

TERRA NOVA

REGARD SUR LE PRÉSENT ET LE FUTUR
EXPOSITION 25ÈME ANNIVERSAIRE

Art
Mûr

fév. - avril 2021 vol. 16 n° 1

INVITATION

MOT DES DIRECTEURS | A WORD FROM THE DIRECTORS

Nous évoluons dans une période d'incertitude, mais une lueur semble jaillir au bout du tunnel. Notre souhait le plus cher pour 2021 est que nous retrouvions tous notre liberté d'avant, mais nous sommes conscients que cela ne se fera pas instantanément. Nous croyons que notre rôle en tant que galerie d'art est de contribuer à votre bien-être mental en vous offrant un espace sécuritaire et distrayant, un espace où s'évader de la nouvelle routine imposée par le confinement. Au fil des ans, beaucoup nous ont témoigné leur reconnaissance pour le rôle que nous jouons dans leurs vies et l'importance que représente ce lieu physique dans leurs activités culturelles. En 2021, Art Mûr célébrera ses vingt-cinq ans d'existence. Nous sommes très fiers du chemin que nous avons parcouru, de la petite galerie rue Notre-Dame Ouest à la galerie de trois étages sis au 5826 rue St-Hubert. Nous considérons notre entreprise encore jeune et croyons qu'il y a encore place pour la croissance et la nouveauté. C'est dans cette optique que nous avons conçu la première exposition de l'année, intitulé *Terra Nova : regard sur le présent et le futur*. À travers les productions artistiques de plus de quarante artistes nous tenterons de saisir la direction que prend l'humanité. Le futur débute demain et il y a tant à faire.

On ne peut regarder vers l'avenir sans considérer l'impact des nouvelles technologies, notre façon de voir l'art, de le consommer et de le produire sera bouleversé. À l'aube d'une nouvelle ère, nous avons décidé de faire place dans notre programmation à des œuvres en réalité virtuelle et augmentée. À l'automne 2019, lors de la foire de Toronto nous avons fait la connaissance de Samuel Arseneault-Brassard qui présentait avec la galerie Ellephant une œuvre de réalité virtuelle. Après une discussion fort enrichissante, nous avons décidé d'inviter Samuel à commissarier pour notre galerie une série d'expositions avec ces nouvelles technologies. Cette programmation sera composée d'une quinzaine de solo au cours de l'année. Il nous semblait primordial qu'Art Mûr s'inscrive dans ce qui sera pour demain un nouveau média.

Ceci n'est qu'une introduction à notre programmation 2021, plusieurs autres projets s'inscriront dans les mois à venir, pour faire de cette année une fête continue. Nous vous invitons donc à vous joindre à nous pour célébrer notre anniversaire.

We are living in a period of uncertainty, but there seems to be a glimmer of light at the end of the tunnel. Our dearest wish for 2021 is that we all regain our former freedom, but we are aware that this will not happen instantly. We believe that our role as an art gallery is to contribute to your mental well-being by providing you with a safe and entertaining space, a space to escape from the new routine imposed by lockdown. Over the years, many have expressed their appreciation for the role we play in their lives and the importance of this physical space in their cultural activities. In 2021, Art Mûr will celebrate twenty-five years of existence. We are very proud of the road we have travelled, from the small gallery on Notre-Dame Street West to the three floors gallery at 5826 St-Hubert Street. We consider our company still young and believe that there is still room for growth and innovation. For this reason, we have conceived the first exhibition of the year, entitled *Terra Nova: looking at the present and the future*. Through the artistic productions of more than forty artists we will try to see the direction humanity is taking. The future begins tomorrow and there is so much to do.

We cannot look to the future without considering the impact of new technologies, our way of seeing art, of consuming it and producing it will be turned upside down. At the dawn of a new era, we have decided to make room in our programming for works in virtual and augmented reality. In the fall of 2019, during the Toronto fair, we met Samuel Arseneault-Brassard who presented a virtual reality work with the Ellephant gallery. After a very enriching discussion, we decided to invite Samuel to curate for our gallery a series of exhibitions with these new technologies. This program will be composed of about fifteen solo exhibitions during the year. It seemed to us essential that Art Mûr be part of what will be for tomorrow a new media.

This is only an introduction to our 2021 program, several other projects will be added in the coming months, to make this year a continuous celebration. We therefore invite you to join us in celebrating our anniversary.

Rhéal Olivier Lanthier & François St-Jacques

TABLE DES MATIÈRES | TABLE OF CONTENTS

Du 9 février au 24 avril 2021 / February 9 – April 24, 2021

Terra Nova | Regard sur le présent et le futur / Terra Nova | Looking at the present and the future

Exposition 25^{ème} anniversaire / 25th Anniversary Exhibition

Sonny Assu, Ingrid Bachmann, Patrick Beaulieu, Judith Berry, Patrick Bérubé, Simon Bilodeau, Renato Garza Cervera, Magalie Comeau, Robbie Cornelissen, Shayne Dark, Jannick Deslauriers, Jean-Robert Drouillard, Erika Dueck, Eddy Firmin, Nicholas Galanin, Karine Giboulo, Hédya Gobaa, Dina Goldstein, Adam Gunn, Jessica Houston, Trevor Kiernander, Holly King, Guillaume Lachapelle, Laurent Lamarche, Éric Lamontagne, Cal Lane, Pierre Laroche, Zeke Moores, Nadia Myre, Michael Patten, Karine Payette, Bevan Ramsay, Jennifer Small, Oli Sorenson, Nicholas Crombach & Nurielle Stern, Diana Thorneycroft, José Luis Torres, Brandon Vickard, Dana Widawski, Colleen Wolstenholme, Jinny Yu.

Texte de Rhéal Olivier Lanthier & Noémie Chevalier p. 02

Text by Rhéal Olivier Lanthier & Noémie Chevalier p. 06

Programmation de la réalité virtuelle / Virtual Reality Programming

Commissaire / Curator : Samuel-Arsenault-Brassard, Artiste et commissaire d'ELLEPHANT VR / ELLEPHANT VR artist and curator

Du 9 février au 27 février 2021 / February 9 - February 27, 2021

Sebastian Millar : *Vitreus Ombre*

Du 6 mars au 27 mars 2021 / March 6 - March 27, 2021

Samuel Arsenault-Brassard : *Flame*

Du 3 avril au 24 avril 2021 / April 3 - April 24, 2021

Baron Lanteigne : *Tangible Data*

Texte de Samuel Arsenault-Brassard et Mylène Lachance-Paquin p. 33

Text by Samuel Arsenault-Brassard et Mylène Lachance-Paquin p. 34

Art Mûr

5826, rue St-Hubert

Montréal (QC) Canada, H2S 2L7

514 933-0711

www.artmur.com

Lundi : fermé

Mardi et mercredi : 10 h – 18 h

Jeudi et vendredi : 12 h – 19 h

Samedi : 12 h – 17 h

Dimanche : fermé

Monday: Closed

Tuesday – Wednesday: 10 a.m. – 6 p.m.

Thursday – Friday: 12 p.m. – 7 p.m.

Saturday: 12 p.m. – 5 p.m.

Sunday: Closed

Les artistes et la galerie tiennent à remercier / The artists and the gallery would like to thank :

Québec



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts

Recto : Karine Giboulo, *File d'attente*, 2020, argile de polymère et acrylique / polymer clay and acrylic, dimensions variables / variable dimensions

Design graphique / Graphic design : Michael Patten | fév. - avril 2021 vol. 16 n° 1 | Les Éditions Art Mûr ISSN 1715-8729. Invitation. Impression / Printing : Deschamps

TERRA NOVA | REGARD SUR LE PRÉSENT ET LE FUTUR

Texte de Rhéal Olivier Lanthier & Noémie Chevalier

L'humain a toujours été à la recherche de nouvelles frontières, de nouveaux territoires. Mais le temps est venu de se contenter de la planète qu'il occupe, le temps est venu de construire un monde meilleur. Où sommes-nous et où allons-nous? Ces questions sont les prémices indispensables pour que nous puissions entamer les changements nécessaires. La sélection des œuvres au cœur de cette exposition nous permet de porter un regard sur les différents aspects de notre vie et de notre avenir. L'exposition s'inscrit dans la notion de territoire, l'évolution physique et métaphysique de ce dernier, ou encore les circonstances sociales et les responsabilités sociétales qu'on connaît sur notre planète. Terra Nova: regard sur le présent et le futur a pour objectif de garantir un environnement de dialogue et de réflexion sur notre futur à tous. Comment pouvons-nous penser l'espace pour saisir quelque chose du devenir? Afin de relier la question sociale au territoire, chaque artiste propose une découverte de sa propre vision du monde.

(Actualité)

Nous vivons une crise sanitaire mondiale dont les récents dioramas de Karine Giboulo illustrent la nouvelle réalité que nous vivons tous depuis plusieurs mois. Une situation à laquelle nous ne pouvons plus nous soustraire que ce soit par le port du couvre-visage ou les longues files d'attente à l'entrée des commerces ou encore les achats en ligne sur Amazon. La crise du Covid donne également un nouveau souffle à la réalité virtuelle. Ces nouvelles pratiques émergent et s'accroissent. À défaut de pouvoir se réunir physiquement, c'est avec un casque de réalité virtuelle que Jean-Robert Drouillard et Karine Giboulo imaginent leurs personnages dans un avenir post-confinement. Finalement, privé de tout contact, l'être humain évolue dans une zone protégée sous surveillance. Chaque vie est contrôlée soit sous l'œil des caméras de Sonny Assu ou à travers les infrastructures numériques et industrielles d'Oli Sorenson.

(Environnement)

Cette crise sanitaire ferait presque oublier la crise environnementale pour laquelle il n'existe aucun vaccin. Par conséquent, des artistes déploient des projets où l'écologie est au cœur de leur démarche. C'est notamment le cas de plusieurs artistes dont l'installation vidéo Maumusson de Patrick Beaulieu. Il aborde de manière poétique, les forces mouvantes et les zones troubles qui caractérisent la relation entre la mer et la terre et entre l'humain et son environnement. Ce phénomène d'érosion montre à quel point le dérèglement climatique aggrave le littoral. Quant à Patrick Bérubé et Jessica Houston, ils ont photographié un panorama où la ligne d'horizon commande notre regard au loin. Ces images présentent la mesure de l'injustice environnementale, tout en ouvrant un espace pour repenser la nature. L'émerveillement et l'apparition de créatures sont à envisager avec les œuvres du duo Nicholas Crombach & Nurielle Stern, d'Emily Jan et de Brandon Vickard. En effet, par leur réalisation faite à la main ils réimaginent des animaux mêlant le familier et le lointain, le réel et le mythe, devenant ainsi de véritables créatures à part entière.

(Rapports sociaux)

L'un des autres défis est sans conteste de combattre les inégalités sociales et le racisme dans nos sociétés. L'œuvre de Nicholas Galanin My Ears Are Numb fait référence au meurtre de John T. Williams, en 2010, aux États-Unis. Il a été abattu sans aucune raison, prouvant ainsi le risque important qu'encourent les autochtones d'être victimes des interpellations policières. L'artiste a ainsi tendu le drapeau américain sur le cercle d'un tambour dont la baguette est une matraque de policier qu'il a sculptée dans du cèdre rouge, reflétant ainsi la violence ressentie par les autochtones depuis des siècles. Également, l'art d'Eddy Firmin interroge les logiques transculturelles de son identité ainsi que les rapports de forces qui s'y jouent. Sur le plan théorique, il travaille à une Méthode Bossale, soit une proposition de décolonisation des imaginaires en art. Particulièrement, Dana Widawski et Colleen Wolstenholme utilisent les images des femmes pour porter une réflexion sur leur identité à force d'impositions et de contraintes. L'ensemble de ces questions révèle l'ensemble des conflits sur les genres et la condition féminine.



Karine Giboulo

Banque alimentaire / food bank, 2020

argile polymère, acrylique, carton /

polymer clay, acrylic, cardboard

11,5 x 5 x 4 cm (4.5 x 2 x 1.5 in)



2. Jean-Robert Drouillard

R.V. (jeune poète au bidon), 2013-2021

tilleul, carton, mastic automobile et tissu
récupéré / lime tree, cardboard, automotive
sealant and recovered fabric

167 x 48 x 38 cm (66 x 19 x 15 in)

3. Sonny Assu

Colonial Eyes, They're Watching You..., 2013

feuille de cuivre sur des caméras de
surveillance d'une galerie récupérée / copper
leaf on reclaimed gallery surveillance camera

4. Renato Garza Cervera

*Casquette, campagne luttant contre le contrôle
mental et électromagnétique de la série Panoplie*
/ *Electromagnetic & Mental Control Repelling*
Campaign Cap from the Panoply series, 2021

papier d'aluminium et colle synthétique /
aluminium foil and synthetic glue

ensemble de 10 pièces / set of 10 pieces

15 x 15 x 27 cm (6 x 6 x 10.5 in) ch. / ea.

(Territoire / espace)

Que revêt finalement la notion de territoire? Par leurs détournements, Éric Lamontagne et José Luis Torres modifient le sens des signalisations, du paysage et des objets quotidiens. En façonnant une nouvelle réalité de notre environnement, les artistes convertissent notre sens de la perception par une nouvelle approche de notre conscience collective. Au-delà des délimitations de la Terre que nous pouvons observer à travers les peintures d'Adam Gunn qu'il intitule *Island of the Dead* (l'île des morts), la course spatiale n'a jamais été aussi forte depuis le dernier alunissage par les États-Unis en 1969. Michael Patten démontre avec sa sculpture *Colonization of the Moon* la frénétique compétition des pays à vouloir revendiquer son appartenance à un territoire et d'ainsi marquer d'un drapeau les nouvelles délimitations de ses frontières.

(Illusion / onirisme)

L'illusion visuelle est au cœur des démarches de Guillaume Lachapelle et Laurent Lamarche. Les dispositifs des artistes nous plongent dans d'étranges microcosmes ou des mises en scènes manipulées avec soin par des instruments d'optiques (miroir, film dichroïque...) qui nous donnent l'illusion d'une immensité infinie pour Lachapelle ou des sortes de nano-organismes pour Lamarche. À la lisière de l'abstraction, les étonnants paysages de Judith Berry incitent à la contemplation tout en étant empreints d'une irréalité déconcertante. Tandis que dans leurs peintures, Trevor Kiernander et Shayne Dark déploient sur la surface une éclatante vision de la colorisation au pouvoir de l'abstraction pure. Dans leurs projets artistiques, les artistes Dina Goldstein et Jennifer Small s'inspirent de la religion pour recontextualiser la lecture de scènes emblématiques telles que la Pietà et La Cène comme un moyen de retracer des idées si anciennes et pourtant qui se fondent à la perfection dans la culture contemporaine.

Terra Nova : regard sur le présent et le futur nous plonge dans les défis d'aujourd'hui et de demain.



3



4

TERRA NOVA | LOOKING AT THE PRESENT AND THE FUTURE

Text by Rhéal Olivier Lanthier & Noémie Chevalier

Humans have always been in search of new frontiers, new territories. But the time has come to be content with the planet we occupy, the time has come to build a better world. Where are we and where are we going? These questions are the indispensable premises for us to begin the necessary changes. The selection of works at the heart of this exhibition allows us to take a look at the different aspects of our lives and our future.

The exhibition is part of the notion of territory, its physical and metaphysical evolution, and the social circumstances and societal responsibilities we know about on our planet. *Terra Nova: looking at the present and the future* aims to guarantee an environment of dialogue and reflection on all of our futures. How can we reflect the issues and dilemmas confronting today's territories while grasping something of our possible futures? In order to link the social question to the territory, each artist proposes a discovery of his own vision of the world.

(News)

We are experiencing a global health crisis, and Karine Giboulo's recent dioramas illustrate the new reality that we have all been experiencing for several months. A situation from which we can no longer escape, be it by wearing face coverings or the long queues at the entrance of shops or online shopping on Amazon. The Covid crisis also gives a new breath to virtual reality. These new practices are emerging and accelerating. For lack of being able to meet physically, it is with a virtual reality helmet that Jean-Robert Drouillard and Karine Giboulo imagine their characters in a post-confinement future. Finally, deprived of all contact, the human being evolves in a protected zone under surveillance. Each life is controlled either under the eye of Sonny Assu's cameras or through Oli Sorenson's digital and industrial infrastructures.

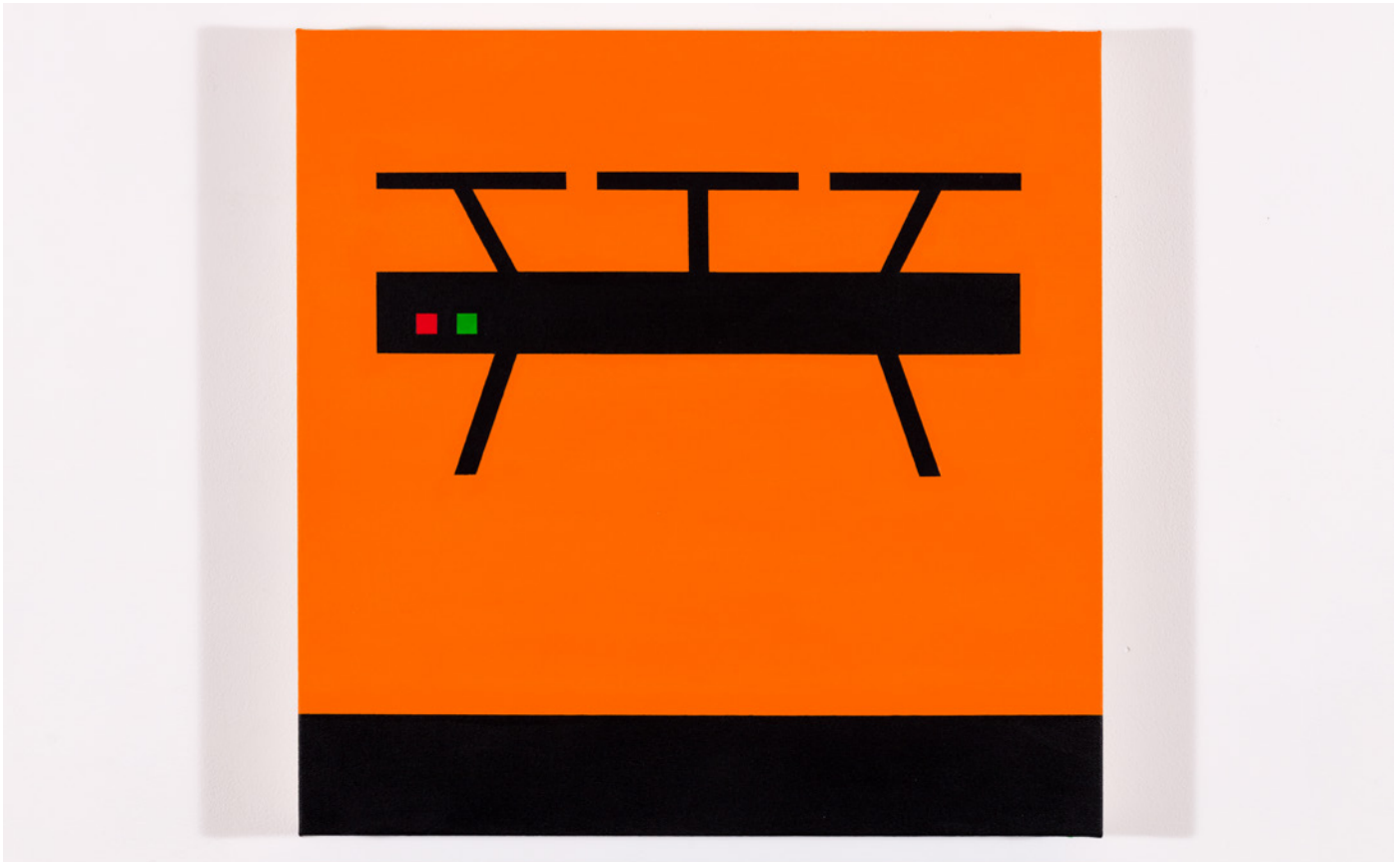
(Environment)

This health crisis would almost make us forget the environmental crisis for which there is no vaccine. As a result, artists are deploying projects where ecology is at the heart of their approach. This is notably the case for several artists, including Patrick Beaulieu's video installation *Maumusson*. In a poetic way, it addresses the moving forces and troubled zones that characterize the relationship between sea and land and between humans and their environment. This phenomenon of erosion shows to what extent climate disruption aggravates the coastline. As for Patrick Bérubé and Jessica Houston, they photographed a panorama where the horizon line commands our gaze in the distance. These images present the measure of environmental injustice, while opening up a space to rethink nature.

Wonder and the appearance of creatures can be seen in the works of the duo Nicholas Crombach & Nurielle Stern, Emily Jan and Brandon Vickerd. In fact, through their handmade work they re-imagine animals mixing the familiar and the distant, the real and the myth, thus becoming true creatures in their own right.

(Social relationships)

One of the other challenges is unquestionably to combat social inequality and racism in our societies. Nicholas Galanin's work *My Ears Are Numb* refers to the 2010 murder of John T. Williams in the United States. He was shot without any reason, proving the high risk that indigenous people are victims of police stops. The artist has stretched the American flag over the circle of a drum whose stick is a police baton that he carved out of red cedar, reflecting the violence felt by Native people for centuries. Eddy Firmin's art also questions the transcultural logics of his identity and the balance of power at play in it. On the theoretical level, he is working on a Bossale method, a proposal for decolonizing the imaginary in art. In particular, Dana Widawski and Colleen Wolstenholme use images of women to reflect on their identity through impositions and constraints. All these questions reveal all the conflicts about gender and the feminine condition.



(Territory / space)

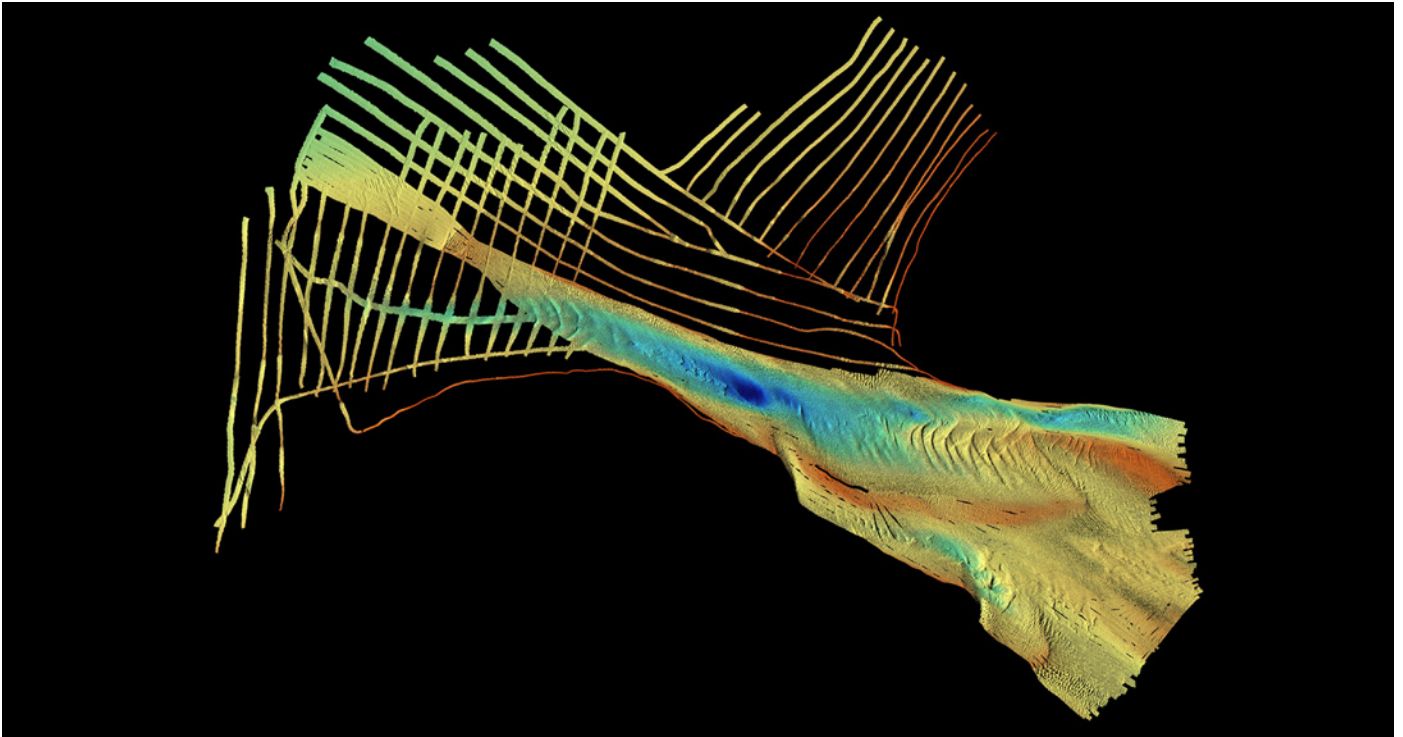
What does the notion of territory ultimately mean? Through their detour, Éric Lamontagne and José Luis Torres change the meaning of signs, landscape and everyday objects. By shaping a new reality of our environment, the artists convert our sense of perception through a new approach to our collective consciousness. Beyond the boundaries of the Earth that we can observe through Adam Gunn's paintings that he calls *Island of the Dead*, the space race has never been stronger since the last moon landing by the United States in 1969. With his sculpture *Colonization of the Moon*, Michael Patten demonstrates the frenetic competition of countries to claim their belonging to a territory and thus mark with a flag the new boundaries of its borders.

5. Oli Sorenson

Drone, 2020

acrylique sur toile / acrylic on canvas

76 x 76 cm (30 x 30 in)



(Illusion / oneirism)

Visual illusion is at the heart of Guillaume Lachapelle and Laurent Lamarche's work. The artists' devices plunge us into strange microcosms or settings carefully manipulated by optical instruments (mirror, dichroic film...) that give us the illusion of infinite immensity for Lachapelle or kinds of nano-organisms for Lamarche. On the edge of abstraction, Judith Berry's astonishing landscapes encourage contemplation while being imbued with a disconcerting unreality. While in their paintings, Trevor Kiernander and Shayne Dark deploy on the surface a brilliant vision of colorization with the power of pure abstraction. In their art projects, artists Dina Goldstein and Jennifer Small draw inspiration from religion to recontextualize the reading of iconic scenes such as the Pietà and The Last Supper as a means of retracing ideas that are so ancient and yet blend perfectly into contemporary culture.

Terra Nova: looking at the present and the future plunges us into the challenges of today and tomorrow.



6. Patrick Beaulieu

Maumusson (diptych / diptyque), 2019

vidéo / video

Composition sonore / Sound composition : Pierre-Luc Senécal

Montage : Théo Guezennec

Coproduction : îles jardins îles paradis

Collaboration : LIENSs – unité mixte de recherche du CNRS /

Université de La Rochelle

édition I de 5 / edition I of 5

5'30 en boucle / loop



8

7. Judith Berry

The Retelling, 2018

huile sur toile / oil on canvas

152 x 305 cm (60 x 120 in)

8. Jessica Houston

The Situation As It Is, 2021corne de cerf, pyramide de verre, image
couleur du magazine National Geographic /
deer horn, glass pyramid, color image from
National Geographic Magazine

30 x 30 x 30 cm (12 x 12 x 12 in)



9



10

9. Patrick Bérubé

Time / Emit - La Mort du Commun, 2020

impression numérique / digital print

81 x 61 cm (32 x 24 in) ch. / ea

Édition de 3 / Edition of 3

10. Jessica Houston

Crossing The Line, 2015

impression sur papier archive / archival print

71 x 107 cm (28 x 42 in)

Edition de 5 / edition of 5



11. Nicholas Crombach & Nurielle Stern

Whale Fall, 2019

porcelaine émaillée, meubles trouvés, modifiés et sculptés /
glazed porcelain, found, altered, and carved furniture

660 x 183 x 152 cm (260 x 72 x 60 in)



12. Nadia Myre

Sans titre / Untitled (Baril de tabac / Tobacco Barrel), 2020

céramiques, oxydes, fil d'acier inoxydable /

ceramic, stainless steel wire

30 x 46 x 46 cm (12 x 18 x 18 in)



14

13. Dana Widawski
Self Made (I-IV), 2016
 sous-émail sur céramique /
 underglaze on ceramic
 édition unique de 5 / unique edition of 5
 26 cm (10 in) diam.

14. Colleen Wolstenholme
Grand Prix, 2004
 huile sur bois et sur plâtre /
 oil on wood and plaster
 53 x 35,5 x 25,5 cm (21 x 14 x 10 in)



15. Emily Jan

Here be dragons: the river dragon, 2020

textiles recyclés, teinture de souci et de
garance, résine, silicone, bois flotté, rotin /
recycled textiles, marigold and madder dye,
resin, silicone, driftwood, rattan

91,5 x 46 x 122 cm (36 x 18 x 48 in)

16. Karine Payette

Entretemps, 2021

plâtre, acrylique / plaster, acrylic

socle en acier inoxydable /

socle en acier inoxydable

38 x 38 x 15 cm (15 x 15 x 6 in)





17



18



19

17. Bevan Ramsay

Make a Wish (détail), 2019

plastique, plâtre, céramique, peinture, acrylique, carton / plastic, plaster, ceramics, paint, acrylic, cardboard

171 x 56 x 56 cm (67 x 22 x 22 in)

p. 16



20



21

18. Brandon Vickerd

Beast #2, 2020

bronze et acier thermolaqué /

bronze, powder coated steel

114 x 96.5 x 43 cm (45 x 38 x 17 in)

19. Brandon Vickerd

Cranium, 2020

bronze et acier thermolaqué, bois (piédestal) /

powder coated bronze and steel, wood (pedestal)

119 x 46 x 38 cm (47 x 18 x 15 in)

20. Cal Lane

Sans titre / Untitled, 2007

brouette coupée au plasma /

plasma-cut wheelbarrow

150 x 61 x 63.5 cm (59 x 24 x 25 in)

21. Cal Lane

Sans titre / Untitled, 2007

pelle découpée au plasma / plasma cut shovel

147 x 21.5 x 13 cm (58 x 8.5 x 5 in)

22. Jannick Deslauriers

Rose, 2020

vinyle, plastique, papier bulle, silicone,
paillettes, fourrure synthétique, plume
synthétique, confettis / vinyl, plastic, bubble
wrap, silicone, glitter, synthetic fur, synthetic
feather, confetti

dimensions variables / variable dimensions





23. Hedy Gobaa
Sans titre / Untitled, 2020
huile sur toile / oil on canvas
97 x 75,5 cm (36 x 30 in)



24



25



26

24. Nicholas Galanin
My Ears Are Numb, 2012
 tambour, drapeau américain, matraque en cèdre rouge /
 drum, U.S.A Flag, Red cedar nightstick

25. José Luis Torres
Les ratés (série *la Petite société*), 2015
 verre, polymère, caoutchouc et acier /
 glass, polymer, rubber and steel
 120 x 40 x 25 cm (47 x 15.75 x 10 in)

26. Eddy Firmin
Le raté, 2019
 céramique, métal, carton et bois /
 ceramic, metal, cardboard and wood
 203 x 51 x 41 cm (80 x 20 x 16.25 in)



27. Diana Thorneycroft

A People's History - Starlight Tour for Neil Stonechild, 2009

photographie couleur / C-print

96 x 128 cm (38 x 50 in)

édition de 7 / edition of 7





28. Eric Lamontagne

Le trou, 2018

acrylique et huile sur toile /

acrylic and oil on canvas

68.5 x 76 cm (27 x 30 in)

29. Zeke Moores

Blanket 2, 2020

aluminium coulé / cast aluminum

122 x 81 x 16.5 cm (48 x 32 x 6.5 in)

30. Simon Bilodeau

Ce que l'on ne voit pas qui nous touche: dessin

#6, 2014

graphite sur papier / graphite on paper

57 x 76 cm (22 x 30 in)



30

31. Trevor Kiernander

Prospect, 2021

huile, acrylique, fusain et huile
sur toile /

oil, acrylic, charcoal, and oil
stick on canvas

152 cm (60 in) diam.



32. Adam Gunn

Island of the Dead, 2019

acrylique sur panneau de bois /
acrylic on wood panel

60 x 60 cm (23.5 x 23.5 in)

33. Erika Dueck

The Sanctuary, 2018

technique mixte / mixed media

51 x 51 x 162.5 cm (20 x 20 x 64 in)



32



34



33



35

34. Michael Patten

Colonization of the Moon, 2019

plastique, métal, peinture en aerosol /

plastic, metal, spray paint

38 x 30 x 30 cm (15 x 12 x 12 in)

35. Holly King

Flow, 2019

impression jet d'encre sur papier d'archive /

inkjet prints on archival paper

81 x 81 cm (32 x 32 in)

Édition de 4 / edition of 4



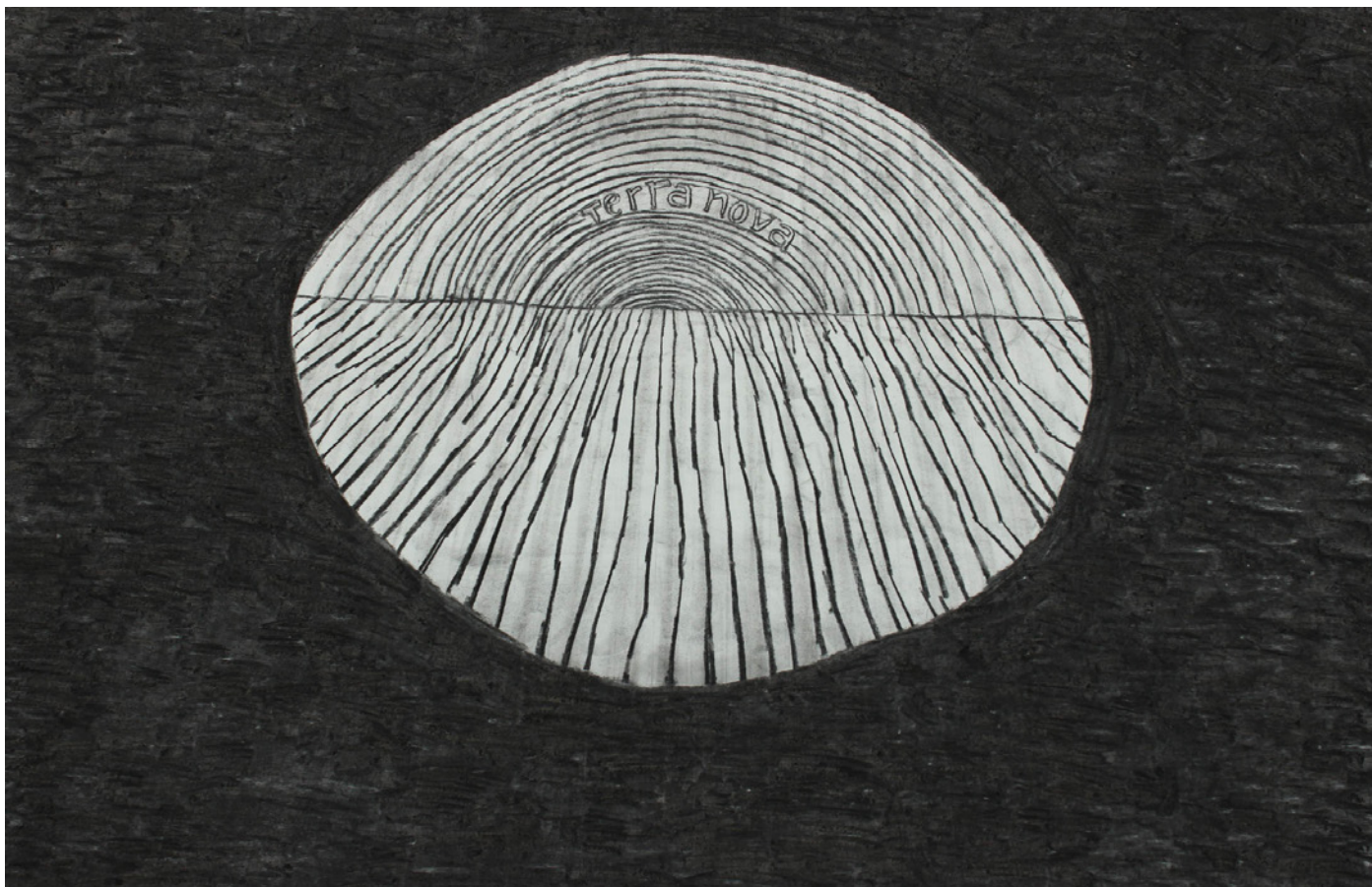
36. Guillaume Lachapelle
Polygon Factory, 2019
 polyamide, MDF, Plexiglas, composants
 électroniques / polyamide, MDF, Plexiglas,
 electronic components
 33 x 56 x 33 cm (13 x 22 x 13 in)
 Édition I de 3 / Edition I of 3

37. Ingrid Bachmann
Pelt 4, 2012
 caoutchouc néoprène, nylon, composants
 électrique / neoprene rubber, nylon, electrical
 components, 41 x 25 x 20 (16 x 10 x 8 in)

38. Robbie Cornelissen
Terra Nova, 2020
 vidéo / video
 4 min. 33 sec



37





40

39. Laurent Lamarche

Diffraction dichroïque, 2016film dichroïque, moteur, DEL, bois, trépieds, plateau en bois /
dichroic film, motor, LEDs, wood, tripods, wooden tray

40. Magalie Comeau

De l'étrangeté des cadastres ou la violation de tous les jardins
(détail), 2017 - 2021

huile sur toile / oil on canvas

109 x 109 cm (43 x 43 in)

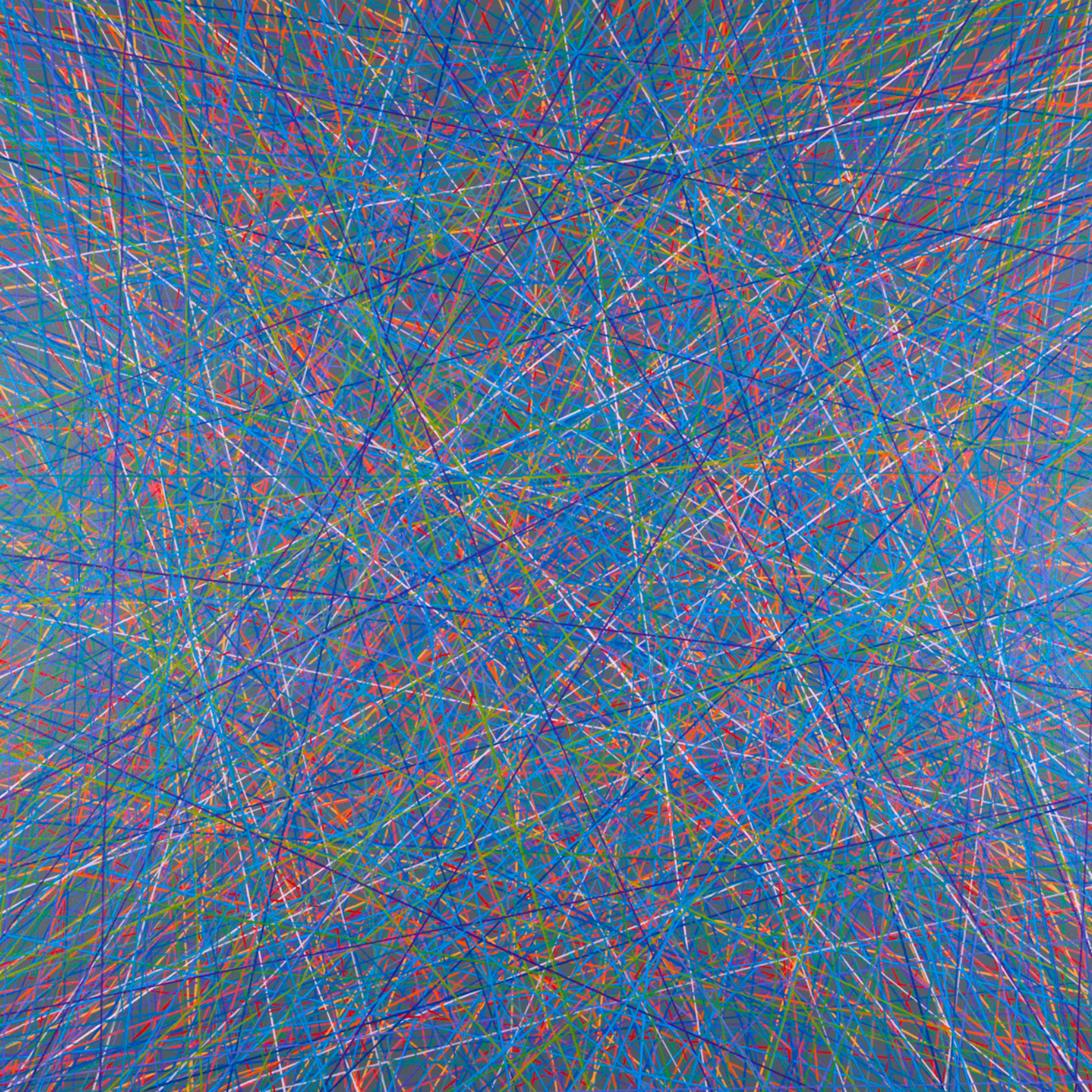
41. Shayne Dark

Colour Intersected Series - No 7, 2020

huile sur panneau de bois / oil on wood panel

152 x 152 cm (60 x 60 in)





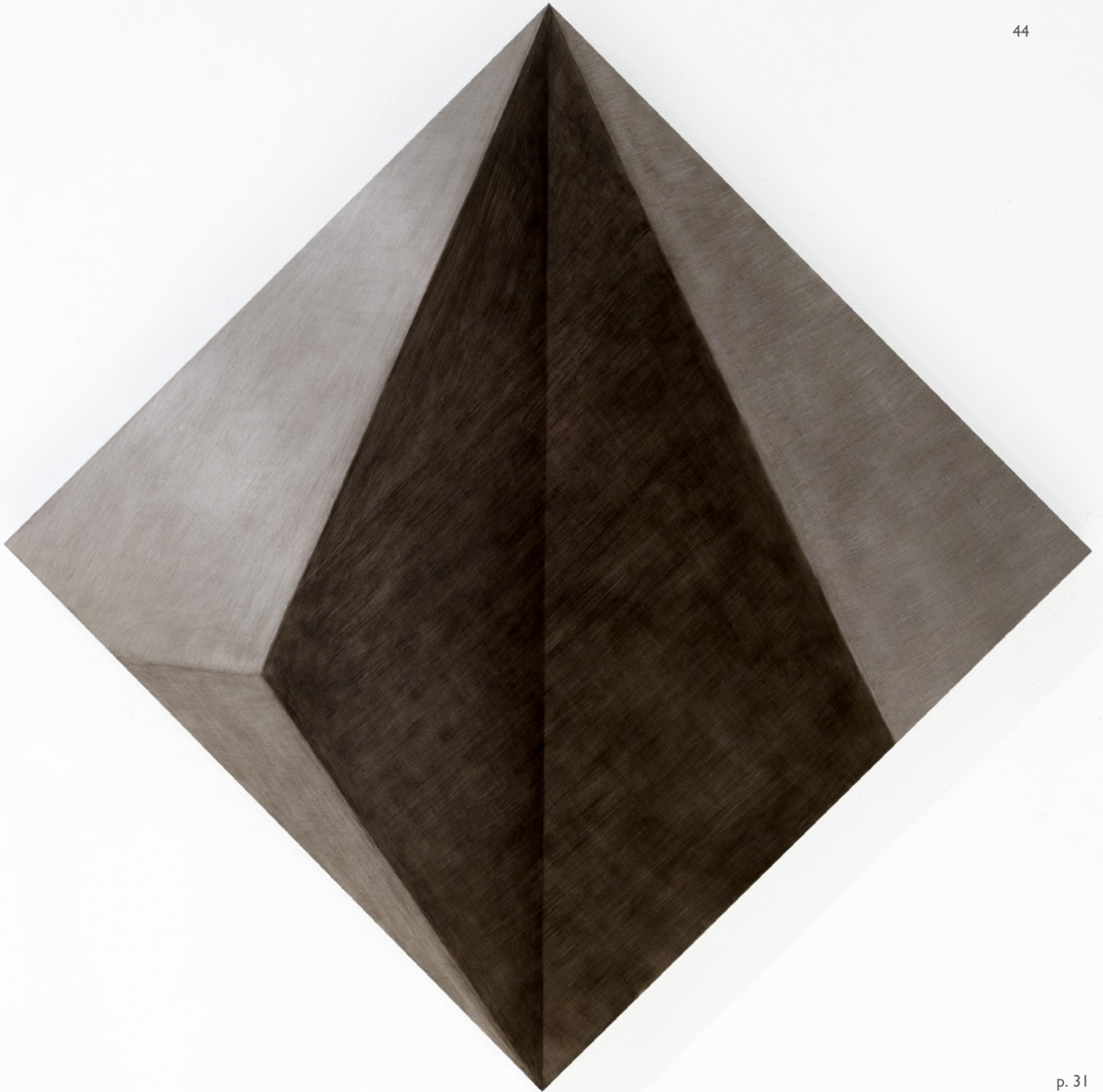


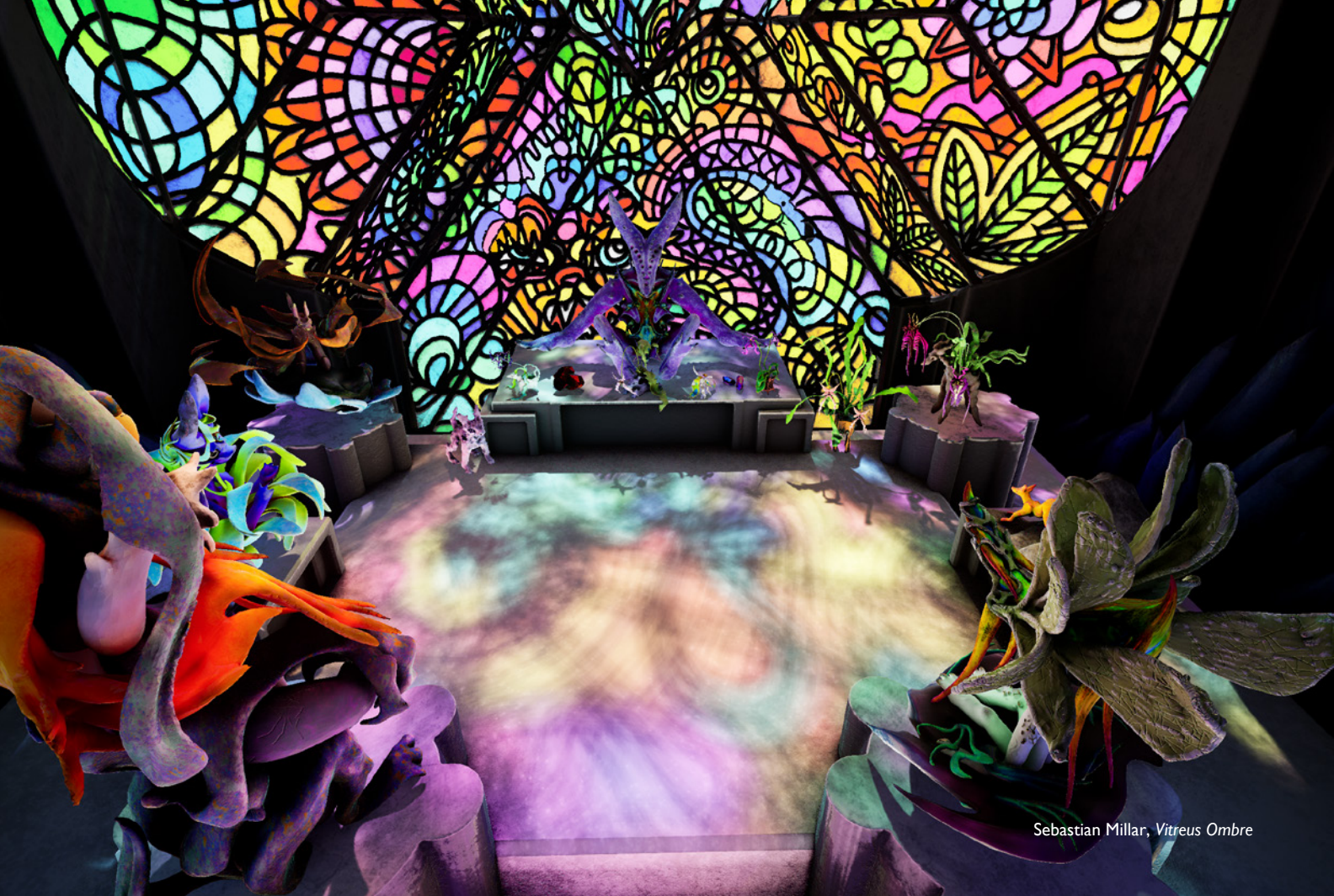
43

42. Dina Goldstein
Last Supper, East Vancouver, 2014
 impression numérique / digital print
 108 x 193 cm (42,5 x 76 in)
 Édition I de 10 / Edition I of 10

43. Jennifer Small
Golden Slumbers, 2017
 plâtre, thermoplastique, acrylique / plaster,
 thermoplastic, acrylic paint
 61 x 35,5 x 35,5 cm (24 x 14 x 14 in)

44. Jinny Yu
Why Does its Lock Fit My Key?, 2018
 huile sur aluminum / oil on aluminum
 86 x 86 cm (34 x 34 in)





Sebastian Millar, *Vitreus Ombre*

PROGRAMMATION DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Commissaire : Samuel-Arsenault-Brassard
 Artiste et commissaire d'ELLEPHANT VR
 Texte de Samuel Arsenault-Brassard et Mylène Lachance-Paquin

Curator : Samuel-Arsenault-Brassard
 ELLEPHANT VR artist and curator
 Text by Samuel Arsenault-Brassard et Mylène Lachance-Paquin

Du 9 février au 27 février 2021 / February 9 - February 27, 2021
 Sebastian Millar : *Vitreus Ombre*

Du 6 mars au 27 mars 2021 / March 6 - March 27, 2021
 Samuel Arsenault-Brassard : *Flame*

Du 3 avril au 24 avril 2021 / April 3 - April 24, 2021
 Baron Lanteigne : *Tangible Data*

La réalité virtuelle et augmentée transforme actuellement le monde des arts visuels. L'avènement de la Réalité Virtuelle et la Réalité Augmentée rappelle les bouleversements engendrés, par le passé, par l'arrivée de la photographie dans le domaine des arts visuels. En effet, cette nouvelle façon d'aborder les recherches artistiques permet aux artistes d'explorer de nouvelles façons d'interagir avec le public en conceptualisant leurs œuvres en fonction de nouveaux paradigmes.

Ainsi, pour son 25^e anniversaire, Art Mûr a choisi d'accueillir tout au long de sa programmation 2021 un artiste issu de ces pratiques immersives, novatrices, à la frontière du réel et du virtuel. Samuel Arsenault-Brassard, le commissaire d'exposition, a sélectionné pour nous une quinzaine d'artistes.

Du 9 au 27 février dans le cadre de l'exposition collective *Terra Nova : Regard sur le présent et le futur*, Sebastian Millar, aussi connu sous le nom de Cryote, s'inscrit pleinement dans la démarche réflexive d'Art Mûr. Nous sommes invités à nous interroger sur ce que nous laissons en héritage, sur notre relation au monde, aux êtres; est-ce que tout cela reste compatible avec le futur? À travers ses premières créations, Sebastian Millar a développé un monde imaginaire et une esthétique qui lui sont propres. Ses œuvres, composées d'animaux géants et ludiques, de motifs de plumes, de fourrures et d'éclats de couleurs étaient peintes sur toiles ou sur façades. Vous pouvez d'ailleurs croiser ses réalisations dans les rues, les ruelles et les magasins de Montréal.

À l'avant-garde des nouvelles technologies, Cryote s'est distancié de la production plastique centrée sur les médiums conventionnels et a commencé à intégrer à son travail les arts du métaverse¹. De ce fait, les motifs, les aplats de couleurs, les créatures cosmiques et les animaux géants qu'il réalise ont commencé à quitter la bidimensionnalité liée aux médiums analogiques. Pour ce faire, il a transformé son appartement et son studio en une galerie d'art temporaire. Ainsi, en 2018 il rouvre sa galerie LiL Pocket. Sa première exposition d'art numérique *Illusive Sympathy* combinait des découpes de bois peintes et la Réalité Virtuelle. Puis, Sebastian Millar consacre l'année 2019-2020 à l'étude de la Réalité Virtuelle, cherchant à aiguiser ses connaissances qui lui permettraient d'étendre son monde imaginaire encore davantage. Préparez-vous à plonger dans son univers qui se situe au croisement des réalités et des médiums.

Vous y découvrirez, sous une lumière éthérée, des plantes, des pierres précieuses ainsi que des animaux spirituels.

Du 6 mars au 27 mars, ce sera au tour de Samuel Arsenault-Brassard de présenter *Flame*. Artiste pluridisciplinaire, il détient une formation en architecture et une spécialisation en conception d'éclairage et en arts du métaverse (XR). Arsenault-Brassard s'intéresse aux avancées continues des hyper-réalités digitales. Ses œuvres puisent leur essence à travers l'intersectionnalité entre la performance et l'architecture.

Dès 2014, alors qu'il étudiait à l'université, Samuel a commencé à élaborer des projets architecturaux en utilisant la RV. Selon lui, la technologie octroierait une immense valeur aux environnements numérique. Désormais, les espaces et l'art digital ne se contentent plus d'être contemplés de l'extérieur; ils peuvent être habités et pleinement ressentis par les visiteurs. En outre, l'univers architectural de la RV deviendrait un monde social d'où une forme de vie inédite et décentralisée émerge : le métavers. Encore plus important : l'utilisation de ces technologies prodiguait aux artistes une quantité de libertés et de pouvoirs artistiques jamais auparavant imaginés.

En 2016, Samuel Arsenault-Brassard a commencé à construire des galeries d'art virtuelles conçues pour maximiser les nouvelles libertés gagnées par l'utilisation de la RV. *Flame* fait partie d'un projet d'architecture RV à long terme intitulé *Galerie Lumière* qui comporte une quinzaine de pièces qui seront dévoilées au cours des prochaines années. *Flame* est la deuxième pièce de RV de la série dévoilée publiquement et elle contient une pièce d'art sculptée à la main en RV au cours de 2020. La sculpture de *Flame* tente de créer un sentiment de grandiosité, de mystère et de sensualité spatiale à travers une complexité expressive et un réalisme aigu.

Bien qu'elles soient numériques, les pièces de la *Galerie Lumière* sont toutes conçues pour mettre en valeur la lumière solaire du monde numérique extérieur. Leur but principal est de fournir une lumière solaire indirecte douce et diffuse pour recouvrir une œuvre d'art sculptée, complexe de tous les côtés. Grâce à cette technicité, il est alors possible de simuler cette lumière très douce dans des environnements XR, créant ainsi un rêve visuel crédible.

Du 3 au 24 avril Baron Lanteigne va explorer notre relation avec la technologie et son infrastructure par l'entremise d'installations d'écrans modifiés, de câbles, de dispositifs électroniques et d'animations formant des écrans-portails chevauchant le réel et le virtuel. Toutefois, l'essence de son travail provient d'infiltrations de nombreuses cyber-communautés et de collaborations virtuelles.

L'artiste crée des installations écraniques qui agissent comme portail pour accéder à ses mondes virtuels. Doué d'une aisance toute particulière à faire le pont d'une technique à l'autre, Baron Lanteigne s'adapte à ce monde de la diffusion. Les boucles d'animations ont été conçues pour avoir un potentiel « viral » sur les réseaux sociaux. Il n'est pas nécessaire pour son œuvre d'« animation » d'avoir un début et une fin, à la différence d'une œuvre narrative.

L'objectif de l'artiste est de rendre accessible ses créations. Ainsi, l'exposition chez Art Mûr est abordée comme un laboratoire de création qui entame un processus d'adaptation vers la réalité virtuelle. Ce processus demeure expérimental et tient compte du médium lui-même afin d'explorer ses forces et ses faiblesses.

Notamment, les boucles étaient conçues pour être très dense au premier coup d'œil, c'est en regardant différents détails à chaque répétition que s'impose une certaine notion du lieu ou de l'espace sur l'image numérique. Ainsi, plutôt que d'imposer un cadre et un rythme avec la formule d'animation, la RV permet de laisser le public entrer et observer ce monde à son propre rythme.

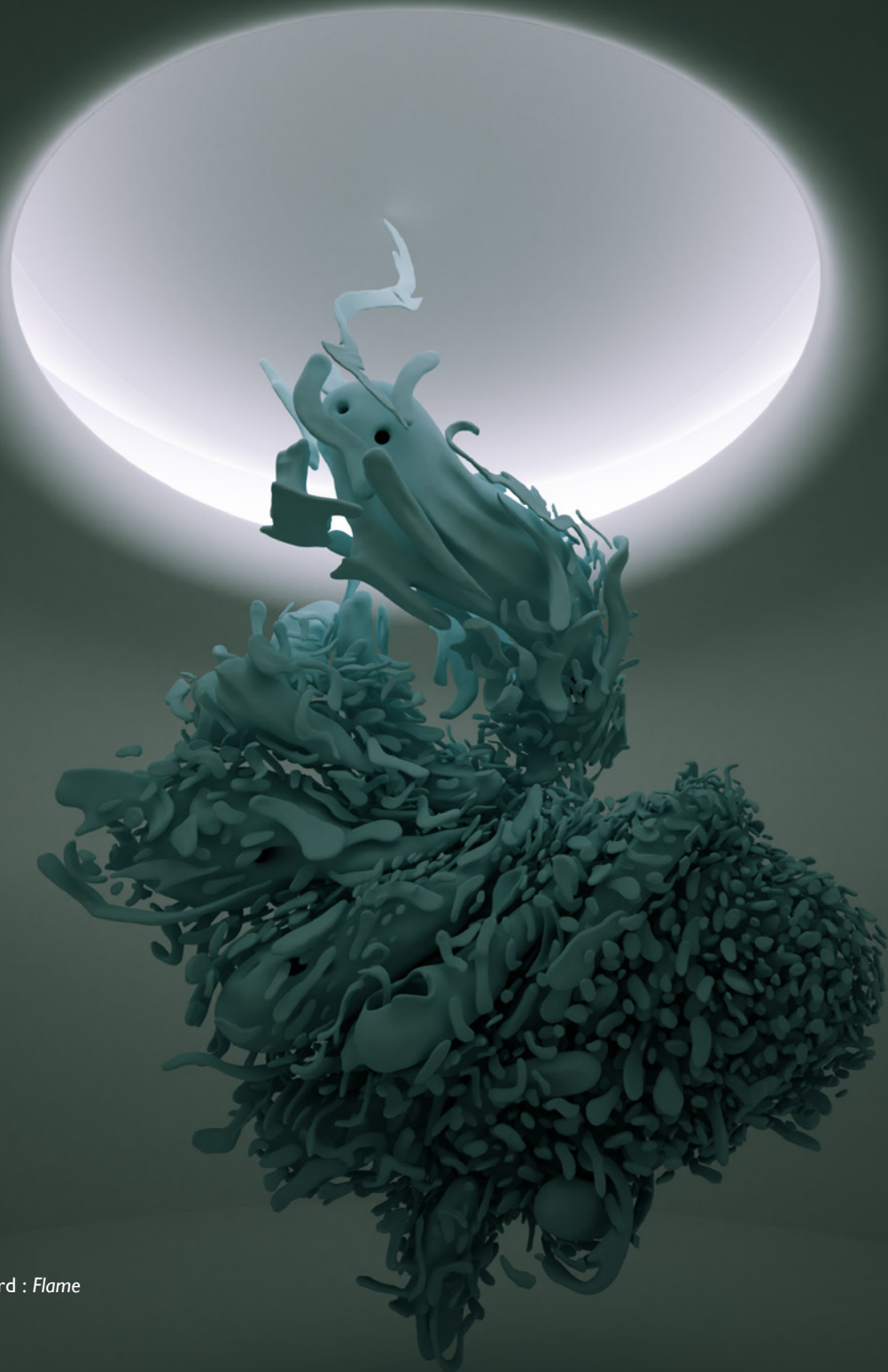
1. Le Métaverse est un espace partagé virtuel collectif, créé par la convergence d'une réalité physique virtuellement améliorée et d'un espace virtuel physiquement persistant, comprenant la somme de tous les mondes virtuels, de la réalité augmentée et d'Internet. Le mot « métaverse » est une valise du préfixe « méta » (signifiant au-delà) et « univers »; le terme est généralement utilisé pour décrire le concept d'une future itération d'Internet, constituée d'espaces virtuels 3D persistants, partagés, liés à un univers virtuel perçu.

Virtual and augmented reality is currently transforming the world of visual arts. The advent of Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) reminds us of the upheavals that were brought about in the past by the arrival of photography in the visual arts. Indeed, this new approach to artistic inquiry allows artists to explore new ways of interacting with the public by conceptualizing their work according to new paradigms.

Thus, for its 25th anniversary, Art Mûr has chosen to welcome throughout its 2021 programming an artist from these immersive, innovative practices, at the border between the real and the virtual. Samuel Arsenault-Brassard, the curator, has selected some fifteen artists for us.

From February 9 to 27, as part of the group exhibition *Terra Nova: A look at the present and the future*, Sebastian Millar, also known as Cryote, is fully in line with Art Mûr's reflexive approach. We are invited to question ourselves on what we leave in heritage, on our relation to the world, to the beings; does all this remain compatible with the future? Through his first creations, Sebastian Millar has developed an imaginary world and an aesthetics of his own. His works, composed of giant and playful animals, feather patterns, furs and bursts of color were painted on canvas or on facades. You can also come across his work in the streets, alleys and stores of Montreal.

At the forefront of new technologies, Cryote has distanced himself from plastic production centered on conventional mediums and has begun to integrate the art of metaverse I into his work. As a result, the patterns, color planes, cosmic creatures and giant animals he creates have begun to move away from the two-dimensionality associated with analog mediums. To do so, he transformed his apartment and studio into a temporary art gallery. Thus, in 2018 he reopens his gallery LiL Pocket. His first digital art exhibition *Illusive Sympathy* combined painted woodcuts and Virtual Reality. Then, Sebastian Millar devotes the year 2019-2020 to the study of Virtual Reality, seeking to sharpen his knowledge that would allow him to expand his imaginary world even further. Get ready to dive into his universe which is at the crossroads of realities and mediums. You will discover, under an ethereal light, plants, precious stones and spiritual animals.



Samuel Arsenault-Brassard : *Flame*



From March 6 to March 27, it will be Samuel Arsenault-Brassard's turn to present *Flame*. A multidisciplinary artist, he has a background in architecture, lighting design and metaverse arts (XR). Arsenault-Brassard is interested in the continuous advances of digital hyper-realities. His works draw their essence through the intersectionality between performance and architecture.

From 2014, while studying at university, Samuel began to develop architectural projects using VR. According to him, the technology would give immense value to digital art. Now the spaces created by artists are no longer just seen from the outside, they can be inhabited, explored and fully felt by visitors. In addition, the architectural world of VR would become a social world from which a new and decentralized form of life would emerge: the metaverse. Even more importantly, the use of these technologies provides artist with a level of power and freedom never fathomed.

In 2016, Samuel Arsenault-Brassard began building VR art galleries that maximized the new freedoms of VR. *Flame* is part of a long-term VR project titled *Light Gallery*, which consists of roughly 15 rooms for a VR art gallery that will be revealed over the upcoming years. *Flame* is the second room published from the series and it contains an art piece sculpted in VR throughout 2020. The sculpture in *Flame* attempts to create a feeling of grandiosity, mystery and sensuality through a complex expressive form and a high level of realism.

While the rooms of *Light Gallery* are digital, each space is crafted to emphasize the 'solar' lighting of the external digital world. The goal of these galleries is to provide an ideal environment for art with indirect light encompass it from all sides and angles. Because of the realism of the underlying rendering technology, we can achieve a realistic light and a believable dream.

From April 3 to 24 Baron Lanteigne will explore our relationship with technology and its infrastructure through installations of modified screens, cables, electronic devices and animations forming portal screens straddling the real and virtual. However, the essence of his work comes from infiltrations of many cyber-communities and virtual collaborations.

The artist creates screen-based installations that act as portals to her virtual worlds. Gifted with a particular ease in bridging from one technique to another, Baron Lanteigne adapts to this world of diffusion. The animation loops have been designed to have a 'viral' potential on social networks. It is not necessary for his 'animation' work to have a beginning and an end, unlike a narrative work.

The objective of the artist is to make his creations accessible. Thus, the exhibition at Art Mûr is approached as a creative laboratory that begins a process of adaptation to virtual reality. This process remains experimental and takes into account the medium itself in order to explore its strengths and weaknesses.

Particularly, the loops were designed to be very dense at first glance, it is by looking at different details at each repetition that a certain notion of place or space is imposed on the digital image. Thus, rather than imposing a framework and rhythm with the animation formula, VR allows the audience to enter and observe this world at their own pace.

I. The Metaverse is a collective virtual shared space, created by the convergence of a virtually enhanced physical reality and a physically persistent virtual space, comprising the sum of all virtual worlds, augmented reality and the Internet. The word "metaverse" is a suitcase of the prefix "meta" (meaning beyond) and "universe"; the term is generally used to describe the concept of a future iteration of the Internet, consisting of persistent, shared 3D virtual spaces, linked to a perceived virtual universe.

