

**NOTRE**

**ART**

**EXPOSITION**

**HUMAIN, CITOYEN, JAGUAR**

**TECHNOLOGIES COMME MOYEN DE PRÉSERVATION  
DU SAVOIR-ÊTRE**

ISBN 978-2-9822855-0-7

#### Visuels

Loïc Akoha

#### Mise en page et photographies

Anik Lemieux

#### Remerciements

Analays Alvarez Hernandez

Dominic Arsenault

Mathieu Arsenault

Olivier Asselin

Marjolaine Béland

Catherine Béliveau

Karine Bouchard

Pierre- André Brousseau

Serge Cardinal

David Cherniak

Frédéric Dallaire-Tremblay

Diane Ducharme

Sébastien Roy

Leonardo Sanches de Lima

Dominic Thibault

Zaira Zarza

# LES PROJETS

## LE CARTOMANCIEN

INES GUENNAOUI

## FAR

FRANCIS TIEMENI

## AFFLUX

JADE DELOBRE

## AU BERCEAU DU VODUN

LOIC AKOHA

## OLLA

MARVIN MOISES ALMARAZ DOSAL

## UTURUNKU

SARA MARIA VÁSQUEZ MARTÍNEZ

## PEUR DE LA MÈRE-PATRIE

ANASTASIA BOURLAKOVA

## SILLONS MÉMORIELS

MÉRÉDITH PARENT-DELGADILLO

## NOTRE SORT

# HUMAIN, CITOYEN, JAGUAR

## TECHNOLOGIES COMME MOYEN DE PRÉSERVATION DU SAVOIR-ÊTRE

L'exposition rassemble les projets finaux des huit artistes diplômé·e·s du D.E.S.S. en *arts, création et technologies* de l'Université de Montréal s'articulant autour des thèmes de la préservation et de la transmission du savoir et du patrimoine culturel, de la conscience collective, de l'identité et de la collaboration. Ces projets très différents les uns des autres ont quelque chose en commun : les artistes interrogent notre sort face à un avenir qui semble incertain à plusieurs niveaux. Ces artistes désirent cheminer, outillés de la conscience et du savoir moderne et traditionnel, à travers les défis de notre époque. Développer non pas seulement un savoir-faire, mais un savoir-être à la hauteur de la richesse du monde naturel et du monde des idées qui nous entourent.

L'œuvre *Le Cartomancien* explore les liens entre l'intelligence artificielle, divination et narration, reconfigurant l'expérience cinématographique traditionnelle. Le projet *AFFLUX* naît de la volonté de créer une expérience collaborative unique tout en tentant de redéfinir la place du·de la spectateur·trice face à l'agentivité et le dispositif. L'installation *Sillons Mémoires* engage les spectateur·trice·s par l'interaction avec des éléments de mémoire et des symboles culturels, les invitant à explorer leur identité et leurs souvenirs. *Far* aborde la surcharge sensorielle des grandes villes et son impact sur le bien-être, soulignant la nécessité de déconnexion dans un monde hyperconnecté.

*Au berceau du Vodun, Olla* et *UTURUNKU* réfléchissent à la préservation des savoirs traditionnels face à la mondialisation, mettant de l'avant l'importance de la mémoire collective et des pratiques culturelles. L'utilisation des techniques et des matériaux traditionnels à côté des techniques numériques revalorise la place de l'artisanat dans l'art contemporain, favorisant une pensée décoloniale.

L'installation interactive *Peur de la mère-patrie* cherche à cerner et à faire découvrir au public occidental un phénomène bien réel de la peur des citoyen·ne·s dans des contextes totalitaires tout en réfléchissant à la résistance et à la soumission des individus face à la répression politique.

L'art génératif sonore et visuel, la projection illusionniste (mapping), le traçage (tracking), la détection de mouvement, la peinture à l'huile, le perlage, la poterie, le carton, le tissu, la vidéo, la réalité virtuelle – autant de technologies\* utilisées dans cette exposition appuient les artistes dans leur quête d'interconnexion et dans leur volonté de réfléchir aux défis contemporains grâce à l'art.

Les artistes invitent le public à voyager par-delà les différents concepts et les univers culturels des différents pays – Bénin, Bolivie, Cameroun, Canada, Colombie, France, Mexique, Russie – pour prendre un pas de recul et méditer sur les façons de faire et les façons d'être dans notre présent complexe et pluriel.

\* Notre conception des « technologies » inclue les pratiques artisanales et les beaux-arts, reflétant notre parcours au sein du D.E.S.S. où nous sommes pour la plupart arrivés avec une pratique artistique à laquelle nous avons intégré des « outils technologiques ». Paradoxalement, nous venons confronter la définition de « technologies » du programme même. Se nommant « arts, création et technologies », son titre confère à la séparation des domaines séparés par des virgules. Dans notre cas, les virgules n'existent plus, les frontières sont nébuleuses.

## Le Cartomancien, 2024

Installation photographique et sonore ; images et sons générés par l'intelligence artificielle, moniteur, polyester, coton

1,5 x 1,9 x 1,5 m

*Le Cartomancien* est une installation interactive qui revisite les codes du cinéma en proposant une expérience du récit individuelle et interactive. L'œuvre exécute ces processus grâce à un programme d'intelligence artificielle pouvant générer des récits aléatoires à partir de tirages de cartes de tarot, ainsi que la mise en scène d'une séance de tarot où les spectateur-trice-s deviennent les consultants d'une intelligence artificielle cartomancienne.

Cette dernière est matérialisée par un moniteur situé à l'intérieur d'une tente aux lignes épurées et aux couleurs neutres pouvant accueillir qu'une seule personne à la fois. La diffusion d'une vidéo est générée après une question posée au programme. Ce qui intéresse l'artiste dans ce rituel n'est pas son aspect divinatoire, mais bien le côté narratif en y voyant des corrélations particulières avec l'intelligence artificielle, la divination et la narration d'un récit. La personne cartomancienne est la narratrice du récit de vie de l'individu qui la consulte. Véritable vaisseau communicationnel, elle ne possède toutefois aucun contrôle sur ce récit à la provenance mystérieuse, lui conférant un statut d'oracle. Ces caractéristiques oraculaires s'appliquent également à l'intelligence artificielle, traversée par un discours qu'elle ne comprend pas et dont la source demeure énigmatique. En ajoutant l'utilisation des cartes de tarot comme générateur aléatoire de récits, en plus de l'aspect interactif de l'œuvre, nous obtenons ainsi un dispositif qui permet de reconfigurer les codes de l'expérience cinématographique classique.

Les récits générés possèdent une esthétique inspirée du cinéma classique du XXe siècle. Les images vaguement reconnaissables servent d'ancrage au cinéma afin d'expérimenter un nouveau genre médiatique, inscrivant l'œuvre dans une démarche d'archéologie des médias. Produisant des films du passé n'ayant jamais existé, *Le Cartomancien* conjure les fantômes de l'espace latent, tels des rêves maniant les images de notre inconscient.

*Le Cartomancien* est un projet qui résulte du parcours de l'artiste marqué par le désir de produire du cinéma à partir du Web, ainsi que de ses réflexions croisées sur l'intelligence artificielle, le tarot et l'inconscient collectif.



## INES GUENNAOUI

### ARTISTE

Originaire de Montréal, 1986  
Vit et travaille à Montréal

Issue du milieu du cinéma, Ines Guennaoui a réalisé des courts métrages de fiction. Motivée par un désir de s'émanciper des dogmes du septième art, elle explore de nouvelles possibilités formelles et spectatorielles du cinéma de fiction qu'elle conçoit à partir du Web et de l'intelligence artificielle. Elle s'intéresse aux notions d'aléatoire et de hasard dans la construction du récit en alliant la base de données du cinéma des années 2000 et l'espace latent de l'intelligence artificielle. Afin de trouver des modes alternatifs d'interactivité avec les spectateur-trice-s, elle s'inspire des récits intermédiaires de la même époque à travers le Web 2.0 et ses nouvelles configurations, notamment les réseaux sociaux. Elle voit dans la réactualisation d'anciennes méthodes de création provenant du *Net.Art* un potentiel créatif puissant pour le cinéma de fiction contemporain.

Ines Guennaoui est une cinéaste résidant à Montréal. Son travail a notamment été présenté au *Festival du nouveau cinéma*, au festival *Plein(s) Écran(s)* et au *Toronto Arab Film Festival* où elle a été récipiendaire du meilleur film canadien pour son court métrage *L'Enfant-Tempête* (2020). En 2024, elle a complété le D.E.S.S. en *arts, création et technologies* de l'Université de Montréal afin de développer une nouvelle pratique hybride située entre le cinéma et les arts médiatiques.

Remerciements  
Elvira Gallo et Fekri Mihoub

*Far*, 2024

[ Loin ]

Vidéo tridimensionnelle ; couleur, son, casque de réalité virtuelle, 2 min 16 s

*Far* est un court-métrage d'animation tridimensionnelle conçu pour être diffusée via un casque de réalité virtuelle. L'artiste réinterprète des paysages naturels grâce à un traitement visuel inspiré d'illustrations pittoresques proposées par des modèles générés grâce à l'intelligence artificielle.

Le processus créatif de cette œuvre fait intervenir des techniques de conception graphique digitale, notamment la modélisation et l'animation 3D, la manipulation photographique, la génération d'image à partir de texte, l'arrangement et la spatialisation sonore ainsi que le montage audiovisuel.

Le propos artistique de l'auteur trouve sa source principale dans le conflit présent entre un immense besoin de déconnexion, de découvertes et d'aventures. Propos résultant des contraintes du quotidien d'un jeune étudiant international survivant à la grisaille et au bourdonnement de la métropole québécoise.

Les prémices du projet se trouvent également dans le questionnement sur la surcharge informationnelle des grandes villes et son impact sur la santé mentale de ses habitants. On y retrouve le rapport qui existe entre le bien-être et le contact régulier avec la nature.

L'expérience de l'œuvre se veut une occasion de s'évader sans encombre, sans visas, sans détecteurs de métaux, sans longues files d'attente, sans bagages perdus et sans émissions de gaz à effet de serre.

*Far* est une invitation à la curiosité, au questionnement des choix esthétiques de l'artiste, d'émerveillement et, pourquoi pas, le début d'une réflexion collective sur la sédentarité, le paysage urbain et le mieux-vivre dans sa globalité.



**FRANCIS TIEMENI**

**ARTISTE**

Originaire de Paderborn, Allemagne & Douala, Cameroun, 1995  
Vit et travaille à Montréal

Francis Tiemeni est un artiste numérique qui conçoit des expériences 3D immersives grâce aux technologies de réalité virtuelle. Son intérêt lors de la création est principalement centré sur des œuvres qui offrent une sensation de relaxation au spectateur. Il puise son inspiration dans les scènes du réel qu'il refaçonne par des procédés complexes de génération d'images avec des modèles d'intelligence artificielle tel que *Stable Diffusion*. Ces courts films d'animation, résultats de ses créations, invitent à l'errance du regard.

Francis Tiemeni est un artiste visuel pluridisciplinaire originaire du Cameroun, né en Allemagne et résidant à Montréal. Ces activités s'étendent de la photographie éditoriale et de l'animation 3D au film documentaire et expérimental. Il a été lauréat du prix *Earthtalent* par *Bollore* et *Canal Plus* en 2020. Il a complété un D.E.S.S en *arts, création et technologies* à l'Université de Montréal en 2024 au terme duquel il participe à sa première exposition collective.

Remerciements

Familles Kalieu, Noubeyo et Bemo; Kévin, Danielle,  
Yannick, Joël, M, Issa et C.A.

## AFFLUX, 2024

Installation audiovisuelle ; son quadriphonique, tubes DEL, détecteurs de mouvement, 10 min 26 s

6 x 6 x 2,5 m

Cette œuvre interactive et immersive est une création collaborative qui mobilise divers sens au service de l'écoute : l'écoute incarnée, l'écoute par le regard, l'écoute individuelle mais surtout, l'écoute d'autrui.

Les interactions créent une proximité entre les utilisateur-trice-s de cette expérience, les incitant à explorer l'œuvre ensemble. L'exacerbation des sens est permise par une gestuelle interactive, des jeux de lumière et une spatialisation du son. Ainsi, l'expérience sensorielle devient ludique, tendant vers une création improvisée en temps réel par les « spectateur-trice-s », qui deviennent des interacteur-trice-s en prenant part à une expérimentation collective.

Cette intention se manifeste à l'intérieur du cube sonore central du dispositif qui est le lieu d'interaction au cœur de l'évolution de l'œuvre. Chaque participant-e peut prendre le contrôle d'une trame sonore spécifique associée à certains tubes DEL. Des capteurs sensibles aux mouvements des mains transforment les diverses trames sonores, influençant le comportement lumineux des tubes DEL entourant l'espace d'interaction.

L'expérience place l'interacteur-trice en tant que sujet principal du dispositif. De ce fait, l'accent est d'autant plus mis sur le processus créatif que sur la finalité. Le-la participant-e devient l'œuvre en soi. De plus, l'intériorité des participant-es intervient dans cette expérience d'écoute collective à travers la notion d'écoute incarnée mobilisant les corps.

Cette approche redéfinit la place des spectateur-trice-s et son rapport au dispositif interactif. La pertinence du terme « spectateur » semble en effet perdre son sens dans ces œuvres interactives et immersives. Le-la participant-e devient à la fois le sujet et le-la destinataire de l'œuvre en laissant place à l'agentivité.

Cette agentivité désigne la capacité d'un individu ou d'un agent à agir de manière autonome et à influencer son environnement. Dans les arts médiatiques, cette notion se concentre sur la manière dont les œuvres permettent au public d'interagir, de participer ou de cocréer, plutôt que de rester passif. Elle met en lumière le rôle des technologies et des médias dans la transformation de l'expérience artistique, en favorisant une approche dynamique et engagée.

## JADE DELOBRE

### ARTISTE

Originaire de Saint-Étienne, France, 2002  
Vit et travaille à Montréal



Jade Delobre est une artiste numérique qui oriente sa démarche vers l'interactivité, l'installation audiovisuelle et la performance afin de créer des expériences interrogeant la relation entre le positionnement du corps et l'agentivité du dispositif. L'artiste réalise des environnements sensoriels exacerbés propices aux interactions avec la machine comme instrument technologique au cœur du processus de création, mais aussi avec autrui comme interacteur-trice engagé-e dans cette collaboration. Par ses recherches, elle tente de redéfinir le rôle des spectateur-trice-s en reconsidérant le concept même qui les confine et les maintient dans la passivité.

Que ce soit par la projection de visuels réactifs et immersifs ou de jeux de mise en espace de la lumière, le rapport au son modifié et recomposé en temps réel, à sa spatialisation ainsi qu'à sa perception, est un des enjeux clés explorés à travers ses recherches et ses créations.

Jade Delobre est une artiste numérique française, résidant à Montréal. En 2024, elle a complété le D.E.S.S. en *arts, création et technologies* de l'Université de Montréal et a été diplômée en 2023 d'un baccalauréat en création numérique et nouveaux médias de l'Université de Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT). Avec un collectif de 10 étudiantes, elle a créé en 2023 la première édition d'*EXALT Festival*, le festival d'art numérique émergent à Lyon (France). Elle y a exposé l'œuvre *IN-Actif* (avril 2023), défilé-performance interactif du collectif *EXALT*, pour laquelle elle a conçu un sol interactif et du contenu visuel réactif grâce à la technologie de suivi (tracking) *Augmenta*.

#### Remerciements

Zack Settel, Myriam Boucher, Simon Frenillot, Léa-Françoise Terrier, Anik Lemieux, Francis Germain, la Faculté de Musique et le Service de prêt multimédia

## Au berceau du Vodun, 2024

[ Au berceau du vodou ]

Installation vidéographique et sonore ; particules générées, projection, son, capteur, toile

1,2 x 2,4 m

Cette œuvre embarque le·la participant·e dans un voyage introspectif et culturel à travers le prisme du vodou, une religion originaire du Bénin où le sacré et le profane se côtoient étroitement. Dans la croyance vodou, chaque être humain porte en lui une part du divin, créant ainsi une interaction continue entre le monde visible et l'invisible. Les anciens, ou esprits des ancêtres, jouent un rôle crucial en guidant les vivants, notamment par le biais du *Fa*, un système divinatoire reliant les deux mondes.

Visuellement, cette connexion spirituelle se manifeste par des particules projetées qui réagissent à la présence des spectateur·trice·s et au son ambiant. Ces particules symbolisent les énergies vitales et leur réactivité aux mouvements et aux sons, évoquant un univers parallèle, celui des entités invisibles. Elles rappellent l'omniprésence de la matière dans notre monde – atomes et particules, qui constituent tout ce qui existe.

L'œuvre se divise en deux éléments complémentaires : une fresque visuelle et interactive ainsi qu'une bande audio accessible via un code-barres bidimensionnel (code QR). La fresque, par son animation réactive, capte d'abord l'attention, tandis que la bande sonore approfondit l'expérience en apportant une dimension narrative et méditative. Cette interaction entre la fresque (visible) et le son (invisible) crée un dialogue entre les sens et les réalités spirituelles explorées.

Cette expérience immersive favorise à la fois la participation active et la contemplation passive, plongeant le·la participant·e dans une réflexion personnelle et collective sur notre place dans le monde et notre rapport à la nature. Elle incite à un engagement profond en mettant en dialogue le passé, le présent et le futur, symbolisant la continuité des savoirs traditionnels dans un monde moderne. Les références à la culture vodou, notamment au *Fa*, sont au cœur de cette œuvre, qui se présente comme un pont entre les temps et les cultures. Le·la participant·e est ainsi encouragé·e à emporter avec lui·elle un sentiment d'émerveillement mêlé de respect, voire de crainte, pour les forces invisibles qui régissent notre existence.



## LOÏC AKOHA

ARTISTE

Originaire de Cotonou, Bénin, 1993  
Vit et travaille à Montréal

Loïc Akoha explore les interactions entre la mondialisation, le déclin des savoirs indigènes et la préservation du patrimoine culturel immatériel dans un contexte postcolonial. L'artiste utilise les nouvelles technologies du numérique pour étendre les horizons artistiques des beaux-arts, offrant des expériences sensorielles immersives. Ses travaux incitent le·la participant·e à reconsidérer sa propre nature et condition, à réfléchir de manière critique sur des questions philosophiques, sociales, politiques et/ou culturelles tout en plongeant dans le concept du soi, des relations humaines et de la spiritualité.

Loïc Akoha, artiste numérique originaire du Bénin et résidant à Montréal, est également développeur logiciel diplômé d'un D.E.S.S. en *arts, création et technologies*. Passionné par la création multimédia, l'art et le design, il explore l'interaction entre la technologie et les traditions culturelles. Son travail met de l'avant la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel, reflétant une profonde connexion avec ses racines et une vision artistique unique. Ses créations illustrent une sensibilité particulière aux enjeux de l'équilibre entre l'innovation et la préservation des savoirs ancestraux, enrichissant ainsi le paysage artistique contemporain.

Remerciements  
Ma famille, en particulier Jeanne Josette !

## Olla, 2024

[ Jarre ]

Installation vidéographique et sonore ; vidéogramme tridimensionnel, rétroprojection, métal, bois, céramique, copolymère

1 x 1,6 x 1,2 m

Collaboration : mCherry (rythme musical)

*Olla* est un projet d'art visuel qui s'intéresse à l'hybridation de la sculpture et des technologies numériques dans le but de réfléchir à la place de la sculpture dans un monde à la fois saturé d'objets et de plus en plus numérique. C'est au travers d'un dispositif audiovisuel, à la fois plateforme de projection et de sculpture, que s'ajoute une narration fictive basée sur des faits historiques et réels. Inspirée par la technique d'irrigation ancestrale intitulée *Olla*, l'artiste souhaite créer un objet d'immersion contenant une réalité fantastique afin d'explorer les rendus matériels de la collaboration humain-terre.

La céramique est une matière dérivée de l'altération chimique de l'argile par le feu. La découverte de ce processus se retrouvent chez de nombreuses civilisations remontant à plus de 26 000 ans. L'invention de l'écriture, la création de briques pour la construction de maisons, la création de contenants pour le transport et préservation d'aliments, création de figurines pour la compréhension de soi et du divin, sont quelques exemples des rendus matériels qui ont façonné l'évolution de l'Humain.

Dans cette œuvre, Marvin Moises Almaraz Dosal réfléchit à la production d'objets et l'agentivité de ceux-ci, en explorant le procédé de transformation de l'argile en céramique, ainsi que leurs différentes qualités matérielles, chimiques et utilitaires. L'artiste veut démontrer un portrait de l'Humain au travers d'un objet du quotidien; une jarre en céramique. L'observateur·trice est invité·e à s'identifier à cette jarre anthropomorphe façonnée par l'artiste, laquelle est enterrée dans un jardin où elle sert de système d'irrigation symbolisant la collaboration Humain-terre. L'artiste s'intéresse à l'histoire de la céramique et à la métamorphose chimique de l'argile. Il utilise cette métamorphose afin de créer un parallèle narratif entre la fluidité de l'individu en quête de sens et la rigidité de certaines impositions sociales.

Dans le souhait d'approfondir sa pensée sur ce rapport Humain-matière, l'artiste se penche sur les utilisations de la céramique aussi bien historiques que contemporaines. Cet intérêt a pour résultat des rendus visuels et sonores dérivés du procédé de numérisation de la matière, une collaboration entre le travail manuel de l'artiste et des logiciels de jeu vidéo et de génération d'images. Le but étant de déconstruire cette matière ancestrale afin de créer une réflexion contemporaine sur l'histoire de l'humanité en relation à la Terre. Le système d'irrigation *Olla* est une méthode traditionnelle et efficace d'irrigation. Il consiste en des récipients en terre cuite enfouis dans le sol, qui libèrent lentement l'eau grâce à la porosité du matériel. Cela permet de conserver l'humidité du sol et de réduire le gaspillage d'eau, tout en favorisant un arrosage régulier et ciblé des racines des plantes. Ce système est particulièrement adapté aux cultures durables et à l'agriculture biologique.



## MARVIN MOISES ALMARAZ DOSAL

ARTISTE

Originaire de Texcoco, Mexique, 1991  
Vit et travaille à Tiohtià:ke/Montréal et Hambourg, Allemagne



Dans son approche artistique, Marvin Moises Almaraz Dosal explore les rapports entre l'Humain et son environnement. Ses sculptures sont dérivées de l'expérience matérielle issue de l'hybridation, du changement et de la fusion, et sont inspirées d'espèces et de cultures qui résistent et perdurent à travers le temps, telles les cultures indigènes d'Amérique du Nord et la technique de culture connue comme les 3 *Sœurs* (dans le nord) et *Milpa* (dans le sud).

Dans ces sculptures réside un intérêt pour l'évolution et le temps. L'artiste priorise l'utilisation de matériaux tels l'argile, la céramique, le bronze ou le bois qu'il juxtapose avec des matériaux plus récents tels le plastique (impression tridimensionnelle), objets du quotidien et rendus vidéo afin de créer des objets quasi anachroniques parlant de l'Histoire, la condition humaine et sa vulnérabilité face à son environnement.

Marvin Moises Almaraz Dosal né à Texcoco au Mexique est un artiste sculpteur multidisciplinaire basé à Tiohtià:ke/ Montréal . Il a enrichi son parcours académique en obtenant un baccalauréat et une maîtrise en *Beaux-Arts* en 2017 et 2020 respectivement, à l'Université des Beaux-Arts d'Hambourg en Allemagne. Actuellement, il finalise un D.E.S.S. en *arts, créations et technologies* à l'Université de Montréal.

En 2021, sa contribution à la scène artistique Hambourgeoise a été reconnue lorsqu'il a été nommé pour l'exposition de bourses *Nominees 2021*, qui s'est tenue au Musée Kunsthaus de Hambourg. Depuis son retour à Montréal en 2021, il s'est établi en tant qu'artiste indépendant, continuant à explorer les frontières de l'art et de la société à travers ses sculptures, performance et sa recherche audiovisuelle.

Remerciements  
mCherry, ma famille et la vie



## UTURUNKU, 2024

[ Jaguar ]

Installation vidéographique et sonore ; vidéogramme tridimensionnel, projection, couleur, son, casque de réalité virtuelle, tissage de perles, billots de bois, toile

Dimensions variables

Collaboration : Nicolas Losada (musique)

Cette initiative artistique repose sur un processus de recherche-crédation visant à concevoir un dispositif de réalité virtuelle ainsi qu'un contenu virtuel à 360 degrés, établissant un lien entre la technique de la réalité virtuelle et la technique traditionnelle de tissage de perles; une pratique artisanale précise du sud de la Colombie. Son objectif principal réside dans l'établissement de connexions entre ce qui est conceptualisé en tant que réalité virtuelle et réalité matérielle, nature et technologie, artisanat et art, adoptant une perspective décoloniale. De cette manière, l'artiste explore le potentiel du tissage en tant que moyen ancestral et technologique pour [r]établir des relations entre l'art traditionnel et l'art contemporain, tout en interrogeant les implications culturelles et sociales de la technologie moderne.

Dans ce projet, l'artiste se concentre sur la narration d'une histoire autour du jaguar. Dans les communautés du sud de la Colombie, le jaguar est bien plus qu'un simple animal. Il incarne le lien sacré entre les habitants de ces terres et la nature qui les entoure. En tant que gardien de la mémoire et de la nature, le jaguar est vénéré pour sa puissance et sa sagesse. Il est souvent considéré comme un esprit protecteur, veillant sur les forêts luxuriantes, les rivières cristallines et les montagnes majestueuses. Sa présence évoque le respect envers la biodiversité et la nécessité de préserver l'équilibre écologique. À travers les récits et les cérémonies, le jaguar demeure un symbole vivant de l'harmonie entre les êtres humains et la nature, rappelant aux générations futures l'importance de préserver cet héritage précieux.

## SARA MARIA VÁSQUEZ MARTÍNEZ

ARTISTE

Originaire de Bogota [Bogotá], Colombie, 1996  
Vit et travaille à Montréal



Son travail explore les liens complexes entre le tissage, le langage, la nature et la technologie, s'inspirant des riches traditions ancestrales de la Colombie. Elle considère le tissage de perles comme une technologie lui permettant de tisser des récits anciens et contemporains à travers les langages de la photographie, de la vidéo, de la capture immersive, de la réalité virtuelle et augmentée, ainsi que de l'intelligence artificielle. Avec une expérience en Colombie, au Mexique, aux États-Unis et au Canada, elle a animé des ateliers et dirigé des projets artistiques, partageant sa passion pour l'artisanat et favorisant les échanges culturels.

Sara Maria Vásquez Martínez est une artiste plasticienne et visuelle diplômée en *Arts plastiques et visuels* de l'Université districtale Francisco José de Caldas, où elle a réalisé un échange académique à l'UNAM, Université nationale autonome du Mexique. Elle a également obtenu une licence en *Philologie et Langues* à l'Université nationale de Colombie.

Elle a participé à plusieurs expositions au Musée d'art contemporain de Bogotá, à la *Casa Musée Gaitán* et à la Faculté des Arts et du Design de l'UNAM au Mexique. Son travail artistique a été enrichi par des échanges approfondis avec les communautés autochtones du sud de la Colombie, qui ont influencé ses techniques artisanales ainsi que sa vision et sa pratique de l'art. Elle termine actuellement un D.E.S.S. en *arts, création et technologies* à l'Université de Montréal.

Remerciements

Diego Hernández, Tomás Vásquez, Aura Martínez  
et le chef autochtone Hipólito Muchavisoy

## Peur de la mère-patrie, 2024

Installation vidéographique et sonore ; vidéogrammes, couleur, son, bois, carton, tissu, 4 min 25 s, 8 min 45 s

2,02 x 2,3 x 0,83 m

Collaboration : Stéphane Grise (sculpture), Samuel St-Aubin (électronique), Jéricho Jeudy (montage), Delphine Aloreca et Moses Baxter (musique)

« Pourquoi les Russes ne sortent-ils pas manifester contre la guerre en Ukraine? »

À la recherche d'une réponse, l'artiste aborde dans son œuvre une émotion singulière partagée par des citoyens de pays totalitaires : la peur de leur mère-patrie.

Les études scientifiques démontrent notamment que les traumatismes tels que la guerre, la prison, la violence physique et psychologique modifient le cerveau d'un individu. Cette modification s'inscrit dans l'ADN et devient alors héréditaire. La peur peut donc passer d'une génération à l'autre – en anthropologie, on parle alors de la post-mémoire mémoire (Hirsch, 2008). La peur de la mère-patrie se décuple et implique plusieurs émotions complexes comme le sentiment de perte de contrôle sur sa vie, l'incertitude face à l'avenir, l'isolement, l'impuissance, la gêne, le malaise. C'est la peur des agissements aléatoires du régime, mais aussi la méfiance face à ses propres concitoyens, l'état d'alerte en anticipation d'une délation possible.

Comment transmettre cette notion au public occidental?

La sculpture interactive Peur de la mère-patrie met en action une courte expérience à caractère invasif afin de créer chez le-la spectateur-trice une sensation viscérale de malaise et peut-être une réflexion a posteriori. En suivant les ordres d'une vidéo autoritaire, le-la spectateur-trice est entre autres amené-e à manger un chocolat selon un rythme précis qui lui laisse peu de temps pour avaler chaque bouchée. L'artiste fait appel au goût comme catalyseur pour pleinement engager le-la spectateur-trice dans l'expérience, car c'est un sens qui – bien plus que l'ouïe ou la vue – peut mettre en marche des souvenirs, des émotions, des sensations viscérales.

Le chocolat est une gâterie universelle (Mintz, 1985) et probablement le seul produit alimentaire qu'on peut imposer sans difficulté dans le cadre d'une œuvre d'art publique. Aussi, sachant que le sucre raffiné est la drogue la plus répandue dans nos sociétés en raison de sa capacité à stimuler les centres de récompense du cerveau, le choix d'une friandise au chocolat pour servir d'outil de propagande et de contrôle apparaît parfaitement approprié. L'industrie du chocolat est une source de fierté nationale en Russie et l'artiste a sélectionné un chocolat issu de cette production.

La sculpture inclut également un écran de forme circulaire faisant office de la bouche de la mère-patrie dans lequel on voit les personnes « avalées » par le régime à travers les époques. C'est une galerie des portraits des artistes, écrivains, scientifiques ayant goûté à l'exil, au goulag ou à une exécution en bonne et due forme; on y voit aussi défiler les personnes engagées de notre époque, tuées par le régime ou encore vivantes – les politiciens de l'opposition Boris Nemzov, Alexei Navalny, Ilya Iashin, Vladimir Kara-Moursa, les journalistes Anna Politkovskaia, l'avocat Seguei Magnitski, les dramaturges Evgenia Berkovich, Svetlana Petreichouk, les membres du groupe punk russe *Pussy Riots*. À l'intérieur des portes mobiles de la sculpture se trouvent des stylos à bille métalliques. Telles des piques meurtrières de la vierge de fer, les écrits – les dénonciations et les jugements des tribunaux corrompus – emportent réellement les vies dans cette machine militarisée bureaucratique sans loi ni justice qu'est devenue la Russie depuis l'invasion de l'Ukraine.



## ANASTASIA BOURLAKOVA

### COMMISSAIRE ARTISTE

Originaire de Moscou, Russie  
Vit et travaille à Montréal



Anastasia Bourlakova, artiste issue du mouvement *Kino*, adopte une approche ludique et poétique pour explorer des thèmes sociaux-politiques. Cinéaste de courts métrages par le passé, elle continue à utiliser la vidéo comme une composante importante de ses projets d'installation. Le choc causé par l'invasion russe de l'Ukraine l'a fait adopter de nouveaux moyens d'expression : rapides à réaliser, percutants et interactifs.

La sculpture *Peur de la mère-patrie* est un projet de recherche-crédation dont l'objectif est de transmettre la notion de la peur vécue par des citoyens des pays totalitaires au public occidental.

L'artiste a coorganisé le premier *Kino-Kabaret* à l'étranger, favorisant l'expansion du mouvement *Kino* mondialement. Ses courts métrages ont été présentés aux *Rendez-vous du cinéma québécois* ainsi que dans des festivals internationaux comme le *Festival des films sur l'art* à Bergamo, Italie et *La Nuit de courts* en Suisse. Recherchant de nouveaux moyens d'expression, elle s'est récemment tournée vers l'art conceptuel et l'installation vidéo.

Anastasia Bourlakova est diplômée d'un D.E.S.S. en *arts, création et technologies* de l'Université de Montréal (2024), d'un baccalauréat en *production cinématographique* de l'Université Concordia (2021) et d'une licence en *Lettres modernes* de la Sorbonne Nouvelle, France, ayant aussi étudié *histoire et littérature* à l'Université de Duisbourg en Allemagne.

#### Remerciements

Natalie Doonan, Sylvie Desmarais, Alix Jeudy, Vassilissa Jeudy, Anik Lemieux, Damien, Morgane et Marianne Cloutier



## Sillons Mémoires, 2024

Huile sur toile, bois et métal, vinyle, résine, capteurs, moteurs, circuits

1,06 x 0,71 x 0,13 m

Cette installation artistique, intégrant des éléments de mémoire et de réception, offre aux spectateurs·trices un espace où se connecter à leurs propres souvenirs et expériences, tout en encourageant une réflexion plus profonde sur la manière dont nous percevons et interagissons avec le monde qui nous entoure. En utilisant des souvenirs personnels et des symboles culturels comme déclencheurs d'émotions, de nostalgie et de réflexions sur l'héritage culturel, l'artiste crée un espace partagé pour l'exploration et le lien mémoriel. Ses œuvres invitent les spectateurs·trices à réfléchir, dialoguer et se connecter à travers l'exploration de l'identité culturelle, de la mémoire et des expériences transculturelles.

L'interactivité est au cœur de cette œuvre, impliquant l'utilisation de technologies telles que des capteurs de présence et des moteurs. Ces technologies agissent comme médiateurs entre l'action du spectateur et la réponse de l'œuvre, créant ainsi une expérience intermédiaire. Une caractéristique clé de cette interactivité est la capacité de transformation en temps réel. Les changements dans le comportement du spectateur·trice sont instantanément reflétés dans l'œuvre, offrant une expérience en constante évolution, en lien avec l'environnement. Cette interaction implique également le corps du spectateur·trice dans la scène, l'invitant à remettre en question son rapport à ce qui est vu.

Les lattes de l'installation, ayant chacune trois faces, jouent un rôle crucial dans cette exploration. Une face présente un paysage bolivien réalisé par l'intelligence artificielle, une autre, un miroir, et la dernière un endroit chez les grands-parents de l'artiste. Ces éléments symbolisent les facettes de son héritage bolivien et québécois, et servent de pont entre les cultures et les générations. En engageant les spectateur·trice·s par ces images et reflets, l'installation évoque des souvenirs personnels et des expériences transculturelles, invitant à une contemplation profonde sur l'identité et la mémoire.

En somme, l'interactivité au cœur de ce projet confère une dimension intermédiaire significative en fusionnant la technologie, la participation active du spectateur·trice et la transformation en temps réel de l'œuvre. Cette approche interactive crée une expérience artistique qui va au-delà de la simple contemplation visuelle, captivant le spectateur de manière immersive et participative. À travers cette œuvre, l'objectif est de susciter une réflexion approfondie et d'éveiller des émotions chez les spectateur·trice·s en les plaçant au centre du processus créatif. Cela soulève des interrogations fondamentales sur la perception de soi, la manière dont nous nous comportons dans des environnements variés et les mémoires transculturelles. L'intention est d'encourager une expérience artistique qui dépasse le visuel, incitant le spectateur à explorer ses propres perceptions et à participer activement à la cocréation de significations au sein de l'œuvre. En engageant les spectateur·trice·s de cette manière, l'installation vise à établir un dialogue entre eux et l'œuvre, les invitant à une exploration plus profonde de leur propre identité et de leur place dans le monde. Par ce processus interactif et immersif, l'œuvre cherche à créer une connexion durable entre le spectateur et l'installation, transformant leur expérience en une réflexion personnelle et collective sur la mémoire, l'identité et la perception.

## MÉRÉDITH PARENT-DELGADILLO

### ARTISTE

Originaire de Montréal, 1997  
Vit et travaille à Montréal



D'origine bolivienne et québécoise, Mérédith Parent-Delgadillo vise à fusionner les mémoires transculturelles à travers ses créations en utilisant des déclencheurs mnémoniques afin d'évoquer des émotions, des souvenirs et des réflexions sur l'héritage culturel. En juxtaposant ces éléments mémoriels, l'artiste ouvre un espace de réflexion, de dialogue et de connexion à travers l'exploration de l'identité culturelle, de la mémoire et des expériences transculturelles. L'interactivité de son travail récent joue un rôle essentiel dans son approche artistique, invitant le public à s'engager activement avec les symboles et les narrations culturelles présentes dans ses œuvres. En encourageant cette participation active, elle crée une interaction dynamique invitant à un dialogue réflexif sur la mémoire et la réception.

Mérédith Parent-Delgadillo est une artiste émergente basée à Tiohtià:ke/Montréal. Titulaire d'un baccalauréat en *Studio Arts* de l'Université Concordia (2021) et ayant suivi une formation en installation et performance à l'Université de Cambridge (2023), elle a exposé ses œuvres dans plusieurs expositions collectives à Montréal, notamment à la *Maison de la culture Pierre Chartrand*, *Espace Pop*, *Studio XX*, *La Centrale Galerie Powerhouse*, ainsi qu'à la *Galerie Petite* à New York. Actuellement, elle poursuit un D.E.S.S. en *arts, création et technologies* à l'Université de Montréal.

### Remerciements

Minou, Dora, toute la famille pour l'aide et le support

## ANIK LEMIEUX

### COMMISSAIRE INVITÉE

Originaire de Repentigny, Canada, 1985  
Vit dans les Laurentides et travaille dans le grand Montréal

Anik Lemieux, la commissaire invitée, fait partie de la cohorte des finissant-e-s du D.E.S.S. en *arts, création et technologies* de l'Université de Montréal de 2024. Sa vocation est la direction technique et artistique des projets dans les domaines de l'événementiel, des arts de la scène et des arts technologiques. Titulaire d'un baccalauréat en *Arts & sciences*, concentration en *entrepreneuriat et gestion de PME* ainsi qu'en *communication appliquée*, elle détient également la formation de *techniques vidéo et éclairages asservis pour le spectacle* du Collège Lionel-Groulx. Gestionnaire créative aux talents multiples, Anik touche également au graphisme et à la photographie. Elle enseigne le théâtre et le cinéma aux jeunes d'âge primaire et secondaire et possède sa propre entreprise en captation d'événements depuis maintenant 15 ans.



Pour l'exposition *Notre Sort*, Anik a élaboré une ligne directrice commune pour les projets en soulignant le développement d'un savoir-faire/être collaboratif en rapport avec notre présent. L'exposition se veut éco-consciente dans ses choix concernant l'affichage imprimé et numérique; dans la gestion de l'énergie : les œuvres s'activent lors de l'approche du public et tombent en veille le reste du temps; nécessitant moins d'énergie. L'exposition est également « accessible » en offrant une alternative aux casques de réalité virtuelle. Anik a suivi les artistes de sa cohorte dans leur travail sur les œuvres depuis le début du cursus et elle a su prendre l'initiative à toutes les étapes de la conception de l'exposition et du matériel promotionnel tout en créant un climat de collaboration et d'écoute.

De la prise des photos, de la brochure de l'exposition, au panneau principal et cartels, en passant par le transport des œuvres et jusqu'à l'emplacement de la signalétique dans la salle d'exposition et l'éclairage, Anik a assuré la bonne gestion de toutes les étapes de cet événement important de sa cohorte; l'exposition publique des projets de création.

#### Remerciements

Je remercie les artistes et la confiance qu'ils-elles m'ont accordée pendant toute l'organisation de cette exposition. Louise et Jean, mes parents, pour leur soutien (à tous les niveaux) dans mes études et projets. Anastasia, pour trouver les mots.  
Damien et Morgane, mes enfants et Dave pour leur patience et pour m'avoir partagé avec mes études tout au long de cette année.

### NOTRE SORT : HUMAIN, CITOYEN, JAGUAR

Exposition des finissant-e-s D.E.S.S. *arts, création et technologies* Carrefour des arts et des sciences | Université de Montréal | Septembre 2024

#### Commissariat

Anastasia Bourlakova  
Anik Lemieux

#### Équipe technique

Loïc Akoha  
Jadé Delobre

#### Coordination montage

Ines Guennaoui  
Marvin Moises Almaraz Dosal

#### Réseaux sociaux

Francis Tiemeni

#### Révision des textes

Karine Bouchard  
Anastasia Bourlakova  
Diane Ducharme  
Anik Lemieux

**NOTRE**

# SO RT

ISBN 978-2-9822855-0-7

**HUMAIN, CITOYEN, JAGUAR**

**TECHNOLOGIES COMME MOYEN DE  
PRÉSERVATION DU SAVOIR-ÊTRE**

**DU**

**05.09**

**AU**

**26.09**

**2024**

**EX  
PO  
SIT  
IO  
NO**