

Worldbuilding

25 avril - 2 juin 2024

Artiste interdisciplinaire, James Partaik aborde, au sein de sa pratique, les arts technologiques, les arts visuels, la musique et l'architecture. Ses œuvres ont été présentées dans des festivals, des galeries et des musées internationaux. Depuis 1990, il s'est engagé à initier et à faciliter des projets autogérés organisés par des artistes: UBCHIHICA (Chicoutimi), un centre de recherche et création en arts numériques; Insertio (Chicoutimi-Québec-Bogota), un laboratoire de recherche-crédation interuniversitaire formé autour de la problématique de l'architecture, des arts numériques et de la ville; SpaceKIT (Montréal-Genève), un collectif artistique tout-terrain liant architecture et programmation comme filtre pour aborder les problématiques culturelles et architecturales; Avatar (Québec), un centre d'artistes reconnu au Canada comme pionnier de l'art audio et électronique; ARQHÉ (Québec), un collectif multidisciplinaire qui sondait l'art, l'architecture, le paysage et le médiatique. Il est professeur d'art numérique et interdisciplinaire à l'UQAC où il a créé le SCAN (Studios de création en arts numériques). James Partaik est également collaborateur du projet innovant *open source WIRING* (wiring.org.co) popularisé sous le nom d'Arduino. Il a publié dans diverses revues, dont *Inter art actuel*, ainsi que dans l'anthologie publiée par Artexte, *S:on: Le son dans l'art contemporain canadien*. Il a reçu plusieurs prix et bourses, notamment les Mérites d'architecture de la Ville de Québec (2012) pour sa conception architecturale d'un édifice à Québec. Son travail a fait l'objet de plusieurs textes dans des revues et des livres, notamment la publication de Princeton Architectural Press, *Installations by Architects: Experiences in Construction and Design* (2008, New York).

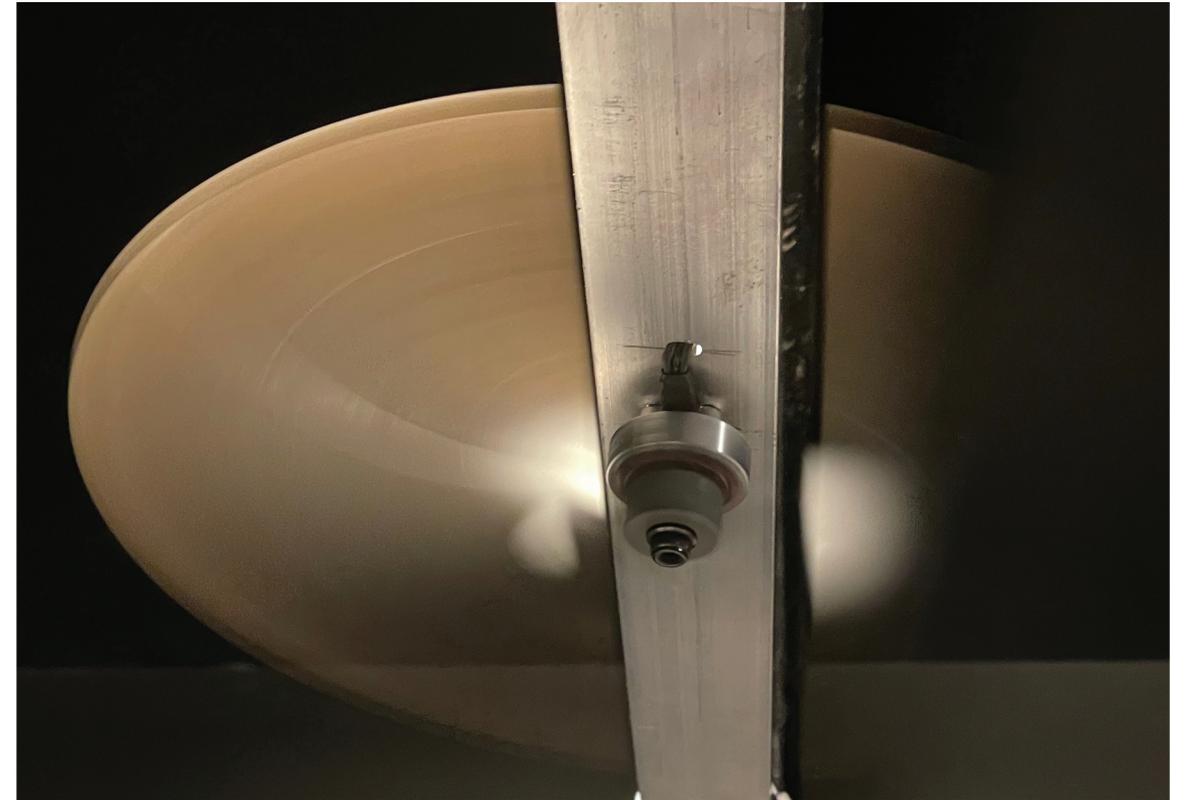
L'artiste tient à remercier le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH), Blair Taylor, Carles Villanueva Plaza et Vern Gran, qui ont contribué à *voi(X)es*, et Nasif Rincon, étudiant-chercheur du projet de recherche Insertio.

 Conseil de recherches en sciences humaines du Canada / Social Sciences and Humanities Research Council of Canada

Canada

GALERIE
DES ARTS
VISUELS

ÉCOLE D'ART
255, BOUL. CHAREST EST
MER - DIM 12 H - 17 H
WWW.GALERIE.ART.ULVAL.CA



James Partaik

Worldbuilding

« The buzzing made by lots of bees is a magic sound to me »
– Karlheinz Stockhausen

Worldbuilding regroupe deux interventions *in situ* se conjuguant afin de créer un environnement immersif : tout d'abord *voi(X)es*, une installation sonore composée de moteurs de drones, puis *astérisme*, une installation interactive avec un système DEL et des interfaces spatialisées.

voi(X)es propose une expérience auditive et sensorielle exploitant le son, la lumière et le vent générés par des moteurs de drones. Dispersés au plafond de la galerie, ces derniers transforment l'espace en un dispositif sonore. Chaque moteur étant muni d'une lumière DEL, l'ensemble apparaît telle une configuration de pixels en mouvement. Moteurs, hélices et sources lumineuses sont tour à tour déclenchés de manière séquentielle. Aux ronronnements des moteurs s'ajoute l'effet de brise dans certaines zones de la galerie.

Des puissantes colonnes d'air, issues des hélices, circulent autour des spectateurs et transforment l'espace en expérience multisensorielle. On passe d'une brise légère, qui caresse doucement la peau, aux vents forts et puissants qui tourbillonnent autour des spectateurs, manifestation tangible du chemin du vol invisible des drones. La galerie se transforme en une entité vivante.

Le dispositif interprète les qualités acoustiques de la galerie et active une résonance complexe et multivoque. Dans cet environnement de strates sonores et de modulations lumineuses se dessinent des trajectoires à la fois contiguës et furtives offrant la sensation de multiples déplacements dans l'espace.

Le drone demeure une réalisation technologique majeure dans le domaine du *physical computing*. Le *physical computing* implique la conception et la création de systèmes physiques interactifs à travers l'utilisation de logiciels et de dispositifs pouvant détecter et répondre au monde analogique. Les drones incarnent ce concept grâce à leur intégration sophistiquée de capteurs, d'actionneurs, de processeurs et de systèmes de communication, leur permettant d'interagir dynamiquement avec leur environnement.

L'œuvre intitulée *astérisme* se présente quant à elle comme une installation interactive permettant de contrôler un dispositif de lumières en tant qu'objets physiques. En déplaçant la source de lumière de manière tangible, l'utilisateur·trice pourra modeler, voire sculpter, l'espace de la galerie et interagir avec son architecture par la manipulation des ombres et de la lumière. Les interfaces étant connectées les unes aux autres, ce réseau permettra d'expérimenter l'interaction à plusieurs utilisateur·trice·s et la négociation d'un possible contrôle. Cette expérience de partage d'interfaces provoque en outre une conscience exacerbée des liens que l'on entretient avec et à travers l'espace.