



# Forum d'idées numériques 2018

un guide pour  
naviguer aux  
confluents de  
l'art et des  
technologies  
numériques

# Table des matières

À propos de la OAAG et la RMG	3
Introduction	4
Forum d'idées numériques : un aperçu	5
Commissariat l'art des nouveaux médias	6
Forum d'idées numériques : vidéos	7
Ressources pour les artistes	8
Éducation	11
Collections et conservation	12
Bibliographie	14
Remerciements	17



Srinivas Krishna



Donna Raetsen-Kemp

## Partenaires



## Principal organisme subventionnaire



## Commanditaires



## À propos de la OAAG et la RMG



The  
Robert  
McLaughlin  
Gallery

### **The Robert McLaughlin Gallery**

La Robert McLaughlin Gallery est située sur les terres ancestrales et les terres visées par un traité de la Première Nation des Mississaugas de Scugog Island, et sur le territoire traditionnel de la Nation Mississauga.

La Robert McLaughlin Gallery est une galerie d'art vibrante et engageante, dédiée à la diffusion et à la protection des histoires de nos communautés à travers l'art, le partage du pouvoir, l'éducation et l'engagement. La galerie est un lieu de rencontre pour l'exploration et l'expérimentation, un endroit où l'art, les artistes et la communauté se rassemblent dans le dialogue.

#### **Mission**

Nous travaillons de pair avec nos communautés pour créer des échanges par le biais des arts encourageant les gens à vivre le monde différemment.



### **Ontario Association of Art Galleries (OAAG)**

La Ontario Association of Art Galleries est une organisation caritative enregistrée qui sert de voix aux galeries d'art publiques et aux musées d'art de la province de l'Ontario. La OAAG compte 270 galeries d'art, musées et établissements membres dans 60 collectivités de l'Ontario. La OAAG organise nombre d'ateliers de développement professionnel, de programmes de mentorat et d'événements incluant le Programme de prix annuels, son plus prestigieux.

#### **Notre mission**

Grâce à des activités de sensibilisation, de développement professionnel et de réseautage, la OAAG outille les galeries d'art publiques de l'Ontario pour leur permettre d'évoluer.

# Introduction

Le guide du Forum d'idées numériques 2018 vise à aider les galeries d'art publiques, les musées, les institutions et les professionnels du domaine des arts visuels à naviguer aux croisements de l'art et des technologies numériques, et à les intégrer de manière significative au sein des galeries d'art et des espaces muséaux. Ce guide vous fournira les ressources nécessaires pour commissarier, collectionner et conserver efficacement les travaux de nouveaux médias, et pour les utiliser à des fins d'éducation et d'interaction avec le public.

## Un aperçu du guide

Ce guide s'inscrit en continuité des discussions qui ont eu lieu lors du Symposium Forum d'idées numériques 2018. Les sujets abordés dans ce guide vont aider à répondre à quelques questions : comment les galeries d'art peuvent-elles se préparer pour utiliser les technologies numériques les mieux adaptées à leurs espaces; comment comprendre le rôle central des technologies numériques dans la production de l'art, son exposition, son archivage, son expérimentation, et dans les écrits sur l'art; quel est le futur de la production artistique, et comment elle peut être envisagée pour des expériences immersives, interactives, et grandioses; et comment faire le tri des multiples occasions et défis que pose ce nouvel écosystème numérique.



Haut : Rozemin Keshvani. Milieu : À l'écoute; discussions des participants en groupes. Bas : Scott Benesiinaabandan.

# Forum d'idées numériques 2018 : un aperçu



Le panel « Digital Technology & the Art Gallery: Exhibition, Collection, Audience » (cinquième séance, 13 octobre 2018).



À l'écoute; discussions des participants en groupes.

## En quoi consistait le Symposium Forum d'idées numériques?

Le Forum d'idées numériques 2018 était un symposium de deux jours organisé en collaboration par la Ontario Association of Art Galleries et la Robert McLaughlin Gallery, en réponse à l'évolution constante de l'écosystème numérique de l'art contemporain canadien. La haute direction de ces galeries d'art, des organismes subventionnaires, des artistes et des commissaires se sont appliqués à comprendre comment user avec succès de ces technologies numériques pour aider à créer, susciter l'engagement et réaliser l'activité principale des galeries d'art publiques. Ce congrès a offert l'occasion de s'arrêter, de se retourner, et de repenser la manière dont les artistes et les galeries répondent plus efficacement aux défis, enjeux et occasions offerts par l'ère numérique.

Les novices du numérique tout comme les plus expérimentés se sont rassemblés pour trouver, dans la collaboration, les réponses à certaines des questions les plus pressantes soulevées par domaine numérique :

- Comment il affecte les pratiques des artistes;
- Comment il est commissarié, collectionné, archivé et commenté;
- Et comment il peut être employé pour favoriser la participation des publics des galeries d'art publiques.

Directeurs, commissaires, services aux visiteurs, artistes, chercheurs, et tout autre personne œuvrant au point de convergence de la technologie numérique, des galeries d'art publiques, et des organisations ont eu l'occasion de se préparer pour un panorama des arts numériques renouvelé et stimulant, de s'outiller de ressources pratiques et de l'assurance nécessaire pour intégrer la technologie numérique au sein de leur programme institutionnel et leur pratique artistique.



Zainub Verjee



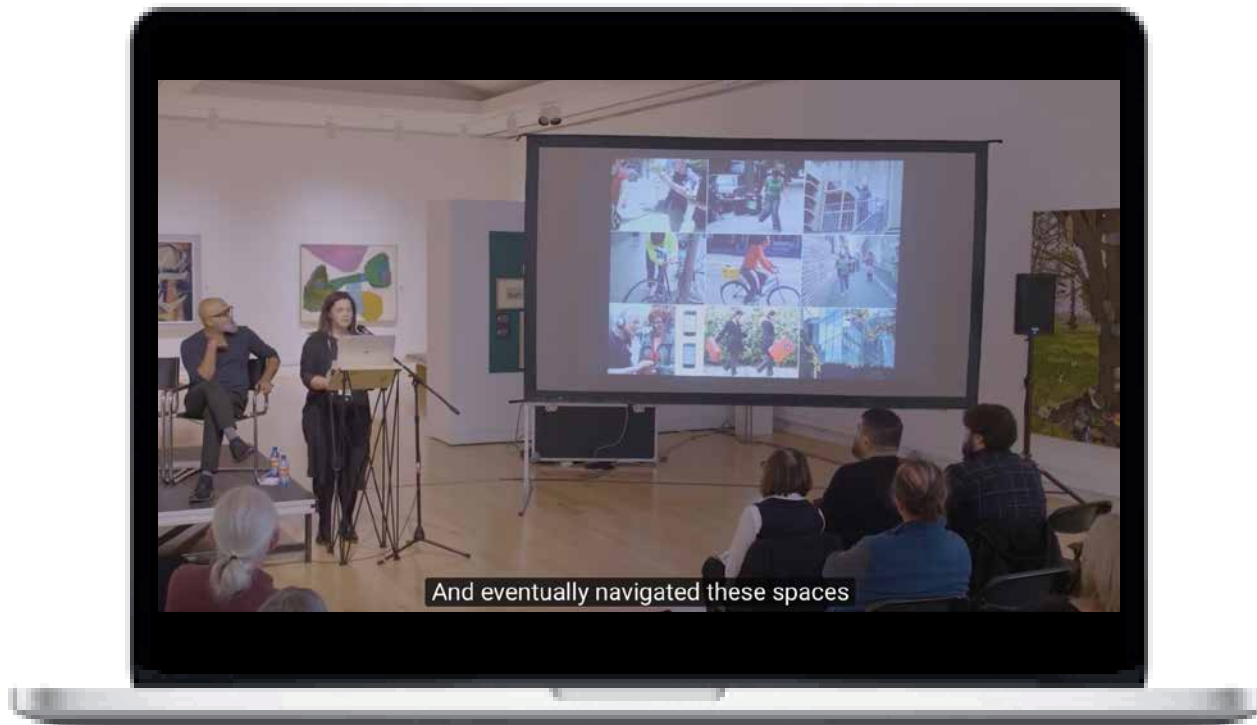
Mohammed Salemy

## Les intervenant.e.s du Forum d'idées numériques 2018

Les intervenant.e.s du Forum d'idées numériques incluaient des artistes, commissaires, directeurs, chercheurs, critiques, écrivains, et technologues, acclamés tant au plan national qu'à l'international, travaillant tous dans le champ des technologies numériques ou connexe.

- Faisal Anwar (Artiste contemporain interactif)
- Scott Benesiinaabandan (Artiste intermédia anishinaabe)
- David Bobier (Artiste média et fondateur de VibraFusionLab)
- Steve Daniels (Professeur agrégé et directeur du programme New Media, de la RTA School of Media, Ryerson University)
- Liane Davison (Directrice, Surrey Art Gallery)
- Gordon Duggan (Directeur/commissaire, New Media Gallery, New Westminster)
- Jean Gagnon (Commissaire indépendant, critique et administrateur artistique)
- Alison Humphrey (Artiste numérique et de théâtre)
- Sarah Joyce (Directrice/commissaire, New Media Gallery, New Westminster)
- Rozemin Keshvani (Commissaire indépendante et critique d'art)
- Srinivas Krishna (Fondateur et directeur général de Awe Company Ltd.)
- Caroline Langill (Professeure agrégée et, par intérim, vice-rectrice à l'enseignement et vice-rectrice principale, OCAD University)
- Zach Pearl (Designer américain-canadien, commissaire, et éducateur post-secondaire)
- Niranjana Rajah (Professeur adjoint à la School of Interactive Art and Technology, Simon Fraser University)
- Mohammad Salemy (Co-organisateur de la plateforme art et théorie, The New Centre for Research & Practice; artiste canadien basé à Berlin et à New York, critique et commissaire)
- Nell Tenhaaf (Artiste et écrivain de médias électroniques; professeur au Département d'arts visuels de York University)
- Jessica Thompson (Artiste média travaillant la performance sonore, et les technologies mobiles; professeure adjointe en pratique hybride à la University of Waterloo)
- Zainub Verjee (Directrice exécutive de la Ontario Association of Art Galleries)

## Forum d'idées numériques : vidéos



Jessica Thompson

Pour ceux qui n'ont pu assister au Forum d'idées numériques 2018, tenu à la Robert McLaughlin Gallery en octobre 2018, des captations vidéos de chaque session sont disponibles pour visionnement en ligne aux adresses suivantes :

<https://ideasdigitalforum.com/videos/>

<http://rmg.on.ca/media-room/>

<https://www.youtube.com/watch?v=SjOf7MV1ldw&list=PLLVBChnMQPdyQ9WhINfxHUW5dzraRzmuB>

## Commissariat l'art des nouveaux médias

10-12 mai 2001, Église St Mary's, BALTIC International Centre for Contemporary Art (Gateshead). Le compte rendu de la conférence au BALTIC, « Commissariat les nouveaux médias », contient des transcriptions des présentations de neuf commissaires, artistes, et artistes-commissaires.

Voir les informations de l'ouvrage en bibliographie.



Alison Humphrey, *Shadowpox: The Antibody Politic*, 2017, 8'3" x 144 x 144 cm. Collaborators: Caitlin Fisher, Steven J. Hoffman and LaLaine Ulit-Destajo, motion-tracked interactive projections, science fiction. Collection of the artist. Exhibition documentation from *Public Notice* at The Robert McLaughlin Gallery courtesy of Toni Hafkensheid.



Jenn E Norton, *Slipstream*, multimedia installation, 2018. Exhibition documentation at The Robert McLaughlin Gallery courtesy of Toni Hafkensheid.



## Ressources pour les artistes

### **Trinity Square Video AMD VR Media Lab**

Trinity Square s'efforce de créer des environnements de soutien favorisant les expérimentations artistiques et commissariales qui remettent en question la spécificité du médium à travers des supports d'éducation, de production et de présentation.

<https://www.trinitysquarevideo.com/virtual-reality/>

### **Inter / Access**

Inter / Access est une galerie sans but lucratif, un établissement éducationnel, un studio de production et un festival dédié aux pratiques émergentes en art et technologie.

<https://interaccess.org/>

### **Ed Video**

Ed Video existe pour initier la création et l'exposition des arts médiatiques indépendants.

<https://www.edvideo.org/>

### **New Media Lab, Oboro**

Oboro, Laboratoire nouveaux médias : actif à Montréal depuis 1995, le Laboratoire nouveaux médias d'OBORO offre un contexte stimulant qui favorise les pratiques innovatrices. Il a comme objectif l'avancement de la réflexion dans le domaine de l'art et des nouvelles technologies.

<http://www.oboro.net/en/lab>

### **Programme d'artiste en résidence, Tech Lab, Surrey Art Gallery**

<https://www.surrey.ca/culture-recreation/1560.aspx>

### **Emerging Digital Artists Award**

Le EDAA (Emerging Digital Artists Award) est le premier prix en arts numériques du Canada conçu pour encourager l'expérimentation chez les artistes de la relève et pour offrir des occasions à ceux qui travaillent dans le domaine des arts numériques.

<https://edaa.eqbank.ca/>

## Ressources pour les artistes (suite)

### Fonds de stratégie numérique

Le fonds Stratégie numérique encourage une approche globale qui permet aux artistes, groupes et organismes artistiques de comprendre et d'évaluer l'univers du numérique, de s'y engager et de répondre aux mutations culturelles et sociales engendrées par celui-ci (disponible jusqu'en 2021).

<https://canadacouncil.ca/funding/strategic-funds/digital-strategy-fund>

### Western Front Society

<https://front.bc.ca/program=media-arts>

### The Satellite Video Exchange Society (VIVO)

Le mandat de VIVO est d'aider directement les artistes et les producteurs indépendants établis dans la communauté à développer, échanger et partager leurs compétences dans un environnement favorable, grâce à des services et programmes accessibles.

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

## **The New Centre for Research & Practice**

The New Centre for Research & Practice est un Institut d'enseignement supérieur, international et sans but lucratif, dans le domaine des arts, des lettres, des sciences humaines et de la science, offrant des programmes académiques et de développement professionnel de niveau certificat, des ateliers, des séminaires, des expositions, des résidences, et des conférences en art et pratiques commissariales, philosophie critique, média et technologie, théories sociales et politiques, et pratiques et recherches transdisciplinaires.

<https://thenewcentre.org/>

## **Université Concordia**

Arts numériques, la recherche-crédation au carrefour des beaux-arts, de la culture numérique et de la technologie.

<https://www.concordia.ca/about/strategic-directions/hubs/digital-arts.html>

## **Center for Curatorial Studies and Art in Contemporary Culture, Bard College**

<https://ccs.bard.edu/>

## **Curating New Media Art**

Processus, interaction et visibilité avec Pau Waelder, NODE Centre for Curatorial Studies, Berlin, études en ligne.

<https://nodecenter.net/course/curating-new-media>

## **Visual Arts : Digital Art Practice and Theory, University of Sunderland**

Ressources incluant CRUMB (Curatorial Resource for Upstart Media Bliss

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

<https://www.sunderland.ac.uk/more/research/institutes/institute-arts-creative-industries/centre-research-art-design/ahrc-funded-phd-studentships-arts-design/digital-art-curation/>

## Collection et conservation

### Documentation et conservation du patrimoine des arts médiatiques

<http://www.docam.ca/en.html>

### Things Change : Conservation et présentation de l'art médiatique temporel (Time-Based Media Art)

<https://www.tate.org.uk/about-us/projects/pericles/things-change-conservation-and-display-time-based-media-art>

### Canadian Heritage Information Network (CHIN)

Suivant le projet DOCAM, le Réseau canadien d'information sur le patrimoine (RCIP) a présenté des lignes directrices et des études de cas développées et publiées en ligne, à l'attention des musées.

<https://www.canada.ca/en/heritage-information-network/services/collections-documentation-standards/media-art-museums/introduction.html#pream>

### From the Canadian Conservation Institute (CCI)

De l'Institut canadien de conservation (ICC) : Les supports électroniques contiennent des renseignements pouvant être conservés toute une vie. Il faut toutefois en prendre bien soin si l'on veut pouvoir récupérer ces renseignements et les consulter à répétition. Les ressources suivantes offrent des conseils quant à la façon de transférer des enregistrements audio et vidéo, ainsi que les renseignements stockés sur des disques ou des CD. Elles offrent également des conseils pour s'assurer d'entreposer adéquatement ces supports.

<https://www.canada.ca/en/conservation-institute/services/care-objects/electronic-media.html>

### Centre de recherche interuniversitaire sur les humanités numériques (CHRIN), located at Université de Montréal

Basé à l'Université de Montréal, le Centre de recherche interuniversitaire sur les humanités numériques (CRIHN) regroupe 43 membres réguliers, 20 collaborateurs et 5 stagiaires de recherche postdoctorale provenant de huit universités, CEGEP et établissements de recherche québécois. Dans les dernières années on assiste au Québec à une concentration d'expertises et de compétences dans le domaine des humanités numériques, concentration unique dans le monde francophone et des plus prometteuse au niveau mondial. D'une part une partie importante de plus grands experts mondiaux dans ce domaine se trouve au Québec (et ce sont les membres du

CRIHN) et de l'autre un très grand nombre de projets institutionnels en humanités numériques (d'édition numérique, création d'outil etc.) sont en train d'émerger justement autour de ces compétences. La création du centre est un besoin désormais très urgent, ressenti non seulement par la communauté québécoise, mais aussi par l'ensemble de la communauté scientifique internationale.

Le CRIHN rassemble des chercheurs, dont 6 chaires de recherche du Canada et 4 chaires institutionnelles, qui se distinguent par leur pensée, leur pratique originale et leurs nombreuses réalisations en humanités numériques. Dès sa création à l'automne 2013, le CRIHN a été conçu de manière interinstitutionnelle afin de refléter la maturité des humanités numériques au Québec. Les chercheurs impliqués dans notre centre présentent un taux d'activité fort élevé dans le secteur, le CRIHN étant composé de professeurs à différents stades de leurs carrières (nouveaux professeurs adjoints comme professeurs titulaires avec plus de trente ans de carrière) qui ont également été impliqués dans de multiples collaborations autour d'activités principalement de diffusion, telles que des ateliers, des séminaires et des colloques. Nos chercheurs rassemblent des compétences essentielles au succès de notre initiative.

<https://www.crihn.org/>

Thèse de doctorat (art.internet : musées, entreprises et œuvres en ligne dans le passage vers le nouveau millénaire (1996-2002)).

Par Karine Léonard Brouillet, Université de Montréal : résumé de thèse avec un lien vers la thèse disponible en téléchargement.

<https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/19042>

## Bibliographie

Giannini, Tula et Jonathan Bowen (éd.) (2019). *Museums and Digital Culture New Perspectives and Research*. New York, Springer International Publishing.

- Présentant un corpus de nouveaux cas, les auteurs de cet ouvrage tracent l'évolution numérique du musée et de ses publics, maintenant complètement immergés dans la vie numérique, des Internet, à la maison et au travail.

Crawford, Dr Brett Ashley et Elizabeth Kane (2018). *The Augmented Museum: Essays on Opportunities and Uses of Augmented Reality in Museums*. Pittsburgh, PA, Carnegie Mellon University, ETC Press.

- Cette nouvelle collection élaborée par les collaborateurs du Arts Management and Technology Laboratory offre diverses perspectives sur la manière dont les musées s'adaptent à la réalité augmentée (RA) et à des perturbations numériques similaires.

Crossman, Adrienne (2018). « #IdeasDigitalForum2018 » dans KAPSULA *online magazine*. Réponse critique de Crossman au Forum d'idées numériques.

<https://kapsula.ca/ideas/tag/digital-art/>

Les arts à l'ère numérique – *analyse documentaire*, rapport préparé par le Conseil des Arts du Canada (2017)

<https://canadacouncil.ca/research/research-library/2017/02/the-arts-in-a-digital-world-literature-review>

- Le Conseil des arts du Canada a développé une stratégie numérique qui répond à une question simple mais essentielle : comment le secteur des arts au Canada peut-il mieux répondre aux changements et aux bouleversements provoqués par les technologies numériques afin de demeurer pertinent?

Graham, Beryl (2016). *New Collecting: Exhibiting and Audiences after New Media Art* (Abingdon et New York, Routledge).

Bühler, Melanie (éd.) (2015). *No Internet, No Art: A Lunch Byte Anthology*, Amsterdam, Onomatope.

- Les pratiques artistiques sont ici examinées par thèmes au travers le contexte plus large de la culture numérique, tout en ouvrant le champ discursif souvent étroitement défini du « post-internet ».

## Bibliographie (suite)

Kidd, Jenny (2014). *Museums in the New Mediascape: Transmedia, Participation, Ethics*. Surrey, England, Ashgate Publishing Limited.

- Cet ouvrage lucide déconstruit un certain nombre de contradictions qui aident à encadrer et à articuler l'œuvre des médias numériques dans le musée, et interroge ce qui constitue une participation authentique.

Dziekan, Vince (2012). *Virtuality and the Art of Exhibition, Curatorial Design for the Multimedial Museum*. Chicago, University of Chicago Press.

- Conçu autour d'études contextuelles et de virtualité dans l'art de l'exposition, cet ouvrage interdisciplinaire applique une méthode de recherche axée sur la pratique à un large éventail de sujets, incluant la médiation numérique, la pratique spatiale, le musée multimédia et le design de conservation.

Cameron, Fiona et Sarah Kenderdine (2010). *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*. Cambridge, The MIT Press.

- Les essais de cet ouvrage arriment la théorie à la pratique en considérant comment les technologies numériques peuvent être employées pour transformer les cultures institutionnelles, les méthodes et les relations avec les publics.

Graham, Beryl and Cook, Sarah, foreword by Steve Dietz (2010). *Rethinking Curating: Art After New Media* (Cambridge: MIT Press).

- Les auteurs, tous deux ayant une importante expérience à titre de commissaires, offrent nombre d'exemples d'œuvres et d'expositions pour illustrer comment les rôles des commissaires et des publics peuvent être redéfinis à la lumière des caractéristiques des arts des nouveaux médias.

Cook, Sarah, Beryl Graham, Verina Gfader et Axel Lapp (éd.) (2010). *A Brief History of Curating New Media Art Conversations with Curators*. The Green Box, Berlin.

- Ce livre d'entrevues retrace le travail de commissaires dans le champ de l'art des nouveaux médias dans le but de considérer les changements et développements majeurs qui y sont survenus sur une relativement courte période de temps.

## Bibliographie (suite)

Parry, Ross (ed.) *Museums in a Digital Age*. (2010). *Leicester Readers in Museum Studies* (Abingdon et New York, Routledge).

- Divisé en sept parties (sur l'information, l'espace, l'accès, l'interprétation, les objets, la production et les futurs), le livre présente une série de coupes transversales à travers le corpus littéraire du patrimoine numérique, chacune mettant en lumière un aspect différent du commissariat et de l'offre muséale qui a été documenté, façonné et mis au défi par l'informatique.

Paul, Christiane (éd.) (2008) *New Media in the White Cube and Beyond*. Berkeley, University of California Press.

- Compilation éditée par Christiane Paul. Incluant des études de cas.

Parry, Ross, (2007). *Recoding the Museum Digital Heritage and the Technologies of Change*, New York, Routledge.

- Survolant une grande variété de sources professionnelles et théoriques, ce livre offre une des premières histoires fondamentales de l'informatique au musée. Sa trame ambitieuse tente d'expliquer une série de tensions essentielles entre le travail de commissariat et le monde numérique.



# Remerciements

## La RMG

Donna Raetsen-Kemp, directrice générale  
Leila Timmins, conservatrice et directrice, expositions et collections  
Sonya Jones, conservatrice des collections  
Linda Jansma, responsable des projets spéciaux de conservation  
Lucas Cabral, responsable des médias numériques  
Sam Powless, directeur du développement communautaire et du bénévolat  
Dayne Jespersen, assistant au développement communautaire  
Elsy Gould, coordonnatrice du service aux visiteurs et des abonnements  
Cheryl-Ann Zamulinski, coordonnatrice des événements et de la location d'espaces  
Roanna Green, directrice de l'administration et des finances  
Stephen Dick, directeur des services de sécurité  
Saira Knowles, directrice, éducation et mobilisation  
Melanie Brooks, directrice du développement  
Jennifer Welch, responsable de l'éducation et de la famille  
Jessica Gouldthorp, assistante, éducation et mobilisation

## OAG

Zainub Verjee, directrice générale  
Jessica Lukas, adjointe administrative  
Eileen Firth, assistante aux communications et événements spéciaux  
Parker O'Connor, coordonnatrice de projets

Design : Sam Mogelonsky

Photographie et vidéo pour l'événement : Empty Cup Media

Le Forum numérique a été soutenu par le Fonds de stratégie numérique du Conseil des arts du Canada.

## Partenaires



## Principal organisme subventionnaire



## Commanditaires

