AVEC SHEILA

Communiqué
Pour diffusion immédiate

Nature immatérielle avec Molior

Une exposition de réalité virtuelle au Livart dès le 24 mars 2023

Photo : *Autofading_Se disparaître,* Caroline Gagné

Montréal, le 2 mars 2023 - L'exposition de réalité virtuelle *Nouveaux environnements: approcher l'intouchable* fait sa première mondiale à la galerie Le Livart à Montréal, du 24 mars au 30 avril 2023.

L'exposition, la première de Molior au Québec depuis 2016, regroupe six œuvres de réalité virtuelle, ainsi que des installations et œuvres sur écran, toutes par des artistes québécois indépendants. Sélectionnées par la commissaire montréalaise Nathalie Bachand, elles ont été retenues pour leur manière de questionner notre relation à la nature dans un contexte de changements climatiques et technologiques en forte accélération.

"*Mon souhait est que cette exposition puisse contribuer à transformer notre façon de voir et d'interagir avec nos environnements naturels. Je pense que la réalité virtuelle a ce pouvoir de véhiculer du contenu qui s'adresse à notre perception de manière plus entière, plus totale"*
- Nathalie Bachand, commissaire

L'exposition explore notre monde à travers un passage vers le numérique où la nature devient malléable et immatérielle tout à la fois. Ainsi, elle évoque des univers distants et

impalpables qui deviennent soudainement à portée de main ; des mondes où la destruction humaine n'a plus cours, et où, au contraire, le geste humain en devient plutôt un de construction et d'élaboration.

LES ARTISTES ET LES OEUVRES

Sabrina Ratté, *Floralia,* 2021
Sabrina Ratté propose, avec *Floralia*, quatre scènes de nature dans un espace virtuel partagé; un écosystème numérique qui évoque le potentiel que numériser la nature peut avoir dans un contexte de conservation toujours plus urgent.

L'artiste met à profit ses talents pour la vidéo analogique, l'animation 3D, la photographie, la réalité virtuelle et l'installation pour créer des scènes qui jouent avec l'espace physique et ses limites. Les spectateur·trice·s peuvent observer toutes sortes de plantes d'aussi loin ou d'aussi près qu'ils/elles le souhaitent, visitant à la fois une serre et une jungle, selon le point de vue. L'œuvre soulève l'impact que notre perspective de notre environnement peut avoir sur comment celui-ci est préservé.

Olivia McGilchrist, *Virtual ISLANDs*, 2022
L'immersion virtuelle *Virtual ISLANDs* offre des interprétations audiovisuelles du flux et du reflux de l'eau. L'installation invite les spectateur·trice·s à explorer les profondeurs de la mer, autrement inatteignables, et à naviguer aux côtés des mouvements chorégraphiés de la danseuse terre-neuvienne Keely Whitelaw, rendus sous forme d'effet de particules.

Ici, la scène aquatique est activée par les mouvements du sujet, lui-même guidé par ceux des particules se déplaçant à l'unisson. L'œuvre met en évidence l'interconnectivité entre l'être humain et la nature, et explore la relation entre l'eau et la fluidité d'identités hybrides, inspirées par le double héritage caribéen et européen de l'artiste.

Laurent Lévesque et Olivier Henley, *Le Conservatoire : autre horizon*, 2017-2022
Faisant sa première à l'exposition, *Le Conservatoire : autre horizon* de Laurent Lévesque et Olivier Henley est la culmination de plusieurs années de travail collaboratif. L'oeuvre nous propose d'explorer une forêt virtuelle générée à partir d'une collection de plus de 270 plantes extraites de jeux vidéo de type «first-person shooter» (dont certains titres populaires comme *BioShock*, *Borderlands 2*, *Mass Effect 2*, *Rune*, *Unreal* et *The Wheel of Time*) réalisés entre 1998 et 2017.

Tout en passant minutieusement à travers les milliers de fichiers qui forment ces jeux pour en extraire leurs plantes, les artistes ont également élaboré un répertoire détaillé ainsi qu'une politique de collection pour celles-ci inspirée de celles utilisées par les jardins botaniques. La rigueur de leur démarche reflète leur souci de conserver la flore des jeux

vidéo et, plus globalement, l'énorme patrimoine numérique généré par cette importante industrie. En donnant aux plantes la chance de fleurir dans cet espace contemplatif où l'être humain et la violence sont retirés, l'œuvre réussit à nous faire explorer nos rapports souvent destructeurs à la nature.

Caroline Gagné, *Autofading_Se disparaître,* 2020

Autofading_Se disparaître de Caroline Gagné, finaliste pour le Prix Videre Création 2022 en arts visuels, débute dans un environnement virtuel balayé par le vent et le brouillard ; un ouragan de particules qui se calme seulement lorsque le/la spectateur·trice adopte des mouvements plus lents, voire l'immobilité. Plus il/elle ralentit ses gestes, plus les détails d'une forêt paisible deviennent perceptibles et se multiplient. Cette quiétude délicate s'effondre dès que la présence humaine devient trop marquée.

Cette forme d'interactivité virtuelle peut sembler contre-intuitive, mais l'installation fait appel aux technologies de la réalité virtuelle, la photogrammétrie et la composition sonore non linéaire justement parce qu'elles déstabilisent et interrogent notre présence dans son environnement. En se faisant quasi invisible, nous permettons aux fragiles "événements" sonores d'apparaître, et développons ainsi une conscience renouvelée de notre corps et de sa relation avec l'environnement.

François Quévillon, *Érosions 2*, 2022

Seconde itération d'une œuvre en évolution constante, *Érosions 2* de François Quévillon invite les spectateur·trice·s à explorer des espaces situés le long du littoral du fleuve et du golfe du Saint-Laurent, aux extrémités du Québec.

L'artiste puise dans sa pratique interdisciplinaire alliant installation, son, images et photogrammétrie à la captation volumétrique et sonore d'espaces côtiers pour recréer des paysages à partir de millions de petites particules. Inspiré par plusieurs mois de recherche axée sur la topographie et la richesse du Saint-Laurent, et d'un souci de documenter l'état actuel du fleuve et de son érosion, François Quévillon joue avec cette installation sur les sensations de désorientation et de désincarnation de la réalité virtuelle en évoquant les processus de transformation des paysages côtiers.

Baron Lanteigne, *Ascension*, 2022

Baron Lanteigne invite, avec *Ascension*, les spectateur·trice·s à se perdre dans un environnement irréel où des éléments naturels comme des arbustes et des falaises se trouvent en flottaison dans un espace aérien. Ces éléments naviguent entre d'énormes et incessantes éclosions de mains tenant un dispositif s'apparentant à un téléphone intelligent.

Ces dispositifs s'échangent un flux de données, émergeant de l'écran comme un liquide en ébullition. Il est possible de ralentir le mouvement de cette substance afin de mieux

l'observer, ou de se laisser emporter par l'accélération étourdissante de la scène. Ainsi, l'œuvre, créée spécialement pour l'exposition, aborde l'omni-connexion qui caractérise notre rapport actuel au monde et comment cette matière numérique peut brouiller les pistes entre le réel, la nature et la technologie.

Photo : *Érosions 2,* François Quévillon

À PROPOS DE MOLIOR

Molior est un organisme spécialisé dans la production d'expositions et de projets artistiques qui utilisent les technologies comme moyen de création, d'expression et d'action.

Depuis sa fondation en 2001, Molior a présenté un grand nombre de projets novateurs aussi bien au Canada que sur la scène internationale en collaboration avec de nombreux partenaires de diffusion.

Au cours du premier confinement, Molior a commencé à s'intéresser à la réalité virtuelle comme moyen de faire voyager des expositions en dehors des réseaux de diffusion habituels, comme, par exemple, dans des bibliothèques ou des régions éloignées. C'est de ce désir d'encourager le développement des publics et de favoriser l'accès à des réalisations de premier plan qu'est née *Nouveaux environnements: approcher l'intouchable.*

Plus d'informations sur molior.ca/nouveaux-envrionnements/

- 30 -

Renseignements et demandes d'entrevues

Sheila Skaiem, relationniste
sheila@avecsheila.com / 514 572-8687