamp à #Rome », réalisée en co-création avec Bruno Lemoine. Il a aussi développé des projets d'arts dans l'espace public, notamment « Marches, Parcours & sensations » à Aix-en-Provence. Enfin, il est responsable informatique & Lab. ouvert Art Design à l'École Supérieure Art Design de Marseille Méditerranée.



PORTRAITS D'ARTISTES

LES JOURNALISTES,
ÉCRIVAINS, PENSEURS,
UNIVERSITAIRES,
BLOGGEURS PRODUISENT
UN ESSAI CRITIQUE
D'UN ARTISTE QU'ILS
DÉCOUVRENT, DE SORTE
QU'UNE VÉRITABLE
RENCONTRE S'OPÈRE
DANS LE DIALOGUE,
L'ÉCOUTE ET LE REGARD
POUR UNE MEILLEURE
COMPRÉHENSION
DU TRAVAIL DE L'ARTISTE.

Photo : Jim Mneyrneht » » »

DANIEL IREGUI



Visual artist, designer and programmer, **Daniel Iregui** creates interactive installations and digital experiences using technology and design to involve the audience in works of art that are always evolving and never the same. In 2010 he founded Iregular, an interactive content creation studio where he produces his work and commercial commissions. He was born in Bogotá, Colombia in 1981 and currently lives and works from Montréal. His work, often signed as Iregular, has been presented in Montréal in many festivals among which the Festival du Nouveau Cinéma, Igloofest, Mutek, C2-MTL, as well as internationally.

Tandis que Daniel se tient *incognito* devant l'une de ses installations numériques à Mexico, une vieille femme s'assoit tout près et observe. Elle se tourne ensuite vers lui et, faisant référence à la projection pixélisée de carrés noirs et blancs, lui déclare « je faisais ça moi aussi quand j'étais enfant. La même chose, mais au crochet ».

Par Sonia Trépanier

Cette interaction directe avec l'artiste, comme toutes les autres provoquées par ses œuvres, sont au fondement de sa pratique créative. Comme le langage universel de la musique dans lequel celle-ci trouve ses racines, ses installations interactives rejoignent des gens de tous âges et de partout dans le monde, les amenant à devenir acteurs, à comprendre, interpréter et à agir librement avec son art.

Son travail mise avant tout sur un aspect graphique minimaliste qui lui permet de sculpter la lumière et de donner volume et texture à ses compositions. Dans ses installations, son et lumière ne font qu'un, c'est-à-dire que chaque élément visuel possède son *alter ego* auditif. C'est entre autres cette relation fusionnelle entre les deux expériences sensorielles qui suscite les vives réactions qu'il aime aller chercher chez son public.

Des murs de lumière qui réagissent au toucher, des visuels minimalistes qui expriment les sons ambiants, des radios que l'on synthétise au gré de ses humeurs et de ses mouvements. Une suite illimitée de tableaux et de compositions offertes en une même création.

À ses pièces interactives qui investissent des endroits publics extérieurs et intérieurs s'ajoutent des scénographies immersives en galerie ou en spectacle où la communication et



Le programmeur d'interactions



l'implication du spectateur demeurent toujours le point essentiel.

« Bien que je décide de l'aspect visuel, de l'élaboration et de la disposition physique de mes œuvres, je délègue le résultat final aux gens qui interagissent avec mon travail. »

Pourquoi l'art interactif? Dans son travail comme dans sa vie, le hasard semble tenir un rôle indispensable. C'est ainsi que par une suite d'événements en apparence logique, telles les actions aléatoirement programmées de ses installations, Daniel Iregui s'est retrouvé, sans jamais l'avoir planifiée, avec une enviable carrière artistique.

Colombien d'origine, déménagé au Canada avec sa famille, il poursuit à Toronto des études en publicité. Son diplôme en mains, il tient un mois et demi en agence avant de partir découvrir le monde, voir ailleurs s'il y est. À son retour, il se lance dans la programmation, lui qui avait toujours été passionné par l'imagerie numérique et le codage. Diplômé pour une seconde fois, c'est par son travail à la réalisation de jeux interactifs en ligne à des fins commerciales que Daniel est initié au mécanisme d'interaction entre un système programmé et ses utilisateurs.

S'ensuit une exploration de cet univers de logique interactionnelle par la conception de sites web interactifs pour Moment Factory où il comprit que cette voie créative était non seulement possible, mais que c'était la sienne. C'est ainsi qu'il débuta son propre studio, Iregular, où la complexité de la programmation des systèmes interactifs liée à son amour de la musique l'ont amené à produire des œuvres où l'expression du créateur se joint au contrôle et à l'interprétation du spectateur pour devenir art.

« Je ne veux pas de règles ou d'instructions claires. Ça fonctionne que tu fasses n'importe

quoi. Peu importe ce que tu penses devoir faire ou que tu crois que l'œuvre signifie, c'est ce que c'est. »

La place de la technologie dans tout ça? Daniel se désole de l'isolement physique lié à l'hyperconnectivité que permettent (ou imposent?) les machines, téléphones ou autres gadgets, aux individus modernes. Positivement inscrit dans cette ère du 2.0, il veut entrer en dialogue avec qui veut bien s'attarder à son travail, qui, grâce à la technologie, transcende les cultures et y diffuse son propre langage comme des portes ouvertes sur l'esprit créatif de chacun.

« La lumière et le codage sont mes matériaux et l'architecture des lieux est ma toile. »

Pourtant, s'il emploie le numérique comme moyen d'expression, c'est parce que c'est le médium avec lequel il est le plus à l'aise et qui pour le moment lui permet d'exercer sa magie sur le plus grand nombre sans contrainte culturelle, élargissant ainsi les possibilités de sa pratique vraisemblablement à l'infini.

Car finalement, c'est l'aspect tangible de son art qu'il souhaite mettre de l'avant. Un art qui investit physiquement les espaces et qui, loin d'être virtuel, amène les gens à percevoir et à réagir d'une manière nouvelle. Une communion humaine au cœur de la technologie. **TOC**

Sonia Trépanier

Diplômée de l'UQAM en critique et dramaturgie, Sonia fait la couverture journalistique de spectacles et autres expressions artistiques, mais travaille avant tout à la coordination d'événements culturels entourant le cinéma. Elle habite près de 3 ans en Angleterre, où elle se découvre un amour pour l'écriture poétique. De retour au Québec, elle effectue un changement de cap vers la sociologie, champ de connaissance où elle souhaite approfondir sa dévotion nouvelle pour la recherche et dans lequel elle est présentement candidate à la maîtrise.

Forward - Eindhoven,
Netherlands.

Photo : Daniel Iregui » » »

AFRIKELEKTRO

Une expérience sensorielle au-delà des téléchargements

Photos : Yanissa Grand-Pierre



Fondé en 2011, **AfriKeleKtro** a participé à plusieurs festivals dont Pop Montréal, Nuits d'Afrique, Mondo Karnaval et Northern Lights/Festival Boréal (ON). Le groupe a remporté le prix Coup de Cœur de DAM, dans le cadre de la Vitrine des musiques locales métissées en 2014, et obtenu une bourse de production du CALQ, qui a permis la réalisation du spectacle *Welcome Kuiza*, au Café Campus, en 2015. Son fondateur, Lionel Kizaba, auteur-compositeur-interprète montréalais d'origine congolaise, propose aujourd'hui, son projet solo KIZABA, une effusion de musique afro-house congolaise novatrice et moderne.

#AfriKeleKtro: 1280 fans FB, 9k visionnements Youtube, disponible sur iTunes, Spotify, CDBaby, Amazon, SoundCloud, BandCamp, ReverbNation.

Voilà, en cette époque du tout-numérique, le bref portrait de 140 caractères que l'on pourrait faire du groupe électro pop montréalais AfriKeleKtro. Mais les réduire à cela, ce serait passer à côté de ce qui fait l'essence de ce trio : la qualité de ses performances scéniques et la connexion qu'il crée avec son public en concert.

Par Vanessa Conti Irion

Unis par la musique, Lionel Kizaba, Vergil Sharkya et Chris Hamel, ont différentes origines et *backgrounds*, mais se montrent unanimes en ce qui concerne l'importance de leur présence en ligne. Que ce soit aux fins de recherche ou de promotion, ils suivent la force de l'incontournable vague numérique.

Actif sur plusieurs réseaux et plateformes, AfriKeleKtro profite de ce moment de démocratisation portée par l'Internet pour s'y lancer, bien que l'aventure comporte son lot d'incertitudes. Dans ce nouveau scénario plus indépendant et sans frontières, les artistes sont confrontés à une nouvelle réalité dans laquelle « gagner de l'argent est devenu un *challenge* », note Chris. Être maître de son art a un prix à payer, celui de jouer plusieurs rôles — depuis la création, jusqu'à la prestation, en passant par la production et la promotion.

En effet, l'âge numérique demande une forte implication : des publications diverses et une mise à jour constante — photos, vidéos, clip-vidéos, EP, téléchargements, vente de *tones* et d'albums, invitations, événements, partages... Bien que certains bénéficient promotionnels en découlent, tous constatent que les efforts fournis sur les réseaux sociaux consomment énormément de temps, et ce, parfois au détriment de la création artistique.

À mi-chemin, la recette gagnante de cette industrie n'est plus basée prioritairement sur la quantité de CD vendus, mais plutôt sur la popularité acquise sur Internet pour rendre les tournées payantes, essentiellement grâce à la vente de billets. Toutefois, l'activité numérique est une arme à double tranchant dans cette industrie : d'un côté, l'abondance des contenus et la nécessité de mettre à disposition des chansons et des vidéos pour sortir du lot et conquérir un plus grand public ; de l'autre, le manque à gagner engendré par ces transactions et échanges qui auparavant s'avéraient plus rentables. « Les gens téléchargent gratuitement les enregistrements en ligne au lieu de les acheter », rappelle Lionel. Face à la disparition progressive du CD et de sa vente, et devant l'exigence démesurée des visionnements nécessaires pour générer un profit significatif lié au *streaming**, les spectacles sont devenus la source principale de revenus pour la grande majorité des artistes de musique en activité.

Malgré toute la fièvre que suscitent les possibilités de visibilité et de popularité en ligne, Lionel, Vergil et Chris s'en remettent au principe organique de la musique — ces moments magiques de connexion directe entre eux, mais aussi avec le public durant les prestations *live* — pour mesurer et refléter qui ils sont vraiment. « Une expérience à vivre. », voilà ce qu'a à offrir le groupe, selon Chris, qui se base

sur les attributs visuels et sonores, l'ambiance festive et la qualité de la musique présentée lors de leurs spectacles. En effet, les musiciens du groupe parient sur l'expérience *live* de leur travail, car, à leurs yeux, une mention *j'aime* ne remplace pas encore la présence humaine — principalement lorsqu'il s'agit d'un concert.

Et c'est toute une expérience que nous offre AfriKeleKtro sur scène ! Accompagné de deux danseuses et arborant un *look* futuriste, le trio d'afro-électro-pop apparaît sous un jeu de lumières et de projections. Le Congolais Lionel Kizaba (batterie, percussions et voix principale), l'Autrichien Vergil Sharkya (synthétiseurs) et le Québécois Chris Hamel Burrage (guitare et deuxième voix), ensemble depuis 2013, font danser le public sur un style unique, mêlant le funk, le rock et l'électro occidental aux rythmes, langues et traditions de l'Afrique.

En faveur d'une relation plus interactive avec son public, pleine de connexions « réelles » grâce auxquelles les gens se rassemblent « pour vrai », AfriKeleKtro consacre la plupart de son énergie aux performances *live* car, définitivement, « rien ne remplace cela ! ». Tout le reste, on le retrouve sur l'Internet, sur leur site afrikelektro.com. Si vous aimez, partagez ! (virtuellement et par le bon vieux bouche-à-oreille). **TOC**

* Le système de lecture instantanée de vidéos en ligne.

Vanessa Conti Irion

Les changements ont toujours fait partie de la vie de cette *gaucha* qui a déménagé à Rio pour poursuivre ses études en cinéma et communication. Journaliste spécialisée en production et promotion média, Vanessa a choisi Amsterdam pour y faire sa maîtrise qu'elle n'a jamais achevée à cause de Montréal, où (et dont) elle est tombée amoureuse. Quand elle n'est pas présente dans les bureaux de DAM, où elle œuvre à titre d'adjointe de communication, c'est à HEC, où elle suit des cours de gestion de projets, qu'on peut la trouver (ou en ligne, sur différents réseaux et plateformes).

Concert au Festival international de musique POP Montréal, 30 mai 2015.

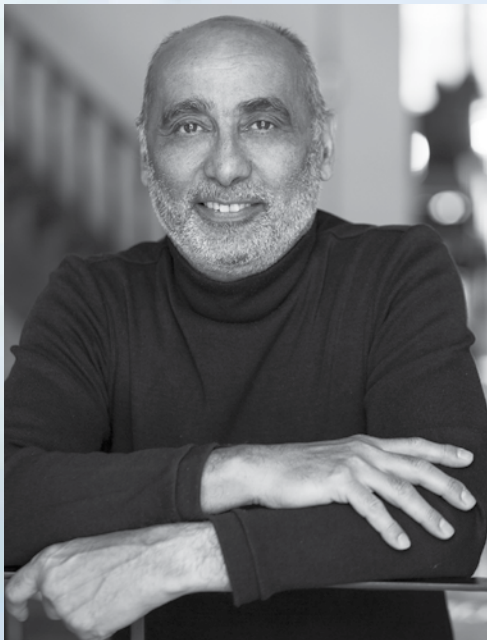
Photo : Yanissa Grand-Pierre



DAVID FARSI

Le numérique:
une matière
picturale





Après ses études à l'école Boule à Paris, **David Farsi** se consacre à la peinture. Jeune artiste, sa rencontre avec Dali meuble son imaginaire. Ses nombreux voyages l'amènent à explorer la laque. Il en fera son moyen d'expression pendant plusieurs années. En 1999, David s'installe à Montréal. Il se consacre à la peinture numérique. De cette exploration naîtra une œuvre composée de 1024 tableaux, le Ko. Tout en préservant une écriture onirique très personnelle, depuis 2007 David revisite la peinture traditionnelle. On retrouve ses œuvres dans plusieurs institutions européennes.

Artiste professionnel depuis plus de quarante ans, dès l'âge de 9 ans, David Farsi s'amuse avec les différentes matières à sa portée, notamment en fracassant des assiettes pour créer des mosaïques. Malgré le profil impressionnant de

Par Oumalker Idil Kalif

cet artiste au portfolio lourd d'expérience, c'est avec passion et modestie qu'il se décrit comme *un homme de la couleur et de la matière*. Particulièrement inspiré par les différentes rencontres humaines ayant enrichi son parcours personnel et artistique, c'est avec plaisir qu'il nous accorde un moment d'échange afin de discuter de l'évolution des technologies numériques, et ce, dans le cadre d'un projet, intitulé *Ko*, qu'il a lancé en 1995.

Alors que le numérique ne fait pas encore réfléchir le milieu artistique, dès les années 1980, Farsi cherche à créer en utilisant les

nouvelles technologies émergentes. Avec des logiciels qu'il décrit comme relativement primaires lorsqu'on les compare à ceux qui sont accessibles aujourd'hui, il débute la production d'une mosaïque faite de 1024 images peintes à l'aide de pixels. L'œuvre autoréflexive intitulée *Ko*, soit kilo octet, s'inscrit dans son propre médium de réflexion. C'est-à-dire qu'elle permet aux spectateurs de découvrir chacune des 1024 œuvres à travers une toile numérique dévoilant ces dernières dans une chronologie aléatoire. Un exercice qui, pour Farsi, renvoie à l'exploration d'outils numériques nouveaux et à la manipulation de matières nouvelles.

Parler d'un tableau numérique faisant défiler des peintures peut sembler anodin à l'heure actuelle, et ce, notamment parce que le numérique fait maintenant partie intégrante de la production artistique. Or, rappelons-nous qu'il y a plus de 20 ans, l'exercice relevait de la pure innovation, soit d'une idée artistique des plus avant-gardistes, car ces 1024 images viennent non seulement défier la temporalité, mais aussi la matérialité des expositions classiques. En effet, le défilement des images, qui se produit grâce à un outil électronique conçu par Farsi, permet une découverte programmée et une exploration des œuvres à différents moments de la journée, de la semaine ou même de l'année. Par ailleurs, en matière d'expression artistique et dans le cadre de cette démarche, le numérique permet à l'artiste de redécouvrir autrement la peinture à travers un différent médium : *L'expérience numérique m'a permis de rester près de la profondeur des couleurs et de la brillance de cette matière*, dit Farsi.

Enfin, malgré l'avancement des technologies et tout ce que l'innovation représente comme avantage, Farsi insiste sur le fait que c'est encore l'humain qui dessine. Pour lui, *le numérique, c'est de la peinture*. Ainsi, tous les artistes, même en usant du numérique, sont inévitablement confrontés au défi de prouver qu'ils sont artistes, souligne Farsi. En d'autres mots, qu'ils maîtrisent les apprentissages qui renvoient à leur art et qui sont en adéquation avec leur mode d'expression. Pour cette raison, à titre d'artiste, il embrasse l'avancement des technologies tout en restant vigilant face à la manière dont elles contribuent à l'expression artistique contemporaine. Selon lui, l'oubli de certaines considérations pourrait potentiellement mener à une coupure communicationnelle entre l'artiste, son objet et son public. Ou plus tragiquement encore, à la mort de la définition de l'artiste. **TIC**

Oumalker Idil Kalif

Particulièrement motivée par les enjeux liés au *vivre ensemble*, découlant des différents parcours et mouvements migratoires, Oumalker Idil Kalif est uneoureuse du lien social. Son parcours académique lié à l'univers de la sociologie et de la coopération internationale reflète sa passion pour l'étude des interactions sociales, vécues principalement au sein des institutions (Université de Montréal et Paris VI Sorbonne). Impliquée dans divers projets professionnels, entrepreneuriaux et bénévoles, elle a pour démarche ultime le questionnement des clivages que sous-tend parfois l'altérité.



Originaire de Lima, Pérou, **Ana Pfeiffer Quiroz** est une créatrice innovante basée à Montréal depuis 2010. À la fois actrice et metteuse en scène, elle poursuit une maîtrise en mise en scène et dramaturgie à l'UQAM. Sa carrière compte plus d'une douzaine de productions sur la scène et au cinéma, au Pérou et au Canada. Elle s'intéresse à la relation entre intimité et politique et aux représentations de la diversité ethnoculturelle. Sa prochaine œuvre, *Parêssia*, sera présentée à la Place des Arts au Passage Georges-Émile-Lapalme du 15 au 19 novembre 2016.

ANA PFEIFFER QUIROZ



Le parcours professionnel et personnel d'Ana Pfeiffer Quiroz témoigne d'une véritable expérience multiculturelle qui traverse les Amériques, de Lima à Montréal. En 1980, la violence a éclaté au Pérou et le pays s'est fait prendre dans un conflit qui même jusqu'à nos jours n'a pas atteint son ultime conclusion. Formée dans les traditions

Par Samuel Victor

classiques à la *Escuela Nacional de Arte Dramático* à Lima, Ana a fait ses premiers pas dans le monde du théâtre en tant qu'actrice et metteuse en scène. Effectivement, le monde du théâtre n'a pas été épargné par les bouleversements sociaux et politiques de la société. À l'époque, il existait deux univers théâtraux. Fortement inspirée par le théâtre classique d'Aristote, la tradition européenne dominait les grandes écoles, tandis que la richesse des traditions

précolombiennes demeurait un autre univers d'expression en lui-même.

Ana raconte que le chaos de la violence ambiante au Pérou dans les années 1980 et 1990 a provoqué une diversité de réactions au sein de la communauté d'artistes et a mené ces derniers à remettre en question les esthétiques de l'époque. Inspiré par un esprit d'indépendance, un groupe d'artistes a répondu à la fracture sociale avec une force créatrice qui visait à rompre avec la tradition coloniale qui dominait le théâtre péruvien. Ces artistes ont saisi l'occasion pour repenser la manière dont ils percevaient et racontaient leurs récits et leurs histoires. Parmi les changements apportés à la scène de l'époque, certains artistes se sont mis à employer la technologie numérique comme matériau dramaturgique pour se sortir de la tradition aristotélicienne. Ana était de ceux-là. Par ailleurs, la rupture découlant de

expérience migratoire a renouvelé son désir de défier les limites du possible. Elle s'est donc mise à examiner le potentiel de la technologie pour faire ressortir et faire parler les aspects les plus intimes en chacun de nous.

Pour Ana, deux questions directrices circonscrivent son expression créative : comment faire interagir la diversité de traditions qui nourrissent notre société et comment faire travailler ensemble le corps physique et sa panoplie de représentations numériques ? Tous les deux sont des danses dont l'alignement et l'enchaînement des pas ne se font pas facilement. La technologie sur la scène, dit-elle, peut être un piège. Tandis que l'utilisation de la technologie audiovisuelle peut mener à des créations riches et profondes, elle nous tente facilement avec sa capacité illusoire de

par des acteurs physiquement présents, tandis que les immigrants d'autres horizons ethnoculturels apparaissaient sur des écrans vidéos et que des énoncés audibles faisaient entendre les voix des communautés autochtones. Tout en rendant explicite leur présence, chaque moyen technologique atténuait progressivement les voix de ces groupes. De par sa nature débranchée de la réalité vécue, la vidéo permettait paradoxalement une intimité autre que celle qui peut se manifester par la présence seule des acteurs. En effet, l'incorporation de la technologie et la mise en contraste du corps physique et du numérique permettent la découverte simultanée de différentes expériences d'intimité.

En 2016, Ana a été reconnue comme artiste indépendante pour la Bourse de création d'œuvres numériques présentées à l'Espace



Vivre l'intimité autrement avec le numérique

pouvoir tout créer. On devrait éviter de céder complètement à la tentation, de peur que les significations au fond de l'expression en soient dissimulées.

C'est en 2015 dans le cadre de sa maîtrise à l'École nationale de théâtre de l'UQAM qu'Ana a créé *Sans étiquette*, sa première production québécoise. Les études supérieures lui ont offert l'opportunité d'appuyer ses créations par une recherche rigoureuse, qui sert à encadrer de manière très précise l'instrumentalisation de l'audiovisuel. *Sans étiquette* avait comme objectif de recréer la polyphonie des rues de Montréal et de mettre en évidence soigneusement, mais avec la puissance nécessaire, le décalage frappant entre la réalité multiethnique de la ville et ses représentations plutôt monochromatiques sur les scènes montréalaises.

Dans cette production, les Québécois d'origine canadienne-française étaient représentés

culturel Georges-Émile-Lapalme du CALQ. *Parrësia*, sa prochaine œuvre qui sort en automne 2016, poursuit son immersion dans le monde du numérique et vise à poursuivre l'effort de sensibilisation qui caractérisait *Sans étiquette*. Le projet veut offrir une expérience qui appartient à tous et qui provoque le dialogue entre les citoyens de la ville. Inspiré par le concept de *l'agora* (espace public dans les villes de la Grèce antique), le projet incarne le lien entre l'intime et la politique que l'artiste aimerait mobiliser dans toutes ses créations. En tant que production ouverte au grand public au Passage Georges-Émile-Lapalme au cœur de la Place des arts, la mise en scène va inviter le monde à vivre autrement l'interculturalité de Montréal. **TIC**

Samuel Victor

Originaire de Nashville, Tennessee, Samuel a déménagé à Montréal en 2008 pour étudier le français. Il est actuellement étudiant à la maîtrise en anthropologie à l'Université de Montréal où il s'intéresse aux discours et pratiques de l'intégration des immigrants dans la société d'accueil.

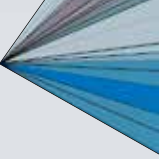
D'égal à



ÉCHANGER, DÉBATTRE, DISCUTER, S'OPPOSER, SE COMPLÉTER, CRITIQUER SONT AUTANT DE VERBES D'ACTION QUI ANIMENT CETTE RUBRIQUE À TRAVERS LA RENCONTRE DE DEUX ARTISTES QUI SE PARLENT SOUS FORME DE **DIALOGUE**.

LES MANIÈRES DE VOIR ET DE FAIRE DE L'ART, LES FAÇONS DE CRÉER ET DE PENSER, LES ÉTAPES PROFESSIONNELLES À SUIVRE, LES ENVIES DE DEMAIN ET LES REGRETS D'HIER AMÈNENT UN DIALOGUE INÉDIT ENTRE **DEUX CRÉATEURS**.

Mélodie Rabatel est chanteuse et pianiste de formation. Elle fait plusieurs spectacles et tournées en France et à l'étranger. Elle s'installe au Québec en 2009 et devient auteure-compositrice-interprète dans son propre groupe de jazz *Le Mélodie Rabatel Quartet*. En parallèle, elle met sur pied le spectacle unique en son genre *Mémoires Signées* dans lequel ses chansons sont interprétées sur scène en langue des signes québécoise. Elle découvre également le monde choral pour lequel elle se passionne et devient chef de chœur tout en entreprenant une maîtrise en direction chorale en 2014.



*Voici une discussion entre deux artistes.
Ce n'est pas un débat,
mais plutôt un échange
sur l'expérience de chacun
dans son cheminement artistique.*

Née d'une mère métisse et d'un père italien, **Lena Ghio** est une artiste autodidacte qui s'est surtout produite hors les murs. Par exemple, en 1997, pour l'inauguration des Journées de la culture, elle présente le *Phénomène Art I* au Faubourg Sainte-Catherine. Sa pratique tisse des liens entre arts et recherche de connaissances. Elle détient un diplôme en arts multidisciplinaires de l'École des beaux-arts Saydie Bronfman. Entre recherches et création, son travail actuel explore les faces invisibles de la nature à l'aide des nouvelles technologies. Présentement, elle étudie le langage de l'eau qui lui répond en images.





Comment le numérique affecte-t-il la création, la diffusion et la réception dans les domaines artistiques ? C'est ce que nous avons demandé à deux artistes qui entretiennent une relation assez différente aux nouvelles technologies. L'une est pianiste, chanteuse et chef de chœur. L'autre est autodidacte et travaille à capturer les images produites par l'eau à travers la photographie numérique. Deux artistes d'origines culturelles, de disciplines et même de générations différentes. Un contraste qui met en lumière les multiples facettes de ces nouveaux médias et de leur influence sur nos vies.

TicArtToc : Pouvez-vous me parler de votre rapport au numérique ?

Mélodie Rabatel : Disons que je ne suis pas très bonne avec le numérique. Mon site internet n'est pas à jour, je ne sais pas comment manipuler les plateformes. Je n'aime pas ça en fait. Je préfère faire du piano plutôt que d'être sur internet ! En conséquence, mon site n'est pas vraiment à l'image de ce que je fais. Je ne suis pas très présente non plus sur les réseaux sociaux. Il y a un côté que je trouve égocentré et je ne suis pas à l'aise avec ça, mais je sais qu'on doit le faire pour que les gens pensent à nous.

Lena Ghio : Tout ce que je fais est à base d'ordinateur. Au début, ce n'était pas une question de « j'aime ou j'aime pas », mais dès qu'il y avait une erreur, j'angoissais et j'avais des attaques de panique alors que, maintenant, je travaille avec ça ! Ce que j'apprécie de la technologie, c'est d'abord l'accès à plein d'informations. Ça m'aide beaucoup, puisque je fais aussi des recherches scientifiques et un peu anthropologiques. Je ne pourrais pas avoir cette gamme de conversations sans la technologie. Avec celle-ci, je peux vérifier tout de suite s'il y a des opinions opposées, qui dit quoi, etc. Je peux faire tout ça dans un raccourci de temps qui n'existait pas avant.

Mélodie : La technologie, c'est ton outil de travail. Mon outil, c'est seulement mon piano et moi. C'est vrai que ce n'est pas le même lien avec le numérique. Je travaille beaucoup sur l'ordinateur, je fais des enregistrements, j'ai du matériel, j'ai un *home studio* que j'ai appris à manipuler. La création ça va, c'est plutôt pour la diffusion que ça se complique. J'ai quand même de bonnes vidéos qui présentent mon travail, mais je dois généralement faire appel à des pros pour les faire. Et si vous cherchez des trucs sur moi sur *Google* ou *Youtube*, ce n'est pas forcément les choses les plus pertinentes qui apparaîtront en premier. C'est tout ça que je n'entretiens pas, dans lequel je ne suis pas très douée.

TicArtToc : Selon vous, le numérique apporte-t-il plus de compétition ? Ou favorise-t-il plutôt les échanges entre les artistes ?

Lena Ghio : Les deux. D'un côté, sur internet, tu entres en concurrence avec des milliards de personnes, constamment. La compétition est très serrée, il y a aussi des actions stratégiques guerrières de la part des gens qui ont



beaucoup de ressources pour manipuler internet. En plus, avec la facilité actuelle d'accès aux technologies, beaucoup de gens ont la possibilité de développer leur talent artistique et de le diffuser. En arts visuels, il y a une véritable prolifération de l'image, on en a tellement, laquelle va mériter que quelqu'un y investisse de l'argent pour l'obtenir ?

Mélodie : Pour ce qui est de la compétition, je dirais les deux, comme Lena. On a accès à tout, on peut tout découvrir, mais ce n'est pas parce qu'on a accès à tout qu'on devient des animaux plus curieux. On prend toujours ce qu'on connaît, ce qui est facile. Sur *Youtube*, il y a un milliard de choses, mais on va toujours écouter Michael Jackson.

TicArtToc: Comment le numérique influence-t-il le rapport au public ?

Mélodie : Pour un peintre, ce qui va compter, c'est qu'il expose ses toiles. Tu ne vas pas acheter une toile sur internet, tu vas l'acheter parce que tu l'as vue, tu es allé à un vernissage. Internet, c'est une publicité. Même chose pour un CD, tu vas souvent l'acheter parce que tu as vu l'artiste en concert. Finalement, c'est le réel qui compte, le virtuel aide pour la publicité, mais il ramène surtout les gens au réel.

Lena : C'est un très bon point, surtout en art visuel, la photo ou la représentation de l'œuvre est loin de la réalité et même chose en musique. Les vibrations qui passent à travers le corps, tu n'as pas ça avec *Youtube*. La problématique avec internet, c'est que tu penses trop que ça va t'aider, mais tu n'auras pas toujours un milliard de vues...

TicArtToc: Et qu'en est-il du droit d'auteur ?

Lena : Je trouve que c'est une catastrophe pour le droit d'auteur, mais on ne peut rien y faire. En arts visuels, il y a une chose qui s'appelle *Fair Use*. Par exemple, si vous prenez une photo d'un pot de fleurs et que je reprends la photo, mais en change la couleur, j'ai le droit de faire ça. Il y a même un artiste qui a récupéré des *selfies*, mais ce n'était pas ses photos ! Il a fait des petits changements et il vendait ça des milliers de dollars dans les galeries d'art, puis à un moment, il y a des gens qui se sont plaints, mais c'est légal parce qu'il a changé x, y, z...

Mélodie : En musique, tu as accès à tout, donc les artistes vendent beaucoup moins d'albums, mais il y a à la fois plus de gens qui veulent les voir en concert. Il y a eu un comportement nouveau au début du *peer-to-peer* : des gens qui téléchargeaient toute la nuit et au matin, ils avaient 10 000 chansons. Ils n'ont même pas assez de leur temps de vie pour écouter tout ça ! Il y a un rapport boulimique à la consommation. « Je veux avoir TOUT QUEEN ou TOUT MOZART dans ma bibliothèque ! Ok, mais tu vas l'écouter ? Non, mais je l'ai ! » Ça reflète un comportement de l'humain, de consommation démesurée. Même chose en culture, les artistes, on les consomme puis on passe vite à autre chose.

TicArtToc: Pensez-vous que, quelque part, Internet peut favoriser les échanges interculturels dans les arts ?

Lena : Je crois que oui, car qu'on le veuille ou non, on échange des informations auxquelles on n'avait pas accès avant. Par exemple, parmi mes musiques favorites, il y a un artiste qui s'appelle Ono Teave, il fait de la musique chamannique et joue du tambour. Imaginez, quelle probabilité dans mon quotidien avais-je de découvrir la musique de Ono Teave ? Ce n'est pas quelqu'un de célèbre, mais grâce à internet je l'ai découvert, et c'est devenu l'un de mes musiciens préférés.

Mélodie : Je pense que je suis un peu plus pessimiste, j'ai l'impression qu'en superficie, oui on a accès à ces choses-là, mais en réalité, on ne va pas les chercher. Sur internet, on surfe sur les choses qu'on connaît déjà. Je pense que cette accessibilité, elle est potentielle, mais elle n'est pas réelle. Ça nous fait fantasmer mais, réellement, qui va parler à quelqu'un en Chine qui fait de la musique en lui disant, tiens on va travailler ensemble ! Je pense qu'on n'est pas assez aventureux, on est des êtres absolument inquiets, donc on reste dans notre bulle qu'on connaît et internet nous donne une illusion d'universalité, d'infini.

TicArtToc: Quels sont selon vous les avantages et les inconvénients du numérique pour les artistes ?

Lena : Sur *Facebook*, j'ai beaucoup d'amis dans les arts visuels. Pour un commissaire, c'est génial, parce que, s'il organise une exposition, il peut contacter en même temps des centaines d'artistes. Tu peux aussi attacher des photos très grosses, ce qui permet de voir leur travail. Si la personne doit regarder des centaines d'artistes, ça fonctionne bien ! Comme lorsque quelqu'un organise un spectacle, les musiciens peuvent envoyer leur démo par *Facebook*.

Mélodie : C'est sûr que pour la diffusion, ça aide à plein de choses ! C'est le plus grand avantage, tout est plus facile. Pour un spectacle, c'est plus facile d'en faire la pub en ligne que de mettre des affiches sur les arbres. L'inconvénient, c'est peut-être la saturation, parce que comme il y a trop de choses, on ne sait plus où regarder. Puis, on parle de pratiques artistiques, on est au cœur de l'humain, ce qui compte c'est de toucher, de créer une émotion, quelle qu'elle soit, si on enlève tout le côté humain, que reste-t-il ? **TIC**

*Propos recueillis par
Annabelle Jenneau-Younes*



TICARTOC

RÉFLEXION DÉCALÉE,
DÉRANGANTE, COUP DE
GUEULE, PROVOCATRICE
OU FANTASMÉE, PARCE
QU'ON AIME BOUGER
LES LIGNES, SORTIR
DES PRÉJUGÉS

ICI
ON
OSE!



THE ARTIST 2017

des brèves
on trouve
généralistes
d'extension
de la
d'extension
de la



Je blogue, donc je suis

Par Mark Homsany



Photo : Melissa Homsany

Mark Homsany est né à Montréal et a grandi à Laval. Il est titulaire d'un baccalauréat en traduction et d'une mineure en langue, cultures et littératures arabes de l'Université Concordia. Il a travaillé dans le secteur du jeu vidéo pendant un peu plus de trois ans et fait actuellement un AEC en gestion de médias sociaux. Il a été marqué par les œuvres d'Edgar Allan Poe, Charles Baudelaire, Nancy Houston et Édouard El Kharrat. Il habite actuellement Montréal.

Blogue privé de G.C.

Date: 1^{er} juin 2014

Je ne sais pas trop comment me présenter et franchement, je n'aime pas le faire. J'ai fini mes études il y a deux ans. Je ne sais pas trop ce que je voulais dans la vie, à part écrire. J'ai essayé de faire publier certaines de mes nouvelles littéraires dans des revues et elles ont toutes été refusées. J'ai essayé de faire un film, mais je ne suis pas arrivée à me faire financer. Peut-être je suis un peu trop démodée? Je ne sais pas, car je parle à peu de gens. Puisque les jeux vidéo sont à la mode, je crois qu'ils sont ma dernière chance. Ils sont aujourd'hui, on dirait, quasiment des films.

Internet, jeux vidéo, médias sociaux... Bof, je n'aime pas vraiment ça. Alors pourquoi est-ce que j'écris mon journal intime en ligne? Pour sauver des arbres. À l'université, mes conseillers d'orientation répétaient en chœur «Ayez un blogue! Réseautez! Soignez votre image!» Justement, je ne suis pas à l'aise à l'idée que les gens me voient comme je suis: une fille plate qui trouve tout... bof. On dirait qu'il faut tout le temps plaire à tout le monde pour réussir, pour gagner sa vie.

Blogue privé de G.C.

Date: 3 juin 2014

Il faudrait que je commence par l'écrire, mon scénario de jeu vidéo... mais je n'ai pas envie. On dirait que ceux auxquels je dois plaire sont des *geeks*. Bizarre, quand j'étais petite, «*geek*» était une insulte. Mais puisqu'ils sont à la tête du secteur du jeu vidéo et que j'ai besoin d'eux, je créerai un profil sur un grand forum *geek* pour interagir avec les membres.

Hmmm... Créer un profil n'est pas évident. «Quel est mon manga préféré?» Je n'ai pas vraiment lu de mangas. Eh bien... quand j'étais petite, je lisais *Yoko Tsuno*. Est-ce que ça compte? Je vais fouiller dans ma bibliothèque. Il y a sûrement des choses intéressantes pour m'aider.

Profil de G.C.

Date: 4 juin 2014

Message de présentation:

«Bonjour! J'adore les bédés japonaises comme *Yoko Tsuno* et les films fantaisistes comme *La Belle et la Bête* de Jean Cocteau. Je veux écrire des scénarios de jeux vidéo vraiment épiques.»

Comme photo de profil, j'ai mis une photo de moi avec de grosses lunettes. Ça devrait faire assez *geek*, je crois.

Blogue privé de G.C.

Date: 8 juin 2014

Les membres du forum sont vraiment méchants! Regardez ce qu'ils m'ont écrit:

Le_Grand_Thor: «T'es bein niaiseuse. Ce n'est pas parce que Yoko Tsuno est japonaise que c'est un manga: c'est une bédé belge!»

Pro_ciné: «*La Belle et La Bête* de Jean Cocteau est un vieux film de répertoire. Elle a sûrement cru que c'était un film fantaisiste parce qu'on le lui avait dit dans son cours de cinéma. Je crois que G.C. est une troll! Regardez ses grosses lunettes! On dirait une hipster!»

Moi? Niaiseuse parce que j'ai cru que *Yoko Tsuno* était une bédé japonaise? C'est vrai que j'ai vu le film de Cocteau dans mon cours de cinéma, mais... c'est fantaisiste, non? Ils me haïssent! Qu'est-ce que je vais faire?

Blogue privé de G.C.

Date: 10 juin 2014

J'ai assisté aujourd'hui à une conférence sur l'autopromotion. Encore le même message: «utilisez les médias sociaux, blablabla» zZZZzzzzZzzz. Il y avait, toutefois, une nouveauté: «adaptez votre message à votre auditoire». Je créerai un profil fictif; si je veux être acceptée par la communauté *geek* et réussir, je n'ai pas le choix, je crois. J'ai trouvé une tonne d'informations sur le marketing Internet. Même si je n'en ai pas envie, je vais étudier comme une malade.

Blogue privé de G.C.

Date: 12 août 2014

Je maîtrise désormais les concepts de référencement, de marketing pour les médias sociaux et d'analyse de statistiques. J'ai aussi suivi tous les sites de nouvelles concernant la culture *geek* et les jeux vidéo. Je connais les derniers jeux, les derniers films et les dernières bédés aussi bien que les classiques. J'ai changé mon pseudonyme pour *geeky_cat_lover* (eh bien quoi? Tout le monde sur Internet aime les chats, non?). Pour ne pas qu'on me reconnaisse, j'ai mis une photo de moi déguisée en cette chatte du jeu vidéo japonais de combat dont le nom m'échappe. Je ne m'en souviens pas et je m'en fous. La culture *geek* pour moi, c'est juste... correct.

La plupart des histoires sur le forum sont du *fan fiction*. Je n'aime pas le concept, mais si c'est courant et populaire, c'est correct, je crois. Si la réécriture de grands classiques comme tous les nouveaux films de science-fiction plaît au public, c'est ce que j'écrirai.

Blogue privé de G.C.

Date: 12 novembre 2014

Je suis devenue un phénomène Internet si populaire que le studio de jeux indépendants Image-i-Nation veut me rencontrer!

Je ne suis pas du tout fière de moi. Mes histoires sont principalement des réécritures de récits de science-fiction et de scénarios de jeux vidéo populaires. Mais, tout faire pour plaire à ses éventuels mécènes, c'est ce qu'il faut faire pour vivre de son écriture, n'est-ce pas? Publier sur nos blogues ce qu'ils veulent entendre, cliquer «j'aime» sur leurs publications et tout faire pour qu'ils laissent de bons commentaires. Je ne me reconnais pas plus chez les *geeks* qu'au début, mais leurs pensées et leur personnalité sont les miennes. Tout ce que je dis, tout ce que je fais, tout ce que je pense est en fonction de ce qu'ils disent, font et pensent. Ça fait tellement de bien de recevoir des commentaires positifs pour ses écrits plutôt que l'éternel. «Nous regrettons de vous annoncer que votre article n'a pas été sélectionné. Merci de votre intérêt.»

Aujourd'hui, c'est le grand jour. Je suis dans les bureaux d'Image-i-Nation face au propriétaire.

Nous sommes assis dans une salle autour d'une table ovale. Il me sourit et me dit chaleureusement:

— On a lu tes histoires sur ton blogue et sur le forum...

— Gabrielle...

— et on aime vraiment ton style. Comme scénariste, tu es si polyvalente. Que penses-tu des styles de jeux plutôt... expérimentaux?

Euh... Je n'ai jamais trouvé de pensées sur le sujet sur Internet. Il faut absolument qu'il m'embauche. Je ne peux pas accepter un refus. Qu'est-ce que je pourrais lui répondre?

«Quelle réponse vous plairait?» **TGC**

VARIA

C'EST UN ARTICLE **HORS THÈME** QUI ALIMENTE
UNE RÉFLEXION, UN SUJET, UNE IDÉE DANS L'AIR DU TEMPS.
LE **VARIA** EST DIFFÉRENT DE L'ENSEMBLE DE LA THÉMATIQUE
DE LA REVUE. IL PEUT MÊME N'Y AVOIR AUCUNE CAUSALITÉ,
C'EST JUSTE UN APPORT DE PLUS QUI ENRICHIT.

LE CONSEIL DES ARTS DE MONTRÉAL, UN FERMENT POUR L'ART DEPUIS 60 ANS

Cette année, le Conseil célèbre ses soixante ans, soixante années d'une action constante et efficace. Les anniversaires donnent l'occasion de faire le point et, en considérant le passé, d'entrevoir l'avenir. Dans cette perspective, il s'agit bien entendu de préserver les acquis et aussi d'assurer la suite. Bien des gens ignorent à quel point le Conseil des arts de Montréal exerce une influence déterminante sur la vie montréalaise. Il contribue à créer une écologie culturelle qui met les arts au centre de la cité. Finalement, c'est l'identité créative de Montréal qui en sort gagnante.



CONSEIL
DES ARTS
DE MONTRÉAL
68 ANS

Le **Conseil des arts de Montréal** est né en 1956 à l'initiative du maire Jean Drapeau qui voulait faire de Montréal une grande métropole de la création : « Je repousse toute idée de subvention *pour aider, pour empêcher de mourir*, disait-il. Je crois que l'on doit aller au théâtre, au concert, à la bibliothèque pour y chercher un *complément d'être* ». Soixante ans plus tard, Montréal offre abondamment ce *complément d'être* qui nourrit et retient les citoyens et visiteurs de tous âges, et ce, grâce au CAM.

Bien des gens ignorent à quel point le Conseil des arts de Montréal exerce une influence déterminante sur la vie montréalaise. Par ses programmes innovants, il contribue à créer une écologie culturelle qui met les arts au centre de la cité, provoquant sans cesse et partout sur son territoire des rapprochements entre les artistes et

Le Conseil des arts de Montréal

les citoyens, le monde des affaires, les universités et les interlocuteurs municipaux. Véritable bougie d'allumage, le Conseil repère le talent, l'accompagne et l'appuie financièrement pour développer le plein potentiel des artistes et des organismes qui font la richesse du Montréal créatif.

Le Conseil, un organisme à part

Ce qui rend cet organisme d'appui à la culture différent des autres, c'est qu'il agit comme joueur central, sur le terrain de l'écosystème montréalais : il est avant tout un partenaire privilégié pour les artistes, qui encourage l'expérimentation, la découverte et l'audace dans la création, la production et la diffusion artistique, et ce, dans tous les quartiers et toutes les municipalités de l'île. C'est aussi un collaborateur pour de nombreuses compagnies ainsi que pour des collectifs artistiques établis ou en émergence, qui ont été épaulés dès leurs débuts par le Conseil.

Le Conseil met également sur pied des résidences d'artistes, finance des programmes de tournées, établit ou maintient des collaborations avec une centaine d'intervenants publics et privés. En 2015, il appuyait 425 organismes et collectifs d'artistes auxquels il versait 12,6 millions de dollars en subventions,

bourses et prix, ce qui sert de levier pour favoriser les investissements de bailleurs de fonds, publics et privés. Et ce mécanisme génère des effets multiplicateurs. Ainsi, la Chambre de commerce du Montréal métropolitain publiait récemment une étude montrant qu'en 2013, le secteur culturel représentait près de 82 000 emplois et plus de 11 milliards de valeur ajoutée, directe et indirecte, dans l'économie de la ville¹. Ces statistiques démontrent l'importance des arts dans la vie publique et leur capacité à servir de ferment.

Nous pouvons être fiers de l'écosystème artistique de la métropole, de sa richesse et de la diversité de l'offre proposée, qui apporte un rayonnement extraordinaire à notre ville auquel participe de près le Conseil des arts de Montréal.

Un 60^e anniversaire à marquer au calendrier

Cette année, le Conseil célèbre ses soixante ans, soixante années d'une action constante et efficace. Les anniversaires donnent l'occasion de faire le point et, en considérant le passé, d'entrevoir l'avenir. Dans cette perspective, il s'agit bien entendu de préserver les acquis et aussi d'assurer la suite. Depuis une quinzaine d'années, on assiste à un changement de cap important. De 2000 à 2011, le nombre d'organismes soutenus par le Conseil s'est accru de 75 %, alors que le budget augmentait de 40 %.

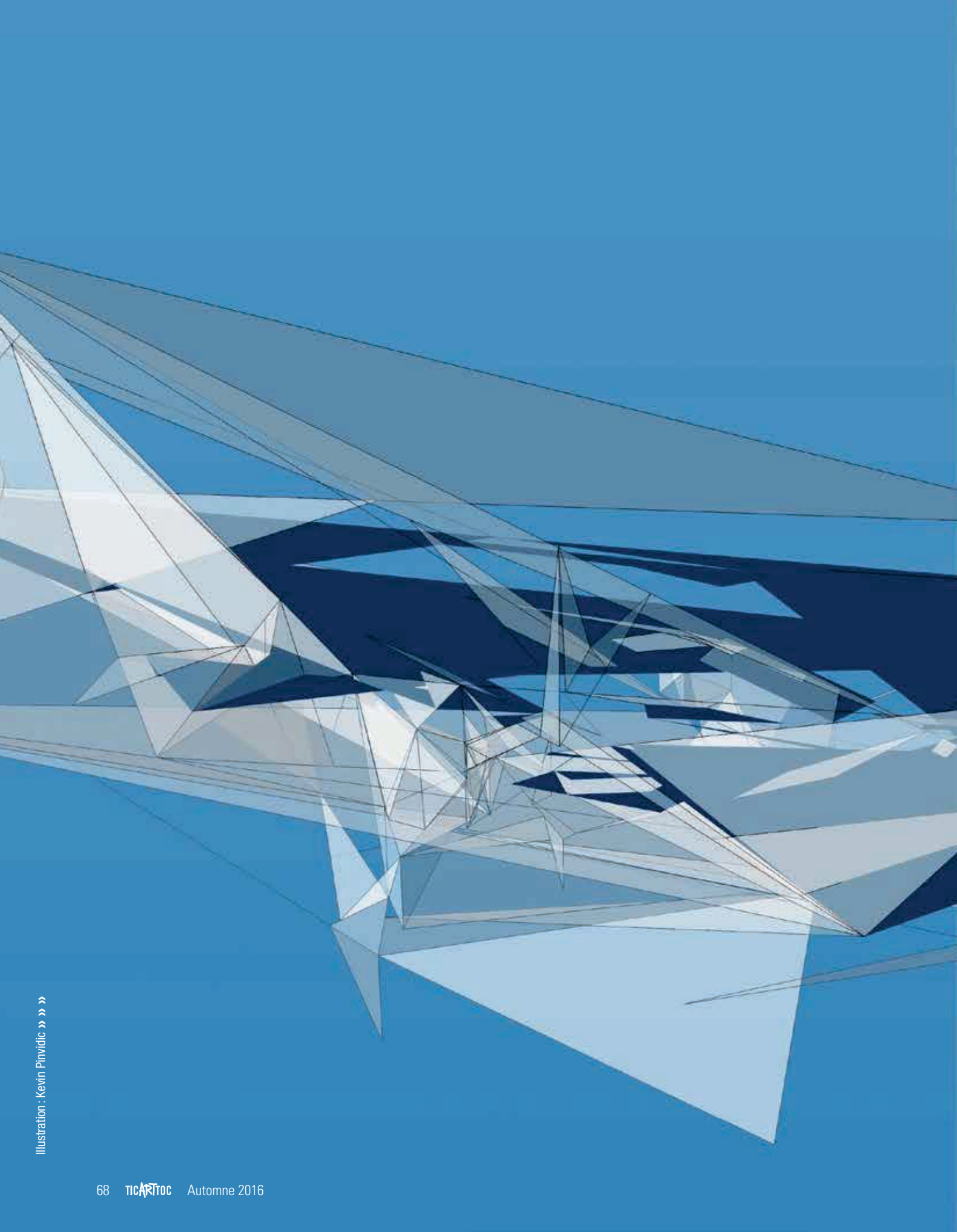


Illustration : Kevin Pinvidic » » »



Le paysage culturel s'est profondément transformé, parce que de nouvelles disciplines sont maintenant soutenues — notamment les arts du cirque, les arts numériques et les productions pluridisciplinaires —, et parce que les compagnies artistiques se sont multipliées. Cette situation incite à se pencher plus précisément sur la nature et la hauteur de l'aide accordée à chacun, selon la complémentarité des mandats et la qualité des actions.

Croyant plus que jamais au potentiel artistique de Montréal, ses dirigeants voient l'avenir comme un vaste chantier de la culture, ouvert sur la diversité, l'expression des peuples autochtones et le virage numérique, avec ses effets directs sur la production, la diffusion et la participation citoyenne. À l'aune de cette « expérience » citoyenne, il s'agira de favoriser l'éducation aux arts, les quartiers culturels, la cocréation, les résidences d'artistes, la création *in situ*, l'art-thérapie et le rapprochement des publics avec les institutions et les œuvres. Il faudra aussi, pour multiplier les sources de financement, appuyer diverses formes de philanthropie et développer encore plus les liens entre le milieu des arts et celui des affaires.

leurs histoires et leurs démarches —, mais aussi celles des gens de la relève, qui apportent du sang neuf à leur discipline, ainsi que des membres des Premières Nations, avec leurs approches traditionnelles et actualisées: « La société et les arts changent radicalement, explique Nathalie Maillé, et notre avenir dépend de notre capacité à reconnaître et à intégrer de nouvelles pratiques artistiques. Le Conseil est là pour refléter la riche réalité du territoire montréalais. »

Voilà quelques-unes des lignes de force inspirant la directrice générale du Conseil, Nathalie Maillé, qui recevait justement en 2015 le prix Femmes d'affaires du Québec dans la catégorie « cadre, dirigeante ou professionnelle d'un organisme public ou parapublic », pour son engagement résolu, visant à tisser des liens entre les arts et les affaires. Elle s'est aussi donné comme cheval de bataille de valoriser la relève, la diversité culturelle et les membres des Premières Nations. Et elle y arrive particulièrement bien.

En prenant appui sur sa structure de gouvernance dans laquelle s'impliquent bénévolement plus de 80 artistes et travailleurs culturels, le

***De 2000 à 2011,
le nombre d'organismes soutenus
par le Conseil s'est accru de 75 %,
alors que le budget augmentait de 40 %***

C'est dans cette perspective qu'au fil des ans, le Conseil a collaboré avec la Chambre de commerce du Montréal métropolitain, entre autres pour fonder les Prix arts-affaires de Montréal qui saluent la qualité de l'engagement bénévole et le soutien philanthropique d'individus et d'entreprises en faveur de la culture. Au printemps 2016, le 31^e Grand Prix du Conseil réunissait plus de 800 personnalités du monde municipal, des arts et des affaires. Le succès fut sans précédent.

Le fil conducteur de cette vision, prévalant désormais au Conseil, c'est d'abord et avant tout la richesse des pratiques artistiques, non seulement les pratiques des artistes provenant des quatre coins de la planète — avec

Conseil a donc adopté un règlement interne pour assurer cette diversité, qu'il s'agisse des subventions accordées aux artistes, de l'embauche de personnel ou de la constitution de comités consultatifs. Il s'agit d'abord et avant tout de cultiver le vivre-ensemble: « L'art est un vecteur de rassemblement, une passerelle entre humains, ajoute Nathalie Maillé. Et je me suis donné pour mission d'encourager le Conseil à soutenir ce rôle. »

Cette passion lui est venue un jour de 2004: « Je participais à une grande rencontre avec différents intervenants du monde des arts et soudain les discussions m'ont fait comprendre que, si on ne faisait pas d'efforts pour parler tous d'une même voix et être plus inclusifs,

on se retrouverait devant une fracture et on serait tous perdants. Le Québec est une terre d'accueil, et il m'est apparu évident qu'il fallait s'enrichir de l'apport de tous ces artistes qui viennent ici, qui ont tant à donner et participent à notre identité. C'est l'interaction qui m'intéresse et qui m'apparaît porteuse d'avenir.»

réussissent quand même à voir le jour, les artistes étant alors dirigés vers d'autres avenues.

Les effets de la politique de diversité

Depuis que le Conseil s'est doté, en 2006, d'une politique favorisant la diversité culturelle, le nombre d'organismes, de collectifs et d'artistes qui reçoivent un appui dans le cadre

Le Conseil a également financé la création de Diversité artistique Montréal (DAM), cette même année, ce qui a participé à donner un souffle nouveau à la réflexion sur l'art et la culture d'ici dans sa globalité

Des partenariats pour les arts

Le Conseil décuple les partenariats pour faire circuler les idées et l'argent, et il n'a de cesse d'élargir le réseau des organismes culturels. Des exemples? Le festival *Mural*, événement d'art urbain qui a pris de l'ampleur en seulement trois ans. Grâce à une collaboration entre le Conseil et la compagnie Cisco, leader mondial des systèmes d'information et de réseaux web, *Mural* recevait de cette entreprise une bourse de 8000 dollars, et ce, devant 3000 partenaires et employés de Cisco venus des cinq continents.

Il y a aussi les résidences d'artistes et certains programmes fort stimulants, comme *Le Conseil des arts de Montréal en tournée*. Le nombre de diffuseurs municipaux qui y participent n'a cessé d'augmenter, faisant passer le nombre de lieux de diffusion de 15 à 150, et c'est plus de 2 millions de spectateurs qui en ont profité au fil des ans. Ainsi, des spectacles peuvent être vus par plus de gens, les œuvres peuvent durer plus longtemps, les citoyens peuvent mieux s'approprier leur culture et profiter des efforts du Conseil, qui paie le cachet des artistes et finance les compagnies artistiques. C'est aussi une très belle porte d'entrée au Conseil pour les artistes de la relève et de la diversité, pour qui ce programme semble taillé sur mesure.

Parmi les succès, notons également une collaboration exceptionnelle avec l'ONF et la SODEC pour une résidence qui permet à un artiste de la diversité de produire un film et d'être soutenu à toutes les étapes du processus. Les projets soumis sont analysés par trois instances, et certains projets non retenus

des différents programmes, est passé de 3 % à 11,5 % de 2010 à 2015. «J'ai un rêve pour l'avenir, avoue en souriant Nathalie Maillé: ce serait qu'on finisse un jour par parler d'une seule et même voix, tant et si bien que nous n'aurions plus à en faire une priorité. Il ne serait même plus nécessaire d'en parler. Ce serait un fait accompli.»

Le Conseil a également financé la création de Diversité artistique Montréal (DAM), cette même année, ce qui a participé à donner un souffle nouveau à la réflexion sur l'art et la culture d'ici dans sa globalité. Aujourd'hui, l'organisme célèbre avec fierté ses 10 ans et tout le chemin parcouru.

Le Conseil a aussi développé des collaborations avec différentes associations professionnelles pour faire de la place à une multiplicité de pratiques artistiques. Des programmes d'accompagnement et des résidences d'artistes ont également été mis sur pied, spécifiquement pour les artistes de la diversité. À l'aube d'un nouveau plan stratégique, le Conseil est fermement décidé non seulement à poursuivre dans cette direction, mais aussi à mettre l'accent sur la production et la création des peuples autochtones. Il s'agira de consulter les acteurs du milieu et de développer des approches qui soutiendront les efforts liés à cette priorité, et ce, en accord avec les valeurs qui leur sont chères.

Notre époque est caractérisée par le tissage d'alliances et de collaborations, et c'est pourquoi nulle démarche ne peut réussir sans mobiliser de nombreux partenaires. Or, le Conseil est une organisation fédératrice.

Ses partenariats incluent les bailleurs de fonds, le monde des affaires, celui de la politique, les diffuseurs, les artistes, les communicateurs, etc. Tous ces maillages donnent un pouvoir d'action accru au Conseil, qui peut ainsi en faire plus avec ses budgets. Cela provoque un effet de domino qui permet ensuite aux organismes d'étendre leur réseau. Finalement, c'est l'identité créative de Montréal qui en sort gagnante. **TOC**

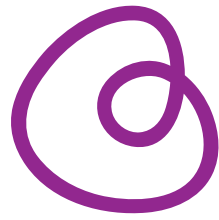
-
1. *La culture à Montréal, chiffres, tendances et pratiques innovantes*, Chambre de commerce du Montréal métropolitain, juin 2015.

*Vous êtes plutôt papier
ou numérique ?*

TICARTOC
passe au numérique.

**Vous avez
maintenant
le choix.**





la cellule idam

pour l'inclusion
de la diversité artistique
à montréal

Service-conseil qui vise à épauler
et à outiller les acteurs du milieu artistique
dans leur démarche d'inclusion
de la diversité ethnoculturelle.

Faites partie du mouvement!

Contactez-nous pour un premier rendez-vous gratuit :
directeur@diversiteartistique.org
conseil@diversiteartistique.org
(514) 280-3581

Un projet imaginé par



Avec le soutien financier de





Vous êtes artiste?

Notre programme de mentorat
est spécialement conçu pour vous.

inscriptions en tout temps
sur diversiteartistique.org



VISIBILITÉ, IMPACT PERTINENCE

Diffusez vos publicités avec le journal

**Votre
annonce
à partir de
45\$**

Pour en savoir plus, contactez-nous au : **514-360-6267** ou sur : info@linitiative.ca
Visitez notre site web : www.linitiative.ca

La Biennale de Montréal Le Grand Balcon *The Grand Balcony*

2016

19.10.16 –
15.01.17

Commissaire
Philippe Pirotte

bnlmtl2016.org

Le Grand Balcon est une réalisation de La Biennale de Montréal
en coproduction avec le Musée d'art contemporain de Montréal

BNL
MTL

MAC

Conseil des arts
et des lettres
Québec

Conseil des arts
du Canada
Canada Council
for the Arts

Bureau des festivals et
des événements culturels
Montréal

CONSEIL DES ARTS
DE MONTRÉAL

Canada

TOURISME /
MONTREAL

CONFÉRENCE INTERNATIONALE DES ARTS DE LA SCÈNE

CINARS

17^E

14 – 19 NOVEMBRE 2016
MONTRÉAL QUÉBEC • CANADA

1500
DÉLÉGUÉS

40
PAYS REPRÉSENTÉS

150
VITRINES, ATELIERS &
ACTIVITÉS DE RÉSEAUTAGE



INSCRIPTIONS @ CINARS.ORG

SOMMES-NOUS L'AGENCE QU'IL VOUS FAUT ?



JACK

FIER PARTENAIRE DE DAM

info@jackmarketing.ca | jackmarketing.ca | T. 514 564.9663

Photo: Reza Parhizkari

1000 membres

20 disciplines

98 pays représentés

+150 prises de position

diversiteartistique.org

10 ans
dam

La référence en matière
de diversité dans les arts.

caisse de la culture



La solution pour les travailleurs autonomes et les entreprises culturelles

Contactez-nous, nous parlons le même langage que vous!

514-CULTURE

**SAISON
2016-17**

Bienvenue aux Écuries

**VENDREDI
DIS-TON-PRIX**

**THÉÂTRE
AUX
ÉCURIES**

VOUS ÊTES TRAVAILLEUR CULTUREL? BÉNÉFICIEZ D'UN TARIF SPÉCIAL À 24 \$ et chaque vendredi achetez votre billet au prix que vous voulez!

Cette offre exclut certains spectacles de la programmation



Conseil des arts et des lettres du Québec
Québec City



Conseil des arts du Canada
Sur les Arts



Patrimoine canadien
Canadian Heritage



Conseil des arts de Montréal



Fabre

auxecuries.com

PINABEL

EXEMPLE DE SOLIDARITÉ CHEZ LES ARTISTES

Depuis plus de 20 ans,

**le Regroupement des artistes
en arts visuels du Québec**

défend les intérêts collectifs
et individuels des artistes
en arts visuels

grâce aux cotisations payées
par ses membres.

raav.org



Découvrir



Toucher



Emporter



Apprécier

**Location • Livraison
Installation • Exposition**

L'Artothèque
Des œuvres chez vous

5720, rue Saint-André
Montréal (QC) H2S 2K1 • 514 278-8181
www.artotheque.ca • info@artotheque.ca

5

bonnes raisons de s'abonner

- 1 10% de réduction sur le tarif régulier
- 2 Livraison à domicile en primeur
- 3 Une collection qui s'apparente à une œuvre d'art
- 4 Un rabais sur les spectacles du Théâtre aux Écuries
- 5 Des surprises et des cadeaux exclusifs...

TICARTTOC.com



FREDERICK LETIA

Frederick Letia
Écrivain et traducteur

Services offerts:

- Traduction de l'anglais vers le français
- Révision linguistique
- Rédaction et réécriture d'ouvrages

Contact: 514-843-8014
frederik.letia@sympatico.ca

TICARTTOC

Vous souhaitez devenir partenaire
ou annoncer dans TicArtToc ?

Contactez Jérôme Pruneau
ou Hanieh Ziaei au (514) 280-3581, poste 103
ou écrivez à partenariats@diversiteartistique.org.

■

Ceci n'est pas un pixel.

CHRISTIAN CAMPANA
Concepteurgraphiste

Conception graphique de tout ce qui s'imprime, pixel par pixel Image corporative + Édition + Livre + Affiche + Logo + Photo...
christiancampana.com campana@christiancampana.com T 514.508.8782



Laurence
Grandbois
Bernard

+1 438
886 9643

info@
laurence
gbernard
.com



art visuel et médiatique
www.kevinpinvidic.com

Kévin Pinvidic

k.pinvidic@gmail.com
514 582 9785
MTL



Jim Mneymneh

TEL: 514-998-3638

JIM@CREATINGWITHLIGHTS.COM

CREATINGWITHLIGHTS.COM
PHOTOSDECIRQUE.COM

PHOTOGRAPHE

Catherine Aboumrad

Photographe
Portrait, événement, reproduction d'œuvre d'art

(514) 298-6174

aboumradphoto.com




nasimaba.com - Nasim Abacian - nasimaba.com



Dariush Ramezani

Bande Dessinée - Illustration
dariush.ramezani@gmail.com

www.behance.net/dariushramezani



Mirna Rivera

artiste visuel

Illustration, tatouage et objet

T. 514 678-6251
www.mirnarivera.com



Lætitia Toussaint

graphiste - illustratrice

laetitoustaint@gmail.com
www.laetitiatoussaint.com
514 625-0747

Appel à contributions TICARTTOC n° 8

LE 8^e FEU

Aborder la question autochtone semble toujours délicat compte tenu de l'histoire des ces peuples et de la dénégation continue à laquelle ils sont confrontés. Et pourtant, cette question est au cœur des enjeux actuels de nos sociétés américaines et fait partie de la solution, du Nord au Sud. L'art participe de cette renaissance autochtone en permettant de donner une voix à ces artistes bien souvent invisibles, mais ô combien porteurs de sens, de traditions, mais aussi d'une modernité et contemporanéité qui incarnent une identité de la survivance. Il contribue ainsi à démontrer la vivacité de ces peuples qu'on enterre aisément dans l'idée qu'ils sont en voie de disparition, qu'ils sont ancrés dans leurs traditions et rien d'autre, ou qu'ils sont susceptibles de sombrer dans l'alcoolisme ou l'itinérance lorsqu'ils s'établissent dans les grands centres urbains.

Penser ainsi, c'est nier le caractère novateur d'un art en transformation qui transcende une réappropriation culturelle nécessaire et positive *pour et par* les autochtones eux-mêmes quand elle est négative et dépréciative lorsqu'elle se fait par les autres. C'est continuer d'imaginer une folklorisation dégradante et passiste quand il faut parler de la reconstruction de l'histoire de peuples dont on a détruit les archives et supprimer les langues maternelles propres à fonder l'identité d'un groupe. C'est finalement déculturer des nations au profit d'une vision univoque à laquelle l'art, quand il s'érige en dogme et/ou en excellence prédéfinie par des normes autocentrées, participe malgré lui.

Bref, sortir de ces ornières, c'est laisser la place à l'écoute, à la parole ou au dialogue constructif et réparateur, c'est laisser aussi l'art autochtone s'autodéterminer pour prendre la place – qui lui est due depuis toujours – dans le foisonnement des arts actuels. Le processus de décolonisation est essentiel pour la réconciliation culturelle.

Pour répondre à ces enjeux et questionnements, **TicArtToc** a partagé la rédaction en chef de ce numéro avec Nadine St-Louis, artiste, entrepreneure et fondatrice-directrice générale des Productions Feux Sacrés, un organisme autochtone qui a mis sur pied l'Espace culturel Ashukan, un lieu qui favorise l'intégration de la culture autochtone dans le paysage urbain. Ce pilier pour le développement de l'art et de la culture autochtones vise l'inclusion et la réconciliation et nous permet d'être à l'écoute pour offrir une véritable voix aux artistes autochtones qui seront les maîtres d'œuvre du 8^e feu.

Aux auteurs sensibles à ces questions de fond, n'hésitez pas à nous proposer vos textes pour enrichir les visions du monde auxquelles les arts et la culture autochtone participent pleinement.

RUBRIQUES

Trajectoire(s) Les artistes écrivent au « je » leurs expériences vécues **sur le thème de la revue** comme autant de trajectoires de vie. Cette rubrique est l'occasion de raconter une ou des tranches de vie, au-delà d'une autobiographie linéaire. Une trajectoire donne toujours un sens au déplacement d'un corps en mouvement. Elle est la succession, avec l'âge, des passages d'un individu d'un état ou d'une position sociale à une autre. Elle marque la ligne continue ou discontinue d'un être qui avance, fait des choix, vire d'une vie à l'autre (1350 mots).

Réflexion(s) Les chercheurs, les artistes, les écrivains, les intellectuels, les travailleurs culturels alimentent la réflexion **sur le thème de la revue** en proposant des articles de fond, des créations littéraires comme lieux de discussion, de réflexion, d'échange et

de création. Sous un regard analytique sociologique, historique, ethnographique ou anthropologique, il s'agit de proposer une lecture particulière et réflexive qui donne sens, qui critique ou qui met en débat (1850 mots).

Carte blanche C'est le point de vue d'un acteur du milieu culturel qui souhaite s'exprimer sur le thème de la revue. C'est une chronique. Réflexion, analyse, débat, la carte blanche questionne ou interroge, surprend ou défend, anime ou vulgarise, qu'importe. Juste la franchise d'être soi pour dire les mots ou l'inverse. C'est le point de vue extérieur qui pose un regard sur la politique culturelle, sur la place de la diversité dans les arts en général, dans le quotidien de cet acteur en particulier. Bref, c'est une carte blanche comme une page à écrire (1300 mots).

Portrait d'artistes Les journalistes, écrivains, penseurs, universitaires, blogueurs produisent un essai critique d'un artiste qu'ils découvrent, de sorte qu'une véritable rencontre s'opère dans le dialogue, l'écoute et le regard pour une meilleure compréhension du travail de l'artiste. Dans un style atypique, fantaisiste, voire poétique : la voix est libre ! (700 mots).

D'égal à ego Échanger, débattre, discuter, s'opposer, se compléter, critiquer sont autant de verbes d'action qui animent cette rubrique à travers la rencontre de deux artistes qui se parlent sous forme de dialogue **sur le thème de la revue**. Les manières de voir et de faire de l'art, les façons de créer et de penser, les étapes professionnelles à suivre, les envies de demain et les regrets d'hier amènent un dialogue inédit entre deux créateurs (1400 mots).

TicArtToc Produire un article ou un texte **sur le thème de la revue** qui propose une réflexion décalée, dérangeante, coup de gueule, provocatrice ou fantasmée sur un sujet de leur choix pouvant amener ledit sujet à devenir un prochain thème de la revue. Ici, on ose ! (1000 mots).

Varia C'est un article *hors thème* qui alimente une réflexion, un sujet, une idée dans l'air du temps. Le Varia est différent de l'ensemble de la thématique de la revue. Il peut même n'y avoir aucune causalité, c'est juste un apport de plus qui enrichit (2500 mots).

Recommandations aux auteurs

Tous les auteurs doivent impérativement fournir les éléments suivants :

- Un texte comportant un titre*
- Une courte biographie (70 à 90 mots maximum)*
- Une photo portrait en couleurs de 900 × 1200 pixels**
- Pour les rubriques *Trajectoire(s)*, *Portrait d'artistes*, *D'égal à ego* et *TicArtToc* : au moins 4 à 6 photos ou illustrations variées de leurs œuvres de 2700 × 3300 pixels** en indiquant, pour chaque photo, la légende et le crédit*
- Pour les rubriques *Réflexions* et *Varia* : un résumé de l'article de 70 à 90 mots*

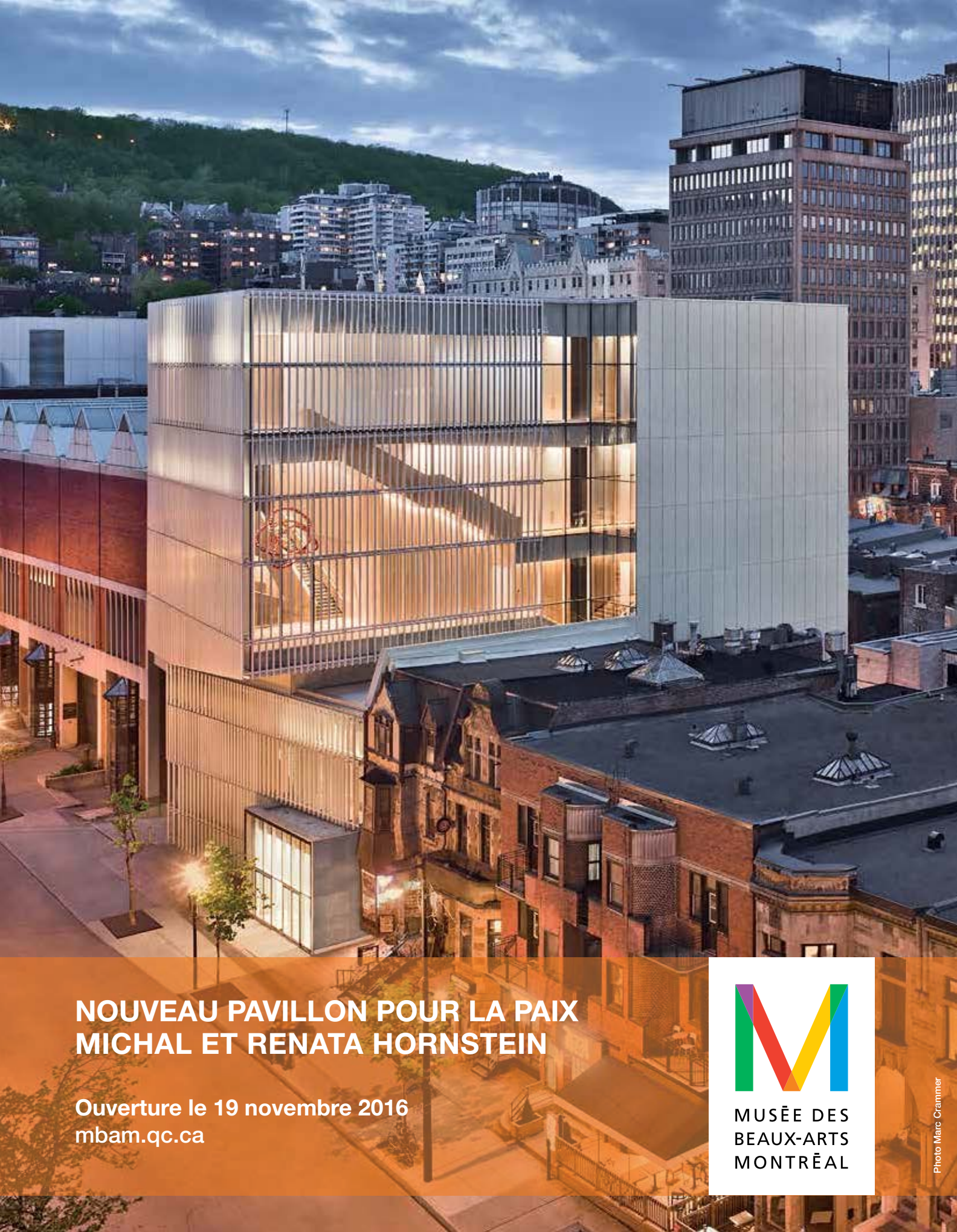
* Tous les documents envoyés doivent être au format Word

** Toutes les images envoyées doivent être en haute résolution

Merci d'envoyer les éléments de plus de 5 Mo par WeTransfer ou Dropbox à partenariats@diversiteartistique.org.

Notre politique éditoriale privilégie les textes inédits n'ayant jamais été publiés auparavant. Seuls les dossiers complets seront acceptés.

Date de tombée : 30/11/2016 Sortie prévue : printemps 2017



NOUVEAU PAVILLON POUR LA PAIX MICHAL ET RENATA HORNSTEIN

Ouverture le 19 novembre 2016
mbam.qc.ca



MUSÉE DES
BEAUX-ARTS
MONTRÉAL

La diversité culturelle dans les arts, une richesse montréalaise!

Notre ville est riche de l'apport de différentes cultures. C'est pourquoi le Conseil des arts de Montréal offre une expertise afin de refléter la diversité des origines, des visions et des pratiques artistiques présentes dans notre métropole. Des services et des outils sont à la portée de la main des artistes, collectifs ou organismes artistiques professionnels de la diversité culturelle.



Pour les artistes

- Service de première ligne
- Service d'accueil pour les artistes nouveaux arrivants
- Prix et résidences de création
- Stages rémunérés dans des organismes artistiques établis
- Repérage et référence
- Intégration professionnelle
- Réseautage
- Rencontres Info-Arts

Pour les organismes

- Services – conseils
- Programme de tournées
- Programme de subventions

Pour connaître nos programmes et nos actions pour la diversité culturelle dans les arts, visitez notre site Internet :
www.artsmontreal.org