

Né en 1981, **Antoine Mouton** vit à Paris.

Il a publié, depuis 2004, quatre livres (nouvelles et poèmes) aux éditions La Dragonne et Les Effarées. Depuis, il évolue librement entre poésie, conte, récit en prose. Son premier roman, *Le metteur en scène polonais*, paru chez Christian Bourgois, a été retenu dans la sélection du prix Médicis 2015. Photographe, animateur d'ateliers d'écriture, il est également passionné de théâtre et de cinéma. Il publie des textes poétiques dans différentes revues dont *Trafic* et *Jef Klak*.

Maxime Ouellet est professeur à l'École des médias de l'UQAM, chercheur au Centre de recherche inter-universitaire sur la communication, l'information et la société (CRICIS) et membre du Collectif Société. Il a coécrit et dirigé, avec Éric Martin, *Université inc. Des mythes sur la hausse des frais de scolarité et l'économie du savoir* (Lux, 2011) et *La tyrannie de la valeur. Débats pour le renouvellement de la théorie critique* (Écosociété, 2014). Son plus récent essai s'intitule *La révolution culturelle du capital. Le capitalisme cybernétique dans la société globale de l'information* publié aux Éditions Écosociété en 2016.

Conceptrice sonore, performeuse et dj, les travaux de poésie sonore de **Julie Cloutier Delorme** explorent voix, vibrations, craquements ou claquements, rythmes, bruits de moteurs et silences. Elle réinvente le paysage audio par la superposition d'enregistrements collectés dans son environnement depuis 20 ans. C'est par le montage à chaque fois recommencé de cette banque sonore que revivent, fragmentées, une panoplie d'histoires. En parallèle à cette démarche, elle aime faire danser les gens avec la musique électronique et les surprendre sans aucune contrainte stylistique. Suite à un écœurement des clubs et discothèques généralement trop dispendieux ou sexistes à son goût, elle essaie de sortir cette musique dansante de ce contexte pour en profiter dans des endroits atypiques à travers les grandes villes.

VIDÉOS

Le travail de **Manon De Pauw** a été largement diffusé dans des centres, des musées, des théâtres et des galeries, au Canada et à l'international. En 2011, elle était la finaliste pour le Québec du Prix Sobey pour les arts et en 2012, lauréate en arts visuels du prix Victor-Martyn-Lynch-Staunton du Conseil des arts du Canada.

En plus de ses projets individuels, elle compte à son actif plusieurs collaborations, notamment avec la chorégraphe Danièle Desnoyers et les musiciens et compositeurs André Pappathomas, Joane Héту et Philippe B. En 2014, elle présentait à l'Usine C la performance interdisciplinaire *La matière ordinaire*. Au printemps 2017, elle présentait *Cocons somatiques* à l'Agora de la danse en collaboration avec le danseur et chorégraphe Pierre-Marc Ouellette. La même année, elle participait à *Un si gentil garçon*, création du Théâtre Complice à l'Usine C. Manon De Pauw vit et travaille à Montréal. Elle est représentée par la Galerie Divison. Elle est professeure à l'École des arts visuels et médiatiques de l'UQAM.

Sabrina Ratté (Canada, 1982) est une artiste vidéo établie à Montréal. Son travail vidéo est marqué par le mélange de technologies analogiques et numériques, à partir desquelles sont créés des environnements qui basculent jusque dans l'abstraction. Sa pratique est également ancrée dans la tradition performative qui allie musique électronique et art vidéo, ce qui l'emmène à collaborer sur des bases régulières avec des musiciens, dont le compositeur Roger Tellier-Craig. Ensemble, ils forment également un duo audio-visuel, *Le Révélateur*.

Eugénie Cliche partage sa vie et son travail entre Montréal, Québec et Pierreville. Depuis les dernières années, elle construit en solo un univers vidéographique débridé qui confond performance, photographie et vidéo. Elle est également co-fondatrice et membre active du collectif *Les Fermières Obsédées*. Son travail vidéo allie le ludique, le dérisoire, l'ironique et le pathétique à une certaine violence. Son travail a été présenté dans divers contextes et festivals au Québec et au Canada ainsi qu'à l'étranger tel qu'en France, au Maroc, en Croatie, au Japon, en Pologne, au Pays de Galle, en Australie et en Irlande.

Originaire de Saskatoon, **Anastasia Ferguson** s'est établi à Montréal en 2009 où elle était acceptée à la Mel Hoppenheim School of Cinema de l'université Concordia. Elle possède un Baccalauréat en études cinématographiques et en studio arts. Elle travaille en installation vidéo et nouveaux médias et sa pratique artistique aborde des thèmes tels que l'expérience sensorielle, l'expérience de la magie, et les réalités altérées.

Jackie Gallant est une musicienne, interprète et vidéaste qui compose, improvise et joue pour la danse le vidéo et le film. Elle a débuté sa carrière comme batteuse dans divers groupes de rock. Depuis, elle a fait des tournées internationales avec, entre autres, *La La La Human Steps* et *Lesbians on Ecstasy*. Jackie poursuit par ailleurs une carrière solo. Récemment elle a collaboré avec, entre autres, l'artiste Dayna McLeod, les chorégraphes George Stamos et Julienne Doko, les danseuses Sarah Williams et Karen Fennell, la vidéaste Sabrina Ratté et l'actrice/réalisatrice Marie Brassard.

Artiste de la ville de Québec, **Carol-Ann Belzil-Normand** poursuit sa recherche à la maîtrise en arts visuels sur la posture éthique et esthétique de la frivolité. Dans le cadre de sa maîtrise, elle a été sélectionnée pour faire une résidence à *La Bande Vidéo* grâce à la contribution du Fonds Fondation-René-Richard. De plus, elle est récipiendaire de deux bourses du programme *Première Ovation* de la Ville de Québec. Parallèlement, elle collabore à de nombreux événements multidisciplinaires alliant le son, la vidéo et la performance. Ses films d'animation ont été présentés à de nombreux festivals notamment en Allemagne, au Canada, en Catalogne, aux États-Unis, en Italie et en Russie.

Née en Ontario, **Adriana Smith** est actuellement étudiante à l'Université Concordia dans le programme *Intermédiat/Cyberarts*. Elle travaille avec la vidéo et l'animation. Fascinée par les dessins animés, bandes dessinées et jeux vidéos, sa pratique explore des thèmes ludiques liés à la fascination et l'imagination de l'enfance. Ses animations présentent des couleurs vives, des personnages de dessins animés et des effets sonores répétitifs qui, ensemble, créent des présences fantasmagoriques et parfois décalées.