



CYBERCULTURE TÉLÉPRÉSENCE CYBERESPACE
 RÉALITÉ AUGMENTÉE ROBOTIQUE ART FRACTAL
 PIXEL BIOTECHNOLOGIES ASCII CYBERESPACE
 COMPUTER ART GENOMIC ART INTERACTIVITÉ
 ART GÉNÉRATIF LIVING ART VIDÉO ART MOBILE

ACCUEIL À PROPOS AUTEURS GALERIE LIENS PARTENAIRES ABONNEMENT APPELS CONTACT

11/2011

Entre fixation de traces de vie et de mort, capture du mouvement et interactivité sonore et visuelle, l'image expose son propre processus d'émergence, nous renvoyant de façon spéculaire à nos affects dans un ravissement qui en démontre encore le pouvoir, souvent, décrié par Platon mais aussi par certaines religions. Force est de constater que sa manipulation par les nouvelles technologies en renforce les effets comme l'analysent les auteurs de ce présent numéro, Marc Boucher, Corinne Streicher Anglade et Denyse Therrien et comme nous le donne à voir la vidéo de Manuel Chantre où l'image fragmentée et démultipliée dans l'espace nous transporte dans la mouvance de ses flux lumineux.

Memorsion, 2010 de Manuel Chantre
 Installation immersive, interactive

Memorsion est une réflexion sur l'architecture urbaine et les traces culturelles que portent les lieux oubliés, abandonnés et non fonctionnels. Le public est invité à circuler à l'intérieur de cet univers englobant et interactif pendant que l'artiste, Manuel Chantre, performe.

Des vidéos présentant des fragments de structures de ville, d'espaces de bétons, d'édifices, de tunnels et de murs tapissés de graffitis ainsi que des parties de corps humains, sont projetées sur un dispositif constitué de vingt-deux toiles translucides.

Le paysage familier et urbain se transforme et s'assemble dans un nouvel espace unique et fictif. Ainsi par l'utilisation d'images renvoyant à des référents culturels de forte prégnance et à des motifs à la limite de l'abstraction, *Memorsion* stimule et provoque les associations personnelles.

La vidéo est aussi utilisée en tant que matière lumineuse qui sculpte le dispositif et l'espace écranique. *Memorsion* se situe à la jonction de l'art numérique, du cinéma et de la sculpture immersive.

Depuis 2009, Manuel Chantre développe ses propres dispositifs immersifs audiovisuels comme *Dispergere Maiz* qui porte sur les symboliques du maïs.

Avec le collectif Popcore Duo, Chantre et Simon Laroche explorent de nouvelles voies d'expressions en combinant la participation du public, l'interactivité et la création de contenu audio et visuel en direct. Leurs performances sont présentées par une mise en scène inspirée de la déconstruction et de la subversion des symboles de la culture populaire.

Chantre s'intéresse également au détournement de vieilles consoles de jeux vidéos par son projet de musique Taxi Nouveau et en tant que membre fondateur de Toy Company, un collectif d'artistes chiptune de Montréal.

Ses nombreux projets ont été présentés lors de festivals internationaux et d'autres événements au Canada, en Belgique, en France, aux Etats-Unis, en Suisse, en Hollande et à Taiwan.

Chantre s'implique dans l'enseignement et le développement d'activités pédagogiques en arts technologiques à la SAT et dans les écoles et les organismes culturels.

<http://www.manuelchantre.com>

Cette publication a été rendue possible grâce au soutien financier du Centre interuniversitaire des arts médiatiques (Hexagram/CIAM), du groupe de recherche des arts médiatiques (GRAM), de la Faculté des arts de l'UQAM, de la Chaire du Canada en esthétique et poétique de l'UQAM (CEP), ainsi qu'à une subvention, pour une douzième année consécutive, du Conseil des arts du Canada (CAC).

Rédactrice : Christine Palmiéri.
 Webmestre : Jason Martin.

ARCHIVES

Cyberculture
 Entretiens
 Cyberthéorie
 Critiques

NUMÉROS PRÉCÉDENTS

Décembre 2011
 Novembre 2011
 Septembre 2011
 Juillet 2011
 Mars 2011
 Décembre 2010
 Octobre 2010
 Juillet 2010
 Mai 2010
 Mars 2010

