

Allo!

Je m'appelle Ariane Plante et je suis commissaire aux arts visuels numériques pour le Grand Théâtre de Québec. Alors aujourd'hui, c'est avec beaucoup de fierté que je vous présente la première cohorte d'artistes invités par le Grand Théâtre de Québec à créer des œuvres visuelles technologiques d'envergure pour son nouvel espace de diffusion, Le Studio.

L'espace dédié aux expositions dans le Studio est singulier et immense, loin de ressembler aux espaces blancs et dépouillés qu'on retrouve dans les musées. C'est un lieu qui appelle des projets imaginés spécifiquement pour lui, des œuvres qu'on dit « in situ ». Mais cette singularité en fait un lieu vraiment intéressant!

Être commissaire, ça implique de faire des choix qui tiennent compte de plusieurs éléments liés au lieu justement, à l'organisation, à une vision artistique, à la représentativité des artistes, aux courants qui se dessinent dans les pratiques. Élaborer une programmation, ça repose toujours sur la quête méticuleuse d'un équilibre...

Pour la sélection cette programmation, j'ai commencé par choisir huit artistes du Québec qui ont des pratiques fortes et établies, principalement axées sur les technologies, *hi-tech* ou *low-tech*. Je voulais créer un groupe d'excellents artistes qui soit représentatif du milieu, de la communauté et de la diversité des pratiques.

Le Grand Théâtre a versé un cachet à tous ces artistes pour qu'ils préparent une proposition d'œuvre à réaliser et qu'ils présentent cette proposition à un comité composé de membres de l'équipe du Grand Théâtre, d'une experte externe et de moi-même.

Toutes les propositions qui ont été faites étaient vraiment intéressantes et ça nous a amené à faire des choix déchirants.

On a donc cherché, comme je vous disais plus tôt, cet important équilibre, toujours en pensant au contexte de présentation et au public qui ferait l'expérience de ces œuvres-là au Grand Théâtre.

Le premier artiste qu'on a présenté est HERMAN KOLGEN – octobre 2019 / OUVERTURE du Studio

- Pour moi, l'artiste et ses œuvres sont des incontournables quand on parle d'art numérique au Québec. Il a une esthétique très forte, très léchée, il invente et met en place des systèmes complexes en combinant image, son, codage et différentes technologies et crée des univers où plane un sentiment d'étrangeté qui me plaît beaucoup.
- **Coexistence** : une installation vidéo monumentale où les données sonores et visuelles présentes dans le lieu participent à modeler des personnages surdimensionnés qui se déploient dans la projection vidéo.

Vint ensuite, ROSALIE DUMONT-GAGNÉ

- Originaire de Québec, vit et travaille à Montréal.
- Quand j'ai découvert sa série *Règnes artificiels*, j'ai tout de suite imaginé une œuvre comme ça dans le Studio... et je me rends compte que je ne me suis pas trompée.
- *Règne artificiel IV* est installée dans le Studio depuis janvier elle attend sagement le retour du public au GTQ. L'œuvre propose une expérience sensorielle immersive en déployant quarante-cinq sculptures souples, translucides, en suspension au-dessus de l'espace. Comme de mystérieuses créatures bioluminescentes qui s'agitent dans l'eau, elles s'illuminent, respirent et réagissent à la présence des visiteurs aux étages.

Puis, viendra ALLISON MOORE – la prochaine artiste dont on présentera le travail

- Originaire de Victoria, en Colombie-Britannique
- Le travail d'Allison est rempli de détails, d'humour fin, de mondes surréalistes colorés dont l'esthétique, que j'adore, tranche nettement avec celle qui prévaut en arts numériques actuellement. Quand je l'ai découvert en 2015, ça été un vrai coup de cœur et je suis son travail depuis avec toujours autant d'enthousiasme.

- Elle est en création présentement et prépare une fresque vidéo monumentale inspirée par l'art grotesque de la renaissance, une sorte de tableau vivant surréaliste, qui met en scènes une galerie de personnages, de végétaux et de créatures fantastiques et qui va s'animer et se transformer en temps réel et évoluer tout le long de sa présentation au studio. Vraiment intrigant.

Et DIANE LANDRY

- L'une des plus grandes artistes de Québec et du Québec, et parmi les plus importantes au Canada.
- Figure majeure des arts visuels actuels.
- Use des technologies pour transfigurer des objets du quotidien par exemple, pour transformer des parapluies en fleurs, changer des clés de maison en carillon, métamorphoser un panier de plastique pour la lessive en rosace de cathédrale.
- Chacune de ses œuvres est un véritable envoûtement. Elle a proposé une œuvre cinétique d'une grande douceur poétique. Mais je ne vous en parle pas plus car on vous réserve la surprise...

Une 5^e œuvre viendra compléter notre première vague de programmation grâce à un partenariat entre le Grand Théâtre de Québec et le Conseil des arts des lettres du Québec. Il s'agira d'une œuvre de l'artiste montréalaise Philomène Longpré qu'on présentera aussi en primeur.

- Philomène a répondu à un appel de projet fait par le CALQ et a été sélectionnée par un jury. Et je dois dire que je suis absolument ravie de ce choix fait par le jury du CALQ! Ça faisait un moment que je voulais travailler avec elle parce qu'elle a une approche unique des arts numériques qui me touche beaucoup.

- Elle travaille la robotique de manière très fine et sensible pour poser un regard sur des phénomènes de la nature en les évoquant avec force, tant par le choix des formes, des procédés que par leur déploiement dans l'espace.
- Au Grand Théâtre, elle va présenter une œuvre-système, composée de sculptures robotiques, inspirée par la migration des Grandes Oies des neiges.

Alors voilà pour les expositions qu'on prépare d'ici août 2021... et je dois dire que je suis bien impatiente de retrouver les artistes pour qu'on puisse enfin vous présenter leurs œuvres.

Ce sera un rendez-vous, très bientôt j'espère! Bye bye!