





**LE WEB EST AILLEURS !  
THE WEB IS ELSEWHERE!**

AGENCE TOPO 2008/2013

Préface: Élène Tremblay  
Texte: Paule Mackrous

agence  
**TOPO**

## Agence TOPO, dans et hors de l'écran

Au fil des cinq dernières années (2008-2013), l'Agence TOPO a non seulement poursuivi son exploration de la création hypermédiatique, mais elle s'est également employée à son éclatement et à sa sortie hors de l'écran de l'ordinateur personnel où elle était confinée. Soutenant et recevant des projets nécessitant l'espace du web pour leur présentation, l'organisme et ses comités directeur et artistique ont rapidement perçu dans les pratiques qu'ils rencontraient le désir d'investir l'espace de la ville à travers des projets géolocalisés pour petits appareils mobiles ainsi que l'espace de la scène à travers des performances multimédia. De telles propositions étaient à l'image des changements technologiques du moment et tenaient compte du fait que l'espace du web s'était étendu grâce à la profusion des appareils portables de télécommunication, que de nombreux outils numériques s'étaient insérés dans le quotidien et dans de nombreuses pratiques artistiques, et que des liens entre communautés s'étaient tissés dans des réseaux de plus en plus larges. Le monde physique s'était vu « augmenté » de la grande archive du web maintenant accessible presque en tout lieu, du bout du doigt, tandis que d'autres appareils permettaient la captation d'images, de sons, de mouvements et de données de toute nature pouvant être mises en relation grâce à un travail de programmation et de réalisation multimédia.

## Agence TOPO: Inside and Outside the Screen

Over the last five years (2008-13), Agence TOPO has not only continued its exploration of hypermedia creativity, but has also seen to exploding it beyond the screen of the personal computer to which it had been confined. In the process of supporting projects requiring Web space for their presentation, the organization and its executive and artistic committees rapidly perceived in the practices that they encountered a desire to expand into the space of the city through geolocalized projects for mobile devices, and into the space of the stage through multimedia performances. Such proposals reflected the technological changes of the times and took account of the fact that the space of the Web had been extended thanks to the profusion of portable telecommunications devices, the integration of digital tools into many art practices, and the developing of connections between communities in wider and wider networks. The physical world was being “augmented” by the vast Web archive now available practically everywhere, at our fingertips, and at the same time devices allowing for the capturing of images, sounds, movements, and data of all types could be linked up through programming and multimedia productions.

In short, we hoped to shift hypermedia artworks beyond the computer screen to other spaces of interdisciplinary and intercultural encounter

Bref, nous avons souhaité ce déplacement de l'œuvre hypermédiatique hors de l'écran de l'ordinateur vers d'autres espaces de rencontre et de croisement interdisciplinaires et interculturels, puisque les nouveaux outils numériques, les nouvelles plateformes et les artistes eux-mêmes ouvraient ces espaces et créaient la possibilité de telles hybridations. Cet angle d'approche nous a permis de lancer des appels de dossiers, de créer des événements, de rencontrer de nouveaux publics et de tisser des liens entre des artistes provenant de différentes disciplines et communautés. Comme le relève Paule Mackrous, le nouveau cycle d'œuvres produites par TOPO ces cinq années a pris le pari de proposer « une confrontation qui approfondit le rapport interactif entre le public et l'œuvre hypermédiatique. C'est l'être humain, plutôt que la machine, qui est au cœur de la relation interactive.<sup>1</sup> » Ainsi, dans la promenade médiatique interactive, c'est le spectateur qui réalise le défilement de l'œuvre et la révèle en marchant dans la ville (*Béta-cité* d'Audiotopie, *Détours* de Taien Ng-Chan et collaborateurs), tandis que dans les soirées *Sortir de l'écran / Spoken Screen*, c'est le performeur qui agit *in presentia* avec son corps et ses gestes sur des images projetées, des objets physiques et des sons devant un public.

Il faut également souligner que ces cinq dernières années, l'Agence TOPO est demeurée alignée 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

and cross-fertilization, since the new digital tools and platforms – as well as artists – were opening these spaces and creating the possibility for such hybridization. Taking this approach enabled us to launch calls for portfolios, create events, reach out to new audiences, and form links among artists from different disciplines and communities. As Paule Mackrous writes, the new cycle of artworks produced by TOPO in these last five years broke the mould by proposing a “confrontation that deepens the interactive relationship between the public and the hypermedia artwork. It is the human being, rather than the machine, that is the basis of the interactive relationship”.<sup>1</sup> For instance, in the interactive media walk, viewers scroll the artwork, unveiling it as they walk in the city (Audiotopie's *Béta-cité* and *Détours* by Taien Ng-Chan and colleagues); in the *Sortir de l'écran / Spoken Screen* evenings, the artist gives a live performance – with his or her body and gestures on projected images, physical objects, and sounds – before an audience.

It must also be mentioned that in these last five years, Agence TOPO has remained focused on the direction that it was founded to pursue: interdisciplinary creativity bringing together text, words, speech, image, and sound via digital arts with a concern for a social basis and exploration of new paths of dissemination. Thus, the importance of words and poetry in their new digital manifestations has been emphasized in our productions and in the *Sortir de l'écran / Spoken*

<sup>1</sup> Paule Mackrous, voir le texte *Le Web est ailleurs!* dans cet opuscule.

<sup>1</sup> See Paule Mackrous's essay in this book.

d'ancrage social et d'exploration de nouvelles voies de diffusion. Ainsi l'importance des mots et de la poésie dans ses nouvelles manifestations numériques s'est trouvée maintes fois soulignée dans nos productions et dans les soirées *Sortir de l'écran/Spoken Screen* par la présentation d'artistes des arts médiatiques ou de la poésie travaillant l'image des mots tels les Young-Hae Chang Heavy Industries, Nathalie Bujold, Simon Dumas, Érick d'Orion, Jason Lewis, David Jhave Johnston et hp process.

Outre ces lignes de direction artistique développées dans notre programmation récente, nous avons travaillé avec constance à présenter et soutenir des projets originaux et novateurs en mettant les outils numériques au service de la création. Ce faisant, nous avons réaffirmé la spécificité de notre mission, soit celle de produire, diffuser et distribuer des œuvres d'art numériques qui explorent les nouvelles narrativités et les croisements interdisciplinaires et interculturels.

Élène Tremblay  
Présidente, Agence TOPO  
Janvier 2014

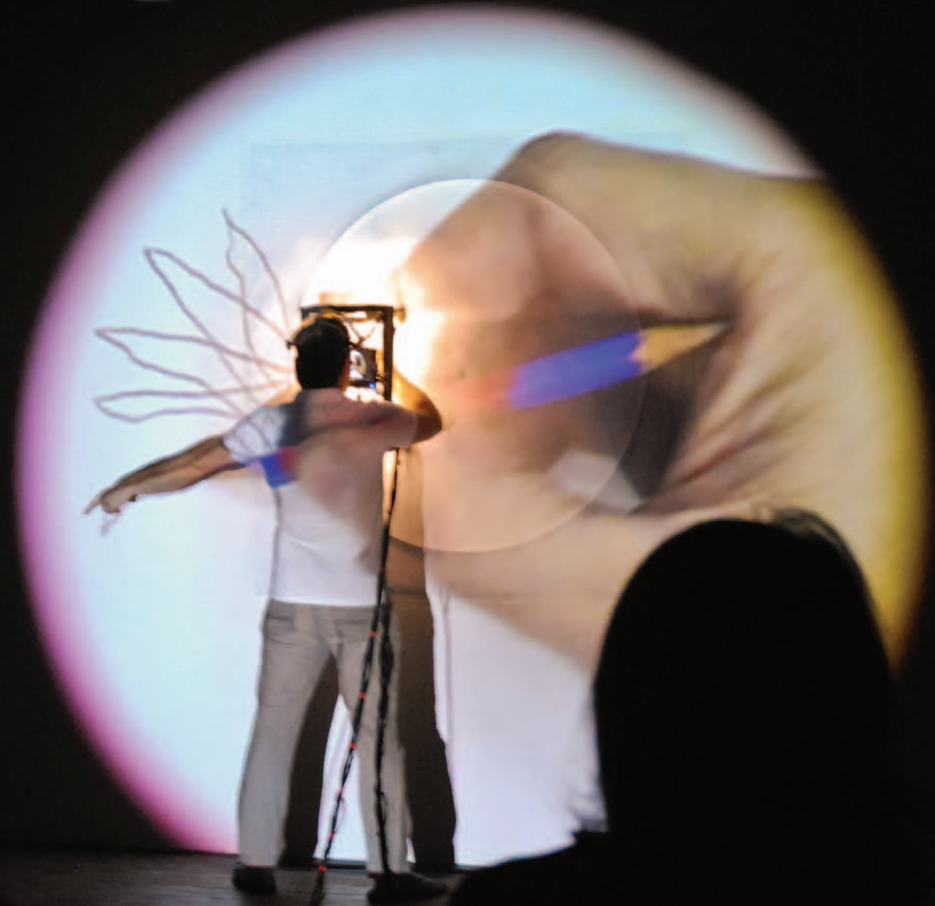
Professeure adjointe au Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal, artiste et commissaire, Élène Tremblay s'intéresse à la vidéo, au web, aux technologies mobiles ainsi qu'à l'art programmé. En 2013, son livre *L'insistance du regard sur le corps éprouvé, pathos et contre-pathos* a été publié aux éditions FORUM, Udine, Italie.

*Screen* evenings through presentations by media artists and poets working with the image of words, including Young-Hae Chang Heavy Industries, Nathalie Bujold, Simon Dumas, Érick d'Orion, Jason Lewis, David Jhave Johnston, and hp process.

Aside from these lines of artistic direction developed in our recent programming, we are constantly striving to present and support original and innovative projects by putting digital tools at the service of creativity. In doing this, we have reaffirmed the specificity of our mission: to produce, disseminate, and distribute digital artworks that explore new narrativities and interdisciplinary and intercultural intersections.

Élène Tremblay  
President, Agence TOPO  
January 2014

Élène Tremblay is a Professor in the Department of Art History and Film Studies at the Université de Montréal. Both a curator and an artist, her areas of interest include video, Web, mobile and digital art. She has published a monograph entitled *L'insistance du regard sur le corps éprouvé, pathos et contre-pathos*, published by Forum, Udine (2013).





```
<!-- Bande logos -->
<table>
  <tr><td>
    
  </td></tr>
</table>
<!--
<table>
  <tr>
    <td>
      <img src="" alt="Logo Partenaire" style="max-height: " />
    </td>
    <td>
      <img src="" alt="Logo Partenaire" style="max-height: " />
    </td>
    <td>
      <img src="" alt="Logo Partenaire" style="max-height: " />
    </td>
    <td>
      <img src="" alt="Logo Partenaire" style="max-height: " />
    </td>
    <td>
      <img src="" alt="Logo Partenaire" style="max-height: " />
    </td>
  </tr>
</table>
</div>
```



## Le Web est ailleurs !

Lorsque l'Agence TOPO élargit son mandat pour occuper l'Internet en 1998, l'art web commence tout juste à infiltrer nos foyers via nos ordinateurs personnels. Ça prenait du *guts*, une vision créative et des esprits vifs pour se lancer dans une telle aventure. La même détermination est requise pour renouveler sa vision après plusieurs années d'exploration. Qu'advient-il de la création hypermédiatique, maintenant que tout le monde est en mesure de s'approprier les outils du web ? Comment attirer un public vers une telle forme d'art alors que l'interactivité se retrouve au cœur de nos loisirs, de nos travaux et de nos occupations quotidiennes ? On retrouve à coup sûr une bonne partie de la réponse dans la programmation des cinq dernières années de l'Agence TOPO. Celle-ci est marquée par des projets pour lequel le web devient une sorte de relais entre la création et la communauté, entre les artistes et un public participatif. Réactualisant la notion d'interactivité, l'art web réalisé ou diffusé par l'Agence TOPO infiltre la ville, les lieux de diffusion et la collectivité pour offrir des œuvres révélatrices d'un web qui n'est plus nécessairement au cœur de l'expérience hypermédiatique.

## The Web Is Elsewhere!

In 1998, when Agence TOPO broadened its mandate to stake out a place on the Internet, Web art was just beginning to infiltrate our homes via our personal computers. It took guts—a creative vision and quick minds—to start up such a venture. The same determination was required to update the vision after a number of years of exploration. What will become of hypermedia creativity now that everyone is able to appropriate the tools of the Web? How can a public be attracted to such an art form when interactivity is a core aspect of our recreation, work, and daily activities? A good part of the response can be found in Agence TOPO's programming over the last five years, which features projects in which the Web becomes a sort of link between creativity and community, between artists and a participatory public. Renewing the notion of interactivity, the Web art produced or disseminated by Agence TOPO infiltrates the city, exhibition sites, and the community to offer artworks that reveal that the Web is no longer necessarily at the core of the hypermedia experience.

# L'interactivité, une confrontation

En 2007, l'Agence TOPO, conjointement avec le Laboratoire NT2<sup>1</sup>, lance le projet de performances hypermédiatiques *Sortir de l'écran / Spoken Screen*. L'art web se retrouve alors dans l'espace public : des centres d'artistes autogérés jusqu'aux salles de spectacles comme la Sala Rossa ou la Société des arts technologiques (SAT). Plusieurs artistes ont adopté une stratégie similaire au cours des dernières années. On peut évoquer les *Speed-Shows* inventés par Aram Bartholl consistant à présenter des œuvres web dans des cafés Internet ou encore les BYOB (*Bring Your Own Beamer*) de Rafael Rozendaal, des événements où chacun amène son propre matériel de projection pour présenter une œuvre numérique dans un lieu déterminé.

L'Agence TOPO innove dans cette récente direction de l'art web avec un projet qui ne fait pas simplement amener une œuvre et son écran dans l'espace social, mais qui invite les artistes à se confronter directement à un public.

---

1 Laboratoire de recherche sur les œuvres hypermédiatiques / NT2 – Nouvelles technologies, nouvelles textualités de l'Université du Québec à Montréal.

# Interactivity: A Confrontation

In 2007, Agence TOPO, jointly with Laboratoire NT2,<sup>1</sup> launched the hypermedia performance series *Sortir de l'écran / Spoken Screen*. Web art was thus brought into the public space – from artist-run centres to venues such as Sala Rossa and Société des arts technologiques (SAT). A number of artists have adopted a similar strategy in recent years. Examples include Aram Bartholl's *Speed-Shows*, presenting Web artworks in Internet cafés, and Rafael Rozendaal's BYOB (*Bring Your Own Beamer*) events, for which people bring their own projection equipment to present digital artworks at a given site. Agence TOPO's innovative project doesn't simply bring an artwork and its screen into the social space, but invites artists to confront their audience directly.

In an interview published in *Le Lien Multimédia*,<sup>2</sup> David Jhave Johnston (glia.ca) noted that performance is an art form that arises from confrontation. Whereas the Web allows users to navigate freely among artworks and to close the browser window at any time, performance forces viewers to experience the Web artwork in its entirety and in the order chosen by

---

1 NT2 Nouvelles technologies, nouvelles textualités, a research laboratory on hypermedia artworks at the Université du Québec à Montréal.  
2 Charles Prémont, "David Jhave Johnston: un artiste qui passe du Web à la scène", *Le Lien multimédia*, Montréal, February 2009.

GLIA.CA

Jhawe (avec AvK)

[YvesF.romano](#)

[Ducharme](#)

[Meyerson](#)

[Tchoupi](#)

[Globe](#)

[South](#)

[Recherche Films](#)

[Glow the Year Lights](#)

Sortir de l'écran / spoken Screen

Au programme le vendredi 23 novembre

23 novembre 20h, Cinémathèque québécoise, 84

GLIA.CA

Jhawe (avec AvK)

[YvesF.romano](#)

[Ducharme](#)

[Meyerson](#)

[Tchoupi](#)

[Globe](#)

[South](#)

[Recherche Films](#)

[Glow the Year Lights](#)

Sortir de l'écran / spoken Screen

Au programme le vendredi 23 novembre

23 novembre 20h, Cinémathèque québécoise, 84

```
'NavBar_GrisClair_CBC_Image:http://cbc.ca/');"
  title="Visiter le site web de CBC.ca">CBC.ca/</a>
</li>
</ul>
<div id="src-search-nav">
<form action="http://www.radio-canada.ca/apropos/aide/outil/index.asp" method="get" name="src_navRecherche"
  id="src_navRecherche" onsubmit="return RadioCanada.Lib.Mod.oValidatorForm.valid(this);
  accept-charset="iso-8859-1">
  <div class="containerInput">
    <input type="text" id="q" name="q" value="Recherche" maxlength="205" class="chercher"
      onfocus="if(this.value=='Recherche') this.value=''" onblur="if (this.value=='') this.value='Recherche'" />
    <input type="hidden" id="site" name="site" value="RadioCanada" />
    <input type="hidden" name="client" value="RadioCanada" />
    <input type="hidden" name="proxystylesheet" value="RadioCanada" />
    <input type="hidden" name="output" value="xml_no_dtd" />
    <input type="hidden" name="numag" value="5" />
    <input type="hidden" name="te" value="ISO-8859-1" />
    <input type="hidden" name="ce" value="ISO-8859-1" />
    <input type="submit" onclick="RadioCanada.Lib.Mod.oValidationForm.CT('bouton_Recherche_nav'); statsToClicks('clic_action', 'NavBar_Rechercher',
'clic_contenu', 'http://www.radio-canada.ca/apropos/aide/outil/index.asp', 'WT.tl', 'NavBar_Rechercher_http://www.radio-canada.ca/apropos/aide/outil/index.asp');"
      value="" name="btn9" class="bouton" title="Effectuer une recherche" />
  </div>
</form>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
<div id="EditionConfirmationDiv">
<script language="javascript" type="text/javascript">
```



--> <Mantra-TraTraTra-Boom!Boom!Boom!> Istvan Kantor & Red Armband/Sala Rossa/2009

Dans une entrevue publiée dans le Lien multimédia<sup>2</sup>, David Jhave Johnston (glia.ca) affirme que la performance est une forme d'art qui relève de la confrontation. Le web permet aux internautes de naviguer librement entre les œuvres et de fermer à tout moment la fenêtre du navigateur. La performance, quant à elle, contraint le spectateur à expérimenter l'œuvre web en entier et dans l'ordre choisi par son

2 Charles Prémont, « David Jhave Johnston : un artiste qui passe du Web à la scène », *Le Lien multimédia*, Montréal, février 2009.

its creator. One might wonder if this wipes away one of its main modalities—interactivity. Yet, as Vito Campanelli rightly notes, being able to navigate at will on the Web is no longer enough to be called interactivity. “I no longer interact”, Campanelli writes about his experience of the Internet, “I only jump from one flow to the other.”<sup>3</sup> Campanelli concludes that we skim through artefacts much more than we interact with them.

The founder of the Neoist movement, Istvan Kantor, and his Red Armband have come to a similar conclusion: interactivity is beginning to fade away. “We always talk about interactivity, but what exactly do we mean?”<sup>4</sup> noted a member of the group during an interview conducted on the occasion of its performance *Mantra-TraTraTra-Boom!Boom!Boom!* These days, if one wants to make a connection with one’s audience, one does so through confrontation: “We try to interact in all ways with the audience, through objects and through our bodies.”<sup>5</sup> In Kantor’s performance, confrontation is also deployed in the provocative content of the artwork itself—for example, in a video of the artist singing over music from the Bolshevik revolution. However, when one creates head-on contact with the audience, one cannot evade its reaction, and therefore, “the goal of confrontation isn’t necessarily to repel the audience, but to open a dialogue with it.”<sup>6</sup>

3 Vito Campanelli, *Web Aesthetics: How Digital Media Affect Culture and Society* (Rotterdam: Insitute of Network Culture, 2010), 97.

4 Charles Prémont, “Red Armband et l’art de la confrontation dans *Mantra-TraTraTra-Boom! Boom! Boom!*”, *Le Lien Multimédia*, Montréal, February 2009 (our translation).

5 Ibid. (our translation).

6 Ibid. (our translation).

créateur. On pourrait se demander si elle n'y perd pas l'une de ses modalités principales, c'est-à-dire, l'interactivité. Or, tel que le remarque si justement Vito Campanelli, le fait de pouvoir naviguer selon son désir sur le web n'est plus suffisant pour parler d'interactivité. « Je n'interagis plus », écrit l'auteur au sujet de son expérience du réseau, « [...] je ne fais que sauter d'un flux à l'autre<sup>3</sup> ». Campanelli conclut ainsi que nous survolons les artéfacts bien plus que nous interagissons avec eux.

Les réflexions du fondateur du mouvement néoïste Istvan Kantor et de son Red Armband vont dans le même sens : l'interactivité commence à s'épuiser. « On parle toujours d'interactivité, mais qu'est-ce qu'on veut dire au juste ? [...] »<sup>4</sup>, raconte un des membres du groupe lors d'une entrevue menée à l'occasion de leur performance *Mantra-TraTraTra-Boom! Boom! Boom!* À l'heure actuelle, si l'on veut créer une connexion avec son public, il faut le faire par la confrontation : « On essaie d'interagir de toutes les façons avec le public, par des objets et par notre corps<sup>5</sup> ». Dans la performance de Kantor, la confrontation se déploie aussi dans le contenu provocateur de l'œuvre elle-même, par exemple dans une vidéo de l'artiste où il chante sur une musique de la révolution bolchévique. Toutefois, en créant un

3 Vito Campanelli, *Web Aesthetics: How Digital Media Affect Culture and Society*, Rotterdam, Insitute of Network Culture, 2010, p.97.

4 Charles Prémont, « Red Armband et l'art de la confrontation dans *Mantra-TraTraTra-Boom! Boom! Boom!* », *Le Lien multimédia*, Montréal, février 2009.

5 *Ibid.*



--> <Dactylotactile> Diane Labrosse & Sébastien Cliche + les sœurs Lombardo/Sala Rossa/2009



```

<ul id="social-icons">
  <!--
  <a href="https://www.facebook.com/AgenceTOP0">
    
  </a>
  <a href="http://www.agencetopo.qc.ca/wp/wp-content/uploads/2013/04/youtube_icon.png" />
  <a href="http://vimeo.com/channels/191206">
    
  </a>
</ul>
-->
</div>
</div>
</div>
</div> <!-- end #inner-header -->
</header> <!-- end header -->
<div class="container-fluid" id="main-container">
<script type="text/javascript" charset="utf-8">
$(window).load(function() {
  $('#flexslider').flexslider({
    slideshow: true,
    smoothHeight: true,
    slideshowSpeed: 7000,

```

face à face avec le public, on ne peut échapper à sa réaction et, par là, « [...] la confrontation n'a pas nécessairement pour but de rebuter le public, mais plutôt d'ouvrir un dialogue avec celui-ci<sup>6</sup> ». Les performances de la série *Sortir de l'écran / Spoken Screen* proposent, en ce sens, une confrontation qui approfondit le rapport interactif entre le public et l'œuvre hypermédiate. C'est l'être humain, plutôt que la machine, qui est au cœur de la relation interactive.

La série accueille aussi dans son corpus des performances médiatiques qui ne sont pas *a priori* des œuvres web. Chacune d'entre elles crée une rencontre entre le texte et le corps, par l'entremise des technologies. Ainsi, Sébastien Cliche et Diane Labrosse proposent, en 2009, une performance intitulée *Dactylotactile* dans laquelle trois performeuses tapent sur des machines à écrire. Ces mouvements se répercutent dans la vidéo projetée derrière les artistes et génèrent l'environnement sonore de l'œuvre. Lors d'une autre soirée *Sortir de l'écran* en 2011, Manon de Pauw crée une vidéo-performance intitulée *Récit-collage : la matière ordinaire*, pour laquelle elle manipule le texte, l'image, mais aussi la lumière. À l'écran, on peut y voir les mains de l'artiste en très gros plan, faisant fortement appel au sens tactile du spectateur. Plus récemment, le duo 2boys.tv entraîne vingt-cinq spectateurs au cœur d'un univers où se côtoient des sons, des actions et des projections vidéo. Leur performance *Phobophilia* se déroulant dans une salle noire se veut, en autres, une étude de la



--> <Phobophilia> 2boys.tv/Centre PHI/2012

6 Ibid.



The performances in the *Sortir de l'écran / Spoken Screen* series propose, in this sense, a confrontation that deepens the interactive relationship between the public and the hypermedia artwork. It is the human being, rather than the machine, that is the basis of the interactive relationship.

Also included in the series are media performances that are not primarily Web works, although each creates an encounter between text and body via technologies. For instance, in 2009 Sébastien Cliche and Diane Labrosse presented a performance called *Dactylotactile* in which three female performers typed on typewriters. These actions were echoed in the video projected behind the artists and generated the sound environment for the artwork. During a *Spoken Screen* event in 2011, Manon de Pauw created a video performance called *Récit-collage : la matière ordinaire*, for which she manipulated text, image, and light. A very tight close-up of the artist's hands appeared on a screen, making a strong appeal to the viewer's sense of touch. More recently, the duo 2boys.tv swept twenty-five viewers into a universe in which sounds, actions, and video projections were blended. Their performance, *Phobophilia*, took place in a dark room and was intended to be, among other things, a study of fear for which the point of departure was blindfolding the audience members. All of these explorations involved the essential elements of hypermedia performance: multimedia and the return to the body as fundamental site of interactivity.

```
href="http://www.agencetopo.qc.ca/vp/category/nouvelles/">Nouvelles</a></li>
-object-page">a href="http://www.agencetopo.qc.ca/vp/agence-topo/">Agence TOPO</a></li>
menu-item-object-custom menu-item-has-children">a href="#" class="dropdown-toggle" data-toggle="dropdown">b class="caret"></b></a>
>a href="http://www.agencetopo.qc.ca/vp/agence-topo/equipe/">Équipe</a></li>
>a href="http://www.agencetopo.qc.ca/vp/agence-topo/ca/">Conseil d'administration</a></li>
>a href="http://www.agencetopo.qc.ca/vp/agence-topo/mission/">Mission</a></li>
>a href="http://www.agencetopo.qc.ca/vp/agence-topo/equipements/">Équipements</a></li>
```





--> <Fade Out> Simon Dumas/Cinémathèque québécoise/2011

```
</div><div id="fb_feedBox-2" class="widget widget_fb_feedBox"><div id="facebookFeedBoxNav" class="btn-group row-fluid">
<button id="prevFacebookPub" class="facebookFeedBoxNavButton btn disabled" style="padding-right: 0px; padding-left: 0px;">&lt;arr></button>
<a target="_blank" class="btn" id="facebookFeedBoxNavInfo" style="padding-right: 0px; padding-left: 0px; font-size: 12px;">

</a>
<button id="nextFacebookPub" class="facebookFeedBoxNavButton btn disabled" style="padding-right: 0px; padding-left: 0px;">&gt;&arr;</button>
</div>
<div id="facebookFeedBox" style="margin-top: 5px;">
</div>
<script type="text/javascript">
var obj = null;
var activeFbPub = null;
console.log('fire ajax');
fireAjax();

function fireAjax() {
$.ajax({
url: 'http://www.agencetopo.qc.ca/wp/wp-content/plugins/fb_feedBox',
cache: false
}),done(function( data ) {
console.log('data : ' + data);
obj = $.parseJSON(data);
if (obj.length > 0) {
activeFbPub = 0;
updateFbBox();
}
else $("#facebookFeedBox").html('<p>Error</p>');
});
}

$("#prevFacebookPub").click(function () {
if (activeFbPub > 0) {
activeFbPub -= 1;
updateFbBox();
}
});

$("#nextFacebookPub").click(function () {
if (activeFbPub + 1 < obj.length) {
activeFbPub += 1;
updateFbBox();
}
});

function updateFbBox() {
$("#facebookFeedBox").stop().fadeOut(200, function() {
$("#facebookFeedBox").html(obj[activeFbPub]['html']);
}).ready(function () {
$("#facebookFeedBox").fadeIn(200);
});
$("#facebookFeedBoxNavInfo").html(obj[activeFbPub]['date']);
$("#facebookFeedBoxNavInfo").attr('href', obj[activeFbPub]['link']);

if (activeFbPub == 0) $("#prevFacebookPub").addClass('disabled');
else $("#prevFacebookPub").removeClass('disabled');

if (activeFbPub + 1 == obj.length) $("#nextFacebookPub").addClass('disabled');
else $("#nextFacebookPub").removeClass('disabled');
}
</script></div>
</div>
<!-- Activites -->
```



peur dont le point de départ réside dans le fait de bander les yeux des spectateurs. Ces explorations comportent les éléments essentiels de la performance hypermédiate : le multimédia et le retour au corps comme lieu fondamental de l'interactivité.

La confrontation engendrée par la performance permet non seulement de renouveler notre rapport aux technologies récentes, mais elle offre également aux artistes l'opportunité de développer de nouvelles formes de texte pour lesquelles les mots ne sont pas nécessairement les principaux moyens d'expression. La poésie action du duo français hp process, composé d'Hortense Gauthier et de Philippe Boisnard nous montre que l'on peut littéralement écrire avec des images et des sons pour générer une interaction avec le corps du spectateur. Dans leur performance *Translations*, à la manière du *Visual Jockey*, les artistes mixent en temps réel des sons ainsi qu'une centaine de vidéos captés en déplacement dans différents moyens de transport. L'œuvre place le spectateur devant un long travelling, lui proposant un voyage dont la destination demeure inconnue.

Pour *Sortir de l'écran*, le duo présente *Contact*, une performance audiovisuelle multi-écrans impliquant une dimension scénique importante. Les performeurs se déshabillent et déambulent sur la scène, utilisant leur propre corps comme surface de projection pour les mots. On retrouve une stratégie similaire dans *Fade Out*, une performance de Simon Dumas explorant, par différents effets visuels, la notion de rémanence. L'artiste apparaît devant l'écran, son corps se fondant

The confrontation engendered by performance not only enables us to refresh our relationship with recent technologies, but also offers artists an opportunity to develop new forms of text in which words are not necessarily the main means of expression. The action poetry of the French duo hp process, composed of Hortense Gauthier and Philippe Boisnard, shows that one can literally write with images and sounds to generate an interaction with the viewer's body. In their performance *Translations*, the artists performed as visual jockeys, making real-time mixes of sounds and a hundred videos recorded as they travelled on different forms of transportation. For the audience the artwork is like a long travelling shot, offering a journey whose destination remains unknown.

For the *Spoken Screen* series, hp process presented *Contact*, a multi-screen audiovisual performance involving a major scenic dimension. The performers undressed and strolled on the stage, using their own bodies as a projection surface for words. Simon Dumas used a similar strategy in his *Fade Out*, an exploration of the notion of persistence through different visual effects. The artist appeared in front of the screen, his body sometimes blending completely with the video-graphic content to form a single image. In these performances, a poetry activated by the presence of a body in motion was developed; the effect was to challenge the immobility of the viewer and to offer a unique relationship with poetic language.

parfois complètement avec le contenu vidéographique pour ne former qu'une seule et même image. Par ces performances, les artistes développent une poésie se déployant par la présence d'un corps en mouvement, ce qui a pour effet de questionner l'immobilité du spectateur et d'offrir un rapport singulier avec le langage poétique.

On retrouve une orientation similaire dans d'autres projets soutenus ou réalisés par l'Agence TOPO. On pense, par exemple, à *101 Song Scores* de Sheena Hoszko et Michelle Lacombe, présenté dans le cadre du volet Art Pop du Festival *Pop Montréal* en 2009. Pour ce projet, la confrontation ne se passe pas entre le public et l'artiste, elle se vit de manière tout intime, devant l'écran de son ordinateur. Les artistes invitent les internautes, par le truchement d'un site web, à effectuer des actions dictées par des paroles de chansons pop connues. Les fragments de chansons font ainsi office d'instructions performatives telles que « *start something* » ou « *sit home and read* ». Pour participer à l'œuvre, un clic de souris ne suffit pas : il faut lire, interpréter, et s'engager à réaliser quelque chose. Que l'on exécute ou non ce qui est écrit à l'écran, l'œuvre confronte l'internaute dans son désir d'utiliser son curseur pour naviguer à sa guise. Si l'on veut lire les prochains vers d'une autre chanson, il faut attendre que le temps alloué pour la performance soit écoulé. Un décompte se trouve au bas de l'écran à cet effet, l'attente étant sans doute l'une des plus grandes confrontations à l'heure de la « haute vitesse ».

Other projects supported or produced by Agence TOPO have a similar orientation. For example, in *101 Song Scores*, by Sheena Hoszko and Michelle Lacombe, presented in the Art Pop section of the Pop Montréal festival in 2009, the confrontation was not between viewer and artist but was experienced in private in front of the computer screen. The artists invited Web users, via a Web site, to do things dictated by the words of well-known pop songs. The song fragments thus became performative instructions, such as “Start something” or “Sit home and read”. A mouse click was not enough to participate in the artwork; one had to read, interpret, and commit to producing something. Whether or not one executed the on-screen instructions, the artwork confronted Web users with their desire to use their pointer to navigate as they wish. Users who wanted to read the next verse of another song had to wait until the time allocated to the performance ran out. A counter at the bottom of the screen served as a timekeeper – waiting being, no doubt, one of the greatest confrontations in these “high-speed” times.

A challenge to the viewer's body is also found in the *Bêta-cité* project (Audiotopie, 2011), a Web platform that makes it possible to create a sound track from, among other things, sounds that were recorded in the Notre-Dame-de-Grâce and Saint-Laurent neighbourhoods and then modified. The platform is similar to what is called, in computer jargon, soundtoys – “devices that make it possible to explore sound environments, and sometimes even musical ones, via more or less

--> <Béta-cité> Audiotopie/Cinémathèque québécoise/2011



```

<script type="text/javascript">
  if (typeof ($) == "undefined") { if (typeof (RadioCanada.Ltb.JQuery) != "undefined") { var $ = RadioCanada.Ltb.JQuery; } else { } }
  $(function () {
    $('#js-news').ticker({
      displayType: 'fade',
      titleText: 'Commission Charbonneau',
      pauseOnItems: 5000
    });
  });
  if ($('#alert-container') != "undefined") {
    $('#alert-container').css({ 'min-height': '31px', 'margin-bottom': '30px' });
  }
</script>

<ul class="post-actions" style="display:none">
  <li><a class="TwitterName" href="https://twitter.com/intent/user?screen_name=EricPlo...>
  <li><a class="TwitterReply" onclick="return TwitterPopup(this);" href="https://twitte...>
  <li><a class="TwitterRetweet" onclick="return TwitterPopup(this);" href="https://twit...>
  <li><a class="TwitterFavorite" onclick="return TwitterPopup(this);" href="https://twit...>
</ul>
</div>
</div>
</div>

```

Une mise à l'épreuve du corps du spectateur se retrouve également dans le projet *Bêta-cité* (Audiotope, 2011), une plateforme web permettant de créer une trame sonore à partir, entre autres, de sons modifiés, préalablement captés dans les quartiers Notre-Dame-de-Grâce et Saint-Laurent. Cette plateforme ressemble en tout point à ce qu'on appelle, dans le jargon informatique, des *soundtoys* : « des dispositifs qui permettent d'explorer des environnements sonores, et parfois même musicaux via des interfaces graphiques plus ou moins évocatrices [...] sur Internet<sup>7</sup> ». L'expérience hypermédiatique n'est qu'une étape pour explorer l'œuvre là où elle trouve son ancrage, c'est-à-dire, dans les rues de Montréal.

Cette œuvre a également fait l'objet d'une performance *Sortir de l'écran* pour laquelle les artistes manipulaient la plateforme sonore en temps réel. Cela ne va pas sans rappeler les événements américains appelés *Webspinna* consistant à utiliser des sons trouvés sur le réseau ou dans des œuvres web pour créer une performance musicale originale. Ce qui rassemble l'ensemble de ces projets est sans doute cette idée de confronter le public dans sa posture d'internaute habituelle. Plutôt que de maintenir un spectateur dans l'inertie devant l'écran, les performances, qu'elles soient opérées par les artistes ou les spectateurs, invitent à la redécouverte des œuvres web, des éléments de notre culture ou encore des fragments de notre ville.

---

7 Louis-Claude Paquin, *Comprendre les médias interactifs*, Saint-Hyacinthe, Somme, 2006, p.487.

evocative graphical interfaces... on the Internet".<sup>7</sup> The hypermedia experience is only one step in exploring the artwork where it is anchored—in the streets of Montreal.

This work was also in a *Spoken Screen* performance in which the artists manipulated the sound platform in real time. This is somewhat reminiscent of the American events called *Webspinna*, which consisted of using sounds found on the Internet or in Web artworks to create an original musical performance. What brings all of these projects together is no doubt the idea of confronting the audience in its usual posture of Web user. Rather than leaving viewers inert in front of the screen, the performances, operated by the artists or the viewers, are an invitation to rediscover Web artworks, elements of our culture, or fragments of our city.

---

7 Louis-Claude Paquin, *Comprendre les médias interactifs* (Saint-Hyacinthe: Somme, 2006), 487 (our translation).

## Le remix, une délocalisation

En réponse à l'initiative du centre d'arts textiles Diagonale pour souligner le «Poisson d'avril»<sup>1</sup> en 2010, l'Agence TOPO propose *Partie de pêche*, une série de cartes virtuelles. L'internaute est invité à «pêcher» virtuellement l'un des huit petits poissons animés sur le site de TOPO. Cela lui permet ensuite de le faire parvenir, avec une note de son cru, à l'un ou plusieurs de ses contacts courriel. Si la modalité épistolaire représente en soi une manière de délocaliser une œuvre et de la faire voyager, il faut savoir que les petits poissons ont une histoire dans le monde sublunaire. Ceux-ci ont été confectionnés avec les tissus recyclés provenant du Fashion Plaza par des artistes et des gens du public ayant répondu à l'invitation du centre d'artistes Diagonale. La numérisation des huit poissons donne littéralement une autre dimension au projet collaboratif : une dimension remix.

Selon Lawrence Lessig, nous vivons à l'ère d'une culture «remix» pour laquelle tout le monde peut s'approprier des éléments de culture

1 Au Québec, le 1<sup>er</sup> avril est la journée du canular, des plaisanteries que l'on fait à ses amis et connaissances, mais qui se retrouvent aussi dans les médias. Ces canulars prennent le nom de «poisson d'avril» et sont représentés visuellement sous la forme d'un poisson.

## The Remix: A Delocalization

In response to an initiative by the Diagonale textile arts centre to mark the “Poisson d’avril”<sup>1</sup> in 2010, Agence TOPO created *Partie de pêche*, a series of virtual cards. Web users were invited to virtually “catch” one of the eight small, animated fish on the TOPO Web site. They could then send it, along with a note of their choice, to one or more of their e-mail contacts. Although the epistolary mode in itself represents a way of delocalizing an artwork and making it travel, the small fish had a story of their own in the sublunary world: they were made with recycled fabrics from the Fashion Plaza by artists and members of the general public who accepted an invitation from Diagonale. The digitization of the eight fish literally gave another dimension to the collaborative project: a remix dimension.

According to Lawrence Lessig, we are living in the era of a “remix” culture, through which everyone can appropriate and modify elements of culture.<sup>2</sup> In recent years, a panoply of images and videos offering

1 “Poisson d’avril” is the name in Quebec for April Fool’s Day, which is celebrated by tricks played not only on friends but also in the media. Translated literally as “April Fish”, these tricks are represented visually in the form of fish.

2 Lawrence Lessig, *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy* (New York: Penguin, 2009).

et les modifier<sup>2</sup>. Au cours des dernières années, on a pu voir circuler sur le web une panoplie d'images et de vidéos proposant des remix de différents éléments de culture (films, chansons, émissions) créés par les internautes qui les partagent massivement par le truchement des plateformes du web 2.0. En numérisant une production culturelle et en la délocalisant pour lui offrir un nouveau contexte, on lui confère un second souffle. Selon Lessig, c'est surtout une manière de rendre hommage à sa culture, le remix devenant une stratégie pour « conserver » une œuvre en la faisant migrer le plus possible.

Dans sa performance *Une beauté baroque*, Éric d'Orion remixe l'œuvre romanesque éponyme de Claude Gauvreau. Prenant pour élément central la passion de l'auteur pour Muriel Guilbaut, l'artiste propose une pièce audio qu'il crée à l'aide d'échantillonnage et de lecture d'extraits du livre en question. Une vidéo abstraite accompagne l'ambiance sonore. Par cette œuvre, d'Orion nous plonge dans un univers issu de sa propre interprétation du roman de Gauvreau, lui offrant ainsi une seconde vie.

Le remix permet également de critiquer un processus de l'intérieur. Lorsqu'on s'approprie quelque chose, on peut révéler ce qui, en son sein, est souvent dissimulé. Les quatre œuvres inédites créées pour le corpus *GéoWeb* (2010), un commissariat de Sylvie Parent, questionnent toutes les processus automatisés de la géolocalisation. Dans

remixes of various aspects of culture (movies, songs, TV programs) have been created by Web users and shared widely via Web 2.0 platforms. When a cultural production is digitized and delocalized to provide it with a new context, it is given a second wind. In Lessig's view, this is above all a way of paying homage to one's culture, as the remix becomes a strategy for "preserving" an artwork by having it migrate as far as possible.

In his performance *Une beauté baroque*, Éric d'Orion remixed the eponymous novel by Claude Gauvreau. Taking the author's passion for Muriel Guilbaut as his central theme, the artist created an audio piece produced with sampling and readings of excerpts from the novel. An abstract video accompanied the sound ambience. With this work, d'Orion submerged us in a world resulting from his own interpretation of Gauvreau's novel, bringing new life to this work.

Remixes also make it possible to critique a process from within. When one appropriates something, one can often reveal what it conceals. The four original works created for the *GeoWeb* corpus (2010), curated by Sylvie Parent, all questioned automated geolocation processes. In *Circulation*, for example, Gregory Chatonsky remixed urban traffic statistical data to form a dialogue. Web users are invited to choose a city on a map and the mash-up app sets in motion a jerky, incoherent conversation between a man and a woman. This delocalization of data toward the human body inevitably reveals the dehumanized aspect of geolocation.

---

2 Lawrence Lessig, *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, New York, Penguin Books, 2009.



*Circulation*, par exemple, Gregory Chatonsky remixe des données statistiques de trafic urbain pour former un dialogue. L'internaute est invité à choisir une ville sur une carte géographique et l'application composite met en branle une conversation saccadée et décousue



--> <Spectrum Survey [web]> Matthew Biederman/2010

Eduardo Navas has written that the new modes of geolocation engender automated remixes,<sup>3</sup> which are formed by associating random data (apartments for rent, restaurants, and so on) with maps. Behind these apps is the desire to render geolocation more human by using other automated processes that detect users' preferences! Echoing but also contrasting with such automated remixes, Matthew Biederman's *Spectrum Survey* project links three types of data on a single interface: a map, video captured from the route selected on the map, and an animated table showing electromagnetic waves measured as the route is travelled. Through the video, the artwork reveals a unique point of view; above all, it highlights, via the animated table, an imperceptible aspect of the area mapped: the waves that invisibly pass through us from all sides. Here, the remix brings transparency to the random associations that Navas writes about.

Whereas in Biederman's project a site becomes unique, in Zahra Poonawala's artwork *Public Address System*, the inverse effect is created. In this case, the remix involves reuniting videographic fragments on a single theme and on a single page. The delocalization of outdoor loudspeakers—a corpus of videos compiled by the artist with the assistance of collaborators around the world—makes it possible to observe their similarities: the loudspeakers, perched in the air, reveal their fundamentally authoritarian nature. The similarities among the

3 Eduardo Navas, "Regressive and Reflexive Mashups in a Sampling Culture", 2010, <http://remixtheory.net/?p=444>

entre un homme et une femme. Cette délocalisation des données vers le corps humain révèle inévitablement l'aspect déshumanisé de la géolocalisation.

Eduardo Navas écrit à propos des nouvelles modalités de la géolocalisation qu'elles engendrent des remix automatisés<sup>3</sup>. Ceux-ci sont formés par le fait d'associer des données aléatoires (appartements à louer, restaurants, etc.) aux cartes géographiques. Derrière ces applications se trouve un désir de rendre plus humaine la géolocalisation en utilisant d'autres processus automatisés détectant les préférences des usagers! En écho, mais aussi en contraste avec ce type de remix automatisés, le projet *Spectrum Survey* de Matthew Biederman allie trois types de données sur une même interface: la carte géographique, une vidéo saisie à même le parcours sélectionné sur la carte ainsi qu'un tableau animé traduisant les ondes électromagnétiques mesurées au fil du parcours. L'œuvre révèle, par la vidéo, un point de vue singulier. Elle met surtout en saillie, par le tableau animé, un aspect imperceptible du lieu: les ondes qui, bien qu'invisibles, nous traversent de toutes parts. Le remix offre ici une transparence aux associations aléatoires dont parle Navas.



--> <Circulation [web]> Gregory Chatonsky/2010

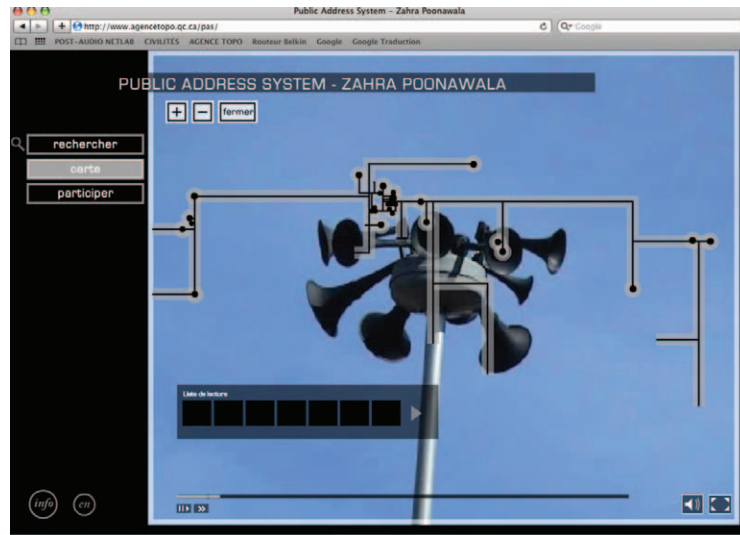
videos give the impression that they were created in a single site. Thus, the artwork reveals a similarity that, without multiplication, remains hidden.

Cheryl Sourkes plays on this same ambivalence between the specificity and the generality of a space in the era of digital technologies. In *Geo Tag*, Sourkes makes a remix of Geography, a game that is

3 Eduardo Navas, « *Regressive and Reflexive Mashups in a Sampling Culture* », 2010, tiré de <http://remixtheory.net/?=p444>

Si dans un projet comme celui de Biederman, le lieu se dote d'une singularité, celui de Zahra Poonawala, *Public Address System*, crée l'effet inverse. Dans ce cas-ci, le remix réside dans le fait de réunir des fragments vidéographiques sur un même thème et sur une même page. La délocalisation des haut-parleurs extérieurs – un corpus de vidéos constitué par l'artiste avec l'aide de collaborateurs à travers le monde – permet d'observer les similarités : tous juchés dans les airs, les haut-parleurs révèlent leur caractère foncièrement autoritaire. La similarité entre les vidéos donne l'impression que celles-ci ont été créées dans un seul et même lieu. Par là, l'œuvre révèle une similarité qui, sans la multiplication, demeure dissimulée.

Cheryl Sourkes joue sur cette même ambivalence entre la spécificité du lieu et sa généralité à l'ère des technologies numériques. Dans *Geo Tag*, l'artiste fait un remix de Géographie, un jeu *a priori* éducatif. Dans sa version en ligne, on présente des lieux captés sur le web via des webcams. Dans le confort de son foyer, l'internaute est invité à répondre à un questionnaire à choix de réponses lui demandant d'identifier une ville dont le nom commence par la dernière lettre de la ville d'où provient la vidéo active. La plupart des caméras de surveillance sont toutefois localisées dans des lieux assez peu typés, ce qui rend difficile la différenciation entre deux villes pourtant bien distinctes. Le lieu géographique ne peut plus être identifié à un imaginaire et à une localisation précise, tel qu'on le retrouve dans les questions d'un jeu comme Géographie. Délocalisé par sa diffusion numérique via une webcam, il est tout à coup difficile à reconnaître.



--> <Public Address System [web]> Zahra Poonawala/2010

primarily educational. In the game's online version, the artist presents places captured on the Web via webcams. In the comfort of their homes, Web users are invited to take a multiple-choice questionnaire asking them to identify a city whose name begins with the last letter of the name of the city where the active video was taken. Most of the surveillance cameras, however, are located in places that are not very

En intégrant un aspect remix, ces projets nous rappellent que tout ce que l'on expérimente à l'écran de l'ordinateur est d'emblée une délocalisation. Derrière les images, les sons et les vidéos est dissimulé le code qui a permis de faire migrer les éléments de culture sur un disque dur, puis sur Internet. Un pan important de la création web s'est intéressé à montrer ce code afin de nous faire prendre conscience des dispositifs. Dans son ouvrage *Fréquenter les incorporels*<sup>4</sup>, Anne Cauquelin qualifie les œuvres opérant un tel dispositif d'« œuvres nues ». Elle les oppose à d'autres qui simulent la réalité en dissimulant leur nature programmatique. Les projets dont on parle ici ne mettent pas en scène le code, mais ils ne simulent pas pour autant la réalité. La transcription se traduit moins dans une esthétique visuelle, mais plutôt dans la mise en œuvre de la délocalisation pour critiquer les processus automatisés auxquels nous sommes sujets lorsque nous expérimentons le « monde tangible » avec les outils du web.

---

4 Anne Cauquelin, *Fréquenter les incorporels*, Paris, Presses universitaires de France, 2006.

representative, which makes it difficult to differentiate between cities, even those with very distinct features. The geographic site can no longer be identified with a precise imaginary or location, such as those found in the questions in a game such as Geography. Delocalized by its digital dissemination via webcam, it is suddenly difficult to recognize.

By integrating a remix aspect, these projects remind us that everything we experience on the computer screen is a delocalization to begin with. Behind the images, sounds, and videos is hidden the code that made it possible to migrate cultural elements to a hard disk, and then to the Internet. A broad stratum of Web works reveals their creators' interest in showing this code so that we become aware of the mechanisms. In her book *Fréquenter les incorporels*,<sup>4</sup> Anne Cauquelin calls works that include such a mechanism "naked works". She compares them to works that simulate reality by concealing their programmatic nature. The projects that I am talking about here do not highlight the code, but neither do they simulate reality. The transcription is conveyed less in a visual aesthetic than in the implementation of delocalization to critique the automated processes to which we are subjected when we experience the "tangible world" with Web tools.

---

4 Anne Cauquelin, *Fréquenter les incorporels* (Paris: Presses universitaires de France, 2006).



## Se lier par l'imaginaire

Olia Lialina, archéologue du web et net artiste, décrit le web 1.0 comme un « réseau de connexions spontanées et de liens intimes<sup>1</sup> ». S'il a survécu malgré les annonces récurrentes de sa mort prochaine, raconte-t-elle, ce qui est en voie de disparition, à l'heure du web 2.0, c'est ce fin tissage entre les productions en ligne, c'est-à-dire, l'hypertexte. Aujourd'hui, constate-t-elle, les « [...] internautes ne naviguent plus, ils cherchent dans Google<sup>2</sup> » (2005), ce qui effrite peu à peu cette expérience où l'on naviguait par « connexions ». Bien sûr, techniquement, l'hypertexte existe toujours. On retrouve des hyperliens partout. Mais ce lien dont parle Lialina n'est pas simplement technique, il est de l'ordre de la rencontre entre des imaginaires singuliers.

Imaginez quinze réalisateurs ayant pour seule prémisse, lors de la création d'un court-métrage, de rebondir sur les cinq dernières secondes du film de leur collègue. D'une telle démarche artistique résulte la *Kalavera Deliciosa* du collectif Makila. Il s'agit d'une version 2.0 et

---

1 Olia Lialina, « A Vernacular Web », 2005, tiré de <http://art.teleportacia.org/observation/vernacular/>, consulté le 2 septembre 2013. Notre traduction.

2 *Ibid.* Notre traduction.

## Connecting via the Imagination

Olia Lialina, a Web archaeologist and Net artist, describes Web 1.0 as a “web of sudden connections and personal links”.<sup>1</sup> Although it has survived despite the recurrent announcements of its imminent death, Lialina says, what is actually dying out, in the era of Web 2.0, is the fine interconnection between online productions—that is, hypertext. Today, she observed in 2005, that “users don’t surf, they search in Google”<sup>2</sup> which is gradually eroding the experience of navigating by “links”. Of course, technically, hypertext still exists. There are hyperlinks everywhere. But what Lialina is talking about is not simply technical; it is on the order of the encounter among unique imaginaries.

Imagine fifteen directors whose only premise in creating a short film is to pick up on the last five seconds of a colleague’s film. From such an artistic approach results the Makila collective’s *Kalavera Deliciosa*. This is a 2.0 and audiovisual version of the game Exquisite Corpse, invented by the surrealists in the 1920s. For this project, the Web becomes a tool enabling artists from coast to coast in Canada to “link”

---

1 Olia Lialina, “A Vernacular Web” (2005), <http://art.teleportacia.org/observation/vernacular/>.

2 *Ibid.*

--> <Kalavera Deliciosa #5 [video/web]> Makila coop/SAT/2010

# KALAVERA DELICIOSA #5

## (54-65)

```

</li>
</ul>

<div id="src-search-nav">
<form action="http://www.radio-canada.ca/apropos/aide/outil/index.asp" method="get" name="src_navRecherche"
  id="src_navRecherche" onsubmit="return RadioCanada.Lib.Mod.oValidatorForm.valid(this);"
  accept-charset="iso-8859-1">
<div class="containerInput">
  <input type="text" id="q" name="q" value="Recherche" maxlength="295" class="chercher"
    onfocus="if (this.value=='Recherche') this.value='' onblur="if (this.value=='') this.value='Recherche'" />
  <input type="hidden" id="site" name="site" value="RadioCanada" />
  <input type="hidden" name="client" value="RadioCanada" />
  <input type="hidden" name="proxystylesheet" value="RadioCanada" />
  <input type="hidden" name="output" value="xml_no_dtd" />
  <input type="hidden" name="numage" value="5" />
  <input type="hidden" name="ie" value="ISO-8859-1" />
  <input type="hidden" name="oe" value="ISO-8859-1" />
  <input type="submit" onclick="RadioCanada.Lib.Mod.oValidatorForm.CT(' bouton_Recherche_nav'); statsToClics('clic_acti
    clic_contenu', 'https://www.radio-canada.ca/apropos/aide/outil/index.asp', 'WT.tl', 'NavBar_Rechercheur_http://www.radio-canada.ca/apropos/aide/ou
    value=" " name="btn6" class="bouton" title="Effectuer une recherche" />
  </div>
</form>
</div>

</div>

</div>

</div>

```

audiovisuelle du Cadavre exquis inventé par les surréalistes dans les années 1920. Pour ce projet, le web devient un outil permettant aux artistes d'un océan à l'autre du Canada de se « lier » entre eux par un langage audiovisuel. La production finale, un film d'une durée d'environ dix minutes, transporte l'internaute d'un récit à l'autre à travers les esthétiques bien distinctes des courts-métrages. Campé dans une posture de spectateur traditionnel, l'internaute navigue entre les imaginaires et comprend ce qui les lie entre eux.

Le projet d'Helena Martin Franco, déployé durant l'année 2013 lors d'une résidence à l'Agence TOPO, s'articule également autour d'une rencontre entre des imaginaires. Son personnage de femme éléphant, créé pour son corpus *Like an Elephant in the Room / Parlons de l'éléphant*, se consolide au fil du temps à travers une série d'entrevues intimes menées avec différentes personnes et diffusées via le site web de l'artiste. Chacune y définit ce qu'évoque pour elle une femme éléphant. Pour certaines, Il s'agit simplement d'une « grosse femme », alors que pour d'autres, elle représente le malaise qui existe dans la rencontre de cultures différentes. En réunissant ces confidences sur le réseau, l'artiste développe le caractère, le lexique et la grammaire de son personnage. Le processus étant exposé en ligne, l'internaute peut prendre conscience des éléments de la construction du personnage de Franco.

Pour clore le projet, l'artiste crée trois performances web pour lesquelles elle invite les internautes à parler de « l'éléphant dans la

```
--> <Like an Elephant in the Room / Parlons de l'éléphant>  
Helena Franco Martin/Agence TOPO/2013
```





pièce», via un *chatroom* en ligne. La femme éléphant, incarnée par l'artiste, performe dans un lieu réel dont l'image est retransmise par Internet aux usagers. Chacun peut interagir avec la femme éléphant et réfléchir à ses propos et à ses actions performatives. Réunis autour d'un imaginaire collectif incarné par un personnage, les internautes entrent en contact avec lui en demeurant dans l'intimité de leur foyer. Alors que le web 2.0 fonctionne sur des principes de mise en ligne automatique, l'être humain se trouve ici au cœur du processus de création et d'interaction.

Récemment, une panoplie d'applications web est apparue afin que chacun puisse mettre en œuvre son imagination. On parle de *Web Curation* pour définir une pratique en ligne consistant à réunir, autour d'un thème choisi, des éléments de culture, des articles, des nouvelles reliées à un sujet précis. Ces applications comme les *Scoop it*, *Pearltrees* et les *Tumblr* s'inscrivent dans un mouvement souhaitant remettre l'être humain au cœur des fonctionnements du web à l'heure où les moteurs de recherche définissent, par des processus automatisés, une hiérarchie dans les éléments de culture. Toutefois, si l'on veut véritablement s'approprier le web et mettre en œuvre son imagination, il faut également être en mesure de créer de toutes pièces des plateformes originales, ce que font généralement les artistes du web en collaboration avec des programmeurs.

Jason Lewis, que l'on connaît entre autres pour son projet *City Speak* où il invite le public à participer à l'aide d'un téléphone cellulaire, a

to each other using an audiovisual language. The final production, a film about ten minutes long, takes Web users from one story to another through the very distinct aesthetics of the shorts. Planted squarely in the posture of a traditional viewer, the Web user navigates among the imaginaries and understands what ties them together.

Helena Martin Franco's project, deployed in 2013 during a residency at Agence TOPO, is also articulated around an encounter among imaginaries. Her character, an elephant woman created for her corpus *Like an Elephant in the Room / Parlons de l'éléphant*, was consolidated over time through a series of private interviews conducted with different people and broadcast on her Web site. Each interviewee defines what an elephant woman means to him or her. Some see it simply as a "fat woman", whereas for others it represents the sense of discomfort existing in the encounter of different cultures. By bringing these confidences to the Internet, Franco develops the character, lexicon, and grammar of her character. As the process is exhibited online, Web users may become aware of the elements involved in construction of Franco's woman elephant character.

To complete the project, Franco created three Web performances for which she invited Web users to talk about "the elephant in the room" in an online chat room. The elephant woman, played by the artist, performs in a real place, and the image is transmitted by Internet to users, who may interact with the elephant woman and reflect on her words and performative actions. Gathered around a collective imaginary

présenté la performance *Poems for Excitable Media* pour deux soirées *Sortir de l'écran* en 2012 et 2013. Ces poèmes, créés pour les appareils mobiles, sont conçus pour l'interaction tactile. Durant la performance, Lewis propose une lecture s'accompagnant d'une projection. La vidéo traduit les interactions qu'opère l'artiste à partir de son iPad. Une poésie singulière se dégage de l'apparence même des mots qui s'animent et cohabitent dans un espace imaginé par l'artiste.

Le projet *Détours : Poétiques de la ville* (2011), dirigé par Taien Ng-Chan et réalisé et produit par l'Agence TOPO, présente une interface originale qui réinvente la carte de transport de la ville de Montréal. À quoi ressemble une ville lorsqu'on l'envisage selon l'expérience singulière de ses artistes plutôt que comme un simple réseau de rues, de services et de fonctions ? Une ville, pour le moins qu'on s'y intéresse, est toujours empreinte d'interprétations, de racoins secrets et de perceptions singulières. Interprétée de la sorte, son histoire est ramifiée, rhizomique et infinie. *Détours* transporte l'internaute au cœur d'expériences intimes de la ville qui se traduisent autant par des textes, des sons, des images et des vidéos. L'internaute découvre, par exemple, ce qui est appelé « les lignes de désir » à travers une série d'images. Celles-ci illustrent des passages *a priori* non tracés dans la ville qui se formalisent par un passage répété des individus dans un lieu précis.

embodied in a character, Web users come into contact with it while from the privacy of their home. Because Web 2.0 functions on principles of automatic putting online, the human being is, here, at the core of the creative and interactive process.

Recently, a panoply of Web apps has appeared to enable people to exercise their imagination. "Web curatorship" defines an online practice consisting of bringing cultural elements, articles, and news related to a specific subject together around a chosen theme. Applications such as *Scoop it*, *Pearltrees*, and *Tumblr* are part of a movement that aims to bring human beings back to the centre of the Web's operations at a time when search engines use automated processes to define a hierarchy of cultural elements. However, if one truly wants to appropriate the Web and put one's imagination to work, one must also be able to create original platforms from scratch, as Web artists generally do, in collaboration with programmers.

Jason Lewis, known for, among other things, his project *City Speak*, in which he invited the public to participate using a cell phone, presented the performance *Poems for Excitable Media* for two *Spoken Screen* evenings in 2012 and 2013. These poems, created for mobile devices, were designed for tactile interaction. During the performance, Lewis offered a reading accompanied by a projection. The video conveyed the interactions made by the artist via his iPad. A singular poetry resulted from the very appearance of the words, which moved and cohabited in a space created by the artist.





--> <Détours - Poétiques de la ville / Poetics of the City [web]>  
Taien Ng-Chan & al/2011

The project *Detours / Poetics of the city* (2011), directed by Taien Ng-Chan and produced by Agence TOPO, presents an original interface that reinvents the city of Montreal's street map. What does a city look like when one envisages it through the unique experiences of its artists rather than as simply a network of streets, services, and functions? A city—at least, when one is interested enough—is always imbued with interpretations, secret nooks, and singular perceptions. Read this way, its history is ramified, rhizomatic, and infinite. *Detours* transports Web users directly to intimate experiences of the city, which are conveyed by texts, sounds, images, and videos. Web users discover, for example, what is called the lines of desire through a series of images illustrating paths not previously in the city that are formalized by individuals' repeated transits through a specific place.

Referring to both crowdsourcing and augmented reality, the project connects imaginaries, and thus shows the power of imagination over the “making” of the city itself. In effect, the project is designed for mobile platforms so that viewers can explore the different paths in the real places. The Web becomes not only a tool for expression of the imagination through a variety of media “writings” (images, sounds, videos), but, above all, a bridge linking multiple poetic interpretations and concrete experience.

The projects placing such an encounter between singularities at the core of their process reminds us of what the Web could be: “a network

Rappelant la pratique du *crowdsourcing* ainsi que la réalité augmentée, le projet lie entre eux des imaginaires et, par là, montre la force de l'imagination sur le « devenir » de la ville elle-même. En effet, le projet est conçu pour les plateformes mobiles afin que le spectateur explore les différents parcours dans les lieux réels. Le web devient un outil permettant non seulement l'expression de l'imagination à travers une panoplie d'écritures médiatiques (images, sons, vidéos), mais surtout un pont permettant la rencontre entre de multiples interprétations poétiques et l'expérience concrète.

Les projets mettant au cœur de leur processus une telle rencontre entre des singularités nous rappellent ce que peut être le web, c'est-à-dire « 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<sup>3</sup> ». Les œuvres dont on parle ici emploient le réseau comme un relais, une manière de lier entre elles des gens, des interprétations, des singularités. Œuvrer avec l'imaginaire, c'est encore une fois mettre l'humain au centre d'un site, d'une interaction, d'une œuvre web.

composed of human beings exchanging information, and not a network of information that is exchanged autonomously according to automated protocols".<sup>3</sup> The works that I have discussed here employ the network as a relay, a way of linking people, interpretations, and singularities together. Working with the imagination is once again putting the human at the centre of a site, an interaction, a Web artwork.

---

3 Paule Mackrous, « Le partage sur le Web : personnages virtuels et Web 2.0 selon Martine Neddham », Montréal, *.dpi*, Studio XX, n°15, 2009, tiré de <http://dpi.studioxx.org/demo/index.php?q=fr/no/15/partage-Web-personnages-virtuels-selon-martine-neddham-par-paule-mackrous>.

---

3 Paule Mackrous, "Le partage sur le Web: personnages virtuels et Web 2.0 selon Martine Neddham", *.dpi*, Studio XX, no. 15 (2009), <http://dpi.studioxx.org/demo/index.php?q=fr/no/15/partage-Web-personnages-virtuels-selon-martine-neddham-par-paule-mackrous> (our translation).

## Pignon sur rue pour l'art web

L'expression « pignon sur rue » signifie deux choses intrinsèquement liées. Premièrement, elle représente le fait d'avoir une notoriété. Encore aujourd'hui, l'art web demeure pratiquement reclus dans un petit cercle d'initiés. Pour ses instigateurs, la mort de cette forme d'art est advenue au moment même où l'on a tenté de la saisir, de l'encourager, de lui donner une visibilité. Pas suffisamment techno pour les tenants du progrès technologique, pas assez viral pour les utilisateurs du web 2.0 et parfois un peu trop *geek* pour les historiens d'art, l'art web passe souvent sous le radar des spécialistes de l'art contemporain. Pourtant, comme on peut le constater, il est bien loin de s'essouffler! Les œuvres soutenues et réalisées par l'Agence TOPO au cours des cinq dernières années ont révélé que le web peut être une étape ou un relais au sein d'un processus de création résolument interdisciplinaire. Par là, les œuvres tissent des liens avec d'autres formes d'art comme la performance, la musique, la littérature, la vidéo, voire le cinéma. Cela contribue grandement à rendre cette forme d'art accessible.

Deuxièmement, dans le petit monde des centres d'artistes montréalais, avoir « pignon sur rue » signifie de ne pas se retrouver dissimulé dans l'un des immeubles consacrés, entre autres, aux arts actuels.

## Pignon sur rue for Web Art

The expression “pignon sur rue” has two intrinsically linked meanings. First, it means visibility. Even today, Web art remains largely cloistered to a small circle of initiates. For its instigators, the death of this art form arrived at the very moment when there was an attempt to capture it, encourage it, provide it with visibility. It was insufficiently “techno” for proponents of technological progress, not viral enough for Web 2.0 users, and sometimes a bit too geeky for art historians, and so it often slipped under the radar of contemporary art experts. And yet, as we can see, it is far from winding down! The works supported and produced by Agence TOPO over the last five years have shown that the Web can be a step or a link within a resolutely interdisciplinary creative process. Through the Web, works create connections with other art forms, such as performance, music, literature, video, and film. This greatly helps to make this art form accessible.

Second, *pignon sur rue* means, in the small world of Montreal artist-run centres, not being hidden in one of the buildings devoted, among other things, to contemporary art. Ideally it means having a showcase, a space that enables passersby to come into contact with the artworks. Over the last five years, Agence TOPO has implemented creative strategies for presenting artworks to a public that, although

Idéalement, cela signifie d'avoir une vitrine, un espace qui permet au passant d'avoir un contact avec les œuvres. Au cours des cinq dernières années, l'Agence TOPO a su imaginer des stratégies créatives pour présenter les œuvres à un public qui, bien que généralement « branché », ne navigue pas si aisément entre ses activités en ligne et une œuvre web. En tissant des liens avec la communauté artistique, mais aussi avec des festivals interdisciplinaires, et en créant des ateliers conviant le public à apprendre à manipuler les dispositifs technologiques et à participer à la création hypermédiatique, l'Agence TOPO prouve que l'art web peut littéralement « sortir de l'écran » et devenir un événement, une performance ou encore un processus qui trouve son ancrage dans le monde.

Paule Mackrous  
Janvier 2014

Paule Mackrous est auteure et commissaire dans le domaine des arts médiatiques et de la cyberculture. Elle complète une thèse de doctorat en sémiologie à l'Université du Québec à Montréal où ses recherches portent sur l'effet de présence dans les formes d'art émergentes sur le web. Elle s'intéresse également à l'articulation créative de la théorie comme faire de l'histoire de l'art avec des images, des sons, des vidéos et de l'hypertexte.

generally “plugged in”, does not navigate easily between online activities and a Web artwork. By forming ties with both the art community and interdisciplinary festivals and by creating workshops that invite the public to learn to manipulate technological mechanisms and participate in hypermedia creativity, Agence TOPO proves that Web art can literally “leave the screen” and become an event, a performance, or a process that is anchored in the real world.

Paule Mackrous  
January 2014

Paule Mackrous is an author and a curator in the field of media arts and cyberculture. She is currently working on a PhD in Semiotics at the University of Québec in Montréal. Her research focuses on the presence effect of emerging art forms on the Web. She's also interested in creative theory making, i.e.: building art history with images, sounds, video and hypertext.

# Mission

Agence TOPO est un centre d'artistes montréalais en art numérique dont le mandat est de produire, de diffuser et de distribuer des œuvres multimédia qui explorent les nouvelles narrativités et les croisements interdisciplinaires et interculturels.

Ses activités de création, de diffusion et de formation, réalisées en partenariat avec le milieu, contribuent au développement de son champ disciplinaire, au carrefour des arts visuels, de la littérature et des nouveaux médias.

Le volet Production s'articule autour de la réalisation de projets interactifs pour le web ou pour la scène, de l'accueil d'artistes en résidence et d'ateliers de formation. Le volet Diffusion cherche à explorer des modes de présentation novateurs pour des œuvres multimédia originales, à travers des activités d'exposition, de performance, de publication et de circulation, sur le site web et dans les réseaux locaux, nationaux et internationaux.

# Mandate

Agence TOPO is an artist-run centre for new media whose mandate is to produce, disseminate and distribute multimedia works which explore new narrativities and interdisciplinary and intercultural intersections.

Its creation, dissemination and training activities, which are carried out in partnership with the milieu, contribute to the development of its disciplinary field at the crossroads of visual arts, literature and new media.

The Production component involves the creation of interactive projects for the web or for the stage, hosting artists-in-residence and holding training workshops. The Dissemination component seeks to explore innovative presentation modes for original multimedia works, through exhibition, performance, publishing and circulation activities on the centre's website and in local, national and international networks.



# Le Web est ailleurs ! The Web is Elsewhere!

## Édition / Publishing

Agence TOPO, 2014

## Coordination

Eva Quintas

## Textes / Texts

Paule Mackrous, Élène Tremblay

## Traduction anglaise / English translation

Käthe Roth

## Révision / Proofreading

Michel Lefebvre

## Photos

Agence TOPO

## Conception graphique / Graphic design

alexandre bélanger

## Impression / Printing

Au Point Reprotech

## Dépôts légaux

Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2014

Bibliothèque et Archives Canada, 2014

ISBN 978-2-9810580-2-7

© Agence TOPO, les artistes, les auteurs / the artists, the authors

agence  
TOPO

Agence TOPO

5445, avenue de Gaspé, espace 608

Montréal (Québec) H2T 3B2

T 514 279 8676

agence@agencetopo.qc.ca

www.AgenceTOPO.qc.ca

Merci au conseil d'administration, à l'équipe, aux membres de l'organisme et aux partenaires financiers.

Thank you to the board, staff, members of the organization and financial partners.

Conseil des arts  
et des lettres  
Québec 

 Conseil des arts  
du Canada  Canada Council  
for the Arts

CONSEIL DES ARTS  
DE MONTRÉAL  


Montréal 

 SOCIÉTÉ  
DES ARTS  
TECHNOLOGIQUES

Emploi  
Québec 

```

var s = document.getElementsByTagName('script')[0];
s.parentNode.insertBefore(ga, s);
})();
//]]</script>
<link rel="stylesheet" id="nextgen_gallery_related_images-css" href="https://www.agencetopo.qc.ca/wp/wp-content/plugins/nextgen-gallery/products/photocrati_nextgen/modules/nextgen_gallery_display/static/nextgen_gallery_related_images.css?ver=3.7.1" type="text/css" media="all" />
<link rel="stylesheet" id="bootstrap-css" href="http://www.agencetopo.qc.ca/wp/wp-content/themes/topo-bootstrap/library/css/bootstrap.css?ver=1.0" type="text/css" media="all" />
<link rel="stylesheet" id="bootstrap-responsive-css" href="http://www.agencetopo.qc.ca/wp/wp-content/themes/topo-bootstrap/library/css/responsive.css?ver=1.0" type="text/css" media="all" />
<link rel="stylesheet" id="wp-bootstrap-css" href="http://www.agencetopo.qc.ca/wp/wp-content/themes/topo-bootstrap/style.css?ver=1.0" type="text/css" media="all" />
<link rel="stylesheet" id="wp-bootstrap-custom-css" href="http://www.agencetopo.qc.ca/wp/wp-content/themes/topo-bootstrap/custom/css/style.css?ver=1.0" type="text/css" media="all" />
<link rel="stylesheet" id="flexslider-css-css" href="http://www.agencetopo.qc.ca/wp/wp-content/themes/topo-bootstrap/custom/css/flexslider.css?ver=1.0" type="text/css" media="all" />
<link rel="stylesheet" id="galleryview-css-css" href="http://www.agencetopo.qc.ca/wp/wp-content/plugins/nextgen-galleryview/galleryview/css/galleryview.css" type="text/css" media="all" />
<link rel="stylesheet" id="pcc-styles-css" href="http://www.agencetopo.qc.ca/wp/wp-content/plugins/post-content-shortcodes/default-styles.css?ver=0.8" type="text/css" media="screen" />
<script type="text/javascript" src="http://www.agencetopo.qc.ca/wp/wp-content/themes/topo-bootstrap/custom/js/jquery-1.9.1.min.js?ver=1.9.1.1"></script>
<script type="text/javascript" >
/*  */
var photocrati_ajax = {"url":"http://www.agencetopo.qc.ca/wp/wp-content/plugins/photocrati_ajax","wp_site_url":"http://www.agencetopo.qc.ca/wp","wp_site_static_url":"http://www.agencetopo.qc.ca/wp"};
/*  */
</script>
<script type="text/javascript" src="http://www.agencetopo.qc.ca/wp/wp-content/plugins/nextgen-gallery/products/photocrati_nextgen/modules/nextgen_gallery_display/static/nextgen_gallery_related_images.js?ver=3.7.1"></script>
<script type="text/javascript" src="http://www.agencetopo.qc.ca/wp/wp-content/themes/topo-bootstrap/library/js/bootstrap.min.js?ver=3.7.1"></script>
<script type="text/javascript" src="http://www.agencetopo.qc.ca/wp/wp-content/themes/topo-bootstrap/library/js/scripts.js?ver=3.7.1"></script>
<script type="text/javascript" src="http://www.agencetopo.qc.ca/wp/wp-content/themes/topo-bootstrap/library/js/modernizr.full.min.js?ver=2.7.2"></script>
<script type="text/javascript" src="http://www.agencetopo.qc.ca/wp/wp-content/themes/topo-bootstrap/custom/js/jquery.flexslider-min.js?ver=3.7.1"></script>
<script type="text/javascript" src="http://www.agencetopo.qc.ca/wp/wp-content/themes/topo-bootstrap/custom/js/scripts_posts.js?ver=3.7.1"></script>
<link rel="canonical" href="http://www.agencetopo.qc.ca/wp/" />
<link rel="shortlink" href="https://www.agencetopo.qc.ca/wp/p11" />
<script type="text/javascript">
var _emallit_config = {display_counter:true,TwitterID:''};(function() { var b=document.createElement('script');
b.type="text/javascript";b.async=true;
b.src=("https:"==document.location.protocol?"https://www":"http://www")+".e-mailit.com/widget/button/js/button.js";
var c=document.getElementsByTagName('head')[0]; c.appendChild(b)})();</script>
<!-- Generated with Facebook Meta Tags plugin by Shalim ( http://shalim.com/ ) -->
<meta property="og:title" content="Accueil" />
<meta property="og:type" content="article" />
<meta property="og:url" content="http://www.agencetopo.qc.ca/wp/" />
<meta property="og:image" content="http://www.agencetopo.qc.ca/wp/wp-content/themes/topo-bootstrap/custom/images/Logo_TOP0.png" />
<meta property="og:site_name" content="Agence TOP0" />
<meta property="og:description"
content="" />
<meta property="article:section" content="" />
<meta property="article:tag" content="" />
<!-- End of Facebook Meta Tags -->
<!-- <meta name="NextGEN" version="2.0.33" /> -->
<meta http-equiv="Content-Language" content="fr-FR" />
<style type="text/css" media="screen">
.qtrans_flag span { display:none }
.qtrans_flag { height:12px; width:18px; display:block }
.qtrans_flag_and_text { padding-left:20px }
.qtrans_flag_fr { background:url(http://www.agencetopo.qc.ca/wp/wp-content/plugins/qtranslate/flags/fr.png) no-repeat }
.qtrans_flag_en { background:url(http://www.agencetopo.qc.ca/wp/wp-content/plugins/qtranslate/flags/gb.png) no-repeat }
</style>
<link hreflang="en" href="http://www.agencetopo.qc.ca/wp/en/" rel="alternate" />
<!-- <meta name="vfb" version="2.7.9" /> -->
<style type="text/css" id="custom-background-css">

```



