

**Des instants poétiques et numériques**  
**Entretien avec Anne Golden / Entretien avec Catherine Ikam et Louis Fléri / Entretien avec Jocelyn Robert**

Luc Bourdon and Philippe Gajan

---

Number 165, December 2013, January 2014

Les 50 ans de l'art vidéo

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/70852ac>

[See table of contents](#)

---

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

---

Cite this article

Bourdon, L. & Gajan, P. (2013). Des instants poétiques et numériques : Entretien avec Anne Golden / Entretien avec Catherine Ikam et Louis Fléri / Entretien avec Jocelyn Robert. *24 images*, (165), 27–32.

# Des instants poétiques et numériques

propos recueillis par Luc Bourdon et Philippe Gajan

QUATRE PARCOURS. TROIS POINTS DE VUE. TROIS ENTRETIENS FILMÉS AU RESTAURANT AUX GRANDES TABLES situé au cœur du complexe de la Friche Belle de Mai à Marseille, dans le cadre des 26<sup>e</sup> Instants Vidéo Numériques et Poétiques. Voici trois instantanés avec Anne Golden, Jocelyn Robert, Catherine Ikam et Louis Fléri qui nous parlent de leurs pratiques et de leurs impressions sur le monde de l'image.

## ENTRETIEN AVEC ANNE GOLDEN

Anne Golden est vidéaste, commissaire, enseignante, écrivaine. Elle est directrice artistique du Groupe Intervention Vidéo (GIV).

### LA CHANDELLE DE L'ART VIDÉO

Au début des années 2000, j'assistais à une conférence au Banff Center qui réunissait des commissaires, des conservateurs et des artistes. L'une des conférencières affirmait alors que la vidéo est morte (*video is dead*). Deux secondes plus tard, sous l'effet de la chaleur, un petit chandelier de verre se trouvant sur sa table éclate en mille morceaux. J'étais assise avec deux commissaires d'origine autochtone. On se regarde. C'est un signe (*it's a sign*)! On se lève alors et on quitte la salle. Est-ce que la vidéo est morte? Non, puisqu'on continue à utiliser la caméra vidéo, qu'on en achète de nouvelles. Par la suite, j'ai compris que ma réaction avait été très émotive. Mais la question était lancée et avait marqué tout le reste de la conférence.

L'art vidéo n'est pas mort, il s'est transformé. Il y a eu une époque où existaient, à Montréal et ailleurs, des festivals uniquement dédiés à la vidéo. Aujourd'hui, les festivals y consacrent parfois une section. Partout au Canada, les artistes se définissent par rapport aux arts médiatiques. Ils réalisent des œuvres indépendantes en art médiatique, en vidéo, en cinéma ou pour le web. Les noms des pratiques changent, car les moyens et les tendances artistiques évoluent.

En fait, je pense que la vidéo a été enterrée, puis, par la suite, repoussée ailleurs. Elle est devenue autre chose, un fantôme, ou si on veut, un zombie!

### LES JEUNES ARTISTES

Au Groupe d'Intervention Vidéo (GIV), on reçoit beaucoup d'œuvres de jeunes artistes qui, comme au début de la vidéo, se mettent en scène très simplement devant la caméra. C'est comme un retour de la vidéo performance. Et ces jeunes femmes ne sont pas conscientes de l'histoire de la vidéo, elles

n'ont pas étudié Martha Rosler ou d'autres artistes importants. Mais elles prennent pour acquis que la caméra est là et qu'elles doivent la prendre, l'affronter ou se mettre en évidence.

Dernièrement, je parlais de Sabrina Ratté, qui reprend la technique du *feed-back*. À la fin des années 1970 et au début des années 1980, la vidéo au Québec ressemblait à une orgie d'effets spéciaux. C'était la folie, tout le monde s'amusait à expérimenter des choses

qui étaient impossibles à faire auparavant. Or, maintenant, je retrouve cette idée dans les œuvres des jeunes artistes. On assiste en quelque sorte à un retour sur les débuts de l'art vidéo.

### ÊTRE UN CENTRE SPÉCIALISÉ

Souvent au GIV, on nous demande: «Pourquoi un centre dédié uniquement aux œuvres de femmes ou féministes?»

Il y a cinq ans, on demandait encore au Festival Image + Nation, pourquoi un festival LGBT? Pourquoi un festival de films chinois? Parce que c'est nécessaire. Nécessaire quand on regarde les médias, la télé ou juste la représentation des cinéastes dans les festivals... Trois quarts pour les hommes et un quart pour les femmes... si on est chanceuses!

La vidéo demeure facile d'accès. Ce n'est pas cher, on peut travailler avec iMovie ou un autre système de montage. Et je vois plein de jeunes femmes qui ne se considèrent pas nécessairement comme des cinéastes, mais qui ont quelque chose à dire. Qu'est-ce qu'elles ont à dire? Elles parlent souvent de ce qu'elles vivent, et je trouve cela important. Le fait que l'on se pose encore des questions, c'est important pour moi.

Pourquoi sont-elles attirées par le GIV, par Vidéo Femmes ou la Centrale? Pourquoi se regroupe-t-on entre nous? Pour s'entraider. Mais aussi pour bien faire le travail, bien



porter les œuvres. Nous ne sommes pas Vtape (Toronto) ou le Vidéographe, nous ne possédons pas une collection de 4 000 titres... Nous en avons 1 200 environ et cela nous permet de faire un bon travail de promotion, notamment en faisant le relais auprès des festivals et des événements intéressants pour nos artistes.

### LE RETOUR DU FÉMINISME

Moi, je suis d'une génération féministe. Celle qui m'a succédé ne l'était pas. On retrouve aussi cela dans l'histoire de l'art. Le mouvement Pop Art a succédé à l'*Abstract Expressionism*. Un retour de l'image. Soudain, tout le monde comprenait... C'est un retour du balancier et je pense que nous vivons actuellement quelque chose de similaire. Nous sommes à une époque où il est possible d'être féministe et de se retrouver dans un même lieu, dans un groupe de femmes post-féministes. Je rencontre des femmes de moins de 25 ans qui sont vraiment engagées, qui lisent ce que nous lisions lorsque nous étions jeunes. J'ai souvent rencontré ces dix dernières années des femmes qui me disaient : « Je n'ai pas besoin d'être féministe, ce n'est pas pour moi, c'est correct, je suis bien », mais maintenant, ça revient... Et on a encore beaucoup de chemin à faire!

### LE POIDS DE L'HISTOIRE

Chaque centre d'artiste est porteur d'une part de l'histoire. C'est dans mon mandat de porter l'histoire du GIV. Le groupe, à ses débuts, prônait des positions d'intervention radicales. On se doit de continuer dans ce sens. On le fait en donnant des ateliers à des jeunes ou en présentant des programmes vidéo aux communautés culturelles, parfois à des gens qui ne savent pas du tout ce que c'est... On prend la place que le musée devrait occuper.

Et quand les femmes artistes viennent nous voir, on veille à ce qu'elles soient bien accueillies, que le contexte de présentation soit le meilleur possible, qu'elles reçoivent un cachet (et ce, même s'il n'est pas extraordinaire), que le contact avec le public soit assuré et la présentation accompagnée d'un repas, d'un verre de vin, d'une rencontre. On partage cette culture avec beaucoup de centres d'artistes, c'est un mode de fonctionnement que l'on retrouve au Québec et au Canada, et qui est spécifique à l'histoire de la vidéo.

Nous formons un groupe communautaire, défini comme un centre féministe – et cela ne me dérange pas du tout. Quand les gens voient les vidéos qui composent notre catalogue, ils nous disent : « Mais c'est de la vidéo d'art! » Je leur réponds que les féministes font de l'art expérimental, que l'art féministe n'est pas une seule chose, qu'il est pluriel.

## ENTRETIEN AVEC CATHERINE IKAM ET LOUIS FLÉRI

Catherine Ikam travaille avec la photo, la vidéo et les réalités virtuelles.

Elle est considérée comme l'une des artistes pionnières dans le domaine des nouvelles technologies en Europe.

Louis Fléri est un artiste multimédia, vidéaste, producteur, journaliste.

Il a abordé les nouvelles technologies au début des années 1980.



*DIGITAL DIARIES* (2006), installation numérique interactive de Catherine Ikam et Louis Fléri.

## LES CÉLÉBRATIONS DES 50 ANS DE L'ART VIDÉO

**Catherine Ikam :** Cela a commencé pour moi en 1979. Aujourd'hui, cette époque résonne encore en moi, même si je l'ai quelque peu oubliée... La première fois que j'ai rencontré Nam June Paik, c'était chez Pierre Restany. On s'est tout de suite lié d'amitié parce que Paik avait beaucoup d'admiration pour Peter Foldes avec qui j'avais travaillé et dont j'étais proche. C'est à ce moment-là que je lui ai proposé de faire une série sur l'art vidéo. Par la suite, il a écrit sur mes travaux.

La réalisation de bandes vidéo n'était pas quelque chose qui m'intéressait. Moi, ce qui m'intéressait, c'était la vidéo dans l'espace, la sculpture en vidéo. C'était une période d'exploration, d'expérimentation, de jubilation. Reste que cette célébration des 50 ans me permet de revoir de vieux amis tels que Fargier, Jaffrenou et que, finalement, cela évoque quelque chose de très fort pour moi.

## LE PASSAGE AU NUMÉRIQUE

**C. I. :** Le travail que je fais n'est pas lié à un support, mais bel et bien à l'identité, essentiellement au visage, à la perception que nous avons de nous-mêmes à partir des technologies qui nous entourent... Est-ce que cela nous construit? Ou bien nous déconstruit? J'ai commencé à poser ces questions avec la vidéo, parce qu'il s'agissait du média que nous avions à notre disposition. Mais dès qu'il y a eu les possibilités offertes par le numérique, j'ai amorcé, avec l'aide de Louis Fléri, tout un travail sur les visages et la réalité virtuelle mettant en scène la rencontre entre un personnage et le visiteur.

Les questions qui nous préoccupaient étaient : Comment une émotion naît d'une rencontre avec un visage dont on sait qu'il est totalement synthétique? Comment réagit-on quand ce visage vous sourit? Quand son regard se détourne? Toutes ces choses m'intéressent et, pendant 10 à 15 ans, j'ai donc créé des dispositifs de rencontre avec des êtres virtuels. Avec l'aide d'ingénieurs, nous avons réalisé une série d'installations explorant ce sujet des rencontres, sorte d'annonciation des temps modernes.

Ces dispositifs de rencontre sont uniquement possibles avec le numérique. Je ne veux pas dire par là qu'il existe un média supérieur à un autre. Ce qui compte, c'est le



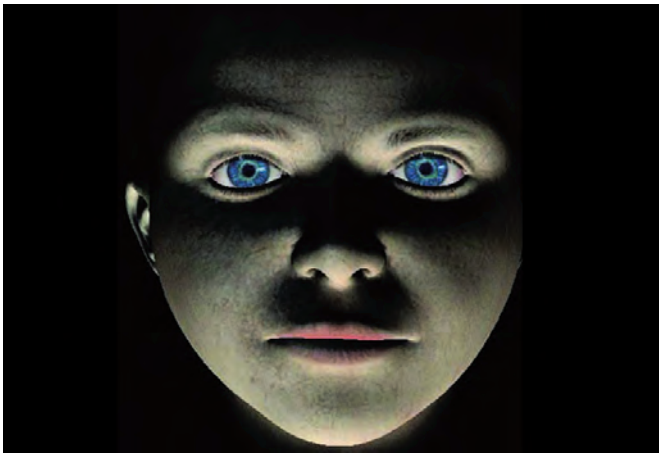
contenu d'une œuvre et les émotions qu'elle génère. Mais pour créer une réaction en temps réel entre un visage et quelqu'un, il faut évidemment un ordinateur. C'est quelque chose qui était impossible avec la vidéo.

**Louis Fléri :** Les premiers artistes vidéo se nourrissaient de la télévision. Moi, depuis 15 ans, je me nourris beaucoup de ce que je trouve sur Internet. On a produit, à titre d'exemple, une installation qui s'appelle *Web Human* qu'on a présentée à la Maison européenne de la photographie. On a recensé sur le web 800 à 900 avatars – qu'on a piqués sur la toile – et qu'on a fait jouer ensemble sur une musique disco. C'était une installation qui pétait le feu!

Cela dit, Internet c'est déjà presque dépassé. Ce qui me frappe aujourd'hui, c'est la facilité avec laquelle on capte des images partout, tout le temps, sur les médias sociaux, à l'aide de *Smartphones*, de caméras... ce qui, finalement, vide l'image de son contenu. Le travail que nous faisons se penche sur des choses beaucoup plus lentes et plus introspectives, qui interrogent l'être et sa place au milieu des autres. Je pense qu'aujourd'hui il faut être profondément concentré et inspiré pour faire de la vidéo ou une installation qui puisse sortir du champ des images que l'on voit sans arrêt.

## LA FORÊT DE SOUVENIRS

**C. I. :** À un certain moment, je me suis lassée des personnages virtuels, qui étaient fascinants mais dont on pouvait prévoir les réactions. J'ai eu envie de faire quelque chose de complètement différent. J'ai retrouvé dans mon atelier de Montreuil des choses qui m'ont beaucoup émue, des entrevues de Paik, des souvenirs d'enfance, des images, des vidéos, des bandes super 8. Et on s'est dit Louis et moi, avec les ingénieurs avec qui on travaille, que ce serait extraordinaire de faire une installation qui soit comme une forêt de souvenirs, une mise en espace de la mémoire. C'est une installation que j'aime énormément. On a créé une base virtuelle de



OSCAR (2005), portrait interactif de Catherine Ikam et Louis Fléri.

données en forme de cube pour laquelle j'ai sélectionné des souvenirs qui me semblaient importants. Elle est projetée en stéréo avec des personnages en 3D. Les visiteurs mettent des lunettes et choisissent le segment qui les intéresse : l'enfance, une rencontre avec un personnage, etc. Toutes ces images s'hybrident les unes les autres et constituent une forêt de la mémoire.

**L. F. :** *Digital Diaries* est une véritable mise en espace d'une mémoire visuelle, auditive, parlée et écrite... On se balade dans l'espace en 3D et on pénètre alors dans certaines zones

du cerveau. Il y a des images qui surgissent et permettent une immersion dans les souvenirs de quelqu'un...

### LE DOUBLE DE MOI

**C. I. :** Nous travaillons, avec l'aide de nos ingénieurs, à un système de capture en 3D qui permettra de construire un double de soi, de capter un visage et de jouer avec celui-ci. Ce personnage, qui est vous-même, une sorte de clone, se construit et se déconstruit continuellement. Les particules générées en temps réel meurent, s'autorégénèrent, etc. À l'évidence, c'est un travail sur l'identité, qui sort du domaine de la création de personnages virtuels, domaine que l'on a vraiment exploré et qui nous a passionnés. À travers cette nouvelle expérience, on s'est rendu compte qu'une expérience en temps réel est vraiment génératrice d'émotions. Le fait qu'une image réponde à ce que vous faites, qu'elle donne l'impression d'être douée d'une intention, d'une autonomie... Oui, on s'est vraiment rendu compte qu'il n'existait pas d'émotion si la rencontre ne s'effectuait pas en temps réel.

**L. F. :** Mon rêve est que l'on puisse s'installer face à notre propre image et que cette image-miroir nous échappe. Au début de l'art vidéo, on passait devant la caméra et on voyait son image dans un moniteur. Désormais, nous voulons pouvoir croiser notre image, c'est-à-dire reproduire ce sentiment d'étrangeté face à l'effet miroir et que celle-ci puisse prendre vie!

## ENTRETIEN AVEC JOCELYN ROBERT

Jocelyn Robert est un artiste interdisciplinaire de Québec. Il travaille notamment en art audio, art informatique, performance, installation, vidéo et écriture. Il est directeur de l'École d'arts visuels et médiatiques de l'Université Laval.

### LA VIDÉO, PORTE-VOIX DE LA BANLIEUE

Pas de télévision, pas de banlieue. La télévision est le porte-voix qui permet à la banlieue d'exister. Sans télévision, on ne pourrait pas prendre des nouvelles de la banlieue. La vidéo, c'est donc l'occasion pour la banlieue de récupérer ce porte-voix, quelque chose de totalement domestique et personnel. Comme le disait Frank Zappa : « It allows people to see what they really want to see, basically themselves fucking... » (Cela permet aux gens de voir ce qu'il désire vraiment voir, soit eux-mêmes en train de forniquer).

C'est la différence entre aller au cinéma, qui procède en général d'une industrie, et aller voir une vidéo qui, même si elle a été réalisée à l'aide de grands moyens, est accessible au plus grand nombre. Une vidéo, la plupart des gens aurait pu la réaliser. J'ai commencé à m'intéresser à la vidéo quand je me suis mis à découper rapidement les images, plus rapidement qu'en cinéma, et selon un ordre qui ne m'était plus imposé. J'ai réalisé pas mal de projets, où je prenais des images et je les assemblais comme bon me semblait. C'était magique!

### BRICOLAGE ET VIDÉO

Il y a donc des avantages propres à cet outil et à toutes ses déclinaisons, autant dans son usage que dans sa diffusion sociale.

Dominic Gagnon disait que l'essentiel de la circulation de ses films se faisait par des DVD qu'il avait lui-même copiés et qu'il donnait à des connaissances. La vidéo est un médium qui permet cela. Chaque outil a ses avantages et ses inconvénients. L'avantage ici est celui propre au petit artisan, celui de pouvoir réaliser soi-même son bricolage vidéo et le distribuer.

Le dessin possède également cet avantage. Ma mère gribouille sur du papier pendant qu'elle parle au téléphone. Elle ne



LA RÉPUBLIQUE (2007), installation vidéo de Jocelyn Robert.

prétend pas faire de l'art. Pourtant, par ce gribouillage, elle peut atteindre un certain seuil de concentration ou d'intensité. Le dessin va alors être porteur de plus que ce que la main est en train de faire automatiquement. C'est difficile de faire ça avec de la peinture à l'huile. Personne ne s'installe avec sa toile et son pinceau en espérant qu'à un certain moment, il va se passer quelque chose. Mais la vidéo permet cela. C'est un peu la différence entre l'amateur et le professionnel. Oui, on filme les enfants dans un carré de sable, le mariage de sa sœur, mais tout cela nous mène où? À quel moment on en vient à dire: «Regarde combien cette image est belle. On pourrait peut-être remonter cette séquence, etc.» Difficile de faire cela avec le cinéma ou avec un orchestre symphonique.

J'aime cette idée que l'on ne soit pas obligé de s'installer avec une intention artistique clairement définie. L'intention au départ n'est peut-être même que mécanique, celle du corps mécanique. Et puis quelque chose apparaît. À partir de là, il est possible d'agir consciemment.

### L'IMAGE EN MOUVEMENT

Comme artiste, ce qui me rend curieux, c'est la différence entre l'image fixe et l'image qui simule un mouvement. Beaucoup de mes vidéos consistent en une image que l'on pourrait regarder toute la journée et qui serait toujours à peu près la même. Lorsque l'on regarde les feuilles d'un arbre au vent, on ne se demande pas si elles s'en vont quelque part. La plus belle vidéo que j'ai vue dans ma vie était constituée probablement de pas plus de sept ou huit images, qui défilaient presque en boucle. C'était une œuvre de Karen Pick présentée en 1988 à Québec. Elle filmait les mains de vieux. Était-ce de l'image en mouvement? C'est en tout cas ce qui me fascine, de voir juste ces petits mouvements-là. C'est direct, presque organique.

J'aime aussi la place qu'occupe l'image dans le cadre. On peut la déplacer comme on le ferait d'un objet sur une table. C'est finalement une autre façon d'envisager les images en mouvement. Beaucoup de mes projets sont basés sur un seul élément qui détermine l'ordonnancement du cadre. Le reste de l'image bouge, comme par exemple dans le cas de quelqu'un qui marche et qui



traverse l'image. Si c'est cette personne est le centre de l'image, alors c'est le reste de l'image qui bouge autour. C'est du mouvement, mais ce n'est pas celui associé au déplacement ou au temps qui passe, c'est une reconstruction du mouvement. Je préfère reconstruire le mouvement que de le documenter ou le simuler.

### VOIR AUTRE CHOSE

La majorité de mes vidéos utilisent des images non intentionnelles. Un exemple: j'étais invité à donner une performance au Théâtre du Chatelet à Paris et je passe avant pour documenter le lieu avec ma caméra. En regardant les images que j'avais tournées dans le but de les monter et de les présenter aux artistes avec qui je travaille, afin qu'ils comprennent bien cet espace, je me suis rendu compte que j'avais fait un panoramique qui passait d'un petit luminaire sur le bord d'un balcon et allait jusqu'à un gros lustre, énorme, officiel, suspendu au plafond du théâtre. J'ai zoomé sur le lustre sans raison, je n'ai jamais voulu prendre cette image. Cette séquence était pourtant tellement porteuse! Je l'ai inversée et elle est devenue un discours social, un commentaire sur le passage du grand au petit. Est-ce une forme de contemplation que je cherchais? Ce l'était probablement en partie, mais c'était aussi l'idée de regarder et de voir autre chose.

### LE TERRITOIRE DE L'ARTISTE ET CELUI DE L'AUTRE

Théoriquement, si un artiste arrivait à produire quelque chose de totalement inouï, on serait incapable de le voir, on ne se rendrait pas compte qu'il y a là une œuvre, on ne comprendrait pas. Il faut les concepts pour voir l'œuvre. Si mes parents voyaient une création de Christo, ils ne reconnaîtraient sans doute pas une œuvre d'art. Par contre, ils reconnaissent le travailleur culturel qu'est Céline Dion. Elle n'est pas une artiste, elle est un travailleur culturel: elle consolide la culture, elle répète ce que l'on sait déjà, de manière très claire, de manière plus claire que ceux

qui l'ont précédée, et c'est formidable! Mais elle n'apporte pas quelque chose de nouveau. L'art, contrairement à la culture, dévie nécessairement de ce que l'on sait déjà en renouvelant la manière dont on voit le monde. C'est génial, ou non, mais c'est quand même une nouvelle manière de voir le monde.

Mais jusqu'où aller dans cette direction? Comme artiste, je ne me pose pas la question. Si je me la pose, cela me met en difficulté. Car je suis comme tout le monde! Je veux être reconnu, je veux qu'on m'aime, alors je ne sors pas du cadre, je fais de la « culture », ce que les gens reconnaissent et vont aimer. Pour moi, le rôle de l'artiste est justement de sortir de ce cadre. La meilleure manière d'affronter cela est de ne pas se préoccuper du territoire que les autres occupent, mais plutôt d'explorer son propre territoire. De poser de nouvelles balises pour agrandir son territoire. C'est ce qu'on fait en cartographie : on place une balise et on sait alors qu'à partir de cette balise, on va aller un peu plus loin. Puis, on en place une autre, et c'est comme ça qu'on explore un plus vaste territoire. J'explore donc mon territoire. Mais j'espère toujours que je vais croiser celui de quelqu'un d'autre, qu'il y aura des zones communes où l'on pourra dialoguer.

#### LA BIBLIOTHÈQUE ET L'AGORA

J'ai suivi deux cours avec Michel Serres. Il y parlait de l'invention de l'écriture, en utilisant ce qui est, bien entendu, une parabole : un enfant arrive chez lui en courant en disant : « Eh, c'est génial, vous ne savez pas ce qu'on a appris? On a appris à écrire! » Les parents sont désespérés. Leur enfant n'apprendra plus rien à l'école, il va tout écrire et ne sera plus obligé de tout savoir par cœur.

Certains textes grecs vont dans le même sens, considérant l'écriture comme une malédiction, qui empêche de mémoriser les éléments d'une culture. C'est probablement vrai. Lorsque les éléments d'une culture ne sont plus dans notre tête, on ne peut plus jongler avec eux. Mais c'est comme ça qu'on a inventé la géométrie. Pas d'écriture, pas de géométrie. On a donc déplacé notre mémoire sur un support fixe, ce qui nous a permis d'isoler certains de ces éléments pour construire une abstraction permettant de comprendre certains phénomènes plus larges. Serres disait alors : « J'ai hâte de voir ce que nos enfants vont inventer », car avec les technologies numériques, la mémoire se déplace vers Internet, un système, espérons-le, universel. Aujourd'hui, il suffit de savoir manipuler un *Iphone* pour avoir accès à des informations qu'hier encore, on conservait dans notre mémoire.

Les universités, elles, fonctionnent de la même manière depuis mille ans. Il y a la recherche, l'enseignement, et puis la publication. Tout cela repose sur une technologie qu'on appelle une bibliothèque, c'est-à-dire l'écrit. L'endroit où on déposait nos connaissances et où on les partageait – la bibliothèque universitaire – se dissout aujourd'hui dans Internet. On va dorénavant avoir accès partout à une bibliothèque. Et on est juste au début de ce processus. Au fond, ce dont les étudiants ont besoin, c'est d'une agora, d'une classe où ils peuvent échanger. Et c'est la singularité des points de vue qui fait la richesse de cette agora, pas l'uniformité de l'information. En pharmacie ou en ingénierie,

**CONCOURS**  
**RENDEZ-VOUS**  
**DE LA JEUNE CRITIQUE**

Rédigez une critique d'un film québécois et courrez la chance

**DE GAGNER :**

**UNE PARTICIPATION COMME JEUNE CRITIQUE**  
**AUX RENDEZ-VOUS DU CINÉMA QUÉBÉCOIS SOUS**  
**LA SUPERVISION D'HELEN FARADJI**

**UN SÉJOUR EN FRANCE LORS D'UN**  
**FESTIVAL DE CINÉMA EN 2014**

Pour participer, vous devez avoir entre 18 et 25 ans et être étudiant dans un cégep ou une université du Québec. Date limite : **31 janvier 2014.**

20 FÉVRIER > 1<sup>er</sup> MARS 2014

**LES RENDEZ-VOUS**  
**DU CINÉMA QUÉBÉCOIS** 32<sup>e</sup>

un événement QUÉBEC CINÉMA

Détails et règlements : [quebeccinema.ca](http://quebeccinema.ca) [quebeccinema.ca](http://quebeccinema.ca)

si une question est posée à 50 étudiants, il faut s'attendre à 50 réponses identiques. Celui qui donne une autre réponse va droit à l'échec. Pour l'artiste, c'est le contraire. À la même question, cinq artistes donneront cinq réponses différentes. C'est lorsqu'il y en a deux identiques qu'il y a un problème. Pour moi, c'est ça la révolution universitaire. Si j'ai 30 étudiants dans ma classe, ce que je veux, c'est 30 points de vue différents. L'information, je la connais, elle est sur le web. Avant elle était rare, j'étais obligé de me rendre à l'université pour que quelqu'un me la donne, pour qu'on me dise comment se calcule une structure. Ce n'est plus le cas maintenant. Ce dont on a besoin, c'est du plus grand nombre de points de vue sur une situation, du plus grand nombre de lectures possibles. Et ça, c'est le propre du modèle artistique. Il faut s'inspirer de lui pour renouveler le modèle universitaire.

On voit apparaître des concepts reliés à des technologies qui vont nous permettre de penser différemment le monde. L'informatique quantique permet aujourd'hui l'analyse de situations trop complexes pour le cerveau humain, des situations floues que seules des mathématiques floues peuvent permettre d'aborder. On cherche désormais des points de vue variables, qui correspondent à des contextes eux aussi variables, et à des intérêts personnels variables. Et le web va permettre cela. En tout cas, il fait rêver à cela...

Enregistrement filmé et photos des entretiens par Daniel Karolewicz.