

Université de Montréal

CyberPowWow

Discours chronopolitiques autour des arts et muséographies numériques autochtones

par Isabelle L'Heureux

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques
Faculté des arts et sciences

Mémoire présenté
en vue de l'obtention du grade de Maîtrise ès arts (M.A.)
en histoire de l'art

Août 2018

Ce mémoire est mis à disposition sous licence Creative Commons
[Attribution — Pas d'Utilisation Commerciale — Pas de Modification 4.0 International.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Résumé

Le collectif d'artistes Nation to Nation crée en 1996 CyberPowWow, une galerie d'art numérique autochtone en ligne. Entre 1997 et 2004, le projet voit quatre éditions se succéder et plus d'une vingtaine d'artistes y participer. CPW développe un modèle alternatif pour une production, une diffusion et une critique autodéterminée des arts numériques autochtones au Canada, ce qui lui confère une place importante dans la structuration de cette scène. Le présent mémoire vise à étudier la position de CPW — sa plateforme muséographique et ses œuvres — au sein d'un ensemble de discours chronopolitiques qui opèrent à l'intersection des arts, des technologies numériques et des identités autochtones.

Mots-clés : CyberPowWow, Skawennati, arts autochtones, arts numériques, muséologie, chronopolitique.

Abstract

In 1996, the Nation to Nation art collective founds CyberPowWow, an on-line Indigenous arts gallery. Between 1997 and 2004, four exhibitions are curated, and more than twenty artists take part in the project. CPW plays an essential role in structuring the Indigenous digital arts scene and community in Canada by designing an alternative and self-determined space for the production, circulation and critique of original artworks. This thesis studies the position of CPW – its exhibition platform and its artworks – in a set of chronopolitical discourses at the intersection of arts, digital technologies and Indigenous identities.

Keywords : CyberPowWow, Skawennati, Indigenous arts, digital arts, museology, chronopolitics.

Table des matières

Résumé.....	i
Abstract.....	ii
Table des matières.....	iii
Liste des figures.....	vi
Liste des annexes	vii
Remerciements.....	viii
Introduction	1
Terminologie.....	10
1. Théories chronopolitiques	11
1.1 Critique du discours allochronique	11
1.2 Manifest Destiny/Manifest Manners.....	12
1.2.1 <i>Simulations de dominance</i>	13
1.2.2 <i>Simulations de survivance</i>	15
1.2.3 <i>Postindien, Trickster</i> et temporalité	15
1.3 Ère numérique/Fossé numérique.....	17
2. Critique de l'exposition d'art autochtone au Canada	21
2.1 Les problèmes de la représentation.....	21
2.1.1 Musée d'art/Musée d'anthropologie.....	21
2.1.2 Authenticité.....	23
2.1.3 Identités autochtones	23
2.1.4 Paradigme visuel.....	25
2.2 Les rapports canadiens.....	26
2.2.1 <i>Tourner la page : forger de nouveaux partenariats entre les musées et les Premières Nations</i>	26
2.2.2 <i>Politique d'inclusion et d'exclusion</i>	28
2.3 Penser au-delà de la représentation dans les musées	29
2.3.1 Représentation.....	30
2.3.2 Performance.....	31
2.3.3 Présence.....	32
3. Émergence de la scène des arts numériques autochtones	35
3.1 Contexte international.....	35
3.1.1 Arts numériques/Arts des nouveaux médias.....	35
3.1.2 Muséologie numérique, art en réseau et artistes de la communication	37

3.1.3	Temporalités numériques et uchroniques.....	42
3.2	Arts numériques autochtones au Canada.....	43
3.2.1	<i>DrumBeats to DrumBytes</i>	44
3.2.2	<i>Transference, Tradition, Technology</i>	45
3.2.3	<i>Les esprits de la tempête</i>	46
3.3	Note sur le fossé numérique au Canada.....	47
4.	CyberPowWow.....	51
4.1	Architecture du projet.....	51
4.1.1	Le site web.....	51
4.1.2	The Palace.....	53
4.1.3	L'archive.....	54
4.2	Les quatre éditions.....	56
4.2.1	<i>CyberPowWow</i> (1997).....	56
	Parcours dans l'expérience hypertextuelle de Skawennati.....	56
4.2.2	<i>CyberPowWow 2</i> (1999).....	58
	« First Nation Territory in Cyber Space Declared: No Treaties Needed ».....	58
	Parcours dans l'œuvre d'Archer Pechawis.....	60
4.2.3	<i>CPW 2K</i> (2001).....	65
	« Not So Much a Land Claim ».....	65
	Parcours dans l'œuvre de Rea.....	67
4.2.4	<i>CyberPowWow 04 Unnatural Ressources</i> (2004).....	71
	« Terra Nullius, Terra Incognito ».....	72
	Parcours dans l'œuvre de Joseph Tekaroniake Lazare.....	73
5.	Chronopolitique des arts numériques autochtones.....	79
5.1	L'idée de distance temporelle (et ses dangers).....	79
5.1.1	Problèmes des discours allochroniques.....	79
5.1.2	L'art comme pont entre le passé et le présent.....	81
5.2	Médias et métaphores.....	83
5.2.1	Archéologie.....	84
5.2.2	Écologie/Infectiologie.....	85
5.2.3	Responsabilité.....	87
5.3	Futurismes autochtones.....	88
Conclusion	93
Re	: Représentation.....	93

Re : Performance	94
Re : Présence	95
Annexes	97
Bibliographie	117

Liste des figures

Figure 1. Natalie Bookchin et Alexei Shulgin, <i>Introduction to net.art</i> (1994-1999), 1997.....	38
Figure 2. KC Adams, <i>Cyborg Hybrid</i> , 2007, photographie numérique, Les esprits de la tempête [Exposition virtuelle], Urban Shaman Gallery.	46
Figure 3. Nation to Nation, Page d'accueil du site web CyberPowWow, 2013.....	52
Figure 4. Nation to Nation, <i>Props Room</i> , CPW2, 1999.	60
Figure 5. Nation to Nation, <i>Arbor</i> , CPW2, 1999.	61
Figure 6. Archer Pechawis, <i></allworksampled.></i> , CPW2, 1999.....	63
Figure 7. Archer Pechawis, <i>"this is my prison..."</i> , CPW2, 1999.....	64
Figure 8. Rea, <i>rea_room3</i> , CPW2K, 2001.	68
Figure 9. Rea, <i>rea_room4</i> , CPW2K, 2001.	69
Figure 10. Rea, <i>rea_room5</i> , CPW2K, 2001.	71
Figure 11. Joseph Tekaroniake Lazare, <i>dega1</i> , CPW04, 2004.....	73
Figure 12. Joseph Tekaroniake Lazare, <i>dega2</i> , CPW04, 2004.....	74
Figure 13. Joseph Tekaroniake Lazare, <i>dega3</i> , CPW04, 2004.....	76

Liste des annexes

Annexe 1. Skawennati, <i>Why I Love WWWriting</i> , 1997.....	98
Annexe 2. Audra Simpson, <i>Lola BigBear, Love and the Net</i> , 1997	102
Annexe 3. Jolene Rickard, <i>First Nation Territory in Cyber Space Declared: No Treaties Needed</i> , 1999 ..	106
Annexe 4. Archer Pechawis, <i>Not So Much a Land Claim</i> , 2001.....	109
Annexe 5. Skawennati, <i>A Chatroom is Worth a 1000 Words</i> , 2001	111
Annexe 6. Jason Edward Lewis, <i>Terra Nullius, Terra Incognito</i> , 2004.....	115

Remerciements

Je souhaite remercier pour leur grande générosité Skawennati et l'équipe d'Obx Labs, Mikhel Proulx, doctorant spécialiste de CyberPowWow et Sabine Rosenberg, pour son soutien lors de l'installation de l'archive du projet sur mon ordinateur.

Ce mémoire n'aurait pas été possible sans les conseils, les conversations et les encouragements de mon directeur de recherche, Emmanuel Château-Dutier et de Louise Vigneault, Michelle Stewart, Alexia Pinto Ferretti et Julie Graff. Je les remercie chaleureusement.

Je tiens également à souligner le soutien financier qui a été apporté à cette recherche par le biais de la bourse Marcelle-Ferron et de la bourse du Fonds Les amis de l'art.

Introduction

Le tournant du millénaire est un moment de transition pour les institutions artistiques canadiennes. Les années 1990 et 2000 voient s'organiser une critique des pratiques muséales qui entourent les œuvres et artefacts autochtones et se former la scène des arts des nouveaux médias autochtones. Le projet CyberPowWow (CPW) prend son essor à l'initiative du collectif d'artistes autochtones Nation to Nation en 1996 et participe à ces deux mouvements parallèles. CPW est une galerie numérique dont la mission principale est d'offrir une vitrine aux artistes autochtones émergents. Au fil de ses quatre éditions, entre 1997 et 2004, le projet rassemble une communauté d'artistes, de théoriciennes et de théoriciens autochtones et allochtones autour de thématiques et d'enjeux contemporains et originaux. L'artiste mohawk Skawennati est l'instigatrice principale du projet, qui inaugure sa prolifique carrière dans le domaine des arts numériques et des nouveaux médias.

Plusieurs chercheurs se sont intéressés à CPW depuis les débuts du projet en 1997. Chacun a observé cet objet avec une perspective modulée par des bagages et affinités qui lui étaient propres. Les conditions d'accès de la galerie virtuelle ont elles-mêmes grandement changé au cours des années. Les comptes rendus qui nous parviennent d'individus ayant fait l'expérience de CPW dans son contexte initial sont ainsi de précieux témoignages. Aujourd'hui, seule une partie du projet reste accessible à tous, en ligne au cyberpowwow.org. Le cœur de la galerie, qui est hébergée sur le programme informatique *The Palace*, est depuis plusieurs années archivé dans les installations d'Obx Labs, un laboratoire de recherche dirigé par Skawennati et Jason E. Lewis à l'Université Concordia, à Montréal. L'analyse de CPW qu'ont fait la plupart des chercheurs est donc basée sur leur expérience de cette archive. Un corpus d'écrits réunis sur le site internet de CPW, dans la section « Library » ainsi que de nombreux textes rédigés par les artistes impliqués dans le projet complètent la base des connaissances de première main sur le sujet. Un bref passage en revue de la littérature produite autour de CPW permettra de comparer les différentes approches qui ont été mobilisées pour l'analyser.

Peu après la mise en ligne de CPW04, dernier volet du projet, Maria Victoria Guglietti est une première chercheuse non directement impliquée dans le projet à s'y intéresser. Elle étudie le développement de la scène des arts médiatiques autochtones au Canada et présente ses recherches lors de la conférence *Refresh!* au Banff Center for the Arts en 2005 avant de publier en 2010 un article à ce sujet pour la revue *Seachange* à l'Université McGill et finalement, sa thèse de doctorat dans le département de philosophie de l'Université Carleton à Ottawa. Quelques années plus tard, une vague d'intérêt pour le projet se manifeste dans la communauté universitaire. Depuis 2014, des

articles, des présentations et des thèses sur le sujet sont régulièrement publiés. Mary T. Hancock pose en 2014 un bref regard sur CPW dans un mémoire de maîtrise consacré à l'Œuvre de Skawennati (Université de Cincinnati). En 2015, David Gaertner, professeur associé au département d'études autochtones de l'Université de Colombie-Britannique, rédige un article dans lequel il analyse CPW et le webdocumentaire *God's Lake Narrows* de Kevin Lee Burton. Eva Marie Athanasiu présente en 2016 un mémoire de maîtrise pour l'Université de Toronto. Elle y développe une discussion avec des acteurs de la scène culturelle autochtone et, dans ce contexte, recueille des propos de Skawennati sur CPW. Finalement, Mikhel Proulx, candidat au doctorat à l'Université Concordia, publie en 2016 dans le *Journal of Canadian Art History* un texte portant spécifiquement sur CPW. Les dix ans qui séparent la dernière édition de CPW de la diffusion de nombreux travaux de recherche à ce sujet ont sans doute favorisé l'aménagement d'un certain recul historique. Malgré les différentes perspectives adoptées par les chercheurs, leurs analyses permettent de dégager quelques thématiques centrales à l'objet d'étude.

La première thématique qui se dégage avec clarté des textes sur CPW englobe une réflexion sur la communauté. Dans le cadre d'un mémoire de maîtrise qui s'intéresse à l'ensemble de l'Œuvre de Skawennati, *Cultivating Territories and Historicity: The Digital Art of Skawennati*, Mary T. Hancock consacre quelques pages à l'étude de CPW. Elle affirme que le projet a agi comme agent de rassemblement pour la communauté autochtone (Hancock 2014 : 8-16). Elle procède principalement à une description formelle des pages et des fonctionnalités qui composent la plateforme, à laquelle elle ajoute des remarques contextuelles sur la situation politique des peuples autochtones en Amérique du Nord. Son étude de CPW reste en superficie, mais propose tout de même d'établir un lien entre un climat politique donné et la formation d'une communauté artistique. Cette idée est généralement partagée par ceux qui s'intéressent à CPW. Maria Victoria Guglietti présente un regard plus analytique sur le projet dans sa thèse *Imagining drumbytes and logging in powwows: a history of community imagination in Canadian-based aboriginal new media art* (Guglietti 2010a) ainsi que dans les articles et présentations connexes à ses activités universitaires (Guglietti 2005, 2010b). Ses recherches visent à rendre compte des évolutions de la scène des arts numériques autochtones en faisant appel au concept d'imagination communautaire, dans la foulée des travaux d'Arjun Appadurai (Appadurai 1996 : 3). CPW y est étudié afin d'illustrer un moment précis dans cette histoire de l'imagination communautaire que Guglietti divise en trois temps. Le premier correspondrait à un modèle d'*empowerment*¹ communautaire, le second, à la performance communautaire en ligne et le dernier, à la poétisation de la communauté par le biais de l'institutionnalisation. Dans cette classification, CPW est associé au second moment, qui implique

¹ Le concept d'*empowerment*, qui est popularisé aux États-Unis dans les années 1960-1970, est parfois traduit en français par « autonomisation » ou « insertion », mais sa forme empruntée à l'anglais reste la plus utilisée (Calvès 2009).

le passage d'une scène dominée par des intérêts spécifiquement médiatiques (organiser les infrastructures qui permettent la communication entre les acteurs) à une scène artistique (développer un langage esthétique propre à la communauté d'artistes autochtones qui œuvrent dans le champ des nouveaux médias). Ce renversement de priorité s'expliquerait entre autres par la popularisation et l'accessibilité grandissante de plusieurs plateformes de communication et de partage de données accessibles gratuitement en ligne (Guglietti 2010a : 148). Le collectif Nation to Nation profite effectivement des infrastructures numériques disponibles dans la seconde moitié des années 1990 en s'appropriant le logiciel *The Palace* pour y développer CPW, un espace de performance communautaire en ligne. La division sur laquelle Guglietti base son portrait de l'évolution de l'imagination communautaire au sein de la scène médiatique autochtone ne l'empêche pas de reconnaître la continuité du modèle d'*empowerment* communautaire dans les projets qu'elle identifie au modèle de cyberperformance. Lorsque l'on considère CPW comme un projet à la fois artistique et muséologique, les approches médiatique et esthétique deviennent indissociables. Il semble alors important de garder à l'esprit la dimension politique du projet et le rôle qu'il joue autant dans l'*empowerment* que dans la performance identitaire de la communauté artistique autochtone.

Le thème du territoire est ensuite introduit dans les discours sur le projet CPW. David Gaertner porte son attention sur ce concept tout en poursuivant les réflexions sur la notion de communauté. Dans l'article « Indigenous in Cyberspace : CyberPowWow, God's Lake Narrows, and the Contours of Online Indigenous Territory », il explore la manière dont les artistes autochtones créent en ligne des espaces qui leur sont propres. Gaertner fait un parallèle entre les territoires urbains et numériques et affirme que le projet CPW permet de redéfinir la relation qui existe entre le cyberspace et la terre. Il analyse diverses questions spécifiques au projet (utilisation du logiciel *The Palace*, remédiation du pow wow, accessibilité de la technologie numérique) afin de démontrer comment celui-ci a permis la consolidation d'une communauté autochtone « déterritorialisée » (Gaertner 2015). Gaertner procède aussi à une description détaillée de son parcours à travers l'œuvre qu'Ahasiw Maskegon-Iskwew a réalisée pour la deuxième édition de CPW. L'article allie ainsi propos théoriques, descriptions formelles et réflexions politiques pour dresser un portrait sensible du projet. Eva Marie Athanasiu poursuit à son tour les discussions sur l'identité communautaire et son ancrage à des espaces réels et virtuels. Dans le cadre de son mémoire de maîtrise intitulé *Survivance Stories : Indigenous Resistance and Cultural Labour in Canada* (Athanasiu 2016) pour la faculté d'information de l'Université de Toronto, elle mène une série d'entrevues avec des acteurs de la scène artistique autochtone canadienne, dont Skawennati. Athanasiu, en s'intéressant à la notion de « cultural labor », discute avec l'artiste de ses réalisations autour de CPW. La perspective développée au fil de cet échange vient rejoindre celles des chercheurs qui l'ont précédé,

en affirmant que le projet a permis de consolider une communauté autochtone autour de pratiques artistiques dans le cyberspace et de rassemblements lors d'événements dans divers lieux à travers le Canada (Athanasiu 2016 : 78).

Finalement, dans l'article le plus récent sur le sujet, « CyberPowWow : Digital Natives and the First Wave of Online Publication », Mikhel Proulx étudie CPW dans le contexte plus large des premières initiatives de publication numérique. Il définit la spécificité critique du projet par rapport aux réseaux occidentaux de la culture numérique et en contraste avec les discours sur la mondialisation. Il emprunte une perspective historique et politique nourrie par une étroite collaboration avec Skawennati, Jason E. Lewis et Obx Labs. Ses propos engagés poussent la réflexion au-delà de la simple affirmation qu'une communauté s'est consolidée autour du projet. Il montre comment ce réseau d'artistes a contribué à l'élaboration de pratiques qui déjouent les discours cyberutopiques alors en vogue tout en réclamant un espace d'autodétermination autochtone (Proulx 2015).

Les observations des cinq chercheuses et chercheurs, bien qu'elles émergent de champs disciplinaires variés (études autochtones, philosophie, communication, histoire de l'art), sont toutes traversées par une même proposition : CPW a permis la consolidation d'une identité communautaire autour de laquelle ont pu se réunir les artistes autochtones des nouveaux médias au Canada et à l'international. Chacune de ces analyses adopte toutefois une approche originale. Certaines ont développé une réflexion sur l'expérience autochtone dans le cyberspace en se basant sur la question du territoire, d'autres ont relevé avec plus d'insistance le caractère politique du projet. Les thèmes de la mondialisation, de l'utopie, de la résistance et de la décolonisation apparaissent ponctuellement dans ces discussions. Aussi, bien que CPW soit officiellement présenté comme une galerie d'art numérique autochtone en ligne, il est important de souligner que chaque chercheur, selon sa perspective, a apporté une nuance à cette première définition. Pour Hancock, CPW peut être considéré comme une œuvre d'art numérique à part entière. Proulx associe le projet à une première vague de publication numérique. Guglietti et Gaertner l'envisagent comme un espace de performance autochtone en ligne. Athanasiu, en collectant les propos de Skawennati, dirige l'attention sur les notions de projet communautaire et d'activisme. Ce flou notionnel est en lui-même évocateur. Il met en lumière les défis de définition de ce projet médiatique novateur.

Une vaste constellation de publications se déploie également en parallèle à ces quelques textes portant spécifiquement sur CPW et permet d'élargir, de préciser ou de contester les discours qui se développent au croisement des arts, des technologies numériques et des cultures autochtones depuis le début du millénaire. Les très importants ouvrages *Transference, Tradition, Technology : Native New Media Exploring Visual & Digital Culture* (Townsend, Claxton, et Loft 2005), *Coded Territories: Tracing Indigenous Pathways in New Media Art* (Loft et Swanson 2014) et tout récemment, le numéro 54 de la revue *Public*, intitulé « Indigenous Art : New Media and the Digital » (2016), regroupent les essais

des acteurs de la scène des arts des nouveaux médias autochtones. Les artistes, historiens de l'art, commissaires et critiques ont utilisé ces tribunes pour présenter les réflexions qui alimentent leur pratique et définir ce champ culturel dont l'émergence est encore récente et dont l'avenir se construit sous nos yeux. Dans un futur assez proche, d'autres travaux sur le sujet seront publiés, notamment par David Gaertner et Mikhel Proulx.

Devant une telle effervescence, l'adoption d'une perspective jusqu'à maintenant peu abordée permettra de renouveler les discours autour de CPW. L'état de la question démontre que tous s'entendent pour accorder une valeur communautaire au projet. Il révèle par ailleurs que beaucoup d'attention a été consacrée aux questions territoriales et à ses répercussions dans le cyberspace. Afin de participer à ce renouvellement des points de vue, je prends une position que Ruth B. Phillips, figure importante de la muséologie canadienne, encapsule dans l'expression « muséologie critique » (Phillips 2011). L'approche que Phillips préconise vise l'intégration de considérations théoriques, historiques et pratiques afin d'éviter une trop grande fragmentation entre analyses théoriques et pratiques muséographiques réelles. La muséologie critique me permet ainsi d'aborder une étude de cas, en l'occurrence la galerie numérique autodéterminée CPW, en la situant dans un complexe théorique et historique qui illumine les changements qui se produisent sur la scène des arts et muséographies autochtones entre 1990 et 2000 avec la popularisation des technologies numériques. Le fil conducteur qui guide cette étude est inspiré de la prégnance grandissante d'expressions temporelles — « futur », « temps », « chronopolitique » — dans les discours actuels sur les productions médiatiques autochtones. La question qui guide mes activités de recherche est donc la suivante : comment se construisent les discours chronopolitiques autour de l'étude de CPW et des arts et muséographies numériques autochtones et quelle est leur importance ?²

J'ai rencontré l'expression « chronopolitique » pour la première fois dans un texte de Faye Ginsburg, qui cite le livre *Time and the Other* de l'anthropologue Johannes Fabian afin de critiquer le concept de *digital divide*, ou fossé numérique. Ginsburg souhaite contester une forme de racisme qui se nourrit de l'idée d'une position statique des communautés autochtones dans une sphère traditionnelle, à l'extérieur du monde contemporain (Ginsburg 2008). Le discours du fossé numérique est un discours spatial, certes, puisqu'il décrit entre autres le manque d'accès aux technologies numériques dans les communautés géographiquement éloignées. Il dissimule aussi toutefois un discours temporel plus pernicieux, qui sous-entend que sans outils numériques, ces communautés sont recluses dans un primitivisme qui les éloigne de la réalité partagée par l'ensemble des citoyens du 21^e siècle. Au fil de mes recherches, j'ai pu constater que plusieurs publications sur les nouveaux médias, la mondialisation et les communautés autochtones traitent plus ou moins

² Cette partie est construite autour de billets de blog publiés sur mon carnet de recherche en ligne (<https://futurs.hypotheses.org/>).

directement de la problématique de cette division temporelle, entre tradition et technologie, entre autochtones et allochtones.³ Les qualités, réelles ou imaginées, et les effets de cette division seront passés en revue plus précisément dans ce mémoire. Avant tout, j'esquisse ici une généalogie du concept de chronopolitique tel qu'il s'est développé dans les sciences humaines depuis sa première apparition afin d'avoir une meilleure compréhension de ses applications possibles dans l'étude de CPW. Les recherches conduites à cet effet m'ont amené à situer l'émergence du concept dans des ouvrages américains de sociologie de la seconde moitié du 20^e siècle.

Wilbert Ellis Moore est un chercheur contemporain qui s'intéresse précisément au temps et à ses fonctions d'acteur social et de référence quantitative, dans une perspective qui se veut dégagée de pensée religieuse ou philosophique. Il publie en 1963 un livre intitulé *Man, Time and Society*, dans lequel il propose d'observer les rôles que joue le temps dans la stratification sociale, une question qu'il juge négligée, à cette époque, dans le domaine des sciences humaines. Moore tente de dresser un panorama complet du temps social en partant de l'unité «individu» (l'organisation de ses activités, à court et à long terme), pour ensuite se pencher sur les organisations (la famille, l'entreprise), et finalement sur les systèmes à grande échelle (la ville, l'économie, l'histoire). Il s'agit ainsi d'une étude qui tente de couvrir une vaste partie de la réalité sociale occidentale et d'explicitier ses relations multiples avec la variable *temps*.

L'année suivante, Max Heirich poursuit cette réflexion dans un article pour l'*American Sociological Review* intitulé «The Use of Time in the Study of Social Change». Il y esquisse une typologie des perspectives sur le concept de temps, tel qu'elles permettent d'appuyer la formulation d'hypothèses sur les changements sociaux. Les quatre usages qu'il distingue sont les suivants : «Time can be used as a social factor in the explanation of changes, as a causal link between other elements, as a quantitative measure of them, or as a qualitative measure of their interplay.» (Heirich 1964 : 368-387) La perspective du temps comme facteur social favorise l'éclosion des théories chronopolitiques. Heirich décompose cette perspective en deux sous-catégories, soit le temps en tant que ressource et le temps en tant que signification sociale.

George W. Wallis explore plus en profondeur cette idée en 1970 dans un article intitulé «Chronopolitics: The Impact of Time Perspectives on the Dynamics of Change» pour la revue *Social Forces*. Dans son étude sur les idéologies et attitudes associées au changement au sein des groupes sociaux, il développe l'idée d'une *chronopolitique*, comme manifestation sociale d'une vision du temps. «One significant aspect of beliefs is related to the manner in which certain views and attitudes toward time and toward the nature of change leads to a form of chronopolitics. The

³ Voir, entre autres, Alia 2010 ; Tabobondung 2010 ; Ginsburg 1991 ; Hopkins 2006; Raheja 2007.

term chronopolitics is used here to emphasize the relationship between the political behavior of individuals and groups and their time-perspectives. » (Wallis 1970 : 102)

À la même époque, Vine Deloria Jr., théologien, historien et activiste sioux, publie *God is Red. A Native View of Religion* (1973). Dans ce livre, l'auteur construit une riche analyse comparative des systèmes de pensée occidentaux et autochtones. Il constate une différence idéologique fondamentale dans l'importance accordée à l'espace et au temps au sein de ces différentes sociétés. Deloria associe aux pensées autochtones une considération primordiale de l'espace, tandis que la pensée occidentale chrétienne, puis moderne, serait gouvernée par une structure temporelle téléologique. Les manifestations de la pensée religieuse et politique occidentale (croisades, entreprises de colonisation, capitalisme, développements technologiques) sont tributaires d'une perception linéaire du temps, qui, pour Deloria, implique une dissociation et une hiérarchisation entre l'humain et la terre, mais aussi entre l'homme occidental et les autres (Deloria 2003 [1973] : 61-68).

Les premières formulations d'une chronopolitique, qui émergent de la sociologie américaine, sont ainsi contrebalancées par la perspective critique et localisée de Vine Deloria Jr. dès 1973. Le concept est ensuite popularisée dans les années 1980, alors que Johannes Fabian l'applique dans le champ de l'anthropologie avec son ouvrage *Time and the Other* (Fabian 2006 [1983]). L'auteur y voit un outil original pour établir les bases de sa critique des pratiques ethnographiques contemporaines. Fabian se positionne en quelque sorte dans la lignée de Wallis et Heirich, mais plutôt que d'élaborer une théorie du changement, il propose d'analyser sous l'angle postcolonial les significations sociales du temps générées par le discours académique anthropologique. Sa vision de la chronopolitique vient ainsi rejoindre, d'une certaine manière, les théories développées par Deloria en envisageant plus précisément l'étude des « usages oppressifs du temps ». Ces usages incluent un vaste champ de pratiques et de discours, allant de l'esclavage à la représentation des harems par les peintres français du 19^e siècle. Fabian concentre ses observations sur les pratiques ethnographiques, qu'il dit fondées sur une contradiction : la recherche sur le terrain implique que le chercheur partage le temps de son objet d'étude, mais le compte rendu de cette recherche en contexte universitaire implique une mise à distance discursive de l'objet d'étude, l'implication qu'il appartient à une temporalité autre. Fabian développe le concept d'allochronicité afin de décrire la ségrégation qui se crée entre le chercheur et l'Autre. Cette allochronicité, qu'il constate dans l'écriture ethnographique et que d'autres dénonceront dans divers contextes, assure la stabilité des relations de pouvoir entre l'Occident et le reste du monde.

L'approche critique de Vine Deloria Jr. et les théories de Johannes Fabian cristallisent un usage bien précis du concept de chronopolitique, qui permet de rendre compte des relations de pouvoir à

l'œuvre dans le monde *postcolonial*⁴, par l'étude des différents discours sur le temps générés par les institutions (évolution, progrès, modernité, tradition, ère numérique/fossé numérique, etc.). Dans le cadre de mes recherches sur CPW, je compte m'appuyer en partie sur le courant d'analyse critique lancé par Deloria et Fabian. Le concept de chronopolitique, interprété dans une perspective *postcoloniale*, offre l'avantage de mettre en œuvre une réflexion complémentaire au discours géopolitique déjà abondamment couvert par les chercheurs dans le domaine. L'expression « cyberspace », à elle seule, convoque la métaphore territoriale qui est à l'origine des perceptions les plus répandues sur le monde numérique. Les thèmes de la frontière, de la conquête, de la navigation, mais aussi ceux de la désincarnation et de l'abolition des distances sont récurrents dans les ouvrages qui traitent d'internet et des technologies du virtuel. Un vaste corpus de recherches se penche ainsi sur les interactions entre géopolitique, technologies numériques et communautés autochtones. Les questions territoriales et environnementales étant au cœur des revendications autochtones les plus médiatisées, il est naturel que l'étude du développement de ces problématiques géopolitiques à l'ère du numérique occupe un aussi grand nombre de chercheurs.

Toutefois, une urgente vague d'intérêt pour le futur des communautés autochtones se manifeste depuis quelques années et la dimension temporelle des questions autochtones gagne une nouvelle importance. Peu d'auteurs ont, à ce jour, investi directement le concept de chronopolitique afin d'étudier les nouveaux médias autochtones. Si la géopolitique permet de rendre compte de revendications pour un territoire autochtone, la chronopolitique devrait permettre, à son tour, de rendre compte de revendications pour un futur autochtone. Par le biais de ce concept, je souhaite étudier les phénomènes de représentation autochtone dans le contexte numérique en tant que positionnements temporels complexes qui permettent l'affirmation d'une présence dynamique à travers l'histoire et d'un partage du temps empêchant toute prise d'un allochronisme dommageable. L'analyse chronopolitique que je propose combine l'étude des discours allochroniques producteurs d'oppression et celle des processus politiques mis à l'œuvre par une communauté d'artistes autochtones en fonction de ses perspectives du futur. En considérant le réseau complexe des temporalités, imaginées et réalisées, autour de CPW, il est possible de retracer les variations dans les relations de pouvoir entre les institutions muséales et les communautés autochtones.

Avant d'entrer dans le vif du sujet, il est nécessaire de me présenter en tant que jeune chercheuse et d'expliquer ce qui m'a motivé à entreprendre ce projet de recherche. Dans les années qui ont précédé cette maîtrise, j'ai obtenu un baccalauréat par cumul en histoire de l'art et en archivistique à l'Université de Montréal. Je souhaitais étudier la manière dont certaines communautés artistiques peu représentées par l'institution muséale ont pu investir le web afin d'y contrôler les modalités de leur représentation. J'avais déjà rencontré le projet CyberPowWow, qui est à ce jour l'un des

⁴ Mais aussi dans le contexte canadien actuel, qui ne peut être qualifié de *postcolonial*.

exemples les plus probants de ce type d'initiative. J'étais néanmoins consciente que ma position en tant que Québécoise et mon ignorance des enjeux et systèmes de pensée propres aux diverses communautés autochtones étaient problématiques. J'ai néanmoins souhaité saisir cette occasion pour m'engager dans un processus d'apprentissage qui ne fait que débiter avec ce mémoire. Mon approche et mes idées sont inévitablement teintés par mon éducation. Je prends le parti, dans le cadre de ce texte, de comparer et confronter mes perspectives à celles des autrices, auteurs et artistes autochtones et allochtones que j'ai rencontrés au fil de mes recherches. À travers l'ensemble du mémoire, je tente d'intégrer une réflexivité critique sur ma propre position de chercheuse, tel que les approches autochtones (Kovach 2009) et anti-oppressives (Strega et Brown 2005) de la recherche le préconisent.

Pour ce projet de recherche, je mobilise ainsi un ensemble d'outils associés à la méthodologie visuelle critique que propose Gillian Rose dans l'ouvrage *Visual Methodologies* afin, essentiellement, d'étudier la manière dont les discours produits par les œuvres et les expositions peuvent être générateurs de position et de différenciation sociales (Rose 2007 : 178). Cette approche discursive hérite notamment des études culturelles et des travaux de Stuart Hall, en s'intéressant aux « tensions dynamiques » entre les normes et les marges et aux pratiques de résistance de groupes marginalisés (Leitch 2001 : 1897 ; Hall 1997 : 6). Ma démarche emprunte également la formule pour une muséologie critique développée par Ruth B. Phillips. De ce fait, j'intègre au fil des sections de ce mémoire les réflexions théoriques d'autrices et d'auteurs qui ont formé ma compréhension du champ d'études, un regard historique sur la culture muséologique au Canada et le développement de la scène des arts numériques, puis une étude de cas visant à rendre compte de la pratique muséographique alternative d'une communauté d'artistes.

Les deux premiers chapitres de ce mémoire visent la mise en place d'une analyse du discours des institutions muséales et de sa critique par l'étude de sources « historiques », telles que des ouvrages théoriques, critiques et des rapports produits par des organismes canadiens entre 1990 et 2010. Le troisième chapitre entend ensuite contextualiser, au sein d'un cadre international, l'émergence de la scène des arts numériques autochtones au Canada. Le quatrième chapitre, dans lequel je développe précisément mon étude de cas, applique les procédés de l'analyse de discours et de l'analyse d'œuvres au projet CPW. J'y étudie les textes produits par les commissaires et les artistes et j'y décris les observations qui découlent de ma propre expérience de la galerie numérique et de ses œuvres. Dans le dernier chapitre, j'analyse les discours chronopolitiques diffusés autour de CPW et de la scène des arts numériques/autochtones, puis les autres métaphores qui sont mobilisées par des théoriciennes et théoriciens autochtones et allochtones pour décrire et imaginer les cultures numériques.

Terminologie

Dans le cadre de ce mémoire, je favorise l'emploi de l'expression « autochtone », pendant français de l'expression *Indigenous*, qui permet aux communautés distinctes partageant des expériences diverses de la colonisation de présenter stratégiquement un front uni sur la scène internationale (Tuhivai Smith 1999). Lorsqu'une autrice ou un auteur fait référence à un contexte culturel ou communautaire plus précis, j'utilise le terme qu'elle ou il privilégie, Mohawk, Haudenosaunee ou Anichinabé, par exemple.

L'expression « arts des nouveaux médias » englobe les pratiques artistiques à la fois analogiques et numériques qui émergent dans la seconde moitié du 20^e siècle. Celles-ci comprennent, par exemple, autant l'art vidéo que le net.art. L'expression « arts numériques » définit un corpus plus restreint qui repose sur les technologies numériques, soit des pratiques d'automatisation, de mise en réseau ou de réalité virtuelle entre autres. J'utilise les deux expressions en fonction du corpus que je souhaite désigner.

Les expressions « muséologie » et « muséographie » employées dans ce texte désignent respectivement « l'ensemble des tentatives de théorisation ou de réflexion critique liées au champ muséal » (Desvallées et Mairesse 2010) et l'ensemble des techniques développées pour répondre aux fonctions muséales, dont celles qui m'intéressent plus particulièrement ici : l'exposition et la conservation.

1. Théories chronopolitiques

Afin de porter un regard nouveau sur le projet CyberPowWow (CPW), je propose dans un premier temps de rendre compte des écrits théoriques qui explorent la notion de chronopolitique se déployant à travers un éventail de disciplines. En suivant la piste révélée par Faye Ginsburg dans « *Rethinking the Digital Age* », je souhaite déterminer si le concept de chronopolitique est un outil qui permet d'observer les jeux de pouvoir à l'œuvre dans la représentation des communautés autochtones. Ainsi, j'étudie dans ce chapitre les travaux de trois auteurs et autrices, qui ont chacun proposé des critiques qui revendiquent explicitement ou implicitement l'importance du facteur temporel dans la représentation de groupes sociaux. Les concepts définis par ces auteurs et autrices me permettent d'identifier des manifestations de la chronopolitique dans des contextes variés. Je m'intéresse donc à la formation des discours allochroniques en anthropologie avec Johannes Fabian ; aux *manifest manners* et aux *simulations de dominance* exprimées dans la littérature avec Gerald Vizenor et, pour finir, aux implications du concept de fossé numérique au sein de l'écosystème médiatique avec Faye Ginsburg. Cette première analyse vise à construire un cadre qui orientera mes observations autour des enjeux de représentation autochtone dans le contexte des pratiques muséographiques et artistiques numériques au Canada entre les années 1990 et 2010.

1.1 Critique du discours allochronique

Johannes Fabian, professeur d'anthropologie à l'Université d'Amsterdam, publie en 1983 *Time and the Other : How Anthropology Makes its Object*. Dans cet ouvrage critique, il analyse la manière dont les pratiques et discours de l'anthropologie créent une distance temporelle entre le chercheur et son sujet d'étude. Les observations de Fabian reposent sur le contexte colonial dans lequel s'inscrivent les débuts de l'ethnographie et la formalisation d'une réflexion sur l'Autre. L'auteur constate la répétition d'une contradiction dans la séquence des activités propres à l'anthropologie. Les interactions entre les chercheurs et leurs sujets d'étude impliquent dans les faits une relation de contemporanéité entre les deux partis. Néanmoins, le chercheur, lorsqu'il rend compte de ces interactions avec l'Autre, par le biais d'articles, de monographies ou de conférences, met en œuvre un mécanisme de distanciation. Cet éloignement prend la forme d'un « déni de co-temporalité », structuré autour d'un discours « allochronique » (Fabian 2006 : 143).

Les conséquences de cette position largement adoptée par l'anthropologie sont nombreuses. L'effacement symbolique de la présence contemporaine de certains groupes sociaux signale une répartition inégale du pouvoir. Le non-partage du présent qui prend forme dans les discours universitaires contamine rapidement les sphères politiques, sociales et culturelles. Un désintérêt ou

une dévaluation de l'importance des revendications et des problématiques auxquelles font face les communautés délaissées dans un passé symbolique s'expliquent alors trop facilement.

Fabian dénonce les usages oppressifs qui sont faits du temps dans l'exercice de la « création de connaissances » sur l'Autre. Le discours allochronique qu'il observe en anthropologie repose sur la volonté de stabiliser les relations de pouvoir à l'avantage des institutions occidentales, en œuvrant pour la mise en place d'une histoire linéaire qui oppose progrès, développement et modernité à stagnation, sous-développement et tradition (Fabian 2006 : 234).

L'anthropologie a contribué avant tout à apporter une justification intellectuelle à l'entreprise coloniale. Elle a donné à l'économie et à la politique — toutes deux concernées par le Temps humain — la ferme conviction de l'existence d'un temps « naturel », c'est-à-dire évolutionnaire. Elle a promu un système au sein duquel non seulement les cultures du passé, mais également toutes les sociétés vivantes ont été irrévocablement placées sur une même pente temporelle ou, si vous préférez, dans un courant temporel – certaines d'entre elles en amont, d'autres en aval de ce courant (Fabian 2006 : 49-50).

Si Fabian accuse l'anthropologie de générer des contextes d'oppression chronopolitique, il en est de même pour plusieurs autres disciplines et institutions occidentales. Le monde de l'histoire de l'art et des musées, qui m'intéresse ici, est aussi un grand producteur et un moteur de circulation non négligeable de représentations allochroniques concernant les communautés autochtones. L'exercice de la représentation que Fabian associe à l'écriture ethnologique est problématique puisqu'il induit discursivement l'absence du représenté. Le travail d'une commissaire d'exposition, d'un conservateur de musée ou d'un historien de l'art peut produire un effet d'absence similaire.

Afin d'éviter les discours allochroniques et d'assurer la présence, ou co-temporalité, du représenté, une solution relativement évidente peut être mobilisée : l'autoreprésentation. Le collectif Nation to Nation a été formé à cet effet en 1994. Ryan Rice, l'un de ses membres fondateurs, explique lors d'une conférence à la galerie Leonard and Bina Ellen en novembre 2017, que l'idée derrière le collectif était de créer des espaces pour la diffusion de l'art autochtone contemporain afin de contrôler le contexte de cette diffusion (Proulx et al. 2017). Je reviendrai sur ce point ponctuellement au cours de ce mémoire, notamment dans le prochain chapitre qui reprend la parole d'artistes et de commissaires autochtones qui ont exposé les mécanismes de production de discours allochroniques au sein des institutions muséales et proposé des solutions afin d'y aménager une présence et une représentation autochtone plus adéquate.

1.2 Manifest Destiny/Manifest Manners

Les questions de représentation et d'autoreprésentation dans le contexte colonial américain sont également au cœur des réflexions de Gerald Vizenor. Ce dernier est un auteur et universitaire

Anichinabé, membre de la réserve White Earth au Minnesota et professeur émérite de l'University of California à Berkeley, institution au sein de laquelle il a enseigné et été directeur du département des études autochtones. Vizenor est né d'une mère Suédoise-Américaine et d'un père Franco-Anichinabé. Il est l'auteur de nombreux poèmes, pièces de théâtre, nouvelles et ouvrages théoriques (Leitch 2001 : 1975). C'est la littérature théorique de Gerald Vizenor qui retient plus particulièrement mon attention ici. Dans ce corpus d'ouvrages, Vizenor développe un ensemble de concepts favorisant l'analyse des effets d'oppression envers les peuples autochtones qui sont médiés à travers les textes de ce qu'il nomme « the literature of dominance », soit la littérature colonialiste. Ces outils conceptuels lui permettent aussi d'identifier des pratiques autochtones qui visent à contrer les effets de cette oppression médiatique. Un rapport particulier au temps et à l'histoire se dévoile à travers les théories de Vizenor.

Dans *Manifest Manners. Narratives on Postindian Survivance*, Vizenor analyse les discours produits autour de personnages historiques tels que Meriweather Lewis et William Clark, deux militaires ayant mené des expéditions vers l'Ouest américain ; Luther Standing Bear, premier autochtone à graduer d'une école gouvernementale occidentale et François-René de Chateaubriand, écrivain précurseur du romantisme français. Il décortique, dans chacun de ces cas, le regard qui est posé sur l'Autochtone et ce faisant, mobilise les écrits de théoriciens de la postmodernité : Jean Baudrillard, Vassilis Lambropoulos et Jean-François Lyotard (Vizenor 1999). Le concept de *simulation* que développe Vizenor dans cet ouvrage m'apparaît particulièrement intéressant dans l'étude du contexte culturel duquel émerge CPW.

La démarche de Vizenor comprend également la création d'une terminologie originale. Karsten Fitz, professeur au département d'études américaines de l'Université de Passau, explique que ce processus vise à éviter l'emploi de termes empruntés aux discours institutionnels qui ont construit la perception dominante des cultures autochtones. Ainsi, plutôt que de parler de colonialisme, il emploie le terme « dominance » ; il définit le concept de « postindian » en contrepartie à « postcolonial » ; il développe l'expression « manifest manners » au lieu d'utiliser celle de « destinée manifeste » (Fitz 2002 : 264). Ces concepts sont définis dans les paragraphes qui suivent.

1.2.1 Simulations de dominance

Les *manifest manners* qui sont identifiées par Vizenor dans cet ouvrage découlent d'une expression popularisée au cours du 19^e siècle aux États-Unis : *Manifest destiny*. La destinée manifeste, traduction française du concept, encourage les colons américains à conquérir et civiliser les territoires à l'ouest du continent, que la Providence leur réserverait (Heidler et Heidler s. d.). Cette idéologie allie expansionnisme et sentiment religieux et se matérialise dans l'implantation des institutions américaines sur tout le continent afin d'y diffuser des idéaux de liberté et de démocratie. La destinée

manifeste a validé les mouvements qui, au fil d'annexions territoriales successives, ont décimé les populations autochtones à travers plusieurs vagues de massacres, la transmission de maladies et, plus tard, l'établissement des systèmes de réserves. « These histories are now the simulations of dominance, and the causes of the conditions that have become manifest manners in literature. » (Vizenor 1999 : 4)

Les *manifest manners* que décrit Vizenor sont les conséquences politiques, historiques, sociales, géographiques et littéraires, de la destinée manifeste dans la pensée coloniale américaine. « Manifest manners are the simulations of dominance; the motions and misnomers that are read as the authentic and sustained as representations of Native American Indians. » (1999 : 6) Le concept de *manifest manners* englobe la masse des représentations biaisées de l'« indien » — images, textes, statistiques, etc. — qui est créée et exploitée dans l'entreprise d'expansion coloniale des Euroaméricains (Vizenor 1999 : vii). Pour Vizenor, les *manifest manners* s'incarnent avec le plus d'évidence dans la littérature américaine et les films western. Il va sans dire que ces *simulations* sont aussi véhiculées par les institutions muséales à travers leurs activités d'acquisition, de préservation et de valorisation d'objets autochtones, mais aussi souvent à travers l'absence de tels objets dans leurs collections.

Vizenor s'appuie sur la définition de la simulation proposée par Jean Baudrillard dans *Simulacres et simulation* (1981). La simulation implique la réalisation, au moins partielle, de l'état simulé sur le corps ciblé. Vizenor cite un exemple utilisé par Baudrillard : lorsque quelqu'un simule une maladie, il dépasse la simple feinte puisqu'il produit en lui les symptômes de ce mal (Vizenor 1999 : 13). La simulation vient alors brouiller toute idée tranchée du vrai et du faux, et s'applique ainsi à une analyse nuancée des représentations autochtones dans la culture littéraire, cinématographique et muséale et à leurs répercussions politiques et sociologiques réelles. Les *simulations* produites par les *manifest manners* et la littérature de la dominance peuvent être envisagées comme autant de maladies qui atteignent les cultures autochtones. Le mythe du noble sauvage, ou du *vanishing indian*⁵ et les

⁵ Daniel Francis retrace, dans le livre *The Imaginary Indian : The Image of the Indian in Canadian Culture*, les représentations qui furent faites de la figure de l'autochtone par les artistes et écrivains canadiens. Il analyse la production de ces images en lien avec l'idée de la disparition imminente des peuples autochtones partagée par les sociétés américaines du 19^e siècle (Francis 1992 : 38). Le mythe du *vanishing indian* implique pour certains l'épuisement des cultures autochtones et pour d'autres, envisageant la chose de manière plus abrupte, la mort de tous ses représentants. Les maladies, l'alcool, la famine et l'avancée des colons sur le territoire seraient les principales causes de cette extinction annoncée. Un grand nombre d'artistes euroaméricains sensibles au potentiel tragique et pathétique de la situation et face au sentiment d'urgence commandé par une disparition « inévitable » se donnent comme mission de préserver l'image de l'indien. La série de représentations proposant une vision romantique et idéalisée d'une vie autochtone traditionnelle précontact imaginée par les artistes peut ainsi trouver une explication (Francis 1992 : 23-24). Les propos de Francis rejoignent ceux de Vizenor et Fabian quand il suggère :

When they drew the Indians or took their photographs, artists like Kane, Curtis and the rest were taking possession of the Indian image. It was now theirs to manipulate and display in any way they wanted. The image-makers returned from Indian Country with their images and displayed them as actual representations of the

récits d'alcoolisme et de violence sont des représentations qui ont été apposées au sujet autochtone, et dans certains cas, internalisées par celui-ci. Dans le contexte muséal, les *simulations* produites reprennent parfois l'idée d'une pureté culturelle précontact ou encore, suggèrent une distinction arbitraire entre art et artisanat (c.f. 2.1 Les problèmes de la représentation).

1.2.2 *Simulations de survivance*

Vizenor ne contraint toutefois pas sa compréhension des *simulations* à une analogie pathologique (c.f. 5.2.2 Écologie/Infectiologie). Il entrevoit effectivement l'existence, au sein des cultures autochtones traditionnelles et contemporaines, de *simulations* bénéfiques. Il désigne ces récits et autres créations par l'expression « simulations of survivance ». Le terme *survivance* combine les notions de survie et de résistance et peut être appliqué aux actions qui participent au renversement des discours d'oppression coloniale. Il nomme les producteurs de ces simulations de survivance « postindian warriors ». Cette désignation elle-même joue sur l'appellation erronée par excellence. Elle évoque conjointement le terme *indian* — utilisé par les colons Euroaméricains pour désigner les autochtones des Amériques — et le stéréotype du guerrier autochtone — présent dans un nombre incalculable de films western et repris dans les jeux de rôle de type « cowboys and indians » auprès des enfants — pour définir une figure héroïque transcendante. « The postindian warriors hover at last over the ruins of tribal representations and surmount the scriptures of manifest manners with new stories; these warriors counter the surveillance and literature of dominance with their own simulations of survivance. » (Vizenor 1999 : 5) L'expression *guerrier postindien* est ainsi en elle-même une *simulation de survivance*.

Les actions du *postindien* de Vizenor sont comparées à des performances théâtrales. La qualité de *simulation* est appliquée à ces performances, impliquant que le personnage que le *postindien* donne à voir dans son jeu s'incarne concrètement en lui. Vizenor affirme que la représentation jouée par le *postindien* est recreation du réel. Les *simulations de survivance* produisent ainsi une présence autochtone authentique, là où les *simulations de dominance* ne laissent voir que l'absence du réel (Vizenor 1999 : 5). « The postindian warriors are new indications of a narrative recreation, the simulations that overcome the manifest manners of dominance. » (Vizenor 1999 : 6)

1.2.3 *Postindien, Trickster et temporalité*

La figure du *postindien* emprunte aux théories de l'artiste postmoderne avancées par Jean-François Lyotard et Vassilis Lambropoulos. Pour Lyotard, les créations de l'artiste postmoderne n'ont pas

way Indians really were. Fanciful as they were in so many respects, these images nevertheless became the Indian for most non-Native Canadians who knew no other. (Francis 1992 : 43)

pour fonction la production de la vérité. L'artiste joue plutôt un rôle de philosophe ou de créateur d'illusions. L'illusion et la simulation semblent ici partager les mêmes caractéristiques et effets. Toutes deux sont des propositions distinctes de la réalité immédiate, mais entraînant inévitablement des répercussions sur celle-ci. Lambropoulos mentionne quant à lui la propension de l'artiste postmoderne à s'entourer des codes tirés de l'histoire et à réclamer sa connexion aux traditions, contrairement au moderniste qui aurait tenté de s'en éloigner.⁶ Ainsi, les actions du *postindien* défini par Vizenor s'inscrivent dans une conscience aigüe des *simulations de dominance* diffusées à travers l'histoire et les arts. Le *guerrier postindien* intègre et transforme (digère) ces codes, produits des *manifest manners*, pour inventer et rendre visible des *simulations de survivance*. Vizenor affirme ainsi la position temporelle du *postindien*, en aval de l'invention de l'*indien*. « The point is that we are long past the colonial invention of the *indian*. We come after the invention, and we are the postindians. » (Vizenor, Gerald et A. Robert Lee cités dans Ganser 2016 : 23) Il nuance néanmoins la fixité temporelle de cette position, en invoquant notamment la figure dynamique du trickster.

Le trickster que théorise Vizenor, comme l'explique Alexandra Ganser dans un texte intitulé « Gerald Vizenor. Transnational Trickster of Theory », est une figure d'émancipation des groupes marginalisés face aux discours dominants. William J. Hynes, éditeur de *Mythical Trickster Figure. Contours, Contexts, and Criticisms*, important livre collectif sur la figure du trickster, identifie en 1993 un ensemble de caractéristiques qui peuvent être associées à ces personnages : ambiguïté, métamorphose, bricolage, tromperie, inversion et mimétisme (Hynes 1997 : 34). Ganser construit son argumentaire sur ces bases. Elle affirme que le trickster qui se dessine à travers l'œuvre théorique de Vizenor permet la rencontre de systèmes culturels divergents et, ce faisant, favorise la réinvention. Pour Vizenor, ce processus transformateur est infini : « For Tricksters there can never be resolution[. . .]. Like a subatomic particle, Trickster never allows final definition of time, place and character. He never settles or shapes himself so as to allow closure, either fictional or moral. » (Vizenor, Gerald et A. Robert Lee cités dans Ganser 2016 : 25) Le trickster cherche à créer des ouvertures dans les structures discursives binaires et hiérarchiques (Ganser 2016 : 26).

Je propose que cette définition du trickster permette de penser le *guerrier postindien* comme un agent de déstabilisation des discours allochroniques. Les termes *postindien* et *survivance* tendent tous deux vers une idée du futur. L'expression *postindien* et son préfixe indiquent une transformation qui opère dans l'axe chronologique « passé-futur ». Celle de *survivance* suggère un processus de survie qui

⁶ Ruth B. Phillips, dans une étude du Pavillon des Indiens du Canada lors de l'Expo 67 à Montréal tient un discours similaire. Elle mentionne que, malgré leurs innovations stylistiques, les artistes autochtones auxquels des œuvres sont commissionnées pour l'événement se distinguent d'une avant-garde artistique occidentale trouvant son élan dans la rupture pour plutôt revendiquer une appartenance aux traditions historiques de leurs communautés respectives. Cette approche s'intègre à un programme politique (voir chronopolitique) qui marque la pratique de nombreux artistes dans les années qui suivent (Phillips 2011 : 36).

s'inscrit dans la continuité plutôt que dans la rupture. Le temps des théories de Vizenor implique l'accumulation continue des simulations. L'artiste, commissaire ou théoricienne *postindienne* est connectée à ce réservoir de simulations, bénéfiques et néfastes, et peut y naviguer avec intentionnalité. Elle y dépose elle-même les *simulations de survivance* dont elle est l'autrice, qui deviennent alors disponibles pour les générations futures. Le travail artistique et muséographique entrepris par le collectif Nation to Nation avec CPW s'inscrit dans cette idée, en déjouant les cadres problématiques de l'exposition d'art autochtone pour réinventer la représentation des artistes contemporains autochtones et ce faisant, forger de nouvelles *simulations de survivance* situées dans un présent technologique.

1.3 Ère numérique/Fossé numérique

La réflexion amorcée avec les notions de chronopolitique, de simulations et de détournement de codes traditionnels et occidentaux se poursuit ici avec la critique des discours véhiculés au sujet des technologies numériques. Dans un texte intitulé « Rethinking the Digital Age », Faye Ginsburg, anthropologue américaine spécialisée dans l'étude des médias, propose d'observer « l'oscillation » entre scepticisme et enthousiasme des communautés autochtones face aux technologies numériques (Ginsburg 2008 : 347). Les principaux enjeux soulevés par la chercheuse sont ceux du contrôle et de la circulation des connaissances autochtones au sein de l'écosystème des nouveaux médias. Ginsburg, en cherchant à comprendre pourquoi les discussions autour des technologies numériques excluent majoritairement les questions d'intérêt pour les communautés autochtones, souligne une problématique qui émane de l'expression *Digital Age*. Le terme « ère numérique », aujourd'hui utilisé couramment dans les discours occidentaux, sous-entend selon Ginsburg une forme de discrimination qu'elle associe au discours allochronique de Fabian. L'expression se positionne ainsi « as a temporal marking of the dominance of a certain kind of technological regime ("the Digital") as is "the Paleolithic's" association with certain kinds of stone tools for paleontologists. » (Ginsburg 2008 : 350) L'idée d'ère numérique s'inscrit dans une conception progressiste/évolutionniste de l'histoire et participe à une distanciation des groupes sociaux en fonction de la distribution des connaissances et des infrastructures nécessaires à l'utilisation des nouveaux médias.

L'expression *Digital Divide*, ou fossé numérique, est inventée pour décrire les disparités dans l'accès aux technologies numériques. Bien que la notion de fossé numérique soit liée à de bonnes intentions — une volonté d'identifier et de réparer les situations d'inégalité à travers la planète — Ginsburg souligne l'importance d'impliquer les communautés concernées dans les discussions autour de l'accès aux nouveaux médias. Elle affirme qu'une entité extérieure à une communauté (chercheur, organisme, philanthrope) ne peut identifier correctement les besoins réels de cette dernière. Ce sont

les gens concernés qui doivent déterminer quelles sont leurs priorités et les modalités de leur utilisation de ces technologies, s'ils souhaitent y avoir accès (Ginsburg 2008 : 356). L'enjeu du fossé numérique, tel que mis en perspective par Ginsburg, illustre bien le problème que relève Fabian au sujet de la dévaluation des discours d'un « Autre » imaginé dans une temporalité extérieure à celle de l'Occident contemporain.

This techno-imaginary universe—of digital eras and divides—has the effect, I argue, of reinscribing onto the world a kind of “allochronic chronopolitics” (to borrow a term from Johannes Fabian’s 1983 *Time and the Other*), in which “the other” exists in a time not contemporary with our own. (Ginsburg 2008 : 353)

Cette citation de Ginsburg a donné l'impulsion initiale à mon intérêt pour les rapports entre temps, représentation et muséographie numérique au cœur du projet CPW. Le collectif Nation to Nation s'inscrit résolument dans les débats sur l'ère numérique et, avec CPW, propose une réflexion sur la notion de fossé numérique et les stéréotypes qui sont véhiculés à propos des communautés autochtones dans leur relation aux nouveaux médias. Les discours qui entourent les idées d'ère et de fossé numériques peuvent non seulement être associés aux théories chronopolitiques de Fabian, comme l'a remarqué Ginsburg, mais aussi à celles des *manifest manners* et des *simulations* de Vizenor. En effet, l'image du fossé numérique véhicule inévitablement la perception coloniale d'un autochtone toujours en décalage par rapport à un Occident à la fine pointe de la technologie. L'analyse de l'expression attire également l'attention vers la volonté des compagnies de télécommunication d'annexer de nouveaux marchés. Dans ce contexte, la façon dont plusieurs groupes, dont les artistes impliqués dans CPW, s'approprient et détournent les technologies numériques — à la manière du *guerrier postindien* que décrit Vizenor — permet de nuancer les discours allochroniques discriminatoires sur les disparités d'utilisation des nouveaux médias, tout en affirmant une présence autochtone autodéterminée dans le cyberspace.

Les discours allochroniques et les *simulations de dominance* sont deux concepts qui peuvent être appliqués au phénomène de la représentation autochtone. Ils se manifestent, comme Ginsburg l'affirme, dans les discours sur le fossé numérique, mais aussi dans les activités des institutions muséales canadiennes. Les écrits de Fabian, Vizenor et Ginsburg informent ce premier regard théorique sur le contexte d'émergence du projet CPW. Le concept de chronopolitique permet d'observer le développement des arts et muséographies numériques autochtones au Canada et le rôle de CPW dans cette histoire à partir d'une perspective temporelle souvent passée sous silence dans les analyses géopolitiques. L'institution muséale, en tant que productrice de discours ancrés dans le politique, se situe au cœur de problématiques — conservation, histoire, représentation,

identités culturelles — qui gagnent à être analysées en accordant une attention particulière à leur relation au temps.

2. Critique de l'exposition d'art autochtone au Canada

Le cadre théorique qui guide ma réflexion sur CyberPowWow (CPW) est maintenant posé. Ce second chapitre vise à observer plus spécifiquement la manière dont les discours allochroniques et les simulations de dominance se matérialisent dans le contexte muséal canadien entre les années 1990 et 2010. Afin de montrer comment la marginalisation des arts autochtones peut être contrée, j'énonce ensuite des pistes de solutions, tirées de deux rapports canadiens produits entre 1991 et 1992 et de trois concepts clés (représentation, performance, présence). Cette contextualisation historique a pour objectif de situer l'importance et la différence du projet CPW dans la scène culturelle canadienne.

2.1 Les problèmes de la représentation

Le livre collectif *On Aboriginal Representation in the Gallery* (Jessup et Bagg 2002) regroupe plusieurs essais qui, ensemble, tracent un portrait global de la présentation institutionnelle des objets culturels autochtones. Les auteurs de ces essais réclament une perspective autochtone pour identifier les pratiques muséographiques les plus problématiques et proposer des pistes de solutions afin d'assurer une meilleure représentation autochtone au sein des musées canadiens. Effectivement, l'histoire de l'exposition d'art autochtone au Canada est traversée par de profondes confrontations politiques, philosophiques et épistémologiques. Comme le signale Ruth B. Phillips, historienne de l'art et conservatrice canadienne ayant joué un rôle clé dans les débats autour de cette question : « Mid-twentieth-century museum representations of Aboriginal culture had changed little from those of the late Victorian period, continuing to locate a « pure » and « authentic » era of Aboriginal culture in the remote past and to assume both the inevitability and the benefits of assimilation. » (Phillips 2011 : 39)

2.1.1 Musée d'art/Musée d'anthropologie

Afin d'explicitier davantage ce que la citation de Phillips indique déjà avec clarté, il est important d'ouvrir cette exploration des pratiques muséographiques entourant la culture matérielle autochtone en affirmant, comme le fait Lee-Ann Martin, que l'histoire du musée est étroitement liée à celle de la colonisation (Martin 2002 : 240). À la fin du 19^e siècle, le développement de l'anthropologie, inspiré par les conquêtes européennes à travers le monde, fournit un cadre théorique à l'étude, la classification et la présentation des artefacts appartenant aux peuples colonisés. Les expositions universelles et les musées d'histoire et d'ethnographie présentent à leurs publics des objets « exotiques » encapsulés dans une perspective hermétiquement européenne, reflétant finalement

ses propres idéaux et systèmes de valeurs. Parallèlement à cette tradition naissante, la construction d'une théorie, d'une histoire et d'une critique de l'art encadrée par l'esthétique kantienne dans les institutions des métropoles justifie la dévaluation des arts des colonies, dont les objets seront associés à des pratiques artisanales et primitives (Martin 2002 : 239). Au 20^e siècle, le musée d'art identifie exclusivement son territoire comme celui de l'esthétique. Les œuvres d'art qui y sont présentées doivent être contemplées pour leurs seules qualités formelles, garantissant leur adéquation à un idéal de la beauté promu par la critique. Toute considération pour le contexte historique ou culturel de leur production à leur réception doit être évacuée de l'expérience (Martin 2002 : 241). Le résultat de ces classifications idéologiques et institutionnelles est prévisible : les objets culturels autochtones se retrouvent confinés dans les musées d'anthropologie et exclus des collections des musées d'art.

Ce premier problème de représentation a été périodiquement abordé dans des expositions au Canada. Lynda Jessup mentionne deux expositions qui ont tenté de brouiller les distinctions entre objets d'art et objets d'ethnologie, dès le début du 20^e siècle. La première a été initiée en 1927 par le Musée des beaux-arts du Canada. *L'Exhibition of Canadian West Coast Art, Native and Modern* visait à construire une histoire de l'art canadien dont l'origine se situerait dans les œuvres primitives des créateurs autochtones et culminerait avec les pratiques modernes d'Emily Carr et du Groupe des Sept. Dix ans plus tard, en 1938, la même institution tente une seconde exposition du genre avec *A Century Of Canadian Art*, présentée à la Tate Gallery à Londres (Jessup 2002 : xv). Martin résume succinctement l'échec de ces tentatives : « Most of the early efforts to recognize and recontextualize Aboriginal work as art remained patronizing. Furthermore, such attempts reinforced contemporary debates around the dichotomy of primitive and modern. » (Martin 2002 : 242) Un réflexe chronopolitique d'association des arts autochtones à un passé indéterminé, mais révolu de l'histoire canadienne se dessine déjà avec une clarté indéniable dans le discours muséal de la première moitié du 20^e siècle. Jessup ajoute à ce bilan peu favorable une anecdote illustrant la normalisation de l'exclusion des objets autochtones des musées d'art à cette époque. En 1929, Eric Brown, directeur du Musée des beaux-arts du Canada, aurait refusé de conserver une sélection d'objets Nisga'a que lui avait envoyé Marius Barbeau, ethnologue du Musée National, afin de l'encourager à développer une collection d'art autochtone (Jessup 2002 : xvi).

Ces pratiques muséales se poursuivent toujours à la fin du 20^e siècle et témoignent des liens étroits qu'entretient l'institution avec les structures politiques coloniales, malgré les exemples de déni complet que nous fournit l'histoire. Par exemple, lors de la controverse autour de l'exposition *The Spirit Sings* pendant les Jeux olympiques de Calgary en 1988, la stratégie de la communauté muséale face au boycottage des Cris de Lubicon Lake a été d'affirmer que le musée est une entité apolitique. Moira McLoughlin rappelle toutefois avec justesse : « The museum's mandate--to collect, preserve,

interpret, and educate--is inherently an assumption of power: of the power to define and limit the meanings of those objects, and those cultures, it provides homes to. » (McLoughlin 1993) Le cadre théorique occidental duquel émerge le concept d'art adopté par les institutions muséales a une influence directe sur le choix de présenter les objets des cultures autochtones dans un musée d'histoire ou d'ethnologie plutôt qu'un musée d'art. En ce sens, le musée est une organisation indéniablement politique.

2.1.2 Authenticité

Au problème de la distinction arbitraire (raciste, classiste ou sexiste) entre œuvre et artefact, Martin ajoute la question épineuse de l'authenticité. Une plus grande valeur était accordée aux objets créés avant le contact avec les Européens. Les institutions jugeaient qu'une pratique authentiquement autochtone ne pouvait exister dès qu'une hybridation culturelle se manifestait (Martin 2002 : 241). La production de l'authenticité était donc reléguée dans un passé idéal et ne pouvait, à leurs yeux, plus jamais se réactualiser. Il va sans dire que cette conception présente plusieurs failles qui pourraient s'expliquer par le caractère soit volontairement réducteur, soit tout simplement ignorant de la perspective euroaméricaine. Les peuples autochtones des Amériques n'ont jamais formé un groupe culturel homogène. Les rencontres entre communautés distinctes et les échanges culturels étaient courants avant même l'arrivée des colons européens. Prétendre évaluer l'authenticité culturelle d'un objet nous entraîne donc sur une pente glissante, d'autant plus lorsque le jugement est porté d'une position extérieure à la communauté observée. Cette question revient pourtant régulièrement dans les discours autochtones et allochtones sur l'art contemporain et la polarisation est tout aussi marquée lorsque les arts des nouveaux médias sont abordés. Les discours qui impliquent que les pratiques artistiques hybrides sont symptomatiques d'une perte ou d'une contamination culturelle (c.f. 5.2.2 Écologie/Infectiologie) ont pour effet, affirme Ruth B. Phillips, de dévaluer la créativité des artistes contemporains et de leurs ancêtres et d'impacter négativement les identités autochtones (Phillips 2011 : 93).

2.1.3 Identités autochtones

Une autre problématique dépassant le seul champ des pratiques muséographiques, mais s'inscrivant nettement dans leur conception, est formulée par Richard William Hill, toujours dans *On Aboriginal Representation in the Gallery*. Hill, ainsi que plusieurs autres acteurs de la scène des arts contemporains autochtones, remarque qu'il existe une tension entre l'identité individuelle de l'artiste et l'identité collective englobant sa communauté (voire une communauté autochtone à l'échelle mondiale). Afin d'illustrer cette problématique, il rapporte les débats qui entourent l'« Indian Room » du Musée des Beaux-Arts du Canada. Entre les années 1990 et le début des années 2000, cette pièce située au

plus haut étage de l'aile contemporaine du musée regroupait une sélection d'œuvres d'artistes autochtones en art contemporain (Whitelaw 2006). L'inauguration de l'exposition marque une victoire pour les artistes dont les œuvres sont finalement intégrées à la collection d'une institution nationale. Cette reconnaissance est sans doute un premier pas vers le dépassement de la dichotomie œuvre/artefact décrite plus haut et assure aux artistes une position d'influence dans le présent artistique. Dans les années qui suivent l'installation de l'exposition, une partie de la communauté artistique autochtone, représentée par une nouvelle génération d'artistes, finit toutefois par voir dans cette présentation une forme de ghettoïsation. La décontextualisation des œuvres, rassemblées autour du seul critère identitaire, est aussi critiquée. Richard William Hill explique :

With this in mind I have to admit that the “Indian room” makes me uncomfortable too, although I’m always delighted to see the work. Taking a clue from Clive Robertson and my own suggestion that issues of Native identity (and thus Native art) need to progress and broaden, I suggest that this room functions historically. It is an (admittedly somewhat decontextualized) snapshot of the recent past. If we can’t see it that way, if that work doesn’t start looking like the past soon, it will mean we’re not making progress. (Hill 2002 : 278)

Greg Hill, assistant conservateur de l'art contemporain au Musée des Beaux-Arts du Canada affirmait en 2005 que cette pièce devrait céder la place à une intégration plus transversale de l'art contemporain autochtone dans les diverses salles de l'institution (Whitelaw 2006). Skawennati tient un discours similaire lorsqu'elle formule ses « Five Suggestions for Better Living ». Elle reconnaît l'importance du rôle qu'ont joué les expositions de groupe dans l'accessibilité de l'art contemporain autochtone auprès du grand public. « At that time such all-inclusiveness was necessary – both to demonstrate the breadth of Native contemporary art and to galvanize a community of Native contemporary artists » (Skawennati 2002 : 232). Elle souligne néanmoins que ces pratiques muséographiques confinent les artistes autochtones dans un rôle identitaire réducteur et limitent forcément leurs opportunités.

We risk becoming an insular community, dealing with issues that affect only Native people rather than the population as a whole. Limiting our subject matter weakens us as artists. Yet the converse is also true. Our Aboriginal cultural perspective informs and enriches any topic we explore. (Skawennati 2002 : 233)

Au cœur de ce débat sur la validité de l'exposition de groupe comme stratégie de représentation des artistes autochtones se trouve la question complexe de l'identité : qui est un artiste autochtone ? Qu'est-ce que l'art autochtone ? Richard William Hill aborde ce problème en opposant identité collective et identité individuelle. Tous les artistes qui s'identifient comme autochtones ne désirent pas nécessairement faire de l'art autochtone, c'est-à-dire, se produire dans le monde de l'art en tant que représentant de leur communauté. Dans une volonté d'affirmation et d'ouverture, Skawennati propose une solution simple et tranchée à ces questionnements potentiellement infinis : « Any art made by a Native person is Native art » (Skawennati 2002 : 230). Dans un article publié en 2018,

David Garneau, artiste Métis, conçoit une distinction qui approfondit cette idée. Il indique que pour les artistes dont la pratique se base sur des codes propres à une communauté autochtone spécifique (crie, par exemple), il est logique d'associer l'artiste et son œuvre directement à cette communauté (art crie, artiste crie). Il suggère néanmoins que les artistes dont la pratique s'inscrit dans un discours artistique international soient quant à eux définis en tant qu'artistes contemporains autochtones (« Indigenous contemporary artists »). Il affirme par ailleurs le caractère biculturel de cette communauté d'artistes, qui naviguent autant dans les codes propres à leurs communautés respectives que dans ceux d'une critique d'art internationale (Garneau 2018 : 77).

L'inclusion initiale des artistes autochtones sur la base de leur identité communautaire était une première étape jugée nécessaire par plusieurs. Certains artistes ont par la suite réclamé une inclusion sur une base plus individuelle, en tant qu'artistes tout courts. Au cours des dernières années, les pratiques muséographiques de plusieurs institutions évoluent graduellement vers ce deuxième type d'inclusion — avec des expositions monographiques ou encore des expositions thématiques mêlant œuvres autochtones et allochtones, par exemple — bien que le premier type soit encore fréquemment mobilisé. Les commissaires ont, pour la plupart, au moins adopté une approche thématique plus ciblée⁷.

2.1.4 Paradigme visuel

La question du paradigme strictement visuel engagé par la présentation des objets culturels autochtones dans les musées est aussi relevée par les critiques de l'institution. Ruth B. Phillips, dans sa contribution à *On Aboriginal Representation in the Gallery* ainsi qu'Anne Whitelaw, dans un article pour le *Canadian Journal of Communication*, ont observé avec pertinence les effets d'une telle présentation. Whitelaw étudie le cas précis de l'exposition permanente du Musée des Beaux-Arts du Canada intitulée *Art of this Land*. Cette exposition marque la réouverture, en 2003, des salles réservées à l'histoire de l'art canadienne et, pour la première fois dans l'histoire de l'institution, des artefacts autochtones ont été intégrés à la scénographie (Whitelaw 2006 : 197). Les commentaires de Whitelaw à propos de la manière dont sont présentés les objets divers (vêtements, outils, effigies, etc.) soulignent la priorité qui est accordée à l'expérience visuelle. Ces derniers sont isolés dans des boîtes de plexiglas qui ne permettent qu'un contact par le regard. La mise à plat d'une veste brodée ou l'éclairage dramatique jeté sur une effigie contribuent à une décontextualisation qui invite le visiteur à ne se concentrer que sur les qualités décoratives des objets (Whitelaw 2006 : 210). Ces pratiques axées sur la perception visuelle ont pour effet de déconnecter les artefacts des gestes

⁷On peut penser, entre autres à *Nations in Urban Landscapes*, exposition sur le thème de l'urbanité et des identités autochtones présentée à la Contemporary Art Gallery de Vancouver en 1995 et *Beat Nation*, exposition virtuelle sur le thème des cultures hip hop et autochtones lancée avec la collaboration de la Grunt Gallery de Vancouver en 2008, puis adaptée pour la galerie et ayant tourné à travers le Canada entre 2009 et 2014.

quotidiens ou cérémoniaux qui les accompagnent hors des murs du musée. Une telle déconnexion facilite par ailleurs l'attribution de ces objets à un passé historique et entièrement révolu, alors qu'il est possible que des objets similaires soient encore en usage dans certaines communautés autochtones contemporaines. Whitelaw affirme qu'une muséographie multisensorielle⁸ faisant appel à des gestes, des chansons, des récits et des odeurs permettrait de rétablir le lien entre l'objet et les pratiques des communautés d'aujourd'hui (Whitelaw 2006 : 210). Elle reconnaît néanmoins que l'accent mis sur l'expérience esthétique dans la présentation des artefacts autochtones de l'exposition *Art of this Land* peut aussi être lu comme une volonté de les intégrer dans une histoire de l'art canadienne, en suivant les mêmes modalités muséographiques que pour les œuvres d'un Paul Kane ou des membres du Groupe des Sept. « The underlying presupposition of such a mode of incorporation is that objects produced by all Aboriginal societies have their own complex aesthetic systems, which deserve to be recognized and celebrated with the same intellectual seriousness as Western fine art objects. » (Whitelaw 2006 : 210) Il pourrait être possible d'interpréter cet accent mis sur l'esthétique comme une validation de la valeur artistique de l'objet, pointant implicitement vers la communauté à l'origine de sa production afin de laisser le visiteur y chercher les clés de son interprétation.

2.2 Les rapports canadiens

Depuis le tournant du 21^e siècle, plusieurs voix individuelles se sont élevées afin d'identifier les enjeux problématiques dans la représentation des arts autochtones au sein des institutions muséales canadiennes. Des questionnements sur la nature artistique des objets et sur leur authenticité, en passant par une réflexion sur les identités individuelles et collectives des artistes, jusqu'à la remise en cause d'un mode d'exposition strictement visuel, ces critiques informent — et émergent de — la pratique d'une nouvelle génération d'acteurs du monde de l'art⁹. Dans les années 1990, les discours sur l'exposition d'art autochtones sont également marqués par deux rapports complémentaires réalisés par des organismes canadiens.

2.2.1 *Tourner la page : forger de nouveaux partenariats entre les musées et les Premières Nations*

Le Groupe de travail sur les musées et les Autochtones (Task Force on Museums and First Peoples), un organisme canadien rassemblant vingt-cinq individus issus des communautés autochtones et muséales, est formé par l'Assemblée des Premières Nations et l'Association des musées canadiens

⁸ Voir à ce sujet la présentation du projet de recherche création *Sensory Entanglements* (Salter 2018).

⁹ Lire à ce sujet Isaac 2016 et Doxtator 1996.

suite aux débats entourant l'exposition *The Spirit Sings : Artistic Traditions of Canada's First Peoples* (1988) et en réponse aux recommandations formulées lors du colloque *Preserving Our Heritage* ayant eu lieu à l'université Carleton à Ottawa en 1988. La mission du groupe de travail est de développer un cadre éthique et de nouvelles stratégies pour représenter l'histoire et la culture des peuples autochtones au sein des institutions culturelles canadiennes (Task Force on Museums and First Peoples 1994). *Tourner la page : forger de nouveaux partenariats entre les musées et les Premières Nations*, rapport publié initialement en 1992, est le résultat d'une année de consultation entre les musées canadiens et les premières nations et formule des recommandations dans le but de favoriser la construction de partenariats durables entre les deux groupes.

Le rapport présente les principes fondamentaux à mettre en place pour assurer une relation favorable entre les musées et les communautés autochtones. Ceux-ci englobent le respect et le partage de l'autorité, des savoirs et des responsabilités dans toutes les activités de représentation culturelle ainsi que dans le développement de politiques et de programmes de financement (Task Force on Museums and First Peoples 1994). Des recommandations concrètes sont ensuite formulées autour des principes fondamentaux. Elles sont divisées en cinq sections. La première concerne l'interprétation et vise l'implication des communautés concernées dans les activités interprétatives des institutions et le respect des principes et de l'éthique valorisés autant par les communautés que par les institutions académiques et culturelles. L'utilisation de langues autochtones dans le cadre de ces activités est fortement encouragée. La seconde section concerne la question de l'accès, en insistant à la fois sur l'embauche d'Autochtones dans les postes de décision des institutions et sur la reconnaissance du droit d'accès des communautés au matériel sacré conservé dans les collections et à sa documentation, dans le respect des principes de préservation mis en place par les institutions. Le thème de l'accès englobe aussi le collectionnement de l'art contemporain autochtone. Une troisième section formule des recommandations quant au rapatriement du patrimoine culturel des communautés autochtones. La formation est abordée dans la quatrième section et s'applique autant à la formation muséologique professionnelle et technique de membres des communautés autochtones qu'à l'éducation des professionnels des musées aux connaissances autochtones pertinentes dans leur champ d'expertise. Une dernière section portant sur l'implémentation concrète de l'ensemble de ces recommandations suggère des modalités de financement, identifie des activités qui devraient bénéficier du soutien d'organismes gouvernementaux et propose la rédaction d'un guide de pratiques pour les institutions muséales canadiennes (Task Force on Museums and First Peoples 1994).

Si *Tourner la page* est un rapport qui concerne l'ensemble des institutions culturelles dont les activités touchent les communautés autochtones (musée d'histoire, musée d'art, musée des sciences, centre culturel, etc.), plusieurs des points qui y sont soulevés permettent une meilleure compréhension de

la situation de l'art contemporain autochtone dans les institutions canadiennes au tournant du millénaire. Le prochain rapport approfondit spécifiquement ces enjeux.

2.2.2 Politique d'inclusion et d'exclusion

Parallèlement à son rôle de coordinatrice du Groupe de travail sur les musées et les Autochtones, Lee-Ann Martin mène une autre étude sur le même thème, mais visant plus précisément les musées d'art. Dans un rapport présenté au Conseil des Arts du Canada en 1991, elle analyse la situation de l'art contemporain autochtone dans les musées d'art publics du pays, sous le thème du couple inclusion/exclusion. Vingt-neuf institutions, toutes déjà engagées envers l'art contemporain canadien, participent à son projet. Martin observe leurs collections, leurs activités d'interprétation, leurs programmations et leurs publications.

En passant en revue les politiques d'acquisition de ces institutions, elle constate que seules trois d'entre elles mentionnent explicitement la volonté de collectionner l'art contemporain autochtone (McMichael Canadian Art Collection, Thunder Bay Art Gallery, Musée d'anthropologie de l'Université de la Colombie-Britannique). Les autres galeries et musées se contentent d'établir en termes équivoques leur ligne directrice en matière de collectionnement, en mentionnant, par exemple, « ce qui se fait de mieux en arts visuels » (Martin et Conseil des arts du Canada 1991). Ces imprécisions offrent une grande latitude décisionnelle aux conservateurs en leur permettant d'exprimer leurs préférences et leurs sensibilités personnelles puisqu'aucun cadre d'acquisition n'est clairement défini par l'institution.

Tout en reconnaissant le besoin de corriger d'une certaine façon les injustices et exclusions du passé, la plupart des directeurs et conservateurs hésitent à préconiser des mesures d'action positive. D'autre part, bien des institutions n'ont pas de conservateurs spécialisés dans ce domaine ou ne souhaitent pas développer les collections et expositions de ces œuvres. N'ayant pas de connaissances sur l'art aborigène, l'institution ne sera pas disposée à faire face aux questions sociales et politiques que soulèvent bien des artistes contemporains. C'est le refus d'accepter la complexe réalité historique et contemporaine d'une bonne partie de l'art des Premières Nations aujourd'hui qui est à la source de la plupart des pratiques d'exclusion des institutions d'art « traditionnelles » du Canada (Martin et Conseil des arts du Canada 1991).

Cette remarque de Martin concernant la constitution des collections d'art contemporain autochtone s'applique aussi bien à la question de l'organisation d'expositions. En plus de quelques expositions panoramiques organisées par les grands musées¹⁰, plusieurs institutions locales organisent ponctuellement des expositions solos ou thématiques d'artistes autochtones. Il s'agit d'un pas dans

¹⁰*Indigena* au Musée canadien de la civilisation (aujourd'hui le Musée canadien de l'histoire) à Hull en 1992, *Terre, esprit, pouvoir* au Musée des beaux-arts du Canada, Ottawa, en 1992 et vingt ans plus tard, *Sakabàn* aussi au Musée des beaux-arts du Canada en 2013.

la bonne direction, mais Martin souligne que ce type d'exposition masque l'absence d'un réel engagement de la part des institutions canadiennes envers l'art contemporain autochtone.

Ce genre d'inclusion périodique ou « douce », par une exposition collective ou une petite exposition solo (habituellement sans publication), permet à l'institution de ne pas prendre d'engagement à long terme envers les œuvres des artistes autochtones. (Jusqu'ici, aucun grand musée n'a organisé d'importante exposition solo d'un artiste autochtone canadien.) Cette inclusion intermittente, ou « symbolique », garantit presque toujours l'exclusion de ces artistes, tout en donnant l'impression qu'il n'y a pas de problème d'exclusion (Martin et Conseil des arts du Canada 1991).

Un troisième constat émerge du rapport de Martin. Le personnel des musées et galeries qui participe à l'étude n'accorde que peu ou pas d'importance à l'acquisition de connaissances spécialisées en arts autochtones. Un fait encore plus troublant que ce manque d'intérêt de la part des professionnels du musée ressort des données récoltées dans le cadre de l'étude : en 1991, seul un Autochtone occupe un poste important dans une institution muséale canadienne. Il s'agit de Tony Hunt, qui siège alors au conseil d'administration de l'Art Gallery of Greater Victoria (Martin et Conseil des arts du Canada 1991). Les problèmes de la représentation de l'art autochtone au sein des musées canadiens, succinctement présentés plus haut, trouvent ainsi une explication dans l'absence de représentants ou d'alliés des communautés concernées dans les rangs mêmes du personnel des institutions.

Les recommandations du rapport visent à assurer une meilleure intégration et une meilleure interprétation des arts contemporains autochtones dans les institutions canadiennes. Martin suggère que plus de conservateurs autochtones soient engagés sur une base permanente, que plus de représentants des communautés siègent sur les conseils d'administration, que le haut personnel des musées soit éduqué aux questions autochtones et que cette sensibilité se répercute sur les activités des institutions et finalement, que des liens entre les communautés et artistes autochtones et le personnel des musées soient entretenus de manière plus soutenue.

2.3 Penser au-delà de la représentation dans les musées

Les critiques en matière de représentation des arts contemporains autochtones qui ont été adressées au début de ce chapitre pavent le chemin vers de meilleures pratiques muséographiques. Afin que les transformations attendues s'actualisent dans le milieu, le Groupe de travail sur les musées et les Autochtones et Lee-Ann Martin identifient un besoin criant de professionnels autochtones et d'alliés dans des positions d'influence au sein des institutions muséales canadiennes. Si une décolonisation de l'exposition d'art autochtone est souhaitée, des révisions doivent non seulement être apportées sur le plan de la muséographie, c'est-à-dire de la *représentation* des artefacts, mais une plus grande *présence* de la part des acteurs culturels des communautés doit être encouragée. Ce mouvement circulaire entre *représentation* et *présence* doit absolument être pris en compte pour

comprendre les dynamiques politiques à l'œuvre sur la scène des arts numériques autochtones au tournant du siècle.

Dans « Hard Inclusion », l'introduction de l'ouvrage *On Aboriginal Representation in the Gallery*, Lynda Jessup signale que la représentation d'un groupe social au sein d'une institution culturelle ne peut consister qu'en le collectionnement et l'exposition d'objets liés à ce groupe. Afin de tendre vers une décolonisation du musée, la représentation doit être pensée dans le cadre plus large de l'accès aux moyens de production et de diffusion des histoires, des collections et des expositions (Jessup 2002). Les propos de Jessup s'accordent toujours avec les recommandations formulées dix ans plus tôt dans le cadre des recherches du Groupe de travail sur les musées et les Autochtones et de Lee-Ann Martin entre 1991 et 1992. Plusieurs auteurs ont développé des théories qui permettent d'illustrer la volonté d'augmenter la représentation effective des professionnels autochtones dans les institutions muséales canadiennes. Les notions de performance et de présence/absence sont évoquées tour à tour par Johannes Fabian, Gerald Vizenor, Laura R. Graham, H. Glenn Penny et Leanne Simpson pour décrire les configurations sociales qui favorisent ou limitent la représentation des acteurs autochtones sur la scène culturelle.

2.3.1 Représentation

Johannes Fabian, anthropologue étudié dans le chapitre précédent, poursuit les réflexions sur l'altérité qu'il a amorcées avec *Le temps et les autres* dans un article intitulé « Presence and Representation: The Other and Anthropological Writing ». Il y développe une critique de la représentation dans le contexte ethnographique, qu'il situe « not in a difference between reality and its images but in a tension between re-presentation and presence. » (Fabian 1990) Pour Fabian, la représentation se définit par sa nature productive, en tant que pratique qui vise la transformation et la création. Il envisage ainsi les représentations comme des performances basées sur une dynamique de persuasion se déployant entre un acteur et un public (Fabian 1990). Il est important de noter ici que Fabian décrit la pratique/performance de la représentation telle que prise en charge par une entité extérieure au sujet de la représentation. La représentation produite par l'écriture anthropologique, par exemple, prend donc forme dans l'absence de son sujet d'étude.

In ethnography as we know it, the Other is displayed, and therefore contained, as an object of representation; the Other's voice, demands, teachings are usually absent from our theorizing. Should this current search attain its highest aims-to transform ethnography into a praxis capable of making the Other present (rather than making representations predicated on the Other's absence)-then the work of interpretation can begin (Fabian 1990).

Un parallèle peut encore une fois être tracé entre ethnographie et muséographie. Les remarques de Fabian mettent en lumière le caractère problématique de l'écriture sur l'*autre*, tout comme Martin,

le Groupe de travail sur les autochtones et les musées, Jessup, Skawennati et bien d'autres ont critiqué l'absence quasi absolue, dans les années 1990, d'Autochtones occupant des fonctions importantes dans les institutions culturelles canadiennes. En appliquant l'argumentaire de Fabian à l'exposition d'objets autochtones, les pratiques de représentation muséographique entreprises par des conservateurs et commissaires allochtones ne font que souligner l'absence réelle du groupe représenté. Alors que Fabian s'interroge sur la manière dont l'ethnographie pourrait devenir génératrice de présence pour l'*autre*, la solution dans le contexte muséologique est évidente et a déjà été présentée à maintes reprises dans les paragraphes précédents : donner accès aux moyens de production des activités muséales à plus d'Autochtones. Si l'implémentation de cette solution, de même que les questions épistémologiques et éthiques qui l'entourent sont infiniment plus complexes que sa simple énonciation, il reste que l'embauche sur une base permanente de personnel autochtone dans les institutions culturelles est une première étape vers l'affirmation conjointe d'une *présence* et d'une *représentation* autochtone adéquate. Le collectif Nation to Nation, plutôt que d'attendre qu'une telle place lui soit accordée, contourne le médiateur institutionnel pour prendre en main les moyens de diffusion de l'art contemporain autochtone, notamment avec le projet CPW.

2.3.2 Performance

Laura R. Graham et H. Glenn Penny proposent une interprétation du concept de performance inspirée des travaux de Judith Butler, qui vient offrir une perspective complémentaire à celle mise de l'avant par Fabian. Ce dernier dirige ses réflexions vers les pratiques de représentation d'un acteur extérieur au groupe social représenté et vers les conséquences qu'elles entraînent pour ce groupe, soit la création d'une représentation distanciée de la réalité et la formulation implicite d'une absence. Dans l'introduction de l'ouvrage *Performing Indigeneity*, Graham et Penny observent ce qui se produit lorsque le producteur de la représentation est lui-même Autochtone, comme c'est le cas avec CPW. « Indigenities are materially constituted and embodied within specific historical constraints. People achieve, accomplish, and even improvise Indigeneity through performance and performative acts. » (Graham et Penny 2014) La vision des deux auteurs englobe les gestes les plus publics et les plus intimes, pour affirmer l'actualisation constante des identités autochtones. Elle permet de penser en termes théoriques le rôle des artistes et commissaires autochtones sur la scène culturelle.

Graham et Penny partagent avec Fabian l'idée que performance et persuasion vont de pair. Ils réemploient à ce sujet l'expression de Howard Morphy en affirmant que la performance est un « site de persuasion » au même titre qu'un musée (Graham et Penny 2014). Ainsi, le professionnel autochtone qui œuvre dans une institution culturelle *peut choisir* de porter deux responsabilités distinctes. La première est liée à sa propre performance identitaire, en tant que conservateur, directeur, commissaire ou autre. La seconde concerne son travail de représentation avec les objets

collectionnés ou exposés. Ainsi, il est possible d'associer la notion de *performance* énoncée par Graham et Penny à celle de *présence* évoquée par Fabian.

Les deux facettes que peuvent adopter les *simulations* de Gerald Vizenor rejoignent également ce courant de réflexion. Il est possible, par exemple, d'associer la notion de représentation que critique Fabian aux *simulations de dominance* produites dans le cours des *manifest manners*, c'est-à-dire, en tant que constructions — littéraires, anthropologiques, muséographiques, statistiques — de l'Euroaméricain qui entraînent une perception de l'absence autochtone. Les *simulations de survivance*, qui sont l'œuvre du *guerrier postindien*, englobent quant à elles l'idée de performance des identités autochtones dont parlent Graham et Penny. La *guerrière postindienne* et le *guerrier postindien*, par leur performance créative ou subversive dans l'espace public, incarnent le changement identitaire qu'il et elle désirent voir s'opérer autour d'eux.

2.3.3 Présence

Pour Leanne Betasamosake Simpson, autrice, artiste et intellectuelle Michi Saagiig Nishnaabeg, c'est à travers l'acte de création que la *présence* se trouve assurée. Dans *Danser sur le dos de notre tortue* (L. B. Simpson 2018 [2011]), elle décrit un écart entre les sociétés autochtones et les sociétés coloniales modernes marquées par une culture de la consommation. Elle associe la pratique de la consommation à un état d'absence. Afin de générer sa propre présence, l'individu doit, pour Simpson, pratiquer la création. Cette création est entendue au sens large et englobe tous les processus de production de sens.

En ce qui a trait à la représentation, la société moderne *cherche* d'abord du sens (dans les livres, dans les ordinateurs, dans l'art) alors que les cultures autochtones s'engagent dans des processus ou des actions afin de créer du sens. Les cultures autochtones comprennent et génèrent du sens à travers l'engagement, la présence et les processus, comme les contes, les cérémonies, le chant, la danse, le faire. (L. B. Simpson 2018 : 115)

L'artiste et le commissaire sont deux figures exemplaires de la création parmi tant d'autres. Plutôt que de consommer les représentations qui sont faites de leurs communautés, ils contribuent à l'affirmation d'une présence autochtone au cœur même des sociétés modernes en générant leurs propres discours. Simpson considère par ailleurs que les actes de création autochtones permettent une continuité temporelle qui lie les sociétés traditionnelles aux sociétés contemporaines. « L'acte de créer nous réaligne avec nos ancêtres parce que si nous nous livrons à des processus créatifs ou artistiques, nous nous détachons ne serait-ce que partiellement du système économique dominant et créons des liens avec une manière d'être fondée sur l'action plutôt que sur la consommation aveugle. » (L. B. Simpson 2018 : 115) Pour Simpson, la création est une forme de résistance. L'addition d'actes de résistance individuels (enseigner une chanson à son enfant, prendre soin d'un

membre de sa famille, publier un recueil de poésie, apprendre sa langue...) à travers le temps constitue la trame de fond de la résurgence.

Bien que ces gestes n'aient pas déclenché de mobilisation massive ni peut-être même été à l'origine de changements immédiats discernables, ils ont néanmoins eu une influence assez grande sur la présence autochtone pour être transmis. Cette manière de lancer une pierre dans la rivière est le fait de chaque famille. Ces histoires sont souvent intéressantes et pleines d'humour. Ce sont, comme le dirait Vizenor, des histoires de *survivance* (L. B. Simpson 2018 : 125-126).

L'autrice utilise la métaphore d'une roche jetée à l'eau et des ondes concentriques et successives qu'elle produit pour illustrer une conception de la présence autochtone actuelle assurée par la réverbération des échos du passé. Elle fait également référence au concept de *survivance* de Vizenor. La *survivance*, tout comme les ondes concentriques sur l'eau, indique une résistance continue, une présence voyageant du passé vers le futur à travers des histoires, des gestes et des valeurs.

CPW est l'un de ces gestes créateurs et prend racine dans un moment important de la formalisation d'une muséologie critique au Canada. Skawennati et le collectif Nation to Nation participent au développement d'une réponse aux problèmes de la représentation autochtone qui sont identifiés au tournant du millénaire. En performant les rôles d'artistes et de commissaires d'exposition indépendants, ceux-ci répondent au besoin d'une présence autochtone dans le milieu artistique canadien et forment un réseau de diffusion parallèle au circuit institutionnel des musées et galeries d'art. Tous les événements qui découlent de ce projet – du lancement de chaque édition à la réactivation de la galerie virtuelle lors d'expositions récentes – peuvent être interprétés comme des ondes qui se propagent dans l'espace-temps afin de générer une continuité de la représentation des arts et des muséographies numériques autochtones. L'aménagement de cet espace artistique indépendant propice au développement de la représentation, la performance et la présence autochtone est stimulé par l'accessibilité grandissante des réseaux de communication numériques.

3. Émergence de la scène des arts numériques autochtones

CPW est un projet qui révèle les dynamiques qui apparaissent au tournant du millénaire dans le monde artistique avec le développement et la popularisation des technologies numériques. Les pratiques et les agents s'hybrident. Les frontières entre les disciplines traditionnelles se font poreuses. CPW est un objet novateur, à la fois galerie, exposition, œuvre, installation in situ, forum de discussion et «réseau social» avant la lettre. Il s'agit d'un projet qui touche de multiples disciplines, dont les arts, l'histoire de l'art, la littérature, les sciences de l'information et la communication, tout en portant au premier plan une perspective autochtone.

Dans ce chapitre, je trace un portrait historique des débuts des pratiques artistiques et muséographiques en contexte numérique. Les typologies élaborées par divers théoriciens du milieu offrent des outils pour analyser et situer CPW dans cette scène émergente. Un bref survol des projets d'arts numériques autochtones au Canada permettra également d'observer les liens qui se créent au tournant du millénaire entre les différents acteurs de cette scène (artistes, institutions, commissaires).

3.1 Contexte international

3.1.1 Arts numériques/Arts des nouveaux médias

Les débuts de l'histoire de l'art numérique ou de l'art des nouveaux médias — le second terme englobant plus généralement des pratiques autant analogiques (l'art vidéo, par exemple) que numériques — sont retracés à la moitié du 20^e siècle. La plupart des historiennes et historiens qui s'intéressent au mouvement organisent ses différents moments en décennies.

Johanna Drucker, professeure d'études médiatiques à l'University of Virginia, inscrit l'éclosion de l'art des nouveaux médias dans le contexte de ce qu'elle nomme la *société de l'information* (Drucker 2005). Cette période de l'histoire culturelle (1950-1960) est traversée par plusieurs mouvements artistiques qui partagent des questionnements similaires quant au renouvellement potentiel du statut de leurs objets et de leurs pratiques. Les sensibilités conceptualistes et postformalistes (happening, performance, Fluxus) se mêlent aux discours et aux possibilités que les nouveaux médias électroniques (vidéo) et numériques (ordinateur) génèrent afin de développer un champ d'explorations artistiques original (Drucker 2005). Annick Bureau, directrice de Leonardo/OLATS, mentionne l'apparition des premières pratiques en art cybernétique autour des années 1950 (Bureau 2004). Edmond Couchot, artiste et théoricien de l'art numérique et Norbert Hillaire, théoricien de la communication et critique d'art, pointent, dans *L'art numérique*, vers le désir

en partie scientifique qui marque les années 1960 « de simuler ce qu'on croit être les mécanismes de la création artistique » à l'aide des technologies numériques (Couchot 2003). Ils désignent ces premières manifestations par les expressions « art à l'ordinateur » ou « art informatique », traductions françaises de « computer art », et les associent à deux événements marquants : le concours de dessin à l'ordinateur lancé en 1963 par la revue *Computer and Automation* et l'exposition *Cybernetic Serendipity* organisée à Londres en 1968. Il est également important de noter, ainsi que Rachel Greene le rappelle dans *Internet Art*, que l'histoire des arts numériques est intimement liée aux développements technologiques des complexes militaires et industriels (Greene 2004).

Les années 1970 voient l'apparition de la micro-informatique, favorisant une diffusion plus large de l'ordinateur personnel et une diversification des outils et interfaces numériques tels que la palette graphique, la souris et l'écran couleur (Couchot 2003). Vers la fin de cette décennie, les capacités techniques atteintes permettent bientôt l'interaction en temps réel d'utilisateurs situés à de grandes distances géographiques (Drucker 2005). La frontière entre la scène des arts et celle de la recherche et du développement industriel reste en général assez marquée, bien que certaines interventions de part et d'autre contribuent à des rapprochements ponctuels. Les technologies d'animation 3D développées dans les années 1980 apportent une nouvelle orientation (un débouché commercial) aux pratiques artistiques numériques, qui se concentrent alors vers la production cinématographique (Couchot 2003). Drucker souligne par ailleurs que les champs de l'art vidéo et de la performance ont accueilli les nouvelles technologies électroniques avec plus de flexibilité que d'autres secteurs des beaux-arts (Drucker 2005). Dans les années 1990, à la suite du développement des technologies de réseaux et de simulation, de nouvelles branches de l'art numérique apparaissent. Elles sont parfois désignées par les expressions « art virtuel », « art en réseau » et « cyberart ». Couchot et Hillaire proposent une typologie des dispositifs qui sont utilisés par les artistes : « dispositifs à immersion », « dispositifs ouverts », « multimédia hors ligne », « multimédia en ligne » (Couchot 2003). Drucker identifie quant à elle trois concepts clés de l'art numérique : interactivité, processus algorithmiques et mise en réseau (Drucker 2005). Oliver Grau, dans l'introduction du livre collectif *Media Art Histories*, argumente que l'interactivité des nouveaux médias participe à une compréhension de l'image en tant qu'espace propice à la modélisation ou la simulation d'expériences multisensorielles et temporelles (Grau 2007 : 7).

Ces nouvelles branches appartiennent moins au domaine de l'industrie (militaire, informatique ou du divertissement) et plus spécifiquement au monde de l'art. En fait, au tournant du millénaire, elles forment un monde de l'art parallèle, fonctionnant avec ses propres codes à l'extérieur des instances de légitimation traditionnelles (Paul 2007). L'autonomie relative des arts numériques ne s'inscrit

toutefois pas dans la durée, alors que les institutions culturelles¹¹ s'adaptent à ces nouvelles formes artistiques pour en absorber au moins une partie, graduellement.

3.1.2 Muséologie numérique, art en réseau et artistes de la communication

La muséologie numérique englobe quant à elle l'étude des activités — conservation, indexation, documentation, exposition, médiation — des institutions muséales en contexte numérique. Ainsi, la muséologie numérique dans le domaine des arts est autant concernée par le traitement d'artefacts analogiques (peinture, sculpture), numériques (net art) ou événementiels (performance) que par la gestion de données ou encore l'animation de communautés virtuelles. Ce qui m'intéresse plus précisément dans le cadre de ce mémoire est toutefois l'interface poreuse qui se crée au début des années 1990 entre muséographies numériques (les pratiques d'exposition) et arts numériques (les œuvres). Effectivement, l'une des caractéristiques importantes des arts numériques — et de l'art en réseau depuis Fluxus, le happening, le mail art, etc. — réside dans la facilité avec laquelle les figures de l'artiste et du commissaire peuvent fusionner dans le cadre de projets hybrides qui prennent place dans un espace décloisonné entre galerie, exposition et œuvre (Paul 2007 : 256).

Natalie Bookchin et Alexei Shulgin, deux pionniers de l'art internet, diffusent en 1999 un manifeste intitulé *Introduction to net.art (1994-1999)* (Figure 1). Le texte décrit avec une réflexivité critique et humoristique cette scène artistique à un moment où son intégration au monde de l'art institutionnel semble imminente. Dans la section « net.art at a Glance »/« Specific Features of net.art », Bookchin et Shulgin écrivent :

12. All in One:

- a. Internet as a medium for production, publication, distribution, promotion, dialogue, consumption and critique
- b. Disintegration and mutation of artist, curator, pen-pal, audience, gallery, theorist, art collector, and museum (Bookchin et Shulgin 1999)

¹¹ On peut penser ici au rôle qu'ont joué la revue Leonardo, Rhizome, le musée Guggenheim aux États-Unis, la Fondation Daniel Langlois et le Banff Center for the Arts au Canada, le Zentrum für Kunst und Medientechnologie en Allemagne et le festival Ars Electronica en Autriche dans l'intégration des arts numériques au discours institutionnel (Couchot 2003). Au Canada, le réseau des centres d'artistes autogérés favorise l'expérimentation artistique contemporaine, notamment autour des nouveaux médias, en mettant à la disposition des artistes des équipements et des espaces de création et d'exposition. Cette structure culturelle joue un rôle clé dans le développement de pratiques nouvelles en art (Burgess et De Rosa 2011).



Figure 1. Natalie Bookchin et Alexei Shulgin, *Introduction to net.art (1994-1999)*, 1997, net.art.

Cette possibilité de rassembler (à « faibles » coûts) *a.* toutes les activités dans un media et *b.* tous les agents dans un médiateur, a de grandes implications pour les groupes d'artistes indépendants ou marginalisés. En effet, Rachel Greene affirme que les artistes sont les premiers à expérimenter avec le concept d'exposition sur le web, qui demande un investissement financier et temporel significativement moindre qu'une exposition en galerie (Greene 2004). Plusieurs utilisent les outils numériques (babillards électroniques, de l'anglais *Bulletin Board Systems* ou *BBS*, listes de diffusion, internet) pour créer, diffuser et critiquer leur art sans intermédiaire institutionnel. Ils contournent alors le système établi des musées, galeries d'art et autres instances de légitimation pour forger un réseau artistique parallèle, avec ses propres agents (Paul 2007). À cette volonté d'autogestion et d'autopromotion s'ajoute la volonté d'encourager la formulation de réflexions et de discours critiques par rapport aux institutions culturelles.

Plusieurs réseaux numériques d'artistes, tels que Nettime et The Thing, sont fondés dans les années 1990. Le premier réseau, Nettime (sous-titré « mailing lists for networked cultures, politics, and tactics » sur le site web officiel du groupe), est une liste de distribution créée à la suite d'une rencontre organisée dans le cadre de l'événement Club Berlin lors de la Biennale de Venise de 1995

(Schultz et Lovink 1996). Les intentions de ses créateurs, Geert Lovink et Pit Schultz, sont alors de former un réseau indépendant de toute institution, favorisant la production et la circulation de discours critiques sur la culture des nouveaux médias. De nombreux acteurs du monde de la culture occidentale, artistes, théoriciens des médias et activistes, ont participé à ces échanges (Bazzichelli 2008). Les communications sur la liste initiale se font majoritairement en anglais. Des listes supplémentaires sont développées pour répondre aux besoins de locuteurs d'autres langues (français, espagnol et portugais, chinois, roumain, néerlandais). Le second réseau, The Thing, est un projet et fondé par Wolfgang Staehle et Gisela Ehrenfried à New York en 1991 (Bazzichelli 2008). Il s'agit initialement d'un babillard électronique (Bulletin Board System) qui permet les échanges entre une communauté d'artistes et de théoriciens. Staehle conçoit ce forum de discussion comme une entité artistique à part entière dans la continuité de l'idée de sculpture sociale avancée par Joseph Beuys (Kopfstein 2013). En 1992, The Thing diffuse sa première exposition virtuelle, regroupant des photographies et des numérisations d'œuvres analogiques. Dans les années qui suivent, le réseau s'étend vers l'Europe et les échanges de fichiers multimédias (texte, audio, vidéo) sont facilités. En 1995, la plateforme migre sur le web, où elle est toujours accessible à ce jour (Kopfstein 2013). Ainsi, les possibilités qu'offrent les technologies numériques de télécommunication au tournant du 21^e siècle sont rapidement appropriées par des acteurs du monde culturel dans le but de consolider des communautés autour de projets critiques. Cette dynamique peut être retracée au sein du groupe d'artistes autochtones qui initient CPW, plateforme de création et de diffusion originale développée en réaction à l'exclusion des arts autochtones contemporains des institutions muséales (Proulx et al. 2017).

Les projets de réseaux critiques qui visent l'autonomisation des artistes, théoriciennes et théoriciens par rapport à l'institution muséale viennent également rejoindre le concept d'art de la communication. Dans *Le dictionnaire des arts médiatiques*, Louise Poissant cite le « Manifeste pour une esthétique de la communication » de Fred Forest, un artiste travaillant avec les médias de communication depuis les années 1960. Le propos de ce texte entre en résonance avec la complexité du projet CPW. Effectivement, le lexique qu'y mobilise l'artiste fait écho à certains enjeux politiques et sociaux canadiens et a retenu mon attention. Forest affirme que :

L'artiste de la communication, producteur de symboles au même titre que l'artiste traditionnel, *colonise* [je souligne] d'autres contrées et annexe d'autres champs d'intervention. Il ne se contente pas des lieux établis, des circuits réservés à cet usage particulier pour un public particulier, mais il déplace délibérément sa production sur d'autres champs et dans d'autres canaux. En passant par les mass-media plutôt que par le musée, ses messages sont moins ciblés, mais il atteint de toute manière, aussi par ce canal, le destinataire visé par le musée. En tout état de cause, il ne peut qu'élargir le cercle des destinataires potentiels, les toucher à distance et par ce biais trouver avec eux une relation nouvelle favorisée par l'originalité de la situation créée (Forest 1995).

La notion de colonisation est fondamentale dans le contexte canadien. Elle structure les relations entre peuples autochtones et colons britanniques et français desquelles nous héritons aujourd'hui. L'emploi de ce terme empreint d'une violence indicible attire néanmoins l'attention sur des questions géopolitiques que se sont posées les artistes impliqués dans CPW. Par exemple, Jolene Rickard, dans un essai rédigé pour la seconde édition de CPW en 1999, évoque l'idée d'internet comme lieu public (notion de cyberspace) au sein duquel des groupes d'intérêts divers peuvent réclamer un territoire d'autodétermination. Archer Pechawis et Jason Edward Lewis abondent dans le même sens dans des textes présentés en 2001 et en 2004 (c.f. « Not So Much a Land Claim » ; « Terra Nullius, Terra Incognita »). Si la volonté de réclamer un territoire au sein de l'écosystème formé par les technologies numériques est affirmée, l'intention des artistes de CPW se situe dans une perspective de décolonisation d'un environnement majoritairement blanc et masculin (Loft 2014 : xv ; Maskegon-Iskwew 2005 : 194) plutôt que dans une reproduction du geste colonial qu'évoque Forest. Il reste que l'ouverture et l'accessibilité relatives du web, en comparaison au système des galeries et musées d'art, favorisent la prise de contrôle sur les moyens de production et de diffusion de l'art contemporain autochtone. Skawennati et Nation to Nation exploitent effectivement ces nouveaux circuits, en tant qu'« artistes de la communication », et ce, avec l'intention de les *indigéniser* (Phillips 2011 ; Tuhiwai Smith 1999).

En s'appropriant ainsi d'autres canaux, l'artiste met aussi en évidence la place toute relative dévolue jusqu'alors à la création artistique dans notre société, isolée dans des *réserves* [je souligne] bien localisées. Aujourd'hui, le champ de l'information ouvre des espaces illimités d'intervention aux artistes qui sauront inventer des formes d'art spécifiques (Forest 1995).

L'image de la réserve, si elle est employée métaphoriquement par Forest, se matérialise encore une fois sur de multiples niveaux dans le contexte social et culturel canadien. La réserve est d'abord un espace géographique régi par la Loi sur les Indiens. Elle prend aussi le sens d'entrepôt muséal où sont conservés des œuvres et artefacts qui proviennent de communautés autochtones. Elle peut encore faire référence à une salle d'exposition dans laquelle seraient confinées (ghettoïsées) les œuvres d'artistes autochtones (c.f. 2.1.3 Identités autochtones). La volonté de déborder du cadre des réserves symboliques, institutionnelles et géographiques est exprimée par Skawennati et les artistes impliqués dans CPW à de multiples reprises. Les discours des théoriciennes, théoriciens et artistes impliqués dans l'art internet renforcent l'idée que CPW — dispositif multimédia en ligne, pour reprendre la typologie de Couchot et Hillaire — est à la fois un projet artistique — œuvre — et un lieu de diffusion de l'art — galerie. Cette caractéristique le rapproche ainsi de l'art en réseau (Drucker 2005 ; Bazzichelli 2008) et de l'art des communications (Forest 1995), c'est-à-dire, d'une forme de décroisement des disciplines ou d'une émancipation « des réserves bien localisées » mentionnées par Forest.

Il est pertinent d'aborder ici la notion de *gatekeeper*, soit de gardien des portes, puisqu'elle se trouve au croisement de trois axes discursifs qui structurent CPW : identités autochtones, rôle des institutions culturelles et configuration technopolitique du cyberspace. Dans les traditions haudenosaunee (iroquoises), les Mohawks, communauté à laquelle appartiennent Skawennati et plusieurs artistes impliqués dans le projet, sont désignés comme les gardiens des portes de l'est (*keepers of the eastern door*). Dans le contexte artistique, les conservatrices, conservateurs et commissaires d'exposition exercent également le rôle de gardiennes et de gardiens en contrôlant la sélection des œuvres et des artistes qui sont autorisés à entrer dans les murs de leur institution (Paul 2007). Avec l'arrivée du cyberspace, on assiste à la fois à l'idée d'une subversion de la notion de gardien par rapport aux médias traditionnels, causée par un accès plus répandu aux moyens de diffusion, mais aussi, plus récemment, à une conscientisation de l'existence de mécanismes de censure et du contrôle, par une poignée d'entreprises toujours moins nombreuses, de l'accès aux contenus du web (Bookchin 2018). La tension entre liberté de diffusion et instances de légitimation/d'accès s'incarne dans la section « What you should know » de l'*Introduction to net.art*, par Bookchin et Shulgin. Ces derniers commentent l'ironie de la relation que l'artiste du numérique peut entretenir avec l'institution muséale :

2. Interface with Institutions : The Cultural Loop

- a. Work outside the institution
- b. Claim that the institution is evil
- c. Challenge the institution
- d. Subvert the institution
- e. Make yourself into an institution
- f. Attract the attention of the institution
- g. Rethink the institution
- h. Work inside the institution (Bookchin 2018)

Skawennati, le collectif Nation to Nation et toute la communauté d'artistes impliqués dans la scène des arts numériques autochtones autour des années 1990 participent à cette dynamique ambivalente entre marginalisation institutionnelle, création d'un espace d'autodétermination artistique en ligne et interactions avec le réseau des centres d'artistes autogérés au Canada. Ces créatrices et créateurs adoptent le rôle de gardiens d'un territoire d'expression culturelle nouvellement formé.

3.1.3 Temporalités numériques et uchroniques

Je profite de ce survol de l'histoire des arts numériques pour souligner l'existence de discours sur la temporalité en contexte numérique, qui peuvent alimenter les réflexions sur le concept de chronopolitique appliqué à l'objet CPW. Plusieurs commentateurs culturels ont fait la description d'un nouveau rapport au temps qui serait apporté par les outils et pratiques numériques. L'idée qui se dégage de ces discours est que l'attention longtemps accordée à la sphère spatiale serait déviée vers la sphère temporelle alors que notre rapport au temps est bouleversé par les nouveaux médias et les technologies numériques.

Depuis les années 1980, Edmond Couchot argumente que les technologies numériques entraînent des formes d'interactivité et d'immersion qui font se manifester un « temps uchronique ». Le temps uchronique se distingue du temps traditionnel ou naturel, calculé par le mouvement des astres, en ce qu'il ne constitue pas une référence absolue. Il peut se superposer au temps chronique, exister en parallèle à celui-ci. La temporalité numérique, selon Couchot, n'est plus calculée en fonction d'un écoulement linéaire du passé vers le présent, mais plutôt simulée ou synthétisée puisqu'elle est réglée sur la fréquence d'oscillation du cristal du processeur de l'ordinateur (Couchot 1985). Elle synchronise les opérations de l'appareil par une vibration constamment répétée. Dans un plus récent article sur les technologies de réalité virtuelle, Couchot se penche sur la perception temporelle de l'utilisateur, qu'il décrit en ayant recours à nouveau à l'expression de temps uchronique. Il affirme :

Lorsque nous sommes immergés dans la réalité virtuelle, nous vivons des événements qui se tiennent hors du temps chronique. Ce temps est fonctionnellement homologue à l'espace utopique : c'est un temps uchronique. Ce temps se réinitialise ou prend fin à son gré, se revit indéfiniment. C'est un temps virtuel — en puissance — qui s'actualise en instants, durées, simultanités particulières. Un temps hors du temps réversible de la mécanique classique, mais aussi hors du temps thermodynamique fléchi par l'entropie, un temps qui s'expande ou se contracte en d'innombrables enchaînements, bifurcations et arborescences de causes et d'effets (Couchot 2015).

Les régimes temporels numériques, comprenant le temps opératoire de l'ordinateur, qui s'actualise dans la fréquence du processeur, et le temps virtuel, dans lequel évolue l'utilisateur d'une technologie interactive ou immersive, peuvent également avoir une influence sur notre conception de l'histoire. Ces mutations temporelles observées dans l'art numérique inspirent Couchot et Hillaire à imaginer une histoire de l'art qui se distinguerait « des visions linéaires de la pensée et de la fixité des repères qu'elle implique » (Couchot 2003). Roy Ascott, artiste britannique impliqué dans la scène des arts numériques depuis les années 1960, écrit dans « Télénoïa », un texte publié dans l'ouvrage *Esthétique des arts médiatiques* :

Le réseautage numérique aura sur la culture, l'ordre social et en fait plusieurs de nos comportements établis des implications assez radicales. Le travail en réseau est une activité

subversive d'une exceptionnelle puissance, qui met le monde à l'envers, le retourne comme un gant. Il parvient à effacer l'espace, à déstabiliser la notion de lieu et à investir le temps de caractéristiques d'inversion et de compression dont les relations d'ordre sont beaucoup plus près des cultures aborigènes que de la linéarité stricte du vieux modernisme (Ascott 1995).

L'idée suggérée par Ascott, selon laquelle les technologies numériques, et par extension l'art des nouveaux médias ou l'art en réseau, fonctionnent dans un paradigme temporel qui entretient des rapports de proximité avec certains savoirs autochtones est effectivement revendiquée par plusieurs membres des communautés concernées. La notion de temporalité peut ainsi se révéler être une clé d'interprétation importante dans le contexte de la scène des arts des nouveaux médias autochtones.

3.2 Arts numériques autochtones au Canada

Très tôt dans l'histoire des arts numériques, plusieurs artistes et théoriciens autochtones ont établi une pratique et une critique des nouveaux médias informées par les connaissances et les expériences autochtones. Steven Loft, dans l'introduction à l'ouvrage *Coded Territories*, affirme l'importance du développement de cette perspective à des fins de décolonisation.

By eschewing “Western” conceptions of media ecology, we posit a unique new media landscape not predicated on Western foundational thought but rooted in our own world views. These theories do not supersede or repudiate those of Western thought but can be seen as distinct and in many ways complementary to other discourses. But the differences are important and they point to a fundamentally dichotomous view of Indigenous thought and association with that of “Western thought.” For Indigenous people the “media landscape” becomes just that: a landscape, replete with life and spirit, inclusive of beings, thought, prophecy, and the underlying connectedness of all things – a space that mirrors, memorializes, and points to the structure of Indigenous thought. (Loft 2014 : xvi)

Plusieurs institutions, événements et projets, tels que CPW, ont favorisé le déploiement des arts numériques autochtones au Canada. Le survol rapide que j'effectue ici retrace plus précisément les initiatives de diffusion, d'exposition, de réseautage et de critique qui jalonnent la jeune histoire du mouvement. Les nombreuses œuvres qui ont marqué l'histoire des arts numériques autochtones, depuis *Inherent Rights*, *Vision Rights*, l'expérience de réalité virtuelle conçue par Lawrence Paul Yuxuleptun en 1992, en passant par *Isi-píkiskwéwin-Ayapihkésisak* (*Speaking the Language of Spiders*), œuvre-récit interactive sur le web, réalisé par Ahasiw Maskegon-Iskwew ou encore par le volumineux portfolio de net.art de Cheryl L'Hirondelle ne feront pas l'objet de discussions ici pour des raisons de concision.¹²

¹² Voir les livres *Transference, Tradition, Technology* (Townsend, Claxton, et Loft 2005) et *Coded Territories* (Loft et Swanson 2014) pour de riches analyses des œuvres qui définissent ce mouvement.

3.2.1 *DrumBeats to DrumBytes*

Du 12 au 15 mars 1994, l'Aboriginal Film and Video Alliance et le Banff Center for the Arts organisent un rassemblement intitulé « Drum Beats to Drum Bytes ». Le rapport rédigé par Ahasiw Maskegon-Iskwew à la suite de l'événement est ma source première d'informations sur le regroupement (Maskegon-Iskwew 1994). L'événement vise à conceptualiser un réseau informatique multimédia qui permettra une mise en contact des acteurs du monde de la culture autochtone à travers le Canada. Seize participants œuvrant dans différents secteurs culturels établissent les orientations premières du projet (principes, fonctions, composantes). Le réseau doit favoriser l'autonomie artistique, l'autosuffisance et l'autodétermination économique. Le groupe souhaite concevoir un nouvel outil technologique adapté spécifiquement à ses besoins et, par le fait même, développer des compétences et des connaissances dans la programmation et la conception de systèmes informatiques. Ce réseau doit être composé d'un babillard électronique (BBS) et d'un système de distribution, un projet qui partage plusieurs caractéristiques avec *The Thing*. Le babillard électronique doit comprendre une « banque de compétence », où sont consignées des informations sur les acteurs culturels, un catalogue informatique, regroupant des contenus multimédias produits par les acteurs culturels, et un système de messagerie électronique. Le système de distribution multimédia, quant à lui, doit servir à la transmission des contenus produits par les acteurs culturels entre eux, mais aussi avec leur public principal, la communauté autochtone élargie. Il est prévu que le réseau puisse servir d'espace de diffusion, d'exposition et de performance pour divers types de contenus, produits spécifiquement pour le contexte numérique ou non. La volonté d'héberger les bases de données d'organisation culturelles autochtones sur la plateforme afin de créer une archive numérique d'une grande importance est également mentionnée (Maskegon-Iskwew 1994).

Un deuxième rassemblement a lieu au Banff Center for the Arts les 7 et 8 octobre 2002, presque dix ans plus tard. Le CanWest Global Fellowship est attribué par le Banff New Media Institute à Ahasiw Maskegon-Iskwew, qui saisit l'occasion pour réunir à nouveau des acteurs culturels autochtones afin d'évaluer la pertinence du rapport initial de *Drum Beats to Drum Bytes* et d'aller de l'avant avec le projet. En 2003, Maskegon-Iskwew présente en primeur le site web *Drumbytes.org* lors de l'exposition *Language of Intercession* organisée par Steven Loft. Ce dernier décrit le projet dans un chapitre de l'ouvrage *Coded Territories* intitulé « Media Cosmology ». Loft voit dans ce portail de diffusion pour l'art des nouveaux médias autochtones la création d'un espace propice à l'analyse des questions d'accès aux technologies, de colonialisme, de mondialisation, d'esthétique numérique ; et de la relation que ces enjeux entretiennent avec les cultures autochtones contemporaines (Loft 2014b).

Il est intéressant de noter qu'entre 1997 et 2001, soit entre les deux rassemblements *Drum Beats to Drum Bytes*, une série d'ateliers — *Aboriginal Interactive Media : Electronic Publishing and Multimedia Workshop* — prend place au Banff New Media Institute (Diamond 2004). Ces formations pratiques sur le web et les médias interactifs sont ouvertes aux acteurs de la scène culturelle autochtone et plusieurs artistes impliqués dans CPW y participent, dont Skawennati, Ryan Rice, Archer Pechawis, Lee Crowchild, Melanie Printup Hope, Sheryl Kootenayoo et Ryan Johnston (Cook et al. 2011). Le Banff New Media Institute est ainsi un lieu de rencontre et de formation jouant un rôle non négligeable dans le développement de la communauté d'artistes autochtones œuvrant dans les nouveaux médias au Canada¹³.

3.2.2 Transference, Tradition, Technology

En 2003, deux expositions collectives sont montées autour du thème de la relation entre arts autochtones et technologies médiatiques. L'exposition *Back/Flash* est commissariée par Dana Claxton pour la galerie Walter Phillips à Banff. L'exposition *Language of Intercession : Native Media and New Media Artists*, organisée par Steven Loft, est présentée à l'Art Gallery of Hamilton. Les deux expositions visent à explorer l'interface entre artistes autochtones et technologies des nouveaux médias via des pratiques d'intégration, de manipulation et de subversion. Elles mènent à la conception d'un ouvrage fondamental dans le champ des arts médiatiques autochtones au Canada. Il s'agit du livre *Transference, Tradition, Technology. Native New Media Exploring Visual and Digital Culture* paru en 2005 aux éditions de la galerie Walter Phillips en association avec l'Art Gallery of Hamilton et l'Indigenous Media Arts Group. Les essais regroupés dans cet ouvrage forment une masse critique de connaissances et de réflexions sur les arts numériques autochtones au tournant du millénaire en englobant des thématiques telles que l'esthétique autochtone et la notion de tradition face aux développements technologiques. Les autrices et auteurs publiés dans l'ouvrage sont des artistes, commissaires, conservatrices, professeurs, critiques, réalisatrices et écrivains autochtones qui travaillent à travers l'Amérique du Nord.

¹³ Voir à ce sujet une conversation entre Cheryl L'Hirondelle et Sara Diamond, (L'Hirondelle 2016).

3.2.3 Les esprits de la tempête



Figure 2. KC Adams, *Cyborg Hybrid*, 2007, photographie numérique, *Les esprits de la tempête* [Exposition virtuelle], Urban Shaman Gallery. Capture d'écran, 18 août 2018. Reproduit avec la permission de l'artiste et de la galerie.

La même année que la publication de *Transference, Tradition, Technology*, le centre d'artiste autogéré Urban Shaman Gallery à Winnipeg lance un projet muséographique dans le cyberspace avec *Les esprits de la tempête — Arts des nouveaux médias autochtones*. Le projet est conçu par Ahasiw Maskegon-Iskwew avec la collaboration de Steven Loft, alors directeur d'Urban Shaman. Maskegon-Iskwew prend le rôle de conservateur des nouveaux médias de l'institution et élabore le cadre du programme. Après son décès en 2006, l'équipe va de l'avant avec le projet. Loft écrit dans un essai dédié à sa mémoire : « Unfortunately Ahasiw would never see Stormspirits come to fruition. I like to think and sincerely hope he would have been proud of the results. » (Loft 2012). *Les esprits de la tempête* prend la forme d'une galerie virtuelle dans laquelle sont exposées entre 2006 et 2008 huit œuvres d'art numérique réalisées par des artistes autochtones, dont KC Adams, Dana Claxton et Archer Pechawis. Le projet est facilité par les apports financiers du ministère du Patrimoine canadien et de Musée virtuel Canada.

3.3 Note sur le fossé numérique au Canada

Dans le cadre de cette étude des pratiques artistiques autochtones en contexte numérique, il est important de prendre en considération les questions d'accès aux technologies et aux réseaux numériques. Si Faye Ginsburg nous encourage à promouvoir les positions complexes et nuancées des communautés autochtones face à ces enjeux¹⁴ (Ginsburg 2008), la réalité du fossé numérique au Canada, depuis les débuts de la diffusion d'internet jusqu'à aujourd'hui, reste indéniable.

En 2000, un rapport de recherche intitulé *The Digital Divide in Canada* est mené par George Sciadas pour Statistique Canada. Le rapport étudie la distribution de l'accès aux technologies de l'information et de la communication (TIC) analogues (véhicule, lecteur vidéo) et numériques (internet, téléphone cellulaire) au Canada en l'an 2000. Le rapport identifie un plus grand usage des TIC selon les facteurs suivants : revenu du ménage supérieur, niveau d'éducation supérieur, présence d'enfants dans le ménage et situation du ménage en zone urbaine. L'auteur du rapport souligne aussi que le fossé est toujours plus marqué dans les premiers stades d'adoption d'une nouvelle technologie, comme c'est le cas pour internet et les ordinateurs personnels en l'an 2000 (Sciadas 2000). Lorsque le chercheur compare la distribution d'internet selon les paliers de revenus, il en tire les conclusions suivantes : le fossé numérique rétrécit de manière générale entre 1996 et 2000. Cette réduction statistique est cependant tributaire des progrès des ménages de classe moyenne en comparaison aux ménages à hauts revenus. En 2000, le fossé numérique continue à se creuser entre les ménages à faibles revenus et ceux à hauts revenus (Sciadas 2000).

En 2014, un rapport sur l'utilisation d'internet au Canada est compilé par la Canadian Internet Registration Authority (CIRA), organisme responsable du domaine .ca et du développement de politiques qui visent la communauté internet canadienne. Les données utilisées dans ce rapport

¹⁴ Les propos de Cheryl L'Hirondelle au sujet du fossé numérique illustrent bien la richesse qu'une perspective distincte peut apporter au débat.

A "divide" evokes many different concepts and images. It is at once the opposite or taking away of multiplication, and it is the colonial tactic of gaining and maintaining power also known as a strategy of "divide and conquer." However, to many Native people a "divide" also refers to the beautiful vistas and intricate landscapes of the geological term that connotes watersheds, ridges of land between two drainage basins, and/or that of the grandiosity of a continental divide.

My memory immediately wormholes or shortcuts through the space-time continuum and transports me back to the (historically incorrect) black-and-white Hollywood westerns of cowboys and Indians and the beautiful panoramas of Apache, Pueblo, Navajo, and Hopi territory. The ridges, mesas, escarpments, and cliffs of this terrain provide good vantage points and line of sight. Geological outcroppings that still symbolize and embody traces of our tricksters and giants are also home to our "books" — milestones of petroglyphs and pictographs depicting creation stories and histories. Deep flat lowlands and valleys provide for both sneak-up and swift passage, for setting up camp, and a rich abundance of flora and fauna. For Native people, a divide therefore is not a binary, an either/or — it is rich with variety and the means of our sustenance and continued survival (L'Hirondelle 2014 : 151-152).

proviennent de sources variées, dont Statistique Canada, Ipsos Reid, ComScore, Websense, TNS Digital Life et l'Organisation for Economic Cooperation and Development. Ce « Factbook 2014 » met en évidence que, bien que 87 % des ménages canadiens aient accès à internet, un fossé numérique persiste au sein du pays. La division décrite en 2000 par Sciadas pour Statistique Canada est toujours d'actualité en 2014, alors que 95 % des Canadiens à hauts revenus sont connectés à internet pour seulement 62 % des Canadiens à faibles revenus. L'accès varie aussi en fonction des provinces et des zones urbaines et rurales. 100 % des Canadiens qui vivent en ville peuvent avoir accès à une connexion internet à haut débit tandis que cette situation n'est possible que pour 85 % des Canadiens qui vivent en région rurale ou éloignée. La disparité est frappante dans certains cas : dans les Territoires du Nord-Ouest, l'accès est évalué à 89,9 % dans la capitale, Yellowknife, mais à seulement 17 % pour la petite communauté de Wrigley (The Canadian Internet Registration Authority 2014). Les communautés autochtones se situent souvent au creux de ce fossé numérique, en occupant une position d'isolement intersectionnel — géographique, économique et politique (Landzelius 2006).

Le projet CPW considère frontalement les enjeux de l'accès aux technologies numériques en démontrant que les communautés autochtones ont leur place dans ce milieu en expansion et en outillant ses membres pour l'utilisation et l'adaptation de ces technologies. Lorsque la première édition de CPW voit le jour en 1996, les ordinateurs personnels sont loin d'avoir pénétré la majorité des foyers canadiens. Après l'obtention de son diplôme en arts visuels, Skawennati développe un intérêt grandissant pour les technologies numériques. À la suite de l'obtention d'un diplôme en gestion d'organismes culturels, elle entre en poste à Oboro, un centre d'artistes autogéré à Montréal spécialisé dans les pratiques émergentes et les nouveaux médias. Elle fréquente également les soirées « Femmes branchées » au Studio XX. C'est lors de l'un de ces événements qu'elle entre en contact pour la première fois avec le logiciel The Palace, un salon de clavardage en ligne (chatroom) populaire dans les années 1990.

Lorsqu'elle présente The Palace à ses collègues artistes, le projet de créer une galerie numérique d'arts autochtones prend forme. Au tout début du projet, la plupart des artistes impliqués n'ont cependant pas d'ordinateur personnel. Leur accès à cette technologie est assuré principalement par leur affiliation à certaines institutions : les centres d'artistes autogérés, l'université, etc. Plusieurs d'entre eux ont peu de connaissances profondes en matière de programmation ou sur la manière d'utiliser ces technologies nouvelles. Une grande créativité est déployée afin de s'appropriier ou de détourner ces outils. La pratique en allers-retours entre collages, peinture, numérisation et impressions que Ryan Rice décrit à propos de son œuvre, *We Come in Peace*, pour la première édition de CPW est exemplaire d'une appropriation astucieuse inspirée par le mouvement DIY (Proulx et al. 2017). D'une certaine manière, CPW déclenche un processus de familiarisation avec les nouveaux

médias pour une communauté d'artistes autochtones et pour leurs proches et leurs familles. Archer Pechawis souligne, lors de la discussion de novembre 2017 à la galerie Leonard and Bina Ellen, l'importance des activités d'apprentissage et de partage de connaissances au cœur du projet. Jason Edward Lewis ajoute que les résidences associées au projet CPW ont aussi cette fonction (Proulx et al. 2017). La rencontre entre les artistes et leurs communautés à des fins de partage de ressources matérielles et de connaissances par le biais de cette entreprise artistique permet, entre sa première et sa dernière édition (1997-2004), d'offrir une réponse nuancée au fossé numérique. C'est par la rencontre d'individu à individu et la valorisation de l'art autochtone contemporain que le collectif Nation to Nation propose une présence culturellement nuancée des communautés autochtones dans « l'ère numérique ».

Dès le début des années 1990, avec la démocratisation — limitée — de l'accès aux technologies numériques, aux ordinateurs personnels et à internet, une communauté d'artistes se crée autour de pratiques diverses ayant comme point commun l'utilisation des réseaux informatiques. Si l'histoire de l'art numérique du tournant du millénaire est perçue initialement comme s'intéressant aux artistes mâles et occidentaux, comme le souligne Mikhel Proulx, il reste qu'à l'extérieur de ce canon, d'autres acteurs participent à définir ce nouveau champ de la création artistique (Proulx 2015). C'est ainsi que se forme, en parallèle à cette première communauté, un groupe d'artistes, de critiques, de chercheuses et chercheurs et de commissaires autochtones qui investissent le champ des nouveaux médias. Ce regroupement est dynamisé par l'influence de quelques visionnaires, dont Skawennati et Ahasiw Maskegon-Iskwew et facilité par des institutions telles que le Banff New Media Institute et le Studio XX à Montréal. Il est intéressant de noter, ainsi que l'ont exposé Ryan Rice, Archer Pechawis, Jason Edward Lewis et Skawennati lors de la discussion à la galerie Leonard et Bina Ellen en novembre 2017, que les deux communautés — artistes des arts numériques issus de l'Occident (majoritairement blancs et masculins) et artistes des arts numériques autochtones — sont restées insulaires et n'ont, pour ainsi dire, développé aucun lien, malgré leur coprésence lors d'événements au Banff New Media Institute, par exemple. Skawennati explique cette situation par les intérêts et les enjeux nécessairement distincts des deux groupes (Proulx et al. 2017). Les deux scènes partagent pourtant des préoccupations communes, dans la critique des institutions culturelles et la volonté de former des groupes d'appartenance transcendant les frontières géographiques, politiques et sociales. L'histoire des arts numériques a jusqu'à maintenant ignoré l'une de ces communautés, malgré la formulation d'une critique de la notion de canon et la volonté de créer une histoire de l'art des nouveaux médias qui rendrait compte d'une multitude de voix (Grau 2007 ; Shanken 2007). Il est essentiel de reconnaître aujourd'hui l'importance de la consolidation, dans la décennie comprise entre 1995 et 2005, de la scène des arts numériques autochtones au sein du paysage culturel canadien

et du rôle qu'y a joué CPW. Comme le suggèrent Skawennati et Jason Edward Lewis, les perspectives autochtones peuvent informer une critique plus globale des pratiques numériques dans le domaine des arts et de la muséographie (c.f. 2.1.3 Identités autochtones ; 4.2.4 *CyberPowWow 04* Unnatural Resources (2004)).

4. CyberPowWow

CyberPowWow (CPW) est un projet aux volets multiples. Il s'agit à la fois d'une galerie d'art numérique, d'un espace virtuel de discussion et de partage et d'événements organisés ponctuellement dans des galeries et des centres d'artistes autogérés à travers l'Amérique du Nord (principalement au Canada). Dans ce chapitre, je procède à une analyse formelle de l'objet d'étude, qui englobe à la fois ses plateformes d'exposition et de diffusion et les œuvres textuelles et multimédiatiques qui y sont hébergées.

4.1 Architecture du projet

La première partie de cette analyse formelle porte sur les plateformes qui constituent le contexte d'exposition des œuvres créées par les artistes. Les technologies mobilisées dans le cadre de CPW sont relativement accessibles à un large public. Il ne s'agit pas d'outils dont l'utilisation est réservée à une élite de programmeurs particulièrement agiles. Ce sont des produits conçus pour une exploitation massive. L'accessibilité des moyens de production, de diffusion et de réception est une caractéristique fondamentale du projet CPW. La prise en compte de la question de l'accessibilité dans la réception du projet se traduit d'ailleurs par l'organisation d'événements lors de chaque lancement d'une nouvelle édition de CPW. Ces événements visent à rassembler la communauté dans un environnement convivial et à partager, en plus de collations et de breuvages, les équipements et compétences informatiques nécessaires à la consultation des œuvres et à l'utilisation du logiciel de clavardage The Palace. Les vernissages sont organisés dans des centres d'artistes autogérés à travers le Canada, organismes à but non lucratif dont le mandat est de favoriser la production, la diffusion et la critique d'œuvres, entre autres par la mise à disposition de matériel et d'espaces d'expérimentation (Burgess et De Rosa 2011). Le milieu des centres d'artistes autogérés, dans lequel Skawennati est très active dès le début de sa carrière, offre un cadre propice à l'émergence de pratiques nouvelles et est à plusieurs égards plus inclusif que celui des musées. L'association entre le collectif Nation to Nation et ces structures culturelles lors des lancements des quatre éditions de CPW s'impose ainsi assez naturellement.

4.1.1 Le site web

La première édition du projet CyberPowWow prend la forme de l'inauguration d'un site web développé par le collectif Nation to Nation¹⁵, formé de Skawennati, Ryan Rice et Eric Robertson,

¹⁵ Voir au sujet du collectif Nation to Nation l'article de Lindsay Nixon (Nixon 2017) et le site web du collectif (Nation to Nation 1998).

afin d'offrir une vitrine aux acteurs émergents de la scène des arts contemporains autochtones. L'événement a lieu le samedi 5 avril 1997, à la galerie Oboro à Montréal et à Circle Vision Arts Corporation à Saskatoon. Le site web présente alors des contenus visuels et textuels inédits, créés spécifiquement pour l'environnement numérique. Au fil des éditions subséquentes, cyberpowwow.org joue le rôle de portail vers les différentes branches du projet (Palace, événements). Aujourd'hui, en raison de l'obsolescence des technologies employées, cette page web reste la seule composante de CPW qui est entièrement et librement accessible au public.

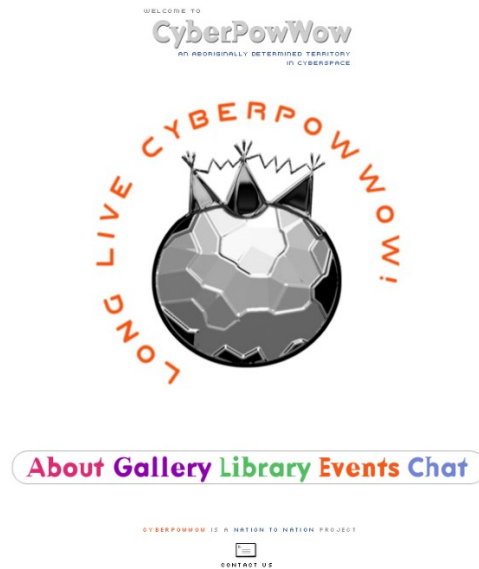


Figure 3. Nation to Nation, Page d'accueil du site web CyberPowWow, 2013. Capture d'écran, 23 janvier 2018.

La page d'accueil (Figure 3) présente le nom et le slogan du projet : « Welcome to CyberPowWow. An aboriginally determined territory in cyberspace ». Le logo occupe une place centrale dans la page. Il s'agit d'une sphère argentée surmontée de trois tipis interconnectés, autour desquels on peut lire un message animé : « Long Live CyberPowWow ! » Le menu du site apparaît au bas de la page. Il est divisé en cinq sections : « About », « Gallery », « Library », « Events » et « Chat ». Ce type d'organisation pour la page d'accueil est répandu à cette époque, qui voit la popularisation des pages personnelles et commerciales sur le web et la normalisation de certains formats selon des critères d'ergonomie et de clarté. Il est également pratique courante d'intégrer une section « À propos » (« About ») afin de présenter la raison d'être du site. Les sections « Gallery » et « Library » peuvent quant à elles être reliées à la mission artistique de la plateforme, et reprennent une organisation qui se retrouve dans une majorité de musées et de centres d'artistes, soit une division entre un espace d'exposition et un espace documentaire. Les sections « Events » et « Chat » indiquent la nature communautaire du projet.

La page «About» comprend une présentation textuelle concise du projet. La page «Gallery» regroupe les œuvres qui ont été créées pour chacune des quatre éditions de CPW. La plupart sont conçues pour l'environnement du Palace et ne sont pas accessibles sur le site web. Les trois œuvres de la première édition ont néanmoins été conçues pour le site web, avant que le projet n'occupe le logiciel de clavardage et sont donc encore aujourd'hui accessibles via un hyperlien. La page «Library» regroupe les contenus textuels et hypertextuels qui sont rédigés pour chaque édition. La section «Events» regroupe les pages qui présentent plus en détail les différentes éditions du projet (artistes participants, date et lieu des rassemblements, etc.). La page «Chat» explique en quoi consiste l'environnement de clavardage utilisé dans le cadre de CPW et offre des instructions (aujourd'hui désuètes) pour le téléchargement et l'installation du logiciel The Palace et du matériel audiovisuel qui constitue CPW. L'ensemble du site web a une architecture relativement simple construite en HTML.

Lors de la première édition de CPW, les artistes et les visiteurs sont invités à partager leurs impressions, leurs questions et leur expérience dans un salon de clavardage hébergé sur le logiciel The Palace. L'expérience positive inspire Skawennati à détourner le concept de *chatroom* à des fins artistiques.

4.1.2 The Palace

Pour CyberPowWow 2, Skawennati et l'équipe décident ainsi de s'approprier pleinement la technologie de clavardage à interface graphique que permet le logiciel The Palace. Si pour la première édition de CPW, The Palace avait été utilisé pour favoriser la discussion entre les artistes et les visiteurs en abolissant virtuellement les distances géographiques qui séparent les participants, le logiciel devient, avec la seconde édition, le cœur même de l'événement. Les artistes de CPW 2 créent des œuvres épousant le cadre spécifique des salons de clavardage à interface graphique. Ces œuvres sont hébergées sur un serveur du Palace et sont accessibles à travers la connexion d'un client à ce serveur.

The Palace est une technologie basée sur une relation client-serveur qui peut s'établir via internet ou sur un réseau local. Le logiciel permet la création et la personnalisation de salons de clavardage. Chaque salon est représenté graphiquement, en deux dimensions, par un décor qui peut être personnalisé. Afin de faire l'expérience de CPW, l'utilisateur doit installer le client The Palace sur son poste informatique et se connecter au serveur du projet. Il choisit un nom d'utilisateur et peut ensuite accéder aux salles de clavardage qui constituent CPW. Un avatar par défaut (☺), qui peut lui aussi être personnalisé, apparaît sur l'interface, identifié par le nom de l'utilisateur. Celui-ci navigue à son gré à travers les œuvres, c'est-à-dire les divers salons aménagés par les artistes. Les salles sont connectées entre elles par des hyperliens qui correspondent à des portails sur lesquels les usagers peuvent

cliquer pour se déplacer. Elles sont personnalisées par du matériel visuel et textuel, statique ou animé, et dans quelques cas, des ambiances sonores ou encore des invitations à un type d'interaction (ex. « Click me to choose your cowgirl avatar »). Lorsque deux usagers sont connectés dans un même salon, ils peuvent communiquer par clavardage. Les messages qu'ils s'envoient prennent la forme de phylactères dans l'interface graphique (Bumgardner 1994).

Entre 1997 et 2004, le Palace de CPW est accessible et actif. Plusieurs usagers peuvent donc se retrouver dans une même salle de clavardage et participer aux discussions qui y prennent place. Les plus grands moments d'activité au sein de ce Palace ont lieu lors des rassemblements (*gatherings*). Ces événements correspondent aux lancements de chaque édition, organisés dans une constellation de centres d'artistes autogérés répartis à travers le Canada et les États-Unis. Lors des rassemblements, les artistes et les commissaires sont connectés et des conversations ou même des performances peuvent prendre forme avec la participation des visiteurs.

La technologie de clavardage utilisée dans le cadre de CPW participe à une forme d'abolition des distances géographiques qui favorise la création d'une communauté virtuelle d'artistes et de visiteurs par le biais du partage d'un même moment présent. Geert Lovink et Pit Schultz, les fondateurs de Nettime (c.f. 3.1.2 Muséologie numérique, art en réseau et artistes de la communication), tiennent au sujet de leur projet un discours qui va dans ce sens. Ils suggèrent que la technologie numérique qu'ils mobilisent avec Nettime entraîne le partage d'une « zone temporelle asynchrone relativement indépendante de l'espace » pour ses usagers (Schultz et Lovink 1996). Cette affirmation peut être appliquée à l'expérience du Palace de CPW. L'importance accordée au partage de la temporalité au cœur des technologies numériques peut être associée à une stratégie politique hautement significative. Je reviendrai sur ce point dans le prochain chapitre.

4.1.3 L'archive

Jim Bumgardner, le concepteur du Palace, décrit dans une entrevue archivée sur son site personnel le mode de diffusion du logiciel sur internet lors de son lancement officiel en novembre 1995. Sur le site web du Palace, le serveur du programme est distribué gratuitement et l'utilisateur peut acheter par carte de crédit un code d'enregistrement. À l'époque, ces codes sont vendus à environ 20 USD/l'unité. Des serveurs de la compagnie hébergent également le Palace principal, surnommé « The Mansion » (Bumgardner 2002).

Quelques années après l'achat du Palace par Open Text Corporation en 2001, le logiciel ne reçoit plus de support officiel (« The Palace (Computer Program) » 2017). Les conditions d'accessibilité de CPW deviennent nettement plus restreintes. Toutefois, le fait que les serveurs du Palace puissent fonctionner sur les ordinateurs personnels des usagers implique une décentralisation du réseau qui

facilite la conservation du projet CPW. À la suite de la quatrième et dernière édition en 2004, Skawennati et l'équipe d'Obx Labs à l'Université Concordia produisent une archive du projet, avec la volonté de préserver le plus fidèlement possible son expérience originale. CPW peut ainsi être réactivé localement dans un environnement Windows XP par le biais de l'installation du serveur et du client The Palace, puis du téléchargement de l'ensemble des fichiers numériques qui permettent la reconstitution des salles-œuvres créées par les artistes. L'archive est conservée et partagée dans un fichier compressé (.zip).

Depuis la fin du projet, CPW est exposé à plusieurs reprises. Les années pendant lesquelles la présente recherche est conduite (2016-2018), puisqu'elles correspondent au vingtième anniversaire de CPW, sont d'ailleurs riches en expositions, conférences et rétrospectives. Entre 2016 et 2017, à Vancouver, le centre d'artistes autogéré Western Front organise une installation en quatre parties intitulée *Terminal*. Ce projet dirigé par Allison Collins, commissaire des arts médiatiques de l'institution, étudie l'interface utilisateur et la relation des technologies à l'évolution de nouvelles formes artistiques. Il s'agit d'une installation in situ dans la galerie vancouveroise et d'un site web au sein duquel sont regroupés du matériel critique et des représentations ou réactivation des œuvres. *Terminal 3.0* (19 janvier-9 mars 2017), intitulé *Cyberspace. Skawennati & co.*, porte sur CPW. Le site web de l'exposition propose une interface de clavardage qui rappelle l'expérience de connectivité qu'ont vécue les visiteurs du Palace original de CPW. La page web regroupe ensuite un ensemble d'hyperliens qui mènent vers différentes pages du site web CPW encore accessibles et présente l'essai de Mikhel Proulx illustré de captures d'écran du Palace et de photographies des événements (article initialement publié dans les *Annales d'histoire de l'art canadien*, volume XXXVI : 1). L'archive de CPW est accessible au public sur un poste informatique installé dans la galerie. À la fin de la même année, du 4 novembre au 2 décembre 2017, a lieu à la Galerie Leonard et Bina Ellen de l'Université Concordia *OWERÀ:KE NON AIEÉ :NAHNE Filling In the Blank Spaces/Comblant les espaces vides*, une exposition-forum visant à rendre compte du travail mené depuis plus de vingt ans par Aboriginal Territories in Cyberspace (AbTeC). Dans le cadre de cette programmation audacieuse qui inclut une grande exposition et une série d'ateliers et de conférences, CPW est réactivé et rendu accessible sur un poste informatique dans la galerie. En plus de ces événements publics, Skawennati accepte généreusement de partager l'archive de CPW avec les chercheurs intéressés. C'est ainsi que j'ai pu installer sur mon ordinateur personnel CPW par le biais d'une machine virtuelle qui permet d'accéder à l'environnement Windows XP nécessaire pour l'installation des diverses composantes de l'objet (client, serveur, fichiers). Cette archive, surnommée « canned version », permet à l'utilisateur de naviguer dans CPW dans des conditions très près de l'expérience originale. La dimension sociale et communautaire assurée par la fonction de clavardage et la coprésence des visiteurs ne peut toutefois être reconstituée dans cette version locale. Il s'agit néanmoins d'un outil important dans l'étude de l'histoire des arts et muséographies

numériques autochtones, rendu possible par le réflexe archivistique éclairé de Skawennati et son équipe¹⁶.

4.2 Les quatre éditions

L'archive numérique de CPW me permet d'étudier en détail la plateforme et les œuvres développées pour les quatre éditions du projet. Dans la section qui suit, je décris la forme et les enjeux principaux de l'œuvre, en me basant à la fois sur l'étude des textes rédigés par les commissaires et sur mon parcours personnel à travers l'expérience virtuelle. Pour des besoins de concision, je ne m'arrête que sur une œuvre par parcours, afin d'en faire une analyse qualitative plus en profondeur. Le format de l'exploration à la première personne, que je retiens ici, est utilisé par Skawennati dans son texte « A Chatroom is Worth a Thousand Words » pour CPW 2K ainsi que par David Gaertner dans « Indigenous in Cyberspace » (Skawennati 2001 ; Gaertner 2015). Cette écriture présente l'avantage de rendre compte de l'expérience individuelle d'une navigation à travers la plateforme et des connexions qui se créent, pour un visiteur donné, entre l'œuvre, les textes et ses propres réflexions.

4.2.1 CyberPowWow (1997)

Le projet CPW prend initialement forme en 1997, dans la mise en ligne d'un site web qui se veut une vitrine sur l'art contemporain autochtone. La plateforme réunit les œuvres visuelles et textuelles inédites de Melanie Printup Hope, Bradlee LaRocque, Ryan Rice, Audra Simpson, Paul Chaat Smith et Skawennati.

Le premier CyberPowWow a lieu le 5 avril 1997. L'événement est organisé autour du lancement du site web. Les galeries Oboro à Montréal et Circle Vision Arts Corporation à Saskatoon accueillent les visiteurs dans leurs locaux et mettent à leur disposition le matériel informatique et l'accompagnement nécessaires pour consulter le site web et pour participer à des sessions de clavardage en ligne avec les artistes via le programme The Palace.

Parcours dans l'expérience hypertextuelle de Skawennati

Dans un essai expérimental, intitulé « Why I Love WWWriting » (Annexe 1), Skawennati ouvre la première édition de CPW. Le texte, disponible sur le site web du projet, est composé de quatre pages web à travers lesquelles le visiteur peut naviguer en cliquant sur les hyperliens au bas de chaque page. Skawennati y critique la pensée linéaire qui est imposée dans les cadres académique et occidental. Elle envisage le web, de même que l'hypertextualité qu'il rend possible, comme un lieu

¹⁶ Ce réflexe est d'ailleurs aujourd'hui au cœur d'un nouveau partenariat porté par le laboratoire de l'artiste, *Initiative for Indigenous Futures* (Lewis 2016).

propice à un changement de paradigme, où peuvent se développer des pensées non linéaires, rhizomatiques, circulaires.

L'hyperlien *World Wide Wal-mart* (« When I first started surfin', I was seduced! But my love was not blind... ») mène à un texte envisageant le caractère commercial d'une grande partie des pages web accessibles en 1996-1997 comme une ombre portée au potentiel utopique du cyberespace. Skawennati note cette tendance et ces limites au sein du média, mais y voit néanmoins la possibilité d'une exploitation autre : « We can use the WWW to present our stories, to inform people about our issues, and to explore solutions to some of our problems. » (Skawennati 1997)

Avec l'hyperlien *Moccasin Telegraph*, sous-titré « Everyone of us belongs to several communities: family, reservation, circle, newsgroup, city... », Skawennati réfléchit à la manière dont les technologies qui entourent les transports et les communications ont modifié notre perception des distances en favorisant les interactions entre individus et communautés éloignés. Elle mentionne également l'ouverture graduelle de frontières mentales et géographiques entre les diverses communautés autochtones des Amériques, depuis la solidarité exprimée lors de la Crise d'Oka (1990) jusqu'aux échanges rendus possibles par les technologies numériques.

L'hyperlien *CPW : FAQ* (« Fabulous Aboriginal Qualities ») joue sur l'acronyme « Frequently Asked Questions » popularisé sur le web. Dans ce texte, Skawennati dresse, non sans une touche d'humour, un portrait de la relation des autochtones aux nouvelles technologies en affirmant qu'avec l'imprimé, la photographie et le cinéma, ils ont été longtemps confinés au rôle de sujet avant de pouvoir utiliser ces médias à leur avantage.

Native people have always been interested in new technologies. From the stone flints and clay pots of neighbouring First Nations, to the steel pots and glass beads brought by the newcomers, we have integrated imported inventions into our cultures. (How do you think we got so good at horseriding?) But when the camera arrived on these shores, it took [sic] ages before we started using the technology and taking pictures of our own. Mostly, it seems, we just stood by and didn't "say Cheese" (Skawennati 1997).

Elle constate un renversement de cette dynamique avec les technologies numériques : les communautés autochtones ont très rapidement investi le web avec un grand nombre de pages, que celles-ci servent à la représentation des conseils de bandes et autres organisations ou encore à l'enseignement et la diffusion de langues et d'histoires autochtones.

Cet essai expérimental, autant par sa forme que par son propos, illustre l'enthousiasme qui guide la première édition de CPW et les fondements sur lesquels reposent les trois éditions suivantes. La volonté de contribuer à la forme que prendra le cyberespace dans le futur et d'y rendre accessibles des contenus créés par et pour les communautés autochtones est palpable dans chacun des textes qui composent l'essai hypertextuel. Cet enthousiasme n'est toutefois pas naïf. La lecture d'un extrait

du texte littéraire d'Audra Simpson, aussi rédigé pour la première édition de CPW, vient contrebalancer ce sentiment optimiste d'un scepticisme prudent (Annexe 2).

So I sat and drank the taste of aluminum around my tongue and listened to her tell me how she met the man of her dreams in a chat room full of freaks, wannabe's and Indian lovers. I listened to Lola tell me, with a straight face, that he was a Cherokee Indian born and raised in Nebraska and that he was doing further research into his "ancestral history." Lola knew full well that no Indian that we grew up with ever had to do research to know who they were. This should have been a clear warning to her. She should have pulled out right then and there, she should have told him good luck with the research and with his future lives. But she continued without skipping a beat and said that this summer he was going on a vision quest in New Mexico. I sat, swallowing beer and bile while Lola put reason into relief and gave her self up to a blinking cursor that spewed lies from her computer screen (A. Simpson 1997).

La lucidité critique mise en récit par Simpson et l'enthousiasme visionnaire communiqué par Skawennati sont deux facettes d'un même projet. La première permet l'analyse et la réflexion tandis que la seconde assure le dynamisme nécessaire à la création. CPW ouvre la porte à la formation d'une nouvelle communauté d'artistes engagés et leur offre les outils pour réclamer un espace et un rôle dans un cyberspace en pleine expansion.

4.2.2 CyberPowWow 2 (1999)

Pour faire suite au succès des séances de clavardage organisées pour le lancement du site web CPW, Skawennati conçoit une projection de l'événement dans le logiciel The Palace. Elle adapte la plateforme aux besoins des artistes et l'utilise comme galerie d'art virtuelle. L'exposition CyberPowWow 2, mise en ligne le 17 avril 1999, se déploie ainsi à travers les salles du Palace personnalisées par les artistes et visitées par le public.

« First Nation Territory in Cyber Space Declared: No Treaties Needed »

Le site web héberge à nouveau des textes rédigés pour l'occasion et certaines œuvres. Jolene Rickard, artiste, commissaire et historienne membre de la nation Tuscarora, présente, dans le cadre de cette seconde édition, un texte intitulé « First Nation Territory in Cyber Space Declared: No Treaties Needed » (Annexe 3). Ce texte porte une réflexion sur le projet CPW et sur les œuvres qui y sont présentées. Rickard aborde les questions d'empowerment, de souveraineté et de redéfinition des espaces autochtones en dehors des cadres coloniaux. Elle lie l'expérience CPW à la tradition du pow wow qui émerge au 19^e siècle au sein des nations autochtones à travers le continent afin de contrer la perte drastique de leurs territoires et les politiques de génocide culturel mises en place par les gouvernements coloniaux. À travers le partage de chants et de danses, les communautés autochtones démontrent autant leur solidarité que leur indépendance et leur vitalité. CPW s'inscrit dans cette pratique de transmission et de célébration culturelle, de même que dans la revendication

d'un espace d'autodétermination autochtone. Le virage numérique emprunté par Skawennati et les artistes impliqués marque cependant l'ouverture d'un discours innovant.

There is no doubt that First Nation peoples are wired and ready to surf and chat. It seems like a distant memory when the tone of discussion about computers, interactivity and aboriginal people was filled with prophetic caution. Ironically, the image of Natives is still firmly planted in the past. The idea that Indians would be on the frontier of a technology is inconsistent with the dominant image of "traditional" Indians (Rickard 1999).

L'adoption précoce des technologies du web permet aux organisateurs et aux participants de CPW de se positionner en tant qu'acteurs de la société contemporaine, déstabilisant l'image de l'*indien* figé dans la tradition que Vizenor qualifierait de simulation de dominance. Rickard souligne dès cette seconde édition du projet l'importante (et subversive !) affirmation chronopolitique qu'il sous-entend.

Le texte se conclut par un retour à la notion de communauté et de son pendant virtuel, la cybercommunauté, centrale au projet CPW. Jolene Rickard souligne le caractère essentiel du lien au territoire dans la définition de l'identité communautaire autochtone. Elle entrevoit néanmoins, en 1999, la formation d'un nouveau genre de communauté (qui ne remplace pas la première) défiant les paramètres géographiques et favorisant les rencontres et les échanges entre individus autochtones et non autochtones. Le web devient un outil de construction et d'affirmation communautaires, à travers le partage d'espaces virtuels et la co-temporalité.

Parcours dans l'œuvre d'Archer Pechawis

La salle d'entrée de CPW2 est illustrée de trois tipis colorés, interconnectés par une onde zigzagante. Le tipi orange à gauche est un portail qui mène à une bibliothèque. Cette salle contient des hyperliens vers la section « Library » du site web. Le tipi bleu à droite mène à une salle nommée « Props Room » (Figure 4). Le visiteur est invité à cliquer sur les cintres pour se choisir un nouvel avatar parmi une sélection d'une bonne vingtaine d'images. Chacune de ces images représente un personnage autochtone, réel ou fictif.

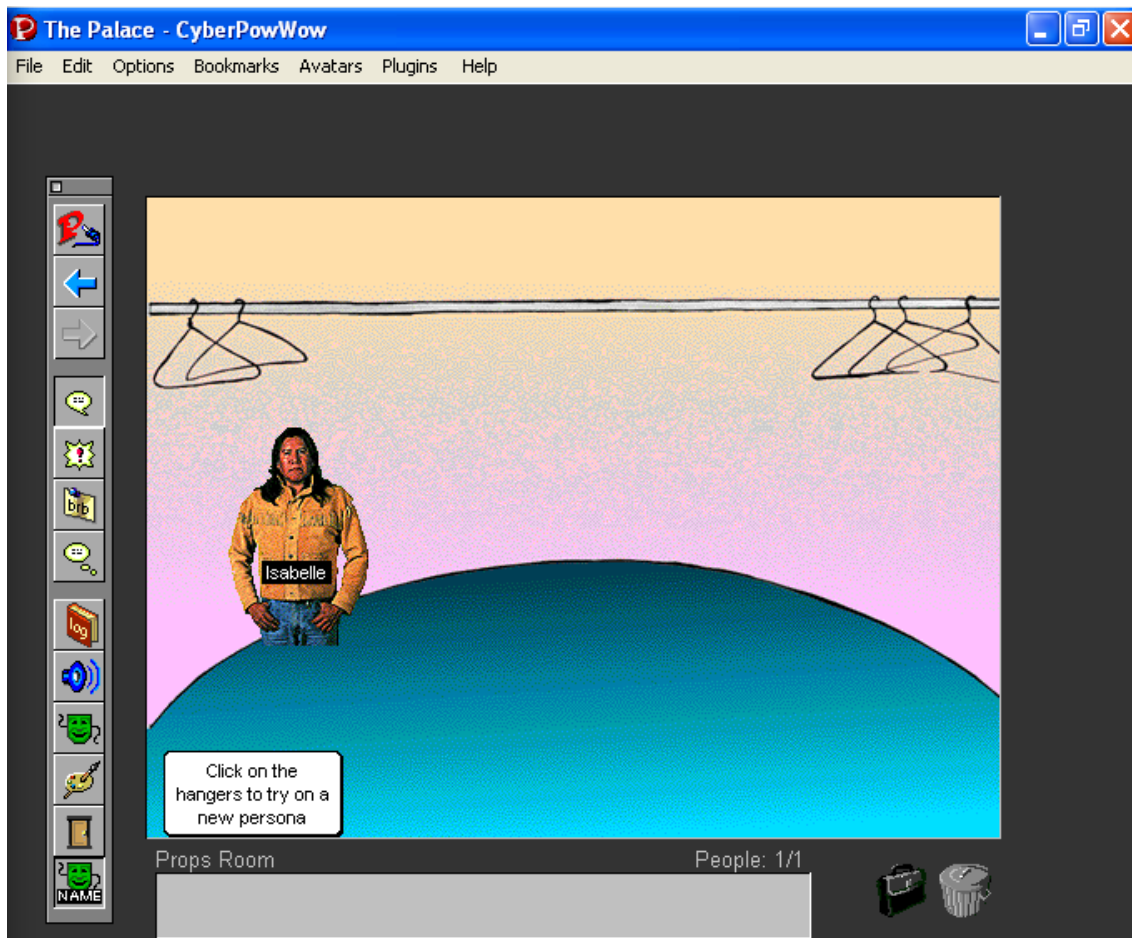


Figure 4. Nation to Nation, *Props Room*, CPW2, 1999, logiciel The Palace. Capture d'écran de l'archive de CPW, Windows XP, 20 février 2018.

Le tipi magenta au centre mène à la salle comprenant tous les portails permettant d'accéder aux œuvres des cinq artistes participant à cette édition de CPW. Cette salle, nommée « Arbor », est l'illustration d'une arène circulaire entourée d'une colonnade d'arbres feuillus à travers le tronc desquels un ciel bleu et quelques nuages sont visibles (Figure 5). Le nom de chaque artiste est inscrit dans l'espace entre les troncs.

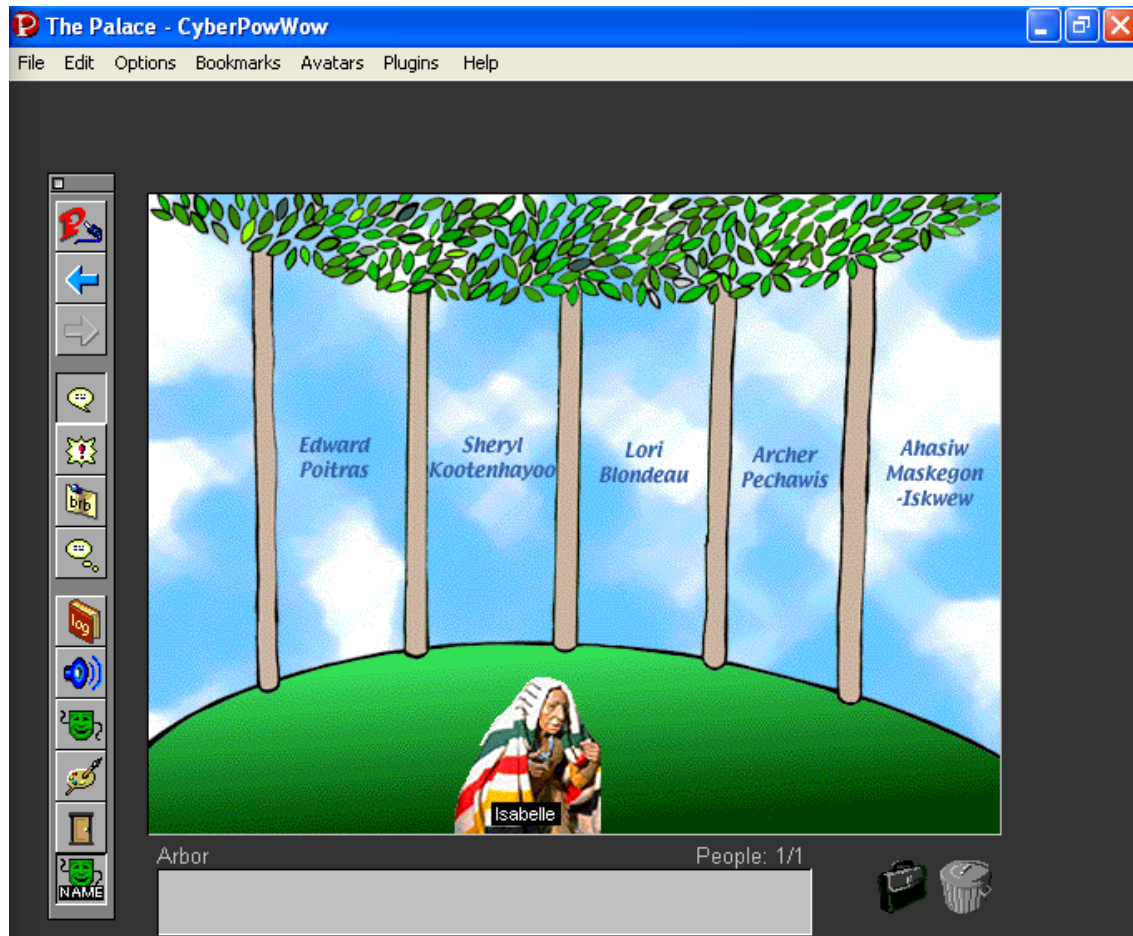


Figure 5. Nation to Nation, *Arbor*, CPW2, 1999, logiciel The Palace. Capture d'écran de l'archive de CPW, Windows XP, 20 février 2018.

CPW2 regroupe les œuvres d'Edward Poitras, Sheryl Kootenhayoo, Lori Blondeau, Archer Pechawis et Ahasiw Maskegon-Iskwew. Les œuvres de Poitras, Blondeau, Pechawis et Maskegon-Iskwew¹⁷ sont intégrées au Palace. Celle de Sheryl Kootenhayoo, intitulée *I see things...*, est un panorama en réalité virtuelle utilisant la technologie Quicktime (en format .mov), qui doit être téléchargé sur le site web de CPW. Une autre œuvre multimédia intitulée *how I see knowledge*, par Lee Crowchild, entre illustration, littérature et expérience hypertextuelle, est présentée dans la section «Library» du site web.

¹⁷ Pour une analyse de l'œuvre d'Ahasiw Maskegon-Iskwew, voir l'article «Indigenous in Cyberspace: CyberPowWow, God's Lake Narrows, and the Contours of Online Indigenous Territory» (Gaertner 2015).

De ma position dans la salle « Arbor », je clique sur le portail qui mène à l'œuvre d'Archer Pechawis. La première salle de l'œuvre est une antichambre. Elle présente une image d'amplificateurs Marshall en noir et blanc hautement contrastés. Dans le coin supérieur gauche, une petite image orange et bleu de Jimi Hendrix, célèbre rockeur dont la grand-mère était Afro-Cherokee, accueille le visiteur avec une séquence animée de phylactères.

Hi, my name is Jimi. Archer says...

<welcome/warning> <this piece contains no original art/all work sampled.>

The entrance to the performance is over on the top right corner, but dig....

When you go in you will become <invisible>, so uh....

if I don't see you again in this world, I'll see you in the next one, so don't be late....

don't be late

Je ne sais pas immédiatement comment interpréter ces références à la culture rock des années 1970 – amplificateur Marshall et visage de Jimi Hendrix –, mais je me souviens que Jolene Rickard mentionne dans son texte qu'Archer Pechawis fait souvent intervenir dans ses performances des instruments traditionnels et contemporains pour créer des expériences musicales et poétiques hybrides (Rickard 1999). Je suis les indications de Jimi et clique dans le coin supérieur droit pour accéder à la salle suivante.

Un texte disposé centralement sur l'interface, comme un poème ou la strophe d'une chanson, attire mon attention (Figure 6). Pendant que je le lis, les images abstraites aux quatre coins de l'écran s'animent, elles changent de couleur en alternance : noir et blanc, bleu glacial, tons iridescents, orangés. Le fond de l'écran représente une série d'un et de zéro en noir et blanc. L'image qui apparaît aux quatre coins est également en surimpression sur le fond de l'écran, mais paraît distordue, comme un papier froissé ou un écran de fumée. Les mots de Pechawis font référence à une chanson traditionnelle chantée par son grand-père. « As he is wailing an old song learned from a wax recording of his grandfather, Pechawis links it to contemporary music, expression and images. » (Rickard 1999) Cette œuvre fait peut-être référence à l'enregistrement évoqué par Rickard. Le cylindre phonographique, inventé par Edison dans la seconde moitié du 19^e siècle, permettait l'enregistrement sonore sur un tube de cire (« Cylindre phonographique » 2018). Il s'agissait déjà d'une forme d'encodage technologique permettant la reproduction d'un événement musical ou parlé. Pechawis trace un lien entre ce cylindre qui a transporté la chanson de son grand-père à travers les années et les technologies numériques qui permettent la « compression du monde sous la forme d'un code binaire ». L'œuvre/performance de Pechawis affirme une forme d'équivalence entre tous types de langages — Cree, Anglais, codes de programmation informatique, arts visuels — en ce que chacun permet une description du monde (Figure 7). L'artiste semble nous mettre en garde

toutefois, nous rappeler que si le monde, passé et présent, parvient à notre perception à travers un éventail de cryptages variés, il s'agit de cadres conditionnant notre expérience. Le monde et sa mémoire y sont encapsulés : (« my grandfather sings... /dreaming he tells me : /“this is my prison. / the walls sing...” »).

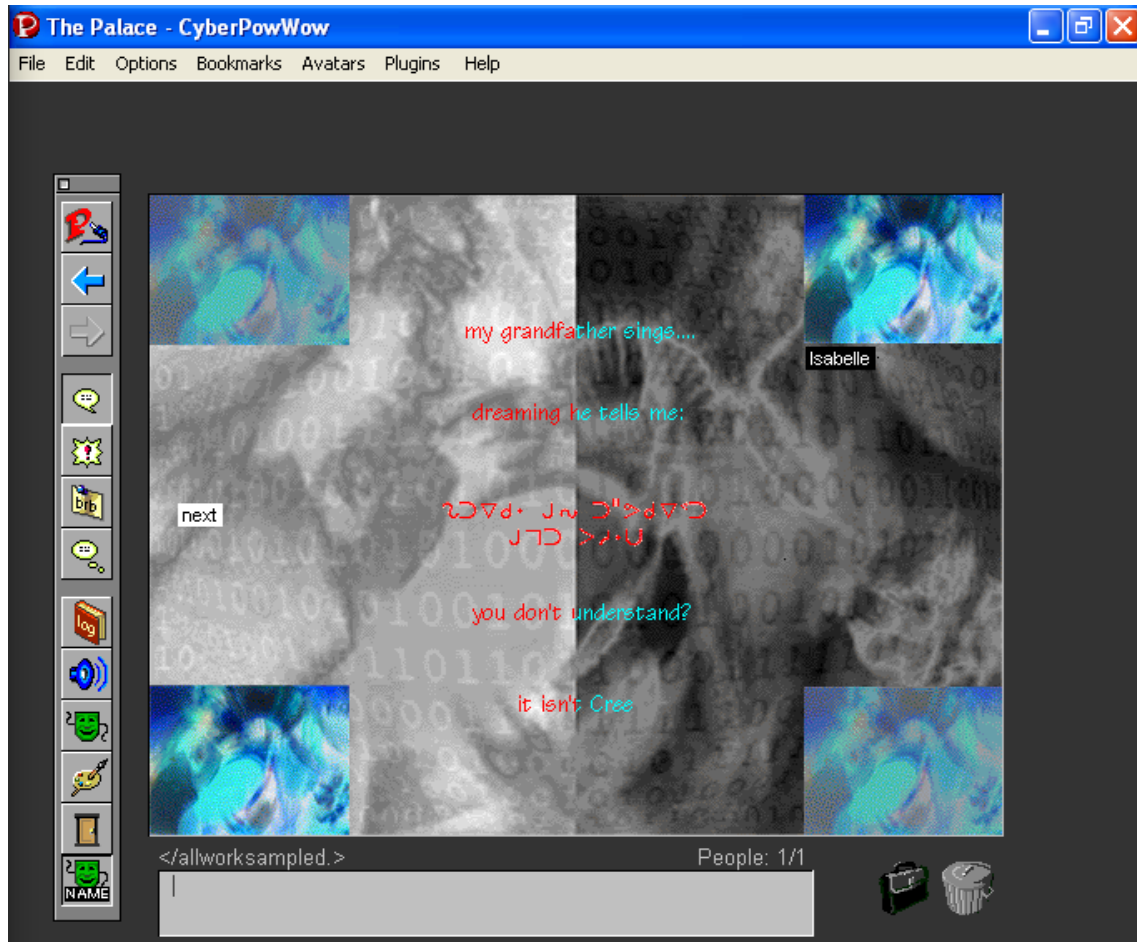


Figure 6. Archer Pechawis, </allworksampld.>, CPW2, 1999, logiciel The Palace. Capture d'écran de l'archive de CPW, Windows XP, 22 février 2018.

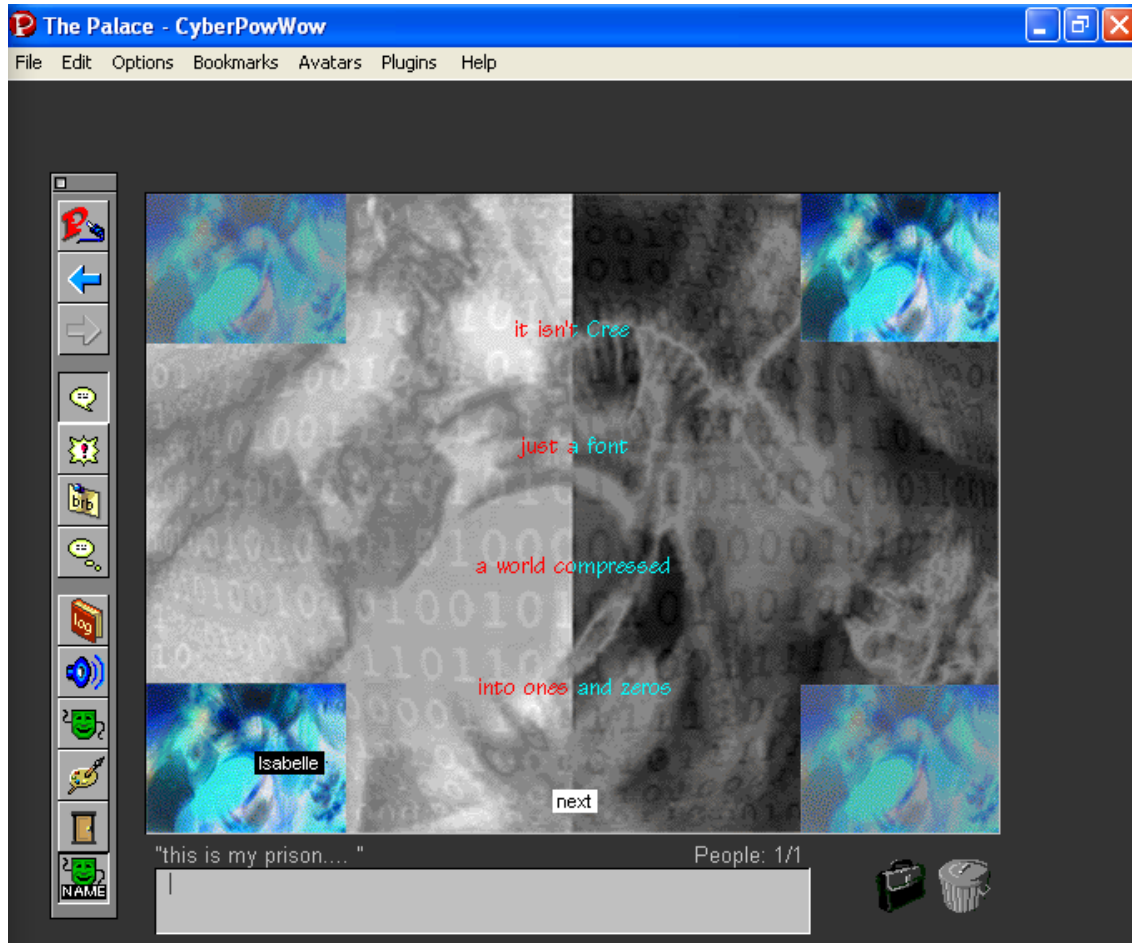


Figure 7. Archer Pechawis, *"this is my prison..."*, CPW2, 1999, logiciel The Palace. Capture d'écran de l'archive de CPW, Windows XP, 22 février 2018.

Pechawis s'inscrit dans une tradition familiale illustrée par l'histoire du grand-père et de leur communication onirique. Tous deux procèdent au cryptage d'un message dans une technologie qui permet sa transmission à travers le temps et l'espace — le cylindre phonographique, le rêve, le web. Le thème d'une continuité temporelle se dessine finement dans l'entremêlement des mots, des images et de l'animation en boucle.

Le concept de co-temporalité, qui est à la base de la formation d'une communauté virtuelle autour du projet CPW, peut aussi être observé dans la superposition des technologies, des histoires et des valeurs qui se produit dans l'œuvre de Pechawis. Ce sont effectivement plusieurs strates temporelles qui se chevauchent dans les salles conçues par l'artiste : chant ancestral, enregistrement, récit, écriture numérique. La recontextualisation d'une tradition, pow wow, chant ou danse, garde toujours

en elle la trace de ce qu'elle représente et procède ainsi à l'abolition symbolique des distances chronologiques entre ses itérations.

4.2.3 CPW 2K (2001)

CyberPowWow 2K est mis en ligne le 21 avril 2001. Skawennati et Archer Pechawis sont les deux co-commissaires de la troisième édition du projet. Ils ont chacun rédigé un texte pour cette édition.

« Not So Much a Land Claim »

Archer Pechawis, dans « Not So Much a Land Claim » (Annexe 4), explicite les enjeux caractérisant globalement le projet CPW et, plus spécifiquement, l'édition présente. L'exposition-événement CPW 2K est construite autour du thème des lieux de rencontre entre autochtones et allochtones. Ces lieux peuvent être interprétés autant comme des territoires physiques (ex. les Amériques) et virtuels (ex. un salon de clavardage/un forum en ligne) que comme des espaces conceptuels (ex. un point de contact entre systèmes de pensée autochtones et technologies numériques). « Historically this place of meeting has been a site of epic conflict and covert desire. We asked each artist to create work that speaks to their experience of and desires for that space, and the realities or potentials implicit therein. » (Pechawis 2001) Pour cette édition, dix artistes autochtones et allochtones partagent l'espace du Palace de CPW. Pechawis lie cette volonté d'ouverture de la part des co-commissaires d'une part à la tradition de l'accueil (*welcoming*) ancrée dans les pratiques autochtones, puis, d'une autre part, à la consolidation d'un sentiment de confiance et de contrôle au sein du territoire virtuel que forme CPW.

With this third CyberPowWow we are solidifying our independence by inviting the world to come celebrate with us. Your being here to witness and dance with us makes us stronger. We have signed a new treaty, and it is good. We have the right to hunt, fish, dance and make art at www.CyberPowWow.net, .org and .com for as long as the grass grows and the rivers flow (Pechawis 2001).

À travers la lentille conceptuelle de la rencontre, Pechawis décrit deux axes structurants du projet CPW. Dans un premier temps, l'auteur souligne la persistance de la relation entre communautés autochtones et technologies variées. Cette relation peut être décrite à travers le thème de la rencontre, lorsque l'on considère le contact qui s'établit, dans le cas de CPW, entre un groupe d'artistes autochtones et un programme de clavardage en ligne. La rencontre entre le groupe humain, avec ses besoins et ses valeurs, et l'outil technologique, avec les possibles et les contraintes qu'il contient, mène à une adaptation/hybridation mutuelle. Les artistes intègrent le langage et les pratiques du média — qui peuvent d'ailleurs être rapprochés formellement aux systèmes d'encodage propres aux outils d'enregistrement et de transmission traditionnels, tels que le wampum et le khipu

(cf. 5.2.1 Archéologie) — tandis que la forme et l'usage de ce média sont modifiés pour accueillir un projet spécifiquement autochtone. Pechawis ajoute : « We saw the Internet not just as a new technology but a new territory, one that we could help shape from its inception. » (Pechawis 2001) Le rapprochement entre internet et la notion de territoire permet de faire la transition vers le second point de contact qu'observe le commissaire. Au sein des frontières de ce territoire d'autodétermination autochtone dans le cyberspace ont lieu des rencontres entre des individus issus de milieux divers. L'interaction entre les usagers est effectivement la fonctionnalité première du logiciel de clavardage The Palace. Les visiteurs de CPW sont invités à se prêter à des jeux de performance identitaire par le biais de surnoms et d'avatars, favorisant un anonymat relatif. Pechawis explique que ces avatars choisis par les artistes, pour la plupart des représentations d'autochtones réels et fictifs, visent à créer un espace accueillant où les frontières entre identités de race et de classe sont abolies.

But this anonymity is transient. Conversations with “strangers” in the CyberPowWow Palace often come to a point of recognition. Here the term “re-cognition” is apt, as the guest is literally forced to “know again” the erstwhile stranger. The anonymity of the Internet becomes the intimacy of community. Assumed identities collapse. Interaction is re-contextualized. The performative aspect of CyberPowWow is reinforced. The environment turns spectator into performer.

This raises an interesting aspect of CPW. All guests, Native and non-Native alike, are invited to wear the avatars made by the artists. The majority of these avatars are “Native”, some images of real people, some romanticized depictions of “traditional Indians”. Suddenly arguments of cultural appropriation are turned upside down. The CyberPowWow Palace is a safe space: guests are encouraged to engage in playful “dressup” behaviour. This is a deliberate strategy on our part. By creating a virtual space where the players could be anyone we hope to break down the barriers of race and class that separate us in our daily lives (Pechawis 2001).

L'aspect performatif et ludique de cette invitation au déguisement vient également renverser la tendance à une homogénéisation identitaire dans le cyberspace qu'observent Lisa Nakamura et Kalì Tal, deux critiques des nouveaux médias. En intégrant ces représentations autochtones dans l'expérience personnelle du visiteur de CPW, les commissaires s'assurent que leur territoire en ligne soit explicitement identifié et que nul ne puisse penser qu'il s'agit d'un espace neutre, blanc par défaut (Nakamura 2002 ; Tal 1996). La sélection d'avatars proposés par les artistes et les commissaires participe à l'impression décrite par Jolene Rickard dans le cadre de CPW2 : « somehow when you exit this site you definitely know you where in Indian territory. » (Rickard 1999)

Parcours dans l'œuvre de Rea

L'entrée de CPW2K revisite le visuel utilisé pour CPW2 avec les trois tipis interconnectés. Le tipi de gauche, identifié par le mot « Archives », mène à la salle d'entrée de l'édition précédente. Le tipi de droite, identifié par le mot « Avatars » mène à une nouvelle salle d'essayage où le visiteur peut se choisir un avatar. Le tipi du centre mène à la salle des artistes. De cette salle d'un bleu électrique profond, où je peux accéder aux contributions de Jason Lewis, Travis Neel, Trevor van Weeren, Archer Pechawis, Sheila Urbanoski, Ahasiw Maskegon-Iskwew, Marilyn Burgess, Michelle Nahanee, Skawennati et Rea, je clique sur le nom de cette dernière.

Mon parcours dans l'œuvre de Rea est accompagné par le texte que Skawennati a rédigé pour CPW2K, « A Chatroom Is Worth 1000 Words » (Annexe 5), accessible dans la section « Library » du site web. Ce texte joue un rôle important dans ma compréhension de l'œuvre, puisque Skawennati y relate son propre parcours à travers chaque œuvre de l'édition et donne au lecteur certaines informations contextuelles particulièrement éclairantes.

L'œuvre de Rea pour CPW2K est composée de cinq salles. Chacune présente un collage numérique, animé dans certains cas. Des phylactères de pensées accompagnent le visiteur tout au long de sa déambulation virtuelle à travers l'œuvre. Un avatar par défaut m'est attribué. Dans la première salle, le portrait en tons de gris et bleu d'un homme portant une coiffe de plumes est répété quatre fois sur un fond rouge et noir. J'apprends, en lisant le texte de Skawennati, que l'image est composée à partir d'une photographie numérique d'un danseur prise par l'artiste en 1997 lors du festival LORA au nord de Queensland.

Over the three days of the festival, with its dancing from morning to night, Rea came to the understanding that dance represents all the most important aspects of tribal life: ceremony, gathering, food, initiation, body and a connection to the earth. The realization had a profound effect on Rea, and its placement in her first room sets the stage for what is to come (Skawennati 2001).

Je poursuis vers la seconde salle, un autre collage en trois plans superposés. Une photographie évoquant un paysage sillonné de rivières et de ruisseaux, qui pourrait aussi être une terre aride et craquelée, héberge le portrait en surimpression d'une jeune fille aborigène en robe et en escarpins blancs, qui accueille elle-même dans sa jupe la photographie d'une famille de cinq individus. Un phylactère indique : « This is my family! » L'accumulation de strates géologiques et généalogiques suggérée par le montage numérique en surimpression fait écho à la notion de connexion des corps à la terre soulignée dans le texte de Skawennati.



Figure 8. Rea, *rea_room3*, CPW2K, 2001, logiciel The Palace. Capture d'écran de l'archive de CPW, Windows XP, 2 mars 2018.

Dans la troisième salle, la photographie en noir et blanc de trois femmes est superposée aux couleurs du drapeau de l'Australie aborigène à travers lesquelles l'image répétée en mosaïque du grand-père maternel de l'artiste apparaît (Figure 8). Le mot « yinarr », signifiant femme aborigène, comme nous l'apprend un phylactère, est écrit en rose sur la photographie des trois femmes. Une série de messages apparaissent aléatoirement dans la salle. L'artiste y explique ses origines Gamilaroi et Wailwan. Une phrase résonne toutefois particulièrement : « Our body parts are collected and exhibited by Museums. » Skawennati signale le caractère inquiétant de l'utilisation du présent dans la construction grammaticale de la phrase. La formulation réfute une temporalité linéaire qui voudrait que cette action ait été portée dans le passé. Ces corps, ces ossements, ces représentations sont encore aujourd'hui conservés dans des institutions muséales ; le geste se perpétue dans le présent. Skawennati lie ce message à un autre qui apparaît dans la même salle : « I don't speak Gamilaroi or Wailwan language! », en traçant un parallèle entre les collections ethnologiques et

l'obsession coloniale pour une authenticité culturelle des peuples aborigènes (qui pourrait supposément se mesurer par la forme d'un visage ou la connaissance d'une langue) (Skawennati 2001). Le corps, qu'il soit fragment d'ossature ou détail dans une peinture de paysage, est-il la seule porte d'entrée vers le musée pour l'Autochtone, une garantie de représentation authentique ?

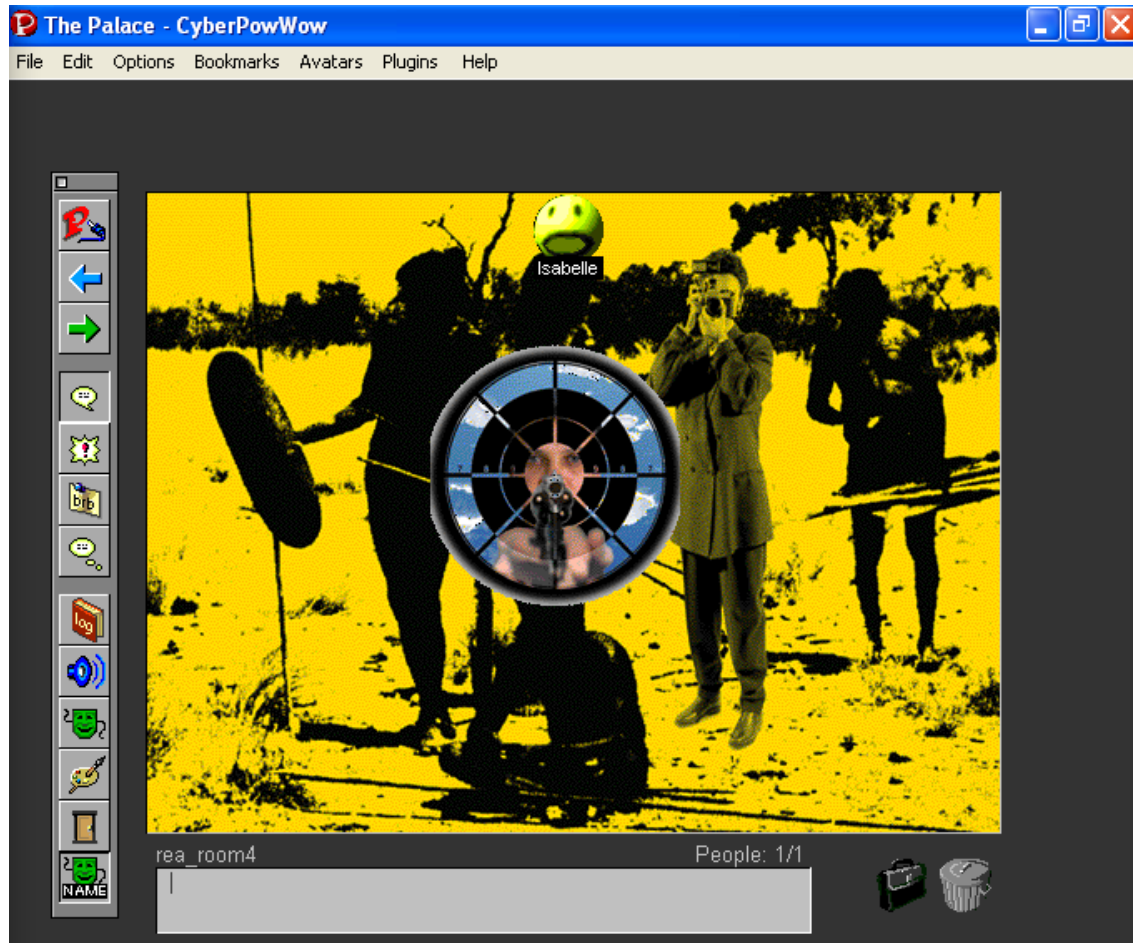


Figure 9. Rea, *rea room4*, CPW2K, 2001, logiciel The Palace. Capture d'écran de l'archive de CPW, Windows XP, 2 mars 2018.

Les deux salles suivantes font ressortir avec insistance cette question par une iconographie qui accumule cibles, mires, photographes et armes à feu (Figure 9). L'animation rapide et cyclique de ces images de cibles et de tireurs, de même que les questions lancées de toutes parts, « Who are your ancestors? » ou « Do you know your Language? »¹⁸, plongent le visiteur dans un environnement

¹⁸Dans l'œuvre de Rea, le thème du langage, abordé également dans l'œuvre d'Archer Pechawis étudiée plus haut, est montré dans toute sa complexité. Comme Skawennati le relève dans son texte, l'artiste qui ne parle pas le langage de ses ancêtres, bien qu'elle puisse ardemment désirer l'apprendre, ou non, peut simultanément ressentir une fatigue face au jugement d'autrui. Le fait de ne pas parler la langue de ses ancêtres ne doit pas signifier qu'un individu est moins

anxiogène et suffocant. Si l'artiste peut répondre avec aplomb à ces questions : « I am a descendant of the Gamilaroi /Wailwan People! », l'expérience reste troublante. Un texte de Victor Masayesva inclus dans le recueil *Transference, Tradition, Technology* fait écho à cette iconographie animée de « gun/camera/computer ». Le cinéaste hopi y suggère que la pratique expérimentale permet de renverser le potentiel oppressif compris dans toute technologie :

My conclusions regarding experimental films and videos assume that the act of colonization through technology is well under way. The gun/camera/computer are all aspects of the complete domination of Indigenous cultures. From this perspective experimental films and videos can be defined by the degree to which they subvert the colonizers' indoctrination and champion Indigenous expression in the political landscape. This act of protest and declaration of sovereignty is at the heart of experimental mediamaking in the Indigenous communities (Masayesva 2005).

Dans la dernière salle, une conversation entre la jeune Rea et sa mère est relatée (Figure 10) : « when I was a little girl I asked my mother : who are those people in that Glover picture. She told me that they were my ancestors ». Skawennati précise que John Glover est un peintre britannique du 19^e siècle reconnu pour ses paysages tasmaniens, dans lesquels sont souvent mis en scène des aborigènes. La notion de rencontre entre autochtones et allochtones dans l'œuvre de Rea s'articule autour des pratiques du peintre, du photographe et du muséologue. Une position critique face au caractère souvent violent de l'appropriation de l'image et des corps autochtones par les institutions allochtones se dessine nettement à travers les cinq salles. Ce commentaire rejoint les critiques qu'adresse Fabian à l'anthropologie et les recommandations des rapports de Lee Ann Martin destinées aux institutions muséales (Fabian 1990 ; Martin et Conseil des arts du Canada 1991). En présentant des photographies de sa propre famille, Rea montre que l'appropriation de l'image autochtone peut être contrée, que la trame narrative qui se tisse lorsqu'elle-même prend le contrôle des modalités de cette représentation est toute autre.

authentiquement relié à eux. L'artiste refuse de se plier à l'obsession coloniale pour une pureté culturelle, qui a profondément infiltré les discours allochtones et parfois même autochtones, quand elle affirme, « I don't speak Gamilaroi or Wailwan language! », tout en réclamant son héritage identitaire (Skawennati 2001).

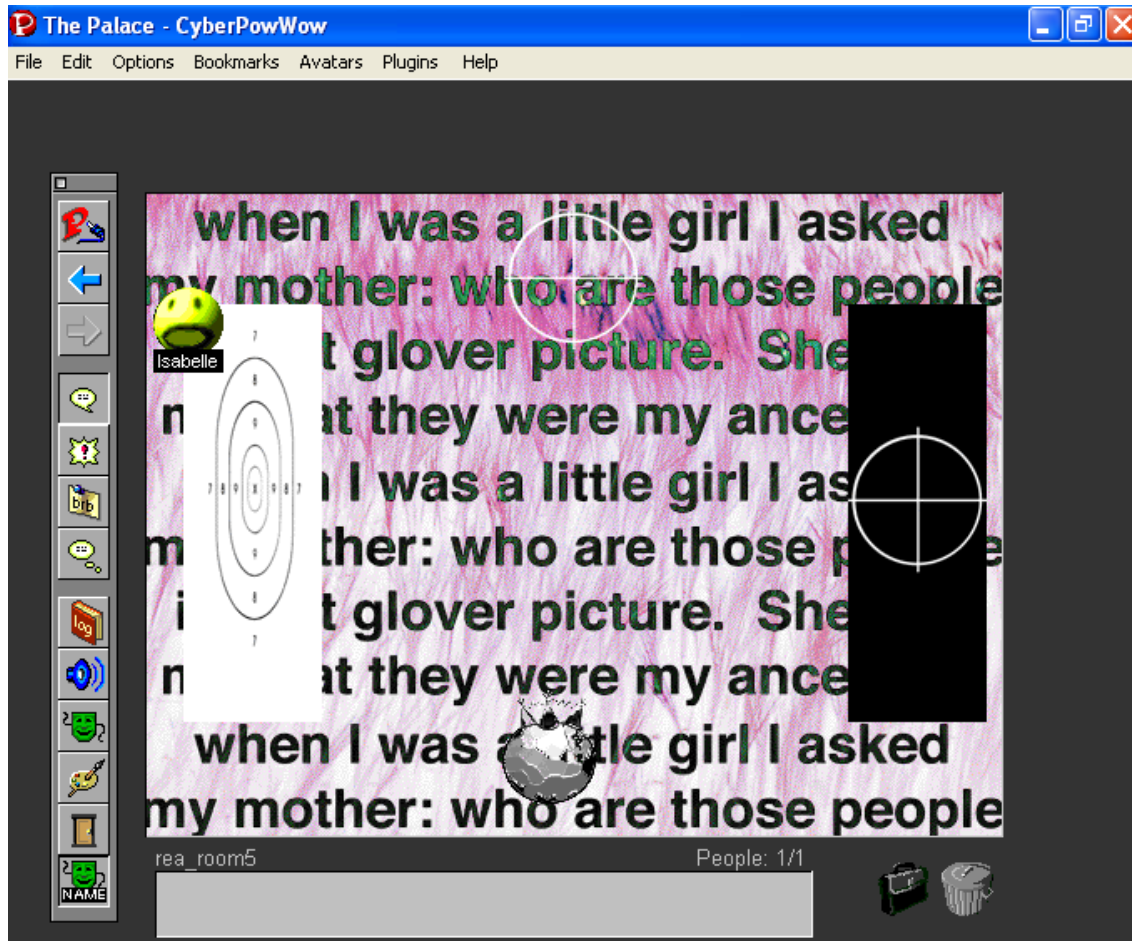


Figure 10. Rea, *rea_room5*, CPW2K, 2001, logiciel The Palace. Capture d'écran de l'archive de CPW, Windows XP, 2 mars 2018.

4.2.4 *CyberPowWow 04 Unnatural Ressources (2004)*

Skawennati et Jason Edward Lewis dirigent conjointement la quatrième et dernière édition du projet CPW. CyberPowWow 04 est lancé les 1^{er} et 2 mai 2004 dans neuf galeries à travers le Canada. Le thème de cette édition, « Unnatural Ressources », est présenté succinctement sur la page web de l'événement : les commissaires cherchent à explorer la tension entre l'exploitation et la protection des ressources d'un territoire et la manière dont ces deux attitudes opposées se traduisent dans l'environnement virtuel que représente le cyberspace. Les ressources « non naturelles » identifiées dans le cadre de ce projet sont les données, les pixels, la bande passante, la puissance de calcul, les réseaux, l'accès et l'attention (Nation to Nation 2004).

« Terra Nullius, Terra Incognita »

Jason Edward Lewis rédige un essai dans lequel il développe plus amplement le thème de CPW04 (Annexe 6). Après avoir abordé la notion de territoire et celle de rencontre, la question des ressources — leur distribution, leur partage, leur contrôle — est au cœur de cette quatrième édition. Pour illustrer deux rapports contraires aux ressources d'un territoire, Lewis utilise les archétypes suivants : « the rapacious capitalist », le capitaliste avide, et « the eco-warrior », le guerrier écologique. Le premier recherche avant tout le gain personnel, tandis que le second pense au bien-être de la communauté. Lewis souligne que la réalité est plus complexe que cette division binaire ne peut le laisser penser. Il mentionne toutefois qu'il existe dans la pensée autochtone une relation étroite au territoire, une responsabilité envers celui-ci et envers les générations futures, qui n'était pas partagée par les premiers colons européens arrivant en Amérique. Le cyberspace, qui n'a pour sa part aucune population indigène, est également le lieu d'une tension entre des visions contradictoires quant à l'utilisation de ses ressources. Les débats récents qui entourent la neutralité du Net¹⁹ illustrent la pertinence des questions que pose Lewis dans son essai. Les enjeux qu'il énumère en 2004 sont toujours d'actualité : censure, ouverture des données, propriété intellectuelle, hacktivisme, cyber terrorisme et fossé numérique.

CyberPowWow 04 continues that expansion of Indian Territory beyond the reservation. By involving itself with fundamental questions about the nature and direction of cyberspace as a whole, the exhibition places itself – and Natives – into direct exchange with the wider virtual world. By reflecting on the past and seeking to understand how that history shares similar dynamics with the new New World, the exhibition helps ensure that there are no reservations in cyberspace (Lewis 2004).

Le projet CPW se conclut sur le thème, en quelque sorte macroscopique, de l'écosystème internet et du rôle que peuvent jouer les communautés autochtones dans la définition des usages qui en sont faits. Cette position est la mise en pratique d'une idée développée par Skawennati dans ses « Five Suggestions for Better Living » et citée dans un chapitre précédent (c.f. 2.1.3 Identités autochtones) : l'exploration par les artistes autochtones de sujets dépassant des considérations purement identitaires profite à la fois à leur communauté rapprochée, en favorisant une ouverture sur le monde, et à la communauté élargie visée par le sujet exploré, en apportant une perspective nouvelle (en l'occurrence, autochtone) à la discussion (Skawennati 2002).

¹⁹ Le Conseil de la radiodiffusion et des télécommunications canadiennes (CRTC) définit la neutralité du Net ainsi : « La neutralité du Net renvoie à un concept selon lequel tout le trafic sur internet doit être traité sur un pied d'égalité par les fournisseurs de services internet, avec peu ou pas de manipulation, d'interférence, de priorisation ou de préférence. » (Gouvernement du Canada 2016). Le 14 décembre 2017, la Commission fédérale des communications des États-Unis s'est prononcée en faveur de la fin du principe de neutralité du Net (Lever et Charpentrat 2017).

Parcours dans l'œuvre de Joseph Tekaroniake Lazare

L'entrée de CPW 04 emprunte le même format que les deux éditions précédentes : trois tips me mènent, de gauche à droite, à CPW2K, à la salle des artistes de CPW 04 puis à la salle des avatars. Après avoir sélectionné un nouvel avatar pour l'aventure, je navigue jusqu'à la salle de la galerie. Celle-ci reprend le bleu électrique de l'entrée et le logo du projet. Autour de la sphère planétaire sont inscrits les noms des artistes et des commissaires de l'exposition : Skawennati Tricia Fragnito, Jason E. Lewis, Rosalie Favell, Greg Hill, Ryan Johnston, Archer Pechawis et Joseph Tekaroniake Lazare.

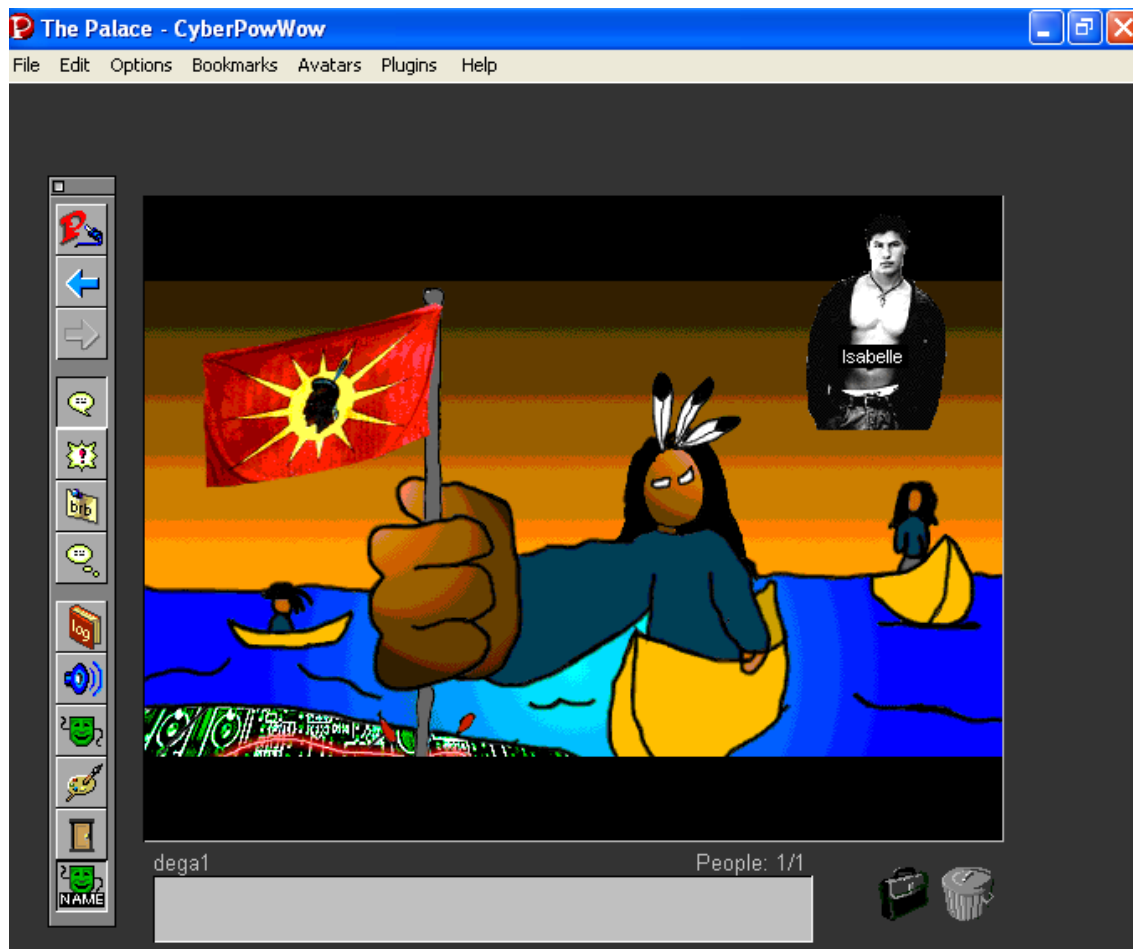


Figure 11. Joseph Tekaroniake Lazare, *dega1*, CPW04, 2004, logiciel The Palace. Capture d'écran de l'archive de CPW, Windows XP, 5 mars 2018.

Je clique sur le nom de Joseph Tekaroniake Lazare, cinéaste mohawk originaire de Kahnawake. Mon avatar est transporté dans une salle où se trouve une illustration conçue à l'aide de matériel informatique (probablement un logiciel de dessin et/ou de traitement d'image) (Figure 11). Le

dessin représente un groupe de trois guerriers mohawk, chacun dans son canot, sur le point d'accoster sur un rivage. La scène est vue de la terre. Le ciel est coloré d'un dégradé ocre. Le guerrier le plus près du rivage porte trois plumes à sa tête. Il plante le drapeau de la Mohawk Warrior Society sur la terre. Son poing est en premier plan de l'image, donnant une impression de profondeur, mais aussi de dynamisme (une certaine agressivité transparait peut-être également dans le geste capturé/simulé). Deux gouttes de sang semblent jaillir de la terre là où est planté le drapeau. Je clique sur celui-ci pour passer à la salle suivante.

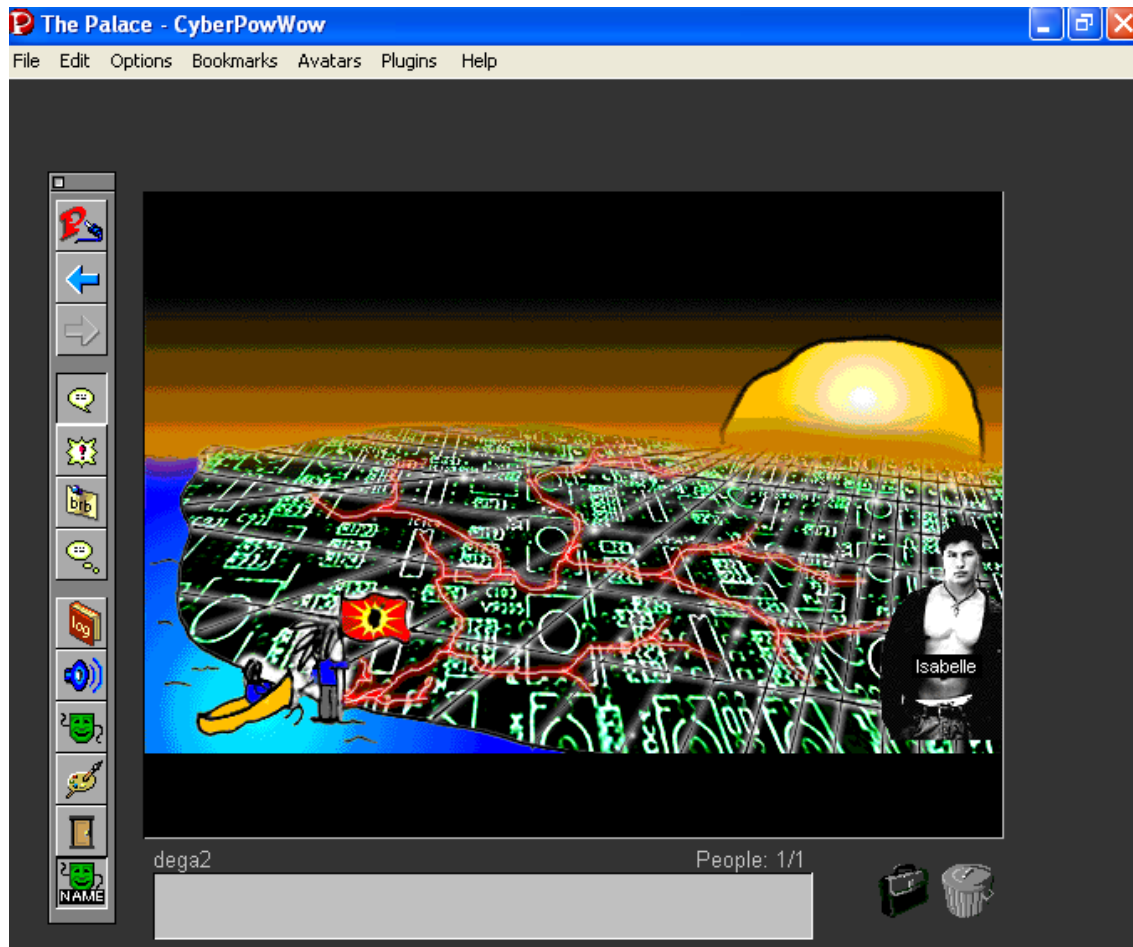


Figure 12. Joseph Tekaroniake Lazare, *dega2*, CPWo4, 2004, logiciel The Palace. Capture d'écran de l'archive de CPW, Windows XP, 5 mars 2018.

L'image qui se trouve dans la deuxième salle représente la même scène, peu de temps après et vue cette fois à vol d'oiseau au-dessus de la mer (Figure 12). Le chef guerrier est maintenant debout sur le rivage, tenant toujours le drapeau. Un autre Mohawk approche de la terre dans son embarcation. Un soleil immense se couche sur le vaste territoire verdâtre qui ressemble en fait à la carte mère

d'un ordinateur, sur laquelle se déploie une multitude de circuits métalliques. La terre est marquée de lézardes rouges qui proviennent du point précis où est planté le drapeau. J'envisage deux interprétations à cette métaphore visuelle sanglante : l'arrivée du groupe de guerriers mohawk signifie la destruction de la carte mère, ou bien elle est génératrice d'un nouveau réseau de circuits qui se déploient organiquement à la surface de l'infrastructure électronique, insufflant une nouvelle vie, de nouvelles fonctions au territoire. Les mots de Loretta Todd me viennent à l'esprit :

Maybe cyberspace cities will be built as if of crystals that shimmer in a sunless sky. And along the roads and highways of this geography, information will flow like blood, in a space where there will be no flesh and shapes will shift like shadows on the wall (Todd 2005).

Chacune de ces visions peut se prêter, au moins partiellement, comme allégorie du projet CPW lui-même. Dans tous les cas, le narratif colonial à la source de l'*histoire* occidentale des Amériques est renversé dans cette *Histoire du Cyberspace* par la mise en scène d'un groupe d'autochtones dans le rôle des explorateurs et des conquérants d'un territoire « vierge ».

La salle suivante, la dernière de l'œuvre de Lazare, réutilise l'image de la carte mère verte et de ses circuits imprimés (Figure 13). Le drapeau mohawk est étendu sur ce « paysage » électronique. L'artiste a dessiné par-dessus cette toile de fond quatre objets, tous connectés par des câbles à un modem internet et à une ligne téléphonique. Le grand pin, la plume, le faisceau de flèches et le tambour d'eau²⁰ représentent des éléments qui peuvent être associés aux traditions mohawks. En connectant ces éléments au réseau internet, Lazare affirme symboliquement la permanence des relations, des outils et des valeurs autochtones à travers le changement de paradigme qu'amènent les technologies numériques au tournant du millénaire.

Le format qu'emploie l'artiste rappelle celui du roman graphique ou du film d'animation. Le visiteur est guidé à travers la séquence de trois images qui forment un fil narratif cohérent. C'est dans l'iconographie militante et évocatrice que les enjeux d'affirmation identitaire autochtone en ligne prennent forme. Les scènes que dessine Lazare pourraient être tirées d'un récit de science-fiction dystopique ou semblent s'affronter une matrice électronique omniprésente et une poignée d'êtres humains désirant transplanter leur communauté, leurs histoires et leur humanité sur son territoire binaire aride. Comme le laisse deviner la dernière salle, les guerriers mohawks ont également leur mot à dire dans la construction de l'avenir du cyberspace. Les rôles de guerrier écologique et de capitaliste avide décrits par Lewis pour illustrer le thème de CPW04 se brouillent dans l'impact destructeur/créateur du drapeau mohawk sur la carte mère qui se craquelle, ou s'innerve, mais subit à coup sûr une transformation importante.

²⁰ Je tiens à souligner qu'initialement, je n'avais pas réussi à identifier cet objet. Ce sont Skawennati et Joseph Tekaroniacke Lazare qui me sont venus en aide dans le cadre d'un échange très efficace sur les réseaux sociaux ! Je les en remercie.

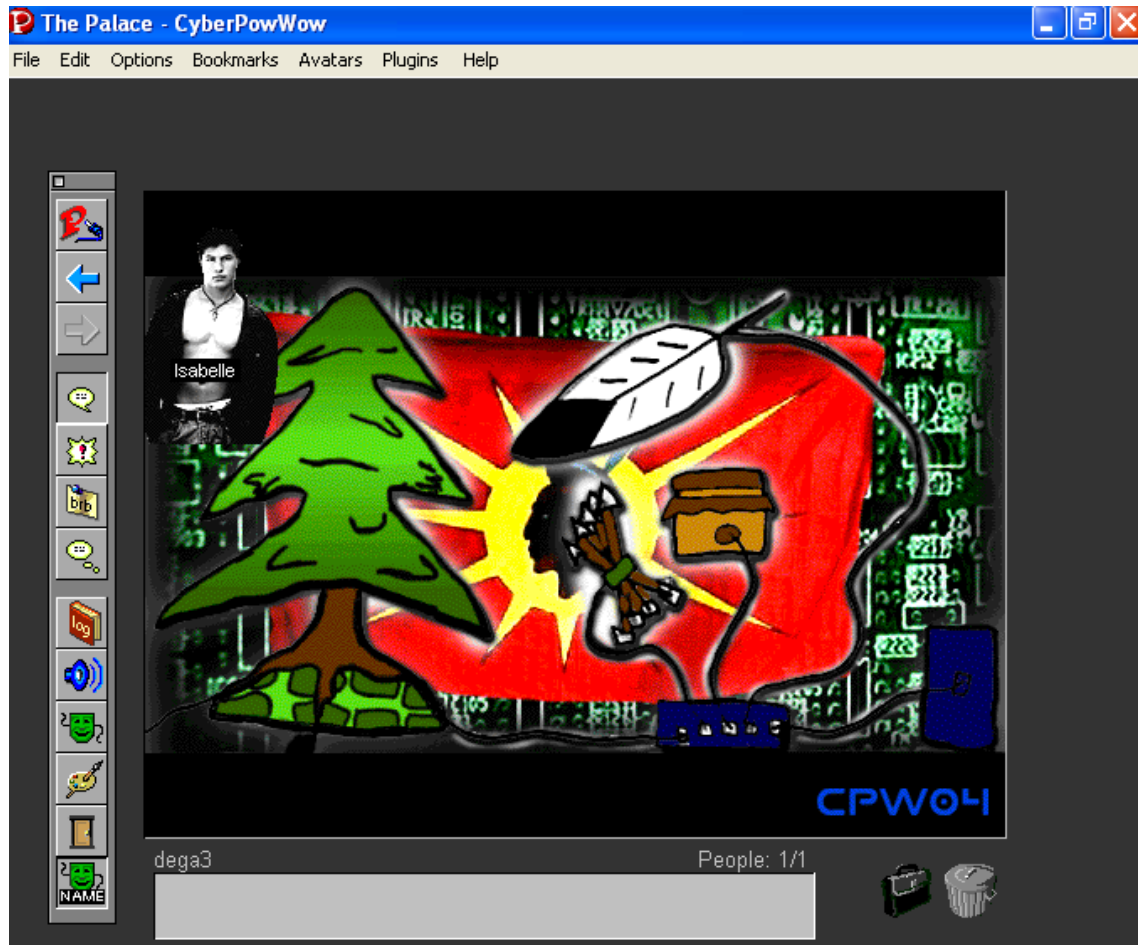


Figure 13. Joseph Tekaroniaki Lazare, *dega3*, CPW04, 2004, logiciel The Palace. Capture d'écran de l'archive de CPW, Windows XP, 5 mars 2018.

Mon parcours dans CPW 04 se termine sur cette image indéniablement politique, confirmant la position militante adoptée dans le cadre du projet. L'image catalyse les enjeux fondamentaux soulevés depuis 1996 par les artistes qui contribuent à CPW, soit la représentation identitaire dans le cyberespace, l'accès aux infrastructures, le développement de littératies numériques et l'adaptation ou la création de technologies dans le but de répondre aux besoins spécifiques des communautés autochtones.

Chacune des éditions du projet CPW est reliée thématiquement à des traditions et des valeurs autochtones. Ces ponts sont à la fois mis en écriture par les commissaires, auteurs et autrices et illustrés par les artistes. Pour la première édition, Skawennati expérimente avec un format d'écriture et de création non linéaire facilité par la structure même du web. L'écriture hypertextuelle défie les tropes linéaires associés au discours colonial pour se rapprocher de métaphores associées aux systèmes de pensée autochtones, telles que la toile d'araignée ou le rhizome (L'Hirondelle 2014 ; Garza 2016 ; Hearne 2017). La seconde édition marque la volonté de générer une remédiation de l'expérience de rassemblement, de partage et de célébration du pow wow sur une interface web. La troisième édition met en œuvre la tradition de l'accueil pratiquée dans de nombreuses communautés autochtones, en invitant des artistes autochtones et non autochtones à se rencontrer dans l'espace de CPW. La dernière édition pose la question du militantisme en plaçant côte à côte des enjeux propres aux revendications autochtones et des réflexions sur l'accessibilité du web et l'ouverture des données. Observé dans son ensemble, CPW est exemplaire d'un mouvement culturel qui vise à contrer les discours allochroniques opprimant les communautés et à assurer la continuité de la présence autochtone dans le futur.

5. Chronopolitique des arts numériques autochtones

5.1 L'idée de distance temporelle (et ses dangers)

Les liens tracés entre les quatre éditions de CyberPowWow (CPW) et un ensemble d'enjeux autochtones illustrent la question de la relation entre traditions autochtones et technologies numériques, qui est centrale dans l'analyse chronopolitique de ce projet artistique. De nombreux auteurs et membres de communautés se sont prononcés, avec des degrés de nuance différents, en faveur ou contre l'intégration des nouveaux médias dans les activités des communautés autochtones en Amérique du Nord, centrale et du Sud et en Océanie²¹. Afin de réitérer le caractère pernicieux de la suggestion d'une distance irréductible entre traditions autochtones et technologies des nouveaux médias, je reviendrai sur les théories chronopolitiques développées en ouverture de ce mémoire. Je me concentrerai ensuite sur les discours d'artistes et théoriciens autochtones qui proposent des voies pour penser autrement la relation à la tradition et au changement.

5.1.1 Problèmes des discours allochroniques

L'idée d'une contradiction entre technologies numériques et coutumes ancestrales autochtones renforce la perception d'une distance temporelle irréductible entre deux modes de vie exclusifs. Cette interprétation partage un problème que soulève Matteo Treleani, théoricien des humanités numériques, au sujet des attitudes techno-enthousiastes et technophobes. En effet, toutes ces perspectives positionnent la question de la technique à l'extérieur de la société, dans une forme de déterminisme qui dérobe toute intentionnalité aux créateurs et aux usagers de ces technologies (Treleani 2014). Les discours qui vont dans le sens du caractère irréconciliable des technologies numériques et des traditions contribuent à un allochronisme dommageable pour les communautés autochtones. Ceux-ci sont néanmoins remis en question de manière soutenue depuis la fin du vingtième siècle. Tous les artistes qui participent à CPW abordent cette problématique, frontalement ou non, et déconstruisent les stéréotypes générateurs d'oppression qui y sont associés. Ils proposent de modifier les prémisses des relations entre nouveaux médias et communautés autochtones. Plutôt que d'observer comment la technologie, en tant qu'entité extérieure, modifie leur rapport au monde, ils puisent au cœur des savoirs et traditions autochtones les outils qui permettent une meilleure compréhension et une orientation des changements qui accompagnent les développements technologiques.

²¹ Voir les travaux de Faye Ginsburg. Ceci est une problématique qui a été étudiée dans le cadre du séminaire *Arts et cinémas autochtones* donné par Michelle Stewart à l'Université de Montréal à l'hiver 2016.

Le discours allochronique, tel que défini par Fabian et présenté dans le premier chapitre de ce mémoire, implique la construction discursive d'une distance temporelle entre deux acteurs (un anthropologue et un membre d'une communauté autochtone, par exemple) lorsque le premier représente le second par le biais de textes ou d'images. Dans les domaines universitaires et artistiques en contexte occidental/colonial, les pratiques de représentation de l'Autre ont souvent conduit à le reléguer dans un passé révolu et statique (Fabian 2006). La critique formulée par Fabian trouve écho dans les textes de Gerald Vizenor et de Faye Ginsburg, qui militent en faveur d'une prise du contrôle de la représentation par les acteurs des communautés autochtones afin d'aplanir cette glissante « pente temporelle » et les enjeux de pouvoir qu'elle implique (Ginsburg 2008 ; Vizenor 1999).

Pour les communautés autochtones en Amérique du Nord, les discours allochroniques se manifestent autant dans les livres d'histoire et le cinéma que dans les salles des musées. Jusqu'à tout récemment, les peuples autochtones y sont majoritairement représentés dans des pratiques « traditionnelles », expression qui témoigne d'une compréhension colonialiste de ce qui constitue la tradition, liée à une idée d'authenticité, ou de pureté précontact (Phillips 2011). Dans la plupart des cas, ces représentations ne prennent pas en compte toutes les facettes d'identités contemporaines plus complexes et nuancées. Vizenor emploie l'expression *simulations de dominance* afin de lever le voile sur le caractère construit de ces discours et sur les mécanismes d'oppression qui y sont à l'œuvre (Vizenor 1999).

L'idée d'une opposition entre la notion de tradition et celle de changement appartient toutefois à la modernité occidentale. Les pensées autochtones permettent une compréhension autre du terme. Dans un texte intitulé « Inclusive and Exclusive Perceptions of Difference: Native and Euro-Based Concepts of Time, History, and Change », la théoricienne mohawk Deborah Doxtator présente une conception haudenosaunee²² du temps et de l'histoire. Ceux-ci prennent forme dans le mouvement perpétuel de l'accumulation des cycles saisonniers. L'idée de répétition cyclique n'implique toutefois pas un état statique puisqu'aucun cycle n'est identique au précédent. Le changement et la transformation font partie intégrante de la structure sociale haudenosaunee, mais n'imposent en aucun cas une rupture ou une disparition du passé (Doxtator 2001). « Change, in this conceptualization of time and history, is not replacement but incorporation and subsuming the structures of the past. Continuity without separating gaps is central to this view of history » (Doxtator 2001). La perspective que présente Doxtator met en évidence le problème que peut créer, pour les communautés autochtones, la distanciation temporelle propre à la dynamique colonialiste. Le déni de co-temporalité exercé par les institutions euroaméricaines impose une rupture dans la

²² L'orthographe utilisée par Doxtator est *rotinonhsyonni*. J'ai harmonisé ici avec l'orthographe utilisée dans une majorité de textes plus récents.

structure sociotemporelle des communautés autochtones qui font face à des représentations passéistes et figées, représentations qui ne rendent pas compte de leurs réalités actuelles.

Les notions de continuité et d'intégration du changement, centrales aux savoirs haudenosaunee et partagées par d'autres communautés autochtones, sont revendiquées par plusieurs artistes dans l'ouvrage *Transference, Tradition, Technology*. Ahasiw Maskegon-Iskwew rappelle l'importance de systèmes dynamiques d'adaptation et d'innovation au sein des cultures dites traditionnelles (Maskegon-Iskwew 2005). Une pratique adaptative peut impliquer à la fois l'intégration et la confrontation de nouvelles technologies et de nouvelles perspectives. Ces mouvements d'appropriation et de critique font partie du processus d'accumulation décrit par Doxtator et ne produisent pas l'exclusion ou l'effacement de pratiques passées. Victor Masayesva ajoute :

I am certain that other Native mediamakers have also experienced what I have with non-Natives, who ask why I use new media technology to supplant oral knowledge and literature. In fact, new technology and Indigenous peoples have never been strangers or irreconcilable; since time immemorial our young people have traveled from and brought back to our communities the latest technologies. Like money, technology is now an integral part of our exchanges and, like money, we can use technology to purchase our needs. Now more than ever, we are aware of the necessity of becoming involved with extensive and comprehensive communication systems as we recognize and begin to act on our mutual concerns as Indigenous people (Masayesva 2005).

Les discours qui suggèrent une distance irréconciliable entre traditions autochtones et technologies numériques peuvent contribuer à un essentialisme dangereux dans le contexte de lutte pour la *survivance* (Vizenor 1999) dans lequel plusieurs communautés s'inscrivent. Doxtator, Maskegon-Iskwew et Masayesva proposent plutôt d'envisager la relation entre peuples autochtones et technologies des nouveaux médias en termes d'intégration, de subversion, d'instrumentalisation, d'adaptation et de critique. Cette position de proximité et d'engagement avec les technologies, plutôt que de distance, réfute les discours allochroniques et affirme un partage du présent par une diversité de communautés.

5.1.2 L'art comme pont entre le passé et le présent

Si plusieurs actrices et acteurs culturels autochtones soulignent la validité d'un intérêt pour les technologies numériques et les nouveaux médias dans le but de maintenir le dynamisme des communautés, le rôle de l'art à cet effet est également d'une importance cruciale. Le projet CPW fait le pont entre traditions autochtones et cultures numériques et est ainsi générateur d'une continuité entre passé et présent.

Dana Claxton trace un parallèle entre la pratique des artistes contemporains autochtones qui travaillent avec les nouveaux médias et les peintures sur les rochers de Stein Valley en Colombie-

Britannique. Elle affirme que ces formes d'expression artistiques, ou ces technologies, sont associées au domaine du spirituel et revêtent un rôle pédagogique pour les générations futures qui les consulteront (Claxton 2005). Maskegon-Iskwew abonde dans le même sens lorsqu'il témoigne de sa conviction de l'importance de l'implication de la jeunesse dans la production culturelle et artistique des communautés. L'éducation artistique chez les jeunes est une voie privilégiée pour le développement de l'innovation, du leadership, de la pensée critique, de l'engagement communautaire et de l'estime de soi (Maskegon-Iskwew 2005). Les jeunes qui participent à des projets d'art numérique gagnent également des compétences liées aux divers outils qui sont mobilisés au sein des projets (design, programmation, modélisation, etc.). Cet aspect est d'ailleurs au cœur des ateliers de conception de jeux vidéo *Skins* organisés par Aboriginal Territories in Cyberspace, un groupe de recherche codirigé par Skawennati et Jason Edward Lewis à l'Université Concordia. Lewis affirme que les activités de design et de programmation ont une portée épistémique, dans la mesure où ce sont elles qui mènent à la conception des protocoles à travers lesquels nos cultures sont appréhendées (Lewis 2014).

By engaging in the conversation that is shaping new media systems and structures, Native people can claim an agency in how that shaping carries forward. And, by acting as agents, not only can we help to expand the epistemological assumptions upon which those systems and structures are based but we can stake out our own territory in a common future (Lewis 2014).

Le dynamisme de la scène des arts numériques autochtones — autant dans ses modes de production que de diffusion et de critique — favorise ainsi la reconstruction communautaire. L'art numérique constitue une réponse possible au besoin de fortifier ou de rétablir le lien entre les générations passées et futures, entre connaissances autochtones et technologies des nouveaux médias.

Cette proposition se manifeste sous plusieurs formes dans les œuvres produites pour CPW. L'œuvre de Rea, dans CPW2K, rend compte du problème de la représentation de sa communauté par les agents du système colonial australien. Les images de mires, cibles, silhouettes, fusils et caméras, qui animent les différentes salles de l'œuvre participent à l'impression d'immersion du visiteur, qui devient l'objet ciblé, chassé, la proie en quelque sorte, des producteurs de représentations. La stratégie de Rea met en évidence la violence du contexte de production de ces simulations de dominance et les enjeux de pouvoir qui les sous-tendent. Dans la dernière salle, l'artiste écrit : « When I was a little girl I asked my mother : who are those people in that Glover picture. She told me that they were my ancestors ». Cette phrase souligne la distance qui sépare la jeune fille et ses ancêtres à travers la toile du peintre britannique, qui s'érige comme un mur déformant tout contact entre le temps de la représentation/simulation et le temps de son appréhension par l'enfant. Si les peintures de John Glover participent à fixer les représentations des peuples aborigènes dans un passé romancé, le travail de Rea s'oppose directement à ces discours allochroniques. L'artiste présente dans son œuvre interactive des photographies de différents membres de sa propre famille,

à diverses époques. Elle comble ainsi, d'une manière toute personnelle, le fossé creusé par les simulations de dominance entre elle et ses ancêtres.

L'idée de continuité est également présente dans l'œuvre d'Archer Pechawis pour la deuxième édition de CPW. L'expérience créée par Pechawis entremêle poésie, images de synthèse animées et interaction du visiteur. Le récit qui prend forme dans la poésie de l'artiste, tel que mentionné dans l'analyse de l'œuvre, suggère la possibilité d'une continuité de l'expression culturelle autochtone à travers divers médias et diverses époques. Il rapproche les langages de programmation informatiques de l'Anglais et du Cri, puis le code binaire d'autres formes de cryptages, tel que le cylindre phonographique qui transporte une chanson héritée de son grand-père. La notion de transmission intergénérationnelle est fondamentale dans les œuvres de Rea et Pechawis. Dans celle de Pechawis, se manifeste même explicitement l'idée que les technologies numériques peuvent être porteuses de traditions, de valeurs et de savoirs autochtones. L'art numérique y est présenté discursivement — à travers l'interface, les images de synthèse et les mots minutieusement choisis — comme un pont entre les strates temporelles qui poursuivent leur accumulation.

5.2 Médias et métaphores

Les constructions discursives qui entourent le monde des technologies médiatiques englobent tout un éventail de métaphores élaborées par des théoriciennes et théoriciens autochtones et allochtones. Dans l'essai « Native to the Device : Thoughts on Digital Indigenous Studies », Joanna Hearne, professeure à l'University of Missouri et directrice du programme de Digital Storytelling, cherche à établir une manière spécifiquement autochtone pour aborder l'étude des médias numériques. À cet effet, elle affirme l'utilité de la métaphore dans la compréhension et la représentation du champ d'études : « The way we talk about the digital— our figurative language— suggests our imaginative engagement with intangible elements of place (web “sites”) and time (the digital “age”) (see Ginsburg). » (Hearne 2017) Si Hearne connaît les diverses approches qui peuvent être mobilisées dans l'analyse des phénomènes médiatiques (« software studies, platform histories, media archaeology, new materialist approaches, among others » (Hearne 2017)), elle souhaite révéler l'apport d'artistes femmes autochtones au développement d'un discours spécifiquement autochtone sur les médias numériques. Elle se base sur les travaux de Jolene Rickard, Angela Haas et Susan Bernardin pour décrire les médias numériques en trois métaphores liées aux systèmes de pensée autochtones : la toile d'araignée (connexion), le rhizome (reproduction) et la rivière (transit) (Hearne 2017).

Jennifer L. Biddle et Tess Lea s'accordent à Hearne pour affirmer l'importance de situer la réflexion sur les histoires des nouveaux médias autochtones dans un cadre épistémologique et théorique

spécifiquement autochtone. La construction et la préservation d'une souveraineté médiatique, expression empruntée à Faye Ginsburg, passe par une distinction des champs d'études pour éviter que la réflexion sur les nouveaux médias autochtones soit gouvernée par les systèmes de pensée occidentaux (Biddle et Lea 2018 : 7). Le problème de la rencontre entre ces différents systèmes réside entre autres dans l'inégalité de la représentation des perspectives. Biddle et Lea citent le concept d'ignorance asymétrique développé par Dipesh Chakrabarty (2000), selon lequel les chercheurs du tiers monde doivent faire référence au canon universitaire occidental sans que les chercheurs occidentaux ne soient encouragés à réciproquer (Biddle et Lea 2018 : 12).

Du fait de ma position d'étudiante du milieu universitaire québécois, mon approche est nécessairement teintée par les théories et méthodologies occidentales. Dans le cadre de ce mémoire de maîtrise, je me suis consciemment engagée dans un processus d'éducation aux perspectives autochtones qui marquent l'histoire de l'art et des musées canadiens depuis la fin du 20^e siècle. Ce projet de recherche implique l'étude de l'interaction des discours autant autochtones qu'allochtones et diffère ainsi de celui de Hearne, Biddle et Lea. Il s'inscrit plutôt, au niveau personnel, dans une logique de comparaison et d'ouverture des bagages accumulés au fil de ma formation universitaire et, au niveau institutionnel, dans une logique d'examen critique des discours produits autour des arts et expositions d'arts autochtones. C'est pourquoi, tout en restant sensible aux avertissements de Biddle et Lea, je propose de poursuivre l'observation comparée des discours allochtones et autochtones engagée depuis les premières lignes de ce mémoire. J'espère que ce plan dialogique permette de remplir la condition de réciprocité ou de symétrie que Chakrabarty encourage les chercheurs à adopter. Je propose également que la réflexion engagée dans ce chapitre soit intégrée dans la continuité de la thématique de la rencontre développée dans le cadre de CPW2K et CPW04. En effet, le projet CPW a programmé un espace autochtone souverain au sein duquel une inversion de la rencontre et de sa dynamique coloniale a pu prendre forme. Ainsi, je m'appuie sur ces postulats pour faire état des métaphores avec lesquelles nous imaginons collectivement les médias numériques, mais aussi des tensions qui les habitent et de leurs limites.

5.2.1 Archéologie

La métaphore archéologique est un premier discours dans lequel je constate un point de contact entre les pensées autochtones et occidentales, qui alimente ma réflexion chronopolitique sur les nouveaux médias. Dans une entrevue accordée peu avant la parution de ses deux ouvrages clés sur l'archéologie des médias, Jussi Parikka, théoricien des nouveaux médias, suggère que ce nouveau champ de recherche amène à penser la temporalité en des termes autres que ceux de l'histoire linéaire. Il souligne la volonté de plusieurs chercheuses et chercheurs de générer des analyses sur la base d'une temporalité en spirale plutôt que de réitérer l'idée moderne d'évolution ou de progrès

en énumérant la succession linéaire des innovations médiatiques (Parikka 2015). On peut voir là un parallèle avec certains systèmes de pensée autochtones, de même qu'une réponse aux critiques des notions d'ère numérique et de progrès technologique formulées par Faye Ginsburg.

La temporalité en spirale évoquée par Parikka implique la recherche du nouveau dans l'ancien et participe ainsi à une abolition discursive de la distance temporelle entre deux formes médiatiques données. Cette démarche peut être rapprochée avec celle des chercheuses et chercheurs qui créent des ponts entre les technologies autochtones traditionnelles et les technologies des nouveaux médias. On peut penser ici au travail d'Angela Haas (Haas 2007) sur les liens entre wampum et hypertexte ; à ceux de Steven Loft et Louise Vigneault sur le wampum et la cyberculture (Vigneault 2015 ; Loft 2014b) ; à celui d'Armida de la Garza qui compare codex Aztec et CD-ROM ou Khipu Inca et code binaire (Garza 2016) ; et finalement, à celui de Cheryl L'Hirondelle soulignant la réutilisation des routes et lieux d'échanges autochtones ancestraux à travers le développement des réseaux de télécommunication (L'Hirondelle 2014).

L'approche archéologique des médias de Parikka, dans sa manière de décrire le temps comme une spirale, autant que dans sa métaphore géologique qui implique l'exploration des stratifications médiatiques, entre en résonance avec les propos de Deborah Doxtator. Dans « Inclusive and Exclusive Perceptions of Difference », la chercheuse mohawk analyse les différences fondamentales entre le concept d'histoire développé en Occident et les pratiques mémorielles haudenosaunee. L'histoire occidentale se construit dans une suite linéaire de ruptures par rapport aux époques passées, tandis que le système de pensée haudenosaunee définit l'« histoire » comme un processus additif, dans lequel rien ne disparaît, tout se superpose (Doxtator 2001). La répétition de cycles saisonniers toujours changeants est un modèle similaire à la spirale qu'imagine Parikka et l'archéologie des médias (Parikka 2015). Les deux modèles offrent l'avantage d'éviter, dans une certaine mesure, le déni de co-temporalité critiqué par Fabian, puisqu'ils minimisent la distance temporelle discursive ou imaginée entre les groupes sociaux différents en insistant sur leurs similarités et la persistance, voilée ou évidente, de leur héritage.

5.2.2 Écologie/Infectiologie

Un second groupe de métaphores que j'identifie comme « écologiques » est très répandu et se reflète dans le langage que nous utilisons pour décrire certaines composantes ou caractéristiques des médias numériques. Ces métaphores comprennent notamment les images de la toile et du rhizome, mais c'est plus spécifiquement la notion d'infection qui retient mon attention ici. Dans ce cas, la confrontation des discours de deux auteurs permet d'observer une différence de portée essentielle dans les perspectives autochtones et allochtones.

Dans les actes du symposium *The Multiple and Mutable Subject* qui se tient au St. Norbert Arts Center au Manitoba en 1999, Ahasiw Maskegon-Iskwew formule une critique de la colonisation mondiale et révèle les failles d'une utopie du cyberspace de plus en plus moribonde. Il compare la culture numérique, qui s'intègre dorénavant majoritairement dans une logique capitaliste et contribue à l'exploitation des ressources et à l'instrumentalisation de l'humain, à une infection à l'échelle planétaire (Maskegon-Iskwew 2001). Jussi Parikka, dans son ouvrage *Digital Contagions*, formule une idée différente, néanmoins basée sur la même image (Parikka 2016). La thèse qu'il avance veut que le virus informatique soit plus qu'un défaut dans le système et révèle, en fait, l'ontologie même des réseaux numériques (Parikka 2015). Si le modèle viral de Parikka exprime une analyse valide de la culture numérique, celle-ci reste confinée à une écologie restreinte : celle des médias. L'écologie qu'observe Maskegon-Iskwew englobe une vision plus large de la culture dans laquelle sont mutuellement reliés individus, communautés, corporations, territoires, gouvernements, faune, flore, etc. La prolifération d'un virus dans cet écosystème aura des répercussions directes et indirectes sur l'ensemble des éléments qui le composent. Maskegon-Iskwew voit toutefois dans cette métaphore virale un potentiel de subversion, une voie pour la préservation des communautés autochtones :

A useful teaching for effective guerilla-culture praxis might be that of the ability to opportunistically mutate into new and more virulently resistant cultural infections at undetectable levels or in apparently benign camouflage – continually just below and beyond the cultural DNA – mapping surveillance (Maskegon-Iskwew 2001).

Cette image puissante me ramène à l'œuvre de Joseph Tekaroniaka Lazare pour CPW04 — Unnatural Ressources — et me fait concevoir dans l'image du guerrier mohawk plantant son drapeau sur le territoire/carte mère une troisième interprétation. J'ai proposé l'idée d'une destruction de la carte mère ou de la prolifération d'un nouveau réseau organique à sa surface. Les propos de Maskegon-Iskwew dévoilent un rapprochement possible entre le geste de planter un drapeau et la volonté de contaminer. La métaphore du virus peut inspirer un mode de propagation culturelle facilité par l'architecture des réseaux informatiques. Si la culture occidentale se dissémine largement par le biais des médias numériques, les cultures autochtones peuvent s'approprier les mêmes outils de transmission virale dans un but de résistance. Il s'agit là de la stratégie de *survivance* de Gerald Vizenor, adaptée au contexte des nouveaux médias. La confrontation des métaphores écologiques de Maskegon-Iskwew et Parikka met en évidence l'inégalité fondamentale entre les contextes desquels chacun des discours émerge. Privilège et urgence culturelle teintent différemment les deux perspectives. La rencontre, dans ce cadre, peut permettre d'attirer l'attention sur l'impératif de la préservation culturelle dans l'analyse de Maskegon-Iskwew. La portée de cette métaphore rejoint aussi la réflexion sur les discours des musées et les pratiques muséographiques numériques du collectif Nation to Nation.

5.2.3 Responsabilité

Dans son texte pour CPW2K, Archer Pechawis insiste sur l'incongruence du concept de frontière auprès des communautés autochtones du continent américain (Turtle Island) pour introduire le thème qui guide les œuvres de cette troisième édition, soit celui de la rencontre. Ce faisant, il recadre le regard du visiteur sur les notions d'accueil et de partage plutôt que sur celles de division et de propriété. En déplaçant ainsi notre perspective, il affirme la souveraineté du projet CPW dans le cyberspace et définit le système de valeurs qui doit guider les échanges entre autochtones et allochtones sur la plateforme (Pechawis 2001). Pour la quatrième édition, CPW04, les commissaires Jason Edward Lewis et Skawennati désirent amplifier la portée de la rencontre établie avec CPW2K. Ils affirment que les idées développées par les artistes impliqués dans le projet peuvent exercer une influence en dehors des cercles autochtones, que leur perspective enrichit les discours sur l'art numérique et les technologies des nouveaux médias. La rencontre souhaitée est alors prolongée en dehors du cadre de CPW pour s'inscrire dans un débat plus large (Lewis 2004). Comme vu avec la comparaison des métaphores infectiologiques de Makesgon-Iskwew et Parikka, les perspectives autochtones ancrées dans des expériences spécifiques se distinguent dans certains cas par une portée englobante, qui peut traduire un sentiment de responsabilité par rapport à une communauté. Ce type de discours politique gagne à être diffusé à travers un plus vaste ensemble de la population mondiale et à être adoptée par un plus grand nombre d'actrices et d'acteurs des mondes artistiques et médiatiques allochtones.

La distinction au niveau de la portée des discours sur les nouveaux médias est également revendiquée par Steven Loft. Dans son introduction au livre collectif *Coded Territories*, il pose les bases d'une « cosmologie des médias » et explique comment ce modèle diffère d'une écologie des médias fondée sur la pensée occidentale.

“Media cosmology” embraces an Indigenous view of media and its attendant processes that incorporates language, culture, technology, land, spirituality, and histories encompassed in the teachings of the four directions. The phrase “all my relations” is often used to explain the interaction of all things within an evolving, ever-changing social, cultural, technological, aesthetic, political, and environmental intellectual framework (what I would refer to as the cosmological dynamic) and can certainly be applied to the landscape of media. Cosmological intellectual ecosystems exist as media, as message, and as a form of knowledge transferral. They are epistemological environments wherein notions of nationhood are interspersed with, connected to, and integrated with a larger sense of the plurality of life (Loft 2014a).

Loretta Todd, dans un texte intitulé « Aboriginal Narratives in Cyberspace », ajoute qu'il peut être tentant de rapprocher la notion d'interconnexion au cœur des connaissances autochtones et l'expérience des usagers du cyberspace. En effet, les discours cyberutopiques occidentaux qui datent des années 1960 affirment la transcendance des limites corporelles qui s'opèrerait au sein des

réseaux numériques (Turner 2006). Ce désir de fuir le corps et la matière va cependant à l'encontre des perspectives holistiques autochtones qui cherchent à maintenir des relations harmonieuses entre les mondes matériels et immatériels (Todd 2005). Le fait d'intégrer la réflexion sur les médias numériques à une considération cosmologique nous ramène à l'idée de continuité, dans les relations entre toutes choses et entre toutes époques. Todd cherche à éveiller la conscience des actrices et acteurs autochtones et allochtones engagés avec les technologies numériques, afin que ceux-ci partagent la responsabilité que nous avons envers les générations futures.

I could continue with how Western culture's hunger has damaged the world for everyone. And it is not only the hunger of the West, but the hunger of imperial, colonial, patriarchal orders globally. The philosophy of Indian country however, is not to be used for a witch-hunt. In the imagining of cyberspace, perhaps there are points where Aboriginal philosophy can have influence. Tribal cultures are not all oedipal plenitude, we cannot make cyberspace purer for the White folk, but we can concern ourselves with the effect it will have on "the clean land" (Todd 2005).

5.3 Futurismes autochtones

Les discours générés autour des nouveaux médias par les artistes, théoriciennes et théoriciens autochtones au tournant du millénaire prennent racine dans un ensemble d'expériences propres aux communautés concernées. Ils se distinguent ainsi de ceux mobilisés dans un cadre occidental, notamment dans leur relation au concept de responsabilité. Cette distinction discursive et épistémologique se reflète nécessairement dans l'élaboration de projets culturels spécifiquement adaptés aux besoins divers des communautés autochtones. Le projet CPW, par exemple, permet une synthèse innovante entre traditions autochtones et nouveaux médias numériques. Il expose un lien entre le passé et le présent et dynamise les discours sur les futurs autochtones. Toujours dans l'essai « Aboriginal Narratives in Cyberspace », Loretta Todd rappelle l'un des fondements des systèmes de pensée autochtones, voulant que chaque génération projette et planifie les conséquences de ses actions sur les générations futures. Cette perspective est souvent désignée par l'expression « la septième génération » (Todd 2005). Todd s'interroge sur la manière dont les intérêts de la septième génération peuvent être préservés dans le contexte des technologies numériques.

Who considers the seventh generation when creating spaces and narratives in cyberspace? What about virtual museums, virtual malls? Why are these institutions re-created in cyberspace, when cyberspace is supposedly heralding a new world of anarchy or democracy (depending on the age of the herald)? What will be the consequence for future generations of internalizing the power relation that museums, malls and arcades imply? What change will occur to their sense of freedom, their free will, as the power relationship between those who own information and those who access it remains much as it does today or perhaps even regresses to feudal ways? (Todd 2005)

CPW répond directement à ces inquiétudes en exploitant les nouvelles possibilités qu'offre le cyberspace pour générer un réseau artistique indépendant des grandes institutions culturelles. Dès sa première édition, le projet vise à répondre à un besoin d'inclusion et de représentation autochtone dans le monde de l'art et ainsi, à paver la voie pour les prochaines générations d'artistes autochtones.

When native people say that the past is in the future, that the future is knowable, it is not some mystical rant, but is rather the result of planning and consideration. As well, it draws on an understanding of the interconnected nature of all life. Prophetic belief and skill aside, there is a relationship to time and space that is not restricted to the moment at hand. (Todd 2005)

La conscience de la continuité temporelle, qui se manifeste dans la responsabilité envers la septième génération, est centrale à l'émergence d'un mouvement culturel nommé « futurisme autochtone » (*indigenous futurism*). L'invention du terme en 2003 est attribuée à Grace Dillon, Anichinabé, professeure dans le programme d'étude des nations autochtones à Portland State University. En 2012, Dillon publie *Walking the Clouds: An Anthology of Indigenous Science Fiction*, ouvrage dans lequel elle situe le futurisme autochtone à l'intersection des identités autochtones, des technologies et des enjeux de pouvoir. Elle entrevoit dans les récits de science-fiction autochtone le caractère fluide de la temporalité. Présent, passé et futur sont des courants entremêlés dans lesquels les artistes naviguent à leur gré (Dillon 2012). À travers le concept de futurisme autochtone, Dillon articule parfaitement les dynamiques chronopolitiques qui peuvent être observées dans CPW.

Dans une discussion sur l'esthétique autochtone et les nouveaux médias, Candice Hopkins élabore un cadre de référence sur la base des travaux de Victor Masayesva et de Zacharias Kunuk, deux cinéastes autochtones influents (Hopkins 2006). Masayesva affirme dans « Indigenous Experimentalism » : « The Indigenous aesthetic – like each unique tribal language – is not a profane practice, a basic human protocol, or merely a polite form of etiquette and transaction, but rather it is the language of intercession, through which we are heard by and commune with the Ancients. » (Masayesva 2005) Hopkins poursuit sa lecture de Masayesva en suggérant que l'esthétique autochtone prend forme dans l'accumulation des expériences variées qui constituent les multiples réalités des membres de communautés autochtones aujourd'hui (Hopkins 2006). Cette vision rappelle le processus additif à l'œuvre dans la transmission culturelle haudenosaunee, décrit par Doxtator plus haut. Le futurisme autochtone participe à cette esthétique en mobilisant une compréhension complexe des identités et des technologies autochtones contemporaines, futures et passées.

Définie en ces termes, l'esthétique autochtone se manifeste très clairement dans le projet CPW. Chaque contributrice et chaque contributeur y développe une réflexion personnelle sur ce que peut signifier la négociation des différentes facettes d'une même identité : être artiste, théoricienne,

autochtone, fille, mère, neveu, ami, programmeuse, commissaire, utilisatrice du web, anglophone, etc. Le jeu des avatars auquel sont invités les visiteurs et les visiteuses du Palace de CPW participe également au discours sur la multiplicité des expériences — celles imposées par la culture populaire coloniale, celles transmises à travers les générations, celles inventées de toutes pièces par des artistes visionnaires — et renforce l'idée d'une esthétique autochtone puisant dans la prolifération, l'imagination, l'accumulation et l'expérimentation.

En plus de se manifester à travers une esthétique de la complexité, le futurisme autochtone alimente les réflexions chronopolitiques appliquées aux arts et aux muséographies numériques. Selon Julie Nagam, titulaire d'une chaire en histoire de l'art autochtone en Amérique du Nord affiliée à l'Université de Winnipeg et l'Art Gallery of Winnipeg, les technologies numériques permettent aux artistes autochtones un engagement temporel qui vise l'imagination de réalités se situant à l'extérieur des structures coloniales. Ce potentiel transformateur est également évoqué par Oliver Grau, qui voit dans l'image interactive un lieu de manipulation temporelle et spatiale et de simulation (Grau 2007). Nagam étudie les œuvres d'artistes qui travaillent le matériau numérique afin de manipuler les constructions temporelles linéaires héritées de la pensée occidentale. Elle cite ainsi les pratiques d'artistes contemporains qui expérimentent avec des sons et des récits non linéaires : Lisa Reihana, Cheryl L'Hirondelle, Jakson2bears, Madeskimo, Kevin Lee Burton, etc. (Nagam 2016). Elle affirme d'une part que la performance même de ces artistes virtuoses des nouveaux médias participe à la déconstruction de la dichotomie « civilisé/sauvage » au fondement de toute entreprise coloniale. D'une autre part, elle étudie la manière dont leurs œuvres favorisent la représentation de temporalités non linéaires plus en phase avec divers systèmes de pensée autochtones locaux (Nagam 2016). Brittany Myburgh, doctorante en histoire de l'art à l'Université de Toronto, applique une analyse très similaire à l'étude d'œuvre de Ruben Komangapik, Kent Monkman et Adrian Duke dans un article récent pour la revue *Leonardo*. Elle argumente que l'emploi de technologies numériques par ces artistes autochtones contemporains les positionne dans le présent de « l'ère numérique » et que leur pratique subvertit la vision occidentale linéaire du temps et de l'histoire (Myburgh 2018). J'associe les discours de Nagam et Myburgh à un courant de réflexions chronopolitiques en lien avec le futurisme autochtone. Le jeu sur les positions et les logiques temporelles auquel se prêtent les artistes observés participe à un rééquilibrage des relations de pouvoir entre systèmes de pensée autochtones et occidentaux.

La notion de connexion des corps à travers les technologies numériques joue également un rôle chronopolitique stratégique dans le cadre de CPW. Mike Patterson, chercheur métis, s'intéresse, dans sa thèse de sociologie déposée à l'Université Carlton en 2003, à la rencontre des perspectives autochtones et occidentales dans le contexte du cyberspace. Il rappelle que, dans le cadre de savoirs appartenant à plusieurs communautés autochtones, la notion de temps est étroitement liée à celle

de lieu, par l'observation de phénomènes spatiaux tels que le mouvement des astres et des saisons (Patterson 2003). Tout comme Loretta Todd, il soulève le caractère potentiellement problématique des idées de désincarnation ou de déconnexion du matériel (enveloppe charnelle et distances géographiques) lors de l'expérience du cyberspace (Patterson 2003). Tout un pan des sciences cognitives s'intéresse d'ailleurs à la persistance de l'expérience du corps à travers diverses technologies numériques (ordinateurs, téléphones intelligents, réalités virtuelle et augmentée, etc.). Ainsi, lorsqu'Edmond Couchot avance l'idée que les technologies numériques génèrent des contextes à la fois utopiques (à l'extérieur de l'espace réel) et uchroniques (à l'extérieur du temps naturel), il formule l'hypothèse d'expériences numériques qui se superposent au réel, mais y restent nécessairement liées, ne serait-ce que par le biais du corps de l'utilisateur (Couchot 2015). La spécificité de la temporalité numérique uchronique théorisée par Edmond Couchot, qui se manifeste autant dans le battement cristallin de l'ordinateur que dans ses effets technesthésiques sur l'utilisateur (effets exercés par l'usage des techniques sur la perception) se prête particulièrement bien à l'analyse des manipulations temporelles subversives dans le cyberspace qu'effectuent certains artistes autochtones. Dans l'article intitulé « La relation intersubjective dans les arts immersifs présence et temporalités », Couchot emprunte le discours d'un psychothérapeute, Daniel Stern, qui décrit l'émergence d'une conscience intersubjective dans le partage d'un même présent par plusieurs individus. « [Cette conscience] nous permettrait de nous lier plus fortement avec les autres membres de la communauté, mentalement, affectivement et physiquement [...] » (Couchot 2015). Cette idée, bien qu'inspirée par un champ disciplinaire tout autre que ceux mobilisés dans le cadre de ce mémoire (et rappelant vaguement la trame narrative de plusieurs œuvres de science-fiction), s'ajoute à l'édifice discursif ouvert avec la notion de partage du présent, ou coprésence, développée par Johannes Fabian, puis illustrée dans le thème de la rencontre avec CPW2K et à travers les discussions des artistes et des visiteurs dans l'interface de clavardage du Palace. Le projet CPW correspond à la création d'une plateforme numérique utopique et uchronique qui favorise néanmoins une expérience technesthésique de connexion avec autrui, par le biais de la technologie, de l'art et de la discussion.

En jouant sur les notions de relations temporelles, interpersonnelles et écologiques, CPW participe pleinement à une définition autochtone des technologies des nouveaux médias, ce qui constitue une dynamique fondamentale au sein des futurismes autochtones. Tel que l'énonce Lou Catherine Cornum :

Indigenous futurism seeks to challenge notions of what constitutes advanced technology and consequently advanced civilizations. [...] Advanced technologies should foster and improve human relationships with the non-human world. In many indigenous science fiction tales of the futures, technology is presented as in dialogue with the long traditions of the past, rather than representing the past's overcoming (Cornum 2015).

Ainsi, la construction de discours sur les futurs autochtones permet d'abolir les distances temporelles que la modernité occidentale a souhaité ériger entre pratiques traditionnelles et innovations technologiques. Comme l'avance Cornum, le futurisme autochtone encourage à penser présent, passé et futur en termes de proximité et de logiques non linéaires. Les discours chronopolitiques stratégiques, qui se manifestent depuis les années 1990, autant dans le projet CPW que dans la critique autochtone de l'art des nouveaux médias, supplantent les discours allochroniques qui ont généré l'exclusion de pratiques artistiques autochtones des institutions culturelles canadiennes.

Conclusion

J'ai amorcé l'écriture de ce mémoire en interrogeant la manière dont la perspective chronopolitique était mobilisée dans les discours sur l'art et la muséographie numérique autochtone. CyberPowWow (CPW), le projet innovant de Skawennati et Nation to Nation, a été le point d'observation privilégié des dynamiques de représentation temporelle qui se déploient au tournant du millénaire dans la communauté artistique autochtone et se poursuivent jusqu'à aujourd'hui dans un nombre croissant de projets culturels divers.

J'ai organisé cette recherche comme un parcours à travers les différents discours qui forment une constellation autour des arts des nouveaux médias autochtones des années 1990 à aujourd'hui. L'approche muséologique critique que je me suis proposé d'adopter s'est exprimée dans une étude de l'histoire récente des pratiques muséales canadiennes, informée par des théories critiques formulées en anthropologie et en études littéraires et médiatiques. Les réflexions tirées de ces trois champs d'études distincts ont été sélectionnées en fonction d'un dénominateur chronopolitique commun. Le constat de la prolifération de discours allochroniques ou de simulations de dominances, termes empruntés respectivement à Johannes Fabian et à Gerald Vizenor, au sein des activités des musées en relation avec les objets culturels autochtones a permis d'identifier des problèmes de représentation et des solutions envisagées afin d'y remédier. Le projet CPW prend forme dans les contextes historique et théorique de ces révisions critiques des modalités d'inclusion des arts autochtones dans les institutions culturelles canadiennes. Il est également exemplaire de la période d'expérimentations qui caractérise la rencontre entre arts et technologies numériques depuis la seconde moitié du 20^e siècle. L'étude de CPW occupe une place centrale dans ce mémoire. L'équation de Ruth B. Phillips pour une muséologie critique est complétée par l'analyse attentive des pratiques muséographiques innovantes développées dans le cadre du projet de Skawennati et Nation to Nation. CPW, en tant que plateforme, et chaque œuvre qui le constitue sont considérés comme des discours dont une inflexion chronopolitique peut souvent être dégagée. Les propositions originales de Skawennati et des artistes ayant pris part à CPW forment un ensemble de simulations de survivance et affirment un partage du temps présent par les individus et les communautés autochtones qui y sont représentées.

Re : Représentation

CPW s'inscrit dans la scène artistique autochtone en tant que galerie numérique et plateforme de discussion majoritairement indépendante du circuit institutionnel canadien. Par l'utilisation innovante d'une interface logicielle qui conditionne à la fois l'expérience du créateur et du visiteur et par le biais d'œuvres d'art numérique évocatrices, le projet répond spécifiquement aux

problématiques de la représentation de l'art contemporain autochtone qui sont identifiées par la communauté artistique et muséologique au tournant du millénaire (c.f. 2.1 Les problèmes de la représentation ; 2.2 Les rapports canadiens). Dans la continuité des artistes autochtones de la génération précédente qui manipulèrent les codes de la modernité pour construire une esthétique nouvelle, les participants de CPW s'approprient les outils du monde des nouveaux médias pour produire des représentations exprimant la complexité de leurs expériences et briser l'image allochronique d'une communauté qui serait figée dans le passé. En imaginant une formule innovante pour la production et la diffusion indépendante de l'art numérique autochtone, CPW court-circuite les questionnements muséologiques datés sur l'appartenance au domaine artistique ou anthropologique des manifestations culturelles autochtones, de même que tout discours inapproprié sur leur authenticité. Le caractère multimédiatique et interactif des œuvres qui y sont présentées détrône le paradigme visuel qui gouverne généralement la muséographie en galerie. La complexité des identités autochtones contemporaines y est représentée de manière personnelle et incarnée. Le projet CPW permet ainsi la représentation culturellement sensible d'une branche de l'art contemporain autochtone qui se positionne temporellement à la fine pointe du présent, à l'affût des plus récents développements des technologies numériques.

Re : Performance

Le rôle actif que jouent les artistes impliqués dans CPW pour le développement, la production et la critique de l'art numérique consiste quant à lui en une performance culturelle et identitaire, pour reprendre les termes de Laura R. Graham et H. Glenn Penny (c.f. 2.3.2 Performance). Ryan Rice, en se remémorant les débuts du projet lié aux activités du collectif Nation to Nation, dit que le groupe s'est inspiré du mouvement Do It Yourself, qui trouve dans les années 1990 une expression privilégiée dans le cyberspace (Proulx et al. 2017; Bazzichelli 2008). La rareté et les problèmes structurels des lieux destinés à la production et à la diffusion de l'art contemporain autochtone dans le Canada des années 1990 poussent les créateurs de CPW à prendre le contrôle et à devenir les figures de proue d'un mouvement « d'autodétermination autochtone en ligne ». Au fil de sa réalisation, les artistes impliqués dans le projet gagnent et partagent un éventail de compétences liées autant aux pratiques muséographiques qu'aux outils de développement et d'exploitation des technologies numériques. Ils deviennent des modèles d'initiative et de créativité pour les générations futures. Ainsi, les *guerrières* et les *guerriers postindiens* de CPW, pour reprendre l'expression de Vizenor, participent à l'empowerment de leur communauté artistique en lui offrant un espace de visibilité et d'expérimentation et en développant une expertise très spécifique dans la scène culturelle contemporaine canadienne.

Re : Présence

CPW bénéficie également à une communauté élargie par l'organisation d'événements qui rassemblent virtuellement et physiquement artistes, commissaires, familles, amis et collègues, dans le prolongement de la tradition du pow wow (Rickard 1999). Pour l'inauguration de chaque édition de CPW, les organisateurs coordonnent un ensemble de *gathering sites*, lieux de rassemblement, dans les centres d'artistes autogérés à travers le Canada. L'espace physique des galeries est aménagé avec l'équipement informatique nécessaire pour accéder à l'exposition en ligne, puis de la nourriture et des breuvages. Une ambiance conviviale favorise les rencontres et les discussions, autant en ligne que hors ligne. Les participants qui maîtrisent les outils informatiques peuvent transmettre leurs connaissances à ceux qui ne sont pas familiers avec ces nouvelles technologies. Pour reprendre les termes de Leanne Betasamosake Simpson (c.f. 2.3.3 Présence), les actes de création, c'est-à-dire de production de sens, qui prennent forme dans le cadre du projet CPW, soit la création artistique et muséographique, le partage de compétences d'un individu à un autre et le rassemblement communautaire, assurent un état de *présence* culturelle. La notion de présence dans la pensée de Simpson, Fabian et Couchot a une dimension temporelle marquée. Elle implique un état actif de continuité entre passé et futur dans les actes de création et de transmission, ainsi qu'une reconnaissance interpersonnelle dans le partage d'un même moment présent (L. B. Simpson 2018 ; Couchot 2015 ; Fabian 2006). La présence dynamique que le projet CPW génère dans le cyberspace et sur la scène artistique canadienne comble de cette façon de multiples interstices simultanément : le fossé géopolitique qui morcelle les communautés autochtones dans le système des réserves à travers les Amériques, le fossé numérique d'un Occident axé sur le progrès technologique et sa commercialisation à des fins de profit, puis le fossé temporel des discours allochroniques véhiculés dans les institutions muséales.

Je clos le parcours proposé avec ce mémoire, dans lequel se sont entremêlées muséologie critique, études autochtones et études médiatiques, par un retour à la théorie. Les ponts qui se dessinent entre le projet CPW et les discours chronopolitiques autour des arts numériques mettent en relief la relation perçue entre tradition et changement ainsi que les points de rencontre et de divergence entre les perspectives autochtones et occidentales sur cette question. Ces observations démontrent la productivité d'une prise en compte du facteur temporel dans l'étude des arts et muséographies numériques autochtones. La récente formalisation du concept de futurisme autochtone offre une conclusion stimulante à ces explorations chronopolitiques au cœur de CPW. Le projet joue un rôle déterminant dans l'imagination et la construction des futurs autochtones en ce qu'il remplit un mandat que Jason Edward Lewis décrit, dans un essai intitulé « A Brief (Media) History of the

Indigenous Future », comme le fait de donner de nouvelles formes aux infrastructures actuelles afin de laisser place à l'expression des ontologies autochtones (Lewis 2016). Entre 1996 et 2004, CPW participe à l'aménagement de chantiers de rénovation considérables au sein de deux infrastructures importantes : le cyberspace et l'institution muséale. La création d'un espace autodéterminé de production, de diffusion et de critique de l'art autochtone contemporain, le développement et le partage de compétences peu répandues à l'époque dans la scène artistique et muséale canadienne et la consolidation d'une communauté qui transcende les frontières réelles et métaphoriques (des réserves, des systèmes de pensées, des fossés numériques, etc.) sont trois volets du projet qui permettent d'affirmer sa grande portée chronopolitique.

Annexes

Annexe 1. Skawennati, <i>Why I Love WWWriting</i> , 1997.....	98
Annexe 2. Audra Simpson, <i>Lola BigBear, Love and the Net</i> , 1997	102
Annexe 3. Jolene Rickard, <i>First Nation Territory in Cyber Space Declared: No Treaties Needed</i> , 1999 ..	106
Annexe 4. Archer Pechawis, <i>Not So Much a Land Claim</i> , 2001.....	109
Annexe 5. Skawennati, <i>A Chatroom is Worth a 1000 Words</i> , 2001	111
Annexe 6. Jason Edward Lewis, <i>Terra Nullius, Terra Incognito</i> , 2004.....	115

Annexe 1. Skawennati, *Why I Love WWWriting*, 1997

17/08/2018

Why I Love WWWriting

WELCOME TO



The CyberPowWow FAQ, or Why I Love WWWriting

All my life I worked to get my thoughts to run in a linear fashion, so that I could write a good paper (or win an argument with my dad). Each time I was asked to hand in a ten-page paper, properly paragraphed and footnoted, I would shudder. I could never really understand paragraphs. I used to pretend that I knew where a paragraph ended by arbitrarily cutting one in two, often by aesthetic decision alone. I never got footnotes, either. If a fact was important enough to go into the paper, why couldn't it follow the sentence you were footnoting? (Why couldn't you just put it in brackets or something?) Now, with the Web, I feel that I can, and should, unlearn it all, and allow the circular, or web-like, connections express themselves with "hotlinks", that fabulous magic, also known as "hypertext", that allows you to jump to another idea and back again, a lot like how my old essays went.

So with that introduction, which could also be a paragraph, which could also be a footnote, here is my experimental essay...

[\[World Wide Wal-mart?\]](#) [\[CPW: FAQ\]](#) [\[Moccasin Telegraph\]](#)

A [Nation to Nation](#) event in collaboration with [Oboro](#) and [Circle Vision Arts Corporation](#)

About Gallery Library
Events Chat

CYBERPOWWOW IS A NATION TO NATION PROJECT



CONTACT US

WELCOME TO

CyberPowWow

AN ABORIGINALLY DETERMINED TERRITORY
IN CYBERSPACE

When I first started surfin', I was seduced! But my love was not blind...

The overwhelming majority of Web pages fall into two categories: business pages and personal home pages. The business ones sell software or internet marketing expertise, (you know, computer stuff) and the home pages, which are supposed to be your highly individualized place to shine, usually consist of pictures of that person's favourite cat, or nephew, and have links to *their* favourite Web page. While such pages are fun and are, in fact, part of net culture, they are, undeniably, limited in scope. The WWW is an awesome tool for information-sharing and for meeting people with similar interests whom you may never have met otherwise, but it has to be exploited as such. If we are going to help shape this medium, let's do it right. Let's make it content-rich, and not just another tool for selling nifty consumer goods. We can use the WWW to present our stories, to inform people about our issues, and to explore solutions to some of our problems.

[\[World Wide Wal-mart?\]](#) [\[CPW: FAQ\]](#) [\[Moccasin Telegraph\]](#)

A [Nation to Nation](#) event in collaboration with [Oboro](#) and [Circle Vision Arts Corporation](#)

About Gallery Library
Events Chat

CYBERPOWOW IS A NATION TO NATION PROJECT



CONTACT US

WELCOME TO

CyberPowWow
AN ABORIGINALLY DETERMINED TERRITORY
IN CYBERSPACE

Fabulous Aboriginal Qualities

Native people have always been interested in new technologies. From the stone flints and clay pots of neighbouring First Nations, to the steel pots and glass beads brought by the newcomers, we have integrated imported inventions into our cultures. (How do you think we got so good at horseriding?) But when the camera arrived on these shores, it took ages before we started using the technology and taking pictures of our own. Mostly, it seems, we just stood by and didn't "say Cheese".

When we finally realized that photography was a medium that we too could use to represent our ideas, our culture, and our selves, the medium, and our relationship to it, had already been defined. The same can be said about film and, for that matter, print. We were the subjects, and not the photographers, filmmakers or authors. It's kind of surprising that it took us so long, seeing as we are famous for being such good story tellers, and that is precisely what these mediums are about. Only now are we getting the hang of using new technologies to tell stories about and for ourselves.

But that trend seems to be changing. The World Wide Web, the latest story-telling medium to arrive on the scene, is as enticing to us Indians as it is to everyone with (and even some without) a modem. The number of web pages by and about First Nations, Aboriginals, Native Americans, Indigenous peoples, and Indians is staggering, and very satisfying. There are pages for band councils and tribal councils, Native languages and Native organizations. For the first time, Native people are in on the ground floor of a new technology, and are helping to define the way it will be used to describe our cultures.

[\[World Wide Wal-mart?\]](#) [\[CPW: FAQ\]](#) [\[Moccasin Telegraph\]](#)

A [Nation to Nation](#) event in collaboration with [Oboro](#) and [Circle Vision Arts Corporation](#)

About Gallery Library
Events Chat

CYBERPOWWOW IS A NATION TO NATION PROJECT



CONTACT US

WELCOME TO

CyberPowWow

AN ABORIGINALLY DETERMINED TERRITORY
IN CYBERSPACE

Everyone of us belongs to several communities: family, reservation, circle, newsgroup, city...

It seems like every year, technology shrinks the distances between us a little more: faster planes, clearer telephone connections, and now, the Internet, with its e-mail, on-line chats, and the WWW. The result is more interaction amongst people who just a few years ago would never have even met. This is true for us Native people who are on the Net as well: the moccasin telegraph has never been so strong! Even though we know that First Nations always had contact with one another, our communities, until very recently, were isolated by a certain regionalism, one that was perceived as much as it was physical, because, I think, in our collective mind we felt restricted by the reservation system.

The events of 1990 (widely known as the Mohawk Crisis) helped to change that; Native people came from across Turtle Island to support the Mohawks, knowing that they were showing solidarity with people with whom they had the most important of issues in common. Since then, a new community has been forming, one whose membership criteria is self-determined, not imposed by colonialist guidelines. This community doesn't have a territory, because it doesn't need one: it has the infinite expanses of cyberspace.

[\[World Wide Wal-mart?\]](#) [\[CPW: FAQ\]](#) [\[Moccasin Telegraph\]](#)

A [Nation to Nation](#) event in collaboration with [Oboro](#) and [Circle Vision Arts Corporation](#)

About Gallery Library Events Chat

CYBERPOWWOW IS A NATION TO NATION PROJECT



CONTACT US

Annexe 2. Audra Simpson, *Lola BigBear, Love and the Net*, 1997

17/08/2018

Welcome to CyberPowWow



Lola BigBear, Love and the Net

When my best friend told me she finally met her man I had to forgive a lot. I forgave her for not calling me for four and a half months. I forgave her for forgetting or ignoring my graduation. And I forgave her for the very questionable circumstances under which she met that man. You see, Lola BigBear and I grew up like sisters and the way I see it, sisters are supposed find the good in each other. So while she filled up her kitchen with cigarette smoke, Patsy Cline's music and his email love messages I sat and drank my beers with her like best friends do. And I did my best to convince both of us that this was actually good news even though I knew that it wasn't. I did feel something close to good for her at the time but I think it was because I just missed talking to her. We were also drinking, and under those circumstances, lying always comes easy. But more than anything I wanted to be happy because Lola was owed love and I knew it.

Some people thought that Lola was unlucky in love because of the way she looked. This was not true at all. But for as long as I knew Lola, no matter which way you looked at her you saw roughness. Her shirts showed stress around her man shoulders and her nose was flattened into a bumpy mass. She grew up in a house full of boys and had both the fighting expertise and love of lipstick and nail polish to show for it. She had crooked white teeth and a full mouth that she spent her adult life lining and painting. She worked hard on her face, she said, because that was all she was given. But there were problems even with that. Lola had eyebrows that were thick, straight and relentless. They refused to be domesticated by her mother's razor blade or a beauty professional's tweezers. She had other problems as well, beauty marks gone wrong, short eyelashes and unforgivably big hands for a woman. All this taken together made Lola seem to be a big, mannish and rough, with a prettiness that had to be pencilled and coloured. Even though I knew Lola was nice looking, people still thought she was rough because she looked mad all the time. I suppose this made it hard for her man to see her.

But I knew Lola and I knew that the eyebrows, the lip liner and man tailored shirts were underwritten by softness. In her flowed special stuff, a substance made of principle, of smarts and sweetness. This was a sweetness that rendered her unintelligible to a lot of the hard asses that we knew. People just couldn't process her -- they didn't come equipped with the program to read her right. Lola had magic in her, I was sure, and it was a magic that banged her brother's heads

together like cymbals when they beat the shit out of retarded Joey. It was magic that directed her into the depths of her mothers darkness and yanked that woman out, bit by bit until she was whole again. And it was a magic that navigated her through the agonies of school with me. Lola was special because she could step outside of herself and into other people. She was extraordinary for not really caring much for herself besides what Revlon lip colour would work on her this season. She knew what right from wrong was and how and when the people around her needed her most. But Lola was painfully alone and she never talked about it. This silence was cause for some speculation from some around her. Some thought it was because she was big, others because she rarely smiled. I knew that there was no guy so far that was good enough for her and figured Lola knew the same. So I reminded myself that I treasured her and forgave her for forgetting or ignoring the most important day of my life. I tried to find the happiness in me for Lola and her new man.

I would have picked up another case of American beer, toasted to her and even broke my own rules and smoked American cigarettes if I could have been properly happy for her. But something here was terribly wrong. And there was simply too much that she stood to lose by not realizing this. Her forgetfulness was making our friendship contingent on me lying to her and pretending like this was the best news I heard all year. So I sat and drank the taste of aluminum around my tongue and listened to her tell me how she met the man of her dreams in a chat room full of freaks, wannabe's and Indian lovers. I listened to Lola tell me, with a straight face, that he was a Cherokee Indian born and raised in Nebraska and that he was doing further research into his "ancestral history." Lola knew full well that no Indian that we grew up with ever had to do research to know who they were. This should have been a clear warning to her. She should have pulled out right then and there, she should have told him good luck with the research and with his future lives. But she continued without skipping a beat and said that this summer he was going on a vision quest in New Mexico. I sat, swallowing beer and bile while Lola put reason into relief and gave her self up to a blinking cursor that spewed lies from her computer screen.

Her researching cyber Cherokee was the man that she would marry, she said. He cared for her, he sent her things and no man ever did that before. She showed me books and beaded chokers he sent her and when she saw the look of horror on my face she explained away his whiteness as bad taste. She said, "you know I would never read Jamake Highwater or wear a Janet Jackson choker (no Lola, you would not read this crap or wear such crap because you actually are Indian) -- but he is from the States, I guess they are funny like that down there." I sipped away and tried to keep my mouth shut. I nodded while waiting and wondering when I could fall off my own wagon and start smoking for Lola, when I would wear a maid of honour dress and feel right about it. I bit my tongue to keep my comments in check, got her nail polish remover and worked on my nails until the sun came in through her kitchen window. I kept on painting and drinking. I put myself in charge of the cd's so we wouldn't be listening to her music all night and waited for her to talk

herself to sleep. She was finally poised to fall off her chair at sunrise. "Lola," I said, "go to bed!" and she did. She left the mess of manicure offal, beer and ash on her kitchen table and disappeared into her bedroom.

I got up and I did what the best-friend-in-supporting-roles do in such situations. I threw up the suds in my stomach, brushed my teeth with Lola's toothbrush and started cleaning her kitchen. I put off all of the noise in her house and wiped the table down. I soaked her ashtrays in a bucket, washed her week's worth of dishes and started sweeping. I swept and mopped and thought about what I haven't told you thus far. I thought about what Lola has to lose, about why the stakes are so high with her romance with the "brother from another planet." You see, Lola and I are like sisters and it is not just because she grew up in a house full of boys and I had colouring books for friends for the first 10 years of my life. We were cut from the same cloth and were cut in funny ways. Half Indian, we formed a pair of mismatched socks from the start. We used to joke that together we made one whole Indian until we started to like ourselves better and had nightshirts printed one Christmas that read "Halfer's are Smarter." When we discovered her mother's booze we would pass a bottle of peach liqueur between us and allow ourselves the luxury and pain of imagining what our lives would have been like if her father and my mother had married each other.

It was during that time, the time of possibility and promise offered to girls before they become women, that Lola and I swore to each other that we would never, ever marry out. We swore that we would do whatever we could to find a man who was nice, who was smart, who would treat us right and most importantly, a man who was Indian. We named the men we could love to each other out loud, and let those names hang in the air to guide us like compasses. With such men as fathers for our children, being Indian would not be a choice or even worse, a matter of research -- it would be a clear, unambiguous and seamless inheritance. Lola and I were born into a situation that was not of our making and this made us painfully, and obsessively aware of the terrific meaning that is attached to individual choice and decision-making in Indian country. This is because we had to live by the decisions that our parents made. So we not only lived *by* those decisions, we in fact *lived* those decisions. We kept our promises to each other. We followed the compasses that we set before each other so many years before and we looked for our man. I went away to school, Lola stayed behind. And while I wrote fancy papers and messed around with white guys, Lola stayed home and painted her lips a different shade for every season.

Then Lola swore that she found her man on the internet. And that brings us back to this morning and the mess in her kitchen that we made while she lived the shared consequences of our making through her stories of him and his email love messages to her. He made Lola smile and made her eyes sparkle. He gave her the love that was owed to her for a long time now. And he made my best friend forget my graduation. I can forgive her for that. But I know I can't expect much from Lola these days because for once, I don't

17/08/2018

Welcome to CyberPowWow

matter much. For the first time in her life Lola BigBear has found some love. I thought about putting the radio on and then decided against it. The floors were still wet and I didn't want to walk on them. Instead I propped my feet up on a kitchen chair and put my elbows to rest on the clean table. I pulled an American cigarette from the pack in front of me and broke a rule for Lola. I smoked to her happiness.

[Audra Simpson](#)
March 1997

About Gallery Library Events Chat

CYBERPOWOW IS A NATION TO NATION PROJECT



CONTACT US

Annexe 3. Jolene Rickard, *First Nation Territory in Cyber Space Declared: No Treaties Needed, 1999*

17/08/2018

Jolene Rickard



First Nation Territory in Cyber Space Declared : No Treaties Needed

by Jolene Rickard

Wasn't it the Hopi that warned of a time when the world would be circled by a spiders web of wire lines? That time has come and "CyberPowWow 2" is unabashedly part of it. There is no doubt that First Nation peoples are wired and ready to surf and chat. It seems like a distant memory when the tone of discussion about computers, interactivity and aboriginal people was filled with prophetic caution. Ironically, the image of Natives is still firmly planted in the past. The idea that Indians would be on the frontier of a technology is inconsistent with the dominant image of "traditional" Indians. To further complicate the mix, this discussion takes place in a graphical chat program identified as a "CyberPowWow Palace."

The use of the term "pow wow" automatically shifts the mental gears into overdrive. What do pow-wows have to do with cyberspace? "CyberPowWow 2" does not represent a shift in the intellectual paradigm of the west. It is a very direct application of the Palace software but somehow when you exit this site you definitely know you where in Indian territory. The main intent of organizer and in Palace terms, the "wizard," Skawennati Tricia Fragnito was to create a site for getting more Native art on the web.

She also experienced the Montreal Native Friendship Center and sees this site as a cyber friendship center. CyberPowWow 2 is based on her experience gained from the first CyberPowWow in 1997 and an exhibit titled, "Native Love," which opened at Oboro in Montreal. The first pow-wow informed Skawennati of the interest in having this kind of space with Native people across the Americas. The exhibit proved to her that Indians were ready to be whimsical and have fun in public spaces. This may seem insignificant but, recently an exhibit titled, Indian Humor, 1996 from the American Indian Contemporary Arts Center in San Francisco warranted a review in the New York Times. So the bigger picture is that for Native artists the hard core deconstruction of 500 years of victimization has suddenly changed and it is getting noticed. The themes have remained consistent for a number of the artists but the way it is presented is fresh.

It is a healthy sign that we can laugh at ourselves while continuing to reimagine indigenous space. CyberPowWow 2 represents the desire by both the participating artists and organizer to reconfigure Indian space. The 1800's represented the timeframe when Native nations lost nearly eighty percent of our landbase to Canada and the United States. A counter strategy

<http://cyberpowwow.org/nation2nation/jolenework.html>

1/3

to the governmental suppression of large Indian gatherings (remember the Battle of Little Big Horn) was the formation of the "pow wow" event. Various First Nations song and dance traditions from across the Plains were shared intertribally, primarily to give thanks and to also assert their continued independence.

The reservation represents the most static notion of how to imagine Native experience. First Nations people are struggling to shake lose the colonial limitations of the reservation system. Native people are moving from reservation "territories" to urban and rural environments with greater frequency. This has created a charged debate in Indian territory about Native rights when not located on treated or reservation land. Cyber PowWow 2 is an odd talisman but nevertheless an indication of how Native people are struggling to subvert the colonial borders of the reservation.

Therefore, the appropriation of the term pow-wow is consistent with First Nations strategies for self empowerment. This time, a group of thinkers called artists are rising from our communities to redraw the boundaries of indigenous space. The website address, "www.nation2nation.org" provides a big clue about the intent of this group.

This site may on first glimpse be Hollywood Indians and fancy dancer avatars but watch out because the opportunity to find a more indepth analysis is possible.

CyberPowWow 2 is a place where anyone can drop in, pick up an Indian persona or avatar or chat with one. It was described by all the artists in the formation of this site as a new "community." Edward Poitras sees this application of the Palace as a "pow-wow" as an intervention on a de-racialized space. He observed that the internet and graphical chat rooms are void of cultural reference. This site clearly makes its position known.

Historically, the notion of community is deeply tied to one's national identity, like Cree or Mohawk. These First Nation delineators speak volumes when locating indigenous presence. They identify how our people lost their land. It can signal which treaty determined the geographic, psychological terrain of your identity and its limits. Cyberspace can not replace the physical act of being together as a community. Yet, it does create a site where indigenous people can meet and compare notes. So it opens up more possibilities for exchange on all levels.

Inside the flat pulsing electronic magenta tipi's the artists are doing what people in our communities have always done. They are transforming our cultures into the language of the future. It does not mean that anybody is going to give up on going to an actual pow-wow, it just means that another pow-wow has joined the circuit.

So what if you bump into Lori Blondeau's avatars, "Cosmo Squaw," and "Surfer Squaw," in the blue moon room. She simultaneously sensualizes the mostly non-existent sexual space for Indian women and problematizes the use of the word "squaw." She was told by her grandmother that it is ok to be called a squaw historically. Blondeau is involved in recovering a meaning for the term "squaw," which she is seeking to control. At

the same time, Blondeau has dedicated this piece to her cousin who recently passed away.

Each artist participating in CyberPowWow 2 brings a different perspective to add to the discussion. Sheryl Kootenhayoo's earlier work is mostly videos about residential schools. Kootenhayoo reminded the group that the original reason for a pow-wow was "to give thanks for all that life is." Lee Crowchild is exploring the possibility of telling traditional stories in this space in a visual way. His project is about expanding the notion of oral tradition. Crowchild spent most of his life with elders and they have shaped his ideas. Ahasiw Maskegon-Iskew has been working with street people and sexually traumatized youth. All of these artists refer to traditional stories in creating their work.

Archer Pechawis performances are based on indigenous concepts wrapped in technological inventions made by the artist. His work seems to capture the larger project under construction for Native people in cyberspace. He combines ancient symbols like the drum with technological interventions like synthesizers. As he is wailing an old song learned from a wax recording of his grandfather, Pechawis links it to contemporary music, expression and images. CyberPowWow 2 is a site set up to create a Native cyber community. We are all part of it.

Jolene Rickard is an assistant Professor at the University at Buffalo in the departments of art and art history. She writes and makes images about the issues of indigenous people. Rickard is a member and lives on the Tuscarora Nation territories, located in western New York state.

A [Nation to Nation](#) project hosted by [Oboro](#), the [Walter Phillips Gallery](#) in collaboration with the [Aboriginal Arts Programme](#), SOIL, [Roundhouse Community Centre](#) and TRIBE and Video Vérité. N2N acknowledges the generous support of [The Canada Council](#) and [ThePalace.com](#).

About Gallery Library

Events Chat

CYBERPOWWOW IS A NATION TO NATION PROJECT



CONTACT US

Annexe 4. Archer Pechawis, *Not So Much a Land Claim*, 2001

17/08/2018

CPW2K: Archer Pechawis - Not So Much A Land Claim



Not So Much A Land Claim

Archer Pechawis, Co-Curator, CyberPowWow 2K

Welcome to CyberPowWow 2K, the third iteration of an ongoing dialogue between Native and digital realms. CyberPowWow was conceived in 1996 as a way for contemporary Native artists to communicate with a larger audience via the Internet. Our goal was to break down negative stereotypes about Native people's relationship to technology and demonstrate that Native artists have adopted digital technologies as a culturally relevant medium. We saw the Internet not just as a new technology but a new territory, one that we could help shape from its inception.

As Indigenous people of Turtle Island we do not recognize the border between Canada and the US, and therefore have always included Native American writers and artists in CyberPowWow. For CPW 2K we wanted to extend this concept: a borderless, self-determined Aboriginal territory. CyberPowWow 2K features commissioned artwork and essays by ten artists and writers of both Native and non-Native ancestry from Canada, the United States, and Australia, echoing the Indigenous tradition of welcoming that is so much a part of our history.

Thematically CPW 2K investigates the place where Native meets non-Native. Historically this place of meeting has been a site of epic conflict and covert desire. We asked each artist to create work that speaks to their experience of and desires for that space, and the realities or potentials implicit therein. Each artist in CPW 2K was selected not only on the strength of their work but how their art connected to our curatorial theme.

CyberPowWow is a perfect example of a "place where Native meets non-Native", be it technologically, socially, or culturally. It is also implicitly and explicitly about the relationship Native people have to technology. Indigenous people have always adopted or adapted new technologies into our cultural processes, be it steel knives or Unix-based computer networks. CyberPowWow is a part of this history, demonstrating both the readiness and ability of Aboriginal artists to apply New Media to their art making practices.

But what differentiates CyberPowWow from the other "Indian art" sites on the Net? Hundreds can be found by typing a few words into a search engine. Typically these sites feature painting or sculpture by First Nations visual artists, digitized and displayed at 72 pixels per inch. Very few are made specifically for the medium. None feature the interactivity and community of the CyberPowWow Palace. In CPW 2K we see digital technology used not only to create artwork, but artwork created specifically for dissemination via digital technology. In this regard CPW 2K is unique.

In creating CyberPowWow our goal was to make an interactive space where all visitors would feel welcome, regardless of race, class or computer literacy. Our gathering sites are set up specifically to allow access to people who lack computers or, more importantly, the skills necessary to connect. We also want people to experience online community while enjoying food and drink in the company of new friends.

Socially the CyberPowWow Palace is a virtual gallery opening. Attendees shed their quotidian selves, donning avatars (two-dimensional graphics used to represent oneself) and nicknames to socialize in a new way. Normal rules of interaction are supplanted by the supposed anonymity of the Internet. Customary signifiers of class, race, status and gender are absent or unreliable, demarcated instead by avatar and typed persona. Race and gender elasticize as guests test new personalities.

But this anonymity is transient. Conversations with "strangers" in the CyberPowWow Palace often come to a point of recognition. Here the term "re-cognition" is apt, as the guest is literally forced to "know again" the erstwhile stranger. The anonymity of the Internet becomes the intimacy of community. Assumed identities collapse. Interaction is re-contextualized. The performative aspect of CyberPowWow is reinforced. The environment turns spectator into performer.

This raises an interesting aspect of CPW. All guests, Native and non-Native alike, are invited to wear the avatars made by the artists. The majority of these avatars are "Native", some images of real people, some romanticized depictions of "traditional Indians". Suddenly arguments of cultural appropriation are turned upside down. The CyberPowWow Palace is a safe space: guests are encouraged to engage in playful "dressup" behaviour. This is a deliberate strategy on our part. By creating a virtual space where the players could be anyone we hope to break down the barriers of race and class that separate us in our daily lives.

Culturally this speaks to the sense of security we have within the boundaries of our new territory. With this third CyberPowWow we are solidifying our independence by inviting the world to come celebrate with us. Your being here to witness and dance with us makes us stronger. We have signed a new treaty, and it is good. We have the right to hunt, fish, dance and make art at www.CyberPowWow.net, .org and .com for as long as the grass grows and the rivers flow.

But the treaty is only a symbol. CyberPowWow is not so much a land claim as a declaration of autonomous Aboriginal space on the Internet. We have staked out our territory, and we are proud to welcome you.

About Gallery Library Events Chat

CYBERPOWWOW IS A NATION TO NATION PROJECT



CONTACT US

Annexe 5. Skawennati, A Chatroom is Worth a 1000 Words, 2001

17/08/2018

CPW 2K : A Chatroom Is Worth A Thousand Words by Skawennati



A Chatroom is Worth a Thousand Words

by Skawennati Tricia Fragnito

The artists showed up with zip disks, burnt CDs, DAT cassettes, hard drives, laptops, adaptors, manuals and a game of Quake – pretty much ready for anything. The ten of us were about to spend the next two weeks crammed together into two mid-sized rooms making a brand new wing for the CyberPowWow Palace.

CyberPowWow started off as a virtual exhibition and chat space that would dispel the myth that Native artists didn't (or couldn't!?) use technology in their work. In addition to that, we wanted to claim for ourselves a little corner of cyberspace that we could nurture and grow in the way we wanted. After two iterations of CyberPowWow, the question of whether Native artists could be digital artists was answered: of course we can.

Now that we have marked out our territory, built a Palace and furnished it, it is time to invite in our neighbours: digital artists in the non-Native world. These friends, collaborators, and kindred spirits can talk about the very topic that we are engendering: Aboriginal meets non-Aboriginal.

"The Palace" is the name of the chat software used by CyberPowWow since its inception in 1997. With its allusions to royalty, colonialism and hierarchy, it can sometimes be a problematic name to a bunch of Indians who are trying to stake a claim in the territory of cyberspace. Notwithstanding the fact that the software was named by a corporate entity with objectives very different from ours, the word is an apt metaphor for a multifunctional site that can continually expand (or abruptly contract) according to the artist's desire. Chatrooms (also just called "rooms") can be added or deleted easily, can be connected to one another or remain separate entities. But the Palace was not chosen because of its name; it was chosen for two much better reasons: its user-friendliness and its customizability. Most CyberPowWow newbies can figure out how to communicate with other users in mere minutes. The irresistibly unglamorous cartoon speech balloons and happy-face default avatars seem to set people at ease. Yet, without building our own software, we could greatly affect the look and feel of this Palace by putting our own artwork in the rooms and then inviting people to talk about it, or to talk *in* it.

[Click on a name below to read more](#)

[Marilyn Burgess](#)

[Jason Lewis](#)

[Ahasiw Maskegon-Iskwew](#)

[Michelle Nahanee](#)

[Travis Neel](#)

[Rea](#)

[Sheila Urbanoski](#)

[Trevor Van Weeren](#)

What resulted is a range of intense and intimate stories, told in rooms and pages and movies. Many similar elements recurred in the artwork: maps, flags, text, archival photos, personal snapshots, found images. Bits of the artist's own self show up in almost all the work, too. There is Sheila Urbanoski's ultra close-up forehead, Jason Lewis's eye, Ahasiw Maskegon-Iskwew's tattoo, Trevor van Weeren's silhouette, Michelle Nahanee's bodiless face, Rea's faceless body, and Travis Neel's complete unabashed self. These reoccurrences are a function of the theme, and make for a wonderfully cohesive exhibition.

About Gallery Library Events Chat

CYBERPOWWOW IS A NATION TO NATION PROJECT



CONTACT US



A Chatroom is Worth a Thousand Words

by Skawennati Tricia Fragnito

Rea

Rea's artistic practice is based on digital photography and installation. In the ten years since she began making work, she has also sat on numerous boards and committees at the national level, where she has had to learn the special skill of representing her people to the dominant society.

[Click on a name
below
to read more](#)

In Rea's first room is the image of a young boy wearing a feather headdress, repeated four times. It is the digital photo she took in 1997 of a dancer at the LORA festival, a cultural dance festival which takes place every two years in July in the far north of Queensland –on the opposite end of the continent from her own people, the Gamilaroi and the Walwian. Over the three days of the festival, with its dancing from morning to night, Rea came to the understanding that dance represents all the most important aspects of tribal life: ceremony, gathering, food, initiation, body and a connection to the earth. The realization had a profound effect on Rea, and its placement in her first room sets the stage for what is to come.

Marilyn Burgess

Jason Lewis

Ahasiw Maskegon-Iskwew

Michelle Nahanee

The central image in "rea_room3" is a snapshot of three Indigenous women. They are wearing earrings and necklaces and look like they might be at a party. Below them is the word "yinarr". The background is made up of a single photo of her maternal grandfather, repeated numerous times and tinted the colours --black, yellow, and red-- of the flag of Indigenous Australia.

Travis Neel

A series of thought balloons randomly appear, answering questions even as they start to form in your mind:

Rea

"Who are...?"

Sheila Urbanoski

"This is my Aunty, Grandmother and Mother"

Trevor Van Weeren

"What does...?"

"YINARR - means Aboriginal Women"

"Do you...?"

"I don't speak Gamilaroi or Walwian language!" It is the answer to a question Indigenous people are asked all the time. Sometimes it feels like it is a gauge to measure our Aboriginality: the speakers of a traditional language are considered to be more authentic than the non-speakers.

After a pause, there is more information, this time you weren't asking the question: "Our body parts are collected and exhibited by Museums". The present tense is confusing and worrying. Did she make a mistake? Can that be for real? Suddenly this strange conversation has taken a direction you hadn't anticipated. Yet, that statement is a continuation of the answer to the language question. The harsh reality of the collective sentiments that lead to the collection of Aboriginal bodies, the measuring of skulls, the debate over our very humanity, is bundled tightly with the multitude of reasons why so many Indigenous people do not speak their own language.

17/08/2018

CPW 2K : A Chatroom Is Worth A Thousand Words by Skawennati

The last room contains a story which might give an idea of how Indigenous children get information about their history which supplements their school education.

John Glover was a famous painter from Britain who came to live in Tasmania 1831. He was known for his landscapes, which usually included Natives. When young Rea asked her mother who the people were in the Glover painting, her mom told her they were her ancestors. Had Rea asked her school teacher, she probably would have received a different answer, not one which connected her to her past and which accorded her ancestors an important part in art history, as the subjects of these famous paintings.

About Gallery Library Events Chat

CYBERPOWWOW IS A NATION TO NATION PROJECT



CONTACT US

Annexe 6. Jason Edward Lewis, *Terra Nullius, Terra Incognita*, 2004

17/08/2018

Welcome to CyberPowWow



Terra Nullius, Terra Incognita

By Jason E. Lewis

We're all immigrants in cyberspace. This is one of the most interesting implications of "Unnatruel Resources", the theme of the latest incarnation of the online gallery CyberPowWow set to go live in May 2004. "Unnatruel Resources" takes an old conversation about Natives, non-Natives and the use of natural resources and casts it into a new realm, the conglomeration of interconnected virtual constructs we call cyberspace.

"Unnatruel Resources" poses the following question: if we consider cyberspace to be another frontier undergoing colonization, and if we're concerned with how that colonization plays out, might we not do well to reflect on the historical course of colonization on this continent? Pre-contact Natives were more complex than the profoundly eco-conscious warriors imagined by the ecological left, and the European colonizers were more complex than the greedy capitalists populating the same dream/nightmare, but "Unnatruel Resources" seeks to use these descriptions as a way of identifying the extreme positions of an argument that contrasts the husbanding of natural resources for the common good and the exploitation of them for personal gain. When the husbanding side loses out to exploitation side of the debate, we get poisoned fish stocks, mad cows and global warming.

Transposing this argument into cyberspace poses several challenges. Cyberspace has no native population that might contest the notion that it is terra nullius and thus subject to control by the first immigrants who might claim it. The resources in cyberspace are not timber, game and gold; they are processing power, bandwidth, networks and data, which, in dutiful accordance with Moore's Law, increase at a dizzying rate. The stakes are not those of survival, but of prosperity. And we're not just colonizing the place, we're making it up as we go.

Media integrated artist Archer Pechawis, in "Not So Much A Land Claim", an essay from CPW2K, writes:

"We have signed a new treaty, and it is good. We have the right to hunt, fish, dance and make art at www.CyberPowWow.net, [.org](http://www.CyberPowWow.org) and [.com](http://www.CyberPowWow.com) for as long as the grass grows and the rivers flow."

His statement exemplifies the freedom to define the territory as we see fit, a freedom that stands in stark contrast to the obstacles encountered by our ancestors as they sought some way to get along with the European colonizers.

Yet, while such freedom may have increased, people and their desires remain constant. Some of them wish to control the resources in cyberspace; some want to spread them around. We have censors looking to block access to sites they find objectionable, corporations looking to stop the trading of what they consider to be their intellectual property, and hackers shutting down whatever target of opportunity presents itself. We see governments that spent public capital to ensure that every nook and cranny of the continent received power and phone lines balking at the idea of ensuring comprehensive connectivity to the new world. We suffer spammers clogging up the whole damn thing and degrading everybody's experience. The sides of the debate retain a familiar character.

Building on CyberPowWow 2K's examination of "...that place where Native meets non-Native", CPW04 uses the eco-warrior and rapacious capitalist archetypes as a means of engaging artists and audience in the debate. Should cyberspace evolve towards a creative commons similar to that proposed by Lawrence Lessig? Does such a communal sharing structure have a prayer of flourishing in an increasingly commerce-oriented and government-controlled network? Or, from the other side, if many of the resources of cyberspace are unnaturally expandable, won't there eventually be enough for everybody? If so, shouldn't exploitative self-interest be used as the driver for ensuring that expansion continues?

CPW04 invites artists to respond to these questions from both historical and contemporary standpoints. As the first residents of Turtle Island, Native peoples tend to possess a sense of responsibility to the land that has only relatively recently become part of the majority culture's discourse. Most First Nations still maintain the land under their control with an eye towards the seventh generation, though some do not. The non-Native peoples came to this land looking for resources to exploit, yet now they experiment with ecological sustainability in many ways, from local recycling efforts to international accords on air pollution. The eco-warrior and rapacious capitalist don't substitute for the much more complex reality, but they do clarify the issues and provide a basis for argument.

"Unnatural Resources" continues CyberPowWow's seven-year tradition of sparking discussion about how Native culture interfaces with network technology and the dominant culture that spawns it. The first three incarnations established a clear Native point of participation in the ongoing development of the net, raising issues of access, representation and the oftentimes contentious relationship between our tradition and our present-day reality. With each successive exhibit, primary curator Skawennati Tricia Fragnito has expanded focus from Natives talking about Native issues to Natives and non-Natives discussing points of mutual contact to, with "Unnatural Resources", issues vital to the virtual community at large regardless heritage.

With this next installment, CyberPowWow trajectory becomes strongly parallel with the one plotted by Jolene Rickard in "No Treaties Needed", an essay in CyberPowWow 2:

[t]he reservation represents the most static notion of how to understand Native experience... Native peoples are moving from reservation 'territories' to urban and rural environments...

CyberPowWow 04 continues that expansion of Indian Territory beyond the reservation. By involving itself with fundamental questions about the nature and direction of cyberspace as a whole, the exhibition places itself – and Natives – into direct exchange with the wider virtual world. By reflecting on the past and seeking to understand how that history shares similar dynamics with the new New World, the exhibition helps ensure that there are no reservations in cyberspace.

.....
This essay also appears in Blackflash Issue 21.2.

About Gallery Library Events Chat

CYBERPOWWOW IS A NATION TO NATION PROJECT



CONTACT US

Bibliographie

- Alia, Valerie. 2010. *The New Media Nation: Indigenous Peoples and Global Communication*. Anthropology of Media v. 2. New York: Berghahn Books.
- Appadurai, Arjun. 1996. *Modernity at large: cultural dimensions of globalization*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Ascott, Roy. 1995. « Télénoïa ». In *Esthétique des arts médiatiques*, édité par Louise Poissant, 363-83. Esthétique 1. Sainte-Foy: Presses de l'Université du Québec.
- Athanasui, Eva Marie. 2016. « Survivance Stories: Indigenous Resistance and Cultural Labour in Canada ». Mémoire de maîtrise, University of Toronto.
- Bazzichelli, Tatiana. 2008. *Networking. The Net as Artwork*. Aarhus: Digital Aesthetics Research Center, Aarhus University.
- Biddle, Jennifer L., et Tess Lea. 2018. « Hyperrealism and Other Indigenous Forms of 'Faking It with the Truth' ». *Visual Anthropology Review* 34 (1): 5-14.
- Bookchin, Natalie. 2018. « Natalie Bookchin. Cinéaste, hacktiviste, artiste médiatique ». Dazibao, Montréal, 10 avril 2018.
- Bookchin, Natalie, et Alexei Shulgin. 1999. « Introduction to net.art (1994-1999) ». 1999. <http://archive.rhizome.org/artbase/48530/index.html>.
- Bumgardner, Jim. 1994. « Palace Precepts ». Jim Bumgardner's Homepage. novembre 1994. <https://jbum.com/history/precepts.html>.
- . 2002, 24 octobre 2002. <https://jbum.com/history/palacedetails.html>.
- Bureau, Annick. 2004. « Les Basiques : Art "multimédia" ». Leonardo/OLATS. 2004. <https://www.olats.org/livresetudes/basiques/basiquesAM.php>.
- Burgess, Marilyn, et Maria De Rosa. 2011. « Le rôle distinct des centres d'artistes autogérés dans l'écosystème des arts visuels au Canada ». Conseil des arts du Canada.
- Calvès, Anne-Emmanuèle. 2009. « « Empowerment » : généalogie d'un concept clé du discours contemporain sur le développement ». *Revue Tiers Monde* 200 (4): 735-49.
- Claxton, Dana. 2005. « Re:Wind ». In *Transference, Tradition, Technology: Native New Media Exploring Visual & Digital Culture*, édité par Melanie A Townsend, Dana Claxton, et Steven Loft, 14-41. Banff, Alberta: Walter Phillips Gallery Editions.
- Cook, Sarah, et Sara Diamond, éd. 2011. *Euphoria & Dystopia: The Banff New Media Institute Dialogues*. Banff, Alberta: Banff Centre Press.
- Cornum, Lou Catherine. 2015. « The Space NDN's Star Map ». *The New Inquiry* (blog). 26 janvier 2015. <https://thenewinquiry.com/the-space-ndns-star-map/>.
- Couchot, Edmond. 1985. « À la recherche du "Temps réel" ». *Traverses*, n° 35 (septembre): 41-45.
- . 2003. *L'art numérique*. Paris: Flammarion.
- . 2015. « La relation intersubjective dans les arts immersifs présence et temporalités ». *Corps*, n° 13: 83-96.

- « Cylindre phonographique ». 2018. *Wikipédia*. https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Cylindre_phonographique&oldid=144126703.
- Deloria, Vine. 2003. *God Is Red: A Native View of Religion*. 3rd ed.. Golden, Colo.: Fulcrum Publishing.
- Desvallées, André, et François Mairesse, éd. 2010. *Concepts clés de muséologie*. Paris: Armand Colin.
- Dillon, Grace L. 2012. *Walking the Clouds: An Anthology of Indigenous Science Fiction*. Sun Tracks : An American Indian Literary Series ; Volume 69. Tucson: University of Arizona Press.
- Doxtator, Deborah. 1996. « The Implications of Canadian Nationalism for Aboriginal Cultural Autonomy ». In *Curatorship: Indigenous Perspectives in Post-Colonial Societies*, 56-70. Mercury Series 8. Ottawa: Canadian Museum of Civilization, Commonwealth Association of Museums, University of Victoria.
- . 2001. « Inclusive and Exclusive Perceptions of Difference: Native and Euro-Based Concepts of Time, History, and Change ». In *Decentring the Renaissance Canada and Europe in Multidisciplinary Perspective, 1500-1700*, édité par Germaine Warkentin et Carolyn Podruchny, 33-47. Toronto: University of Toronto Press.
- Drucker, Johanna. 2005. « Interactive, Algorithmic, Networked: Aesthetic of New Media Art ». In *At a Distance Precursors to Art and Activism on the Internet*, édité par Annmarie Chandler et Norie Neumark, 35-59. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Fabian, Johannes. 1990. « Presence and Representation: The Other and Anthropological Writing ». *Critical Inquiry* 16 (4): 753-72.
- . 2006. *Le temps et les autres: comment l'anthropologie construit son objet*. Collection Essais (Toulouse, France). Toulouse: Anacharsis.
- Fitz, Karsten. 2002. « The Native American Trickster as Global and Transcultural Principle in Gerald Vizenor's "The Heirs of Columbus" ». *Amerikastudien / American Studies* 47 (2): 257-67.
- Forest, Fred. 1995. « Manifeste pour une Esthétique de la communication ». In *Esthétique des arts médiatiques*, édité par Louise Poissant, 25-61. Esthétique 1. Sainte-Foy: Presses de l'Université du Québec.
- Francis, Daniel. 1992. *The Imaginary Indian: The Image of the Indian in Canadian Culture*. Vancouver, BC: Arsenal Pulp Press.
- Gaertner, David. 2015. « Indigenous in Cyberspace: CyberPowWow, God's Lake Narrows, and the Contours of Online Indigenous Territory ». *American Indian Culture and Research Journal* 39 (4): 55-78.
- Ganser, Alexandra. 2016. « Gerald Vizenor. Transnational Trickster of Theory ». In *Native American Survivance, Memory, and Futurity: The Gerald Vizenor Continuum*, édité par Brigit Däwes et Alexandra Hauke, 19-33. London: Routledge.
- Garneau, David. 2018. « Electric Beads: On Indigenous Digital Formalism ». *Visual Anthropology Review* 34 (1): 77-86.
- Garza, Armida de la. 2016. « Aboriginal Digitalities: Indigenous Peoples and New Media ». In *The Digital Arts and Humanities*, édité par Charles Travis et Alexander von Lünen, 49-62.

- Springer Geography. Springer International Publishing.
- Ginsburg, Faye. 1991. « Indigenous Media: Faustian Contract or Global Village? » *Cultural Anthropology* 6 (1): 92–112.
- . 2008. « Rethinking the Digital Age ». In *Global Indigenous Media: Cultures, Poetics, and Politics*, édité par Pamela Wilson et Michelle Stewart, 347-73. Durham, NC: Duke University Press.
- Gouvernement du Canada, Conseil de la radiodiffusion et des télécommunications canadiennes (CRTC). 2016. « Renforcer la neutralité du Net au Canada ». Information aux consommateurs. 26 septembre 2016. <https://crtc.gc.ca/fra/internet/diff.htm>.
- Graham, Laura R., et H. Glenn Penny. 2014. *Performing Indigeneity: Global Histories and Contemporary Experiences*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Grau, Oliver. 2007. « Introduction ». In *Media Art Histories*, édité par Oliver Grau, 1-14. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Greene, Rachel. 2004. *Internet Art*. World of Art. London ; New York: Thames & Hudson.
- Guglietti, Maria Victoria. 2005. « Dialogue- Assimilation- Subversion: Contemporary New Media Native Art in Canada ». In . Banff: Media Art Histories.
- . 2010a. « Imagining Drumbytes and Logging in Powwows: A History of Community Imagination in Canadian-Based Aboriginal New Media Art ». Ottawa: Carleton University.
- . 2010b. « Imagining Drumbytes and Logging in Powwows: Exploring the Production of Community in Canadian-Based Aboriginal New Media Art ». *Seachange* 1: 51-80.
- Haas, Angela. 2007. « Wampum as Hypertext: An American Indian Intellectual Tradition of Multimedia Theory and Practice ». *Studies in American Indian Literatures* 19 (4): 77-100.
- Hall, Stuart, éd. 1997. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London ; Thousand Oaks, Calif.: Sage Publications in association with the Open University.
- Hancock, Mary T. 2014. « Cultivating Territories and Historicity: The Digital Art of Skawennati ». Cincinnati: University of Cincinnati.
- Hearne, Joanna. 2017. « Native to the Device: Thoughts on Digital Indigenous Studies ». *Studies in American Indian Literatures* 29 (1): 3-26.
- Heidler, David S., et Jeanne T. Heidler. s. d. « Manifest Destiny ». *Britannica Academic*. Consulté le 20 juillet 2018. <https://academic.eb.com/levels/collegiate/article/Manifest-Destiny/50542>.
- Heirich, Max. 1964. « The Use of Time in the Study of Social Change ». *American Sociological Review* 29 (3): 386-97.
- Hill, Richard. 2002. « After Essay - And Also... » In *On Aboriginal Representation in the Gallery*, édité par Lynda Jessup et Shannon Bagg, 271-80. Hull, Québec: Canadian Museum of Civilization.
- Hopkins, Candice. 2006. « Making Things Our Own: The Indigenous Aesthetic in Digital Storytelling ». *Leonardo* 39 (4): 341-44.
- Hynes, William J. 1997. « Mapping the Characteristics of Mythic Tricksters: A Heuristic Guide ». In *Mythical Trickster Figures: Contours, Contexts, and Criticisms*, édité par William G. Doty et

- William J. Hynes, 33-45. Tuscaloosa: University of Alabama Press.
- Isaac, Jaimie Lyn. 2016. « Decolonizing Curatorial Practice: Acknowledging Indigenous Curatorial Practice, Mapping Its Agency, Recognizing Its Aesthetic Within Contemporary Canadian Art ». Mémoire de maîtrise, Okanagan: University of British Columbia.
- Jessup, Lynda. 2002. « Hard Inclusion ». In *On Aboriginal Representation in the Gallery*, édité par Lynda Jessup et Shannon Bagg, xiii-xxx. Hull, Québec: Canadian Museum of Civilization.
- Jessup, Lynda, et Shannon Bagg, éd. 2002. *On Aboriginal Representation in the Gallery*. Hull, Québec: Canadian Museum of Civilization.
- Kopfstein, Janus. 2013. « “The Thing” Reloaded: How a BBS Changed the Art World and Came Back from the Dead ». *The Verge*, 15 mars 2013. <https://www.theverge.com/2013/3/15/4104494/the-thing-reloaded-bringing-bbs-networks-back-from-the-dead>.
- Kovach, Margaret. 2009. *Indigenous Methodologies: Characteristics, Conversations and Contexts*. Toronto: University of Toronto Press.
- Landzelius, Kyra. 2006. *Native on the Net: Indigenous and Diasporic Peoples in the Virtual Age*. New York: Routledge.
- Leitch, Vincent B. 2001. *The Norton Anthology of Theory and Criticism*. New York: Norton.
- Lever, Rob, et Julie Charpentrat. 2017. « Les États-Unis sonnent la fin de la «neutralité du net» ». *La Presse*, 14 décembre 2017. <http://www.lapresse.ca/techno/internet/201712/14/01-5147150-les-etats-unis-sonnent-la-fin-de-la-neutralite-du-net.php>.
- Lewis, Jason Edward. 2004. « Terra Nullius, Terra Incognita ». *CyberPowWow* (blog). 2004. http://www.cyberpowwow.net/cpw04_text.html.
- . 2014. « A Better Dance and Better Prayers: Systems, Structures, and the Future Imaginary in Aboriginal New Media ». In *Coded Territories: Tracing Indigenous Pathways in New Media Art*, édité par Steven Loft et Kerry Swanson, 55-77. Calgary: University of Calgary Press.
- . 2016. « A Brief (Media) History of the Indigenous Future ». *Public 27* (54): 36-49.
- L’Hirondelle, Cheryl. 2014. « Codetalkers Recounting Signals of Survival ». In *Coded Territories: Tracing Indigenous Pathways in New Media Art*, édité par Steven Loft et Kerry Swanson, 147-68. Calgary: University of Calgary Press.
- . 2016. « Re: relating Necessity and Invention. How Sara Diamond and The Banff Center Aided Indigenous New Media Production (1995-2005) ». *Public 27* (54): 25-35.
- Loft, Steven. 2012. « For Iktomi ». Ghostkeeper. <http://ghostkeeper.gruntarchives.org/essay-for-iktomi-steve-loft.html>.
- . 2014a. « Decolonizing the Web ». In *Coded Territories: Tracing Indigenous Pathways in New Media Art*, édité par Steven Loft et Kerry Swanson, xv-xvii. Calgary: University of Calgary Press.
- . 2014b. « Media Cosmology ». In *Coded Territories: Tracing Indigenous Pathways in New Media Art*, édité par Steven Loft et Kerry Swanson, 170-86. Calgary: University of Calgary Press.
- Loft, Steven, et Kerry Swanson, éd. 2014. *Coded Territories: Tracing Indigenous Pathways in New Media Art*. Calgary: University of Calgary Press.

- Martin, Lee-Ann. 2002. « Negotiating Space for Aboriginal Art ». In *On Aboriginal Representation in the Gallery*, édité par Lynda Jessup et Shannon Bagg, 239-46. Hull, Québec: Canadian Museum of Civilization.
- Martin, Lee-Ann, et Conseil des arts du Canada. 1991. *Politique d'inclusion et d'exclusion: l'art contemporain autochtone dans les musées d'art du Canada : rapport présenté au Conseil des Arts du Canada*. Ottawa: Conseil des Arts du Canada.
- Masayesva, Victor. 2005. « Indigenous Experimentation ». In *Transference, Tradition, Technology: Native New Media Exploring Visual & Digital Culture*, édité par Melanie A Townsend, Dana Claxton, et Steven Loft, 164-77. Banff, Alberta: Walter Phillips Gallery Editions.
- Maskegon-Iskwew, Ahasiw. 1994. « Drum Beats to Drum Bytes ». <http://drumbytes.org/about/origins-1994.php>.
- . 2001. « Hysterical, Auto-Cannibalist Culture versus Trans-Temporal Interwoven Identities ». In *The Multiple and Mutable Subject*, édité par Reva Stone et Vera Lemecha, 22-35. St. Norbert: St. Norbert Arts Center.
- . 2005. « Drumbeats to Drumbytes : The Emergence of Networked Indigenous Art Practice ». In *Transference, Tradition, Technology: Native New Media Exploring Visual & Digital Culture*, édité par Melanie A Townsend, Dana Claxton, et Steven Loft, 188-218. Banff, Alberta: Walter Phillips Gallery Editions.
- McLoughlin, Moira. 1993. « Of Boundaries and Borders: First Nations' History in Museums ». *Canadian Journal of Communication* 18 (3). <http://www.cjc-online.ca/index.php/journal/article/view/761>.
- Myburgh, Brittany. 2018. « Here and Now: Indigenous Canadian Perspectives and New Media in Works by Ruben Komangapik, Kent Monkman and Adrian Duke ». *Leonardo* 51 (4): 394–398.
- Nagam, Julie. 2016. « Deciphering the Refusal of the Digital and Binary Codes of Sovereignty/Self-Determination and Civilized/Savage ». *Public* 27 (54): 79-89.
- Nakamura, Lisa. 2002. *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*. New York: Routledge.
- Nation to Nation. 1998. « n2ninfo ». <http://www.cyberpowwow.net/nation2nation/n2ninfo.htm>.
- . 2004. « CPW04: Unnatural Resources - theme ». http://cyberpowwow.org/cpw04_theme.htm.
- Nixon, Lindsay. 2017. « Nation to Nation ». *Canadian Art*. 2017. <https://canadianart.ca/features/nation-to-nation/>.
- Parikka, Jussi. 2015. « Archéologie des media et arts médiaux. Dialogue avec Garnet Hertz ». *Multitudes* 2 (59): 206-16.
- . 2016. *Digital Contagions. A Media Archaeology of Computer Viruses*. New York: Peter Lang Publishing Inc.
- Patterson, Michael R. 2003. « First Nations in cyberspace: Two worlds and tricksters where the forest meets the highway ». Ph.D., Ottawa: Carleton Univeristy.
- Paul, Christiane. 2007. « The Myth of Immateriality: Presenting and Preserving New Media ». In *Media Art Histories*, édité par Oliver Grau, 251-74. Cambridge, Mass.: MIT Press.

- Pechawis, Archer. 2001. « Not So Much A Land Claim ». *CyberPowWow* (blog). 2001. <http://www.cyberpowwow.net/archerweb/index.html>.
- Phillips, Ruth B. 2011. *Museum Pieces: Toward the Indigenization of Canadian Museums*. McGill-Queen's/Beaverbrook Canadian Foundation Studies in Art History. Montréal: McGill-Queen's University Press.
- Proulx, Mikhel. 2015. « CyberPowWow: Digital Natives and the First Wave of Online Publication ». *Journal of Canadian Art History* 36 (1).
- Proulx, Mikhel, Skawennati Fragnito, Jason Edward Lewis, Archer Pechawis, et Ryan Rice. 2017. « CyberPowWow and the First Wave of Indigenous Media Arts: Panel Discussion ». Leonard & Bina Ellen Gallery, Concordia University, novembre 6.
- Raheja, Michelle. 2007. « Reading Nanook's Smile: Visual Sovereignty, Indigenous Revisions of Ethnography, and Atanarjuat (The Fast Runner) ». *American Quarterly* 59 (4): 1159–1185.
- Rickard, Jolene. 1999. « First Nation Territory in Cyber Space Declared : No Treaties Needed ». *CyberPowWow* (blog). <http://www.cyberpowwow.net/nation2nation/jolenework.html>.
- Rose, Gillian. 2007. *Visual Methodologies : An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. Los Angeles: Sage Publications.
- Salter, Chris. 2018. « Disturbance, Translation, Enculturation: Necessary Research in New Media, Technology, and the Senses ». *Visual Anthropology Review* 34 (1): 87-97.
- Schultz, Pit, et Geert Lovink. 1996. « <nettime> Panic Content - The ZKP 3 Introduction Draft (october 1996) ». nettime. <http://nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9804/msg00025.html>.
- Sciadas, George. 2000. « The Digital Divide in Canada ». Research paper 56F0009XIE. Statistique Canada. <http://www.statcan.gc.ca/pub/56f0009x/4193608-eng.pdf>.
- Shanken, Edward A. 2007. « Historicizing Art and Technology: Forging a Method and Firing a Canon ». In *Media Art Histories*, édité par Oliver Grau, 43-70. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Simpson, Audra. 1997. « Lola BigBear, Love and the Net ». *CyberPowWow* (blog). mars 1997. <http://www.cyberpowwow.net/audrawork.html>.
- Simpson, Leanne Betasamosake. 2018. *Danser sur le dos de notre tortue. La nouvelle émergence des Nishnaabeg*. Traduit par Anne-Marie Regimbald. Proses de combat. Montréal: Varia/Groupe Nota bene.
- Skawennati. 1997. « Why I Love WWWriting ». *CyberPowWow* (blog). <http://www.cyberpowwow.net/nation2nation/triciawork.html>.
- . 2001. « A Chatroom Is Worth a Thousand Words ». *CyberPowWow* (blog). <http://www.cyberpowwow.net/STFwork.html>.
- . 2002. « Five Suggestions for Better Living ». In *On Aboriginal Representation in the Gallery*, édité par Lynda Jessup et Shannon Bagg, 229-37. Hull, Québec: Canadian Museum of Civilization.
- Strega, Susan, et Leslie Brown, éd. 2005. *Research as Resistance : Critical, Indigenous, and Anti-Oppressive Approaches*. Toronto, ON: Canadian Scholars' Press.
- Tabobondung, Rebeka. 2010. « Indigenous Perspectives on Globalization: Self-Determination

- through Autonomous Media Creation ». In *Indigenous Peoples and Autonomy: Insights for a Global Age*, édité par Mario Blaser, 130-47. Globalization and Autonomy. Vancouver: UBC Press.
- Tal, Kali. 1996. « The Unbearable Whiteness of Being: African American Critical Theory and Cyberculture ». <http://kalital.com/the-unbearable-whiteness-of-being-african-american-critical-theory-and-cybercultur/>.
- Task Force on Museums and First Peoples. 1994. « Turning the Page: Forging New Partnerships Between Museums and First Peoples ». 3rd Edition. Ottawa: Assembly of First Nations and Canadian Museums Association.
- The Canadian Internet Registration Authority. 2014. « Factbook 2014. The Canadian Internet ». Canadian Internet Registration Authority. <https://cira.ca/factbook/2014/the-canadian-internet.html>.
- « The Palace (Computer Program) ». 2017. *Wikipedia*. [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Palace_\(computer_program\)&oldid=806937459](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Palace_(computer_program)&oldid=806937459).
- Todd, Loretta. 2005. « Aboriginal Narratives in Cyberspace ». In *Transference, Tradition, Technology: Native New Media Exploring Visual & Digital Culture*, édité par Melanie A Townsend, Dana Claxton, et Steven Loft, 152-63. Banff, Alberta: Walter Phillips Gallery Editions.
- Townsend, Melanie A, Dana Claxton, et Steven Loft, éd. 2005. *Transference, Tradition, Technology: Native New Media Exploring Visual & Digital Culture*. Banff, Alberta: Walter Phillips Gallery Editions.
- Tuhiwai Smith, Linda. 1999. *Decolonizing Methodologies: Research and Indigenous Peoples*. London; New York; Dunedin, N.Z.: Zed Books ; University of Otago Press ; St. Martin's Press.
- Turner, Fred. 2006. *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*. Chicago: University of Chicago Press.
- Vigneault, Louise. 2015. « L'exploitation du cyberspace dans l'art contemporain autochtone : levier de parole et d'occupation du territoire ». *Mémoire(s), identité(s), marginalité(s) dans le monde occidental contemporain. Cahiers du MIMMOC*, n° 15 (décembre).
- Vizenor, Gerald. 1999. *Manifest Manners: Narratives on Postindian Survivance*. Lincoln, Neb.: University of Nebraska Press.
- Wallis, George W. 1970. « Chronopolitics: The Impact of Time Perspectives on the Dynamics of Change ». *Social Forces* 49 (1): 102-8.
- Whitelaw, Anne. 2006. « Placing Aboriginal Art at the National Gallery of Canada ». *Canadian Journal of Communication* 31 (1): 197–214.