

# LES ARTISTES DE

# KM3



**ANDR ANNE ABBONDANZA-BERGERON**

La pratique en installation d'Andr anne Abbondanza-Bergeron se penche sur l' tude des liens entre espace et relations interpersonnelles. Elle cherche   faire ressortir les disparit s entre les concepts d'int rieur et d'ext rieur, de public et de priv .

Abbondanza-Bergeron vient de compl ter une ma trise en sculpture de l'Universit  Concordia (2016). Elle d tient aussi une ma trise en enseignement des arts et un baccalaur at en beaux-arts. Elle est r cipiendaire de la Bourse d' tude sup rieures en arts visuels Yvonne L.Bombardier (2016) et la Bourse Claudine et Stephen Bronfman en art contemporain (2017). Ses  uvres ont  t  pr sent es dans de nombreuses expositions solos ou collectives en Allemagne, au Royaume-Uni, en Belgique, au Mexique, ainsi qu'aux  tats-Unis et au Canada.



**PHILIPPE ALLARD**

Principalement autodidacte en arts visuels, Philippe Allard vit et travaille   Montr al. Ses  uvres ont fait l'objet d'expositions individuelles, notamment au centre Articule,   la Fonderie Darling et dernièrement au Confederation Centre de Charlottetown. Il a  galement particip    plusieurs expositions collectives dont la Biennale de Marrakech 2014 et au Symposium international d'art contemporain de Baie-Saint- Paul en 2013.

Ayant   c ur les interventions in situ, il a aussi r alis  plusieurs commandes d' uvres publiques et priv es. Il a r alis  ses quatre premi res sculptures dans le cadre de la politique d'int gration des arts   l'architecture depuis 2013 et en r alisera deux autres pour le 375 e anniversaire de la ville de Montr al en 2017.



## LES ALTS

Les Alts est un petit collectif dynamique qui développe des expériences participatives où le jeu et le théâtre convergent de façon provocante. Ses designs de jeu et d'interactions sont orientés vers la multiplication des expériences possibles dans un endroit désigné, à différents moments, afin d'amener les participants à revisiter les espaces qui leur sont familiers et ce, de manière rafraichissante.

Le groupe s'est formé au TAG, le centre de recherche interdisciplinaire sur les jeux de l'Université Concordia, et compte présentement un noyau de cinq membres : Lynn Hughes, Gina Hara, Tony Higuchi, Eileen Holowka et William Robinson. Ils œuvrent dans le domaine de l'écriture, des arts, du cinéma, du design de jeux et de plateformes interactives, des technologies et de l'événementiel.



## ATOMIC3

Respectivement metteur en scène et concepteur lumière, Félix Dagenais et Louis-Xavier Gagnon-Lebrun ont fondé en 2011 le studio de création multidisciplinaire ATOMIC3. Leur expérience scénique riche et diversifiée, acquise notamment chez Ex Machina aux côtés de Robert Lepage, confère à leurs réalisations une dimension narrative et poétique originale. ATOMIC3 développe des expériences immersives interactives ou contemplatives, où la lumière, la vidéo, la musique, l'architecture et les nouvelles technologies transforment l'espace public pour interpeler les citoyens dans leur quotidien.

Parmi leurs réalisations, mentionnons TRANSLATIONS, quatre œuvres d'art public permanentes dans l'arrondissement Villeray-St-Michel- Parc-Extension, ainsi que les installations lumière interactives Nuée de verre à l'aéroport international Montréal-Trudeau, L'Îlot de chaleur dans le cadre de Montréal en lumière (2016), Iceberg présentée sur la place des Festivals de Montréal en 2013 et sur la Place de la Monnaie à Bruxelles en 2014, Éclats de verre créée au Parc Émilie-Gamelin en 2012, ainsi que Maestro, une œuvre interactive et musicale mettant en scène les fontaines de la place des Festivals du Quartier des spectacles, installée tous les printemps depuis 2015 au centre-ville de Montréal.



**PATRICK BÉRUBÉ**

Patrick Bérubé œuvre en sculpture, en installation et en intervention publique. L'espace et le lieu sont des dimensions fondamentales de son travail et lui permettent de dépasser ses propres limites, en fonction des différents contextes de création et de leurs contraintes inspirantes. Ses œuvres s'offrent également comme des espaces de résistance et de rupture avec les normes et les conventions.

Son travail a fait l'objet de nombreuses expositions au Luxembourg, en Allemagne, en France, en Suisse et aux États-Unis. Il a présenté sa première exposition solo à New York en 2013. Membre actif de la Galerie Clark à Montréal, il est aussi un membre fondateur du collectif Pique-Nique.



**ALEXANDRE CASTONGUAY**

Alexandre Castonguay travaille dans le domaine des nouveaux médias. Ses œuvres exploitent à la fois la technologie désuète et les logiciels libres. Ses récents projets en art communautaire, Cociclo et AgitPOV, existent à l'intersection de préoccupations sociales et artistiques et tentent de redonner un caractère tangible et collectif à notre expérience de la ville.

Son travail a été présenté au Canada et lors de nombreuses expositions à Paris, New York, Mexico, Berlin et Beijing, notamment. Ses œuvres font partie des collections du Los Angeles County Museum of Art, du Musée des beaux-arts de Montréal, du Musée d'art contemporain de Montréal, du Musée national des beaux-arts du Québec, ainsi que de plusieurs autres collections publiques et privées.

Membre fondateur du laboratoire médiatique Artengine, Alexandre Castonguay est professeur à l'École des arts visuels et médiatiques de l'UQÀM.



## **THE CONSTITUTE**

Fondé en 2012, THE CONSTITUTE est un studio de design, d'art et de recherche établi à Berlin et dirigé par Christian Zöllner et Sebastian Piatza. En combinant des pratiques artistiques et scientifiques, le collectif crée des expériences interactives destinées à l'espace public. THE CONSTITUTE a collaboré avec plusieurs institutions culturelles et établissements de recherche de renommée internationale pour la réalisation d'œuvres exposées dans le monde entier. Actuellement, l'accent est mis sur l'étude de prototypes narratifs et diégétiques de même que sur la création d'un plus grand nombre d'interfaces durables publiques et sociales.

Sebastian Piatza est concepteur de produits et se consacre aux intermédias et aux ouvrages scientifiques. Il a reçu de nombreuses distinctions pour ses travaux en neurologie, en sciences et en design optique. Depuis 2012, il dirige THE CONSTITUTE, où il est responsable du développement de prototypes, de la réalisation de projets, du travail de conception et de l'ensemble des relations d'affaires financières.

Fort d'une vaste expérience en design de produit, Christian Zöllner cherche constamment à évoluer vers le design d'interaction ainsi que vers la recherche et l'enseignement en design. Il donne des ateliers, des cours, des causeries et des conférences à travers le monde sur des sujets comme la science-fiction, les stratégies spatiales ainsi que le design.



## **MICHEL DE BROIN**

Depuis près d'une vingtaine d'années, Michel de Broin approfondit une pratique transdisciplinaire en développant un vocabulaire visuel en constante expansion. Il a réalisé de nombreux projets d'art public tant au Canada qu'à l'international.

Il a aussi présenté plusieurs expositions individuelles, notamment au Musée national des beaux-arts du Québec, au Institute of Contemporary Art de Winnipeg, au Musée d'art contemporain de Val-de-Marne en France, au Künstlerhaus Bethanien à Berlin et à la Villa Merkel à Esslingen en Allemagne. Un survol de sa carrière a été présenté par le Musée d'art contemporain de Montréal en 2013.



**SYLVAIN ÉMARD**

Artiste prolifique de notoriété internationale, Sylvain Émard crée sa compagnie, Sylvain Émard Danse, en 1990. Son style unique ne tarde pas à s'affirmer. À travers une danse fluide, énergique et sensuelle, Émard explore le territoire de la nature humaine à travers la puissance du corps. Aujourd'hui, son répertoire compte plus de trente oeuvres qui trouve une résonance ici comme ailleurs. En 2009, il en surprend plus d'un en créant Le Grand Continental, un spectacle unique inspiré de la danse en ligne. Ses qualités de créateur rigoureux et inventif lui permettent de naviguer dans plusieurs sphères artistiques. C'est ainsi que Robert Lepage l'invite à chorégraphier l'opéra 1984 de Lorin Maazel, présentée notamment à Londres et Milan. Récipiendaire de plusieurs récompenses dont le prestigieux prix Jean A. Chalmers en 1996 pour l'ensemble de son œuvre chorégraphique, Émard s'est vu nommer Personnalité de la semaine La Presse/Radio-Canada pour son concept Le Grand Continental. Il est également cofondateur de Circuit-Est centre chorégraphique.



**ENSEMBLE ENSEMBL**

Ensemble Ensemble est une équipe de créateurs multidisciplinaires qui propose, au moyen d'installations et d'environnements augmentés, des expériences interactives dans l'espace public. Noyau central du groupe, Sylvain Dumais est un réalisateur multimédia polyvalent et doté d'une curiosité aiguë pour le design et l'art. Il a été récipiendaire de nombreux prix, dont le prestigieux Young Guns Award du Art Directors Club. Auteure, chercheuse et réalisatrice, Marianne Prairie exprime son engagement social dans tout le contenu qu'elle crée. Cofondatrice du blogue Je suis féministe, elle est également considérée comme l'une des premières mamans blogueuses du web québécois. Réalisateur interactif et scénariste UX maintes fois primé, Jonathan Bélisle est professeur d'architecture d'expériences à l'INIS. Il s'intéresse aux expériences connectées, dont la domotique, les installations immersives, l'internet des objets, les médias en réseaux et les applications mobiles. Concepteur-scénariste en médias interactifs, Franck Desvernes a participé à la réalisation de projets interactifs de l'agence Toxa et au site Montréal en 12 lieux, primé au Canada et à l'international. François Pallaud est développeur et concepteur technique d'expériences interactives. Il a cofondé la compagnie Pliab spécialisée dans la scénarisation et la réalisation de projets de contenu culturel web.



**YING GAO**

Designer de mode et professeure à l'UQAM, Ying Gao remet en question la notion de vêtement tel qu'on le connaît en alliant le design urbain, l'architecture et le média interactif. Elle explore la construction d'une pièce de vêtement en puisant son inspiration dans les transformations de l'environnement urbain et social. Elle considère le design comme le média, mais dans une acception plus technologique que textile du terme : une technologie sensorielle qui donne au vêtement une valeur ludique et participative. Elle interroge à la fois le statut de l'individu dont les contours physiques sont transformés par les interférences extérieures, et la fonction du vêtement comme espace fragile de protection. Ainsi, témoin de l'univers en profonde mutation dans lequel nous vivons, son travail est porteur d'une dimension critique radicale qui dépasse l'expérimentation technologique.

Ying Gao s'est distinguée par la réalisation de nombreux projets de création présentés lors de six expositions individuelles en France, en Suisse et au Canada, ainsi que dans le cadre d'une soixantaine d'expositions collectives à travers le monde (MAK Vienna, MFA Boston, Ars Electronica, etc.). Son travail de création a été relayé par une couverture médiatique internationale, dans plus de 350 articles de presse dans les médias, dont Time, METAL, Vogue, Dazed and Confused, Interni, Radio-Canada et TV5. Ying Gao compte parmi les Fab 40 : Canada sélectionnés par le magazine Wallpaper.



**HUMANORIUM - ÈVE CADIEUX ET VINCENT ROY**

Vincent Roy est directeur général et artistique d'EXMURO arts publics, organisme basé à Québec qu'il a fondé en 2007. Depuis 10 ans, il a conçu et coordonné plus de 20 projets artistiques dans l'espace public urbain. Parmi ceux-ci, Passages Insolites, un événement majeur en art public à Québec qui regroupe annuellement plus d'une dizaine d'artistes et collectifs en architecture. En 2014, il a remporté le Prix du développement culturel du Conseil de la culture de la région de Québec qui vise à souligner l'impact significatif d'une personne sur le développement d'un organisme, d'une discipline ou d'une région. Avec maintenant un bagage important d'expériences artistiques, le directeur d'EXMURO continue à concevoir d'étonnants projets impliquant des artistes locaux, nationaux et internationaux et contribue à faire rayonner l'art et affirmer son rôle essentiel dans la société.



## **HUMAN PLAYGROUND - MILAN GERVAIS ET HUBERT LAFORE**

Depuis 2009, Human Playground explore les espaces urbains pour y camper des propositions chorégraphiques conçues et performées pour entraîner les publics dans des univers de fictions.

Directrice artistique de Human Playground, chorégraphe et interprète, Milan Gervais a notamment créé les pièces Auto-Fiction (2009), un trio pour danseurs et voiture présenté dans plusieurs festivals au Canada et en Europe, Intersection (2012), qui explore un vocabulaire à la jonction de la danse et de l'art du déplacement, et Run (2014), une pièce qui se danse à la course. Elle a également collaboré à divers projets avec Nomad Industries, Moment Factory, Événements Memento et le Cirque Éloize.

Hubert Lafore conçoit des installations plastiques et des scénographies. Les modes relationnels, en particulier ceux qui impliquent la famille, le couple, l'entreprise et les systèmes hiérarchiques, de même que l'autodérision sont au cœur de son travail. Depuis 2016, il collabore avec la Compagnie Human Playground et Rhodie Désir à Montréal, ainsi qu'avec la Compagnie Crossman Dan(s)ce à New York, depuis 2014.



## **RAFAEL LOZANO-HEMMER**

Rafael Lozano-Hemmer est né à Mexico en 1967. Il a développé une pratique artistique autour du concept d'architecture relationnelle, s'attachant à détourner l'usage d'un environnement urbain familier tout en lui proposant une relecture de ce même lieu.

Son travail propose des expériences sociales où performances et rencontres sont au rendez-vous à travers l'intervention des nouvelles technologies. Ses projets d'envergure sont inspirés par la fantasmagorie, le carnaval et l'animatronique. À plus petite échelle, ses installations et impressions numériques explorent quant à elles les thèmes de la perception et de la surveillance.

En 2007, Lozano-Hemmer a été le premier artiste à représenter officiellement le Mexique à la Biennale de Venise. Il a également participé aux biennales de Sydney, Liverpool, Shanghai, Istanbul, Séville, Séoul, La Havane, Nouvelle-Orléans, Singapour et Moscou. Il a reçu deux prix de la BAFTA (British Academy Awards for Interactive Art, Londres), un Nica d'or aux Prix Ars Electronica (Autriche), un Rave Award du magazine Wired, le Trophée des Lumières (Lyon) et un prix international de la Fondation du Bauhaus, à Dessau (Allemagne).



## **CHLOË LUM ET YANNICK DESRANLEAU**

Le travail de Chloë Lum et Yannick Desranleau s'intéresse à la durée de vie des matériaux à travers d'imposantes installations notamment construites de papier. Au sein de leur démarche collaborative, les notions de matérialité, de durée et de transformation traversent plusieurs médiums dont l'installation, la performance, l'estampe, la photographie et la vidéo. Ils ont pris part à plusieurs expositions au Canada, aux États-Unis et en Europe. Leurs œuvres font également partie des collections du Victoria and Albert Museum de Londres, du Musée d'art contemporain de Montréal, du Musée des beaux-arts de Montréal et de la BMO. Le duo réside et travaille entre Montréal et Toronto.



## **MANATAVO**

Cherchant à renouer avec le regard sensible de l'enfant, Jean-Philippe Thibault fait évoluer ses œuvres à travers un état d'esprit qu'il nomme zipertatou. À la fois ludique et parodique, son travail est habité de personnages fantastiques, de marionnettes et de scénarios narratifs burlesques, à la limite du grotesque. Sa pratique croise la vidéo, l'animation, la photographie, le dessin, l'illustration, la performance, l'audio et, occasionnellement, la maquette.

Doté d'une vaste expérience professionnelle dans le domaine des effets spéciaux et très intéressé par la musique et les structures abstraites complexes, Jean-François Gauthier explore la création d'environnements géométriques foisonnants. Sa pratique artistique explore la fabrication d'espaces virtuels complexes à l'aide d'outils de création très pointus, généralement destinés au domaine du cinéma.

Les préoccupations artistiques de Marie-Andrée Houde sont pétries d'une fascination pour les lieux communs de l'imagerie populaire. Par l'intermédiaire des médiums photo-vidéographiques, elle construit des installations qui mettent en relief la zone intermédiaire entre l'image mise en scène et le document. Parallèlement, il s'avère aussi que Marie-Andrée raconte bien les histoires et entretient un intérêt marqué pour les univers jeunesse. C'est par cette voie qu'elle s'est intégrée au collectif Manatavo, principalement à titre d'auteure de la structure narrative globale.





**GILLES MIHALCEAN**

Gilles Mihalcean œuvre comme sculpteur depuis plus de quarante ans. Son travail repose sur une approche poétique et narrative bâtie en grande partie à partir des propriétés des différents matériaux utilisés et de leur capacité à générer des images inattendues.

Depuis 1971, Mihalcean a reçu de nombreux prix et bourses, parmi lesquels mentionnons la bourse Jean-Paul- Riopelle (2005) et le très prestigieux Prix Paul-Émile- Borduas (2011). Son travail a également fait l'objet d'une exposition rétrospective au Musée d'art contemporain de Montréal en 1995-1996 et fait partie de plusieurs collections publiques. Il a également réalisé un très grand nombre de sculptures d'art public intégrées à l'architecture et à l'environnement. Gilles Mihalcean vit et travaille à Montréal.



**MARSHMALLOW LASER FEAST / DPT. /  
PRESSTUBE / HEADSPACE STUDIO**

Le British Council Canada, une organisation dédiée au développement de relations culturelles et d'opportunités éducatives, est fier d'offrir de la part du Royaume-Uni à la ville de Montréal une sculpture numérique interactive intitulée A Colossal Wave. Marshmallow Laser Feast s'allie avec les artistes et créateurs technologiques Dpt. (Montréal), James Paterson/Presstube (Montréal), Headspace Studio (Montréal) et Pearl Engineering (Hull, Royaume-Uni) pour présenter cette sculpture interactive en honneur de la créativité, l'innovation et la vitalité de la culture numérique de Montréal.

Marshmallow Laser Feast est un studio créatif qui explore la technologie afin de créer des œuvres qui réinterprètent l'idée de la perception humaine. Son savoir-faire s'est illustré par la création d'installations qui repoussent les limites, redéfinissent les attentes et survolent les spectateurs dans le monde entier. Accessible, le travail de Marshmallow Laser Feast se manifeste par la sculpture cinétique et les films, en passant par l'interprétation en direct et la réalité virtuelle.

Passionné de dessin, d'animation et de codage, James Paterson a fondé Presstube en 1999. Ses œuvres ont été exposées de par le monde dans des lieux comme le Centre Pompidou, le Museum of Contemporary Art, à Taipei, le ICA, à Londres, le Seoul Museum of Art, le Musée d'Israël, à Jérusalem, la Ginza Graphic Gallery, à Tokyo, le Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, le London Design Museum, le Muvim, en Espagne, et le Museo Tamayo de la ville de Mexico. James habite et travaille à Montréal.

Dpt. est un studio de création numérique regroupant des designers, des codeurs, des producteurs et des stratèges. Leur approche interdisciplinaire et collaborative dans la création d'expériences interactives riches et uniques résonne avec le public. Ils œuvrent auprès d'un large éventail de clients, dont Clinton Global Initiative, l'Office National du Film (ONF), Radio-Canada, Ubisoft, la Place des Arts, le Musée McCord, Moment Factory et Mutek.

Headspace Studio est à l'avant-garde de la création de son immersif pour la réalité virtuelle cinématographique. Cofondé par Félix & Paul Studios et par Jean-Pascal Beaudoin, le studio a collaboré avec des partenaires importants sur des projets tels que Cirque du Soleil's Inside the Box of Kurios (récipiendaire d'un Daytime Emmy® Award), Jurassic World : Apatosaurus, The People's House: Inside the White House with Barack and Michelle Obama et Miyubi, la première comédie long format en réalité virtuelle réalisée en coproduction avec Funny or Die et le Oculus Studio.



**VINCENT MORISSET ET CAROLINE ROBERT (Studio AATOAA)**

Le couple Vincent Morisset et Caroline Robert, du studio AATOAA, est reconnu internationalement pour ses œuvres qui allient interactivité, langage cinématographique et travail artisanal. Avec chaque projet, ils transforment le spectateur en participant. Ils ont collaboré étroitement avec le groupe Arcade Fire pendant plus de douze ans (direction artistique, clips interactifs, pochettes, long métrage). BLA BLA et Jusqu'ici, deux réalisations produites par l'ONF, sont des œuvres phares du net art et de la réalité virtuelle.

Leurs créations ont été présentées, entre autres, aux festivals de Venise, Sundance, SXSW et Rotterdam. Ils ont été récipiendaires d'un prix Emmy, d'un Grammy, de plusieurs Webbys et du Art Directors Club Tomorrow Award. Vincent Morisset est également l'instigateur du Manifeste pour les nouvelles écritures qui défend l'idée que le numérique doit être considéré comme une industrie culturelle à part entière.



### **OPAVIVARÁ! (Brésil)**

OPAVIVARÁ! est un collectif d'artistes de Rio de Janeiro qui réalise des performances dans les espaces publics urbains, les galeries et les institutions culturelles, et qui remet en question l'utilisation des espaces privés et publics par le biais de la création d'objets relationnels qui permettent une expérience collective. Depuis sa création, en 2005, le groupe a travaillé activement à la création de situations qui stimulent et intensifient le pouvoir de la vie : comment boire et danser ensemble ou encore fêter n'importe quel jour en se rassemblant sur la place publique, à la plage ou dans la rue, comme lors d'un carnaval hors-saison, renforçant et répandant le pouvoir de transformation. Le collectif propose la pratique d'un art public lors d'un moment public et ce, d'une façon collective, provisoire et mobile, faisant ainsi la promotion de la redéfinition des espaces, sans considération pour leurs conditions particulières. En d'autres mots, un art par le public et pour le public.

Parmi ses actions récentes, mentionnons des performances au Musée Guggenheim et au Hunter East College à New York, à Casaplan (Chili), à Rio de Janeiro (Brésil), au HAU 2 de Berlin (Allemagne), au European Center for the Arts de Dresden (Allemagne) et à Art Basel. Leur travail fait partie de collections privées et publiques, dont celles du Musée d'art moderne de São Paulo et du Musée d'art moderne de Rio de Janeiro.



### **THEM GAMES & ET LEBLEU DENASTAS STUDIO (France)**

Oscar Barda est spécialiste du jeu vidéo. Game designer, artiste interactif et co-fondateur du studio Them Games, il a travaillé dix ans dans l'industrie du jeu sur de grands blockbusters, sur des jeux indépendants poétiques et sur des jeux d'apprentissage sérieux. Il a dirigé à la Gaîté lyrique, le premier espace jeu vidéo du monde dans un lieu culturel où sont donnés des ateliers pour apprendre l'analyse du jeu aux enfants et le plaisir du jeu aux plus vieux. Également théoricien et conférencier, il alimente le blog Extension du domaine du jeu et conseille des ministères de la culture de plusieurs pays européens. Il est aussi conseiller artistique, commissaire d'exposition et défenseur du jeu sous toutes ses formes auprès du grand public. Il est le directeur éditorial de Blacknut. Avec Them Games, il poursuit l'objectif pédagogique de faire découvrir le jeu et les arts ludiques à des créatrices et créateurs de tous univers. La collaboration de Them Games avec Lebleu Denastas invite le graphisme dans l'univers du jeu sur du mobilier urbain.

Lebleu Denastas est un studio de création visuelle parisien sous la direction artistique d'Anne Denastas et d'Amélie Lebleu qui a développé de multiples projets principalement dans le milieu culturel auprès notamment du Musée de L'Homme, de la Cité des sciences, de la Réunion des musées nationaux, du Musée des Arts décoratifs, du Musée d'Art moderne de la ville de Paris, de la Gaîté lyrique, de 800 trees, d'Architecture à vivre édition, etc.



### **UQAM - STÉPHANE PRATTE, KARIN VOUILLAMOZ, ANOUK BERGERON**

Des étudiants du programme de diplôme d'études supérieures spécialisées en design d'événements à l'UQAM se sont prêtés, lors d'un cours-atelier, à un travail de conception d'un dispositif de partage du savoir reposant sur une compréhension du site, de l'espace urbain, des matières et des matériaux propres au projet de design. Deux des six projets présentés en fin de trimestre ont été retenus, puis intégrés par deux finissantes stagiaires du programme, Anouk Bergeron et Karin Vouillamoz. Le projet d'installation sera réalisé dans les prochains mois sous la direction de Stéphane Pratte, architecte à l'Atelier in situ et chargé de cours à l'UQAM.

Le collectif d'architectes Atelier in situ, formé d'Annie Lebel et de Stéphane Pratte, travaille depuis 1995 à définir une pratique architecturale transdisciplinaire qui élargit les limites traditionnelles d'intervention. Leur travail sur la notion de temporalité en architecture prend notamment forme dans de nombreuses explorations de l'éphémère : installations, muséographie, mise en espace, chorégraphie.

Récipiendaire du Prix de Rome en architecture en 2001, l'atelier a aussi réalisé de nombreuses mises en espace d'exposition au Musée d'art contemporain de Montréal, au Musée des Beaux-arts de Montréal et au Musée de la civilisation de Québec.

Anouk Bergeron est finissante au DESS en design d'événement à l'UQAM. Ses intérêts, qui vont du phénomène de transition écologique au design appliqué, lui ont permis de développer un regard créatif et ouvert qu'elle porte sur le métabolisme urbain.

Karin Vouillamoz est inscrite au DESS en design d'événements à l'UQAM. Elle s'intéresse à la question du mobilier intégré à l'architecture et, plus précisément, à la façon d'organiser et d'occuper efficacement des espaces exigus.



**JONATHAN VILLENEUVE**

Jonathan Villeneuve est un artiste bricoleur qui crée des machines poétiques en assemblant des matériaux familiers dont il détourne la fonction d'origine. Ses œuvres bougent, émettent de la lumière et produisent du son, laissant le visiteur présumer de leur fonction imaginaire. Diplômé de l'école des arts visuels et médiatiques de l'UQÀM, il a terminé un MFA/Open-Media à l'Université Concordia en 2009. Son travail solo a notamment été présenté à Montréal,

Québec, Victoriaville, Sherbrooke, St. John's et Vancouver. En 2014, il a présenté son travail solo à la Triennale d'arts et nouveaux médias du Musée national de Chine, à Beijing. Il a réalisé plusieurs projets d'art public, notamment au Centre Vidéotron (Québec) et au Quartier des spectacles (Montréal). Jonathan Villeneuve vit et travaille à Montréal.



**PAVITRA WICKRAMASINGHE**

Pavitra Wickramasinghe est une artiste multidisciplinaire qui explore le voyage, la fluidité du lieu et la mémoire. Son travail intègre le dessin, l'animation, la sculpture et la vidéo et s'intéresse aux conventions du regard et aux nouvelles façons de concevoir l'image en mouvement. Elle utilise la lumière et les ombres comme extensions de l'image projetée pour créer des installations où le regardeur occupe un espace cinématographique à l'intérieur de celle-ci.

Son travail a notamment été exposé à OBORO, à la Galerie Leonard et Bina Ellen et à la Galerie B-312 de Montréal, de même qu'en Allemagne, en France, en Espagne, en Finlande et en Corée du Sud.

Originaire du Sri Lanka, Pavitra Wickramasinghe vit à Montréal.