

Les technologies comme lieu d'apprentissage

Manon Tourigny

Volume 20, numéro 4, automne 2002

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/33337ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

ISSN

0820-8921 (imprimé)

1923-3221 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Tourigny, M. (2002). Les technologies comme lieu d'apprentissage. *Ciné-Bulles*, 20(4), 54-55.

Les technologies comme lieu d'apprentissage

PAR MANON TOURIGNY

«*Le corps humain est une machine qui monte elle-même ses ressorts: vivante image du mouvement perpétuel.*» (Julien Offray de La Mettrie)

Il est parfois nécessaire de se pencher sur notre environnement immédiat pour en faire ressortir de nouvelles remises en question. Dire aujourd'hui que nous sommes à l'ère des technologies et des communications est une évidence. Chaque jour nous utilisons Internet pour vérifier notre courrier, nous allons de site en site, nous «clavardons» avec des individus de tous les pays, etc. Nous sommes face à des machines qui sont devenues des canaux de transmission d'idées, d'échanges, de réseaux. Dans ce cas, la technologie devient le prolongement de notre corps et nous permet de nous transporter dans d'autres univers. Mais elle peut aussi optimiser nos propres performances, améliorer notre mécanique interne par l'ajout de prothèses, d'organes artificiels, etc. Le corps est alors une machine qui est transformée par la technologie.

Partant du postulat que les technologies façonnent nos rapports au monde, il faut maintenant revoir leur utilisation. Comment intégrer ces interfaces — corps et technologie — dans une perspective de création? Comment aborder cette réalité dans un contexte pédagogique? Comment intéresser les jeunes à cette problématique alors que la technologie fait partie de leur quotidien, que le numérique, la réalité virtuelle et même le montage vidéo leur sont familiers? L'événement Corps+Machine: Croisement d'art, de technologie et de pédagogie¹, qui s'est tenu en mai et juin 2002, a été le lieu de multiples réflexions sur ces phénomènes. Organisé conjointement par le Groupe d'orientation en didactique des arts médiatiques (GODAM)² et le Centre Turbine³, Corps+Machine met en perspective

«les stratégies pédagogiques qui permettent aux enseignants et aux jeunes de s'appropriier les moyens technologiques en enseignement des arts visuels et médiatiques»⁴. Ce contexte de recherche rend possible la construction de réseaux d'échanges et crée une synergie entre les milieux enseignants et artistiques. Dans cette perspective, il est intéressant de noter que les jeunes bénéficient de cette concertation et sont eux-mêmes amenés à réfléchir sur l'impact des différents outils technologiques qui composent leur quotidien.

Le GODAM place au centre de sa réflexion un paradigme de recherche, soit la nécessité de mettre en lien l'humain et la technologie⁵. Faisant corps avec elle, son utilisation est devenue un lieu propice à notre dématérialisation qui autorise l'invention de récits. Que ce soit par Internet ou la vidéo, nous pouvons nous soumettre à des jeux de travestissements identitaires. Nous soumettons notre corps à des fictions tel que Federico Casalegno le mentionne ici: «Ce qui se passe, aujourd'hui, dans la relation corps/technologie n'est pas seulement le fait de pouvoir accomplir des tâches qui demandaient une présence psychotemporelle, mais c'est la possibilité d'habiter des mondes fantastiques⁶.» Dans ce contexte, la machine n'est plus seulement un outil mais permet de créer des mondes parallèles, de nous recréer. L'événement Corps+Machine a permis et doit permettre de poursuivre cette réflexion sur la corrélation entre les technologies et les rapports entre les humains qu'elles peuvent rendre significatifs.

4. Extrait du site Internet de l'événement (www.corps.machine.uqam.ca).

5. La dimension posthumaine est ici privilégiée. Dans une perspective pédagogique, elle doit intégrer des éléments «critique, éthique, esthétique, ludique, métaphysique et socioaffective [...]». À notre avis, le développement d'un nouveau paradigme pour l'enseignement des arts visuels et médiatiques doit s'inscrire à l'intérieur d'un nouvel humanisme pédagogique et d'une conception posthumaine du corps et des rapports humains; il doit tenir compte des extensions technologiques, de la présence qu'elles permettent, au-delà des limites biologiques du corps.» Extrait du site Internet de l'événement.

6. Article sur Internet. «Corps dématérialisé et cyber-corps: la technologie dans nos rapports et nos rapports avec la technologie» paru dans *Cultures en mouvement*, n° 3, mars 1997.

1. Plusieurs propositions ont situé la problématique de l'événement grâce à des expositions, un colloque, des performances, des rencontres entre artistes et enseignants, des projets pédagogiques ainsi qu'une programmation vidéo. Les actes du colloque feront l'objet d'une publication.

2. Ce groupe de recherche, fondé en 2000, est une initiative de l'École des arts visuels et médiatiques de l'Université du Québec à Montréal. L'événement est le résultat des préoccupations et des remises en question du GODAM et fait partie également de la mouvance des remaniements des programmes scolaires.

3. Cet organisme se spécialise dans la diffusion de l'art contemporain auprès du jeune public.

Le volet vidéo de l'événement fait état des recherches artistiques récentes autour des questionnements soulevés par l'événement. **Détournements machinés**⁷ conçu par Yves Amyot regroupe cinq bandes qui constituent autant de propositions sur notre vision du corps et comment il est mis en représentation par les technologies. Cette sélection permet également de comprendre que ce thème nourrit encore les artistes qui, depuis les années 1970, ont exploré cette dimension.

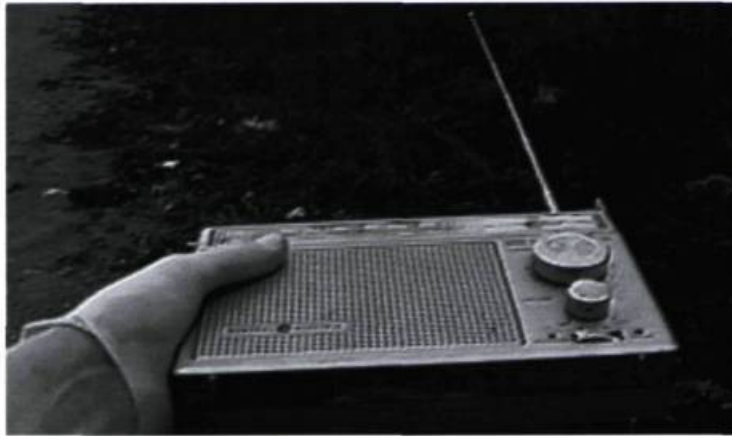
Condition (Canada–Belgique, 1995) de Jana Sterbak et Ana Torfs montre un homme traînant derrière lui une structure métallique, sorte d'excroissance qui met son corps à l'épreuve. La caméra suit cet homme qui marche en rond dans une aérogare vide, au milieu de nulle part. Cette œuvre montre le corps à l'effort, contraint dans ses mouvements et soumis à une expérimentation. Devant ses images, nous devenons les témoins de cette performance.

Dans **Du front tout le tour de la tête** (Québec, 2000) de Chantal duPont, le corps est mis en scène au moyen du journal intime. L'artiste nous fait entrer dans son univers et nous permet de nous immiscer dans son intimité. Chaque séquence de son histoire nous donne à voir la transformation de son corps par la maladie et de sa vulnérabilité face à une certaine perte, non pas de son identité mais d'une part de soi. La gravité du verdict est atténuée par l'intégration de souvenirs d'enfance laissant place à la poésie. L'artiste dit: «J'ai l'impression d'aller au front.» C'est ce combat qu'elle livre et la vidéo devient un moyen pour exorciser ce corps qui se transforme au fil du temps. Cette succession d'auto-portraits permet à l'artiste de se mesurer à sa propre image et devient un jeu de miroir qui nous place devant notre réalité d'être mortel.

Il est possible de faire un parallèle entre le travail de Chantal duPont et celui de Anna McGuire puisque toutes deux utilisent la vidéo afin de montrer leur image à un certain moment de leur vie. Dans **When I Was a Monster** (États-Unis, 1996), l'artiste s'est placée devant la caméra de sorte que la prothèse qu'elle porte au bras gauche, à la suite d'un accident, soit bien mise en évidence. L'artiste fait une performance en temps réel, sans effets spéciaux ni montage. Durant toute la durée de la bande, elle effectue

une série de mouvements au ralenti qui suit le rythme de la trame sonore. La prothèse attachée au corps devient un outil de métamorphose qui semble dicter les gestes de la vidéaste.

L'univers étrange et glauque que propose Steven Matheson dans **Apple Grown in Wind Tunnel** (États-Unis, 2001) laisse présager le pire. Ce documentaire-fiction se pose en réaction aux conglomerats détenus par les compagnies pharmaceutiques ainsi que les médecins qui s'enrichissent sur le dos des malades. Le narrateur relate la naissance d'un réseau parallèle de médecine alternative. À travers ce récit, nous suivons le parcours d'une femme alchimiste qui invente des recettes pour guérir une multitude de maux et qui les transmet sur ondes courtes. Peu à peu, les gens écoutent ses conseils et attendent le remède miracle qui résoudra leur problème de santé. Les recettes de cette femme commencent à circuler et d'autres individus suivent son exemple en inventant des cures. Un nouveau phénomène social émerge et prend de plus en plus d'ampleur. Le corps renaît paradoxalement grâce à des mixtures créées à partir de résidus dangereux et d'espaces contaminés, reliquat d'un monde postindustriel où la nature disparaît peu à peu.



Apple Grown in Wind Tunnel

Dans la bande de Justine Cooper, la technologie représente le corps humain sous un angle inédit. **Rapt** (Australie, 1998) nous fait pénétrer dans un paysage interne. Le scanner et la résonance magnétique — utilisés en médecine — deviennent des outils d'exploration de la forme humaine, de ce corps considéré comme une machine. Celui-ci est d'abord une masse abstraite qui se découpe peu à peu en couches successives pour ensuite devenir une forme pleine en trois dimensions. Le recours à la science permet à l'artiste de montrer ce qu'on ne peut voir, c'est-à-dire un corps médical détourné par la création.

Dans un contexte d'interrogations sur l'intégration des technologies en pédagogie, cette programmation vidéo permet de penser le médium comme un outil d'appréhension du monde et de soi. Elle montre que les artistes sont sensibles à la représentation du corps — problématique qui existe depuis la nuit des temps — mais qui se voit transformer par la matière vidéo. Dans les œuvres présentées, le corps est filmé sous différents angles et approches: corps meurtri, prisonnier, greffé, schématisé, construit, imaginé, etc. La vidéo permet de rendre le corps présent, crée un autre visible. ■

7. Présenté le 7 juin 2002.