hexagram GALA

RÉSEAU DE RECHERCHE-CRÉATION
EN ARTS, CULTURES ET TECHNOLOGIES

hexagram.ca

UQAM - 141 Avenue du Président Kennedy
H2X 1Y4, Montréal QC - 4ème étage, local SB-4245

(514) 987-3000 (poste 5305)

SUIVEZ NOUS ! FOLLOW US!

@HexagramNetwork

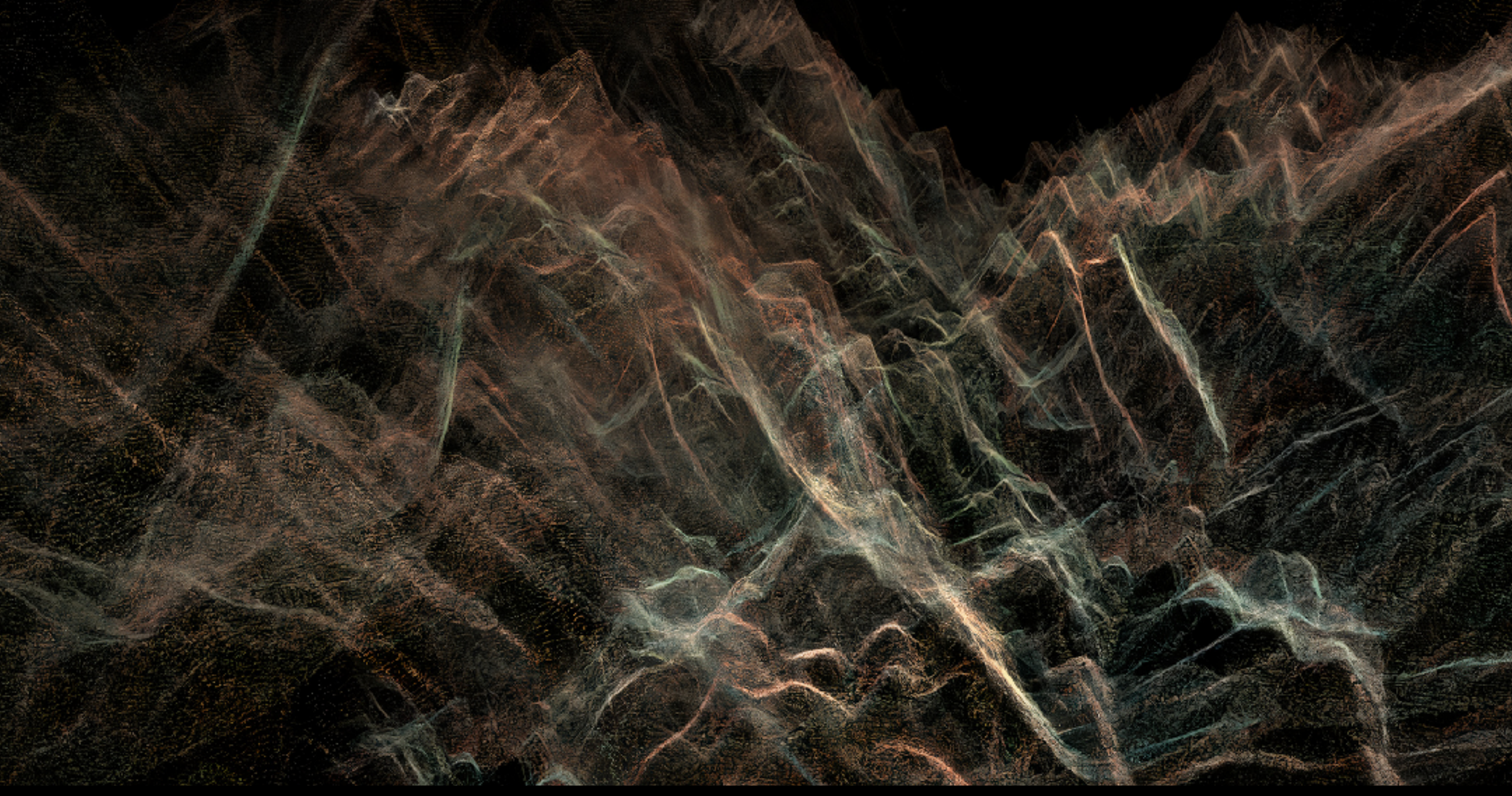
@hexagram.network

Réseau Hexagram

Hexagram Network

ABONNEZ-VOUS À NOTRE BULLETIN !
SUBSCRIBE TO OUR MAILING LIST!

CLIQUEZ ICI / CLICK HERE



MATHIEU DEBLOIS

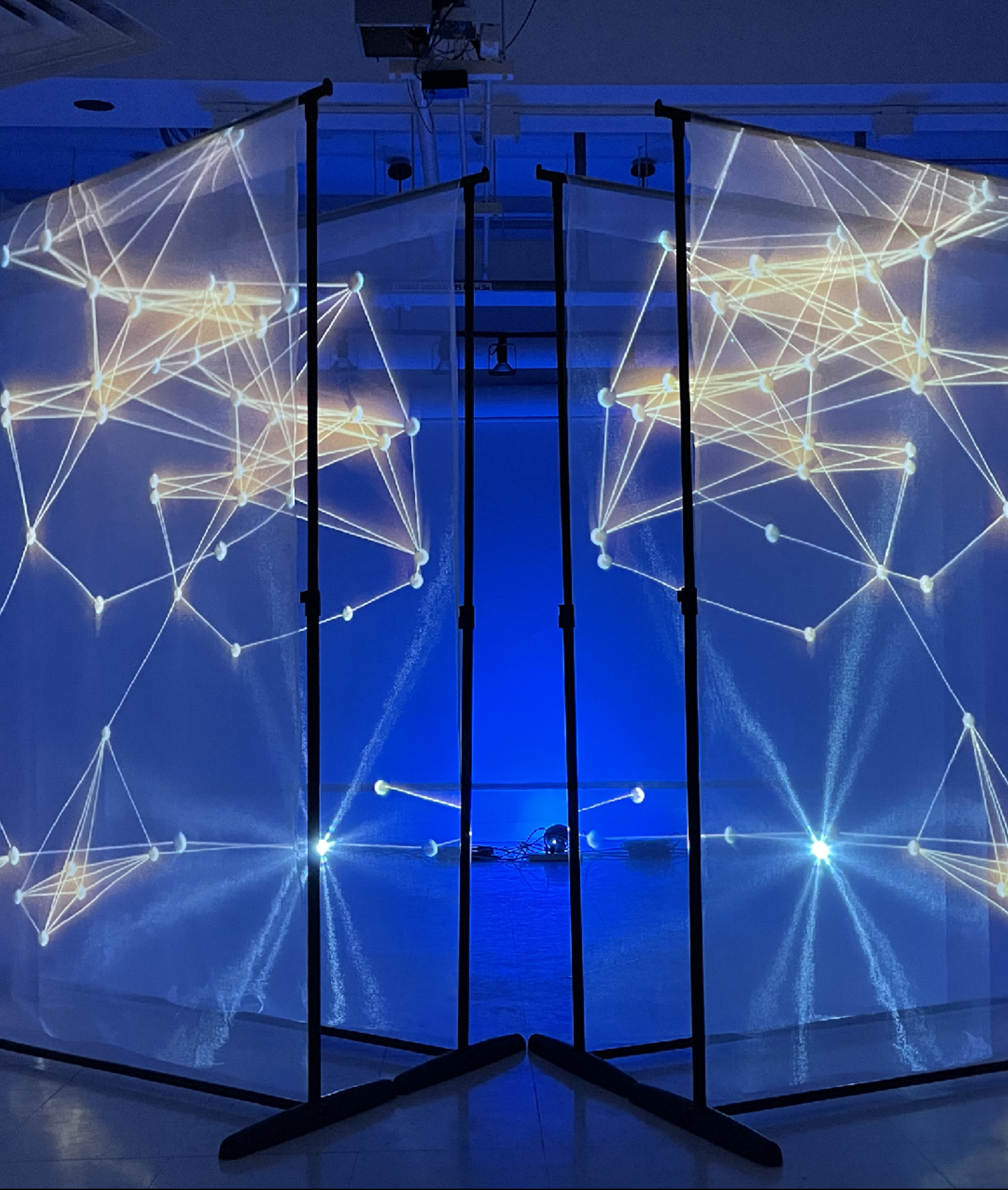
MEMBRE ÉTUDIANT, ÉCOLE NAD-UQAC

L'ARCHITECTURE DES SOUVENIRS, 2023

DÉMO

L'expérience immersive « L'architecture des souvenirs » propose un voyage onirique au cœur de paysages volumétriques créés à partir de souvenirs de lieux et de personnes revisités à travers un environnement d'archives virtuel en constante évolution. Le projet a été conçu par Mathieu DeBlois dans le cadre de sa recherche-création en cinéma volumétrique sous la direction de Yan Breuleux, avec la collaboration de Philippe Racz et Romain Salha. La version VR sera dévoilée au festival ADAF à Athènes du 12 au 14 mai 2023, après sa première présentation au gala Hexagram.

The immersive experience « L'architecture des souvenirs » proposes a dreamlike journey through volumetric landscapes created from memories of places and people, revisited through a virtual archive environment in constant evolution. The project was conceived by Mathieu DeBlois as part of his research-creation in volumetric cinema under the direction of Yan Breuleux, with the collaboration of Philippe Racz and Romain Salha. The VR version will be unveiled at the ADAF festival in Athens from May 12 to 14, 2023, after its first presentation at the Hexagram gala.



NORA GIBSON MEMBRE ÉTUDIANTE, UNIVERITÉ CONCORDIA

TRANSPLANT (DANCE 1), 2022

WEBSITE

Transplant (Dance 1) (2022) contemple le concept de "corps" en utilisant des données physiologiques (données sur les mouvements de danse et activité cérébrale par ondes thêta) pour générer des visuels et des sons bio-réactifs. Un plexus fournit une référence anatomique et une métaphore de l'entrelacement entre le corps et l'esprit. Les petites articulations sphériques du plexus sont texturées par une vidéo imperceptible - une mémoire génétique - de l'artiste en train de danser. L'installation lit les données en temps réel, invoquant l'animus du corps.

Transplant (Dance 1) (2022) contemplates the concept of “body,” using physiological data (dance movement data and theta wave brain activity) to generate bio-reactive visuals and sound. A plexus provides an anatomical reference and a metaphor for the interlacing between body and mind. The small spherical joints of the plexus are textured with an imperceptible video - a genetic memory - of the artist dancing. The installation reads data in real time, invoking the animus of the body.

MARIE-ÈVE MORISSETTE

MEMBRE ÉTUDIANTE, ÉCOLE NAD-UQAC

ON/CONTACT, 2022

DÉMO

ON/CONTACT est une installation interactive prenant la forme d'une colonne haptique que l'interacteur serre contre son corps. Il s'en dégage un paysage sonore et vibratoire immersif qui séduit les sens et invite le toucher par sa matérialité envoûtante. Le projet s'inscrit dans un changement d'approche basé sur la rencontre plutôt que sur le contrôle en proposant différentes possibilités d'interaction. Cet objet anti-distanciation réinitialise le fait des corps qui se touchent et se trouvent en présence.

ON/CONTACT is an interactive installation taking the form of a haptic column that the interactor holds against his body. An immersive sonic and vibratory landscape emerges, seducing the senses and inviting the touch with its bewitching materiality. The project is part of a change of approach based on the encounter rather than on control by proposing different possibilities of interaction. This anti-distanciation object reinitializes the fact of bodies touching and being in presence.

NAVID NAVAB

MEMBRE ÉTUDIANT, UNIVERSITÉ CONCORDIA

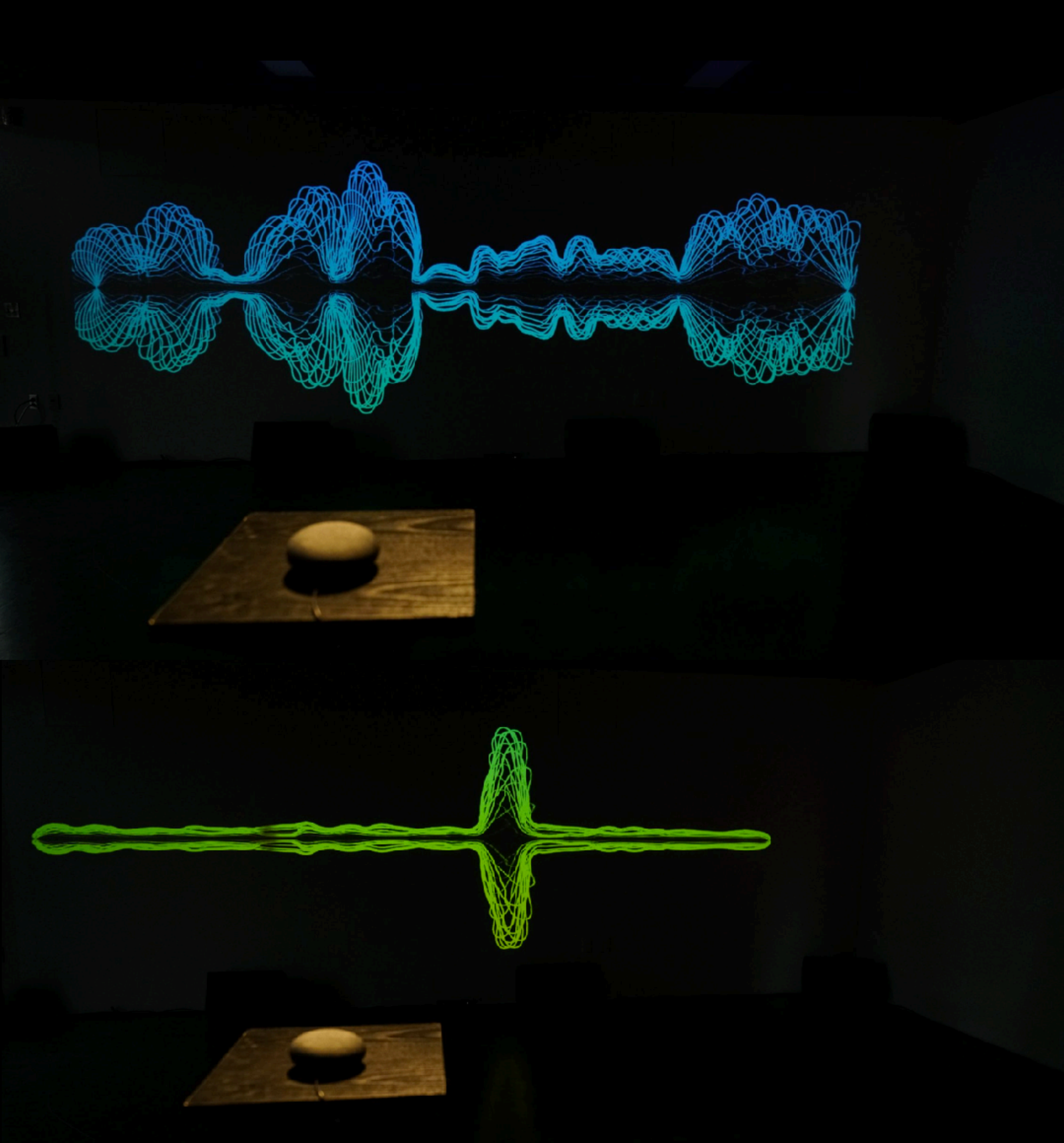
ORGANISM : IN TURBULENCE, 2023

WEBSITE

EN COLLABORATION AVEC GARNET WILLIS

Centré autour d'un orgue à tuyaux robotisé, « Organism » est une plateforme art-science pour la création de motifs stochastiques par le biais de l'indétermination sono-écologique des processus de formation turbulents. Un orgue à tuyaux Casavant construit en 1910 est ramené à la vie après avoir été soustrait à l'indifférence de l'embourgeoisement dans un site patrimonial de Montréal. Son architecture pneumatique est modifiée pour enlever les stabilisations qui visaient historiquement à éliminer le flux turbulent et son monde sonore incontrôlé, libérant des timbres inaudibles après des siècles de répression sonore.

Centered around a robotically prepared pipe organ, Organism is an art-science platform for stochastic co-patterning via the sono-ecological indeterminacy of turbulent processes of formation. A Casavant pipe organ built in 1910 is brought back to life after being removed from the indifference of gentrification at a heritage site in Montreal. Its pneumatic architecture is being modified to remove stabilizations which historically aimed to eliminate turbulent flow and its uncontrolled sound world, unleashing timbres unheard after centuries of sonic repression.



VICTOR DROUIN-TREMPE

MEMBRE ÉTUDIANT, UQAM - UdeM

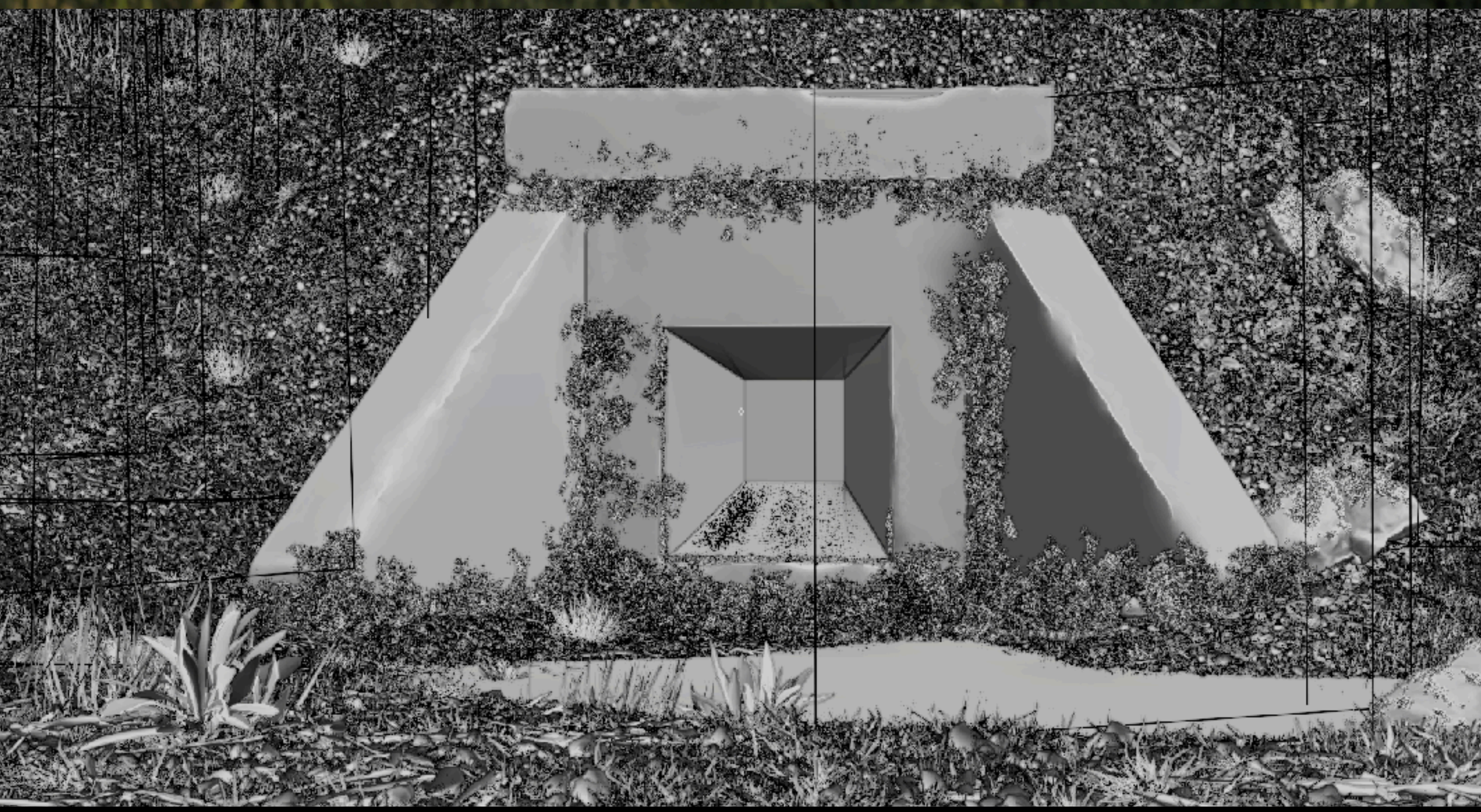
EMPREINTES SONORES, 2022

DÉMO

COLLABORATEURS: JEAN-PHILIPPE CÔTÉ ET JULES ROZE

"Empreintes sonores" est une installation interactive qui s'intéresse aux traces que notre vie quotidienne laisse dans l'espace numérique. Signe des temps, l'installation utilise un assistant à commande vocale pour enregistrer en continu. Les sons ainsi captés sont triturés, remixés et diffusés dans l'environnement. Lorsque des vocalisations significatives sont détectées, elles se matérialisent visuellement. Il devient alors possible de naviguer dans la granularité du son figé en se déplaçant librement dans l'espace.

"Empreintes sonores" is an interactive installation that focuses on the traces that our daily lives leave in digital space. As a sign of the times, the installation uses a voice-controlled assistant to record continuously. The captured sounds are triturated, remixed and diffused in the environment. When significant vocalizations are detected, they materialize visually. It then becomes possible to navigate in the granularity of the frozen sound by moving freely in the space.



TIMOTHY THOMASSON

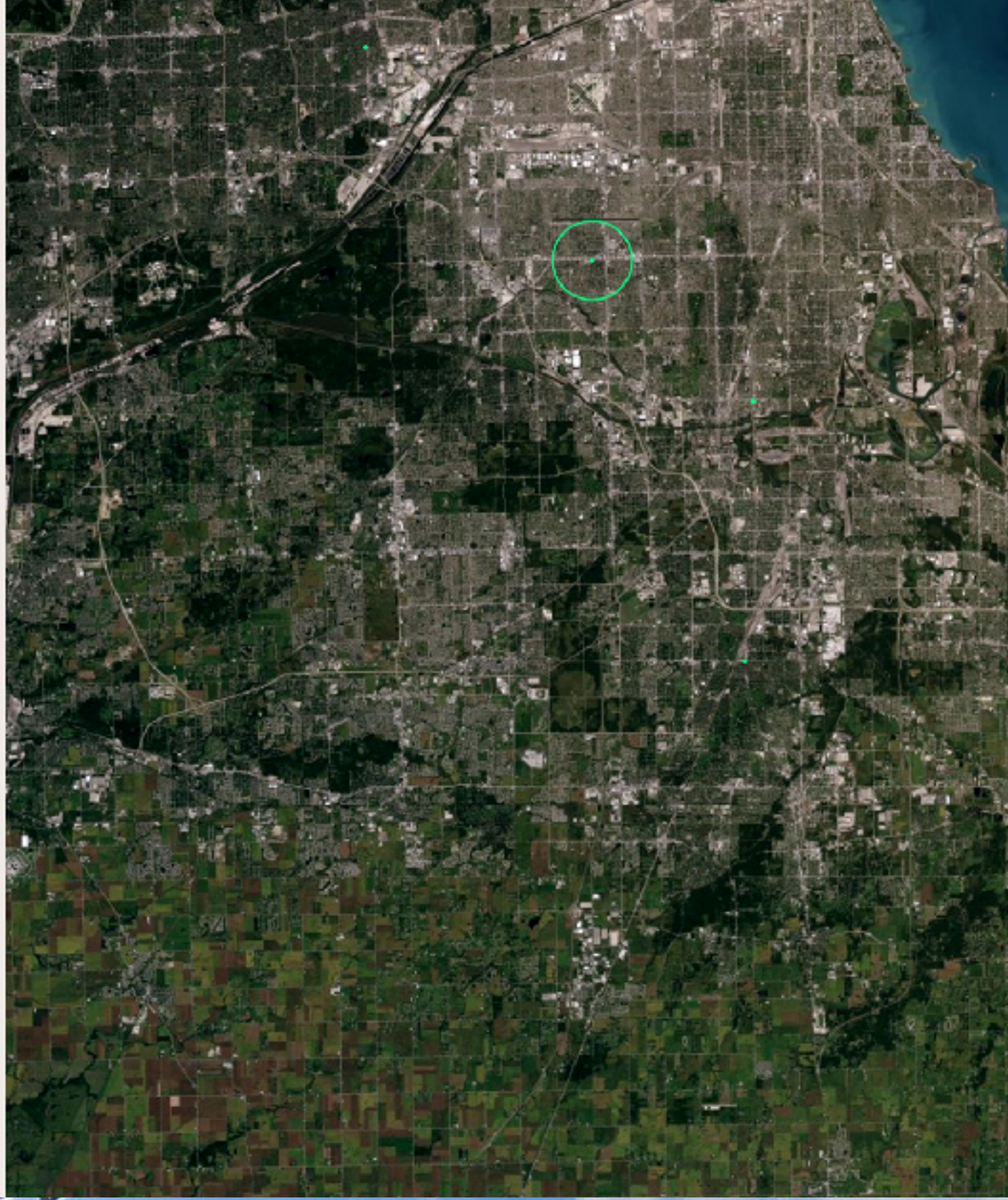
MEMBRE ÉTUDIANT, CONCORDIA

SLOW TRACK, 2023

DÉMO

Slow Track is a computer-generated video which restrains the limitless visual possibilities found in current computer animation technologies. With the intention of questioning the structural and aesthetic nature of the virtual image, Slow Track forgoes the excess, speed, surrealism, sci-fi, and fantasy commonly associated with computer-generated imagery. The work deploys a hyperrealistic, slow, gentle, and possibly mundane image which is wary of the software that produces it.

Slow Track is a computer-generated video which restrains the limitless visual possibilities found in current computer animation technologies. With the intention of questioning the structural and aesthetic nature of the virtual image, Slow Track forgoes the excess, speed, surrealism, sci-fi, and fantasy commonly associated with computer-generated imagery. The work deploys a hyperrealistic, slow, gentle, and possibly mundane image which is wary of the software that produces it.



NANS BORTUZZO

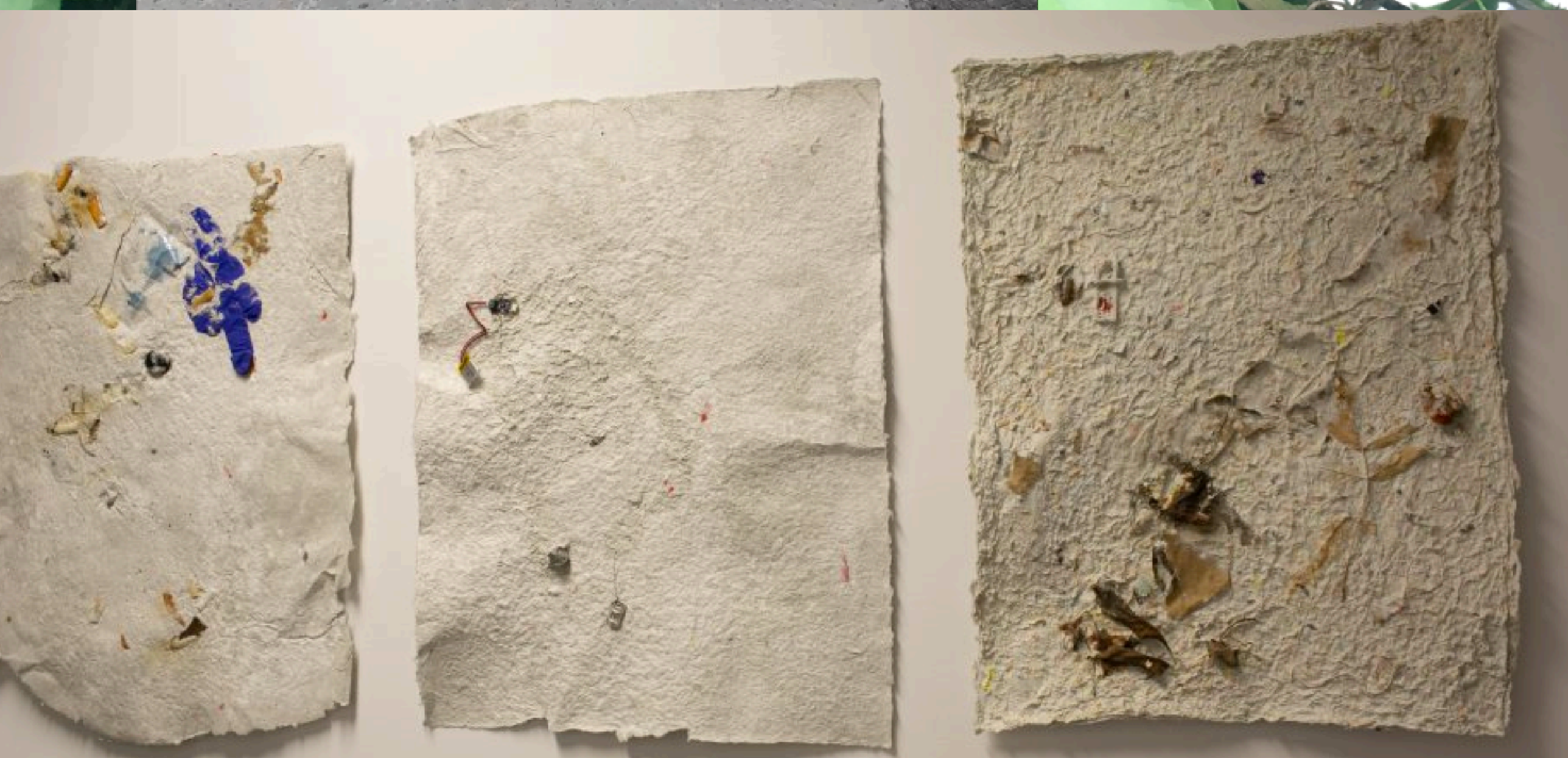
MEMBRE ÉTUDIANT, UQAM

AFTER FORECLOSURE, 2021

WEBSITE

« After Foreclosure » renvoie à la crise financière des subprimes de 2008. Le diptyque à gauche de la vidéo confronte des images Google Street View de quartiers anciennement habités, aux terrains vagues qu'ils sont devenus en 2020. À droite, des images satellites de ces mêmes lieux s'affichent en simultané et actionnent des postes de radio locale. Les propos des commentateurs se superpose aux images créant ainsi une trame narrative contre laquelle se joue le quotidien des hommes, des femmes et des enfants qui s'y trouvent.

"After Foreclosure" refers to the 2008 subprime financial crisis. The diptych on the left of the video confronts Google Street View images of formerly inhabited neighborhoods with the vacant lots they have become in 2020. On the right, satellite images of these same places are displayed simultaneously and activate local radio stations. The commentators' words are superimposed on the images, creating a narrative against which the daily lives of the men, women and children living there are played out.



TRICIA ENNS

MEMBRE ÉTUDIANTE, CONCORDIA UNIVERSITY

NARRATIVE DEBRIS, 2022

DÉMO

Narrative Debris est un projet de recherche-création de Tricia Enns, qui explore l'utilisation de modes d'engagement corporels et sensoriels dans le Quartier des Spectacles afin d'explorer les récits sociopolitiques situés dans ce quartier. La recherche utilise la marche et la cartographie de débris pour créer des « contre-cartes » à la fois individuelles et collectives. Des débris ont été collectés dans le quartier pour créer des cartes, une forme de cartographie qui peut mettre l'accent sur les qualités éphémères et affectives d'un espace plutôt que d'être un outil d'orientation du quartier.

Narrative Debris is a research-creation project by Tricia Enns, which explores the use of embodied and sensory modes of engaging with the Quartier des Spectacles to explore the socio-political situated narratives residing in this neighbourhood. The research uses walking and debris mapping to create counter maps both individually and collectively. Debis was collected from the area to create maps, a form of mapping that can emphasize the ephemeral and affective qualities of a space rather than being a wayfinding tool, of the area.