

Sven :: Plongeurs

Plongeurs est une série de photographies historiques remixées dans un univers monochromatique.

À l'aide de l'application de réalité augmentée dédiée au projet, vos appareils mobiles agissent en scanners et révèlent d'autres images - virtuelles cette fois - incrustées à celles exposées.

En vous plongeant dans un environnement immersif et interactif, l'artiste vous fait vivre une expérience originale entre vérité documentaire et manipulation fictionnelle.

Sven :: artiste multimédia :: pixetoile.com

Stefan Buridans, alias Sven, vit et travaille à Montréal depuis 2007. Diplômé d'études supérieures en cinématographie (ESEC, Paris), il porte un intérêt particulier à l'empreinte visuelle laissée sur notre mémoire collective. Ses recherches en art numérique sont le fruit d'expériences professionnelles en audiovisuel.

Membre fondateur du Mouvement Art Mobile (MAM) en 2012, Sven est initiateur d'événements dans l'espace public et numérique. Il intervient également dans les champs institutionnel et universitaire pour la promotion et la reconnaissance de la notion contemporaine de mobilité en art. Avec le MAM, Sven a été commissaire de *Mobilisations*, la première rétrospective d'art mobile au Canada.

Son premier solo *Plongeurs*, un dispositif qui intègre la réalité augmentée, est actuellement en tourné dans les centres d'art et maisons de la culture du Québec.

Paul Gascou-Vaillancourt :: développeur :: paulgv.com

Développeur créatif, Paul Gascou-Vaillancourt est spécialiste dans la programmation, le développement *front-end* et l'intégration. Il a travaillé sur plusieurs projets d'art dont *Si tu connais un lien...* du collectif Mouvement Art Mobile, *Stratotype Digital-ien* et *Pröspect* d'Isabelle Gagné, *LabàLab* pour le CQAM et divers projets numériques pour TOPO, un centre d'artiste montréalais.

Démarche ::

Ma pratique se situe dans un champ que je nomme *image-bruit*: où l'image n'est pas celle que l'on voit mais celle que l'on visualise pour soi. Autrement dit: une image n'existe que si elle est mémorisée.

Mon intérêt pour la mémoire visuelle est né d'une psychanalyse entamée il y a quelques années en parallèle d'une reprise d'études en cinéma. Alors que je travaillais à faire ressurgir des souvenirs enfouis, j'assimilais simultanément les techniques du signal vidéo. Entre l'analyse de matière affective et mon apprentissage de l'image numérique, il y a eu confluence et questionnement. Depuis, je m'interroge sur le concept d'image native considérant que celle-ci est déformée par sa sauvegarde et perturbée dans sa diffusion. Les *images-bruits* sont pour moi des résidus mémoriels dérobés par notre inconscient, et sont du même ordre que la défaillance d'un signal électronique (ou *glitch*) en audiovisuel. Ce n'est pas tant ce qu'une photo nous montre que le traitement accidenté de sa reproduction qui est au cœur de ma démarche. Le pixel, remplaçant le point, est mon révélateur.

Mes recherches se déploient sous la forme de remix réalisés à partir d'échantillons personnels, d'archives numériques patrimoniales mises en ligne par différentes institutions, et même de photographies en licences libres trouvées sur le Web. Au-delà de la reconnaissance d'une image, j'invite le spectateur à traverser l'espace indéfini, ce fameux *bruit*, entre perception et interprétation.

Projet ::

Plongeurs est un projet de réalité augmentée conçu à partir de situations historiques détournées de leurs contextes réels. À première vue, des personnages isolés semblent plonger volontairement dans un environnement ni vraiment rassurant, ni spécifiquement hostile, juste totalement vide. Unis, purs et sans altération, les fonds monochromes évoquent les écrans bleus et verts utilisés pour l'incrustation d'effets spéciaux cinématographiques.

Ces remix photographiques rappelant la Seconde Guerre mondiale, les premiers essais nucléaires et la conquête spatiale, font émerger de notre mémoire les images résiduelles d'un souvenir d'événements marquants. À l'aide de l'application dédiée au projet, chaque image devient une œuvre à tiroirs. Les appareils mobiles révèlent du contenu enrichi par écrans interposés et ajoutent une dimension parasite à la composition d'origine.

Par les trucages en réalité augmentée, je fixe notre mémoire collective à un point de bascule entre vérité documentaire et manipulation fictionnelle.

La création de ce projet est rendue possible grâce à l'appui financier du Conseil des arts et des lettres du Québec (CALQ).



Conseil
des arts
et des lettres
du Québec