

# Caroline Gagné

4 novembre -12 décembre 2021

carolinegagne.ca

Caroline Gagné vit et travaille à Québec et à Saint-Jean-Port-Joli. Elle est diplômée du baccalauréat en arts visuels (1998) et de la maîtrise interdisciplinaire en art (2012) de l'Université Laval. Elle a entre autres participé à la Biennale nationale de sculpture contemporaine (Trois-Rivières), à la biennale Manif d'art et au Mois Multi (Québec), au festival Temps d'images (Montréal), aux Instants fertiles (Saint-Nazaire, France). Ses œuvres ont également été exposées à Occurrence (Montréal), à la Galerie d'art Stewart Hall (Montréal), à Sporobole (Sherbrooke), à Stryx Gallery (Birmingham, Angleterre), à VU (Québec) et à Daimon (Gatineau).

En 2011, l'installation sonore *CARGO* lui a valu un prix d'excellence des arts et de la culture de la Ville de Québec. En 2020, la collection nationale du Musée d'art contemporain de Montréal fait l'acquisition de l'œuvre *Le bruit des icebergs* pour l'intégrer à sa collection permanente. Active dans son milieu, elle a assuré la direction artistique du centre d'artistes Avatar de 2013 à 2019.

## *Autofading\_Se disparaître:*

Avec la participation de Renaud Gervais, Christophe Havard et Carl-Dave Lagotte, co-production de Sporobole centre en art actuel, 0/1-Hub numérique Estrie et La Chambre Blanche.

## *Bruire:*

Programmation et intégration technologique de Artificiel (Alexandre Burton), fabrication de la structure de métal par l'Œil de Poisson, co-production de Éric Mattson.

L'artiste tient à remercier le Conseil des arts et des lettres du Québec et Avatar pour leur soutien.



# Caroline Gagné

Autofading\_Se disparaître

GALERIE  
DES ARTS  
VISUELS

ÉCOLE D'ART  
295, BOUL. CHAREST EST  
MER - VEN 12 H - 17 H  
SAM - DIM 11 H - 16 H  
WWW.GALERIE.ART.ULAAVAL.CA

# *Autofading\_ Se disparaître*

Art web, installations interactives, art sonore et essais vidéographiques sont autant d'avenues explorées par Caroline Gagné afin de créer des environnements qu'elle nous invite à découvrir, à fréquenter, à habiter. Elle s'affaire ainsi à composer des situations évolutives, des interfaces sensibles et nous propose d'explorer, de manière poétique, ces paysages inventés.

Cette exposition regroupe deux projets récents. Elle met ici en lumière, et de manière toute nouvelle, certains aspects récurrents de sa recherche : la présence et plus spécifiquement la présence du corps, intrinsèque à l'utilisation de l'interactivité et du son dans ses installations.

Tout d'abord *Autofading\_ Se disparaître* fait appel aux technologies de la réalité virtuelle. L'œuvre interroge de manière poétique la présence humaine au sein de son environnement. Nous voilà plongés au cœur d'une forêt générée en nuées de points qui forment des images en trois dimensions. Ces images évoluent selon l'attitude d'observation et d'attention de la personne qui vit l'expérience immersive.

« L'expérience débute dans un environnement virtuel balayé par le vent, la neige et le brouillard. Lorsque le spectateur adopte des mouvements lents, le vent se calme et le brouillard se dissipe. Des bruits apparaissent progressivement : un ruisseau coule, un battement d'ailes surgit, un craquement ou le froissement d'une herbe sèche se manifeste à ses pieds. Plus l'observateur ralentit ses gestes et tient une posture d'observation, plus les micromouvements de la forêt deviennent perceptibles et se multiplient. Ainsi, les sons et les animaux semblent se rapprocher, des oiseaux apparaissent, un pic martèle un arbre... Cette quiétude truffée de détails délicats s'effondre dès que l'observateur fait un geste soudain. La tempête se lève alors, ne laissant perceptibles que des ombres de particules volatiles en train de disparaître. »

« Ce qui m'a frappée quand j'ai expérimenté la réalité virtuelle, c'est l'impression que le corps devient un espace vide : il existe bel et bien et voit autour de lui ce qu'il lui est proposé de voir, mais reste effacé. »

Souhaitant reconsidérer les mouvements et la place du corps dans la perception de l'espace, l'artiste invitera, au cours de l'exposition, Nancy Tobin, artiste de la performance et du son, à créer une partition en mouvement en relation avec la scène interactive que constitue le projet de réalité virtuelle.

Une seconde œuvre, intitulée *Bruire*, procède d'une application de synchronisation sonore et vidéographique qui fut tout d'abord développée en 2018 pour l'installation intitulée *Quand un arbre tombe, on l'entend; quand la forêt pousse, pas un bruit*.

« À l'époque, je cherchais une façon de recycler mon vieux iPhone pour en faire un élément significatif en l'intégrant à mes propositions artistiques. Un iPhone joue une composition sonore multipiste tout en recevant les données d'un capteur de vibration placé à proximité. L'idée est de lui transmettre des ondes sonores et de rendre visibles les microtreblements qui en résultent à travers de courtes boucles vidéographiques montrées à l'écran.

Récepteur et émetteur de données invisibles, lien social ou outil, ce qui m'intéresse, avec l'iPhone, c'est l'objet lui-même, sa phénoménalité et sa place dans le quotidien connecté d'aujourd'hui tout en déconnectant l'utilisateur d'une certaine corporéité que le son et la vibration ont le potentiel de réactiver. La composition est issue des jardins entourant mon atelier et ont été réalisés dans le cadre de *Manuel pour un nouveau voisinage*, un projet d'Eric Mattson qui invitait à réfléchir la notion de "voisinage" dans le contexte planétaire actuel empreint d'incertitude pandémique et climatique. »