



Molior présente *Nouveaux environnements : approcher l'intouchable*

Une exposition de réalité virtuelle unique et captivante à travers le Québec

En tournée à Val-d'Or, Chicoutimi, Gatineau, Québec, Sherbrooke et Carleton-sur-Mer

Montréal, le 18 novembre 2024 – Molior, organisme spécialisé dans la production d'expositions et de projets artistiques, est fier d'annoncer la tournée québécoise de son exposition en réalité virtuelle, ***Nouveaux environnements : approcher l'intouchable***. Cette expérience poétique sur la fragilité de la nature sera accueillie dans six villes du Québec – Val-d'Or, Chicoutimi, Gatineau, Québec, Sherbrooke et Carleton-sur-Mer – de **décembre 2024 à mars 2026**, grâce à une collaboration exceptionnelle avec six diffuseurs à l'échelle de la province (VoArt, centre Bang, Daïmôn, Productions Recto-Verso, Sporobole et centre d'artistes Vaste et Vague).

Actuellement présentée à Marseille dans le cadre de l'événement CHRONIQUES – Biennale des Imaginaires Numériques, *Nouveaux environnements : approcher l'intouchable* est une invitation unique à interagir, à s'émerveiller et à réfléchir autrement sur notre impact et nos connexions avec la nature.

« Après plus de 20 ans à présenter des artistes principalement à l'international, nous sommes ravis, chez Molior, d'organiser cette première tournée d'une exposition à travers le Québec.

Nouveaux environnements : approcher l'intouchable est unique en son genre du fait qu'elle est produite entièrement en réalité virtuelle. C'est une superbe occasion pour le public québécois d'être en contact avec des œuvres en art visuel et numérique d'artistes locaux reconnus dans le monde entier. » [Aurélié Besson, directrice générale et artistique de Molior]

L'EXPOSITION NOUVEAUX ENVIRONNEMENTS : APPROCHER L'INTOUCHABLE

Produite en 2023 par Molior, *Nouveaux environnements : approcher l'intouchable*, de la commissaire Nathalie Bachand, regroupe sept artistes phares du Québec : Baron Lanteigne, Caroline Gagné, François Quévillon, Olivia McGilchrist, le duo Laurent Lévesque et Olivier Henley, ainsi que Sabrina Ratté. Trois des six œuvres en réalité virtuelle qui la composent ont été produites par Molior spécialement pour l'occasion.

Une fois équipé·e·s de leur casque de RV, les visiteur·euse·s plongent dans un univers surréaliste, où six portails distincts se dressent autour d'eux·elles. Ils·elles sont invité·e·s à pénétrer dans chaque portail, dans l'ordre de leur choix, afin de découvrir les six œuvres présentées.

À travers le prisme du numérique, l'exposition offre une perspective poétique sur la fragilité de la nature. En représentant celle-ci sous une forme entièrement dématérialisée, elle met en lumière les processus de dégradation auxquels elle est confrontée et invite le·la spectateur·trice à réfléchir sur les enjeux de sa préservation.

« Avec les œuvres de *Nouveaux environnements*, les artistes nous proposent des points de contact avec des mondes qui transcendent la réalité et la matérialité – ce sont de multiples perspectives qui s'ouvrent sur nos écosystèmes et autant d'invitations à revisiter nos réflexes d'interaction avec l'environnement naturel. » [Nathalie Bachand, commissaire]

Après son succès à Montréal où elle a affiché complet en seulement deux semaines, *Nouveaux environnements : approcher l'intouchable* se tient en parallèle à Marseille, jusqu'au 19 janvier 2025, dans le cadre d'une vitrine québécoise présentée en collaboration avec CHRONIQUES – Biennale des Imaginaires Numériques, événement majeur dans le domaine des arts numériques en France.

DATES ET LIEUX DE LA TOURNÉE QUÉBÉCOISE

- Centre d'exposition de Val-d'Or (VoArt) à Val-d'Or : du 7 décembre 2024 au 26 janvier 2025
- Centre Bang à Chicoutimi : du 21 février au 27 avril 2025
- Daïmôn à Gatineau : du 23 mai au 27 juin 2025
- Productions Recto-Verso à Québec : du 30 août au 21 septembre 2025
- Sporobole à Sherbrooke : du 27 septembre au 21 novembre 2025
- Centre d'artistes Vaste et Vague à Carleton-sur-Mer : du 10 janvier au 27 février 2026

En plus de l'expérience virtuelle, plusieurs installations et œuvres vidéographiques des mêmes artistes seront à l'affiche dans certains de ces endroits. Les détails exacts seront précisés pour chacun des lieux au fur et à mesure.

LES ARTISTES DE L'EXPOSITION

Baron Lanteigne

Artiste de Québec dont les créations parcourent la planète, Baron Lanteigne propose **Ascension** (2022). L'œuvre de réalité virtuelle invite les visiteurs à explorer un paysage numérique où un liquide ascendant et descendant réfracte la lumière, créant une expérience immersive. Manipulée par un flux de données échangé entre dispositifs connectés, cette substance en mouvement incarne l'omniconnexion, tout en questionnant notre perception de l'espace et de la nature. L'installation **Cinématographie de la matière virtuelle** (2023), ensemble d'écrans qui agissent comme des portails dévoilant des effets de réfraction lumineuse qui déforment l'environnement visuel génératif, est également présentée dans l'espace d'exposition et explore le même phénomène.

Caroline Gagné

Artiste interdisciplinaire très active et engagée dans son milieu, Caroline Gagné a créé sa toute première œuvre en réalité virtuelle pour interroger la présence de l'être humain dans son environnement. **Autofading_Se disparaître** (2020) plonge le spectateur·trice dans une forêt générée en « points cloud », où l'environnement réagit à ses mouvements et à son niveau d'attention. Plus ses gestes sont lents, plus les détails sonores et visuels émergent, tandis qu'une présence humaine trop brusque déclenche une tempête, effaçant peu à peu les éléments du paysage. **Sans titre (artefacts)** (2020-2023) se présente pour sa part comme le prolongement matériel d'*Autofading_Se disparaître*, avec une roche synthétique comme élément central – laquelle est aussi au cœur de l'œuvre de RV. L'installation permet d'entendre une composition sonore en lien avec une séquence vidéo – issue de l'œuvre virtuelle – diffusée via l'écran d'un téléphone cellulaire, visible à proximité.

François Quévillon

Explorant depuis plus de 20 ans les phénomènes du monde naturel et de la perception grâce à différents dispositifs technologiques, François Quévillon invite les spectateur·trice·s à découvrir le littoral du fleuve et du golfe du Saint-Laurent avec **Érosions 2** (2022), en jouant sur les effets de désorientation et de désincarnation de la réalité virtuelle. Les déformations visuelles et sonores qui en résultent, évoquant la transformation géomorphologique, font en sorte que l'œuvre amplifie la sensation d'immatérialité et d'instabilité des espaces naturels. Pour sa part, le corpus d'œuvres vidéographiques **Météores** (2017-2018) s'inspire du cosmos et de la géologie pour sonder l'espace-temps et la complexité de la matière, tant physique que

numérique. Chaque scène est un monde en soi, avec sa propre atmosphère où les lois de la physique sont réinventées.

Olivia McGilchrist

Créée par l'artiste multimédia franco-jamaïcaine blanche Olivia McGilchrist, **Virtual ISLANDs** (2022) explore la relation entre immersion virtuelle et submersion physique en RV, en offrant des interprétations audiovisuelles du flux et reflux de l'eau, symbolisant la fluidité des identités hybrides de l'artiste. Les spectateur·trice·s sont invité·e·s à naviguer dans une scène aquatique où les mouvements chorégraphiés de l'artiste Keely Whitelaw, rendus en particules, interagissent avec une vague submergeant l'espace virtuel. Les œuvres vidéo **From Many Sides** (2016) et **MYRa: a gift for Rym** (2019), quant à elles, passent au crible des couches d'histoires héritées et mettent de l'avant la relation complexe entre le paysage caraïbéen et l'eau comme élément, de la dépendance géographique à la précarité environnementale.

Laurent Lévesque et Olivier Henley

Depuis 2017, Laurent Lévesque et Olivier Henley travaillent en duo pour développer **Le Conservatoire : autre horizon** (2017-2022). L'œuvre de RV invite le public à explorer une forêt numérique composée de plantes issues de jeux vidéo « first-person shooter » créés entre 1998 et 2017. Accompagnée d'un répertoire de 270 espèces virtuelles, elle met en lumière la fragilité de cet univers numérique, en écho à la vulnérabilité des écosystèmes naturels face aux catastrophes environnementales. Laurent Lévesque signe par ailleurs deux œuvres présentées dans l'espace physique de la galerie. **Le Conservatoire : bouquet pour Maxime** (2017-2023) est une impression représentant un assemblage floral issu des plantes collectées à partir des jeux vidéo. **Self 1** (2023) est un miroir sur lequel est gravé un motif en damier gris et blanc qui fait référence au « vide numérique » – généralement associé au logiciel Photoshop. L'œuvre interroge notamment l'effet produit par l'univers numérique sur notre perception identitaire.

Sabrina Ratté

Artiste de renommée internationale vivant à Montréal, Sabrina Ratté poursuit avec **Floralia** (2021) son exploration de la « matérialité » du numérique en créant un sublime virtuel qui remet en question notre rapport à la réalité. Inspirée par Donna Haraway, Greg Egan, Ursula Le Guin et Bruno Latour, l'œuvre de RV évoque un écosystème où la technologie et la nature s'entrelacent, brouillant les frontières entre passé, présent et futur. **Lieux de mémoire** (2023), installation composée de projections et de petits écrans, rassemble pour sa part des esquisses et des séquences vidéo issues de la création de **Floralia** et vient tracer un fil conducteur entre les espaces virtuel et réel.

Crédits

Exposition de réalité virtuelle produite par Molior avec le soutien du Conseil des arts du Canada. La tournée de l'exposition est rendue possible grâce au financement du Ministère de la Culture et des Communications du Québec.

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 en Chine, au Brésil, au Pérou, en Slovaquie, en République tchèque, en Hongrie, en Suisse, au Portugal et en France, mettant en valeur le travail de plus de 170 artistes et commissaires québécois et internationaux.

Plus d'informations sur <https://molior.ca/>.

-30-

Contact presse

Stéphanie Culakowa, Rugicomm
stephanie.culakowa@rugicomm.ca