

# l'année du NUMÉRIQUE

- Programme de développement de compétences pour le milieu culturel

## L'art numérique en 2016 : origines, enjeux, développement et pratique artistique

Nathalie Bachand



NOTRE CULTURE, CHEZ NOUS, PARTOUT

Ce projet est rendu possible grâce à la Mesure 21 inscrite dans le cadre de la mise en œuvre du Plan culturel numérique du Québec.

## Programme de formation continue

[culturecdq.ca](http://culturecdq.ca)



Irina Gato, Responsable de la formation continue | Chargée de projet

Andréanne Blais, Directrice générale

Émile Joly, Responsable des projets et des communications

### **Auteure**

Nathalie Bachand

### **Révision et correction**

Isabelle Gauvin

### **Graphisme**

Gabrielle Leblanc

# Table des matières

<b>L'art numérique démystifié</b>	<b>4</b>
Origines de l'art numérique	4
Identification du numérique dans l'art	7
<b>Les acteurs de l'art numérique et les composantes de la discipline</b>	<b>9</b>
Pratiques artistiques actuelles de l'art numérique : œuvres et artistes	9
Organisations en art numérique au Québec	22
<b>L'art numérique dans l'écologie culturelle</b>	<b>32</b>
L'art numérique au Québec par rapport à l'international et son entrée dans le marché de l'art	32
La présence et l'impact du numérique	35
<b>Bibliographie</b>	<b>37</b>

# L'ART NUMÉRIQUE DÉMYSTIFIÉ

Nous entendons de plus en plus parler d'art numérique dans le champ de la création artistique. Mais en voyons-nous suffisamment pour être en mesure de nous familiariser avec ces propositions parfois déconcertantes ? Quel que soit notre rapport à l'art numérique, il nous arrive maintenant de le côtoyer lors de nos visites dans les musées, galeries, centres d'artistes et salles de spectacle. Bien que la fréquence de ces « rencontres » ne soit pas encore très soutenue, elles ont néanmoins lieu, parfois même à notre insu. Il ne fait aucun doute qu'actuellement émergent de nombreuses propositions qui mettent à l'avant-plan l'utilisation d'éléments de nature technologique.

Le présent guide de référence sur l'art numérique se veut une introduction condensée à l'ensemble des aspects que constituent cette discipline artistique et ce champ de la culture actuelle en constante évolution. Les pages qui suivent offriront des clés de lecture et de compréhension, autant pour les artistes que pour le public en général.

## Origines de l'art numérique

Pour démystifier l'art numérique et développer une capacité naturelle pour l'appréhender, il sera utile d'en connaître les origines, non seulement en termes de pratique artistique, mais aussi d'appellation. Tout comme l'étymologie d'un mot permet de mieux en saisir le sens, nous allons remonter aux sources de ce que l'on nomme *arts numériques* afin de mettre en évidence des clés de compréhension sur lesquelles nous appuyer.

### Nomenclature des programmes d'études

Faisons d'abord un rapide retour dans le temps afin d'identifier certaines conditions d'émergence de l'appellation arts numériques. Pour ce faire, l'une des avenues possibles est l'exemple de l'évolution des noms donnés aux programmes d'études universitaires en art au Québec – sachant que les institutions s'adaptent toujours avec un peu de retard.

Ce que l'on appelait les *beaux-arts*, à l'Université du Québec à Montréal (UQAM) dans les années 1960 se sont graduellement transformés, sous l'influence du courant moderniste, en *arts plastiques* (appellation encore utilisée dans les programmes d'études collégiales au Québec dans les années 1990). Les *arts plastiques* sont ensuite devenus, au courant des années 1980<sup>1</sup>, arts visuels. C'est avec l'ajout au programme d'études de disciplines telles que la photographie

et la vidéo d'art que s'est fait la transition du mot *plastique* vers *visuel*. Ces nouvelles disciplines annonçaient une dématérialisation de l'art, de l'objet physique (peinture, dessin, gravure, sculpture, installation) vers l'image photo et vidéo, autrefois exclusivement analogique, puis également numérique. Vers la fin des années 1990, on a ajouté le mot *médiatique* : *arts visuels* et *médiatiques* est la dernière formule en usage pour le baccalauréat à l'UQAM. L'expression arts numériques a également intégré le rang universitaire par la création, en 2009, de programmes de premier et deuxième cycles spécialisés en animation 3D et en design numérique de l'École des arts numériques, de l'animation et du design (NAD) de l'Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)<sup>2</sup>, école satellite établie à Montréal. Depuis 2013, un programme de maîtrise en arts numériques est aussi offert au NAD de l'UQAC.

1. Cette datation est approximative.

2. Le NAD a initialement été fondé par le Cégep de Jonquière en 1992.

## Ailleurs en Amérique du Nord

Parallèlement à ces transformations au Québec, la formule art des nouveaux médias intégrait d'autres milieux institutionnels et culturels (notamment aux États-Unis) dans les années 1990. Cette expression, généralement associée au célèbre théoricien Lev Manovich<sup>3</sup>, réfère entre autres aux technologies de la communication et aux *computer-based artistic activities*<sup>4</sup>. *The Language of New Media*<sup>5</sup> est un ouvrage clé sur la théorie des arts médiatiques qui lui a valu une reconnaissance majeure dans les milieux culturel et académique à l'international. L'appellation *nouveaux médias* n'est pas désuète, mais elle est beaucoup moins utilisée dans le vocabulaire culturel au Québec.

## Milieu des années 1990 au Québec : un momentum

Il faut souligner que le milieu des années 1990 annonçait l'éclosion d'une certaine culture liée aux arts électroniques – autre formule alors utilisée. Quatre ans seulement après la tenue de l'International Symposium on Electronic Art (ISEA)<sup>6</sup> à Montréal en 1995, des événements d'envergure internationale, des collectifs et des lieux spécialisés voyaient le jour au Québec. Parmi eux, pensons à MUTEK, ELEKTRA, Perte de Signal, la Société des arts technologiques (SAT) à Montréal et le Mois Multi à Québec, pour ne nommer que les plus importants. Toujours en 1995, le centre d'artistes autogéré OBORO, basé à Montréal, inaugurerait son Laboratoire Nouveaux Médias et en 1996, le Studio XX (un autre centre d'artistes montréalais) était fondé. Une année plus tard, les HTMLles et leur Festival féministe d'arts médiatiques +

de culture numérique étaient lancés. C'est ce contexte d'émergence particulier – stimulé par la tenue d'ISEA en 1995 – qui a engendré l'état actuel de la création et de la diffusion des arts numériques au Québec.

## Arts médiatiques : le terme parapluie

Arts médiatiques est un terme qui a largement dominé les discours sur l'art et les technologies des vingt dernières années au Canada et au Québec. Si on se réfère aux catégories disciplinaires du Conseil québécois des arts médiatiques (CQAM)<sup>7</sup>, cette dénomination désigne plusieurs pratiques : le cinéma indépendant, la vidéo d'art et les arts numériques eux-mêmes. Le mot *médiatique* inclut le numérique : il renvoie aux médias de manière générale et non pas exclusivement au numérique, qui lui, renvoie directement à ce qui relève de l'informatique.

## Flou entourant l'usage de l'expression *arts numériques*

Pour bien saisir le flou entourant le terme arts numériques, il faut comprendre que son usage est relativement neuf (une quinzaine d'années) et, de ce fait, il est encore très malléable : si le CQAM le classe dans une catégorie des arts médiatiques, dans d'autres contextes, il est considéré comme une discipline à part entière. C'est le cas par exemple au Conseil des arts et des lettres du Québec (CALQ) et au Conseil des arts de Montréal (CAM) qui l'ont adopté depuis environ cinq ans (2011-2012) dans leurs programmes de bourses et de subventions. En contrepartie, il est intéressant de noter que le Conseil des arts du Canada conserve

3. Lev Manovich est originaire de Moscou et habite aux États-Unis depuis les années 1980. Il enseigne actuellement à The Graduate Center, City University of New York (CUNY).

4. Lev Manovich, *New Media from Borges to HTML (2002)*, paru dans *The New Media Reader* (MIT Press).

5. Ouvrage paru en français chez Les presses du réel en 2010, sous le titre *Le langage des nouveaux médias*.

6. Fondé en 1990, l'ISEA est un événement majeur du milieu des arts médiatiques et numériques international, et qui a lieu encore aujourd'hui. Sa 23<sup>e</sup> édition se tiendra à Manizales en Colombie en juin 2017.

7. Organisme de représentation des artistes et organismes des arts médiatiques au Québec.

la formulation *arts médiatiques* et ce, pour désigner les mêmes pratiques artistiques. Le terme est flexible selon les différents contextes d'une même communauté artistique et en regard de sa situation géographique. Les artistes eux-mêmes vont parfois se réclamer des *arts numériques*, alors qu'ils souhaiteront s'en dissocier en d'autres occasions et s'identifier plutôt au champ de l'art contemporain en général et ce, bien que leur pratique artistique fasse usage de technologies.

### **Arts numériques : désignation et ancrage dans la pratique artistique**

Il s'agit aussi de comprendre de quelle manière les pratiques artistiques ont évolué dans le temps afin de saisir la provenance de la nomination d'une discipline. L'art cinétique mécanique existe depuis les années 1920, mais il faut remonter à la fin des années 1950, début 1960, pour retrouver les premières créations artistiques faisant usage des nouvelles technologies. Alors que le courant Fluxus<sup>8</sup> crée des œuvres alliant sons et images, l'héritage des Vasulka devient la référence en termes de vidéo expérimentale. Les années 1980 voient ensuite apparaître l'accessibilité aux technologies numériques dans les domaines de la musique, du son, de la vidéo et de la photographie. Avec l'avènement de l'ordinateur domestique bientôt accessible à tous (et non plus seulement à l'armée américaine et à la NASA), les outils de création liés aux technologies autorisent un passage du paradigme analogique vers celui du numérique<sup>9</sup>. Le terme numérique provient de son appartenance à l'informatique et à l'univers binaire des données résultant de procédés de quantification et de conversion en valeur de nombres (la numérisation). Nous sommes alors

au milieu des années 1990, dans les premières heures d'un Internet qui se démocratise à la vitesse lumière et dont on ne soupçonne pas encore l'ampleur à venir ni l'omniprésence comme outil de communication. Une décennie et demie plus tard en développement et en détournement technologique, l'expression *arts numériques* désigne désormais un champ disciplinaire qui englobe l'ensemble des activités artistiques héritières de l'avènement de l'informatique dès la fin des années 1940.

### **Deux définitions**

Terminons cette première section du guide avec une définition des termes *arts médiatiques* et *arts numériques*.

Notez que ces définitions ne sont pas définitives dans la mesure où ces disciplines et pratiques sont constamment en évolution et en mouvement.

#### **Arts médiatiques<sup>10</sup> :**

Œuvres d'art dont le fonctionnement fait appel aux technologies des nouveaux médias, comprenant les pratiques artistiques de l'art numérique (l'art vidéo, l'art cinétique, l'art électronique, l'art interactif, l'art en réseau, l'art robotique, l'art sonore, etc.) et les arts cinématographiques indépendants.

#### **Arts numériques<sup>11</sup> :**

Œuvres d'art dont le fonctionnement fait appel aux technologies issues de l'informatique et utilisant comme matériau des données résultant de procédés de quantification et de conversion en valeur de nombres (numérisation).

8. Avec Nam June Paik et John Cage en tête, pionniers de l'art électronique et de la musique expérimentale

9. Ce terme [analogique] « provient du fait que la mesure d'une valeur naturelle (ou d'un élément de signal électrique ou électronique) varie de manière analogue à la source. [...] Le mode analogique se distingue du mode numérique auquel on l'oppose par convention » et où les valeurs sont représentées par des nombres (par quantification et échantillonnage). Source : Wikipédia.

10. Cette définition est inspirée du glossaire accessible sur le site de [virtualmuseum.ca](http://virtualmuseum.ca) et du Conseil québécois des arts médiatiques.

11. Cette définition est formulée par l'auteur du présent guide de référence.

## Identification du numérique dans l'art

Pour identifier ce qui relève du numérique dans une œuvre d'art, il faut déjà apprendre à bien identifier de quoi est constituée l'œuvre observée. En commençant par des questions simples (est-ce une peinture ? Un dessin ? Une sculpture (objet seul) ? Ou une installation (plusieurs éléments) ?), vers des questions plus complexes : l'œuvre est-elle cinétique (en mouvement) ? Et si oui par quel moyen ? Est-ce un procédé physique (jeu d'équilibre par exemple) ou technologique ? Un moyen technologique de mise en mouvement peut relever de l'usage de moteurs qui, le plus souvent, sont contrôlés par des Arduino (type de microprocesseurs, c'est-à-dire miniordinateurs). Dans ce cas, il s'agit d'un élément numérique faisant partie de l'œuvre : il y a de fortes chances pour que l'on puisse qualifier l'œuvre d'*art numérique*. Je dis « de fortes chances », car il n'y a pas, pour le moment, de réponses définitives à ces questions : je recommande donc, pour éviter ce flou, de faire confiance à votre jugement et de l'affiner en allant à la rencontre de l'art numérique.

### Observer et identifier ce que l'on voit

Il est possible, par observation et déduction, d'identifier les éléments qui constituent une œuvre. Il s'agit d'aiguiser le regard et de pratiquer une forme d'observation active de l'œuvre : tourner autour, prendre son temps, porter attention aux détails, écouter l'œuvre.

Il s'agit aussi de regarder non seulement son aspect esthétique (son apparence), mais aussi son aspect artistique :

- Comment et de quoi est-elle faite ? De quels matériaux ?
- Est-elle en mouvement, soit dans son entièreté ou en partie ?
- Contient-elle de l'image en mouvement ?
- Est-ce de la vidéo, ou une image de nature informatique ?
- Génère-t-elle du son ?
- Génère-t-elle de la lumière ?
- Par quels moyens cette lumière ou ce son sont-ils générés ? Par des moyens physiques ou technologiques ?
- Y a-t-il usage d'électricité dans le fonctionnement de l'œuvre ?

### Utiliser l'électricité

Ce dernier point est important, car pour réduire la dimension numérique à sa condition première d'existence, l'électricité en est certainement le plus pur dénominateur commun. En effet, sans électricité, aucune technologie numérique n'est possible. Il est par ailleurs intéressant de noter que l'électricité existe dans la nature. À ce stade on parlera plutôt d'énergie électrique latente (dans les matières isolantes) ou active (dans les matières conductrices), tout dépend de la mobilité des électrons dans l'atome. Pouvant provenir de différentes sources, soit mécaniques (hydroélectricité, énergie solaire, systèmes au quartz, etc.) ou naturelles (foudre, éclair, influx nerveux du corps humain, etc.), l'électricité est un élément clé des œuvres d'arts numériques<sup>12</sup>.

12. Voir l'exemple : POWER (2009), Artificiel (Alexandre Burton et Julien Roy), performance audiovisuelle : <http://www.artificiel.org/POWER>

## Distinction

Parmi les éléments déterminant une œuvre d'arts visuels d'une œuvre d'arts numériques, on peut compter les principales caractéristiques suivantes lorsqu'elles sont générées par un moyen requérant de l'électricité, et plus spécifiquement une source de nature informatique, tels que des microprocesseurs Arduino :

- Objet en mouvement;
- Image en mouvement;
- Œuvre générant du son;
- Œuvre générant de la lumière;
- Œuvre requérant une interaction avec le regardeur.

## Rapprochement

Gardons à l'esprit qu'une œuvre d'arts numériques va toujours comporter des éléments d'arts visuels plus généraux, car il est de la nature même de l'œuvre d'être « visuelle », c'est-à-dire que nous pouvons – et devons – la voir pour l'apprécier (à l'exception d'œuvres d'art sonores qui parfois ne comportent aucun élément visuel). Ce qui rapproche une œuvre d'arts visuels d'une œuvre d'arts numériques relève donc de ce qui est visible, ce qui finalement correspond à de nombreux éléments, tels que :

- Matériaux;
- Formes;
- Couleurs.

Une œuvre d'arts numériques est donc aussi, le plus souvent, une œuvre d'arts visuels. Mais on peut la nommer plus spécifiquement *arts numériques* si les éléments liés à l'électricité et l'informatique sont prépondérants dans la matérialité et le fonctionnement de l'œuvre. Déjà, si on peut dire d'une œuvre qu'elle « fonctionne » (comme on le dirait d'une machine), c'est probablement qu'elle est numérique.

## Les acteurs de l'art numérique et les composantes de la discipline

Connaître les différents acteurs d'une discipline artistique va nous permettre de mieux en saisir les divers aspects et les dynamiques internes. C'est à travers l'interaction de ces acteurs que prend forme la structure d'une discipline et c'est par la teneur de leur lien qu'évolue les pratiques artistiques et leur contexte de diffusion.

### Pratiques artistiques actuelles de l'art numérique : œuvres et artistes

Il est difficile de dissocier les pratiques artistiques des œuvres elles-mêmes. Aussi, le meilleur moyen de comprendre une pratique est d'y associer des œuvres, sinon emblématiques, du moins représentatives des technologies utilisées. La section qui suit liste les pratiques artistiques les plus courantes des arts médiatiques et numériques, auxquelles s'ajoutent œuvres et artistes, pionniers et contemporains, d'ici et de l'extérieur. Bien que pour chacune des pratiques soient présentées des œuvres de différentes époques, une logique chronologique est esquissée – partant de l'art cinématique des années 1930 à la réalité virtuelle, actuellement en pleine expansion. Certaines œuvres pionnières présentées ne sont pas spécifiquement numériques. Elles sont cependant à l'origine du développement de la pratique et sont pertinentes en ce qu'elles aident à la compréhension de son évolution.

Puisque les pratiques artistiques réfèrent fréquemment au type de technologie utilisée, cette liste est un glossaire général où la pratique et la technique s'entrecroisent pour dresser un portrait le plus juste possible de l'état actuel de la discipline. Notons également que cette liste n'est ni exhaustive ni définitive puisqu'il s'agit d'une discipline en constante évolution.

Enfin, le choix des œuvres et des artistes qui suivent provient de mon bagage comme travailleuse culturelle du milieu de l'art numérique depuis plus de dix ans. Ce choix ne se prétend pas objectif. J'ai cependant souhaité offrir aux usagers de ce guide de référence un éventail de pratiques et d'esthétiques le plus large possible, d'où la variété du nombre d'œuvres par pratique.

## Art cinétique

Pratique à laquelle l'artiste intègre du mouvement réel ou optique, à l'aide de moyens techniques. Le mouvement peut être généré par le vent, le spectateur ou un mécanisme. L'œuvre d'art cinétique peut se présenter autant sous la forme d'un mobile suspendu que d'une machine plus complexe. Elle n'est pas exclusive aux arts médiatiques.

### Œuvres et artistes, pionniers et contemporains, de l'art cinétique :

*Sculpture cinétique* (vers 1933), László Moholy-Nagy (AT-HU / US)

*Strandbeest* (depuis 1990), Theo Jansen (NL) :  
<http://www.strandbeest.com/>

*Chevalier de la résignation infinie* (2009), Diane Landry (QC-CA) :  
<http://dianelandry.com/chevalier-de-la-resignation-infinie/>

<https://vimeo.com/64416276>

*Mouvement de masse* (2010), Jonathan Villeneuve (QC-CA) :

<http://www.jonathan-villeneuve.com/FR/index.htm>

<https://vimeo.com/16911997>

*Cycloïd-e* (2011), Cod.Act (CH) :  
<https://vimeo.com/48604314>

*Fontaine - Machine vidéo-cinétique #3* (2012), Pascal Dufaux (QC-CA) :

<https://pascaldufaux.squarespace.com/visionmachine3/>

<https://vimeo.com/44306919>

*Lighthouses* (2015), Alice Jarry (QC-CA) :

[http://alicejarry.com/LIGHTHOUSES\\_01](http://alicejarry.com/LIGHTHOUSES_01)

## Art sonore (ou art audio)

Discipline artistique qui utilise le son comme moyen d'expression ou comme objet. L'œuvre d'art audio sollicite principalement l'ouïe. L'audible prime sur le visuel dans ces pratiques qui prennent une multitude de formes : marches sonores, performance devant public, lutherie numérique, composition.

On qualifie d'art sonore – ou d'art audio – des œuvres qui sont, en partie ou en totalité, constituées de son, et dont l'un des modes de réception (mais pas nécessairement le seul) est l'écoute.

### Œuvres et artistes, pionniers et contemporains, de l'art sonore :

*4'33"* (1952), John Cage (US) :  
<https://www.youtube.com/watch?v=HypmW4Yd7SY>

*Turbulence Sound Matrix* (2008), Steve Heimbecker (QC-CA) :  
<http://www.steveheimbecker.net/>

*Symphonie pour imprimantes matricielles #1 et #2* (1998-2010), [The User] : Emmanuel Madan (QC-CA) et Thomas McIntosh (UK / QC-CA) :  
<http://vimeo.com/6868193>

<http://www.mutek.org/fr/magazine/162-entrevue-video-avec-the-user>

*Coincidence Engine One: Universal People's Republic Time* (2008), [The User] : Emmanuel Madan (QC-CA) et Thomas McIntosh (UK / QC-CA) :  
<https://www.youtube.com/watch?v=Ayg7TkdTGtE>

*La chute des potentiels* (2009), Catherine Béchard et Sabin Hudon (QC-CA) :  
<http://bechardhudon.com/project/la-chute-des-potentiels-free-fall-of-possibilities-2009-2010/>

*Les temps individuels* (2012), Catherine Béchard et Sabin Hudon (QC-CA) :  
<http://bechardhudon.com/project/les-temps-individuels-individual-times-2012-2013/>

*Electrostatic Bell Choir* (2012-2013), Darsha Hewitt (QC-CA / DE) :  
<http://www.darsha.org/artwork/electrostatic-bell-choir/>

*Frequencies (Light Quanta)* (2014), Nicolas Bernier (QC-CA) :  
<http://www.nicolasbernier.com/page/works.htm>

*Listening Through A Small Plastic Box* (2015) et *Curtain (White)* (2016), Adam Basanta (BC / QC-CA) : <http://adambasanta.com/>

## Électroacoustique

Façon de penser le sonore, de le produire et de l'organiser. Tout comme l'art audio, l'électroacoustique utilise le son comme matière. Il ne s'agit pas d'un style musical, mais plutôt d'un mode de production utilisant des dispositifs électriques et électroniques. On parle le plus souvent de *performance* ou d'*installation électroacoustique*, cependant le terme électroacoustique est de moins en moins utilisé au profit de sonore, qui est plus inclusif.

### Œuvres et artistes, pionniers et contemporains, de l'électroacoustique :

*La chambre des machines* (2011), Martin Messier et Nicolas Bernier (QC-CA) :  
[http://www.lachambredestmachines.com/index\\_fr.htm](http://www.lachambredestmachines.com/index_fr.htm)

*Machine\_Variation* (2014), Martin Messier et Nicolas Bernier (QC-CA) :  
<https://vimeo.com/95706212>

*Vertex*<sup>13</sup> (2015-2016) , Jean Piché (QC-CA) et Patrick Saint-Denis (QC-CA) :  
<https://vimeo.com/136162619>

---

13. *Vertex* est son œuvre la plus récente, mais Jean Piché reste un pionnier de l'électroacoustique au Québec et au Canada.

## Vidéo (analogique et numérique)

Support qui permet l'enregistrement d'images et de sons au moyen d'une caméra ainsi que leur transmission sur un écran de visualisation. La vidéo, en plus d'être une technologie, s'avère le principal moyen de transmission de l'art vidéo. Il faut souligner que la vidéo est à la fois un outil de documentation et d'activisme social et politique.

La vidéo numérique se définit comme un ensemble des procédés liés à l'enregistrement, à la manipulation et au traitement des images vidéo codées sous forme numérique. Le codage numérique est nécessaire afin que le micro-ordinateur traite et intègre ces images. Pour la production vidéo, elle permet des duplications sans aucune perte, ce qui n'est pas le cas des supports magnétiques.

On peut parler de vidéo monobande ou d'installation vidéo.

### Œuvres et artistes, pionniers et contemporains, de la vidéo :

*Color Rhapsody* (1948), Mary Ellen Bute (TX / NYC-US)

*Poem Field* (1964-1967), Stan VanDerBeek (NYC-US) :

<https://www.youtube.com/watch?v=V4gEv3Nkcs>

*TV Buddah* (1974) (les années 1960 : Fluxus), Nam June Paik (KR) :

<https://www.youtube.com/watch?v=8s6imG7UJ1Q>

*Noisefields* (1974), Steina et Woody Vasulka, (IC-CZ / NYC-US) :

<https://www.youtube.com/watch?v=wbN00MgqURk>

<http://www.vasulka.org/>

*Panoscope 360°*<sup>14</sup> (1999-2006), Luc Courchesne (QC-CA) :

<https://www.youtube.com/watch?v=-K0V5aJ6h-Y>

<http://courchel.net/#>

*Ryan Trecartin* (US) :

<https://vimeo.com/trecartin>

*Bande annonce de Any ever*<sup>15</sup> (2011) :

<https://vimeo.com/24322738>

*Unbinding* (2014), Lauren Moffat (AU / DE) :

<http://deptique.net/ongoing/unbinding/>

*Solstice* (2014), Paul Wong (BC-CA) :

[http://paulwongprojects.com/portfolio/solstice/#.V\\_k3\\_5PhBE4](http://paulwongprojects.com/portfolio/solstice/#.V_k3_5PhBE4)

*Claustrophobie des grands espaces* (2016), Nelly-Ève Rajotte (QC-CA) :

<https://nellyeverajotte.com/works/claustrophobie-des-grands-espaces/>

14. Dispositif immersif de projection, vidéo ou temps réel ou interactif.

15. Exposition solo au MoMA PS1.

## Performance (audiovisuelle)

Pratiquée dans plusieurs domaines artistiques comme la danse, le théâtre, la musique, les arts visuels et les arts médiatiques, la performance est une action ou une suite de gestes posés par l'artiste. En arts médiatiques, elle est présentée devant un public et intègre des éléments audio, vidéo, électroniques ou interactifs. La performance peut être documentée de manière photographique, par la captation vidéo ou l'enregistrement sonore. Il s'agit d'une manifestation publique nécessitant la présence de spectateurs, accomplie en direct.

### Œuvres et artistes, pionniers et contemporains, de la performance :

*Opus III<sup>6</sup>* (1921), Walter Ruttmann (DE) :  
<https://vimeo.com/42675987>

*Poème électronique* (1958), Le Corbusier (FR),  
Varèse (FR / US) et Xenakis (GR / FR) :  
[https://www.youtube.com/  
watch?v=WQKyYmU2tPg](https://www.youtube.com/watch?v=WQKyYmU2tPg)

*Speaker Swinging* (1982), Gordon Monahan  
(ON-CA) :  
[https://www.youtube.com/  
watch?v=deIDUry0\\_eo](https://www.youtube.com/watch?v=deIDUry0_eo)

*Modell 5* (1994-1996), Granular Synthesis (AT) :  
[http://www.granularsynthesis.info/  
ns/?goto=modell%205](http://www.granularsynthesis.info/ns/?goto=modell%205)

[https://www.youtube.com/  
watch?v=ATWljMbvVTg](https://www.youtube.com/watch?v=ATWljMbvVTg)

*Tvestroy* (2007-2009), Danny Perreault et  
Thomas O. Fredericks (QC-CA) :  
[http://dannyperreault.net/?page\\_id=74](http://dannyperreault.net/?page_id=74)

*Frequencies (a)* (2012), Nicolas Bernier (QC-CA) :  
[http://www.nicolasbernier.com/page/  
works.htm](http://www.nicolasbernier.com/page/works.htm)

*Lumière* (2013), Robert Henke (DE) :  
[http://roberthenke.com/concerts/  
lumiere.html](http://roberthenke.com/concerts/lumiere.html)

*SEISMIK* (2014), Herman Kolgen (QC-CA) :  
[http://www.kolgen.net/performances/  
seismik/](http://www.kolgen.net/performances/seismik/)

*Soft Revolvers* (2014), Myriam Bleau (QC-CA) :  
<http://www.myriambleau.com/works/>

*Fakeaway Haptics* (2016), Le Révélateur  
(Sabrina Ratté et Roger Tellier Craig, QC-CA) :  
[http://sabrinaratte.com/filter/LE%20  
R%C3%89V%C3%89LATEUR/  
FAKEAWAY-HAPTICS](http://sabrinaratte.com/filter/LE%20R%C3%89V%C3%89LATEUR/FAKEAWAY-HAPTICS)

<https://vimeo.com/152825647>

---

16. À l'origine de la performance : le live cinema.

## Art électronique et DIY (Do It Yourself)

L'électronique est une branche de la physique appliquée dont l'objet est le traitement de trois types de signaux : analogique, numérique et de puissance. Ces signaux, porteurs d'information ou d'énergie, sont véhiculés par différentes composantes électroniques qui sont actives ou passives. Les domaines d'application de l'électronique sont quasi infinis et font partie intégrante de notre quotidien : sécurité, transports, télécommunications, design et arts. Les pratiques artistiques DIY (Do It Yourself) font souvent usage de l'électronique. Ce sont des pratiques en arts numériques et médiatiques qui utilisent des matériaux et surtout des technologies communes et accessibles. Bref, il s'agit d'un détournement de technologies à des fins artistiques.

### Œuvres et artistes, pionniers et contemporains, de l'art électronique :

*Reed Ghazala* (US), à qui on attribue la paternité du Circuit Bending (à partir des années 1960) :

<http://www.anti-theory.com>

*Boyétiseur* (1974), Jean-Pierre Boyer (QC-CA) :

<http://sennheiser.uqam.ca/nos-pionniers/jean-pierre-boyer.html>

<http://vimeo.com/44045840>

*Wave Modulation* (2003), Jim Campbell (US) :

[http://jimcampbell.tv/portfolio/low\\_resolution\\_works/wave\\_studies/wave\\_modulation/](http://jimcampbell.tv/portfolio/low_resolution_works/wave_studies/wave_modulation/)

*Loud Objects* (depuis 2006), Tristan Perich, Kunal Gupta, Kathie Shima (US) :

<https://www.youtube.com/watch?v=OvGqI19h7Rc>

*1-Bit Symphony* (2007-2008), Tristan Perich (US) :

[http://www.tristanperich.com/#Album/1\\_Bit\\_Symphony](http://www.tristanperich.com/#Album/1_Bit_Symphony)

*Squeeeque! L'igloo improbable* (2009-2011), Alexis O'Hara (QC-CA) :

<https://vimeo.com/43270508>

*Tablespoons* (2015), Samuel St-Aubin (QC-CA) :

<http://www.samuelstaubin.com/tablespoons/>

<http://www.samuelstaubin.com/>

*MShR*, Brenna Murphy et Birch Cooper (US) :

<http://mshr.info/index.html>

## Art robotique

Ensemble des critères concernant la fabrication et l'utilisation de robots à l'aspect humain (ou non). Terme qui désigne les techniques permettant la conception, la réalisation de machines automatiques ou de robots, et l'utilisation de ces machines dans un domaine ou un contexte donné .

### Œuvres et artistes, pionniers et contemporains, de l'art robotique :

*K-456* (1965), Nam June Paik et Shuya Abe (KR / US)  
*Squat* (1966), Tom Shannon (US) :  
<http://www.tomshannon.com/#!squat/c1wzz>

*The Senster* (1969-1970), Edward Ihnatowicz (PL) :  
<http://www.senster.com/ihnaticz/senster/sensterphotos/index.htm>

<https://www.youtube.com/watch?v=hoZb5MTKzQc>

*Them Fucking Robots* (1988), Norman T. White et Laura Kikauka (ON-CA) :  
<http://www.normill.ca/artpage.html#FOLL>

<https://www.youtube.com/watch?v=kM2wbdh4eTU>

*Autopoiesis* (2000), Kenneth Rinaldo (US) :  
<https://www.youtube.com/watch?v=3w53KboB-00>

<http://www.kenrinaldo.com/portfolio/autopoiesis/>

*Muscle Machine* (2003), Stelarc (AU) :  
<https://www.youtube.com/watch?v=rTOGHVmye-A>

*Bio / Bible* (2007), Robot Lab (DE) :  
<https://www.youtube.com/watch?v=hXgrtjvnqbs>

<http://robotlab.de/bios/bible.htm>

*Field Studies 2* (2009), Jessica Field (ON-CA) :  
<http://www.jessicafield.ca/FieldStudies2.html>

<https://vimeo.com/5770809>

*Orchestrer la perte* (2014), Simon Laroche et David Szanto (QC-CA) :  
<https://vimeo.com/120492254>

*Vessels* (2010-2015), Sofian Audry, Samuel St-Aubin et Stephen Kelly (QC / NS-CA) :  
<http://sofianaudry.com/fr/works/vessels>

*Inferno* (2015), Bill Vorn et Louis-Philippe Demers (QC-CA) :  
<https://vimeo.com/130670526>

*Pneuma World* (2016), Chico MacMurtrie (US) :  
<http://amorphicrobotworks.org/pneuma-world/>

### Organisations spécialisées en art robotique et cinétique :

Diffusion : Kinetica (UK),  
<http://www.kinetica-museum.org/>

Collectif de création : Survival Research Laboratories (US),  
<http://www.srl.org/>

## Interactivité

Bien que le terme s'applique plus couramment aux médias électroniques tels que les installations assistées par ordinateur et les sites Web, il s'emploie aussi pour désigner des installations permettant au public de manipuler une œuvre d'art physique. Le questionnaire des médias variables fait référence à des considérations comme le type d'interface, la méthode par laquelle les visiteurs modifient l'œuvre et la forme que prend l'enregistrement des traces d'une telle intervention.

### Œuvres et artistes, pionniers et contemporains, de l'art interactif :

*Interactive Hallucination* (1988), Jim Campbell (US) :

[http://jimcampbell.tv/portfolio/installations/interactive\\_hallucination/](http://jimcampbell.tv/portfolio/installations/interactive_hallucination/)

*Seen* (2002), David Rokeby (ON-CA) :

<http://www.davidrokeby.com/seen.html>

*Dérive* (2010), François Quévillon (QC-CA) :

<http://www.francois-quevillon.com/html/node/199>

*Zoom Pavilion* (2015), Rafael Lozano-Hemmer (MX / QC-CA) :

[http://www.lozano-hemmer.com/zoom\\_pavilion.php](http://www.lozano-hemmer.com/zoom_pavilion.php)

## Art génératif

L'art génératif désigne toute pratique artistique dans laquelle l'artiste utilise un système, tel qu'un ensemble de règles de langage naturel, un programme informatique, une machine ou toute autre invention procédurale, qui est alors mis en mouvement avec un certain degré d'autonomie, contribuant en partie ou en totalité à la création d'une œuvre d'art complète<sup>18</sup>.

### Œuvres et artistes, pionniers et contemporains, de l'art génératif :

*Le pixel blanc* (1996-2000), Antoine Schmitt (FR) :

<http://www.antoineschmitt.com/le-pixel-blanc-fr/>

*Le critique automatique* (1999), Antoine Schmitt (FR) :

<http://www.antoineschmitt.com/le-critique-automatique-fr/>

*PAM* (2009), Mark Napier (US) :

<http://marknapier.com/pam>

---

18. Source : DOCAM – 1.

## Art en réseau (ou art Web, *net art*, art Internet)

L'art en réseau – l'art en ligne ou l'art Web, ou encore l'art Internet – est une forme artistique qui utilise Internet comme média de production (pour le contenu existant) et comme sujet de recherche artistique ou comme support de diffusion d'une œuvre. L'art en réseau est soumis au langage informatique, de même qu'aux spécificités et codes de cet espace. Une diversité de pratiques peuvent être comprises dans cette catégorie hétérogène qui regroupe tant des propositions participatives que génératives ou statiques<sup>19</sup>.

### Œuvres et artistes, pionniers et contemporains, de l'art en réseau :

Vuk Cosic (SI), travaille l'art Web depuis 1994 :  
<http://www.ljudmila.org/~vuk/>

Mouchette, Martine Neddham (NL), son identité demeure à ce jour incertaine, travaille l'art Web depuis 1996 :  
<http://www.mouchette.org/>

Jodi – Joan Heemskerk (NL) et Dirk Paesmans (BE), travaillent l'art Web depuis 1999 :  
<http://www.jodi.org/>

Site Web expérimental génératif, utilisant au hasard les langages informatiques ASCII art and Javascript :  
<http://asdfg.jodi.org/>

*Riot* (1999), Mark Napier (US) :  
<http://marknapier.com/riot>  
<http://potatoland.org/riot/>

*Drei Klavierstücke op. 11 – Cute Kittens I-II-III* (2009), Cory Arcangel (US) :  
<http://www.coryarcangel.com/things-i-made/2009-003-dreiklavierstucke-op-11>

*Netsea* (2015), Grégory Chatonsky<sup>20</sup> (FR/BE/QC-CA) :  
<http://chatonsky.net/netsea/>  
<http://chatonsky.net/category/artworks/>

*Night Gallery* (2015), Johann Baron Lanteigne (QC-CA) :  
<http://johannbaronlanteigne.com/2015/night-gallery/>

*Nomanisan* (GIF animé, 2015), Tyson Parks (BC / QC-CA) :  
<http://www.tysonparks.com/2015-nomanisan/>

*Browsing* (2015), LaTurbo Avedon<sup>21</sup> (US) :  
<http://turboavedon.com/>

*DiMoDa* (2015), Alfredo Salazar-Caro (MX / US) et William Robertson (US) :  
<http://digitalmuseumof.digital/art/>

Rafaël Rozendall (NI / BR / US) :  
<http://www.newrafael.com/websites/>

### Organisations et événements spécialisés dans l'art en réseau :

Rhizome (NY-US) :  
<http://rhizome.org/>

The Wrong – New Digital Art Biennial :  
<http://thewrong.org/>

19. Source : Wikipedia

20. Membre fondateur du collectif Incident.net, actif sur le Web depuis 1994 : <http://incident.net/>

21. Plateforme de diffusion d'art Web créée par LaTurbo Avedon : <http://panthermodern.org/>

## Art Post-Internet

*Postinternet denotes an idea in arts and criticism that refers to society and modes of interaction following the widespread adoption of the Internet. The term emerged from discussions about Internet Art by Marisa Olson, Gene McHugh, and Artie Vierkant, however the movement has not been thoroughly defined. Guthrie Lonergan and Cory Arcangel have mentioned it as a term for being «Internet aware», which some believe to be more accurate. Generally it is described as art that is about the Internet's effects on aesthetics, culture and society<sup>22</sup>.*

### Œuvres et artistes de l'art Post-Internet :

*You are Standing in an Open Field* (Waterfall) (2015), Jon Rafman (QC-CA) :

<http://jonrafman.tumblr.com/page/3>

<http://jonrafman.com/>

Marisa Olson (US) :

<http://www.marisaolson.com/>

Petra Cortright (US) :

<http://www.petracortright.com/hello.html>

Cory Arcangel (US) :

<http://www.coryarcangel.com/>

---

22 Source : Wikipedia. / 23. Source : <https://gaitelyrique.net/article/cest-quoi-le-game-art>

## Art Game (ou Game Art)

Le *Art Game* est l'art du détournement et de l'appropriation de jeux vidéo au sein d'œuvres interactives pour réaliser des œuvres d'art en détournant les codes et les techniques des jeux vidéo<sup>23</sup>.

### Œuvres et artistes, pionniers et contemporains, du *Art Game* :

*Super Mario Clouds* (2002), Cory Arcangel (US) :

<http://www.coryarcangel.com/things-i-made/2002-001-super-mario-clouds>

*Various Self Playing Bowling Games* (2011), Cory Arcangel (US) :

<http://www.coryarcangel.com/things-i-made/2011-009-various-self-playing-bowling-games>

*Propinquity* (2010-2011), Lynn Hughes (QC-CA) :

<http://propinquity.ca/>

<http://tag.hexagram.ca/>

*Jedi Action Drawing* (2013-2015), Emmanuel Lagrange Paquet (QC-CA) :

<http://eeellppp.com/Jedi-Action-Drawing-v2-2013-2015>

### Organisations et événements spécialisé en *Art Game* :

Gamerz Festival (FR) :

<http://www.lab-gamerz.com/site/category/festivals-expositions/>

## Réalité virtuelle, VR, multimédia immersif ou réalité simulée par ordinateur

Il s'agit d'une technologie informatique qui reproduit un environnement réel ou imaginaire et qui simule la présence et l'environnement physique d'un utilisateur pour lui permettre une interaction avec cet environnement fictif. La réalité virtuelle crée artificiellement une expérience sensorielle, qui peut inclure la vue, le toucher, l'ouïe et l'odorat (visuelle, sonore ou haptique).

À partir de 2010, il y a un essor des technologies VR. En 2016, de nouveaux visiocasques sont disponibles pour le grand public, tel que l'Oculus Rift et l'HTC Vive, qui sont utilisés dans différents domaines.

Les techniques de réalité virtuelle sont principalement conçues par des chercheurs américains. La réalité virtuelle a créé de nombreux défis scientifiques que beaucoup de chercheurs ont tenté de résoudre parmi lesquels le développement de produits fiables et à prix accessible<sup>24</sup>.

### Œuvres et artistes, pionniers et contemporains, de réalité virtuelle :

*Osmose* (1995), Ephémère (1998), Charlotte Davies (ON-CA) :  
<http://www.immersence.com/>

*The Oculist Reason* (2014), Lauren Moffat (AU / DE) :  
<http://deptique.net/ongoing/the-oculist-reason/>

<https://vimeo.com/148845266>

*Death Tolls Experience* (2015), Ali Eslami (IR) :  
<http://alless.com/?portfolio=death-tolls-experience>

*Shining 360* (2016), Claire Hentschker (US) :  
<http://www.claresophie.com/shining360/>

---

<sup>22</sup> Source : Wikipedia.

## Organisations en art numérique au Québec

Les organismes, événements et centres de recherche sont définitivement au cœur de l'effervescence de l'art numérique au Québec. C'est grâce à eux et à leur travail soutenu de diffusion et de soutien à la production auprès des artistes que l'art numérique se fait connaître du public.

Ci-après, un éventail des organisations en arts médiatiques et numériques au Québec.

Les descriptifs des centres, organismes et compagnies énumérés ci-dessous proviennent tous des sections Mandat ou Mission de leur site Web. Certains descriptifs ont été modifiés pour s'ajuster au présent texte.

**Plusieurs sont basés à Montréal, en voici les principaux :**

**Eastern Bloc** (Montréal, QC-CA) :  
<http://www.easternbloc.ca/index.php>

Depuis 2007, Eastern Bloc se situe à l'avant-garde pour la diffusion, la production et la promotion de l'art numérique au Québec. Le centre soutient particulièrement l'expérimentation créatrice dans les domaines croisés de l'art, de la technologie et de la science ainsi que dans toute pratique émergente numérique. Hybridité et nouveaux modes de production lui tiennent à cœur, autant que de soutenir la communauté artistique de la relève en permettant des échanges créatifs entre artistes émergents et artistes établis au sein d'initiatives de diffusion à échelles locale et internationale. Eastern Bloc facilite la participation du public, la démocratisation technologique et la mise en valeur de l'espace urbain au sein de projets d'intervention publique. Tout en soutenant l'innovation via les pratiques artistiques et technologiques émergentes, l'organisme s'efforce de défendre un point de vue critique face à toutes ces évolutions.

### Centres d'artistes autogérés

Un centre d'artistes autogéré est un centre de diffusion ou de production dont le personnel et le conseil d'administration sont composés majoritairement d'artistes, d'où le terme autogéré. Ces centres comportent souvent des options d'adhésion qui, en général, donnent accès à des lettres d'information, de l'équipement ou des ateliers et formations à prix réduits.

**OBORO** (Montréal, QC-CA) :  
<http://www.oboro.net/fr>

Fondé en 1982 avec la conviction que l'expérience artistique transculturelle vivante contribue au mieux-être de l'humanité, OBORO est un centre d'artistes qui favorise le développement des pratiques artistiques sur les scènes locale, nationale et internationale. Le champ d'action d'OBORO couvre les arts visuels et médiatiques, les nouvelles technologies, les arts des nouvelles scènes et les pratiques émergentes.

OBORO s'est donné le mandat plus spécifique de soutenir la création issue de diverses pratiques culturelles et d'encourager l'innovation, l'expérimentation, l'échange d'idées et le partage du savoir. L'objectif d'OBORO est de susciter la réflexion dans le domaine artistique et dans la société en général et de contribuer à une culture de paix.

OBORO offre des activités de recherche, de production, de présentation, de diffusion et de formation. Elles prennent, entre autres, la forme de résidences, de commandes d'œuvres, d'expositions, de présentations visuelles, sonores et multimédias, de conférences et rencontres, de performances, de tables rondes, de publications, d'ateliers, de laboratoires d'expérimentation, d'incarnations réseau faisant appel aux technologies de l'information et des communications ainsi que d'événements spéciaux d'envergure.

**Perte de Signal** (Montréal, QC-CA) :  
<http://perte-de-signal.org/>

Perte de Signal (1997 – collectif / 2000 – organisme) est un centre d'artistes montréalais, membre du regroupement Pied Carré, dont le mandat est de promouvoir le renforcement et le rayonnement des arts numériques et l'innovation artistique liée à la technologie. De la performance audio à la projection vidéo en passant par l'installation mécanique et robotique, de logiciels de création et d'intervention publique, le travail des membres du centre se décline par différents médias et à travers l'exploration d'une variété d'approches plastiques et formelles.

**PRIM** (Montréal, QC-CA) :  
<http://www.primcentre.org/>

Lors de sa fondation en 1981, PRIM (Productions Réalisations Indépendantes de Montréal) a pris le parti des créateurs indépendants. Sa mission est de permettre à ces derniers de créer en toute liberté, en gardant le plein contrôle éditorial sur leurs œuvres et ce, dans les meilleures conditions possibles.

PRIM est ouvert à tout créateur, individu, artiste ou producteur indépendant, désirant utiliser ses ressources à des fins artistiques, communautaires ou de recherche.

PRIM opère un double mandat : celui, d'une part, de contribuer activement à la formation et au développement des artistes indépendants en leur offrant un programme pédagogique et d'autre part, d'encourager et de faciliter la production d'œuvres médiatiques contemporaines avec des programmes de soutien à la création et des installations à la fine pointe de la technologie. Son engagement est de professionnaliser les artistes tout en soutenant l'amélioration de la qualité technique des productions indépendantes.

**Société des arts technologiques (SAT)**  
(Montréal, QC-CA) :  
<http://sat.qc.ca/>

Fondée en 1996, la SAT est une organisation à but non lucratif reconnue internationalement pour son rôle actif et précurseur dans le développement de technologies immersives, de la réalité augmentée et de l'utilisation créative des réseaux à très haut débit. Avec sa triple mission de centre d'artistes, de recherche et de formation en art numérique, la SAT est créée pour soutenir une nouvelle génération de créateurs et de chercheurs à l'ère du numérique.

Rencontres d'intelligences, de curiosités, de savoirs et de talents multiples, la SAT est un laboratoire créatif vivant aux expériences éclatées où le tangible côtoie l'improbable.

À l'intérieur de ses espaces de 4 400 m<sup>2</sup> on retrouve la Satosphère, un dôme modulable permanent dédié au développement et à la diffusion d'expériences immersives à 360°. Avec ses 18 mètres de diamètre, ses 13 mètres de hauteur et ses 157 boîtes de son, le dôme est un équipement unique qui s'ajoute aux studios et ateliers qui sont logés à la SAT.

**Studio XX** (Montréal, QC-CA) :

<https://secure.studioxx.org/splash.html>

Fondé en 1996, le Studio XX est un centre artistique féministe, bilingue et engagé dans l'exploration, la création, la diffusion et la réflexion critique en art technologique. Il soutient la production indépendante en arts médiatiques et vise à mettre de l'avant la multiplicité des territoires, des voix et des actions créatives des artistes s'identifiant comme femmes, trans ou dissidents et dissidentes dans les paysages technologiques contemporains. Démystifier, donner accès, outiller, questionner et créer : telles sont les visées du Studio XX, qui participe activement au développement d'une démocratie numérique qui encourage l'autonomie et la collaboration.

Le Studio XX soutient la production indépendante en arts médiatiques à travers les résidences d'artistes, les coproductions et projets spéciaux, la revue électronique .dpi, l'émission de radio XX Files, les salons Femmes br@nchées, le festival HTMLles, les commandes d'œuvres, les ateliers de formations professionnelles et l'accès à son laboratoire de logiciels libres (Open Source).

En 2008, le Studio lançait Matricules, l'une des plus grandes archives en ligne d'art numérique au monde créée par les femmes.

**TOPO** (Montréal, QC-CA) :

<http://www.agencetopo.qc.ca/wp/>

Fondé en 1993, le centre d'artistes montréalais TOPO est un laboratoire d'écriture et de création numérique pour les espaces du web, de la performance et de l'installation. Son mandat est d'incuber, de produire et de diffuser des œuvres multimédias originales qui explorent les croisements interdisciplinaires et interculturels à travers les arts numériques.

**Vidéographe** (Montréal, QC-CA) :

<http://www.videographe.org/>

Fondé en 1971, Vidéographe est un centre d'artistes voué à la recherche et à la diffusion des formes expérimentales de l'image en mouvement. Cette mission s'articule selon trois grands axes : assurer la distribution et la diffusion des œuvres et une juste rétribution des droits aux artistes; participer au rayonnement de la discipline et au développement des publics par des activités de programmation mettant en lumière la richesse et la pluralité de la pratique artistique; soutenir l'acquisition de connaissances professionnelles et le développement de la communauté des arts médiatiques.

## Voici une liste des principaux centres situés ailleurs au Québec :

**Avatar** (Québec, QC-CA) :

<http://www.avatarquebec.org/fr/>

Avatar est un centre d'artistes autogéré situé à Québec qui, depuis 1993, travaille à la recherche, à la création, à la diffusion et à la circulation des œuvres et des artistes en art audio et électronique au Québec, au Canada et dans le monde entier. Avatar organise des projets favorables aux échanges, invite des artistes, engage une réflexion sur les pratiques médiatiques et stimule la collaboration entre les artistes via un réseau local et international. Au fil des ans, Avatar a développé des structures et une expertise unique : il demeure l'un des rares organismes en Amérique du Nord dédiés aux arts audio et électroniques.

Avatar se veut un lieu de rayonnement de l'art audio et électronique et d'innovation artistique liée à la technologie, favorisant les initiatives, l'accès aux équipements et compétences, le regroupement des créateurs et la circulation des œuvres et des artistes.

**Centre BANG** (Chicoutimi, QC-CA) :

<http://www.centrebang.ca/>

Le Centre Bang (fondé en 2013 par la fusion d'Espace Virtuel (1986) et de Séquence (1983)) cherche à positionner l'art et l'artiste comme pôles témoins de l'évolution de la société, en proposant un regard critique constructif sur les différents enjeux de l'ère contemporaine.

Cette vision s'appuie sur la liberté d'expression, sur l'accès à l'art et à la culture et sur la nécessité pour une société de respecter l'importance du travail de l'artiste en mettant en place et en entretenant un cadre social et économique favorisant son épanouissement.

Son équipe et ses membres souhaitent que le centre Bang puisse contribuer à faire de la région du Saguenay-Lac-Saint-Jean un chef de file et un représentant incontournable en matière d'art et de culture numériques au Québec.

**Centre SAGAMIE** (Alma, QC-CA) :

<http://centresagamie.blogspot.ca/>

Fondé en 1981, SAGAMIE est un centre de recherche, de création et de production en art actuel ouvert à tous les artistes dont le champ de pratique est lié aux enjeux de l'image contemporaine.

Le Centre SAGAMIE reçoit annuellement 40 artistes en résidence en provenance du Québec, du Canada et de l'étranger. Ils sont assistés dans leurs créations par une équipe de techniciens chevronnés dans un vaste laboratoire informatique, comprenant quatre imprimantes numériques grand format. Les publications de SAGAMIE visent à documenter et à diffuser l'art actuel tout en favorisant sa compréhension par le public. Son programme éditorial offre aux artistes et aux auteurs un espace de création artistique et littéraire, ouvert et autonome qui utilise le livre comme véhicule et objet d'art. Espace d'essai favorisant le métissage des pratiques, l'exploration de l'image et ses contextes d'intégration, le centre d'exposition de SAGAMIE diffuse le travail des artistes en résidence qui se sont distingués par la qualité de leurs recherches et créations, ainsi que par leur engagement soutenu dans le développement de leur pratique artistique.

**DAÏMÔN** (Gatineau, QC-CA) :  
<http://www.daimon.qc.ca/>

DAÏMÔN est un centre d'artistes autogéré qui a pour mission de soutenir la recherche-crédation, la production et la diffusion des arts médiatiques et plus particulièrement de la vidéo, de l'audio et de la photographie. Fondé en 1986 et situé dans l'Outaouais, DAÏMÔN est un centre de ressources pour les artistes de cette région. Il accueille également en résidence de production des artistes du Québec, du Canada et de l'étranger. DAÏMÔN offre une convergence de ressources pour la recherche, la création, la production et la diffusion. Il développe quatre principaux secteurs d'activités : les résidences d'artistes et les programmes de soutien à la création, les projets spéciaux, les services d'accès aux équipements et, depuis 2008, un programme de diffusion annuel au Studiõ.

**Espace F-GAM** (Matane, QC-CA) :  
<http://www.espacef.org/>

Fondé en 1987, l'Espace F-GAM est un centre d'artistes qui se consacre à la diffusion, à l'action culturelle et à la production et création dans le champ des arts visuels en vouant une attention particulière à la photo, à la vidéo et aux arts numériques. Sa programmation en galerie fait état de la diversité des démarches actuelles dans ces modes d'expression. Le centre lance ou appuie des projets de création et intervient pour le développement et l'accessibilité des arts et de la culture au sein de sa communauté. Ses services comprennent le prêt d'équipements spécialisés et un atelier d'impression au jet d'encre grand format.

**La Bande Vidéo** (Québec, QC-CA) :  
<http://labandevideo.com/iiix/home/>

La Bande Vidéo (incorporé dès 1977, mais devient La Bande Vidéo en 1988) est un centre de création en arts médiatiques qui participe à l'émergence d'une culture vidéographique contemporaine. Elle offre aux artistes des outils de production et de diffusion et les encourage à porter une réflexion sur leur travail. Le centre produit et diffuse essentiellement des monobandes expérimentales, des installations vidéo ainsi que des œuvres d'animation. Son espace d'exposition est la seule galerie à Québec principalement dédiée aux arts médiatiques. Sa médiathèque (<http://mlbv.ca/iiix/home/>) donne accès gratuitement à près de 350 œuvres produites ou diffusées par l'organisme depuis plus de 35 ans.

### Résidences d'artistes

La majorité des centres offrent des résidences d'artistes, de recherche et de création. C'est-à-dire qu'ils offrent un espace de travail, artistique ou de recherche et d'écriture, et parfois même, un hébergement sur place. Des appels à résidence sont annoncés annuellement : il suffit de regarder sur les sites web ou de s'inscrire aux lettres d'information des centres.

Parmi ceux qui offrent des résidences de manière régulière on retrouve : **Avatar, Centre BANG, DAÏMÔN, Eastern Bloc, OBORO, Perte de Signal, PRIM, SAGAMIE, SAT, Studio XX.** Chaque résidence est spécifique aux différents mandats et missions des centres et répondent à des besoins artistiques.

## Événements et festivals

En plus des centres qui offrent des lieux pour la diffusion, il existe aussi des événements de type festivals qui diffusent des œuvres d'arts médiatiques ou numériques. Ces événements ont généralement pour modèle une durée déterminée (allant de quelques jours à un mois) durant laquelle sont présentées des œuvres d'installation et de performance. Conférences, tables rondes et lancements viennent souvent compléter ce type de programmation.

### Biennale internationale d'art numérique

(Montréal, QC-CA) :

<http://bianmontreal.ca/>

Lancée en 2012, la Biennale internationale d'art numérique (BIAN) est un événement réalisé par l'ACREQ. La BIAN répond au souhait de créer une manifestation marquante révélant l'effervescence de l'art numérique sur le territoire et la maturité de la discipline à l'échelle internationale.

La BIAN est une grande exposition ponctuée de vernissages et d'événements spéciaux. Elle propose un parcours artistique entièrement dédié à l'art numérique. Elle réunit les grands lieux de la création contemporaine à Montréal et offre une palette éclectique d'œuvres et d'artistes contemporains locaux et internationaux.

*La BIAN a généralement lieu entre mai et juillet.*

**ELEKTRA** (Montréal, QC-CA) :

<http://elektrafestival.ca/>

Fondé en 1999 par l'ACREQ, ELEKTRA est un festival international d'art numérique présentant des œuvres et des artistes qui allient art et nouvelles technologies. Le festival ELEKTRA est ainsi, pour le public montréalais, une vitrine de la création locale, nationale et mondiale. Sur la scène internationale, ELEKTRA est un ambassadeur et un exportateur du talent québécois porteur d'initiatives de type Québec Numérique. ELEKTRA est transdisciplinaire :

il crée des alliages entre les différentes disciplines artistiques telles que la musique, la vidéo, le cinéma, les arts de la scène, le design, le jeu et l'installation sonore ou interactive en conjonction avec les plus récentes technologies numériques. De par son implication dans la diffusion de la création, ELEKTRA fait en sorte que des artistes issus de toutes les pratiques côtoient des chercheurs, programmeurs, ingénieurs et techniciens ayant comme point commun un intérêt marqué pour les applications artistiques des nouvelles technologies.

*ELEKTRA a généralement lieu en mai ou juin.*

### Espace [im] média [Sporobole]

(Sherbrooke, QC-CA) :

<http://espaceimmedia.org/>

Produit par Sporobole et se déroulant au centre-ville de Sherbrooke, Espace [im] média est un événement biennal consacré aux arts médiatiques et aux nouveaux médias, fondé en 2011. Réunissant de nombreux partenaires locaux, Espace [im] média propose une programmation dont la diversité et la qualité des œuvres présentées en font une manifestation d'envergure. Tout en offrant un panorama de la création québécoise et canadienne en arts médiatiques et en nouveaux médias, Espace [im] média se veut un espace d'échanges et de médiation entre les artistes, les commissaires et le public.

*Espace [im] média a généralement lieu en septembre.*

### **Festival PHOS [Espace F-GAM]**

(Matane, QC-CA) :

<http://www.espacephos.net/>

Ce festival se consacre aux divers usages de l'image photographique et numérique d'aujourd'hui. Pour sa quatrième édition (en 2016), PHOS présente les œuvres d'une trentaine d'artistes et professionnels des communications en provenance d'ici et d'ailleurs. Une succession d'expositions, de spectacles, de rencontres d'artistes et d'interventions dans l'espace public anime La Matanie pendant deux semaines.

*Le Festival PHOS a généralement lieu en septembre.*

**IX Symposium** (SAT, Montréal, QC-CA) :

<http://ix.sat.qc.ca/>

Fondé en 2014, le Symposium IX, produit et réalisé par la SAT, est un événement international regroupant de nombreux panels, des conférences et des ateliers sur le thème de l'immersion. Pour l'occasion, des œuvres immersives sont également présentées dans la Satosphère.

*IX Symposium a généralement lieu en mai-juin.*

**Les HTMLles** (Studio XX, Montréal, QC-CA) :

<http://www.htmlles.net/>

Fondé en 1997, le festival Les HTMLles est une plateforme internationale dédiée à la présentation d'œuvres d'arts médiatiques innovatrices et indépendantes créées par des artistes s'auto-identifiant comme femmes, trans ou dissidents et dissidentes du genre et dévoilant la création technologique contemporaine sous toutes ses facettes. Les HTMLles ont un mandat qui se démarque du paysage des festivals d'art numérique en promouvant et disséminant le travail de créateurs et créatrices indépendantes et engagées par des approches et des intentions féministes.

*Les HTMLles ont généralement lieu en novembre.*

**Mois Multi** (Québec, QC-CA) :

<http://mmrectoverso.org/mois-multi/>

Fondé en 1999 et présenté en février de chaque année, le Mois Multi est un événement produit et organisé par les Productions Recto-Verso. Le programme du festival regroupe des œuvres novatrices dans le domaine des arts multidisciplinaires et électroniques. Le Mois Multi se veut l'expression des mutations conceptuelles et technologiques qui agitent autant les pratiques que les formes inattendues de « l'art multi ». La présentation de spectacles interactifs, d'installations, d'environnements immersifs et d'œuvres qui fusionnent des langages, des matériaux, des techniques, des formes et des procédés artistiques de toute nature en fait sa singularité.

*Le Mois Multi a généralement lieu en février.*

**MUTEK** (Montréal, QC-CA) :  
<http://www.mutek.org/fr>

Fondé en 2000, MUTEK est un organisme sans but lucratif, dédié à la diffusion et au développement des formes émergentes de la création numérique sonore, musicale et visuelle. Son mandat : offrir aux artistes les plus originaux et visionnaires du domaine, un tremplin pour les faire connaître et les propulser le plus loin possible dans leur concept de création, et ce, dans une dynamique d'initiation, de sensibilisation et de développement de nouveaux publics. L'activité principale de MUTEK est la présentation annuelle du festival du même nom, qui a lieu à Montréal depuis l'année 2000. Dès sa première édition, le Festival MUTEK s'est distingué en tant que rendez-vous d'envergure internationale, grâce à une programmation originale et avant-gardiste. En termes de contenus, le spectre couvert par MUTEK est assez large, puisque l'événement passe du registre expérimental au ludique, le parti pris spécifique de la programmation étant de faire place aux espaces sonores porteurs d'innovation, aux nouvelles musiques électroniques et aux performances audiovisuelles numériques. C'est un univers en constante mutation (le « MU » de MUTEK renvoie d'ailleurs à « mutation ») et redéfinition.

*Depuis sa création, MUTEK a eu lieu en juin – pour 2017, le festival a lieu en août.*

**Sight & Sound** (Eastern Bloc, Montréal, QC-CA):  
<http://sightandsoundfestival.ca/fr>

Fondé en 2008, Sight & Sound est un festival annuel qui vise à rassembler les artistes des nouveaux médias canadiens et internationaux. Le festival présente des artistes numériques travaillant selon des approches aux processus hybrides, interactifs ou en réseau. Le but de Sight & Sound est d'offrir une plateforme de diffusion privilégiée pour les artistes numériques émergents, aux côtés d'artistes bien établis de renommée internationale.

*Depuis sa création, Sight & Sound a eu lieu en mai – depuis 2016, le festival a lieu en septembre-octobre.*

## Institutions et centres de recherche

Il existe au Québec un centre principal de recherche en arts médiatiques et numériques : le centre interuniversitaire Hexagram. S'ajoute à cela Milieux, à l'Université Concordia, qui vient tout juste d'être mis sur pied au printemps 2016.

**Hexagram** (Montréal, QC-CA) :  
<http://www.hexagram.ca/>

Fondé en 2001, Hexagram est un réseau international dédié à la recherche-crédation en arts médiatiques, design, technologie et culture numérique.

Hexagram est constitué d'une centaine de membres issus de ses deux principales antennes de recherche (l'UQAM<sup>25</sup> et l'Université Concordia), ainsi que de chercheurs de l'Université de Montréal (UdeM), de l'École de technologie supérieure (ETS), de l'Université du Québec à Chicoutimi (UQAC) et de l'Université McGill. Le réseau collabore également avec des entreprises ou des organismes artistiques, culturels et industriels situés au Québec, au Canada et ailleurs dans le monde (Europe, Amérique latine, États-Unis, Asie et Australie).

La qualité et la diversité des infrastructures techniques et de recherche offertes aux chercheurs ainsi qu'aux étudiants des cycles supérieurs font d'Hexagram un organisme tout à fait unique. Ses deux principaux objectifs sont : 1) la promotion du travail collaboratif entre ses membres afin de promouvoir la recherche-crédation en tant que champ de recherche en émergence par le développement de concepts, d'outils, de procédés et de pratiques théoriques et méthodologiques et 2) la consolidation, l'échange et l'exportation de cette expertise à l'international.

**Milieux** (Montréal, QC-CA) :  
<http://milieux.concordia.ca/>

Fondé en 2016, Milieux est un institut de recherche-crédation à l'intersection des beaux-arts, de la culture numérique et de la technologie de l'information. C'est une plateforme d'expérimentation créative, de formation interdisciplinaire et d'imagination progressive située à l'Université Concordia, au centre-ville de Montréal. Milieux examine, cocrée et partage des idées, des prototypes technologiques, des expériences et des pratiques qui remettent en question les hypothèses sur ce qu'il est possible d'être, de faire et d'imaginer dans un monde numérique en évolution rapide. Milieux met l'accent sur les articulations créatives et critiques des nouvelles technologies et la production de la recherche tangible, jouable et accessible qui peut être utile pour générer du sens et informer la participation, l'engagement et l'innovation à travers la culture, l'économie et la société civile. Milieux brise les barrières qui ont séparé les chercheurs, les concepteurs et les artistes à l'université pour travailler avec les collectivités, l'industrie et le secteur culturel en explorant de nouvelles solutions à des problèmes urgents par la recherche de base sur l'interaction entre les personnes, les technologies et la culture<sup>26</sup>.

25. L'Université du Québec à Montréal.

26. Traduction libre de l'anglais au français

## Organismes de représentation et de promotion de la discipline

Il existe deux organismes de représentation de la discipline : un québécois et un pancanadien. Ce type d'organisme est important dans la mesure où il a pour mandat de représenter et de défendre les artistes et organismes de la discipline et ce, dans une diversité de contextes – notamment face aux différents conseils des arts et instances institutionnelles.

Il existe également un organisme de promotion de la discipline dédié à l'art numérique, mais actif spécifiquement à Montréal et à une certaine période de l'année.

### Conseil québécois des arts médiatiques

(CQAM, Montréal, QC-CA) :

<http://www.cqam.org/>

Le Conseil québécois des arts médiatiques (CQAM) a été fondé le 19 juin 1998. Reconnu depuis 2003 comme le regroupement national des arts médiatiques au Québec, le CQAM regroupe, représente et défend les créateurs professionnels indépendants, les travailleurs culturels et les organismes se consacrant aux arts médiatiques.

Le terme arts médiatiques désigne la discipline regroupant les pratiques artistiques indépendantes dont l'objet de recherche et d'expérimentation est motivé par l'innovation formelle et langagière liée aux technologies de l'information et des communications.

La discipline des arts médiatiques comprend deux grandes familles : les arts cinématographiques et les arts numériques. Le CQAM répond au besoin de vie associative des individus et des organismes oeuvrant dans les deux familles des arts médiatiques.

### Alliance des arts médiatiques indépendants

(AAMI, Montréal, QC-CA) :

<http://www.ima.ca/fr>

L'Alliance des arts médiatiques indépendants (AAMI) est un organisme national à but non lucratif dirigé par ses membres et qui travaille à l'avancement et au renforcement de la communauté des arts médiatiques au Canada. Représentant plus de 90 organisations indépendantes de production, distribution et diffusion en cinéma, vidéo, audio et nouveaux médias dans le pays, l'AAMI sert ainsi plus de 16 000 artistes indépendants et travailleurs culturels.

### Printemps numérique (Montréal, QC-CA) :

<http://printempsnumerique.info/>

Fondé en 2014 et événement majeur de la scène montréalaise, le Printemps numérique se tient annuellement du 21 mars au 21 juin. Fruit d'un effort collectif sans précédent, le Printemps numérique œuvre au développement et à la promotion de la créativité numérique montréalaise. Artistes numériques, producteurs d'événements, industries, milieux scientifiques, médias et intervenants institutionnels s'unissent chaque année pour créer cette force de frappe unique. Le Printemps numérique favorise l'essor des créateurs, des producteurs et des diffuseurs, ici et à l'international. Il contribue à la notoriété de Montréal comme capitale mondiale de la créativité numérique.

## Industries culturelles et studios de design

Il existe actuellement au Québec des industries créatives qui sont actives et se démarquent de manière notable à l'international.

Souvent assimilées à des organismes culturels et aux artistes, ces structures n'en demeurent pas moins des compagnies à but lucratif et dont les mandats sont conséquemment bien différents d'un OBNL subventionné.

**GSM Project** (Montréal, QC-CA) :  
<https://gsmproject.com/fr/>

Fondé en 1957 avec ses 60 ans d'histoire, GSM Project s'impose comme un pionnier du design et de la production d'expositions. GSM Project aborde chacun des projets comme une exploration collaborative dont les résultats uniques parlent d'eux-mêmes. Son portfolio, riche et varié, témoigne de 60 ans d'avant-gardisme dans la création d'expositions novatrices où s'entremêlent plusieurs médiums et disciplines.

**Moment Factory** (Montréal, QC-CA) :  
<https://momentfactory.com/accueil>

Moment Factory (fondé en 2001) rassemble les gens : ses spectacles et destinations sont des pionniers du divertissement en offrant à la planète tout entière de nouvelles expériences. Qu'il s'agisse d'un concert, d'un magasin phare ou d'un espace urbain, Moment Factory a pour objectif d'insuffler un sentiment d'émerveillement collectif et de connexion.

**Turbulent** (Montréal, QC-CA) :  
<http://www.turbulent.ca/>

Turbulent est une boîte de production numérique qui conceptualise et développe des projets innovants depuis 2002. Créatifs et efficaces, Turbulent adore les défis et imagine les meilleures solutions pour les relever.

Cette compagnie croit que la réalisation de projets audacieux passe d'abord par une utilisation créative et intelligente des technologies. Passionnés par leur travail et alliant judicieusement les forces de chacun afin de se dépasser, les créateurs de Turbulent sont persuadés que la qualité des projets est proportionnelle au plaisir généré pour les réaliser.

**Daily tous les jours** (Montréal, QC-CA) :  
<http://www.dailytouslesjours.com/>

Fondé en 2010 par Mouna Andraos et Mélissa Mongiat, ce studio de design conçoit des expériences collectives et participatives dans l'espace public. Daily tous les jours recherche sans cesse de nouvelles façons d'interagir et de raconter des histoires, grâce au design d'interaction et aux environnements narratifs. Ses histoires peuvent être de grande envergure et impacter une ville toute entière; ou minuscules et tenir dans vos poches. Grâce à elles, la compagnie souhaite apporter de la magie dans le quotidien des gens et réinventer les lieux et les objets de tous les jours. Son terrain de jeu favori : l'espace public pour lequel des expositions, des produits, du design d'espace, des événements, des logiciels, des applications ou des films sont créés.

# L'ART NUMÉRIQUE DANS L'ÉCOLOGIE CULTURELLE

## L'art numérique au Québec

### par rapport à l'international et son entrée dans le marché de l'art

L'art numérique au Québec jouit d'une position enviable par rapport aux plus importants centres urbains internationaux tels que Paris, New York ou Londres, et cela, grâce notamment à des politiques culturelles qui favorisent l'octroi du financement nécessaire à sa création et à sa diffusion. En effet, le CALQ, avec la création d'un programme spécifique à l'art numérique, est en mesure d'en soutenir la production à une hauteur qui permet aux artistes de présenter leurs œuvres et aux organismes de produire des événements dans des contextes professionnels partout à travers le monde. Ceci fait en sorte de renforcer la notoriété du Québec comme référence nord-américaine en art numérique.

#### **Une conjoncture favorable entre financement public et situation géographique**

On peut expliquer la situation favorable des arts numériques par une conjoncture géographique nord-américaine : l'expertise en nouvelles technologies s'y est largement développée depuis les années 1990, notamment dans le sillage des compagnies de télécommunication, du jeu vidéo, des effets spéciaux, etc. Les politiques de financement de la culture, avec en tête le CALQ et le Conseil des arts de Montréal (CAM), ont aussi contribué à ce développement. Ces organismes bénéficient d'enveloppes budgétaires provenant du Ministère de la Culture et des Communications du Québec (MCCQ). C'est sans compter les financements spéciaux en provenance du MCCQ pour certains projets d'envergure. Le système de financement de l'art au Québec et au Canada en général (mais à échelle plus variable, car toutes les provinces canadiennes ne se donnent pas autant de moyens que le Québec en matière de financement des arts) est particulièrement enclin à encourager l'innovation dans la création artistique. En comparaison, les États-Unis ont beaucoup moins de ressources et de soutien public, le financement de l'art passant bien souvent par le secteur privé. Il faut également prendre en compte que l'art numérique coûte généralement plus cher à produire : il n'est pas rare que des projets d'art numérique soient développés en équipe, avec l'implication de différents spécialistes, plutôt que par un artiste seul dans son atelier.

#### **Une recherche-crédation au Québec**

Outre les financements des conseils des arts, l'affiliation entre des programmes d'études et des centres universitaires de recherche-crédation (dont Hexagram est assurément le plus important au Québec et l'un des plus reconnus à travers le monde) favorise largement l'émergence de pratiques artistiques qui mettent les nouvelles technologies à l'avant-plan. Lorsque les initiatives de créations innovantes bénéficient de contextes qui leur permettent de voir le jour, les occasions de diffusion de ces œuvres suivent nécessairement. C'est un cercle vertueux : lorsque la création est stimulée, la diffusion l'est également – ou à l'inverse : sans œuvres, pas de diffusion possible.

En plus d'être un incubateur majeur, Hexagram est connecté au niveau international à de nombreuses collaborations interuniversitaires.

#### **Une diffusion soutenue à l'international**

Par la diffusion soutenue d'œuvres d'artistes québécois et une reconnaissance de nos artistes-chercheurs universitaires dans les milieux académiques internationaux, le Québec a acquis depuis une quinzaine d'années une notoriété certaine dans le champ de l'art numérique. À ce titre, on peut souligner les initiatives de type Québec numérique présentées par ELEKTRA. Depuis 2006, ces événements de grande envergure ont eu lieu à Paris, Bruxelles, Londres, Rome et New York

(en partenariat avec le CQAM) et ont permis à de nombreux artistes de faire découvrir leur travail à des audiences diversifiées partout à travers le monde. C'est aussi le cas pour le festival MUTEK, qui produit des événements satellites à Mexico, Barcelone et maintenant Tokyo. La SAT travaille aussi sur plusieurs collaborations internationales et ce, depuis de nombreuses années – notamment avec la Gaîté Lyrique à Paris où ils sont cogestionnaires des contenus de 2016 à 2022. Toute cette visibilité internationale contribue à positionner le Québec comme un joueur majeur sur le terrain de l'art numérique.

### **Un marché de l'art numérique anglais et américain**

Une toute première vente aux enchères incluant de l'art numérique avait lieu chez Phillips à Londres en 2013, en association avec Tumblr, basé à New York. L'événement intitulé Paddles ON! (<http://paddleson.tumblr.com/>), organisé par la jeune commissaire new yorkaise Lindsay Howard, a généré des ventes évaluées à 16 000 £. Parmi ces ventes, il faut compter celle d'un site Web de l'artiste Rafaël Rozendaal (NL-BR) pour 3 500 £ (<http://www.ifnoyes.com/>) et d'un GIF animé pour 1 300 £. Ci-après un entretien avec la commissaire Lindsay Howard à propos de cette vente aux enchères : <http://ca.complex.com/style/2013/10/lindsay-howard-paddles-on>.

Dans l'article qui suit on peut voir des exemples d'œuvres qui ont été mises en vente à cette occasion : <http://dirty-mag.com/v2/?p=16191>

Cette entrée de l'art numérique dans le marché de l'art contemporain témoigne d'une réelle maturité de la discipline et du public : il existe une clientèle prête à investir et à acquérir des œuvres qui demandent de nouveaux modèles de présentation et de conservation, notamment en milieu muséal.

### **Des initiatives facilitant l'acquisition de l'art numérique**

De plus en plus, des dispositifs technologiques sont créés et mis en vente afin d'offrir la possibilité de posséder de l'art numérique chez soi. Il existe d'ailleurs des compagnies qui vendent exclusivement des dispositifs à écran pouvant diffuser les œuvres.

**S[edition]** (<https://www.seditionart.com/>), basé à Londres (UK), offre la possibilité d'acheter de l'art numérique – plus spécifiquement des œuvres audiovisuelles – sous forme de fichier informatique, pouvant être présenté sur un iPad, par exemple. Une série de dispositifs d'encadrements sont également disponibles via leur site Web.

**Electric Objects** (<https://www.electricobjects.com/>), basé à New York (US), présente une initiative semblable. Dans ce cas-ci, on peut aussi choisir d'acquérir des versions numériques d'œuvres classiques que l'on retrouve dans les plus grands musées, par exemple, de même que des œuvres contemporaines, autant photographiques, vidéo que d'animations ou GIFs.

### **Des galeries pour représenter les artistes de l'art numérique**

Cette entrée dans le marché de l'art contemporain est le fruit de plusieurs années de travail et d'efforts concertés afin de gagner cette place et ce statut. En ce sens, il est important de souligner le travail de galeries privées qui ont eu l'audace et la persévérance de présenter de l'art numérique dans leurs murs et d'en représenter les artistes.

L'une des plus connues est certainement **Bitforms Gallery** (<http://www.bitforms.com/>), basée à Manhattan (NYC-US). Fondée en 2001, elle représente actuellement 15 artistes, dont le québécois d'origine mexicaine Rafael Lozano-Hemmer, et propose des œuvres de Michel de Broin, également québécois.

**TRANSFER Gallery** (<http://transfergallery.com/>), basée à Brooklyn (NYC-US) représente une douzaine d'artistes et vend le travail d'une dizaine d'autres – tous des artistes du numérique. Elle représente notamment l'artiste canadienne Lorna Mills (ON-CA). Mentionnons d'ailleurs que c'est grâce au travail de représentation de la directrice de TRANSFER, Kelani Nichole, qu'a eu lieu la diffusion de l'œuvre Mountain/Light Time de Lorna Mills, au printemps 2016, dans le cadre du programme Midnight Moment à Time Square. Ce programme mensuel, de Time Square Arts, permet de diffuser quotidiennement une œuvre numérique sur les écrans de la fameuse place publique durant trois minutes, de 11 h 57 à minuit – d'où le nom du programme.

À Paris, on retrouve notamment **XPO Gallery** (<http://www.xpo.studio/>) qui représente près d'une trentaine d'artistes, dont le Franco-Québécois Grégory Chatonsky et l'Allemand Aram Bartholl. Cory Arcangel y présente aussi son travail comme artiste invité.

Au Québec, le marché de l'art contemporain et le système des galeries privées est plus modeste et encore plus en regard de l'art numérique. Bien que ce ne soit pas exactement une galerie, il faut tout de même mentionner **Arsenal art contemporain** (<http://www.arsenalmontreal.com/fr/>) à Montréal qui a accueilli la troisième édition de la BIAN en juin 2016, produite et réalisée par ELEKTRA. Arsenal a aussi présenté une grande exposition de l'artiste post-numérique Jon Rafman en juillet 2016 et accueille fréquemment de l'art numérique et médiatique dans ses espaces. Mentionnons que Jon Rafman est actuellement représenté à Montréal par la **Galerie Antoine Ertaskiran** (<http://www.galerieantoineertaskiran.com/>).

### **Des commissaires pour travailler avec les artistes de l'art numérique**

Il est important de souligner le travail de commissaires qui facilitent la diffusion de l'art numérique et aussi sa médiation avec le public. De plus en plus reconnu et valorisé, le rôle du commissaire est devenu aujourd'hui incontournable. Que ce soit par la mise sur pied d'expositions, la rédaction de textes réflexifs et critiques ou la présentation de conférences sur l'art numérique, le travail des commissaires a ouvert, et continue d'ouvrir, la voie vers une meilleure compréhension de la discipline ainsi qu'une visibilité et une accessibilité accrue pour les artistes et le public.

**Lindsay Howard** (<http://lindsayhoward.net/>), précédemment mentionnée, est une commissaire indépendante basée à New York, très active dans le milieu de l'art numérique. Elle contribue énormément à la visibilité de la discipline aux États-Unis. Outre la vente aux enchères chez Phillips, elle a aussi été commissaire, en 2016, à deux reprises pour Bitforms Gallery, mais aussi pour Eyebeam à New York, une autre organisation majeure en art et technologie.

Basé à Paris, **Dominique Moulon** ([http://www.mediaartdesign.net/FR\\_aProp.html](http://www.mediaartdesign.net/FR_aProp.html)) est un commissaire, auteur et conférencier très actif et prolifique. Il a écrit plusieurs livres sur le sujet et d'innombrables articles sur son blog ou ailleurs, notamment pour Artpress (FR), Digital MCD (FR), Neural (IT), etc. Il est également directeur artistique de la foire d'art médiatique Variation (Show Off) à Paris.

Au Québec, il faut mentionner Nicole Gingras, commissaire indépendante et auteure, spécialisée surtout en art sonore. Marie Perreault, également commissaire indépendante, très active actuellement dans le milieu de l'art médiatique et numérique. Également du côté des arts sonore et audio, Éric Mattson et Érick d'Orion sont des commissaires indépendants qui organisent, depuis plusieurs années, de nombreux événements de performance et des expositions. Dans un autre registre artistique, Benoît Palop (<http://www.palopbenoit.com/>) est un jeune commissaire indépendant qui travaille principalement avec des artistes Web, présentant des projets d'exposition d'art en réseau ou d'œuvres audiovisuelles, via différentes plateformes de diffusion, soit sur Internet ou dans des espaces physiques.

# La présence et l'impact du numérique

## La présence du numérique dans la société contemporaine

En 2016, et depuis déjà un petit moment, le numérique est partout : désormais il n'y a pratiquement plus de champs où le numérique ne soit pas présent, de près ou de loin. Qu'on pense à des domaines aussi diversifiés que la médecine, l'industrie alimentaire ou les transports, dès qu'il y a de l'informatique impliqué dans une chaîne de production ou dans un champ de recherche, il y a du numérique – et il y a de l'informatique à peu près partout. Toute commande à distance (image, statique ou en mouvement, musique ou autre élément sonore, communication, écrite ou verbale, etc.) est susceptible d'être transformée en code, si elle ne l'est pas déjà.

### Des collaborations entre ingénieurs et artistes

Depuis longtemps, les développements technologiques et les avancées artistiques sont étroitement liés. Déjà en 1966, le Bell Labs présentait une série de performances issues de collaborations entre artistes, ingénieurs et scientifiques sous la forme d'un collectif nommé Experiments in Arts and Technology (E.T.A.). L'événement intitulé 9 Evenings: Theatre and Engineering présentait au total neuf projets artistiques émergés de ces collaborations. Parmi les artistes participants, on comptait notamment John Cage, Robert Rauschenberg, Yvonne Rainer et David Tudor.

On retrouve aujourd'hui de nouvelles initiatives qui vont dans le même sens. Par exemple Arts@CERN (<http://arts.cern/>) à Genève (CH) offre un programme de résidence de recherche-crédation où les artistes peuvent bénéficier d'échanges avec les scientifiques et chercheurs du CERN ainsi qu'un accès aux laboratoires de recherche où se trouve le fameux accélérateur de particules.

Ces collaborations ont été marquantes pour l'histoire des arts médiatiques et numériques et elles continuent de l'être : elles brisent véritablement les frontières habituelles entre art et technologie et permettent d'entrevoir tout le potentiel pouvant émerger de ce type d'association.

### Un développement économique majeur

Le numérique se trouve aussi à la base d'un développement économique majeur et dont l'essor semble se renouveler constamment. On ne dénombre plus les compagnies qui reposent sur le numérique (Microsoft, Apple, eBay, Adobe, Facebook, Twitter, Instagram ou Google) sans compter les services Internet en général, le développement de logiciels et les biotechnologies. Tout ce qui ressort de Silicon Valley en Californie (US) – une ville de trois millions d'habitants pour 6 000 entreprises de haute technologie – s'ajoute incessamment à cette liste, dont d'innombrables startups, petites compagnies de type « incubateur » qui testent une diversité d'avancées technologiques à travers produits et services. Il en est de même pour des organisations comme la NASA et l'armée (américaine ou autres), qui investissent temps et argent dans les développements technologiques applicables à l'armement.

## Une économie du transhumanisme technologique et de l'immortalité

Le financement des recherches sur la singularité fait aussi partie de cette économie du futur. La singularité technologique (ou simplement singularité) est un concept voulant qu'à partir d'un point hypothétique de son évolution technologique, la civilisation humaine pourrait connaître une croissance technologique d'un ordre supérieur. Pour beaucoup, il serait question d'intelligence artificielle, quelle que soit la méthode pour la créer. Au-delà de ce point, le progrès ne serait plus l'œuvre que d'intelligences artificielles ou « supra intelligence », elles-mêmes en constante progression. La singularité induirait des changements tels sur la société humaine que l'individu humain d'avant la singularité ne pourrait ni les appréhender ni les prédire de manière fiable. Le risque en serait la perte de pouvoir, humain et politique, sur son destin<sup>27</sup>. Ray Kurzweil, un auteur, ingénieur informatique et futuriste américain, a beaucoup écrit sur la singularité, l'intelligence artificielle et le transhumanisme. Il a d'ailleurs prédit avec succès de nombreuses avancées technologiques. Il est également cofondateur de la Singularity University dans Silicon Valley, laquelle conduit et finance des recherches coûteuses sur l'éventualité d'une forme d'immortalité que permettrait, semble-t-il, l'évolution technologique.

## Des questions éthiques émergent

Il va sans dire que ces recherches posent des questions éthiques majeures : peu ou pas balisées du tout par la loi, ces recherches pourraient mettre en cause l'intégrité humaine par l'émergence de situations encore inédites. Par exemple, les développements en intelligence artificielle soulèvent des questionnements sur la sécurité et les droits des citoyens en regard de nouvelles formes d'intelligences qui pourraient jouer un rôle significatif dans nos sociétés futures. Bien que le résultat de ces recherches soit encore hypothétiques, des développements ont bel et bien cours et il est important d'en être sinon informé, du moins conscient.

---

27. Source : Wikipedia

# BIBLIOGRAPHIE

## Livres

Campanelli, Vito. 2010. *Web Aesthetics – How Digital Media Affect Culture and Society*. NAI Publishers : Rotterdam.

Grau, Oliver (edited). 2010. *MediaArHistories*. MIT Press : Massachussets.

Manovich, Lev. 2010. *Le langage des nouveaux médias*. Les presses du réel : Dijon.

Paul, Christiane. 2004. *L'art numérique*. Éditions Thames & Hudson : Paris.

Wands, Bruce. 2007. *Art of the Digital Age*. Thames & Hudson Editions : New York.

## Reuves

ETC MEDIA No 107 (juin-oct. 2016) – Errer / Rayonner. Montréal.

ETC MEDIA No 108 (fév.-juin 2016) – Dans les Internets. Montréal.

Volume – What You See Is What You Hear / Revue d'art contemporain sur le son. No 1 (juin-nov. 2010). Les presses du réel : Paris.

Volume – What You See Is What You Hear / Revue d'art contemporain sur le son. No 4 (mars-sept. 2012). Les presses du réel : Paris.