



SKAWENNATI, *TimeTraveller™*, épisode 08, Five Roses (machinimagraphie), 2013

Biennale internationale d'art numérique 2018 – Arsenal art contemporain (Montréal)

© Skawennati

L'histoire des arts numériques au Québec, un survol

C'est au tournant du xx^e siècle que les arts ont été définitivement transformés par l'émergence de nombreuses innovations, avec notamment l'invention de la photographie, de la radio puis du cinéma. Marquées par la démocratisation des outils technologiques et l'effervescence de leur développement, les années 1960 ont ensuite vu apparaître de nouvelles formes de pratiques artistiques où les croisements avec d'autres domaines et disciplines, notamment les sciences, sont devenus de plus en plus fréquents.

Au Québec, comme presque partout ailleurs, la création d'œuvres intégrant des composantes technologiques est tributaire de l'accès aux outils qui découlent du numérique, un accès autant financier que cognitif, faut-il le rappeler. Certains dispositifs d'accès ont joué un rôle particulièrement important dans le développement de ce que l'on nomme aujourd'hui l'art numérique. Pensons aux résidences artistiques offertes par le Bell Labs, IBM et Hewlett-Packard où, dès les années 1960⁸,

des artistes étaient invités à expérimenter notamment avec les premiers ordinateurs et programmes de synthèse numérique. Expo 67, à Montréal, fut une plateforme de visibilité majeure pour cette forme d'art, ainsi qu'un véritable « accélérateur de la modernité québécoise⁹ ». Des œuvres immersives, lumineuses, sonores et audiovisuelles furent alors montrées au public¹⁰, ouvrant vers une audience plus large et moins spécialisée. Pensons entre autres au paysage sonore du compositeur Gilles Tremblay et à l'œuvre intitulée *Six formes musicales audiovisuelles* de Maurice Blackburn sur des images de Norman McLaren, ainsi qu'au *Poème électronique* d'Edgar Varèse et au *Polytope* de Iannis Xenakis. Il ne fait aucun doute que les expérimentations sonores

activity», artsy.net.

9. Conseil québécois des arts médiatiques, *Les arts numériques à Montréal. Création/innovation/diffusion*, 2019 [en ligne].

10. Jean Boivin et Patrick Hébert, « Trois œuvres musicales québécoises marquantes, diffusées quotidiennement sur le site de l'Exposition universelle de Montréal en 1967 », *Les cahiers de la société québécoise de recherche en musique*, vol. 5, n^{os} 1-2, p. 75-90 [en ligne].

8. Lucy Hunter, « Decades Before Facebook and Google, American Corporations Sought Out Artists to Tap Their Cre-



Edmund Alleyn, *Introscaphe I*, 1968-1970

Bois, fibre de verre, peinture, circuits électriques et électroniques, système de projection et autres matériaux, 155 × 365 × 105 cm
Collection du Musée national des beaux-arts du Québec. Don avec charge de Jennifer Alleyn (2008,78)

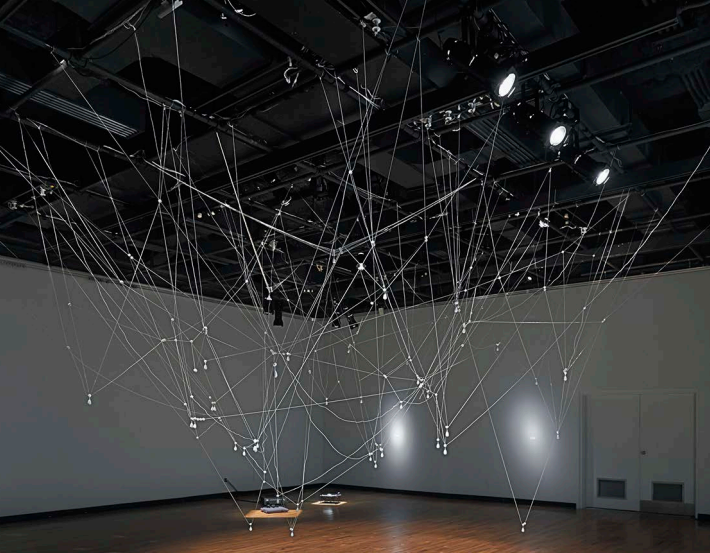
© Succession Edmund Alleyn / Photographe: Patrick Altman, MNBAQ

électroniques des compositeurs d'avant-garde ont largement contribué à une intégration grandissante des technologies dans les arts visuels. L'arrivée de la vidéo au cours des années 1960, combinée au contexte social de l'époque, a institué une véritable révolution artistique : l'art en a été définitivement transformé et sa proximité avec le public en a également été facilitée. Des œuvres faisaient leur apparition dans l'espace public, intégrant la sphère collective et populaire, encourageant le public à jouer un rôle actif dans leur déploiement.

Au Québec, dans la foulée d'Expo 67, une œuvre comme *Introscaphe I*¹¹ d'Edmund Alleyn, créée entre 1968 et 1970, pour n'en nommer qu'une seule, est l'une des pièces pionnières d'un art médiatique naissant. Soulignons par ailleurs qu'elle fut présentée au Grand Théâtre de Québec en 1971. La sculpture-habitacle, conçue pour accueillir une personne à la fois, offrait

l'expérience d'un environnement immersif constitué d'un film ainsi que d'effets sonores vibratoires et thermiques. Avec *Introscaphe*, c'est une nouvelle perspective quant à la manière de générer la rencontre entre l'art et le public qui se met en place. Puis les années 1970 et 1980 ont vu l'arrivée des ordinateurs personnels dans les foyers. L'usage des technologies et leur présence au quotidien étaient alors en voie de devenir quelque chose de familier, mais nous ne le savions pas encore. C'est aussi à l'orée de ces décennies que fut fondé le Grand Théâtre de Québec en 1971, de même que Vidéographe, à Montréal, un centre d'artistes voué à la recherche et à la diffusion de l'image en mouvement, qui a largement contribué à démocratiser la création vidéo émergente. La prolifération des écrans, des projections et de la musique en direct, notamment dans les arts de la scène, a par ailleurs jalonné les années 1980 et 1990. Pensons à Robert Lepage avec le Théâtre Repère et Ex Machina, ainsi qu'à Gilles Maheu avec Carbone 14, qui furent des créateurs clés de cette période; et à d'autres artistes québécois comme Michel Lemieux et Victor Pilon (4D Art),

11. «Edmund Alleyn», 150 ans 150 œuvres. L'art au Canada comme acte d'histoire [en ligne].



Alice Jarry, *Spectrales* (2014-2016)

Mois Multi 2016 – salle Multi de Méduse (Québec),

Biennale internationale d'art numérique 2014 – Maison de la culture Frontenac (Montréal)

© Alice Jarry / Photos: Michel Paquet

Diane Landry, Barbara Steinman ou Luc Courchesne, qui exploraient alors la diversité d'avenues qu'offraient les développements technologiques; et à des Canadiens comme Char Davies, Michael Snow, David Rokeby ou Norman White qui ont également apporté une large contribution à l'épanouissement de l'art numérique d'ici.

Puis des initiatives se mettent en place: les expositions *Images du futur*, de 1986 à 1996¹², le centre d'artistes Avatar, axé sur les arts sonores, et l'Agence TOPO, tous deux fondés en 1993, et parmi les premiers à s'intéresser à l'art Web, le Laboratoire Nouveau Média d'OBORO en 1995, le Studio XX et la Société des arts technologiques (SAT) en 1996, le Media Lounge du Festival du nouveau cinéma et des nouveaux médias en 1997; également en 1997, la création de la fondation Daniel-Langlois pour l'art, la science et la technologie, un vecteur majeur de recherche et de réflexion critique sur les arts technologiques, l'ouverture du Complexe Ex-Centris en 1999, qui fut l'un des principaux cœurs battants de la technoculture durant plusieurs années. De cette énumération – partielle, soulignons-le –, un événement en particulier mérite une mention en aparté, il s'agit d'ISEA 1995, l'International Symposium on Electronic Art¹³, un moment important

qui a définitivement mis Montréal sur la carte en matière d'art numérique, en y déployant toute une semaine de diffusions artistiques et de conférences accueillies par la SAT, alors en voie de naître. Le début des années 2000 est ensuite marqué par la création de trois événements marquants qui ont contribué à cristalliser l'art numérique au Québec: les festivals ELEKTRA (1999), Mutek (2000) et le Mois Multi (2000). Ce tournant du deuxième millénaire est alors le théâtre d'une véritable propulsion des technologies dans à peu près tous les secteurs, témoignant de progrès fulgurants dans les domaines de la robotique, du jeu vidéo, du Web, de la réalité virtuelle, etc. Durant cette période s'est aussi établi un important réseau international de festivals et d'événements qui jusqu'à ce jour constitue une des principales vitrines de l'art numérique.

La décennie 2010-2020 est celle de la consolidation. En 2012, à Montréal émerge la Biennale internationale d'art numérique (BIAN) créée par ELEKTRA, qui amène dans la métropole une présence forte et internationale de l'art numérique contemporain et qui, en retour, participe à son rayonnement à l'étranger. Le Québec a ainsi acquis avec le temps une réputation enviable un peu partout dans le monde: ses artistes sont constamment recherchés dans les événements les plus importants et la création émergente ne cesse de se renouveler. Aujourd'hui, l'art numérique québécois se porte magnifiquement bien et regarde l'avenir avec optimisme.

Nathalie Bachand, autrice et commissaire

12. Hervé Fischer, «Le passé d'*Images du futur*», La Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie [en ligne].

13. ISEA est un symposium nomade fondé aux Pays-Bas en 1990: isea-web.org.