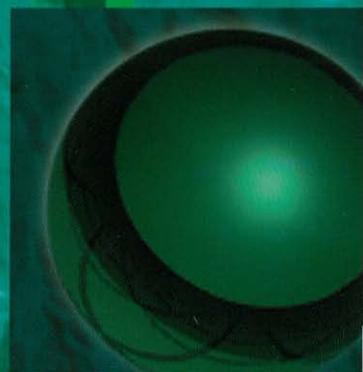


DICTIONNAIRE
DES **ARTS**
MÉDIATIQUES

COLLECTION

E

ESTHÉTIQUE



Sous la direction
de Louise Poissant



Presses de l'Université du Québec

DICTIONNAIRE
DES ARTS
MÉDIATIQUES

COLLECTION ESTHÉTIQUE

« Les peuples ont déposé leurs conceptions les plus hautes dans la production de l'art, les ont exprimées et en ont pris conscience par le moyen de l'art ». Hegel

Esthétique des arts médiatiques, tome 1, sous la direction de Louise Poissant
1995, ISBN 2-7605-0808-0, 456 pages dont 16 planches couleur

Esthétique des arts médiatiques, tome 2, sous la direction de Louise Poissant
1995, ISBN 2-7605-0838-2, 488 pages dont 28 planches couleur

PRESSES DE L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC
2875, boul. Laurier, Sainte-Foy (Québec) G1V 2M3
Téléphone : (418) 657-4399
Télécopieur : (418) 657-2096
Catalogue sur Internet : <http://www.uquebec.ca/puq/puq.html>

Distribution :

DISTRIBUTION DE LIVRES UNIVERS S.E.N.C.
845, rue Marie-Victorin, Saint-Nicolas (Québec) G7A 3S8
Téléphone : (418) 831-7474 / 1-800-859-7474
Télécopieur : (418) 831-4021



La *Loi sur le droit d'auteur* interdit la reproduction des œuvres sans autorisation des titulaires de droits. Or, la photocopie non autorisée – le « photocopillage » – s'est généralisée, provoquant une baisse des ventes de livres et compromettant la rédaction et la production de nouveaux ouvrages par des professionnels. L'objet du logo apparaissant ci-contre est d'alerter le lecteur sur la menace que représente pour l'avenir de l'écrit le développement massif du « photocopillage ».

COLLECTION ESTHÉTIQUE

DICTIONNAIRE
DES ARTS
MÉDIATIQUES

Sous la direction
de Louise Poissant

1997



Presses de l'Université du Québec
2875, boul. Laurier, Sainte-Foy (Québec) G1V 2M3

Données de catalogage avant publication (Canada)

Vedette principale au titre :

Dictionnaire des arts médiatiques

Comprend des réf. bibliogr.

ISBN 2-7605-0807-2

1. Médias et arts – Dictionnaires. 2. Technologie et arts – Dictionnaires.
3. Multimédias – Dictionnaires. 4. Art par ordinateur – Dictionnaires.
5. Français (Langue) – Dictionnaires anglais. I. Poissant, Louise.

NX180.M3D52 1997

700'411'03

C97-940387-1

Les Presses de l'Université du Québec remercient le Conseil des arts du Canada et le Programme d'aide au développement de l'industrie de l'édition du Patrimoine canadien pour l'aide accordée à leur programme de publication.

La publication de cet ouvrage a été rendue possible grâce à des subventions du Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH), du Décanat à la recherche et à la création de l'Université du Québec à Montréal, du Fonds de recherche réseau de l'Université du Québec (FODAR), du ministère de l'Industrie, du Commerce, de la Science et de la Technologie du Québec (MICST) et du Service d'aide à la publication de l'Université du Québec à Montréal.

Mise en pages : INFO 1000 MOTS ENR.

Couverture et grille typographique

Directeur artistique : GÉRARD BOCHUD

Concepteur graphique : JEAN-FRANÇOIS LEBLANC

Infographiste : PHILIPPE ALLARD

Images de synthèse : HUU LE NGUYEN

1 2 3 4 5 6 7 8 9 PUQ 1997 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Tous droits de reproduction, de traduction et d'adaptation réservés

© 1997 Presses de l'Université du Québec

Dépôt légal – 1^{er} trimestre 1997

Bibliothèque nationale du Québec / Bibliothèque nationale du Canada

Imprimé au Canada

Présentation

Les technologies et les pratiques d'art médiatique *gènèrent* un langage et un vocabulaire spécialisé dans lequel il devient difficile de se retrouver. Des procédés, des techniques, des instruments, des concepts critiques et esthétiques, des expressions usuelles, enfin toute une culture émerge de cet immense atelier-laboratoire où les paramètres de notre sensibilité sont en train de prendre forme. La réunion de tous ces mots tente de dire ce qui n'est encore qu'expérimental et à bien des égards en quête d'identité. Mais surtout, elle essaie de regrouper, sous un même couvercle, des technologies venant de diverses disciplines et de multiples pratiques pour faire ressortir les traits communs et les différences, pour suggérer des rapprochements et des croisements. Une bonne partie de ces mots ne se trouve pas dans les dictionnaires officiels de la langue française. Ces mots sont trop récents ou trop techniques. Ou souvent, on n'a pas trouvé ou cherché de traduction française adéquate à une expression ou à un terme très répandu en anglais, langue dans laquelle surgissent la plupart des néologismes de la technoculture. Et si on en retrouve un certain nombre dans des lexiques d'articles décrivant telle œuvre, tel procédé, ils circulent le plus souvent dans des réseaux restreints et ne sont que rarement définis de façon extensive.

Destiné d'abord aux artistes œuvrant dans ce domaine, le dictionnaire se présente aussi comme un outil de compréhension pour le public. Ces démarches utilisant des procédés inusités dans la tradition artistique laissent souvent le spectateur sans mot. Une nouvelle sensibilité et une esthétique émergent au contact de ces œuvres qui suscitent la curiosité et le désir de les comprendre chez un public de plus en plus étendu qui ne possède pas encore les instruments techniques et critiques pour saisir les démarches et les enjeux de ces formes d'art.

Ce dictionnaire des arts médiatiques comporte plus de 2 000 entrées et 500 illustrations graphiques couvrant six domaines : copigraphie, holographie, infographie, multimédia (art cinétique, hypermédias, installations interactives, installations multimédias, performances, réalité virtuelle, robosculpture et télématisme), musique électroacoustique et vidéo faisant intervenir toutes sortes de technologies de pointe (satellite, fibre optique, laser, plaques photovoltaïques, etc.). Chaque article comporte une définition, une traduction en anglais, et dans bien des cas un bref commentaire historique faisant état de l'avancement de cette technologie dans le champ de l'art.

Les articles retenus définissent des procédés, des instruments, des pièces d'équipement qu'utilisent les artistes des arts médiatiques, ou des termes théoriques et critiques permettant d'apprécier et de commenter les qualités des œuvres produites dans ce domaine. Nous avons dû privilégier certains critères de sélection des entrées en nous concentrant sur la documentation des termes les plus utiles à la compréhension des technologies en jeu et des dimensions esthétiques introduites par ces formes d'art. Ainsi, nous avons privilégié les termes d'usage fréquent, en particulier s'ils sont par ailleurs peu ou pas définis dans les dictionnaires de la langue française, éliminant les termes très communs sur lesquels on trouve une abondante documentation ou une définition bien suffisante dans ces dictionnaires. Nous avons aussi retenu certains mots d'usage rare ou exclusif à certains artistes se référant à des œuvres ou à des procédés peu répandus, mais déterminants dans l'histoire de ces pratiques et de l'esthétique. Et si nous avons cherché à définir les technologies les plus récentes, décrites nulle part ailleurs, nous avons cependant conservé un grand nombre de termes rattachés à des pratiques plus anciennes, parfois même avant-gardistes parce qu'elles permettent de saisir l'évolution de ce domaine.

L'équipe qui a travaillé à la rédaction et à l'illustration du dictionnaire est composée d'artistes et de théoriciens membres du Groupe de recherche en arts médiatiques (GRAM). Le GRAM est rattaché à l'Université du Québec mais regroupe des chercheurs d'autres universités canadiennes, notamment de l'Université de Montréal et de l'Université de Toronto. Chacun des six domaines a été supervisé par un spécialiste et a fait l'objet de multiples consultations auprès de chercheurs et d'artistes dans des universités et des centres d'art à travers le monde.

Les chercheurs rattachés au groupe ont développé une compétence reconnue mondialement dans le domaine des nouvelles technologies, soit à titre de chercheur ou de créateur.

Philippe Boissonnet, artiste, est professeur à l'Université du Québec à Trois-Rivières. Il a participé à la rédaction des définitions en holographie et il a supervisé et rédigé la section sur la copigraphie.

Ginette Daigneault, artiste et professeur à l'Université du Québec à Hull, est spécialisée dans le domaine de l'art par ordinateur. Elle a rédigé l'ensemble des définitions de cette section.

Francis Dhomont, compositeur de musique électroacoustique, enseigne à l'Université de Montréal dans le domaine de l'acousmatique. Il a codirigé la section musique et en a corédigé les définitions.

Jean Dubois, artiste en multimédia, est responsable d'une partie de cette section (art cinétique, robosculpture) dont il a rédigé les définitions. Il a supervisé la réalisation des illustrations graphiques.

Chantal duPont, artiste multidisciplinaire, est reconnue pour son expertise dans le domaine de la vidéo de création. Professeur à l'Université du Québec à Montréal, elle a supervisé la recherche sur la vidéo.

Georges Dyens a développé une expertise, en tant qu'artiste et professeur à l'Université du Québec à Montréal, dans le domaine de l'holographie. Il a supervisé l'ensemble de la recherche de cette section.

Monique Langlois est spécialisée dans l'histoire de la vidéo et de l'art d'installation. Elle a rédigé l'ensemble des définitions de la section vidéo. Elle enseigne à l'Université du Québec à Montréal et à Hull.

Suzanne Leblanc, artiste et théoricienne en multimédia, est responsable d'une partie de la section multimédia (réalité virtuelle, hypermédia et télématique) dont elle a rédigé les définitions.

Robert Normandeau, compositeur de musique électroacoustique, enseigne à l'Université de Montréal. Il a codirigé cette section et corédigé les définitions dans ce domaine.

Louise Poissant, directrice du GRAM, a supervisé l'ensemble de la recherche et de la production. Formée en philosophie elle est professeure d'esthétique à l'Université du Québec à Montréal.

Plus d'une trentaine d'étudiants de maîtrise et de doctorat ont collaboré à la recherche préalable à la rédaction des définitions, en particulier : Pierre Berard, Louise Desaulniers, François Giard, Daniel Leduc, Huguette Miron, Daniel Mroz, Claire Savoie. Une dizaine d'étudiants d'art et de design ont par ailleurs collaboré à la production des illustrations qui accompagnent les définitions dont : Yan Machaleck, Frédérique Daubal, Luc Deslauriers, Patrick Giasson, Mario Guay, Suzanne Legault et Paulo Lopes.

La documentation des articles s'est faite par une recension de presque toute la documentation de langues française et anglaise disponible dans les domaines touchés. Les principales publications en allemand et en espagnol ont aussi été consultées. Un grand nombre d'ouvrages historiques ou théoriques, de catalogues d'expositions ont permis de définir les champs retenus ainsi qu'une part importante des remarques historiques qui accompagnent les définitions. Par ailleurs, tous les lexiques et dictionnaires spécialisés publiés ont été consultés de même qu'un grand nombre de glossaires accompagnant des articles et des publications. Nous avons aussi entretenu une correspondance soutenue avec plusieurs artistes et centres d'art à travers le monde afin de recueillir, de la source même, une documentation historique pertinente. Enfin, nous avons consulté des représentants de compagnies qui développent des techniques qui ne sont pas encore documentées. La démultiplication des sources d'information a permis de comparer des données et de ne retenir que celles qui sont apparues les plus sûres.

Chaque section a été revue par des spécialistes, professeurs ou techniciens, dans les différents domaines concernés. Nous avons aussi consulté des spécialistes dans des domaines connexes, en informatique, en électronique, en physique, en électronique, en physiologie, afin de vérifier avec précision certaines informations. Parmi ces collaborateurs qui ont gracieusement revu des sections entières, je tiens à signaler et à remercier Carol Dallaire (Université du Québec à Chicoutimi), Éric Raymond (Université du Québec à Montréal), Robert Dupuis (Université du Québec à Montréal) pour tout ce qui concerne l'art par ordinateur ; Martin L'Abbé, René Lemire et Yves Racicot de l'Université du Québec à Montréal pour la section portant sur l'art vidéo ; Éric Bosco (holographe), Marie-Christiane Mathieu (artiste) Pascal Gaucher (holographe) et Pierre Beaulargue (Université du Québec à Montréal) pour la section sur l'holographie ; Jacques Charbonneau (Directeur du Centre Copie-art) pour la section sur la copigraphie.

L'ensemble de la recherche et de la rédaction du dictionnaire a été rendue possible grâce au soutien financier du Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH), et du Fonds de recherche du réseau de l'Université du Québec (FODAR). Les illustrations graphiques ont été financées par le ministère de l'Industrie, du Commerce, de la Science et de la Technologie du Québec (MICST).

De plus, je tiens à remercier tous ceux qui ont collaboré, de près ou de loin à la rédaction de ce dictionnaire et qui ont soutenu ce projet par leurs encouragements et leurs compétences, et plus particulièrement, Derrick de Kerckhove (Université de Toronto), Hervé Fischer (Cité des arts et des technologies), Louis-Claude Paquin (Université du Québec à Montréal), Daniel Charles (Université Sophia Antipolis), Roger Malina (Directeur de la revue *Leonardo*), Annick Bureaud (Directrice de l'annuaire *Idea*), Maurice Aubin (réalisateur). Je remercie aussi le Décennat de la recherche et de la création de l'Université du Québec à Montréal, de même que le département des arts plastiques pour leur soutien. Je tiens à exprimer toute ma reconnaissance à madame Angèle Tremblay, directrice des Presses de l'Université du Québec, pour sa confiance et à toute son équipe pour l'attention généreuse et soutenue qu'elle a porté à ce projet. Je tiens aussi à exprimer toute ma gratitude à tous les membres du Groupe de recherche en arts médiatiques qui ont collaboré à la recherche et à la fabrication de ce dictionnaire, et plus particulièrement à Nicole Harvey pour sa précieuse assistance dans la gestion des données et la préparation du manuscrit.

Enfin, je salue tous les artistes qui ont montré beaucoup d'enthousiasme pour ce projet, et qui nous ont fourni de la documentation sur leurs pratiques et leurs recherches. Il est essentiel de rappeler que c'est grâce à leur intelligence et à leur sensibilité que se développe et se forme une esthétique à la hauteur des technologies que nous inventons.

Louise Poissant

Signes et abréviations

◆1. ◆2.	numéros correspondant à un sens.
◇	signe de subdivision qui sépare les nuances de sens ou d'emploi.
adj.	adjectif
épi.	épicène
Ex. :	exemple
inv.	invariable
loc.	locution
n.f.	nom féminin
n.m.	nom masculin
pl.	pluriel
v.	verbe

Les technologies et les pratiques d'art médiatique développent un langage dans lequel il devient difficile de se retrouver. Des procédés, des techniques, des instruments, des concepts critiques et esthétiques, des expressions usuelles, enfin toute une culture émerge de cet immense atelier-laboratoire où les paramètres de notre sensibilité sont en train de prendre forme. La réunion de tous ces mots tente de dire ce qui n'est encore qu'expérimental et à bien des égards en quête d'identité. Destiné d'abord aux artistes œuvrant dans ce domaine, ce dictionnaire se présente aussi comme un outil de compréhension pour le public.

Ce dictionnaire des arts médiatiques comporte plus de 2 000 entrées et 500 illustrations graphiques couvrant six domaines : copigraphie, holographie, infographie, multimédia (art cinétique, hypermédias, installations interactives, installations multimédias, performances, réalité virtuelle, robot-sculpture et télématisme), musique électroacoustique et vidéo faisant intervenir toutes sortes de technologies de pointe (satellite, fibre optique, laser, plaques photovoltaïques, etc.). Chaque article comporte une définition, une traduction en anglais, et dans bien des cas un bref commentaire historique faisant état de l'avancement de cette technologie dans le champ de l'art.



ISBN 2-7605-0807-2