

Bannière du 15e numéro de .dpi, par Sarah Brown

- :: Journal de bord d'une directrice
- :: Ateliers à venir cet automne au Studio XX
- :: Présentation des projets de Ludologie numérique
- :: Lancement du 15e numéro de .dpi, la revue électronique du Studio XX
- :: Appel de dossiers 2009-2010 : Corrid'Art Sylviane Poirier de Compagnie F
- :: Devenez membre du Studio XX!

### Journal de bord d'une directrice

« Travaillez avec diligence à votre propre salut » – Bouddha



Tout d'abord, mes remerciements vont à la fantastique équipe et le merveilleux conseil d'administration du Studio XX, à ses membres, ses professeur-e-s, collaboratrices et créatrices, ses partenaires et ses bénévoles pour leur dévouement inlassable et l'excellent travail accompli cette saison. Si vous lisez ces lignes, c'est probablement parce que vous avez contribué de façon appréciée à cet organisme. Je vous prie d'accepter le projet **Point de vue** et la **quinzième édition de .dpi** comme une marque de gratitude. Mille mercis.

Action et inspiration ne manquaient pas au studio. Nous avons de nombreux défis à relever, dont celui de trouver le juste équilibre entre un temps compté et une vitesse de renouvellement de notre forme d'art tout simplement vertigineuse, celui de satisfaire notre soif d'apprendre, celui de savoir quand il faut ou non réduire le nombre infini de projets possibles, les mises à jour, les traductions, celui de s'occuper états de comptes budgétaires en même temps que les demandes de subventions en plus de faire face au piratage de notre serveur au moment où nous en avons le plus besoin !

Il ne faut jamais sous-estimer l'importance de savoir prendre une profonde respiration, de conserver le sens de l'humour et d'avoir une réelle passion, comme semble nous le dire l'Univers!



Et la roue tourne !

La saison 2009-2010 s'annonce radieuse et nous sommes impatients d'ouvrir le bal en participant aux **Rendez-vous des médias citoyens** le 26 août à la SAT. Pour les **Journées de la culture**, le collectif **De Chinoises à Québécoises** et **Christine Brault** proposent une performance où le métissage culturel combine le chant et le tissage humain avec la technologie.

Au cours de la prochaine saison, nos comités de programmation et rédaction ont choisi d'investir la thématique de la **Résistance**. La **Résistance** sera abordée comme une posture qui trouve écho dans une attitude activiste. Résister, c'est un état d'esprit, une action, un positionnement politique et critique reposant sur un certain idéal qui détermine des actions pour rendre effective la résistance. C'est une posture que l'on peut prendre à tout moment.

**Janna Graham, Jessica MacCormack et Audrey Samson** seront nos artistes en résidence. Il y aura aussi le lancement des projets tout à fait originaux de **Ludologie numérique** sans oublier les procédures de participation pour **Les HTMLies 2010** qui suivront prochainement.

Vous souhaitant un été illuminé et de la suite dans les idées !

Paulina Abarca-Cantin

### Ateliers à venir cet automne au Studio XX

**Inscrivez-vous à partir du 2 septembre 2009**

Informations: 514.845.0289 ou par courriel : ateliers at studioxx.org

-- Vous devez être **membre** du Studio XX pour pouvoir vous inscrire à nos ateliers.





## Introduction aux techniques de base de l'animation

Avec **Virpi Kettu**

Le cours sera donné en anglais.

Le terme ANIMATION réfère aux nombreuses techniques utilisées pour créer des images en mouvement, créer des illusions et des personnages sur papier, sur film et avec des outils numériques. On peut faire parler un personnage et le faire bouger au rythme d'un son. Plusieurs méthodes nous permettent d'y arriver, des appareils photographiques aux logiciels.

Lors de cet atelier vous apprendrez comment utiliser un appareil photo avec un programme de capture de mouvements aussi bien que les techniques de bases des logiciels d'animation. Cet atelier sera un premier contact amusant et facile pour comprendre le mouvement à l'intérieur d'un cadre et découvrir les possibilités infinies des techniques qui permettent d'exprimer un point de vue artistique en direct (live).

Objectifs: Comprendre les principes de bases de l'animation, ses fonctions et techniques. Donner aux participantes les outils nécessaires à leur autonomie pour continuer de créer des animations.

**Virpi Kettu** est née en Finlande et a grandi en regardant des films d'animation d'Europe de l'Est et de Russie. Elle détient un diplôme d'arts graphiques de l'Académie des Beaux Arts de Cracovie en Pologne et elle a étudié l'animation à l'école d'animation de Visby en Suède. Virpi a travaillé six ans chez Aardman Animators (Wallace & Gromit, Creature Comforts), à la BBC et chez Bolex Brothers à Bristol en Angleterre. Elle a travaillé sur des séries télévisées comme le pilote de la série *Rick and Steve-The Happiest Gay Couple*, en Hollande et plus récemment sur la création et l'animation de marionnettes pour le long métrage d'animation québécois *Dédé à travers les brumes*. Virpi Kettu adore animer des vidéo clips : *There There* de Radiohead, *Marbel House* de The Knife, *City of Satan* de Turbo Negro, *2X2* de Pierre Lapointe... et bien d'autres. Virpi Kettu est une animatrice complète.

[www.youtube.com/virpikettu](http://www.youtube.com/virpikettu)

\* **Dates : les jeudi soirs de 18h à 21h // du 17 septembre au 8 octobre 2009**

\* **Prix: 225\$** (taxes incluses)

## 5 ateliers de développement professionnel\* pour les artistes et les travailleuses culturelles.

Le Studio XX vous invite à réaliser des projets dans le cadre de nos ateliers de développement professionnel donnés par des experts des milieux de l'art et du multimédia destinés aux artistes et aux travailleuses culturelles. **1**

Les ateliers professionnels sont subventionnés par Emploi Québec et sont offerts à un dixième de leur prix réel.



CINDY POREMBA, 2009  
PHOTO: BEEMOO

### 1. Ludologie numérique: exploration artistique de la création en jeu vidéo avec Blender 3D

**Cet atelier donnera aux créatrices en arts médiatiques l'occasion incomparable d'approfondir leur démarche à l'aide de la structure ludique et des outils du jeu vidéo.**

Les artistes ayant une expérience pratique en arts médiatiques (Web, vidéo, son, installation) et désirant améliorer leur maîtrise des images en mouvement grâce aux outils libres seront enthousiasmées par la versatilité de Blender 3D et de son moteur de jeu.

Durant la formation, les participantes aborderont les différentes composantes d'un projet de jeu interactif. L'aspect théorique de la conception lié à la construction, l'articulation du contenu et le développement d'un concept interactif seront explorés pour mettre à profit la structure du jeu dans les œuvres des artistes. Des présentations d'experts seront incorporées au moment opportun durant les cours techniques de Blender 3D pour permettre de développer le contenu et la forme des projets ludiques.

Format : les artistes acquerront de solides bases dans les domaines de l'animation, de la création de personnages 3D, de l'environnement, des textures, ainsi qu'une initiation au moteur de jeu « Open Source » de Blender 3D, afin de leur donner des outils pour réaliser une forme d'expression dont l'exploration en art contemporain est en plein essor : le jeu vidéo.

Les participantes étudieront les principales composantes techniques nécessaires à une production 3D:

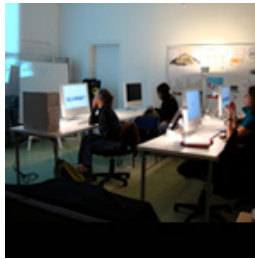
- o **La modélisation** - l'éclairage, les textures, les matériaux et les couleurs
- o **L'animation** - la création d'une armature et les techniques d'animation
- o **Le travail en temps réel** avec l'intégration dans le moteur de jeu de Blender 3D

Des présentations ponctuelles réparties aux moments charnières de la formation seront proposées par des artistes notoires comme **Heather Kelley** et **Cindy Poremba** de Kokoromi.com, **Marc Roberge**, enseignant à l'INIS, **Gregory Chatonsky**, artiste et enseignant à le Fresnois et **Isabelle Arvers**, commissaire en art médiatique. Ils aborderont les aspects théoriques et critiques ainsi que la scénarisation d'un projet ludique et interactif.

\* Pré-requis : une expérience de base avec les ordinateurs et la volonté de s'amuser en les utilisant!

\* **Dates : les mercredi soirs de 18h à 21h // du 30 septembre au 16 décembre 2009 et du 6 janvier au 24 mars 2010**

\* **Prix : 225 \$ par session** (taxes incluses)



## 2. Autonomie et Activisme : la conception multimédia sur Linux et les logiciels libres

Cette série de formations vise à l'apprentissage des applications multimédias libres (gratueils à code source ouvert) sur plateforme Linux afin découvrir le potentiel créatif qu'elles recèlent. Cet atelier permettra aux artistes participantes de se familiariser avec des applications de production multimédia gratuites mais fiables et aujourd'hui en plein essor.

**Introduction au traitement de l'image avec The GIMP (12h):** les participantes apprendront à manipuler des images photographique et graphique avec le gratuiciel The Gimp.

**Formation Linux et UbuntuStudio « Install fest » (12h):** Ce cours d'introduction vise à démystifier le système d'opération Linux et les logiciels libres. Au terme du cours, les participantes sauront configurer et adapter leur système d'exploitation et pourront se procurer et installer les logiciels libres qui correspondent à leurs besoins. Le cours a pour but de rendre Linux plus accessible aux artistes en leur donnant immédiatement l'opportunité de mettre leur acquis en pratique avec des logiciels de multimédias. Elles découvriront aussi comment se procurer un système d'exploitation « Live » tel que UBUNTU et UBUNTUSTUDIO qui fonctionnent à partir d'un CD.

**Initiation à la création de pages Web avec WordPress (30h):** Introduction à la création de sites Web avec WordPress le système de gestion de contenu dynamique. Les participantes produiront un site Web pour de mettre en ligne un portfolio constitué de leurs œuvres : images numériques, animations, vidéos et son.

\* Pré-requis : la volonté de travailler avec les logiciels libres et gratuits

\* **Dates : les jeudi soir de 18h à 21h // du 22 octobre au 18 décembre 2009 et du 7 janvier au 19 février 2010**

\* **Prix : 200 \$ par session** (taxes incluses)



## 3. L'espace médiatique : formation sur MAX-MSP et microcontrôleurs

L'objectif général de la formation est de permettre aux artistes - via la réalisation d'une œuvre multimédia - de s'approprier un point de vue théorique d'une des multiples composantes d'une œuvre multimédia : le son, la vidéo, l'interactivité, l'internet, la programmation logiciel (MAX/MSP Jitter) et la programmation physique (circuit électronique, microcontrôleur ARDUINO).

Lors de la formation, l'instructeur et artiste médiatique **Patrice Coulombe** procédera à un aller-retour constant entre l'apprentissage du logiciel Max/MSP, les parenthèses sur les notions techniques essentielles à une compréhension du fait sonore, de la manipulation vidéo, de l'interactivité physique et les ouvertures aux questions connexes qui surgiront de la pratique même des participantes, soit les questions de mise en forme et de la réalisation d'une œuvre médiatique.

Suite à la formation, les artistes maîtriseront les outils nécessaires pour développer pleinement toutes les composantes médiatiques de leur travail.

\* **Format :** cours accompagnés d'ateliers supervisés, en deux sessions de 10 cours. La première session sera concentrée sur l'apprentissage de MAX/MSP et JITTER à travers des projets exploitant le son et la vidéo. La deuxième session sera concentrée sur l'apprentissage de la programmation physique (senseurs, circuits électroniques) tout en approfondissant l'apprentissage de MAX/MSP.

\* **Pré-requis :** une connaissance de base des ordinateurs et des applications multimédias est souhaitable. Des connaissances en programmation informatique sont un avantage. Les participantes devront avoir un projet simple sur lequel elles travailleront durant de la formation.

\* **Dates : les dimanche après-midi de 13h à 16h // du 4 octobre au 6 décembre 2009 et du 10 janvier au 14 mars 2010**

\* **Prix : 225\$ par session** (taxes incluses)



## 4. Création audionumérique : atelier Open Source avec Ardour2

La réalisation de projets artistiques à travers cette formation vise à l'apprentissage du logiciel de traitement audionumérique libre Ardour2 sur plateforme Linux. Les participantes seront appelées à concevoir une œuvre sonore à l'aide des outils libres qu'elles auront appris à utiliser.

Chacune de ces fonctionnalités sera approfondie : édition, mixage, enregistrement, synchronisation avec d'autres logiciels, utilisation des greffons libres et techniques de mastérisation. Les filtres et plugiciels (plugins) qui sont écrits par des centaines de programmeurs à travers le monde inclus dans Ardour2 procureront aux utilisatrices une gamme d'effets bien plus large et originale que celle qui est incluse dans les logiciels propriétaires qu'il faut acquérir à grands frais. Les participantes prendront connaissance des périphériques fiables et supportés par Linux pour le travail en studio avec Ardour2. Les cartes de son, claviers MIDI et surfaces de contrôle seront présentés au cours de la formation. Les participantes apprendront comment configurer tous les outils audio et les utiliser avec Ardour2.

\* **Format :** Les cours seront donnés sous forme d'ateliers où chaque participante aura à réaliser des montages audio en utilisant les techniques préalablement montrées par le professeur. La création d'une pièce sonore complète en passant par toutes les étapes de production sera réalisée.

\* **Pré-requis :** des connaissances de base du travail sur ordinateur, des notions de l'audio numérique sont un atout.

\* **Dates** : les vendredi soirs de 18h à 21h // du 6 novembre au 18 décembre 2009 et du 7 janvier au 19 février 2010

\* **Prix** : 155 \$ par session (taxes incluses)

### 5. Développement de sites Web dynamiques (Web 2.0) avec le système de gestion de contenu Drupal



Drupal est un système de gestion de contenu hybride, publié sous licence libre et distribué gratuitement. Drupal permet de créer et gérer différents types de contenus (article, forum, information brève, tutoriel, blogue, commentaire, formulaire, livre collaboratif, image ou galerie d'images, page de wiki...) par un ou plusieurs utilisateurs qui peuvent s'enregistrer sur le site. La forme n'est plus figée à une architecture type, le site est donc facilement reconfigurable. En contrepartie de cette liberté, il faut passer un peu de temps pour se familiariser avec sa logique particulière. L'installation de base de Drupal offre rapidement une interface fonctionnelle qui peut ensuite être personnalisée et augmentée grâce à l'ajout de modules pour des besoins particuliers.

Les participantes à cet ateliers apprendront à installer, concevoir et mettre à jour un site Web Drupal de base et pourront apprendre à installer des modules spécifiques à leurs besoins (ex. blogues, affichage de vidéo et de son, etc.).

<http://drupal.org/>

\* Pré-requis : des connaissances de base du travail sur ordinateur et des notions sur le fonctionnement d'Internet.

\* **Dates** : les mardi soirs de 18h à 21h // du 6 octobre au 8 décembre 2009

\* **Prix** : 225\$ (taxes incluses)

+++

Une sélection des œuvres créées dans le contexte de ces ateliers sera présentée dans le cadre des Salons Femmes br@nchées ou du Festival HTMLles.

Informations: 514.845.0289 ou par courriel : ateliers at studioxx.org

1 Les hommes sont bienvenus dans la mesure des places disponibles

### Présentation des projets de Ludologie numérique

L'équipe du Studio XX tient à féliciter les artistes **Myriam Bizer**, **Ginger Coons**, **Stéphanie Lagueux**, **Sandra Lavoie**, **Jonathan L'Écuyer** et **Allison Moore** pour leurs projets interactifs réalisés dans le cadre de la commande d'œuvre *Ludologie numérique*. C'est avec enthousiasme que nous nous préparons à dévoiler ces projets au public à l'automne prochain.



### Lancement du 15e numéro de .dpi, la revue électronique du Studio XX



[dpi.studioxx.org](http://dpi.studioxx.org)

Pour ce quinzième numéro de la revue *.dpi* et troisième d'une trilogie sur la thématique des archives, nous nous penchons sur la question paradoxale des archives personnelles. La notion de personnage virtuel apparaît alors féconde pour aborder cette question. Comment la création artistique et littéraire se déploie par le truchement d'un personnage virtuel? Quels effets ont les archives personnelles sur celui qui maintient en vie un tel personnage? Comment les plateformes du Web 2.0 modulent-elles, de manière exacerbée, notre identité? Quel est le rôle d'une conservatrice d'art au sein d'un monde virtuel?

 Dans ce numéro :
**Éditorial :****Personnages virtuels : créations artistiques et archives personnelles dans le Web 2.0.**

Par Paule Mackrous

**Articles :**

- *Spectatrice du désespoir (je peux rien faire)*  
Par Albertine Bouquet
- *Journal intime d'un critique d'art à l'ère du web 2.0. Rencontre avec l'artiste*  
Par Margherita Balzerani
- *L'enfer des autres « soi-même » : identité personnelle et archives numériques*  
Par Fanny Georges

**Chroniques:**

- *Le partage sur le Web : personnages virtuels et Web 2.0 selon Martine Neddard*  
Par Paule Mackrous
- *La Chrysalide Humaine*  
Par Jeanne Landry-Belleau
- *Chronique « Dans l'atelier » avec Manon de Pauw*  
Par Tania Perlini

**+ Appel de textes .dpi no 16 : Thématique « Résis-temps »****Date limite des propositions : le 18 septembre 2009.**

Texte final (environ 2250 mots) à remettre le 19 octobre 2009.

Sortie fin octobre 2009

Résis-temps, résistant, résistance au temps, à une mémoire imposée, à un oubli forcé, à un flux constant. On résiste contre un système, on résiste pour une idée, un idéal, mais face au temps, comment résiste-t-on ? La résistance en art se décline sous de nombreuses formes, l'art résis-temps peut créer jusqu'à une manière de voir et de concevoir la place de l'art pour et dans la société. Mais aujourd'hui par quels moyens déclinons-nous l'art résis-temps ? Ce numéro propose de retracer un panorama de ce type d'art à travers un grand nombre de médium et de disciplines artistiques. Dans le cinéma expérimental ou documentaire par exemple, certains films vont ainsi chercher à inscrire des images oubliées dans l'inconscient collectif, proposant, par exemple, une « mémoire obstinée » comme les films de Patricio Guzman. L'art résis-temps, c'est alors ne pas laisser passer, ne pas laisser l'oubli s'imposer en mettant des images sur une mémoire interdite. Dans l'art vidéo, certaines œuvres vont, quant à elles, mettre à l'épreuve les spectateurs en effaçant toute référence temporelle, telle que la narration, ou tout repère chronologique pour imposer un temps cyclique d'images et de sons qui se répètent dans l'infini que permet la vidéo. L'art résis-temps c'est alors proposer un temps sans fond, c'est ouvrir la porte à un impossible saisissement. L'art résis-temps devient aussi le moyen ici de sortir du flux comme ce que proposent certaines œuvres hypermédiaiques prônant la lenteur ou le laisser-aller à travers l'espace rhizomique pour mieux accuser le flux constant qui modèle notre consommation du Web, mais aussi, plus généralement, notre manière d'être au monde. Ces exemples ne sont que quelques unes des nombreuses pistes qu'ouvre l'idée d'art résis-temps, n'hésitez pas à nous en proposer d'autres toujours autour de la même alliance qui fait la particularité de .dpi : art, femmes et technologies.

Nous encourageons les théoriciennes ou artistes inspirées par ce thème à nous faire parvenir un résumé d'une intention de texte (300 mots) accompagné d'une courte biographie (100 mots).

Le comité de rédaction de .dpi tient à préciser que seuls les textes d'auteurEs seront acceptés.

Tous les types de textes sont bienvenus (essai, critique, entrevue)

Envoyer vos textes à : [programmation@dpi.studioxx.org](mailto:programmation@dpi.studioxx.org)

**Appel de dossiers 2009-2010**

**Corrid'Art Sylviane Poirier de Compagnie F** invite les femmes artistes œuvrant dans les domaines de l'art visuel (peinture, dessin, photographie, vidéo, installation, sculpture, architecture) à soumettre des projets d'expositions pour l'année 2009-2010.

Votre dossier doit comprendre :

- texte décrivant votre intention de recherche et vos motivations (250 mots maximum)
- démarche artistique
- curriculum vitae (3 pages maximum)
- documentation visuelle de votre travail avec description (10-15 images numériques, sur cd-rom ou 1 bande audio/vidéo DVD).

Corrid'Art offre :

- exposition d'une durée de 5-7 semaines
- vernissage
- carton d'invitation et affiches

Seront retenues des propositions qui font preuve d'originalité, qu'elles proviennent de créatrices chevronnées ou en début de carrière.





**Corrid'Art Sylviane Poirier de Compagnie F** a été créé pour promouvoir l'art au féminin: mettre en valeur le travail des femmes artistes et leur permettre d'être vues et reconnues au sein des milieux culturels montréalais.

Créé en 1997, **Compagnie F** est un organisme à but non lucratif qui a pour mission d'accompagner les femmes dans leur démarche entrepreneuriale, en offrant des programmes de formation, d'accompagnement individuel, de promotion et des activités de réseautage. Compagnie F offre une formation dédiée exclusivement aux artistes et artisanes. La formation Art-Affaires accompagne les artistes et leur donne des outils pour mieux gérer leur carrière et vivre de leur art.  
[www.compagnie-f.org](http://www.compagnie-f.org)

Corrid'Art Sylviane Poirier de Compagnie F  
 6323, Saint-Hubert  
 Montréal (Qc) H2S 2L9  
 tkvintradze at compagnie-f.org  
 Tamara Kvintradzé T.514.381.7333 # 203

## Devenez membre du Studio XX!



Membre régulièr-e 40,00\$,  
 Membre sympathisant-e\* 60,00\$  
 Membre de soutien 100,00\$ et plus

\* Réservé aux organismes sans but lucratif. Les membres sympathisant-es peuvent bénéficier de 3 inscriptions régulières.  
 \*\* Prix incluant les taxes

Votre adhésion permettra au Studio XX de poursuivre le développement de projets pertinents et innovateurs et nous aidera à répondre toujours plus adéquatement aux besoins de personnes comme vous.

Voici les avantages de l'adhésion :

- o Ateliers en petits groupes dans une ambiance chaleureuse
- o Accès libre au laboratoire et soutien technique
- o Un espace privé sur notre serveur local
- o Formation sur mesure
- o Entrées gratuites ou à rabais aux Salons Femmes br@nchées, aux mini-conférences et à tous les événements du Festival HTMLles
- o Bulletin électronique du Studio XX vous informant de toutes nos activités
- o Droit de vote à notre Assemblée générale annuelle

Pour devenir membre du Studio XX: **Téléchargez le formulaire** (en format PDF), imprimez-le et envoyez-le une fois rempli avec votre chèque (à l'ordre du Studio XX). Vous recevrez sous peu un reçu et votre carte de membre.

# StudioXX



4001, rue Berri, espace 201 . Montréal . Québec . H2L 4H2 . tél: 514-845-7934  
 ateliers : (514) 845-0289 / <http://www.studioxx.org>

Le Studio XX est un centre d'artistes féministe engagé dans l'exploration, la création et la critique en art technologique. Fondé à Montréal en 1996, il vise à mettre de l'avant la multiplicité des territoires, voix et actions créatives des femmes dans le cyberspace.

Le Studio XX remercie ses membres et ses partenaires pour leur soutien : Le Conseil des arts du Canada, Le Conseil des arts et des lettres du Québec, Patrimoine canadien, le Conseil des arts de Montréal, la Ville de Montréal, Emploi Québec et le Conseil québécois des ressources humaines en culture.

