Document generated on 08/06/2025 6:43 a.m.

TicArtToc
Diversité/Arts/Réflexion(s)

Explorer les défis des écritures numériques, dans et hors de l'écran

Agence TOPO

Number 7, Fall 2016

ARTS 2.0

URI: https://id.erudit.org/iderudit/86457ac

See table of contents

Publisher(s)

Diversité artistique Montréal (DAM)

ISSN

2292-101X (print)
2371-4875 (digital)

Explore this journal

Cite this article

Agence TOPO (2016). Explorer les défis des écritures numériques, dans et hors de l'écran. *TicArtToc*, (7), 18–21.

Tous droits réservés © Agence TOPO, 2016

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

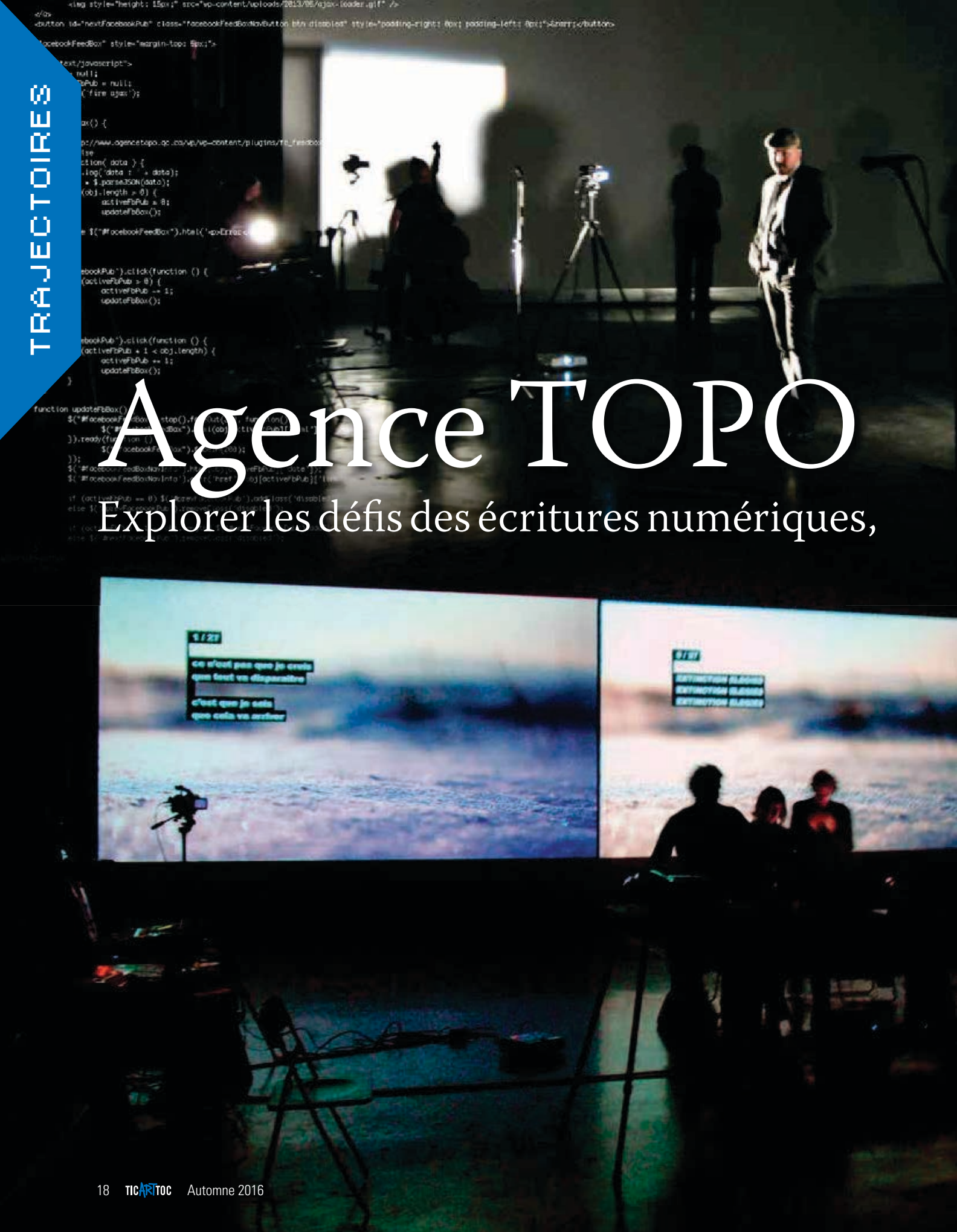
This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/

Agence TOPO

Explorer les défis des écritures numériques,



***Bêtâ-cité*, œuvre web réalisée par TOPO avec le collectif Audiotopie ; performance médiatique, Cinémathèque québécoise, 2011.**

dans et hors de l'écran

Le centre d'artistes Agence TOPO[1] est né d'une rencontre entre deux artistes, une photographe, Eva Quintas, et un poète, Michel Lefebvre, curieux d'explorer ensemble de nouveaux territoires narratifs, de nouveaux projets de création interdisciplinaires et collectifs.

C'est par l'exploration du récit interactif que nous avons inscrit TOPO dans le circuit des nouveaux médias, en janvier 1998. Une tempête de verglas mémorable venait de ravager Montréal quand la radio FM de Radio-Canada diffusa les trois épisodes du photoroman *Liquidation* en version web-radio, une première au Québec. Ce projet plurimédia de grande envergure, finalisé en 2001 sous forme de fiction aléatoire sur cédérom, annonçait déjà plusieurs partis pris de notre organisme : création collective, multidisciplinarité, exploration de supports variés et de formes narratives pour les nouveaux médias, extension des œuvres du web dans l'espace public et inversement. C'est aussi ce photoroman, élaboré comme une parodie de roman policier, qui a donné le nom à l'organisme, l'Agence TOPO étant dans ce contexte l'agence du détective narrateur de l'histoire.

Liquidation a vu le jour dans un environnement bien plus limité technologiquement et esthétiquement que celui d'aujourd'hui. L'expérience même des épisodes radiophoniques (son) couplés aux volets web (images et textes) s'est avérée celle d'une impossible simultanéité des deux médias, la vitesse de diffusion de la radio étant, à cette époque, bien plus rapide que celle du web ! Après d'innombrables difficultés liées notamment à la création d'outils logiciels nouveaux, le cédérom sous forme de fiction aléatoire a été présenté pour la première fois dans un festival en 1999, lors duquel il remporta un premier prix, et la version finale est sortie en 2001 lors de l'exposition *Territoires extrêmes de la poésie* présentée à la Bibliothèque nationale du Québec. L'ampleur de ce projet, tant par le nombre d'individus impliqués et la quantité de documents multimédias produits que par ses incarnations et présentations diverses, a constitué un véritable jalon dans l'histoire des arts néomédiatiques[2] au Québec. On parlait alors de projet plurimédia, car la création était déclinée sous plusieurs formes à travers plusieurs médias.

Voilà donc une trajectoire de 18 ans d'expérimentation des potentiels narratifs des médias interactifs à travers une collection d'œuvres collectives d'art web réalisées avec plus d'une centaine d'artistes issus des arts visuels et médiatiques, du théâtre, de l'audio et de la littérature. À cela se sont ajoutées graduellement des performances et des installations mettant en valeur différentes disciplines, divers procédés scénaristiques et dispositifs technologiques, dans une volonté d'explorer les dynamiques de va-et-vient entre l'écran et le hors-écran.

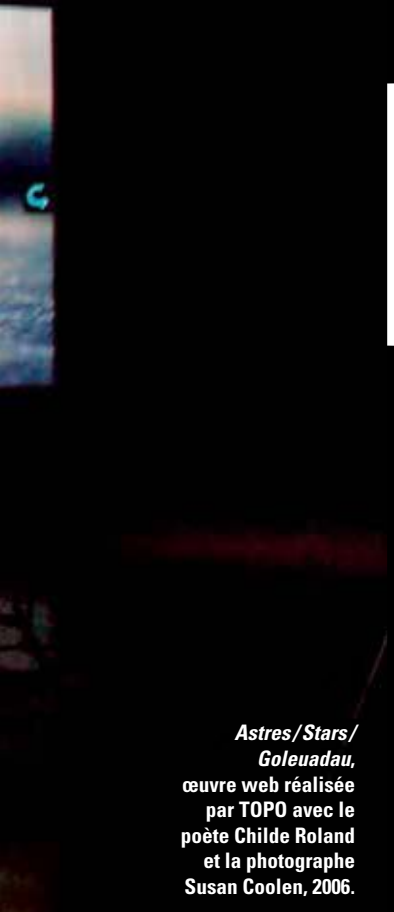
Depuis les premiers récits hypertextuels, nous avons graduellement incorporé des éléments cinétiques et multimédias, travaillé la matérialité des éléments virtuels, pour arriver à un développement de la fiction comme système, où le sens s'élabore par le biais de mécanismes d'interaction et de participation.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

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

Photo : Benoit Aquin

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

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



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

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

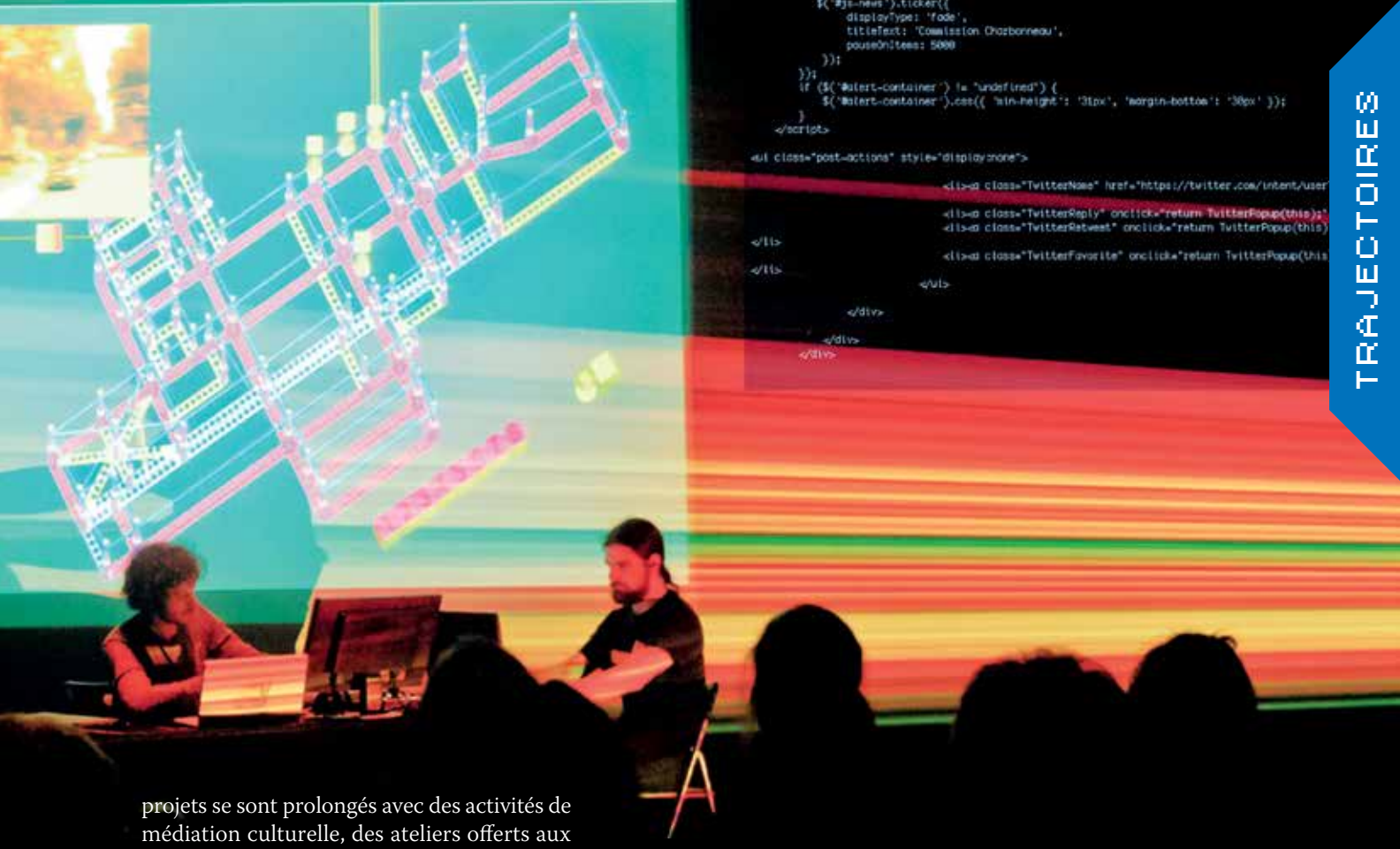
Nous nous sommes grisés très tôt de la circulation des œuvres dans le vaste réseau virtuel, ces dernières atteignant un rayonnement international (oh ! les courriels de Russie, oh ! le festival des Îles Canaries) que nous n'avions pas goûté auparavant. Pourtant, issus de disciplines — la photographie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

Post-Audio (2004-2008) s'affirme dans ce sens comme un projet multiplateforme marquant. Le point de départ est l'événement collectif *Post-Audio Esthetic*, conçu et orchestré par Gennaro De Pasquale au centre Clark, en 2000, qui faisait valoir la création sonore dans un contexte d'installation et de performances. *Post-Audio_NetLab* prolonge sur le web un espace d'interaction, d'échange et de socialisation qui met en scène les codes de la culture musicale actuelle. Il se redéploie ensuite dans l'espace réel avec l'édition d'une compilation d'œuvres audiovisuelles sur DVD, puis une installation combinant l'ensemble du corpus avec des vidéos de l'artiste De Pasquale, le site web et des performances musicales.

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

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

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



***Fade Out*, performance médiatique, Simon Dumas, Cinémathèque québécoise, 2011.**

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

En 2007, en partenariat avec le laboratoire NT2[5], nous lancions la série de performances ***Sortir de l'écran/Spoken Screen*** amenant la création hypermédiatique sur la scène. Cette série a présenté depuis des dizaines d'artistes issus d'horizons variés, locaux et internationaux[6], dans une diversité de salles, petites et grandes. À travers ce déplacement de l'œuvre hors de l'écran de l'ordinateur vers d'autres espaces de rencontre, nous réaffirmions notre volonté de connexions et de croisements, cette fois en invitant les artistes à se confronter directement à un public.

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

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

---

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