

CLAVIE _(ツ)_/



Bien que la constante mutation des technologies et des environnements web nourrisse une ambiguïté et une incertitude quant à la définition des nouvelles pratiques artistiques, nul ne peut nier leur accréditation généralisée ni l'influence que ceux-ci opèrent au sein des milieux sociaux, culturels, créatifs et communicationnels. Pourtant, il existe, encore aujourd'hui, dans la création contemporaine, une marginalisation indéniable de certains médias en art numérique et notamment web, laquelle soulève un paradoxe quant à la légitimité qu'on leur attribue : à la fois omniprésents et subordonnés.

Dans un tel contexte, la consolidation de systèmes renouvelés de distribution et d'espaces adaptés de diffusion devient incontournable, le Web apparaissant comme une plateforme effective capable d'offrir un support valable, adapté et en continuité avec les pratiques artistiques actuelles. Car en dépit de la mésestimation qui affecte l'art en ligne, il présente des particularités singulières faisant de lui un médium crucial de création et de réflexion : l'intimité de l'écran et du spectateur, son caractère subversif, son accessibilité 24/7, sa désinstitutionnalisation ainsi que la relation intrinsèque qu'il entretient avec les enjeux socio-politiques de l'Internet. Plus encore, le Web, en plus de faire partie intégrante du développement culturel, numérique et social des années à venir, se montre plus que jamais tangible de par ses utilisateurs, concepteurs et centre de données exponentiels (voir OVH à Beauharnois Salaberry), et provoque, par le fait même, le rapprochement inéluctable des environnements physiques et numériques.

Dans cet optique, pour sa première exposition tenue et commissariée, Galerie Galerie s'inspire de sa propre création afin d'exhiber le caractère vital de l'expérience numérique. S'appuyant sur l'opposition systémique entre le virtuel et le réel, CLAVIE _(ツ)_/ cherche, par la présentation d'oeuvres aux narrations et aux esthétiques perméables, à en infirmer toute dualité, soulignant de ce fait la nécessité de la création et de la diffusion en ligne. Teintée d'un romantisme indéniable, l'exposition affirme le rapprochement sensible de ces deux concepts, désavouant alors le patois populaire « See You In Real Life ».

Du 26 août au 30 septembre 2016 au www.galeriegalerieweb.com.

How to Explain Love to a Tape Measure (2016), Anna Eyler

Évoquant à la fois le documentaire sur la nature et le peep-show, *How to Explain Love to a Tape Measure* (2016) est une série de capsules machinima qui présente des formes flexibles et géométriques interagissant dans l'univers de Second Life.

Le théoricien Jude Elund a observé que même « à l'intérieur des espaces potentiellement subversifs, il existe une normativité qui persiste et réitère les fondations idéologiques de l'identité auxquelles elle est historiquement et culturellement associée ». Toutefois, en reconfigurant et recyclant l'environnement, les animations et les modélisations de Second Life, HELTM bouleverse les attentes de l'identité normative afin d'ouvrir un vaste dialogue entourant l'intimité et la subjectivité au sein des environnements virtuels. Ici, Anna Eyler adopte l'identité d'un ou de plusieurs corps géométriques tantôt grandement camouflés pour imiter la faune environnante, tantôt faits de matières premières, telles que de plâtre, de marbre et de papier. Ayant effacé son avatar humain, elle reconstruit son identité virtuelle en attachant ces entités apparemment autonomes à différentes parties de son avatar, puis en les animant avec des textes achetés sur le marché de Second Life. L'œuvre reflète l'abondance du contenu pour « adultes » que l'on retrouve dans Second Life, les animations étant elles-mêmes de nature sexuelle, passant de la masturbation aux relations sexuelles agressives.

Titulaire d'un baccalauréat en théologie et en histoire de l'art de l'Université Carleton (2010) et d'un baccalauréat en arts visuels de l'Université d'Ottawa (2015), Anna Eyler est une artiste multidisciplinaire basée à Montréal, Québec. À travers la performance, les nouveaux médias et l'installation, Eyler explore de nouvelles formes d'états qui émergent dans notre monde de plus en plus technologique. Elle s'est récemment vu décerner la Médaille académique du Gouverneur général (2010), la bourse Jacqueline Fry (2014) et le prix d'excellence « New Media » d'Artengine pour son exposition des finissants (2015). Cette année, son travail sera aussi présenté dans différents lieux à travers le Canada tels qu'au Ace Art Inc. à Winnipeg, Manitoba ; à la galerie Inter/Acess de Toronto, Ontario ; à la Forest City Gallery de London, Ontario; et à Eastern Bloc, Montréal, Québec.



Un Genre de Totem (2016), Roby Provost-Blanchard

*Un Genre de Totem (2016) est une exploration poétique autour du chalet de la famille Provost situé au Lac Chateauvert. Récupérant les textes écrits pour *Sans y être* (2016) (Unnoticed Art Festival, Netherlands) et les combinant à des éléments visuels générés à partir de numérisations 3D, l'œuvre s'apparente à un carnet de voyage numérique. En parcourant des repères identifiés sur une carte géographique, l'internaute accède à différentes scènes accompagnées d'extraits de texte. Inspiré en partie par la liberté du cinéma direct, Un Genre de Totem reste près de la tradition documentaire des années 1970; elle aspire au portait-mythe d'une famille québécoise dans l'air du temps.*

Avant, c'était une caméra. Maintenant, Roby programme. Il s'amuse avec des « games engines », le processing et l'électronique afin de créer du matériel visuel et/ou tangible pour accompagner ses expérimentations narratives. Roby cherche à mettre en lumière les liens unissant les membres d'une famille, ses réflexions sur le voyage et la distance et l'importance d'avoir une quête. Roby Provost-Blanchard s'implique activement dans la communauté des Fab Lab de Montréal et fait parti du collectif artistique-maker punkLab. En 2016, il a présenté Tariel VI lors de l'exposition collective DON'T PANIC à Gham & Dafe ainsi que Sans y être pour le Unnoticed Art Festival, Netherlands.

Cloud (2016), Conan Lai

S'inspirant des recherches précédemment effectuées pour le projet *mass.rip*, *Cloud* (2016) se penche sur la nature évolutive de la mortalité et de la vie après la mort dans l'espace numérique. De nos jours, tant dans les communautés croyantes que agnostiques, les profils Facebook des utilisateurs décédés deviennent des sanctuaires de fortune où amis et familles partagent différents témoignages. Alors que toute une génération d'utilisateurs apprend à gérer pour la première fois la mort à l'ère numérique, les règles d'engagement régissant l'expression du deuil en ligne restent en processus d'écriture. Par la présentation d'une sélection de ces messages, *Cloud* démontre comment la dévotion des médias technologiques apparaît encore aux utilisateurs comme un nuage éphémère : Facebook devient pour eux un conduit leur permettant de parler directement à leurs proches décédés.

Conan Lai est un artiste basé à Montréal qui s'intéresse à l'expérience, à l'utilisateur et au design persuasif.

Memory Loops (2016), Josni Bélanger

Memory Loops (2016) est une série de collages animés en .gif lesquels se composent de souvenirs nostalgiques d'une enfance qui s'efface tranquillement et d'une forte appréciation pour la culture geek.

Après une technique en photographie au Cégep du Vieux-Montréal et un séjour à Arles en France à l'École Nationale Supérieure de Photographie dans le cadre d'une résidence, Josni Bélanger est de retour à Montréal afin d'entamer à l'automne 2016 un baccalauréat en photographie (BFA) à l'Université Concordia. Il a publié un premier livre de photos intitulé *Josni B. de manière indépendante* en 2014 ainsi que le zine *Ad Rem* sous l'éditeur montréalais Stolen Ground en 2016.

