

Création du CIAM : le mariage de l'art et de la science

Céline Séguin

L'Université compte désormais un tout nouveau «regroupement stratégique», soit le Centre interuniversitaire en arts médiatiques (CIAM) dirigé par Louise Poissant, professeure à l'École des arts visuels et médiatiques. Bénéficiant d'une subvention d'environ 1 million de dollars du Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture, le CIAM réunit des chercheurs de l'UQAM et de Concordia qui s'intéressent aux nouvelles formes de communication et d'expression artistique intégrant la technologie numérique. Leurs travaux, variés et novateurs, vont du design 3D à la robosculture, en passant par les jeux numériques et la scénarisation interactive.

La création du CIAM, on l'aura deviné, s'inscrit dans la foulée du récent lancement d'Hexagram, un institut interuniversitaire et intersectoriel de recherche et création en arts et technologies médiatiques. «Hexagram, d'expliquer Mme Poissant, va soutenir l'innovation dans le domaine des arts médiatiques en favorisant, notamment, la création de projets artistiques en partenariat avec le secteur privé. Au sein de cet institut, qui compte une cinquantaine d'artistes et de chercheurs, le CIAM va en re-

grouper 26 — tous des professeurs chevronnés — et sera responsable de la recherche universitaire et de l'encadrement des étudiants.»

Synergie décuplée

Décidément, en arts médiatiques, l'UQAM et Concordia semblent ne plus pouvoir se passer l'une de l'autre. Pourquoi? «L'Université Concordia, comme l'UQAM, compte parmi les plus grandes écoles d'art au Canada. La collaboration était déjà engagée au niveau institutionnel (comme le doctorat conjoint en communications) et entre certains professeurs (projets communs, codirections...). Mais avec le CIAM, nous allons nous doter d'une plate-forme qui favorisera davantage la synergie entre chercheurs.» Pour ce faire, le CIAM entend développer un important programme d'activités (séminaires, colloques, expositions) autour de ses huit axes de recherche (voir encadré), en plus d'organiser des rencontres régulières sur l'état d'avancement des travaux. La collaboration, selon Mme Poissant, rendra également possible une qualité d'équipements à laquelle les universités ne pouvaient aspirer individuellement. Du matériel de pointe sera ainsi accessible dans des laboratoires de cinéma numérique, de multimédia, de montage numérique, et de textiles et prototypage rapide.

Les axes de recherches

Treize professeurs de l'UQAM, aux horizons disciplinaires variés, participent aux travaux du CIAM au sein de huit axes de recherche :

- Cinéma émergent et personnages virtuels (Michel Fleury, design)
- Vidéo sans-fil, à large bande et usages multiples (David Tomas et Chantal duPont, arts visuels et médiatiques, Omar Cherkaoui et Brigitte Kerhervé, informatique)
- Télévision interactive et communauté virtuelle (Louise Poissant, arts visuels et médiatiques, Pierre-Léonard Harvey, communications)
- Performance et son interactifs (Martine Époque, danse)
- Environnements immersifs, réalité virtuelle et jeux numériques (Jean Dubois, arts visuels et médiatiques, Brigitte Kerhervé, informatique)
- Arts robotiques et vie artificielle (Nicolas Reeves, design, Louis-Claude Paquin, communications)
- Textiles interactifs et ordinateurs vestimentaires (Charles Halary, sociologie, et Omar Cherkaoui, informatique)
- Traitement de l'image et prototypage rapide (Georges Dyens, arts visuels et médiatiques)



Photo : Michel Giroux

Mme Louise Poissant, professeure à l'École des arts visuels et médiatiques.

Si le CIAM entend devenir le haut lieu de la recherche en arts médiatiques, il ambitionne aussi jouer un rôle majeur en matière de formation de la relève. «En octroyant des bourses à des étudiants des cycles supérieurs et à des chercheurs postdoctoraux, le CIAM permettra à ces derniers de travailler sur leurs propres projets au sein d'un environnement des plus stimulants. Nous allons les encadrer, mais ils vont aussi contribuer à faire avancer la recherche. Dans ce domaine, c'est un peu comme en informatique, un jeune très doué peut rapidement surpasser son prof! Nos étudiants sont bourrés de talent, ils ont de grandes idées. Certains fondent leur propre entreprise, d'autres sont em-

bauchés par des compagnies comme Bell ou Ubisoft. Ce n'est peut-être pas l'art pour l'art, mais chose certaine, ils y font un travail créatif, un travail d'artiste!» En ce sens, dit-elle, le CIAM permettra de développer des ressources humaines hautement qualifiées dont les institutions d'enseignement et les industries ont grandement besoin.

D'immenses potentialités

Selon Mme Poissant, on assiste présentement à un rapprochement entre les arts et les sciences comme il n'y en a pas eu depuis... la Renaissance. D'un côté, les artistes se rapprochent des scientifiques en intégrant les nouvelles technologies à leur art. De

l'autre, les scientifiques empruntent aux artistes en ayant recours à la visualisation. «Avant, les images c'était pour les cancrs. Aujourd'hui, la visualisation — résonance magnétique, imagerie 2D et 3D... — est essentielle à la compréhension d'un problème. C'est une énorme différence épistémologique. Or, les arts médiatiques s'avèrent particulièrement révélateurs de ce rapprochement et de ses potentialités extraordinaires, du double point de vue artistique et scientifique.»

Un exemple? Dans le cadre de ses recherches sur les personnages virtuels, son collègue de l'École de design, Michel Fleury, travaille en collaboration avec un psychiatre, spécialiste de la schizophrénie. Ce dernier aide M. Fleury à introduire des gradations dans les émotions exprimées par ses personnages les rendant ainsi plus «vrais» que nature. Ces recherches, du point de vue artistique, sont destinées au milieu du cinéma, à l'industrie du jeu vidéo et à Internet. Mais elles ont aussi des retombées sur le plan scientifique car le psychiatre va se servir de ces personnages dans le cadre d'un traitement destiné aux personnes schizophrènes.

Le vaste public profitera également des recherches menées au CIAM. Ainsi en est-il d'un projet en télévision interactive auquel collaborent Mme Poissant et le professeur de communications Louis-Claude Paquin. Tandis que la première réalisera des capsules sur divers thèmes à partir de son *Dictionnaire des arts médiatiques*, le second va créer une interface dynamique qui permettra au public d'y avoir accès, à la demande, sur le Canal Savoir. Et ce n'est là qu'un projet parmi d'autres... Enfin, outre la subvention reçue pour la création du CIAM, Mme Poissant a une autre raison de se réjouir : l'annonce, par le Fonds canadien pour l'innovation (FCI), de l'octroi d'une somme de 22 M \$ à Hexagram, dont environ 7 M \$ seront injectés à l'UQAM pour financer l'achat d'équipements et la construction, au pavillon Judith-Jasmin, d'une annexe destinée à abriter les locaux du CIAM. Bref, une histoire à suivre.

L'UQAM, le 25 février 2002