

Aventures dans la ville numérique : Montréal à la fine pointe de l'innovation

James D. Campbell

Number 111, Summer 2017

Mapping & projections
Mapping & projections

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/86472ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

2368-0318 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Campbell, J. (2017). Aventures dans la ville numérique : Montréal à la fine pointe de l'innovation. *ETC MEDIA*, (111), 6–13.

The background is a dark, almost black space filled with vertical, ethereal light beams. These beams vary in intensity and color, ranging from a pale, hazy blue to a vibrant, bright green. Interspersed among these beams are numerous soft, out-of-focus circular spots of light, some appearing as warm, golden-yellow or orange glows, while others are more muted and greyish. The overall effect is one of depth and mystery, reminiscent of a starry night sky or a deep-sea environment. The word 'MAPPING' is centered in the upper half of the image, rendered in a clean, white, sans-serif font.

MAPPING

The background of the image is a dark, atmospheric scene. It features several vertical, glowing green and blue light spots that resemble bokeh or light trails. In the foreground, there are two curved, light-colored wooden surfaces that appear to be part of a floor or a platform, curving away from the viewer. The overall aesthetic is futuristic and digital.

& PROJECTIONS

AVENTURES DANS LA VILLE NUMÉRIQUE :

MONTRÉAL À LA FINE POINTE DE L'INNOVATION

riche de près de 2000 praticiens qui s’y considèrent comme chez eux, y compris un certain nombre d’innovateurs reconnus dans le domaine, Montréal s’impose comme lieu international d’art numérique avancé. Rafael Lozano-Hemmer, artiste interactif non conformiste mexico-canadien, est le premier d’entre eux. Il utilise la cybernétique, la surveillance électronique et divers réseaux télématiques, les algorithmes de reconnaissance faciale et les bulles de parole imprimées 3-D pour se pencher sur les problèmes d’identité, de liberté et de coercition.

Pulse Room (2006) de Lozano-Hemmer, présentée à la Biennale de Venise en 2007 et installée au Musée d’art contemporain de Montréal en 2014, fut une pierre de touche emblématique de l’art interactif. Des ordinateurs captaient puis traduisaient le rythme cardiaque des visiteurs en impulsions de lumière alimentant quelque 300 ampoules suspendues au plafond de la salle d’exposition. Aux battements supervisés d’un seul cœur humain s’ajoutaient ceux de milliers d’autres, produisant des épiphanies rapsodiques en cascade.

Dans une interview récente accordée à Michael-Oliver Harding, Lozano-Hemmer, qui supervise à Montréal un studio de dix personnes travaillant sur ses projets, s’exprime de manière critique; il est déçu que Montréal n’ait pas poursuivi sur la lancée radicale et les promesses de Terre des Hommes en 1967, mais il reconnaît que le talent artistique est là, ainsi que les matrices de soutien nécessaires à sa culture et à son expression, citant des organisations comme MUTEK, Elektra, Phi Center et Arsenal. Lozano-Hemmer suggère que ce n’est qu’une question de temps avant que Montréal ne prenne sa place légitime comme une ville véritablement expérimentale, à la fine pointe de l’innovation, aimant le risque¹.

Les preuves récentes recueillies à partir des installations et des interventions suivantes, parmi beaucoup d’autres, démontrent que Montréal est une pépinière de talents à la fine pointe de la numérisation à grande échelle.

Connexions vivantes, une de ces interventions, une œuvre lumineuse pour le pont Jacques-Cartier, fut créée en mai 2017. Depuis son inauguration en 1930, le pont Jacques-Cartier est une icône de la région métropolitaine de Montréal. *Connexions vivantes* est un tour de force en matière d’éclairage interactif. Chaque nuit, le pont prend vie grâce à un programme intelligent s’appuyant sur 10,4 kilomètres de câblage, 2807 lumières et 10 000 systèmes de montage. La mise en lumière varie selon le cycle des saisons, passant de vert à orange à rouge et, enfin, au bleu. Les forces énergétiques qui caractérisent la communauté montréalaise sont rendues perceptibles par le scintillement continu des lumières. Leur accélération, leur intensité et leur dimensionnalité dépendent des références faites à Montréal sur diverses plateformes de médias sociaux. Ainsi, le pont intègre les conversations sociales de la ville en temps réel. Chaque heure de la nuit, de courtes animations de cinq minutes traduisent visuellement l’ambiance prédominante de Montréal, déduite de divers types de données quotidiennes, y compris la météo, la circulation, les nouvelles, les événements majeurs, etc.

Activé de façon continue par les dizaines de millions de connexions naturelles et humaines qui constituent le pouls vivant de la ville, le pont se transforme en miroir de l’énergie collective de Montréal, un symbole vivant des morphologies de la ville et une matrice unifiant ses énergies sans nombre. Le concept a été mis au point par Moment Factory, en collaboration avec six studios multimédias et concepteurs d’éclairage montréalais : Ambiances Design Productions, ATOMIC3, Éclairage Public / Ombrages, Lucion Média, Réalisations et UDO Design.





Moment Factory, *Illumination du pont Jacques-Cartier*, 2017, Montréal. Photos : HR.

Du 11 décembre 2016 au 1^{er} janvier 2017, *Aurores Montréal* célébrait le 375^e anniversaire de la ville sur le versant est du Mont-Royal, devant le parc Jeanne-Mance. Dans cette remarquable installation lumineuse de l'artiste montréalais Marc Séguin, créée en collaboration avec l'entreprise multimédia 4U2C, les projections vidéo couvrent une superficie de plus de 15 000 mètres carrés. Grâce à ces énormes fresques flottantes, intégrant la poésie de Marie Uguay et de Leonard Cohen, la montagne se transforme en icône vivante et héraldique de la ville, tel l'Observatoire Griffith à Los Angeles.

Dans *Cité Mémoire*, une expérience urbaine et multimédia créée par Michel Lemieux et Victor Pilon en collaboration avec Michel Marc Bouchard, divers tableaux évoquant une série de jalons de l'histoire de Montréal sont projetés sur les murs de la ville. Par des mots, des images et de la musique, le spectateur qui accepte de suivre le parcours s'imprègne également de l'esprit prévalant dans la ville, depuis sa fondation jusqu'à la période actuelle.

Créateur remarquable, décorateur, réalisateur, compositeur, interprète et vidéaste, Michel Lemieux se situe à l'avant-garde des arts de la scène depuis près de quarante ans. Par l'intermédiaire de leur société de production Lemieux Pilon 4D Art, Lemieux et son partenaire Victor Pilon – lui-même réalisateur, scénographe, concepteur visuel et photographe – utilisent de nouvelles technologies pour intensifier l'effet auratique de leurs tableaux vivants et améliorer leurs réponses sensorielles et émotionnelles. Avec la collaboration du célèbre dramaturge Michel Marc Bouchard, auteur de plus de 25 pièces, ils ont réalisé une œuvre de métathéâtre, projetée dans le Vieux-Montréal tous les soirs, du crépuscule à minuit.

Les projets réalisés par Illuminart sont particulièrement intéressants – téléchargez l'application depuis Apple Store et Google Play. Cette année, dans le cadre du Festival Montréal en Lumière, Illuminart a présenté 25 œuvres d'art en plein air utilisant des lumières et des projections. Grâce à la cartographie vidéo sur les bâtiments, les installations interactives et les sculptures éclairées,

un parcours des plus accueillants a été mis en place pour les promenades dans le Quartier des spectacles.

L'une des entreprises locales réunies dans Illuminart est 4U2C, mentionnée précédemment pour son travail en collaboration avec Marc Séguin. L'équipe 4U2C a créé une séquence dynamique et animée, *Ex Umbra*, qui est projetée sur la façade du Monument-National (inauguré il y a environ 125 ans), sur le boulevard Saint Laurent, l'un des plus anciens théâtres québécois toujours en activité. Une autre création de 4U2C, intitulée *Carina Nebula*, était exposée au parc Toussaint-Louverture, sur le boulevard De Maisonneuve. Inspiré par les pianos publics disséminés dans toute la ville, le piano, ici, était lié à un système par lequel chaque note créait un effet d'éclairage différent. Les Montréalais pouvaient concocter leur propre spectacle de lumière en appuyant sur les touches du clavier.

Dans *Évolutions*, Yann Nguema et le groupe musical EZ3kiel ont utilisé les arts numériques pour déconstruire et reconstruire en temps réel l'église Saint James United sur la rue Saint-Catherine, projetant sur la façade un colosse remuant qui a fasciné les téléspectateurs. Par la magie du jeu interactif des projections vidéo et lasers, les pierres elles-mêmes se mettent à bouger et à se briser.

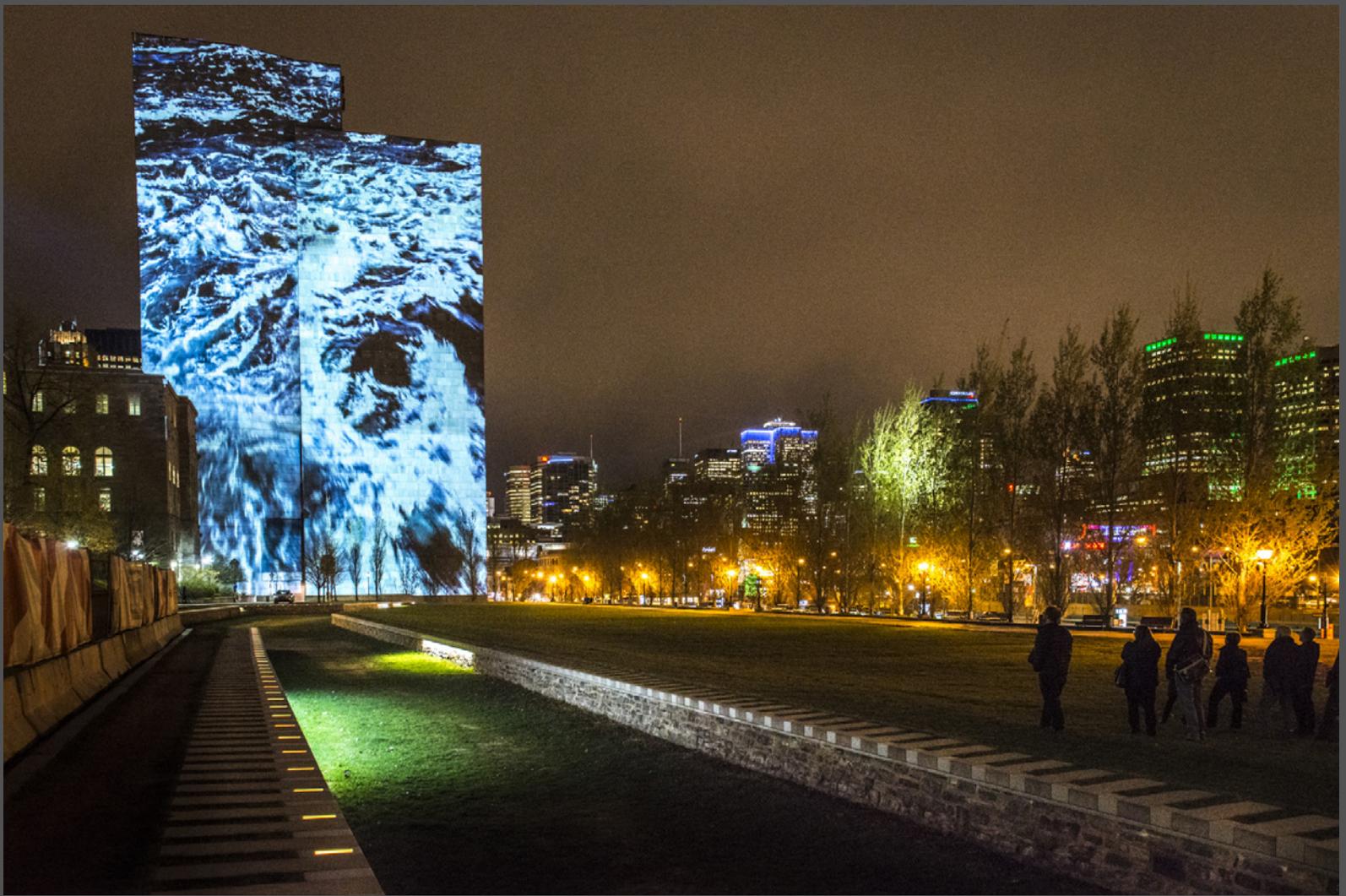
Dans *Irradiance*, une création de la Société des Arts technologiques produite par Illuminart, notre empreinte métrologique est restituée par une quinzaine de dispositifs de mesure qui composent une énorme projection architecturale générative sur le bâtiment La Capitale, situé au 425, boul. De Maisonneuve Ouest.

Omniprésente, *Instance*, l'un des nombreux projets séduisants des étudiants diplômés de l'UQAM du baccalauréat en communication, profil médias interactifs, a des composants installés sur différents sites du réseau du Quartier des spectacles. Elle personnifie une intelligence artificielle initialisée il y a 375 ans et qui veille sans relâche sur Montréal. Telle une éponge, cette IA





Moment Factory, Illumination du pont Jacques-Cartier, Montréal, 2017. Photo : HR.



Cité Mémoire, tableau créé par Michel Lemieux et Victor Pilon en collaboration avec Michel Marc Bouchard, 2017. (Extrait).
Photo Jean-François Lemire/ShootStudio.ca.

hypothétique absorbe toutes les données disponibles sur Montréal et ses citoyens, et manifeste le désir de prendre le contrôle de la ville. Au 2-22 (2, rue Sainte-Catherine Est), *Instance* filtre les données de Montréal et les compare avec les données d'autres villes planétaires, dont Lyon, Berlin et New York. Le cerveau du système *Instance* est situé sur la Place Pasteur de l'UQAM. Un serveur cubique, qui ressemble à un énorme cube hongrois (Rubik's Cube) composé de couches de lumière superposées est animé par le flux continu des données générées par le système. Ce serveur cubique est, à bien des égards, l'étoile du spectacle. Au cœur de la Place Pasteur, une projection sur la façade de la tour Saint-Jacques transmet les analyses de la numérisation du bâtiment, que l'entité *Instance* a entreprise afin de mieux comprendre sa ville. Une section du clocher de l'Église-de-Saint-Jacques affiche également les données recueillies sur les participants identifiés dans la capsule de la Place Pasteur. La tour Saint-Jacques devient effectivement une matrice visuelle pour le corps humain, affichant les résultats biométriques de sa numérisation et de ses analyses. À la Grande Bibliothèque, les données sont indexées par l'IA qui numérise le bâtiment et ses utilisateurs, construisant une banque de données massive dont l'étendue et le contenu sont révélés par des représentations graphiques projetées sur les murs du bâtiment. Au Pavillon Judith-Jasmin, les données entrantes sur les utilisateurs de tous les fronts sont interprétées et analysées en vue de liens qui éclairent les phénomènes qui influencent la vie dans la ville. Les vidéos des passants capturés par les caméras de surveillance sont analysées et mettent en relief les limites du contrôle. L'ingéniosité et l'ampleur d'*Instance* nous permettent de croire que le millénaire de la ville numérique est proche.

Pour l'automne 2017, le partenariat du Quartier des Spectacles a annoncé la première édition d'un grand événement d'art public au cœur du centre-ville de Montréal, dans le cadre de ses célébrations du 375^e anniversaire. Une vingtaine de travaux temporaires et d'installations, ainsi que des œuvres publiques permanentes, seront inclus dans l'espace KM³ (kilomètre cube). Des œuvres faisant une utilisation dynamique de l'infrastructure numérique du Quartier seront le point saillant de la thématique de l'événement. Les commissaires et artistes scéniques de cette édition inaugurale sont Melissa Mongiat et Mouna Andraos, cofondatrices du studio de design Daily tous les jours et créatrices de la célèbre installation *21 Balançoires / 21 Swings* et de l'installation multimedia interactive *McLarena*. Elles sont également derrière *Chorégraphies pour des humains et des étoiles*, première œuvre d'art numérique à rejoindre la collection d'œuvres publiques de la Ville de Montréal. Toutes ces expériences récentes et les expositions d'œuvres d'art numériques et de nouveaux médias laissent présager un bel avenir que Rafael Lozano-Hemmer, ses braves compatriotes, concitoyens et amateurs d'art de tout acabit espèrent voir se concrétiser plus tôt que tard.

James D. Campbell

Écrivain et commissaire d'exposition, **James D. Campbell** vit à Montréal. Auteur de plusieurs livres et catalogues sur l'art, il contribue également à plusieurs revues, telles *ETC MEDIA*, *Border Crossing* et *Canadian Art*.

¹ Michael-Oliver Harding, « Surveying the New Media Scene with Rafael Lozano-Hemmer », *Phi Centre Blog*, 29 mars, 2017, <https://phi-centre.com/en/post/en-rafael-lozano-hemmer/>.



Moment Factory, *Illumination du pont Jacques-Cartier*, Montréal, 2017. Photo : HR.