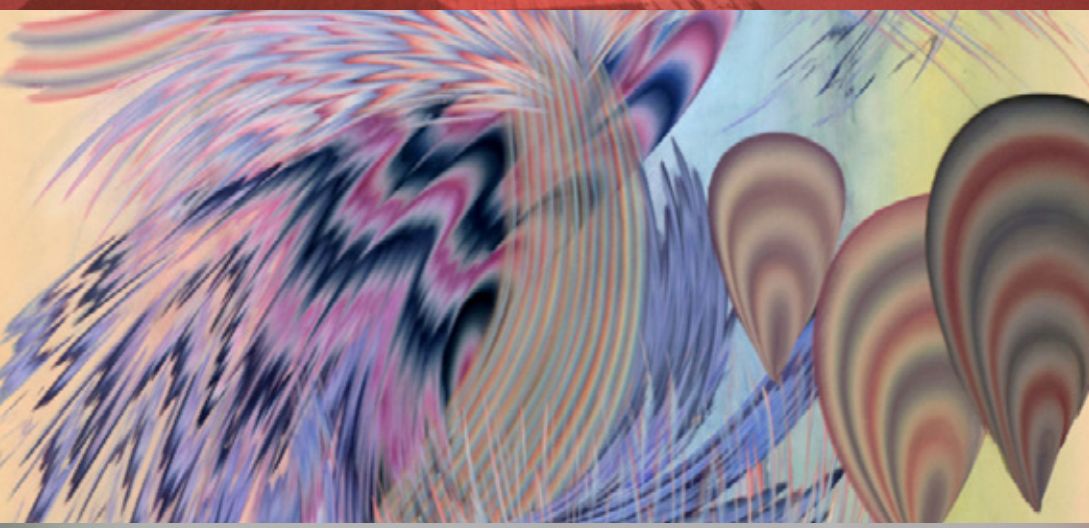
Les nouveaux mouvements

Martin Beauregard, Karine Fréchette et Gabriel Ledoux

Commissariat :
Marthe Carrier, Galerie B-312
Matthieu Dumont, Écart



Cette exposition propose
des visions plurielles autour
du mouvement.

Martin Beauregard le met
de l'avant avec la thématique
de la migration.

Gabriel Ledoux l'expérimente
dans la relation et l'engagement
avec les visiteurs au cœur
de son œuvre interactive.

Karine Fréchette le revendique
de par son geste créateur
et les images en mouvance
qu'elle peint.

Les nouveaux mouvements
regroupe trois univers artistiques
fort différents, mais qui explorent
à leur façon le mouvement
grâce à l'esthétique du
numérique et ses outils.

Les nouveaux mouvements

Marthe Carrier

En tant que directrice et ex-directeur de centres d'artistes vivant à Montréal et à Rouyn-Noranda et commissaires invités à la Galerie d'art Desjardins de Drummondville, nous avons souhaité travailler à partir de cet ancrage géographique. Comment se vit et se déploie l'art actuel dans nos régions ? Trois artistes. Trois villes. Une proposition. En croisée.

Martin Beauregard produit des œuvres générées depuis les possibilités et par les outils qu'offre le numérique. Gabriel Ledoux conçoit une vidéo dont les séquences peuvent être modifiées par le spectateur grâce à ces mêmes outils, alors que Karine Fréchette peint des tableaux qui pourraient être issus de ces technologies. Or il n'en est rien. Elle revendique le geste, la matière. En quoi se distinguent-ils ? Où se croisent-ils ? Les poser les uns contre les autres, c'est les lier les uns aux autres. Angles vifs. Angles mous. Tracés multiples. Les nouveaux mouvements.

Déjà, le futurisme revendiquait, au début du XXe siècle, le mouvement comme symbole d'avancée moderne, gage de progrès, glorifiant les machines et la vitesse, moyens de s'affranchir du passé et de la tradition, anticipant en cela notre capacité actuelle de parcourir le monde, à la vitesse grand V, prenant parfois à peine le temps de s'arrêter pour observer, constater les affinités, noter les écarts. Qu'en est-il aujoud'hui, un siècle plus tard ? Cent ans, ce n'est long dans l'histoire du monde, mais le développement induit par l'ère industrielle a complètement changé notre rapport au temps, à l'espace et au vivant. La crise climatique nous oblige à reconsidérer les avancées techniques et technologiques. La mondialisation tous azimuts n'est plus une panacée. La domination de la planète, d'un point de vue humain, social, économique ou politique, n'est plus possible. Pourrons-nous encore voyager sans tenir compte de l'impact que ces déplacements génèrent, en terme d'effets délétères ? Les artistes ici réunis proposent des œuvres qui se posent en traverse de ces mouvements.

Martin Beauregard, *Villes migratoires 3* (détail)

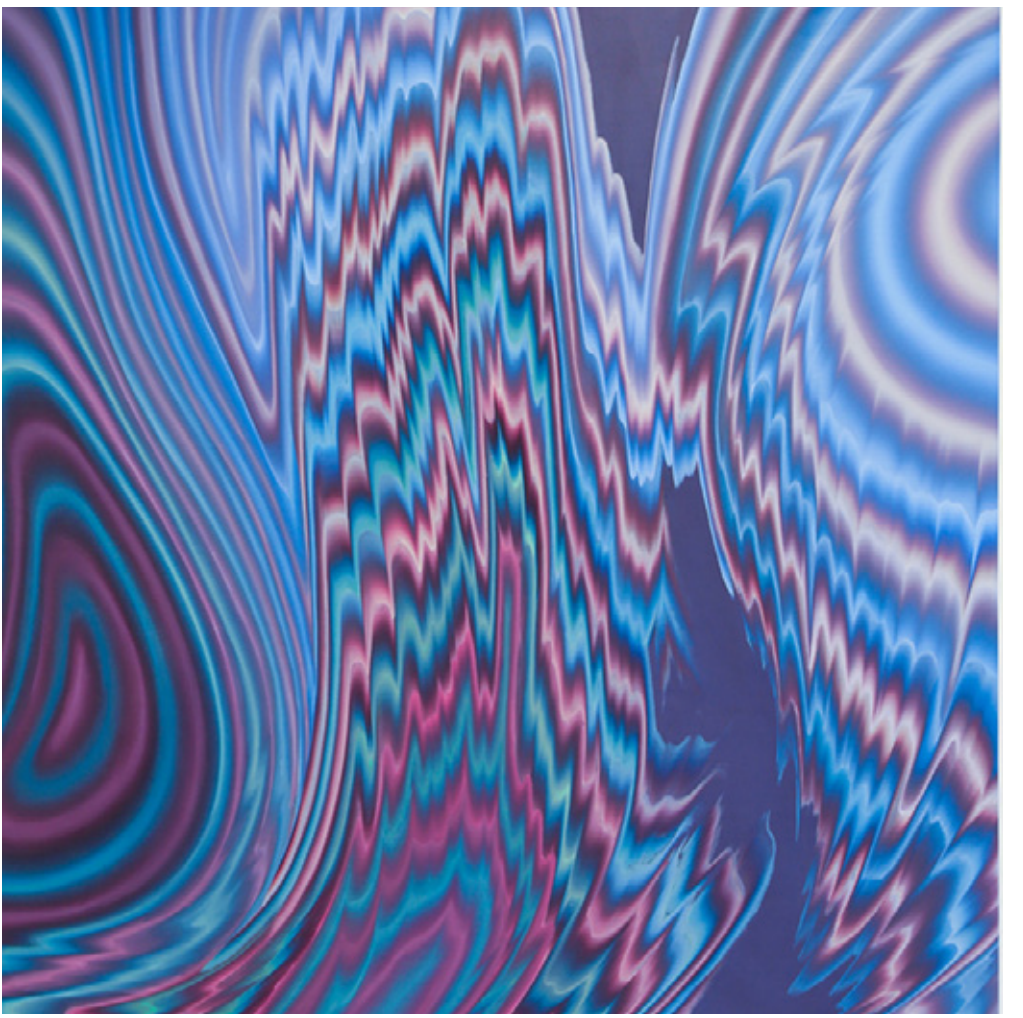
Gabriel Ledoux, *LAVALAMP* (extrait)

Avec *Particules migratoires*, une boucle vidéo d'une vingtaine de minutes, Martin Beauregard nous propose une œuvre numérique où des êtres, mi-humains, mi-objets, se déplacent sur une route au parcours sans fin, chacun traînant son lourd attirail, tels les migrants portant avec eux les éléments essentiels à leur survie. Nature luxuriante, vents, pluie, le temps s'étire. La nuit tombe et se lève. De même les errants. Tente à la renverse, chaise, toilette et objets virtuels non identifiés ballottent, au gré des déplacements, sur des corps sans tronc ni tête. En même temps, ces corps-objets, rebutants, épeurants, sont attachants. Tels les personnages burlesques d'une tragédie comique. L'artiste s'intéresse au sort des migrants, à l'urgence humanitaire et environnementale qu'il transpose dans un univers potentiellement réel, mais résolument fictif. La technologie numérique lui permet de revisiter la scène de genre qu'il traduit dans cette longue marche au parfum d'apocalypse.

Gabriel Ledoux nous présente *LAVALAMP*, un jeu vidéo inspiré du genre *walking simulator*, soit un jeu dont les fonctionnalités sont réduites à la simple action de marcher, sorte de balades virtuelles narratives où l'interactivité est réduite au minimum, contrairement aux jeux basés sur l'action, la réflexion, ou la stratégie. Ici, une voix hors champ explique que, pour sauver les *Space Lemmings Space*, vous devez déjeuner chaque matin. À la suite d'une émission de télé emportant un certain succès, les *Space Lemmings Space* se sont perdus dans l'espace-temps en essayant d'ajouter une nouvelle lettre à leur alphabet. En cliquant sur les lettres, vous accédez à un nouvel espace imagé. Aucune finalité n'est à rechercher. Et c'est là tout l'intérêt de la proposition : un jeu qui ne produit rien, ni gagnant, ni perdant. Un jeu qui fait un pied de nez au jeu vidéo.

À l'opposé de Martin Beauregard et de Gabriel Ledoux, Karine Fréchette présente des œuvres picturales « fait main ». Ses peintures rappellent à la fois l'abstraction du début du 20e siècle, l'art optique et l'esthétique psychédélique. Saturation de couleurs, de motifs et traits linéaires vibrants. Étonnamment, sa pratique se prêterait extrêmement bien aux outils numériques, voire au crypto art. Or, l'artiste revendique la lente production de l'œuvre, son rapport à la matière, au support, à la surface. En ce sens, il ne faut pas s'étonner des dimensions de toile qu'elle privilégie : des grands formats, espaces auxquels elle se mesure, se confronte, dans des gestes portés par sa propre corporalité, ses sens – ne serait-ce que l'odeur de la matière, peinture et toile confondues, voire sa vision, en plan rapproché. Comme un gant retourné, Karine Fréchette court-circuite les visées associées au progrès affranchi du labeur. Geste de résistance ?

Ces propositions ne sont pas sans rappeler le *Slow Food*, mouvement qui prenait naissance en Italie en 1986. Se présentant comme une alternative à la restauration rapide – le fast-food, cette marée culinaire qui uniformise les goûts et envahit tous les territoires –, le mouvement revendique le plaisir de la bonne bouffe issue de la communauté locale. Il s'étend maintenant à toute une série de *Slow mouvements* remettant en question la surenchère actuelle des valeurs associées au travail, à la performance, à la productivité, réalisés sous pression et à grande vitesse, gages de croissance, de progrès et de richesse, nous entraînant dans une spirale sans fin de surproduction et de surconsommation. La pandémie nous atteint. La terre brûle. Il nous faut ralentir. Des mouvements se dessinent. Le futur est déjà là. L'art porte cet engagement, à sa manière.



Karine Fréchette, *Sillage 1* (détail).

Galerie d'art
Desjardins

La Galerie d'art Desjardins est un centre d'art actuel à Drummondville voué à la diffusion des pratiques artistiques actuelles. La galerie se situe à la Maison des arts Desjardins Drummondville.

Mission
La mission de la GAD est de contribuer au développement des pratiques artistiques actuelles dans un cadre multidisciplinaire favorisant l'émergence de nouveaux savoirs tout en accordant une place prépondérante aux projets de partenariats et de collaborations.

En présentant des œuvres accessibles et de qualité qui font écho aux communautés locales, la GAD développe et offre des activités de médiation qui favorisent le développement de ses publics et l'émergence d'une communauté de pratique à Drummondville.

En collaboration avec

ÉCART Galerie B-312

La Galerie d'art Desjardins remercie
ses précieux partenaires pour la concrétisation
de cette exposition.

CALQ Conseil des arts et des lettres du Québec

Images en couverture :
Gabriel Ledoux, *LAVALAMP* (extrait)
Karine Fréchette, *Croissance 5* (détail)
Martin Beauregard, *Particules migratoires* (extrait)