

Édition de mars 2000 (no 10)
Magazine électronique du CIAC
Compte-rendu: Les HTMLles: Le festival de cyberart du Studio XX
Par Katarina Soukup

Le Studio XX a été créé dans la foulée de ISEA95, qui s'est révélé être une véritable catalyse pour plusieurs organisations oeuvrant dans le champ de l'art multi-média à Montréal. Il a été mis sur pied par un trio comprenant une cinéaste activiste (Patricia Kearns), une artiste du son (Kathy Kennedy) et une universitaire (Kim Sawchuk). Au retour d'une excursion sur la scène internationale d'art et de technologie, les trois avaient déploré le manque apparent de perspectives critiques, sociales et sexuelles portant sur les nouvelles technologies. Le Studio XX, un centre de ressources numériques pour les femmes, a ainsi vu le jour afin de remédier à ce manque. Témoignant de la formation diversifiée de ses créatrices, le Studio XX est devenu une organisation unique, voué à la réalisation d'oeuvres volontairement hybrides fusionnant l'activisme, l'esthétique et le théorique dans le domaine des nouveaux média, avec le but de démystifier la technologie et de la rendre davantage accessible à un groupe varié de femmes. Logé originairement dans un bureau pas plus grand qu'une boîte à pain, et ne possédant seulement que des ordinateurs quêtés ou empruntés ça et là, le Studio XX a grandi à une vitesse accélérée depuis ses humbles débuts il y a 5 ans.

En parallèle avec la transition rapide, ponctuée parfois de hauts et de bas, de l'organisation depuis une petite opération maison jusqu'à un centre médiatique toujours enraciné dans la communauté mais désormais reconnu et respecté au niveau national et international, le Studio tient également son Festival annuel de Cyberart, Les HTMLles, qui en est cette année à sa troisième incarnation, mise sur pied par Valérie Lamontagne.

Alors que les autres Festivals des HTMLles se sont vus logés dans des lofts accueillants pour la communauté mais cependant quelque peu délabrés, l'édition 2000 s'est physiquement tenu à la très bien équipée et très chic Cinémathèque Québécoise, et dans l'espace virtuel sur le superbe site Web du Festival, de navigation aisée. En plus des panels d'artistes, de la cyber critique, et d'une sélection d'oeuvres d'art Web du Canada, des États-Unis et du monde entier, le Festival des HTMLles présentait également cette année plusieurs projets d'installations n'employant pas les technologies du Web. Le but ici était de mettre l'accent sur des technologies diverses et sur leur usage par des femmes.

Un bon nombre des dix oeuvres d'art Web du Festival portaient sur des questions sociales brûlantes, tel le très étrange Carrier (Porteur)

de l'Australienne Melinda Rackham (sur l'épidémie de l'hépatite C et la métaphore de l'infection virale), Generation Loss de Christine Stewart, une artiste de Vancouver (sur les systèmes de nomination patrilinéaires et la perte de l'histoire féminine), et Are You Subhuman de Liz MacDougall. Cette dernière oeuvre est une critique délicieuse du type de monoculture corporative qui évalue les êtres humains sur leur seule habilité à se conformer à un ensemble sans saveur de critères de rendement. L'usager est confronté au site en plusieurs langues (agrémenté d'illustrations graphiques brillantes au réseau laser) de la fausse, mais effrayante parce que plausible, "Corporeal Corporation" (Corporation Corporelle) - d'autant plus crédible si on considère la récente et rapide invasion des intérêts corporatifs sur le Web. Nous sommes invités à tester notre "quotient d'humanité" au moyen d'un questionnaire détaillé. Un thermomètre - gradué en super human, above human, human, barely human, et subhuman (super humain, surhumain, humain, à peine humain, et sous-humain) - nous indique nos résultats tandis que nous progressons à travers la série de questions à choix multiples. Comme un amalgame de tests de personnalité à la Dianétique, d'examens du secondaire, d'entrevues pour l'obtention d'un emploi, et d'un test du QI, le questionnaire nous pénalise d'être à la fois "trop sûrs de nous" et "coopératifs", par exemple, ou d'être une "femme" et "intelligente". Sur une échelle de 1 à 100, j'ai personnellement complété l'analyse de "Corporeal Corporation" avec un quotient d'humanité de -11 (correspondant à "sous-sous-humain", j'imagine). Vous pouvez même faire imprimer un certificat officiel ou tenter votre chance encore une fois. Exemple d'une tendance montante dans le nouvel art médiatique pour le travail collectif de collaboration, Liz MacDougall se dénomme elle-même le "Dictateur Artistique" de la "Corporeal Corporation", et a travaillé avec une équipe de techniciens qualifiés pour mener à bien ce projet.

Dans un geste poétique contre la manière dont le Web a été parfois utilisé par les corporations, le site de la Québécoise Isabelle Hayeur, intitulé Si/jamais, emploie le code "mouse-over" qu'on retrouve partout, non pour promouvoir une personne ou un produit, mais afin de subvertir nos attentes. Jouant sur les notions de mirages illusoire, les images de Hayeur nous présentent une série de paysages qui, à première vue, semblent être des scènes idylliques d'une plage ou d'un bel horizon. À mesure que la souris balaye l'image, le paysage change, et se révèle être en fait un site d'enfouissement savamment retouché et manipulé au moyen d'un logiciel numérique. Telles des cartes postales, versions virtuelles et sursaturées de nos voyages, les images contredisent les expériences que nous gardons effectivement des lieux visités.

Il est intéressant de constater que plusieurs des artistes sélectionnés dans la portion Web du Festival affirment ne pas faire de "l'art Web". Se décrivant elle-même comme une "artiste de l'image en mouvement", Zoe Beloff (États-Unis), par exemple, prétend avoir créé plutôt un essai illustré avec son site Web Illusions, un enregistrement ludique et tendre de ce qu'elle appelle "l'histoire secrète des films en Quick Time". Structuré comme une boîte à jouets virtuelle, Illusions est rempli d'une variété des jouets cinématiques ou "philosophiques" que Beloff a collectionné au cours des dernières années dans des marchés aux puces. On trouve là de véritables bijoux, comme le "Captain Meteor Auto-Magic Picture Gun and Cardboard Theatre"

(d'environ 1950), les Rotoreliefs de Duchamp, le Mutoscope, et le Zoetrope. Datant du XIXème et du début du XXème siècles, ces jouets ont permis selon Beloff la création d'un "cinéma de l'esprit", et les premiers exemples de réalité virtuelle. Illusions souligne le contraste entre les images marginales, fragiles, instables et interactives de ces jouets, et l'expérience monolithique du cinéma conventionnel. Bien que Shockwave et Quick Time donnent aux images du site Web le mouvement nécessaire pour simuler de manière acceptable les effets visuels créés par ces jouets dans la réalité, Beloff admet que la transformation de ces derniers, des artefacts en 3D, dans des images 2D s'est révélée être une tâche difficile, et ultimement une transmutation insatisfaisante - car même si les images numériques peuvent être plus stables, elles sont également, selon son opinion, plus "mortes".

Beloff nous rappelle que les artistes oeuvrant dans les nouveaux médias ont une large dette à l'endroit des technologies non-numériques. Plusieurs d'entre nous, en effet, demeurent encore profondément attachés aux méthodes analogiques de traitement du son et de l'image et aux textures inimitables qu'elles produisent. C'est ainsi que plusieurs artistes sont heureux d'être assis, si on peut dire, sur la clôture technologique, et produisent des oeuvres hybrides incorporant à la fois les média analogues et numériques. Laiwan (Canada) est une autre artiste des HTMLles qui considère son art Web comme un produit dérivé de ses préoccupations esthétiques principales, concernant les livres d'artistes et les installations interdisciplinaires. Son projet Web Machinate constitue en fait un compagnon virtuel de l'installation multimédia présentée en galerie et intitulée "MACHINATE: une projection en deux mouvements". Les deux mouvements en question réfèrent aux média analogue et numérique, et le projet utilise le film 16mm, la vidéo, l'audio dans un assemblage sculptural en même temps que l'Internet. L'oeuvre explore la conscience technologique et montre comment des formes différentes de virtuel sont produites par des formes différentes de machines (le cinéma, la caméra vidéo, l'écran de l'ordinateur).

S'éloignant de l'espace virtuel du Web, le Festival des HTMLles nous a présenté plusieurs installations, incluant l'installation/performance merveilleusement tactile et auditive de Diana Burgoyne (Canada), intitulée Sound Drawing (Dessin Sonore). Dans cette oeuvre, centrée sur un simple circuit fait de deux bandes de cuivre montées sur papier de large format, et reliées à une paire de haut-parleurs, Burgoyne invitait les visiteurs du Festival à connecter les bandes de cuivre avec des dessins au crayon à la mine de plomb sur le papier. L'épaisseur et la longueur de la trace faite par le crayon affectaient le ton et la fréquence des sons émis à travers les haut-parleurs. Plusieurs de ces stations de "Dessin Sonore" se trouvaient installées à la Cinémathèque Québécoise, et produisaient tout un vacarme quand elles étaient toutes activées en même temps par les scribes de Burgoyne et le public du Festival. Des effaces étaient fournies pour permettre l'altération des dessins à la mine de plomb du circuit (et de leurs sons). Grâce à une collaboration spéciale avec le collectif Web Artengine d'Ottawa, la performance de Burgoyne ainsi que l'installation étaient projetés dans l'espace virtuel au moyen d'une webcam en direct. Même les navigateurs sur le Web pouvaient créer des dessins sonores en les traçant sur leurs écrans d'ordinateur à

l'aide d'un outil Web qui déclenchait des sons dans l'espace de la performance.

Le travail de plusieurs des artistes du Festival des HTMLles a semblé dissiper ce que la critique Laura U. Marks a appelé l'illusion des médias numériques considérés en tant que "virtuels ou immatériels". Dans sa communication dans le cadre du panel du Festival intitulé "cybertheory", Marks a mis les auditeurs en garde contre un nouveau type de division esprit/corps: celle du physique par rapport au virtuel. Nous ne pouvons échapper à la matérialité de la technologie numérique, a-t-elle soutenu, qui est, au niveau le plus élémentaire, l'interaction physique entre électrons. C'est quand le réseau s'effondre, quand la technologie tombe en panne, ou le courant est coupé, cependant, que le mythe d'un soi-disant monde virtuel vole en éclats.

Questionner l'exagération et les mythes circulant au sujet des médias numériques, tout en se colletant avec eux au niveau esthétique sont les raisons d'être du Studio XX, et le Festival des HTMLles de cette année nous a présenté plusieurs oeuvres qui ont justement réussi à mener à bien une telle tâche.

Katarina Soukup