



FRAGMENT | expression d'une âme, celle de LA CHAMBRE BLANCHE

Le projet **FRAGMENT** s'organise à partir des données provenant des archives de LA CHAMBRE BLANCHE (nom, prénom, genre, rôle, année de passage, lieu, oeuvre, type d'oeuvre, cadre de présentation, cadre de production, espace de présentation, etc.).

Le **réseau**, projeté au sol, fait la traduction visuelle des données et représente l'ensemble d'humains et d'oeuvres en mouvement perpétuel.

Le **fragment 3D** est un artéfact extrait des archives.

L'**environnement VJ-DJ** revisite le matériel d'archive dans un jeu de projections *in situ*.

Etienne Baillargeon / artiste multidisciplinaire
VJ-DJ co-conception & réalisation
(Pure Data)

Isabelle Demers / artiste visuel
Aide à la recherche et à la constitution de la BD

Jean-François Lahos / artiste visuel
Co-conception et programmation (graphe & Kinect)
(Processing, Java)

Jeanne Landry-Belleau / artiste (nouveaux médias)
Direction et conception artistique

Guillaume Lévesque / artiste 3D
Modélisation 3D

Stephan Paquet / programmeur
Programmation de la BD, outil de saisie des données
(Cake PHP)

Christophe Viau / artiste
Aide à la production d'un système de visualisation de données

**PREMIERE
Ovation**

la
chambre
blanche

Le projet **FRAGMENT** a été réalisé grâce à l'équipe de **LA CHAMBRE BLANCHE** et au soutien de la mesure d'aide **Première Ovation** de la Ville de Québec et du ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine.