

COMMUNIQUÉ DE PRESSE - POUR DIFFUSION IMMÉDIATE

Montréal, 22 Avril 2016

Triennale Device_Art

5e Triennale internationale de robotique, gadget et appareil d'art

12 mai - 1er juin 2016

Vernissage: 12 mai - 19H

Heures d'ouverture : Mardi - Dimanche | 12h - 17h

Centre de production & d'exposition Eastern Bloc (7240 Clark, Montréal, QC)

Gratuit



Initié en 2004 par l'organisation croate KONTEJNER | bureau des pratiques d'art contemporain, Device_art est une triennale internationale qui explore la relation entre la technologie, art et utilité. Ce projet se concentre sur l'exploration et la communication comme médium artistique qui prend la forme d'un appareil (*device*) technologique de manière critique, provocative ou ludique. L'exposition vise à contextualiser et présenter des travaux qui sont le résultat de tendances créatives trouvées aux intersections de art-design, gadget-hacking, et les technologies hybrides.

La cinquième édition de la triennale Device_Art sera présenté au centre Eastern Bloc et comportera une exposition et performances par des artistes croate, slovène et japonais: Martina Mezak, Vitar Drinković, Davor Sanvincenti, Margareta Lekić, Lightune.G, Marko Batista, Robertina Šebjanić, Ida Hiršenfelder & Aleš Hieng-Zergon, Saša Spačal, Takeshi Oozu, et Hiroo Iwata.



Martina Mezak (Croatia)
Vitar Drinković (Croatia)
Davor Sanvincenti (Croatia)
Margareta Lekić (Croatia)
Lightune.G (Croatia) x2
Hiroo Iwata (Japan)
Marko Batista (Slovenia)
Robertina Šebjanič, Ida Hiršenfelder & Aleš Hieng-Zergon (Slovenia)
Takeshi Oozu (Japan)
Saša Spačal (Slovenia)

MARTINA MEZAK (Croatia): *Urania*

Urania (Martina Mezak) est une machine de fabrication de nuages. Elle permet le contrôle de leur densité en soufflant sur les nuages. L'installation traite de la simulation technologique de la nature à travers l'utilisation d'une imagerie interactive qui permet à l'utilisateur de participer à la création d'un ciel virtuel.

www.martinamezak.hr

VITAR DRINKOVIĆ (Croatia): *Breathing time*

Ce travail consiste en une ceinture qui contient un capteur de pression branché à un appareil et neuf réflecteurs. L'utilisateur met la ceinture autour de son ventre et appuie sur le bouton, qui vient illuminer une lumière selon l'intensité de la respiration de l'utilisateur. Cette expérience minimale dirige l'attention sur une seule action, respirer, qui apporte le participant dans un état d'esprit de "l'ici maintenant". Cette oeuvre est une réponse au rythme de vie stressant et accéléré et sur notre notion du temps, qui prend sens à travers le fait de respirer, tandis que nos vies très chargées, elles, nous laissent très peu de "temps pour respirer" (*breathing time*).

<http://vitardrinkovic.blogspot.hr/>

MARGARETA LEKIĆ (Croatia): *Under the hammer*



Vu d'un point de vue mythologique, l'oeuf symbolise la vie, et le principe qui lui est attaché est que la vie est énergie. Selon la loi de la conservation, l'énergie est indestructible. Donc, si l'énergie est indestructible, la vie devrait être, elle aussi, indestructible. Ceci mène donc à l'hypothèse que l'oeuf serait également indestructible, ou, dans le cas de *Under the hammer*, apparemment résistant aux forces d'impacts de la gravité, et est donc incassable.

margaretalekicunbreakable.tumblr.com

Lightune.G (Croatia): *Lighterature Reading*

LIGHTTUNE. G (lumière+mélodie+ton G/50Hz) est le nom d'un duo de collaboration entre Bojan Gagic et Miodrag Gladovic. Leur premier projet collaboratif, *Lighterature Reading*, se base sur la conversion de lumière provenant d'objets lumineux en "image-ton" via l'effet photovoltaïque généré par des panneaux solaires. C'est de cette technique qui définit le type de performance ainsi que la technique de composition: la luminoacoustique.

Lightune.G (Croatia): *Route 666*

Dans la continuité de leur recherche sur la lumière, le collectif Lightune.G introduit une nouvelle approche de contenu sonore lumineux. Cette fois-ci, le travail est basé sur la relation entre des éléments lumineux accidentels nécessaire pour produire une "image-son". Six panneaux solaires sont mis sur le toit d'une camionnette et sont branchés au système de son du véhicule à travers un ordinateur. Six passagers choisissent six itinéraires urbains pour une tournée de nuit. Lampadaires, vitrines de magasins, panneaux publicitaires créent une séquence sonore d'une heure selon la circulation et direction du véhicule. Le conducteur est le compositeur et chaque performance est unique.

Hiroo Iwata (Japan): *BigRobot Mk.1*



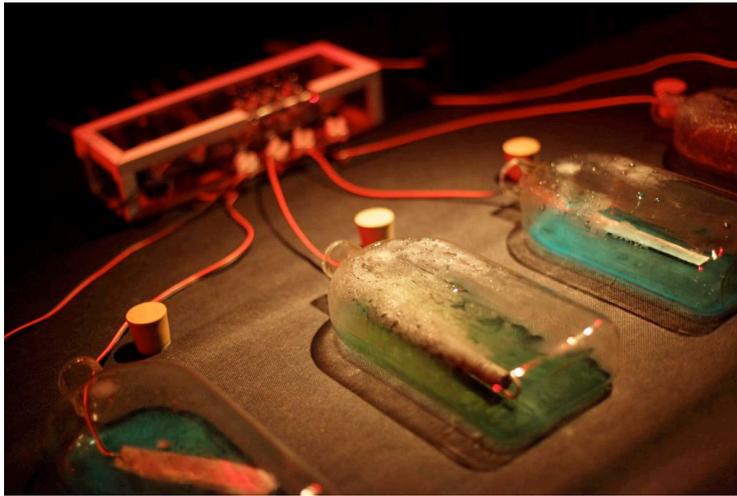
Des robots humanoïdes de grande taille, comme Gundam ou Macross, sont populaires dans les animations japonaises et mangas. Q'en serait-il si de tels robots apparaissaient dans le monde réel ? Ces robots sont souvent utilisés dans de champs de batailles d'histoires fictionnelles. Toutefois, les robots grand-formats sont énormément vulnérable et fragile dans le monde réel et ne pourraient donc pas être utilisés dans le champ de bataille. De l'autre côté, une telle existence pourrait susciter le courage parmi les membres du public. Ainsi, ils ont du potentiel comme forme d'art.

The Big Robot Project émane du programme de doctorat en *Empowerment Informatics* de l'Université de Tsukuba et vise à développer le plus grand robot du monde qu'un pilote peut conduire et bouger à sa guise. *The Big Robot Mk1* a deux jambes avec roues, accrochant le pilote à une position de 5 mètres de haut. Ainsi, le pilote se sent comme si son corps était celui d'un puissant géant.

Takeshi Oozu (Japan): *The Escaping Chair*

The Escaping Chair (la chaise fuyante) est un dispositif ressemblant à une chaise qui tente systématiquement d'échapper aux personnes s'approchant de lui. Ironiquement, ceci rend la personne plus consciente du fait de s'asseoir.

Marko Batista (Slovenia): *Bentronix*



Bentronix est un projet de recherche sonore ou composition pour un nombre variable de générateurs de sons hybrides, qui, sous un voltage électronique, produisent des fréquences auditives. Tous les générateurs ont des architectures différentes et produisent une composition de textures sonores. Les générateurs sont branchés à des ensembles de manière à communiquer simultanément entre eux et transmettre des signaux aux amplificateurs reliés aux hauts-parleurs dans la galerie.

Robertina Šebjanič, Ida Hiršenfelder & Aleš Hieng-Zergon (Slovenia): *Time Displacement / Chemobrionic Garden*

Commissariat: Slavko Glamočanin
Production: Projekt Atol & LJUDMILA

Time Displacement / Chemobrionic Garden est une installation sonore interactive et générative. L'installation explore la relation entre l'industrie hydrothermale, le passage du temps, et les systèmes sensoriels traçant les changements en dehors de l'échelle humaine.

Les artistes mettent en place une installation constituée de plusieurs petits jardins chimiques dans une solution d'eau sous verre, et visent à participer à la recherche sur l'origine de la vie et sur les procédés chimiques. Ces réactions chimiques sont surveillées par des caméras pour détecter les changements dans la couleur et forme par le moyen de microcontrôleurs. Ces changements affectent le code de la génération sonore en direct, et travaillent tranquillement à altérer le drone génératif de la composition qui se répand dans l'espace de la galerie.

Saša Spačal (Slovenia): *Cycles*

Plan sonore rapproché avec sauterelles vivantes *Acheta Domesticus*

Les cycles semblent naturels et éternels, toutefois leur constante métamorphose n'est jamais exactement la même. Les cycles suivent leur propre trajectoire d'évolution et émergent comme une séquence de moments. Les moments sont découpés en tranches, vécues et éprouvées. Les expériences, qui peuvent percevoir un cycle, sont toutefois seulement la pensée peut suivre une trajectoire du passé au moment présent jusqu'au futur. Saša Spačal utilise tous moyens technologiques disponible: le son est produit des synthétiseurs *DIY (Do It Yourself)* et autres par logiciel informatique, et l'environnement sonore est capté avec un enregistreur utilisé comme détecteur d'amplification sonore. Spačal traite, ni plus ni moins, des moyens technologiques comme une partie essentielles d'un biotope, c'est-à-dire un organisme comme n'importe quel autre.

Site officiel: <http://www.kontejner.org/en/project/deviceart-5015>

Pour plus d'information : <http://easternbloc.ca/coproductions2015-2016-fr.php>

Toute la programmation d'Eastern Bloc : www.easternbloc.ca

Eastern Bloc tient à remercier le CALQ et le CAM pour leur soutien au fonctionnement.

Contact médias :
Emmanuel Lagrange Paquet, Agent de communications
comm@easternbloc.ca
[514-284-2106](tel:514-284-2106)



Depuis 2007, Eastern Bloc se situe à l'avant-garde en matière de diffusion, de production et de promotion de l'art numérique au Québec. Le centre soutient particulièrement l'expérimentation créatrice dans les domaines croisés de l'art, de la technologie et de la science ainsi que toute pratique émergente numérique. Hybridité et nouveaux modes de production lui tiennent à cœur, autant que de soutenir la communauté artistique de la relève en permettant des échanges créatifs entre artistes émergents et artistes établis au sein d'initiatives de diffusion à échelles locale et internationale. Eastern Bloc facilite la participation du public, la démocratisation technologique et la mise en valeur de l'espace urbain au sein de projets d'intervention publique. Tout en soutenant l'innovation via les pratiques artistiques et technologiques émergentes, l'organisme s'efforce de défendre un point de vue critique au sujet de toutes ces évolutions.