

CONFLUENCE (2012)

FICHE DESCRIPTIVE

ARTISTES	Jason Arsenault, Myriam Bessette, Robin Dupuis, François Quévillon, Nelly-Ève Rajotte, Pavitra Wickramasinghe
PRODUCTEUR	Perte de Signal
DESCRIPTION	L'exposition CONFLUENCE rassemble des œuvres inédites, composées pour ce projet, de 6 artistes qui ont fait de la vidéo leur médium de prédilection. Ce projet est réalisé par des artistes montréalais qui participent au développement des nouvelles pratiques en arts médiatiques tant au Québec que sur la scène internationale.
PRÉSENTATION	du 3 mai au 2 juin 2012 à la galerie Joyce Yahouda en partenariat avec la Biennale Internationale d'Art Numérique de Montréal. http://joyceyahoudagallery.com/ http://bianmontreal.ca/
CONTENU	Sélection d'œuvres vidéographiques uniques produites en 2011/2012
EXTRAIT VIDÉO	http://vimeo.com/pertedesignal/confluence



L'une des originalités de la création vidéo québécoise qui constitue une force enviée par nombre d'artistes internationaux est d'être appuyé par des collectifs de réalisateurs soutenus par des collectivités publiques. Ainsi se fondent des territoires précieux où la recherche, la création, l'accompagnement de jeunes artistes et la diffusion sont à l'honneur et entretiennent une dynamique contagieuse plaçant la création vidéo québécoise comme une plus pertinente au monde. Parmi tous ces foyers où mènent des expérimentations médiatiques, je m'attarderai ici sur Perte de Signal fondé à Montréal.

- Marc Mercier, France

LE PROJET

CONFLUENCE est une exposition collective marquant 15 ans de création numérique au centre d'artistes Perte de Signal. Elle rassemble des œuvres à caractère vidéographique, réalisées pour l'occasion, par six artistes membres de Perte de Signal, à savoir Jason Arsenault, Myriam Bessette, Robin Dupuis, François Quévillon, Nelly-Ève Rajotte et Pavitra Wickramasinghe. Les œuvres présentées se rejoignent toutes dans leur façon d'investir la plasticité de l'espace propre à la vidéo numérique, c'est-à-dire un espace où, une fois traités et « maltraités » au montage, le flux des images en mouvement et celui des ondulations sonores s'enroulent, s'entrecourent et se tiraillent. Le support vidéo fait ici office de liant afin de mettre en relief une diversité d'approches vidéographiques, de la modélisation 3D à la captation statique en plan-séquence, privilégiant, selon le cas, l'utilisation de sons concrets ou de synthèse.

Qu'elles frôlent l'abstraction ou caressent plutôt la figuration, qu'elles soient présentées sous forme de monobande ou d'installation, les œuvres jouent de diverses façons avec les attentes et les affects des spectateurs. Cillement, lenteur, modulations infimes ou marquées, fluctuation du signal, jeu sur la profondeur de champ ou la spatialisation, sont parmi les procédés mis de l'avant par les artistes pour toucher de part et d'autre les spectateurs. Mais si le processus de fabrication des images et des sons organise en grande partie l'esthétique des œuvres présentées, le propos de celles-ci dépasse largement la simple mise en exergue des mécanismes qui leur sont spécifiques. Ainsi, au travers de l'(im)matérialité des signaux numériques s'orchestre une quête de sens et de sensations qui dépasse la question de l'autoréférentialité du médium pour mieux envahir le terrain de l'imaginaire.

- Ariane De Blois



LE CONTEXTE

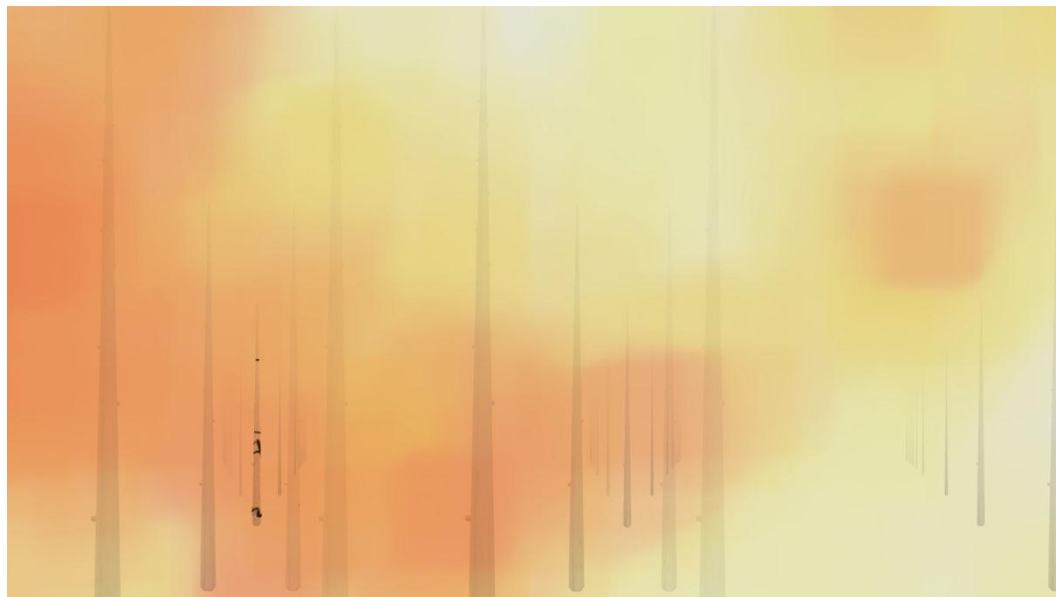
Depuis plus de 10 ans, Perte de Signal produit et fait circuler des expositions sur la scène québécoise. Ce travail de développement cherche à ouvrir les pratiques des arts numériques à de nouveaux publics. Il s'inscrit généralement dans le réseau de diffusion des arts visuels en raison de la présence d'infrastructures de présentation professionnelles sur tout le territoire québécois et canadien. Il en va du mandat de Perte de Signal de faire acte de médiation dans le domaine des arts numériques auprès de visiteurs de tout acabit, mais également en amont, c'est-à-dire auprès de diffuseurs qui sont souvent réticents à présenter des œuvres technologiques qui, par leur complexité technique, peuvent représenter un frein à leur sélection et à leur présentation.

L'action de Perte de Signal est ainsi orientée vers la création de nouveaux réseaux afin d'inscrire la pratique des arts numériques dans l'imaginaire du grand public. L'organisme a su le démontrer avec plusieurs projets d'exposition dont Cubicules (2005-2007), Projectiles (2007), La mécanique de l'objet (2011-12) présentés à Sudbury, Moncton, Ottawa, Toronto, Calgary, Mont-Laurier, St-Hyacinthe, Matane, Rimouski, St-Jérôme, Trois-Rivières et, dans l'année à venir, se rajouteront les villes de Sherbrooke, de Drummondville, de Jonquière, d'Amos et de Rouyn-Noranda. Ce qui fait de *Perte de Signal* le seul centre canadien en arts numériques à développer une expertise et une renommée dans la diffusion d'œuvres installatives hors des grands centres urbains. Ce formidable rayonnement a permis aux artistes

CONFLUENCE (2012)

représentés par *Perte de Signal* de rejoindre et de rencontrer de nouveaux publics. Ceci, tant par sa présence en tant que jeune ambassadeur de la création actuelle en arts numériques, que par la présence des œuvres de ses jeunes membres dans des lieux qui stimulent, provoquent et intriguent les visiteurs. Une première décennie d'activités qui a valu à l'organisme une nomination, en 2009, au prestigieux Grand Prix du Conseil des arts de Montréal dans la discipline des arts médiatiques « pour son travail assidu auprès de la relève en arts médiatiques et le développement de la discipline ».

Ce travail de diffusion au sein des institutions québécoises est possible grâce au lien de confiance que *Perte de Signal* a consolidé au fil des ans, ainsi que par la mise en œuvre de plans de présentation rigoureux autour des projets d'exposition. Le projet d'exposition Confluence poursuit cette démarche de démystification des pratiques artistiques les plus actuelles en arts vidéographiques, en initiant une première incursion sur le marché de l'art. CONFLUENCE est une réelle initiative afin d'inscrire les pratiques des arts numériques dans le carnet des collectionneurs en art contemporain, un projet ambitieux que s'offre Perte de Signal pour cette année de son 15^e anniversaire.



LA LISTE DES ŒUVRES

Jason Arsenault

Cris, 2011

Vidéo, boucle 1 min. 36 s.

<http://jasonarsenault.info/>

Disponible en 5 copies numériques

François Quévillon

Dérivées locales, 2012

Animation 3D avec son, boucle 27min.

<http://vimeo.com/channels/quevillon>

Disponible en 5 copies numériques

Myriam Bessette

Futaie, 2012

Animation avec son, boucle 2 min.

<http://vimeo.com/channels/bessette>

Disponible en 5 copies numériques

Nelly-Ève Rajotte

Maa, 2012

Vidéo, boucle 5 min. 13 s.

<http://vimeo.com/channels/nerajotte>

Disponible en 5 copies numériques

Robin Dupuis

Digitale, 2012

Vidéo avec son, boucle 3 min.

<http://vimeo.com/channels/dupuis>

Disponible en 5 copies numériques

et un unique objet vidéo

Pavitra Wickramasinghe

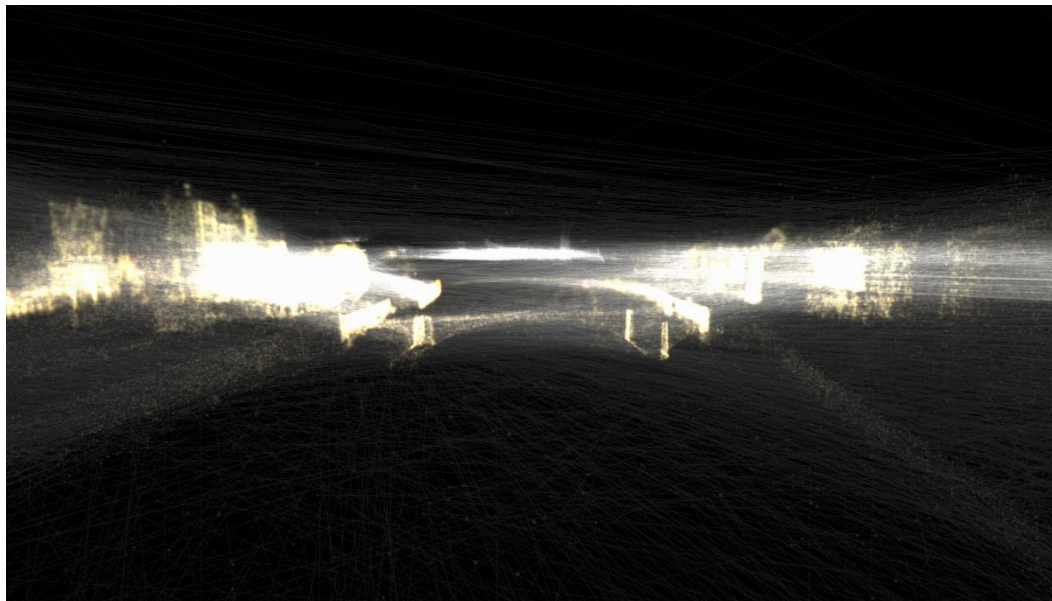
Pins and Needles, 2011

Vidéo, 2 boucles 41 s. et 45 s.

<http://vimeo.com/channels/wickramasinghe>

Disponible en 5 copies numériques

et deux uniques objets vidéo



LES BIOGRAPHIES DES ARTISTES



Jason Arsenault œuvre dans le domaine des arts visuels et médiatiques à titre de créateur, de commissaire et d'enseignant. Il porte une attention particulière aux œuvres qui proposent une réflexion sur un renouveau spectatoriel. Il fait partie de Pique-Nique, un collectif qui utilise l'espace public comme objet d'intervention. Il est également membre de perte de Signal depuis 2000.

Spectacle/anti-spectacle, spectature, narration, participation du spectateur à la réalisation de l'œuvre, spectateur-observé sont autant d'éléments de recherche qui habitent sa démarche. La notion de rencontre est au centre du travail de Jason Arsenault. Qu'il s'agisse de mettre en place un dispositif matériel ou une situation, l'artiste s'emploie à créer des interfaces qui lui servent de support pour la production d'interactions. Car ce qui l'intéresse, c'est de s'approcher de l'inaperçu, de pointer les faits et les gestes minuscules qui se produisent tous les jours et sur lesquels, bien souvent, aucun regard ne se pose.

Partant d'éléments familiers qui peuvent être reconnus d'emblée, il construit des environnements où se joue une tension visuelle et narrative. Ses images en mouvement et ses actions performatives s'inscrivent dans le réel, mais elles en sortent aussi en raison d'un traitement inspiré de la photographie. Les personnages qui les habitent prennent tantôt une couleur, un aspect spectral, tantôt les marques d'un modèle animé ou d'un jeu exagéré. Une circonstance est déployée et son défilement use des procédés de la répétition, de la disparition ou de la saturation. Le jeu formel qui y est à l'œuvre fait parfois perdre l'image qui est soulignée, mais l'expérience qui en est faite tente d'immobiliser l'attention du regardeur dans toute son acuité et cherche à faire en sorte que ce dernier la retienne, la retrouve et la perde à nouveau. Ainsi, le spectateur opère de lui-même et en lui-même le montage des images ou encore les actions qui lui sont présentées.

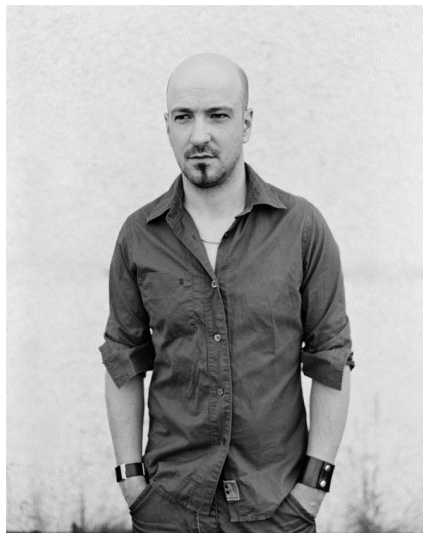
Depuis plusieurs années déjà, son travail explore l'idée de la lenteur et du presque rien. Il utilise des plans-séquences ou encore des actions simples pour tenter de montrer ou de pointer au monde des faits et des gestes qui passent généralement inaperçus au quotidien.



Myriam Bessette est détentrice d'un baccalauréat de l'École des arts visuels et médiatiques de Montréal (UQAM). Elle s'est jointe au collectif Perte de Signal en 2001. Son travail s'oriente principalement vers les arts médiatiques où elle explore la création, l'installation et la monobande vidéonumériques. Ses bandes ont été diffusées dans de nombreux festivals, dont Sonar (Barcelone), le New Zealand International Film Festival (Auckland), l'European Media Art Festival (Osnabrück) et Images du Nouveau Monde (Québec).

Lorsque nous nous retrouvons devant les images en mouvement de Myriam Bessette, nous ne savons pas à laquelle de ses composantes il nous faut accorder la préséance. La démarche qui sous-tend ses œuvres ne semble pas donner la prérogative au visuel. Le sonore s'entremêle aux images, car il s'agit non pas de juxtaposition ou de superposition, mais plutôt d'un art vidéo qui procède de l'entrelacs et qui provient de l'animation expérimentale. Les cillements y sont à la fois visibles et audibles, et si la lumière, la couleur nous transportent à l'intérieur d'un univers formel hypnotique, nous sommes tout autant obnubilés par la résonance sonore des œuvres qui semblent d'elles-mêmes bruire jusqu'à nous. Nous y expérimentons le grésillement et le scintillement dans une sorte de crépitation chromatique, laquelle esquisse au bout du compte un temps d'arrêt pour notre regard.

Si l'artiste ne tourne pas d'images à partir du réel, elle collige cependant des échantillons de sa voix - source de tous les sons qu'elle intègre - et rassemble des constructions graphiques sur papier, pour ensuite numériser ses dessins et créer des objets médiatiques qu'elle monte, colore, anime, met en mouvement, ondule et infléchit. L'image ne naît donc pas du vide, au contraire, elle apparaît d'abord dans une forme matérielle et tangible. Les modulations que l'artiste orchestre nous plongent dans un espace, immatériel cette fois, composé d'ondes et d'images aux références organiques, tant par leurs courbures que leur défilement à la surface de l'écran. Nous sommes immédiatement fascinés et devenons, par notre corps percevant ces images éphémères, la caisse où elles résonnent.



Robin Dupuis, membre fondateur de perte de Signal, il en assure maintenant la direction générale. Il détient un baccalauréat en beaux-arts (profil cinéma) de l'Université Concordia ainsi qu'une maîtrise de l'École des arts visuels et médiatiques (UQAM). Ses bandes vidéo ont été présentées dans de nombreux festivals un peu partout dans le monde, dont l'International Film Festival de Rotterdam, le Avanto Helsinki Media Art Festival (Helsinki), Transmediale (Berlin) ainsi que le FNC (Montréal). Ses œuvres installatives ont été exposées

au Canada, en France, en Allemagne, en Autriche, au Maroc, au Mexique et aux États-Unis.

L'œuvre de Robin Dupuis ne tente pas de représenter le monde dans lequel nous vivons. Au contraire, l'artiste s'ingénie à créer des constructions précises, des environnements fabriqués de toutes pièces et des explorations qui exploitent les possibilités de la plate-forme numérique. Son travail crée des effets perceptifs troublants et témoigne d'une importante recherche formelle. C'est par l'intermédiaire du rythme visuel et du rythme sonore que nous sommes amenés à prendre la mesure de ses images en mouvement. Un nombre infini de détails se donnent à voir : un flot de lumière scande le mouvement du défilement, un sautiller affecte l'image et le son, un drapé de couleur est régi par une dynamique répétitive, des formes spectrales se fondent dans des jeux de contraste. L'exigence d'une attention soutenue nous amène à faire l'expérience d'un nombre considérable de composantes dans leur durée. Parallèlement, cela nous incite à éprouver notre propre perception qui, elle-même - à l'instar des images - se trouve rythmée à la fois par le sonore et le visuel. Un décalage ou un brouillage s'insère parfois entre ce qui est donné à voir et ce qui est donné à entendre. Mais cela crée peut-être le cadre nécessaire pour saisir toute l'incertitude et toute la part d'intuition d'où provient la représentation médiatique.



François Quévillon est un artiste en installation et en nouveaux médias. Il est titulaire d'une maîtrise en arts visuels et médiatiques de l'Université du Québec à Montréal. Membre du groupe de recherche-crédation Interstices de 2001 à 2008, il s'est joint à Perte de Signal en 2009. Ses réalisations ont été présentées au Canada, en France, au Brésil, au Liban et sur le Web.

Le travail de François Quévillon explore les phénomènes complexes de la nature et de la perception par la mise en œuvre de processus sensibles

à l'interférence des spectateurs et aux conditions variables de l'environnement. Il se caractérise par la création d'environnements sonores, visuels et haptiques qui convoquent les visiteurs à des situations perceptives sur lesquelles ils ont une influence. Ses installations et interventions architecturales *in situ* intègrent, entre autres, des dispositifs interactifs où de la matière est modulée par des flux de données et d'énergie. De concert avec ces expériences concrètes qui se déploient dans l'espace et la durée, il s'intéresse à la représentation de phénomènes spatiotemporels. Afin de sonder un monde en constante mouvance, il élabore des systèmes d'imagerie qui compressent et spatialisent le temps par la captation et le traitement de microprélèvements vidéographiques. Ses recherches actuelles utilisent la géomatique et le Web pour la visualisation de données environnementales en temps réel.

Formellement et esthétiquement variées, ses réalisations activent des processus d'atomisation et de transduction alimentés par des interfaces qui puisent l'information dans l'environnement. Par l'interaction de procédures logiques et d'éléments imprévisibles, cette perméabilité engendre des espaces ouverts sur un horizon d'indétermination. Tout en étant fondée sur les notions d'instabilité et de complexité, sa démarche de recherche et de création se développe à travers une approche minimaliste des technologies médiatiques. Les réalisations qui en découlent explorent la dimension phénoménologique de la perception en proposant une expérience de la durée où se manifeste un chaos sensible.



Après un baccalauréat en histoire de l'art, **Nelly-Ève Rajotte** entreprend un second diplôme de premier cycle à l'École des arts visuels et médiatiques (UQÀM), formation qui se poursuit jusqu'à l'obtention d'une maîtrise en 2006. Ses œuvres ont été l'objet de nombreuses expositions en sol québécois - à la SAT, la Fonderie Darling, la Parisian Laundry, Occurrence, Clark et L'Oeil de Poisson et Optica, parmi tant d'autres. Elles ont aussi été diffusées dans plusieurs festivals au Canada (MUTEK, Antimatter Underground Film

Festival, Festival International du film sur l'art), et à travers le monde, notamment à l'International short film festival of Berlin and Official Selection, à la Transmedial.08 Berlin (Allemagne), à Otherworldly, à Manchester UrbanScreens(UK), à EXiS2007 (Corée), à Moscow International Film Festival and Finnish Contemporary Art Fair et à Taide08.

Les images en mouvement de Nelly-Eve Rajotte témoignent d'une recherche autour de la notion du double. Car ce qui y est donné à voir en règle générale se dédouble, se superpose pour se fondre à nouveau dans un autre plan. L'artiste transforme les images qu'elle capte, les réduisant à leurs composantes formelles, les altérant par la modulation des effets de la lumière saisie ou les comprimant parfois dans des bandes horizontales. Un jeu sur la forme s'étend progressivement sur toute la surface de l'écran, faisant en sorte que nous pouvons suivre la modification des images que l'artiste collige du réel. Nous ne discernons parfois plus le motif d'origine, mais notre mémoire le conserve et nous amène à entrer dans le processus sous-jacent de métamorphose. L'architecture de l'image est donc quelque peu visible et la trame sonore qui s'y juxtapose trouve à se loger dans un mouvement similaire. Les sonorités tantôt grésillantes, tantôt sinistres tracent un parcours perceptif déstabilisant et créent une accumulation d'impressions. L'artiste opère donc différentes translations et parvient à transporter d'un espace à un autre ses images - une perspective, un autoportrait, une gare, une ville...



Pavitra Wickramasinghe est née au Sri Lanka et vit actuellement à Montréal. Sa pratique est guidée par l'émerveillement et le besoin de comprendre comment les choses fonctionnent; de décomposer les mouvements, les vidéos et les écrans en leurs plus simples composantes et de les assembler à nouveau. Les projections vidéo deviennent des particules de lumière empêtrées dans un filet, les écrans sont transformés en amas de fibres et les mouvements suspendus dans les éléments restants.

Elle titulaire d'un baccalauréat en beaux-arts de l'Alberta College of Art & Design et d'une maîtrise en beaux-arts de l'Université Concordia. Ses œuvres ont été exposées, entre autres, à Stuttgart Filmwinter (Allemagne); au Centro Cultural del Matadero (Espagne); à la Galerie B-312 & L'Éspace Vidéographe (Montréal); à la Estevan Art Gallery (Saskatchewan); et à Truck (Calgary). L'artiste a effectué plusieurs résidences notamment au Banff Centre (Banff), à la Pépinières Européennes pour jeunes artistes (Espagne), au Centre d'art et de diffusion CLARK (Montréal), à La Chambre Blanche (Québec) et au Art Omi (Ghent, NY). En mai 2011, elle est a reçue la Bourse Claudine et Steven Bronfman en art contemporain.





Perte de Signal est un centre d'artistes montréalais dont le mandat est de promouvoir le renforcement et le rayonnement des arts numériques et l'innovation artistique liée à la technologie. De la performance audio à la projection vidéo en passant par l'installation mécanique/robotique et l'intervention publique, le travail des membres de l'organisme se décline à travers différents médiums et à travers l'exploration d'une variété d'approches plastiques et formelles. Les activités de Perte de Signal favorisent principalement : 1) le rayonnement du travail de ses membres sur la scène nationale comme internationale; 2) le soutien à la recherche-crédation et à l'expérimentation artistique; 3) l'élaboration d'une réflexion critique sur les arts numériques; et 4) la médiation auprès des différents publics. Enfin et surtout, Perte de Signal se veut un lieu de rencontre qui favorise les initiatives, les collaborations, les échanges et la transmission des savoir-faire au sein de la communauté artistique dans son ensemble.

Perte de Signal
Robin Dupuis
2244 Larivière
Montréal, Québec
H2K 4P8
514-273-4813