

### **Troisième colloque annuel sur le futur imaginaire Adrienne Huard**

En novembre dernier, la Winnipeg Art Gallery accueillait le Troisième colloque annuel sur le futur imaginaire, qui rassemblait avec succès des universitaires autochtones, des artistes, des technologues, des activistes et des membres de la communauté afin d'examiner et de discuter des perspectives sur le futur autochtone. Ce colloque incorporait les nouveaux médias, la technologie et l'innovation, en conjonction avec les savoirs traditionnels, la revitalisation du langage et des consultations avec la communauté.

Le colloque s'est ouvert sur une projection de *Time TravellerTM*, une série de Skawennati, suivie d'une discussion avec Jason Edward Lewis en tant que collaborateur, la docteure Julie Nagam, présidente de la chaire de recherche en Histoire de l'Art Autochtone en Amérique du Nord, l'artiste en nouveaux médias Scott Benesiinaabandan, et, bien sûr, Skawennati. La discussion était le point de départ idéal pour le colloque, annonçant ce en quoi allait consister le reste de la semaine. Les participant.e.s ont parlé des savoirs autochtones et des manières de les incorporer aux médias numériques. Aiguillé.e.s par la communauté autochtone et les aîné.e.s, les personnes présentes ont déployé une auto-réflexion nouvelle quant à l'indigénité, dépassant les récits occidentaux afin de créer des plateformes internationales pour la guérison et le partage des connaissances.

Entretemps, le colloque annuel sur le futur imaginaire commençait officiellement deux jours plus tard. Pour l'occasion, les invité.e.s étaient accueilli.e.s par une chanson chantée par l'artiste métisse Cheryl L'Hirondelle et le conteur et acteur cri des bois/des plaines Joseph Naytowhow. En guise d'ouverture, la docteure Julie Nagam animait une discussion sur le colonialisme dans l'institution artistique, et les façons dont les nouveaux médias remettent en question ces notions. Elle a ensuite expliqué comment les technologies numériques peuvent dépasser les concepts occidentaux de temps linéaire, refusant la binarité coloniale sauvage/civilisé. L'idée que le peuple autochtone est « figé dans le temps » perpétue de fausses représentations des cultures indigènes et, par conséquent, est préjudiciable au processus de réconciliation. Lors de la conférence Skype donnée par Dr. Duke Redbird, ce dernier expliquait qu'en ce qui a trait à l'innovation, il est nécessaire de remplacer la vision coloniale par une vision autochtone pour offrir une perspective durable à notre monde occidental.

Les nouveaux médias, tels que les jeux vidéo et l'infographie, peuvent être considérés comme des méthodes stratégiques de sensibilisation aux modes de vie non occidentaux et aux représentations de la diversité. Ils permettent d'envisager l'interactivité comme un moyen de

générer des conversations entre les participant.e.s. En incorporant le récit, des épistémologies ancrées dans le territoire et des conseils de la communauté, ainsi qu'en priorisant les langues autochtones, il est possible d'utiliser la technologie comme outil de décolonisation, nous permettant d'approfondir la compréhension de nos cultures. Pendant la discussion intitulée « *La technologie comme outil de décolonisation* », Scott Benesiinaabandan expliquait que les médias numériques dépassent les murs blancs des institutions artistiques, que ce sont des moyens portatifs de présentation de l'art pouvant faciliter la mise en place de plateformes d'éducation accessibles à nos communautés. De plus, la technologie peut renforcer les liens en encourageant la communication à distance de partout dans le monde. Parallèlement à cela, Daniel Kauwila Mahi, aux études supérieures à l'Université d'Hawaï à Manoa, estimait que les jeux vidéo permettent de cultiver des potentialités de décolonisation et de souveraineté, et qu'en reconstruisant le codage à travers les langues autochtones (spécialement l'hawaïen), il est possible d'entamer la déconstruction de la colonisation à partir des fondements mêmes du langage de la technologie. Enfin, la docteure Jolene Rickard, historienne de l'art, a ébahi les participant.e.s de par sa connaissance d'une indigénéité passée, présente et future, en déployant une perception autochtone des concepts de temps non linéaires. À travers l'histoire de la Femme du Ciel, récit de la création Haudenosaunee, elle a su démontrer que les peuples autochtones sont perpétuellement en train de considérer des notions de futur. En traitant entre autres des deux couleurs de la ceinture Wampum, de l'ADN du bouleau et du codage binaire, Rickard a confirmé que le passé, le présent et le futur travaillent constamment en conjonction pour faire apparaître des représentations fluides du temps, parallèlement à des savoirs et des récits historiques ancrés dans le territoire.

La dernière journée du colloque consistait en une vitrine de technologies développées spécifiquement par des Autochtones, tels que des jeux vidéo ou des simulateurs de réalité virtuelle. Une sélection d'œuvres interactives de l'artiste numérique Elizabeth LaPensée était exposée à l'entrée de la Winnipeg Art Gallery, tandis que dans une autre salle, les participant.e.s étaient invité.e.s à prendre contact avec des œuvres utilisant la réalité virtuelle, telles que *The Honour Dance* de Kent Monkman et *Blueberry Pie Under the Martian Sky* de Scott Benesiinaabandan. Au même moment était présentée dans la zone principale une série d'œuvres novatrices comme *Ojibway Language App* de Ogoki Language Inc., une application de langage facilitant l'apprentissage de la prononciation exacte, ainsi que des locutions et des éléments importants de la culture Anishinaabe. Par ailleurs, *Ojibway Language App* a été pensée de façon à fonctionner sans connexion Internet en raison de l'accès limité à la connexion dans les communautés isolées, encourageant de ce fait la priorisation de la langue à travers le pays.

Le colloque offrait une visibilité à des perspectives autochtones de partout dans le monde, de la Nouvelle-Zélande à Hawaï, en passant par l'Arctique. Néanmoins, selon le consensus collectif, la souveraineté autochtone est l'aspect le plus crucial quant à la préservation, la revitalisation et la conservation de la culture. Les artistes numériques démontrent en ce moment qu'en fusionnant la technologie et l'innovation avec l'art du conte, en revitalisant le langage, en utilisant les savoirs ancestraux, ainsi qu'en consultant la communauté, les nouveaux médias

peuvent servir d'outil de décolonisation afin de faciliter le processus continu de réconciliation des populations autochtones.

Biographie : Adrienne Huard est Anishinaabekwe et vit actuellement à Tiohtià:ke (Montréal), Québec. Elle termine son baccalauréat en beaux-arts à l'Université de Concordia, et se concentre sur l'histoire de l'art autochtone tout en incorporant des méthodes de décolonisation au domaine de l'art afin de soutenir le processus de réconciliation au sein de la communauté. Ses articles ont été publiés dans les revues *Canadian Art* et *Red Rising*. Adrienne Huard entamera sa maîtrise à l'automne.