

Quand l'art rencontre la communication



L'EXPOSITION COLORES MARQUE LES 2 ANS DU MUSÉE D'ART CONTEMPORAIN VR^{3D}

Québec (Canada), le 1^{er} décembre 2020 - C'est avec une exposition très colorée qu'Art Total Multimédia souligne les deux ans d'existence du MAC VR^{3D}, un musée d'art contemporain virtuel, entièrement modélisé en 3 dimensions, combinant les arts visuels et la réalité virtuelle.

A l'origine, le MAC VR^{3D} a été construit pour présenter l'art contemporain par le biais d'Internet, sur le site www.macvr3d.com, et dans un casque de réalité virtuelle, qui offre une immersion artistique beaucoup plus intense. Ce musée indépendant, officiel, virtuel, géolocalisé à Longwy (France), se composait à l'origine de quatre salles d'exposition. Au fil du temps, le musée s'est agrandi. Aujourd'hui, le Musée d'art contemporain VR^{3D} en compte désormais six dont deux qui sont occupées en permanence par des expositions d'artistes canadiens.

L'exposition COLORES

L'exposition « COLORES », présentée en salle 3, est celle qui marque les deux ans d'existence du MAC VR^{3D}. Elle met en lumière 70 oeuvres de 12 artistes originaires d'Algérie, de Belgique, du Canada et de France. Elle est présentée du 1^{er} décembre 2020 au 31 mai 2021.

Ginette Ash, BEL (Lina Bélisle), Muriel Cayet, CHAGUY (Chantale Guy), Martin Gaudreault, Bernard Hild, Steeve Lechasseur, Édith Liétar, LO (Laurent Torregrossa), Guylaine Malo, Céline Roger et Naïma Saadane sont les artistes de cette exposition particulièrement très colorée. Ils sont peintres, photographes, multidisciplinaires ou artistes numériques reconnus, tous membres du *Collectif International d'Artistes ArtZoom (CIAAZ)*. Dix d'entre eux sont indexés chez *ArtPrice*, leader mondial de l'information du marché de l'art.

Certaines oeuvres originales de l'exposition virtuelle sont mises en vente sur le site www.macvr3d.com pendant la durée de l'évènement. Comme toutes les expositions du Musée, COLORES est accompagnée de son catalogue bilingue en version numérique, gratuit, téléchargeable, qui reprend l'entièreté de l'exposition présentée.

Les expositions en cours

Quatre expositions sont en cours actuellement, notamment deux expositions permanentes: « Vents et marées » de l'artiste franco-canadien LO (Laurent Torregrossa), originaire de Gorcy en Lorraine (France) qui vit depuis 20 ans au Québec, et « Le Sentier *Poussière de l'Étoile* » de l'artiste canadienne MCAR (Andrée Roy) qui vit aujourd'hui à Québec.

...2

ART TOTAL MULTIMEDIA

AGENCE DE COMMUNICATION ET MULTIMEDIA, EDITEUR, PRODUCTEUR

EXPERT EN ART

AGENCE D'ARTISTES - GALERIE D'ART INTERNATIONALE - MUSÉE D'ART CONTEMPORAIN

C.P. 75161 Succursale Cap-Rouge, Québec (Québec) G1Y 3C7 - Canada

www.arttotalmultimedia.com - info@arttotalmultimedia.com

Le public peut également visiter à loisir l'exposition temporaire thématique « AMOR » qui se termine le 28 février 2021 et l'exposition semi-permanente « Internation'ART 2020 » qui se termine le 31 décembre 2020. L'« Internation'ART » était un évènement bien réel qui avait pour habitude de se dérouler annuellement à Roberval au Saguenay-Lac-Saint-Jean. En 2020, pour sa 10ème édition, l'évènement a pris un tournant virtuel à cause de la pandémie COVID-19.

La réalité virtuelle plus pertinente que jamais pour les artistes en arts visuels

La réalité virtuelle s'est développée au fil des années. La notion de réalité virtuelle est implicitement esquissée par Platon dans son allégorie de la caverne, ainsi que par René Descartes, qui envisage, dans son Discours de la méthode, l'hypothèse que les témoignages de ses sens pourraient n'être qu'une série d'illusions. Toutefois, les premières références à l'idée de réalité virtuelle telle que nous l'entendons aujourd'hui proviennent pour la plupart de la science-fiction. Au moment de la conception du MAC VR^{3D} en 2018, la réalité virtuelle était déjà employée dans la communication, pour la pédagogie, en médecine, en psychothérapie, dans le cadre juridique, scientifique, artistique, etc. En 2020, avec la situation pandémique mondiale, l'annulation des expositions, sinon leur report à une date indéterminée, a causé un stress psychologique important chez les artistes en arts visuels, soudainement privés de leur moyen de diffusion principal. Pour certains d'entre eux, grâce à la réalité virtuelle, il a été possible de poursuivre les expositions et la vente de leurs oeuvres. Plus que jamais, la réalité virtuelle est entrée dans les habitudes des artistes et des amateurs d'art. Privés de sortie, à cause du confinement imposé et/ou de l'interdiction de se rassembler, ils se sont naturellement tournés vers des activités « socio-culturelles » dans le confort et la sécurité de leur foyer.

Dans le domaine artistique, la réalité virtuelle sert à renforcer le sentiment d'immersion. Elle est utile à la visite de lieux ou à l'accès d'oeuvres qu'il serait difficile d'approcher pour des raisons d'éloignement géographique... ou pour des raisons directement liées à la pandémie actuelle. On sait que la réalité virtuelle peut également changer notre perception de l'art en le rendant accessible à tous. D'un point de vue purement cognitif, on sait aussi aujourd'hui que la réalité virtuelle développe de meilleures capacités visuelles, la coordination oeil-main et les réflexes. Comme on a pu le constater, elle peut avoir un effet anti-stress, anti-anxiété et anti-douleur.

Le MAC VR^{3D} est axé sur une autre réalité depuis décembre 2018. Le Musée est peut-être invisible à l'oeil humain sur la Place Darche à Longwy, mais il est bien présent dans une autre dimension et a prouvé sa raison d'être en 2020 avec son affluence de près de 15 000 visiteurs mensuels.

-30-

Source:Art Total Multimédia - info@arttotalmultimedia.com

ART TOTAL MULTIMEDIA

AGENCE DE COMMUNICATION ET MULTIMEDIA, EDITEUR, PRODUCTEUR

EXPERT EN ART

AGENCE D'ARTISTES - GALERIE D'ART INTERNATIONALE - MUSÉE D'ART CONTEMPORAIN

C.P. 75161 Succursale Cap-Rouge, Québec (Québec) G1Y 3C7 - Canada

www.arttotalmultimedia.com - info@arttotalmultimedia.com