

Abonner Désabonner - Réabonner Soumettre nouvelle Commentaire Archives

GEORGES DYENS - BIG BANG II

Rivière-du-Loup, Qc
Du 8 septembre 2009 au 17 janvier 2010
Vernissage : jeudi 8 septembre 2009 à 19



Au moment de sa création il y a plus de 20 ans (1986-1987), Big Bang II constituait une véritable révolution. Cette installation multimédia robotisée sur 360° appelée holosculpture, enveloppe entièrement le visiteur qui se retrouve au centre d'un univers composé d'éléments sculpturaux, hologrammes, lumières, fibres optiques et musique électroacoustique. Pour cette présentation au Musée, une sélection rétrospective de dessins et de sculptures annonce Big Bang II et prépare le spectateur à pénétrer dans l'installation. Martin Pelletier a collaboré à la programmation et la trame musicale est de Marcelle Deschênes.

-- Communiqué --

Georges Dyens a bénéficié du support du CIAM.

Georges Dyens

Professeur titulaire à l'Université du Québec à Montréal (UQAM) et **membre chercheur au CIAM**, Georges Dyens s'intéresse depuis 1980 à l'holographie pour la puissance de sa lumière et sa tridimensionnalité. Son travail représente un point tournant dans l'histoire des arts médiatiques par son originalité technologique et par le message humain qu'il véhicule. Avant Rivière-du-Loup, Big Bang II a été exposé à Montréal (1987), New York (1988), Munich (1990) et Reims (1992).

<http://www.georgesdyens.com/>

Musée du Bas-Saint-Laurent
 300, rue Saint-Pierre
 Rivière-du-Loup (Québec)
 (418) 862-7547

^^

DOCAM RECHERCHE UN INFOGRAPHISTE POUR UN POSTE D'ASSISTANT DE RECHERCHE EN DOCUMENTATION

Montréal, QC
Date de tombée : 5 octobre 2009

CIAM

APPELS

RENCONTRES

FORMATION - ATELIERS

EXPOS - SPECTACLES

PUBLICATIONS

Vitrine Hexagram Showcase



<http://www.hexagram.org>

OBORO

OBORO

ÉVÉNEMENTS:

- ATELIER
 L'animation au-delà du zèbre avec Rickie Lea Owens les 21-22-23 octobre et les 9 et 17 novembre 2009

- EXPOSITION
 Rolf Julius - Distance Commissaire : Nicole Gingras jusqu'au 24 octobre 2009

<http://www.oboro.net/>

Archée, périodique électronique

spatiale et le système Virtual Microphone Control (ViMiC).

-- Lire le communiqué --

Veillez acheminer votre demande d'inscription à l'attention de :
Annie Tremblay, coordonnatrice des services du Laboratoire
(514) 844-3250, poste 230
lab(à)oboro.net
www.oboro.net

^^

ATELIER INTENSIF EN ART PERFORMANCE POUR ARTISTES INTERDISCIPLINAIRES PAR SYLVIE TOURANGEAU

Montréal, QC

Date limite d'inscription : 19 octobre 2009

La formation se déroulera à Montréal les 30, 31 octobre et 1er novembre de 9 h à 18 h

Coût : 40\$ (valeur estimée à 420\$)

Nombre maximum de participants : 12

Les artistes de l'extérieur de Montréal pourront se faire rembourser les frais de séjour (repas et couchers) et les frais de déplacement.

Le RAIQ propose aux artistes interdisciplinaires un atelier intensif de formation en art performance. Présence accrue, plongeurs insoupçonnés, révélations motivantes et échanges engageants seront au rendez-vous dans cet espace habité par nos particularités, nos différences et nos similitudes.

L'atelier sera basé sur la pratique déjà existante des participants et axé sur les spécificités du langage artistique propre à chacun. Ensemble, dans une perspective d'échanges, la formatrice et les participants approfondiront les notions de connexion et de motivation.

L'accent sera mis sur la personnalisation du corps, le pouvoir de transformation de celui-ci, le mouvement des références multiples, la présence du performeur comme agent catalyseur et transformateur de sens.

-- En savoir plus --

La priorité sera donnée aux membres du RAIQ.

Il est possible à tous les artistes interdisciplinaires du Québec de devenir membre du RAIQ en écrivant à : [info\(à\)artsinterdisciplinaires.org](mailto:info@artsinterdisciplinaires.org)

Pour toute information sur la formation ou pour s'inscrire : téléphonez au 514 380 3093 ou écrivez à : [info\(à\)artsinterdisciplinaires.org](mailto:info@artsinterdisciplinaires.org)

^^

ATELIERS AU STUDIO XX

Montréal, QC

Cet automne, Studio XX offre 6 nouveaux ateliers de développement professionnel pour les artistes et les travailleurs/euses culturels, offerts par des experts des milieux de l'art interactif, de l'animation, du design, de la programmation, des jeux vidéos, du multimédia et plus encore. Les ateliers proposés :

- * Animation : introduction aux outils, techniques et principes de l'animation indépendante
- * Ludologie numérique : création de jeux vidéos, d'éléments interactifs, et animation 3D avec Blender 3D
- * Autonomie et Activisme : conception et production multimédia sur Linux
- * L'espace médiatique : apprentissage de MAX-MSP, Jitter et microcontrôleurs
- * Création audionumérique : réalisation d'un projet audionumérique avec le logiciel libre Ardour2
- * Développement de sites Web : conception et mises à jour d'un site web dynamique avec Drupal

Studio XX vous invite à réaliser des projets artistiques dans le cadre des ateliers de développement professionnel destinés aux artistes, designers,

programmeurs/euses et aux travailleurs/euses culturels. Ces ateliers professionnels sont subventionnés par Emploi Québec et sont offerts à un dixième de leur prix réel.

Veillez consulter le site Web pour plus de détails:

<http://studioxx.org/fr/node/2423>

STUDIO XX

Centre d'artistes féministe bilingue engagé dans l'exploration, la création et la critique en art technologique.

4001 Rue Berri, espace 201

Montréal (Québec)

^^

JEAN-AMBROISE VESAC - MIGRATION NUMÉRIQUE



Gatineau, QC

Du 7 au 12 octobre 2009



L'artiste vous invite à participer à son projet en devenant modèle pour la prise d'une photographie de votre tête en 3 dimensions. Les dates de prises de vue sont les 9, 10 et 11 octobre 2009 au Studiõ de Daimõn. Veuillez vous inscrire en indiquant à quel moment vous serez disponible à cette adresse: mhleblanc@daimon.qc.ca

La migration numérique consiste en une séance en plusieurs actes. Ensuite, le crâne est couvert de points utilisés par le scanneur*. Vesac utilise pour numériser la tête de ses modèles un Handyscan 3D, un scanneur laser à main autopositionné. Une photo est prise pendant le processus de captation 3D. Le modèle 3D terminé est installé dans un logiciel interactif de création visuelle développée par l'artiste. Alors, le modèle, le logiciel et l'artiste jouent avec ce modèle 3D. Certaines des images résultantes de cette rencontre sont sauvegardées. Enfin, un triptyque d'imprimés numériques grand format est produit : avant-pendant-après.

Vivre la migration numérique devient une initiation. Une expérience peu commune de subsistance dans l'immensité numérique. Migration numérique, c'est plus qu'une photo.: c'est l'expérience d'un devenir numérique.

* L'expérience peut être réalisée avec un crâne rasé ou non.

-- En savoir plus --

Studiõ de DAİMÕN

80, rue Hanson

Gatineau (Québec)

^^

SHEENA HOSZKO ET MICHELLE LACOMBE - 101 SONG SCORES



Montréal, QC