

Illuminations

Marie Ginette Bouchard

Volume 50, Number 203, Summer 2006

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/52533ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La Société La Vie des Arts

ISSN

0042-5435 (print)

1923-3183 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Bouchard, M. G. (2006). Illuminations. *Vie des arts*, 50(203), 41–41.



À gauche, le cube flottant de l'artiste-chercheur Hubert Reeves (UQAM)
La Boîte noire de l'Université Concordia



Alain Gourd, président du conseil d'Hexagram, Claude Lajeunesse, recteur de l'Université Concordia, Daniel Lamarre, président du Cirque du Soleil, et Daniel Langlois, de la Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie.

Vous aimeriez trouver la recette génétique pour créer des humains virtuels? Une équipe de chercheurs travaille depuis cinq ans à la création d'un logiciel destiné à concevoir des personnages virtuels en 3 D; il devrait être disponible dans le courant de la prochaine année. Vous voulez faire une sortie inusitée dans la nature avec des amis? Prenez votre mal en patience, en 2007 le jeu «*Haunting*» vous permettra de chercher un fantôme dans les sous-bois du Mont-Royal avec votre téléphone cellulaire.

Vous aimeriez porter une robe qui s'illumine dès que vous êtes en contact avec une autre personne lors, par exemple, d'un vernissage dans un musée? Reprenant le même principe, une chercheuse a imaginé et fabriqué des boutons pression magnétiques qui s'allument au contact de l'autre, créant ainsi des métaphores de réseaux électroniques et sociaux entre les gens.

À Hexagram, les domaines de l'art, des mathématiques, de l'ingénierie, de la psychologie et de la sociologie convergent sous un même toit: ils prennent la forme de

Illuminations

Marie Ginette Bouchard

UN CUBE FLOTTANT DANS L'ESPACE, DES ROBES-CONSTELLATIONS, DES JEUX INTERACTIFS POUR CELLULAIRES (CITY SPEAK, HAUNTING), DE LA POÉSIE SUR BANDES DÉROULANTES DEL, DES TEXTILES JACQUARD INFORMATISÉS, DES PERSONNAGES VIRTUELS (EVOLVER) QUI VOUS SOURIENT ET VOUS REGARDENT DROIT DANS LES YEUX. VOILÀ QUELQUES-UNS DES PROJETS CRÉÉS À HEXAGRAM.

projets innovateurs qui vont sans nul doute révolutionner l'art dans les prochaines années. De nouveaux laboratoires, logés à la Faculté des beaux-arts de l'Université Concordia, accueillent 75 chercheurs et 300 étudiants engagés dans des projets de création tirant parti de technologies propres à divers médias: cinéma, télévision, imagerie artificielle, arts de la scène et du spectacle, jeux interactifs. Hexagram a reçu une subvention de près de 800 000 dollars afin de soutenir ses activités de création et de recherche appliquée aux arts médiatiques. Cette somme s'ajoute aux quelque quatre millions que reçoit déjà l'organisme. Un univers ludique et fascinant se déploie.

Hexagram est le plus important consortium universitaire et privé canadien (UQAM, Université Concordia, Fondation Daniel Langlois, Cirque du Soleil, Ministère du développement économique, de l'innovation et de l'exportation, notamment) dédié à la recherche-action en arts médiatiques au Canada.



Joanna Berzowska, artiste-chercheuse (Université Concordia) Robe interactive

EXPOSITION

HEXAGRAM

Institut de recherche-crédation
en arts et technologies
médiatiques

1155, rue University
Bureau 901
Montréal
Tél.: (514) 288-3737
www.hexagram.org