

**NICOLE CROISET : Jardin à papillons virtuel
avec une contribution de Gradora Uniah Molaire
22 mars - 19 avril 2024**

Pendant les mois d'été, il est possible d'observer des papillons dans des lieux adaptés comme des jardins à papillons. Comme cette période est extrêmement réduite, l'artiste multidisciplinaire Nicole Croiset prolonge l'expérience en créant un jardin virtuel; elle crée un environnement où la vie foisonne. À l'aide d'un moteur de jeu vidéo, un écosystème complexe prend forme, inspiré des jardins aménagés pour accueillir les papillons migrateurs (dont plusieurs sont en voie d'extinction) en bordure du lac Ontario. L'œuvre laisse place à l'émerveillement, et souligne l'importance de ces lisières urbaines, fertiles et riches en biodiversité, où la vie humaine frôle celle de créatures qui parcourent les vents depuis plus de 2 millions d'années.

La médiation numérique réalisée par Gradora Uniah Molaire consiste à créer une visualisation interactive de données mettant en lumière l'évolution de la migration des papillons monarques au fil du temps. Gradora a aussi conçu une expérience de réalité augmentée qui vise à prolonger le lien du public avec cette espèce en danger de disparition à cause des activités humaines. Ces supports de médiation seront accessibles via des tablettes ou des téléphones le jour du vernissage et constituent des outils de sensibilisation complémentaires à l'œuvre de Croiset.

Nicole Croiset œuvre à Toronto. Dès le début de sa carrière en France dans les années 1970, ses vidéos, installations et performances sont présentées dans des manifestations nationales et internationales ou diffusées sur des chaînes de télévision en Europe et aux États-Unis. Dans les années 80 et 90, elle participe activement à l'avènement des images de synthèse tridimensionnelles et travaille sur des effets spéciaux pour la télévision et les films animés qui seront primés et diffusés dans des manifestations consacrées aux nouvelles technologies. Depuis les années 1990, elle ne cesse d'explorer et de s'impliquer dans de nouvelles expériences créatives liées à l'interactivité, la réalité virtuelle, et l'immersion grâce à des formats dédiés (VRML) et à des outils numériques développés pour le jeu vidéo.

Gradora Uniah Molaire est étudiante de troisième année dans le programme d'études et de recherche en cultures numériques à l'Université de l'Ontario français. Passionnée par les impacts des technologies et les médias numériques sur la société, elle s'investit également dans des projets de recherche et des activités universitaires en lien avec ce domaine. Son rôle d'assistante au soutien informatique au département des technologies informatiques du campus lui permet de mettre à profit ses compétences techniques et son expertise pour aider les étudiants et le personnel. Dans le cadre de ses études, elle a également contribué à la réalisation d'un documentaire captivant sur le travail passionnant d'un designer d'interface en réalité virtuelle. En médiation culturelle, sa démarche se distingue par une écoute active et un engagement à créer des expériences significatives qui favorisent la connexion entre le public et le milieu culturel.