



NICOLAS BAIER / SALOMÉ CHATRIOT / CHUN HUA CATHERINE DONG / GEORGE LEGRADY / CAROLINE MONNET
NICOLAS SASSOON / CHRISTA SOMMERER & LAURENT MIGNONNEAU / OLI SORENSON / TIMOTHY THOMASSON

EN D'INFINIES VARIATIONS

ENDLESS VARIATIONS

Dossier de presse / Press Kit

Communiqué / Press Release

Plan des espaces d'exposition / Map of exhibition spaces

Œuvres exposées / Works on display

Dossier de Presse / Press Kit

T : +33 (0) 1 44 43 21 90
www.canada-culture.org

Commissaires / Curators : **Dominique Moulon et Alain Thibault**

Commissaire associée / Associated Curator : **Catherine Bédard**

7 décembre 2023 — 19 avril 2024

December 7, 2023 — April 19, 2024

130, rue du Faubourg Saint-Honoré
F - 75008 Paris

NICOLAS BAIER / SALOMÉ CHATRIOT / CHUN HUA CATHERINE DONG / GEORGE LEGRADY / CAROLINE MONNET
 NICOLAS SASSOON / CHRISTA SOMMERER & LAURENT MIGNONNEAU / OLI SORENSON / TIMOTHY THOMASSON

EN D'INFINIES VARIATIONS ENDLESS VARIATIONS

Commissaires : Dominique Moulon et Alain Thibault
Commissaire associée : Catherine Bédard

Exposition : 7 décembre 2023 — 19 avril 2024
Du lundi au vendredi, 10:00 — 18:00 - Entrée libre

Le monde s'accélère au rythme des révolutions industrielles qui se succèdent et produisent autant de mutations sociétales et esthétiques. C'est au XIX^e siècle que se généralise en peinture le traitement de sujets en série, comme pour mieux en appréhender tous les aspects. À l'ère de l'utilisation effrénée d'algorithmes d'intelligence artificielle dans l'industrie comme en art, il convient davantage d'aborder bien des œuvres au travers de leurs multiples versions. De plus en plus, les artistes collaborent littéralement avec des programmes en capacité de générer leurs œuvres en d'infinies variations. Il leur revient d'interrompre les processus autonomes qu'ils ont initiés quand les résultats sont saisissants. Mais ce qui est nouveau, depuis quelques années, c'est que nous pouvons toutes et tous utiliser de telles interfaces pour, par exemple, peaufiner en ligne les profils de nos identités multiples. C'est ainsi que nous avons une certaine proximité avec les créations issues de processus itératifs ou génératifs. Cette exposition est à envisager tel un atelier où les œuvres sont en train de se faire.

Les tissages contrôlés numériquement d'Oli Sorenson renvoient aux premiers systèmes mécaniques programmables des prémices d'une révolution industrielle qui correspond au début de l'anthropocène. Une époque géologique que Nicolas Sassoon documente en occultant des roches que la Terre a expulsées. La question du médium est au centre des problématiques abordées par l'exposition *En d'infinies variations*. C'est ainsi que George Legrady programme ses assemblages de photographies quand les reflets des peintures-émail de Salomé Chatriot nous apparaissent être celles d'applications et que ces modèles en trois dimensions sont assujettis aux données de ses respirations performatives. On ne sait plus exactement, en effet, ce que l'on observe si ce n'est que nous identifions instantanément les masques aux diverses géométries de Caroline Monnet et Chun Hua Catherine Dong. Alors que l'usage de tels appareils est si fréquent à l'ère de nos identités multiples et que toutes et tous nous sommes les artistes de nos variations en ligne. On remarque aussi qu'au fil des siècles le lieu de l'émergence de l'art a évolué, allant de l'atelier à l'interface, l'un n'étant pas incompatible avec l'autre. Et Nicolas Baier de le démontrer avec ses créations allant de la sculpture aux images fixes ou en mouvement. Le fait que des artistes aux pratiques génératives, comme Timothy Thomasson, usent aussi de services numériques familiers nous rend plus proches encore de leurs créations. Et que dire de cette sensation d'entrer dans l'œuvre comme c'est le cas avec l'installation interactive de Christa Sommerer & Laurent Mignonneau ? Quand, faut-il le rappeler, c'est le public qui valide les œuvres, tant par ses commentaires que ses sensations, entre autres participations.

Curators: Dominique Moulon and Alain Thibault
Associated Curator: Catherine Bédard

Exhibition: December 7, 2023 — April 19, 2024
Monday to Friday, 10:00 — 18:00 - Free Access

The world accelerated as one industrial revolution after another produced societal and aesthetic changes. It was in the 19th century that the serial treatment of subjects became widespread in painting, as if to better grasp every aspect of them. In an age of unbridled use of artificial intelligence algorithms in industry and art alike, it is more appropriate to approach many works through their multiple versions. Increasingly, artists are literally collaborating with programs capable of generating their works in infinite variations. When the results are striking, it is up to them to interrupt the autonomous processes they had initiated. But what has been new in recent years is that we can all use such interfaces to, for example, refine our multiple online profiles. In this way, we have a certain closeness to the creations that come out of iterative or generative processes. This exhibition should be seen as a studio where the works are in the process of being made.

Oli Sorenson's digitally controlled weavings hark back to the first programmable mechanical systems in the early days of an industrial revolution that corresponds to the beginning of the Anthropocene. Nicolas Sassoon documents this geological epoch by obscuring the rocks that the Earth has expelled. The question of the medium is central to the issues addressed by the exhibition *In Endless Variations*. This is how George Legrady programmed his assemblages of photographs, while the reflections of Salomé Chatriot's enamel paintings appear to be those of applications, and these three-dimensional models are subject to the data of her performative breaths. Indeed, we no longer know exactly what we are observing, except that we instantly identify the masks with the various geometries of Caroline Monnet and Chun Hua Catherine Dong. And yet the use of such apparatus is so common in this age of multiple identities, and we are all artists of our own online variations. We also note that over the centuries the place where art emerges has evolved, from the studio to the interface, one not incompatible with the other. Nicolas Baier demonstrates this with his creations, which range from sculpture to still and moving images. The fact that artists with generative practices, such as Timothy Thomasson, also use familiar digital services brings us even closer to their creations. And what can we say about the feeling of entering the work, as in the case of Christa Sommerer and Laurent Mignonneau's interactive installation? When, it should be remembered, it is the public who validate the works, through their comments and sensations, among other participations.



Centre
Culturel
Canadien
Paris

Canadian
Cultural
Centre
Paris

T : +33 (0) 1 44 43 21 90
www.canada-culture.org

130, rue du Faubourg Saint-Honoré
 F - 75008 Paris

Biographies

Nicolas Baier vit et travaille à Montréal (Québec, Canada). Souvent qualifié de collagiste, il utilise les technologies numériques pour composer des images photographiques qui s'inspirent des lieux où il vit et où il passe. Ses œuvres se retrouvent dans plusieurs collections privées et publiques, notamment celles du Musée des beaux-arts du Canada, du Musée des beaux-arts de l'Ontario et de la collection Schwartz de la Harvard Business School.

Salomé Chatriot fusionne composants technologiques et éléments organiques afin de créer des espaces physiques et virtuels où coexistent des sculptures électroniques et des images numériques. Dans ses œuvres, la respiration et les battements du cœur activent des processus mécaniques, ce qui donne lieu à une symbiose entre le corps humain et les appareils électroniques. Tout en refusant d'adhérer au pessimisme ambiant à l'égard du progrès technologique, elle cherche des occasions d'élargir nos relations intimes avec les machines. En outre, elle explore les questions d'identité, de genre et de sexualité à travers une composante érotique distincte, tout en remettant en question les récits dominants. Grâce à son langage artistique hybride, à la fois déroutant et optimiste, Chatriot est capable de générer des approches non conventionnelles liées aux outils technologiques.

Chun Hua Catherine Dong (iel), artiste multimédia d'origine chinoise vivant à Montréal, est titulaire d'un master en art intermédiaire de l'Université Concordia et d'une licence en arts visuels de l'Emily Carr University of Art + Design, au Canada. Ses œuvres ont été exposées notamment dans les lieux suivants: MAC VAL - Musée d'art contemporain du Val-de-Marne, France, La Biennale de Québec, Biennale internationale d'art numérique (BIAN) et MOMENTA Biennale de l'Image (Montréal), Biennale de Kaunas (Lituanie), Fondation PHI pour l'art contemporain (Montréal), Aine Art Museum à Tornio (Finlande), Bury Art Museum (Manchester), Museo de la Cancillería (Mexico), Art Gallery of Hamilton, Canadian Museum of Immigration at Pier 21 (Halifax), Donggang Museum of Photography (Corée du sud), He Xiangning Art Museum (Shenzhen, Chine), Hubei Museum of Art (Chine), Art Museum at the University of Toronto, Varley Art Gallery of Markham (Canada). Dong a reçu plusieurs prix et distinctions: Franklin Furnace Award dédié à l'art de la performance (New York, 2014), citation dans la revue *Canadian Art* parmi les "10 artistes qui réinventent l'Histoire" (2017), finaliste du Prix d'art contemporain décerné par le Musée national des beaux-arts du Québec (2020), Prix de la diversité en arts visuels du Conseil des arts de Montréal (2021).

George Legrady est un artiste multidisciplinaire, chercheur et académicien, un pionnier dans le domaine des arts informatiques intégrant le codage créatif à l'imagerie photographique, explorant les données en tant que contenu culturel et l'analyse critique comme moyen d'explorer de nouvelles formes de représentations esthétiques et d'expériences narratives socioculturelles. Né à Budapest et élevé à Montréal, il vit actuellement à Paris, en France, et à Santa Barbara, en Californie, où il est professeur distingué à l'Université de Californie. Ses recherches et sa pratique ont été soutenues par des institutions artistiques et scientifiques.

Née d'une mère anishinaabe et d'un père français, **Caroline Monnet** vit et travaille à Montréal. Après des études en Sociologie et Communications à l'Université d'Ottawa et à l'Université de Grenade en Espagne, elle poursuit une carrière en arts visuels et cinéma. Son travail est régulièrement présenté à l'international et se retrouve également dans de prestigieuses collections muséales. Ses œuvres ont été présentées au Musée des beaux-arts de Montréal, au Musée d'art contemporain de Montréal, au Musée des beaux-arts du Canada et à la Biennale de Toronto. À l'international, elle expose notamment au Schirn Kunsthalle Frankfurt en Allemagne, au Centre international d'Art et du Paysage de Vassivière, à New York à l'Arsenal Contemporary ainsi qu'à la Biennale du Whitney Museum. Lauréate du prix Pierre-Ayot 2020, elle est également l'une des 25 artistes ayant été retenue pour le Prix Sobey 2020. Sa pratique est souvent minimaliste tout en étant émotionnellement chargée. Monnet s'est fait connaître pour son travail avec des matériaux industriels, alliant le vocabulaire des cultures visuelles populaires et traditionnelles aux tropes de l'abstraction moderniste pour créer des formes hybrides uniques. Elle est représentée par la galerie Blouin Division.

Oli Sorenson fut initialement reconnu à Londres, où il a contribué à plusieurs événements à l'Institute of Contemporary Art (2003-06), à Tate Britain (2006) ainsi qu'au British Film Institute (2008-10). Il a établi un profil international avec ses interventions au ZKM (Karlsruhe, 2002), à ISEA (Helsinki, 2004), puis aux festivals Mapping (Genève, 2009) et Sonica (Ljubljana, 2012). Depuis qu'il s'est installé à Montréal en 2010, Sorenson a diffusé son travail à Power Plant (Toronto, 2014), FILE (Sao Paulo, 2015), Monitoring (Kassel, 2017), Playground AV (Vienne, 2018), BIAN (Montréal, 2021) et ISEA (Paris, 2023).

Nicolas Sassoon emploie des techniques d'animations issues des débuts du graphisme informatique pour manifester un éventail de formes et de figures - encodées visuellement par des motifs pixelisés et des palettes de couleurs limitées. L'artiste utilise cette imagerie pour ses propriétés optiques et picturales, ainsi que pour ses qualités poétiques et ses limites en termes de représentation. Le travail de Nicolas explore souvent les dimensions contemplatives, fantastiques et projectives de l'espace de nos écrans, et comment l'image numérique peut exprimer des qualités optiques, architecturales et sculpturales en relation avec l'espace physique. Nicolas vit et travaille entre Montréal, Canada et Biarritz, France.

Christa Sommerer et **Laurent Mignonneau** sont des artistes médiatiques de renommée internationale, des chercheurs et des pionniers de l'art interactif. Ils ont travaillé aux États-Unis et dix ans au Japon, et sont tous deux professeurs à l'université d'art de Linz, en Autriche. Christa Sommerer et Laurent Mignonneau ont créé 50 œuvres d'art interactives pionnières qui ont fait l'objet d'environ 380 expositions internationales. Ils ont reçu de nombreuses récompenses, notamment le prix d'art national autrichien 2021, le prix ARCO BEEP 2016 à Madrid, le prix Wu Guanzhong 2012 pour l'innovation dans l'art et la science de la République populaire de Chine et le prix Golden Nica 1994 pour l'Ars Electronica. En 2023, ils ont publié un aperçu complet de leurs œuvres dans le livre *Christa Sommerer & Laurent Mignonneau - The Artwork as a Living System* édité par Karin Ohlenschläger, Peter Weibel et Alfred Weidinger, pour MIT Press, dans le cadre de leur exposition rétrospective itinérante.

Timothy Thomasson est un artiste installé à Montréal. Son travail questionne les modes de production et de consommation des images animées dans des contextes historiques ou contemporains, examinant en particulier les effets induits par les images de synthèse sur la société, la culture et la perception. Ses œuvres ont été présentées dans des galeries et festivals au Canada et à l'international.

Dans le cadre de Néo – Biennale internationale des arts numériques de la Région Île-de-France, produite par le CENTQUATRE-PARIS du 30 septembre 2023 au 7 janvier 2024, et en partenariat avec Elektra (Montréal).

Nicolas Baier lives and works in Montreal (Quebec, Canada). Often described as a collagist, he uses digital technologies to compose photographic images inspired by the places where he lives and visits. His work can be found in many private and public collections, including those of the National Gallery of Canada, the Art Gallery of Ontario and the Schwartz Collection at Harvard Business School.

Salomé Chatriot merges elements of technology with organic parts to create physical and virtual spaces where electronic sculptures and digital images coexist. In her work, physical processes like breathing and heart beating activate mechanical processes, resulting in a symbiosis between human bodies and technological devices. While refusing to embrace a prevailing pessimism about technological progress, she seeks for opportunities to expand our intimate relationships with technologies. In addition, she explores issues of identity, gender and sexuality through a distinctly erotic component, while it also challenges dominant narratives. Through her hybrid, disturbing yet optimistic artistic language, Chatriot is capable of generating unconventional approaches relating to technological tools.

Chun Hua Catherine Dong (they) is a Chinese-born Montreal-based multimedia artist. Dong received an MFA in intermedia from Concordia University and a BFA in visual arts from Emily Carr University Art and Design in Canada. Dong has exhibited their works at the Musée d'Art Contemporain du Val-de-Marne in France, Quebec City Biennial, International Digital Art Biennial Montreal (BIAN), MOMENTA Biennale de l'Image, Kaunas Biennial, Fondation PHI Montreal, Aine Art Museum in Tornio, Bury Art Museum in Manchester, Museo de la Cancillería in Mexico City, Art Gallery of Hamilton, Canadian Museum of Immigration at Pier 21, Donggang Museum of Photography in South Korea, He Xiangning Art Museum in Shenzhen, Hubei Museum of Art in China, Art Museum at the University of Toronto, Varley Art Gallery of Markham, and so on. Dong was the recipient of the Franklin Furnace Award for performance art in New York in 2014 and listed as one of the "10 Artists Who Are Reinventing History" by *Canadian Art* in 2017. Dong was a finalist for Contemporary Art Award at the Musée National des Beaux-Arts du Québec 2020 and awarded the Cultural Diversity in Visual Arts prize by the Conseil des Arts de Montréal in 2021.

George Legrady is a multidisciplinary artist, academic and scholar, a pioneer in the field of computational arts integrating creative coding with photographic imaging, exploring data as cultural content and critical analysis as a means of exploring new forms of aesthetic representations and sociocultural narrative experiences. Born in Budapest and raised in Montreal, he currently lives in Paris, France, and Santa Barbara, California, where he is Distinguished Professor at the University of California. His research and practice have been supported by both arts and scientific institutions.

Born to an Anishinaabe mother and a French father, **Caroline Monnet** lives and works in Montreal. After studying sociology and communications at the University of Ottawa and the Universidad de Granada in Spain, Monnet pursued a career in visual arts and film. Her work is regularly exhibited internationally and can also be found in prestigious museum collections. It has been shown at the Montreal Museum of Fine Arts, the Musée d'Art contemporain de Montréal, the National Gallery of Canada, the Toronto Biennale and the Centre International d'Art et du Paysage de Vassivière. Her international exhibitions include the Schirn Kunsthalle Frankfurt in Germany, the Centre international d'Art et du Paysage de Vassivière, the Arsenal Contemporary Art in New York and the Whitney Museum Biennial. Winner of the Prix Pierre-Ayot 2020, she was also one of the twenty-five artists shortlisted for the Sobey Art Award 2020. Her practice is often minimalist yet emotionally charged. Monnet has become known for her work with industrial materials, combining the vocabulary of popular and traditional visual cultures with the tropes of modernist abstraction to create unique hybrid forms. She is represented by Blouin Division.

Oli Sorenson's remix art was first recognized in London, after taking part in numerous media art events at the Institute of Contemporary Art (2003-06), Tate Britain (2006) and the British Film Institute (2008-10). He also gradually established an international profile when performing at ZKM (Karlsruhe, 2002), ISEA (Helsinki, 2004), Mapping (Geneva, 2009) and Sonica Festival (Ljubljana, 2012). After moving to Montreal in 2010, Sorenson redirected his work towards gallery-based projects, and since exhibited at the Power Plant (Toronto, 2014), FILE (Sao Paulo, 2015), Monitoring (Kassel, 2017), Playground AV (Vienna, 2018), BIAN (Montréal, 2021) and ISEA (Paris, 2023).

Nicolas Sassoon uses early computer graphics to create a wide array of pixelated forms and figures, moiré patterns and architectural structures. His work has long been concerned with the tensions between the pixel and the screen, reflecting on their entanglement and materiality by constraining himself to experiment with pixelated patterns and figures as his sole visual language. This focus on early computer graphics is driven by the sculptural, material and pictorial qualities of this imagery, as well as its limitations and its poetics. Sassoon currently lives between Montreal, Canada, and Biarritz, France.

Christa Sommerer et **Laurent Mignonneau** are internationally renowned media artists, researchers and pioneers of interactive art. They have worked in the United States and ten years in Japan, they are both professors at the Kunstudiversität Linz, Austria. Christa Sommerer et Laurent Mignonneau created 50 pioneering interactive artworks that have been exhibited in around 380 international exhibitions. They received numerous awards, including the 2021 Austrian State Prize, the 2016 ARCO/BEEP Award in Madrid, the 2012 Wu Guanzhong Art and Science Innovation Award from the People's Republic of China and the 1994 Golden Nica Prix Ars Electronica. In 2023 MIT Press published a comprehensive overview of their works in the book *Christa Sommerer & Laurent Mignonneau - The Artwork as a Living System*, edited by Karin Ohlenschläger, Peter Weibel and Alfred Weidinger, at MIT as part of their travelling retrospective exhibition.

Timothy Thomasson is an artist based in Montreal. His work questions the ways moving images are produced and consumed within historic and contemporary contexts, particularly examining the effects computer-generated images have on society, culture and perception. His work has been presented in galleries and media festivals in Canada and internationally.

As part of Néo – Biennale internationale des arts numériques de la Région Île-de-France, produced by CENTQUATRE-PARIS from September 30, 2023 to January 7, 2024, and in partnership with Elektra (Montreal).



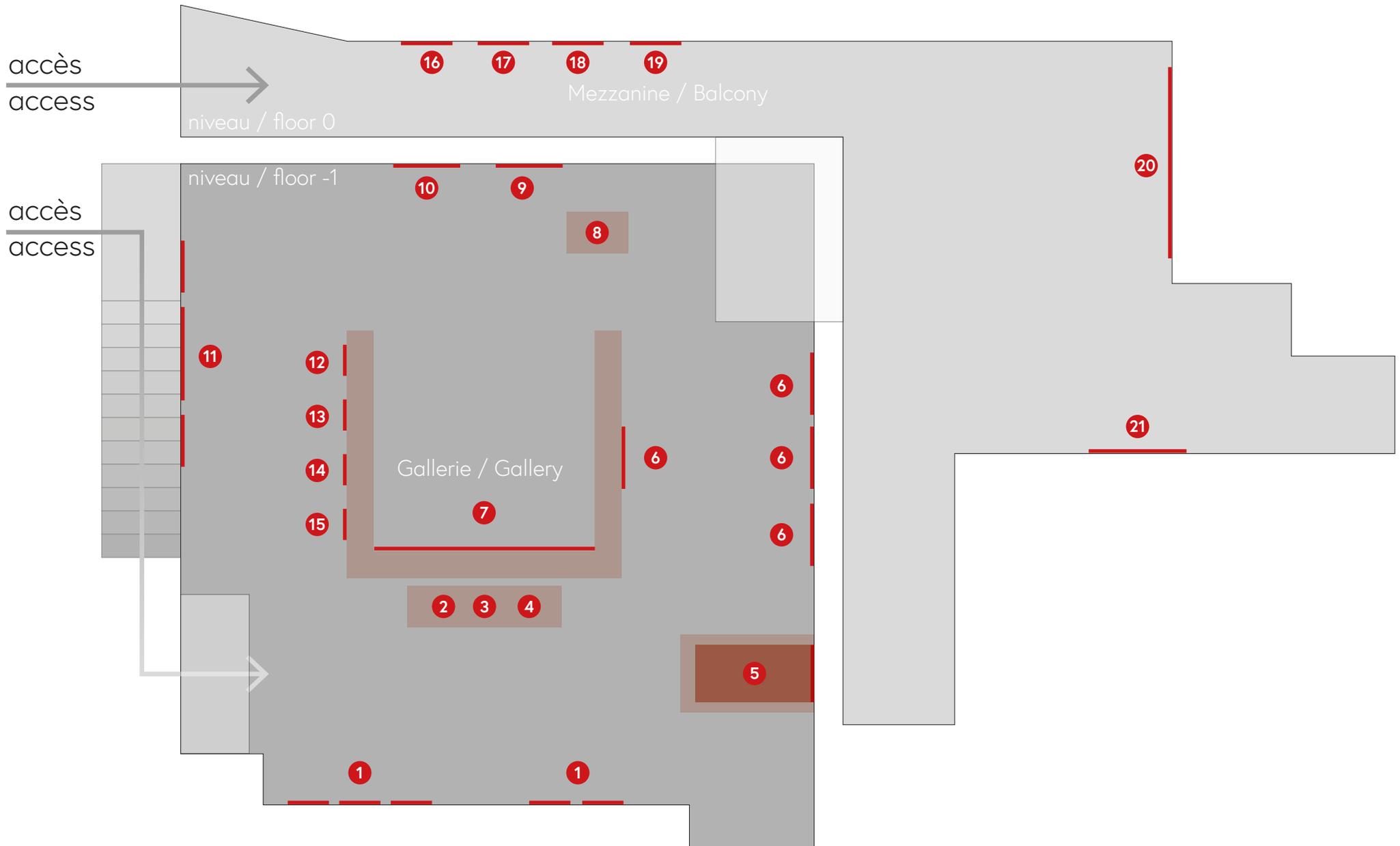
Centre
Culturel
Canadien
Paris

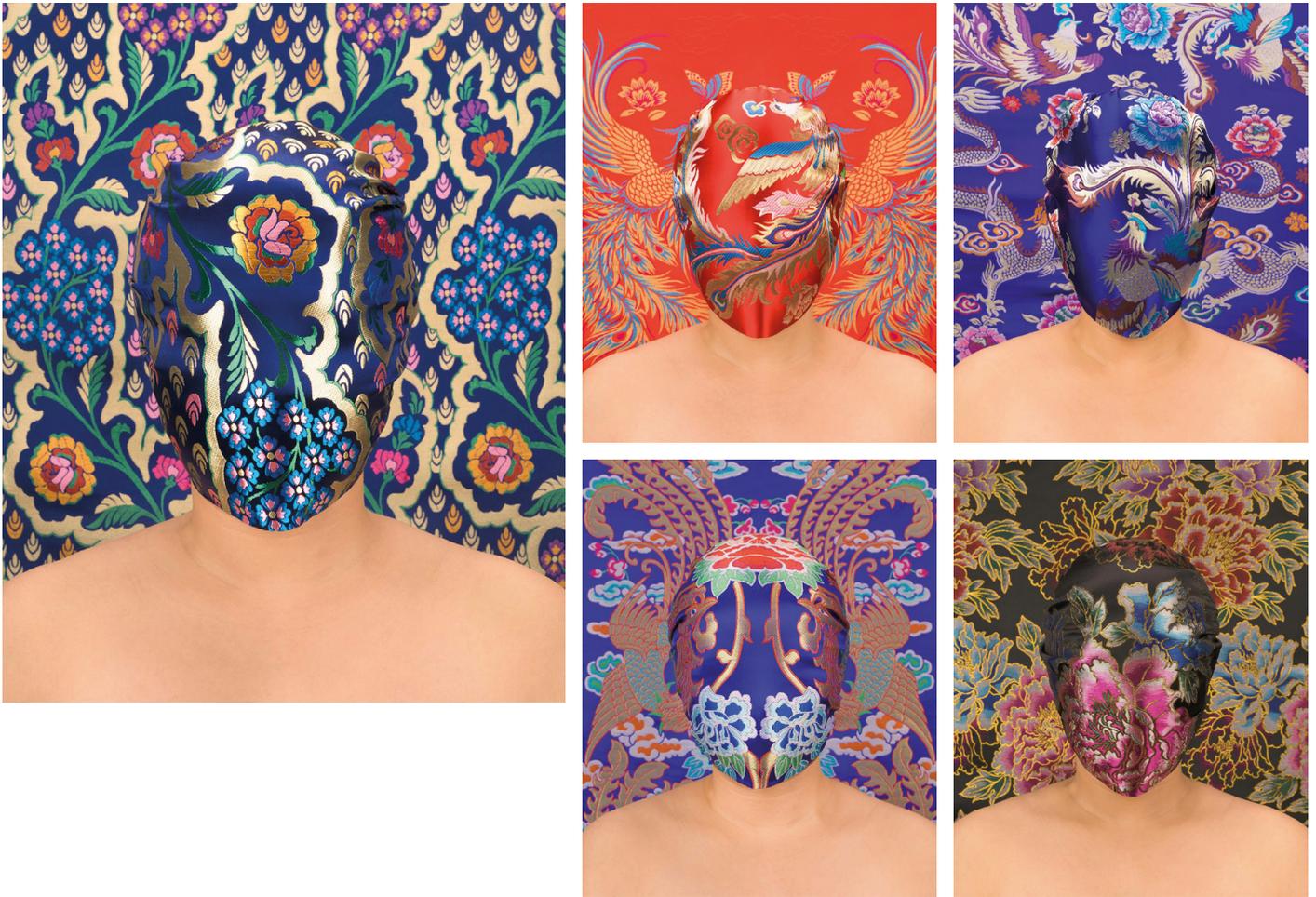
Canadian
Cultural
Centre
Paris

T : +33 (0) 1 44 43 21 90
www.canada-culture.org

130, rue du Faubourg Saint-Honoré
F - 75008 Paris

Plan des espaces d'exposition / Map of exhibition spaces





1 Chun Hua Catherine Dong
Skin Deep, 2019
 5 photographies avec réalité augmentée / 5 photographs with augmented reality
 112x91 cm chacune / each

Chun Hua Catherine Dong emploie la photographie pour témoigner de performances revendiquant l'aspect politique du corps, comme dans sa série de tirages intitulée *Skin Deep*. Posant face à l'objectif, iel a pris soin de masquer son visage avec des étoffes de soie chinoise rehaussées de broderies dorées ou argentées. C'est ainsi que ses cadrages serrés, qui d'ordinaire établissent l'identité, n'en révèlent plus aucune. Avec un tel dispositif, l'artiste souhaite attirer l'attention sur la culture de la honte en Extrême-Orient. Car bien des pays dans le passé et encore aujourd'hui, notamment en Chine, ont cultivé ce sentiment afin de mieux contrôler leurs citoyens et citoyennes. Remarquons que, dans les sociétés occidentales, la culpabilité reste de mise. En tout cas, le corps de la femme, du fait aussi de sa résistance dans nos sociétés contemporaines, apparaît plus politique aujourd'hui que jamais.

À noter : une application mobile permet de libérer les messages visuels et animés qui sommeillent à la surface de ces visages privés intentionnellement d'identité.

Chun Hua Catherine Dong uses photography to bear witness to performances in which they assert the political aspect of the body, as in their series of prints *Skin Deep*. Posing facing the camera, they have taken care to mask their face with Chinese silk fabrics embellished with gold or silver embroidery. In this way, her tight framing, which usually establishes identity, no longer reveals any. With this device, the artist hopes to draw attention to the culture of shame in the Far East. Many countries in the past, and still today, notably China, have established such a feeling in order to better control their citizens. It should be noted that in Western societies, guilt is still the order of the day. In any case, the woman's body, because of its resistance in our contemporary societies, appears more political today than ever before.

Note: an app can be used to deliver the visual and animated messages that lie dormant on the surface of the faces, intentionally deprived of their identities.



2 Nicolas Sassoon
The Prophets (Tanaga 1), 2019
 Pierre de lave, écran LCD, lecteur multimédia, câbles, plastique ABS
 Lava rock, LCD screen, media player, cables, ABS plastic
 100x70x70cm
 Photo courtesy of Rectangle.be



3 *The Prophets (Tanaga 2)*, 2019
 Pierre de lave, écran LCD, lecteur multimédia, câbles, plastique ABS
 Lava rock, LCD screen, media player, cables, ABS plastic
 65x65x90cm
 Photo courtesy of Rectangle.be



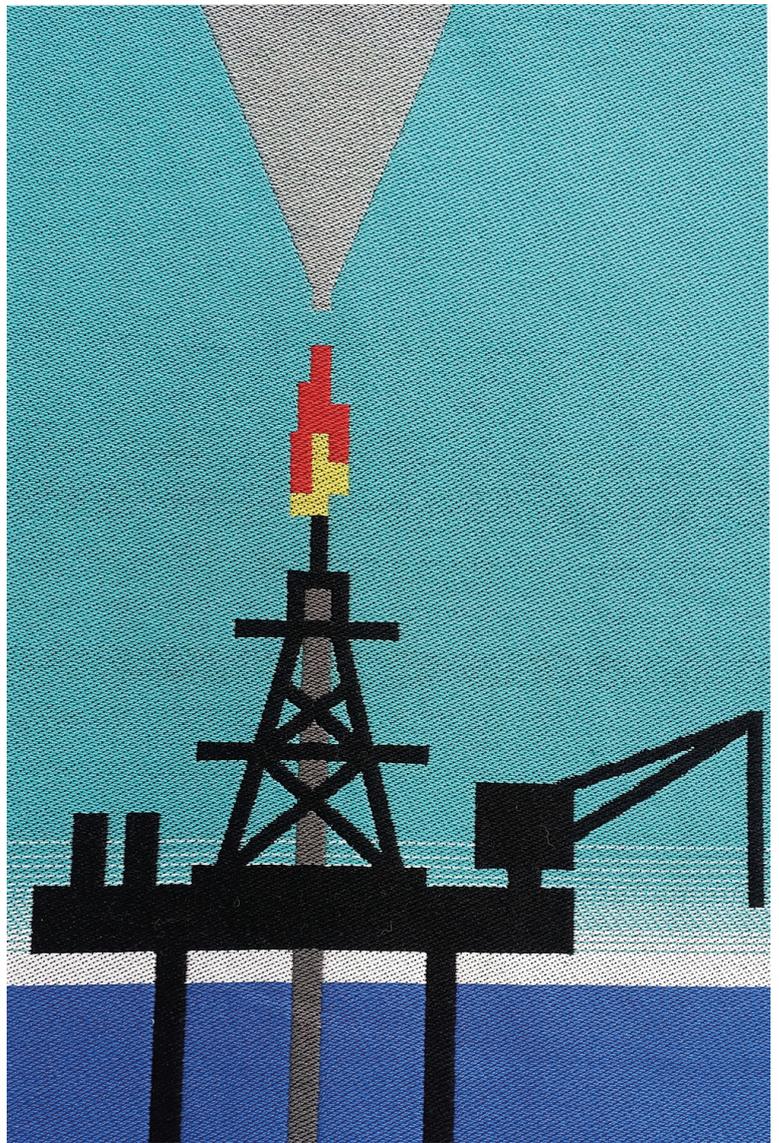
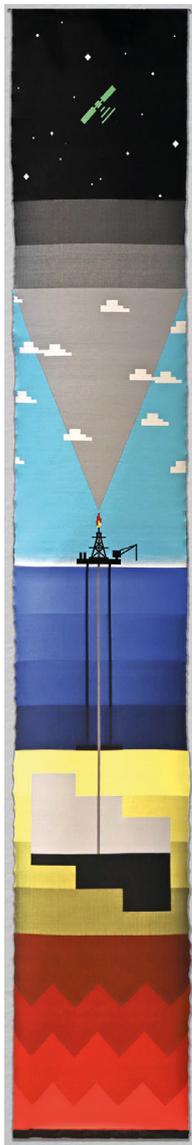
4 *The Prophets (Tanaga 3)*, 2019
 Pierre de lave, écran LCD, lecteur multimédia, câbles, plastique ABS
 Lava rock, LCD screen, media player, cables, ABS plastic
 70x50x90cm
 Photo courtesy of Rectangle.be

The Prophets est une série de sculptures conçue par Nicolas Sassoon comme des interfaces poétiques entre la technologie informatique et les forces géologiques.

The Prophets est une série de sculptures comme interfaces poétiques entre la technologie informatique et les forces géologiques. Composées de roches volcaniques connectées à des écrans LCD, les sculptures rappellent les pierres d'observation traditionnelles d'où émergent des composants électroniques et des écrans pour former des figures énigmatiques. Les écrans LCD présentent des animations pixelisées évoquant des coulées de lave, suggérant une vie magmatique silencieusement contenue dans les pierres. Dans ce projet, la technologie devient une interface à travers laquelle des roches inertes semblent exprimer un autre état d'existence - une agitation volcanique faisant allusion à leurs origines chaotiques. Les sculptures proposent une expérience singulière racontant une histoire partielle de notre relation à la matière - une géologie spéculative de notre condition numérique enracinée dans les processus volcanologiques, explorant des liens possibles entre matériaux organiques et inorganiques.

The Prophets is an ongoing series of sculptures conceived by Nicolas Sassoon as poetic interfaces between computer technology and geological forces.

The Prophets is an ongoing series of sculptures as poetic interfaces between computer technology and geological forces. Composed of volcanic rocks connected to LCD panels, the sculptures recall traditional viewing stones from which electronic hardware and screens emerge to form enigmatic figures. The LCD screens feature pixelated animations evocative of flowing lava, suggesting a magmatic life silently contained within the stones. In *The Prophets*, technology becomes a vessel through which inert rocks appear to express another state of existence - a volcanic unrest hinting back at their chaotic origins. The sculptures bring about a singular experience, recounting a partial history of our relationship with matter - a speculative geology of our digital condition rooted in volcanological processes, and speaking to the connections between organic and inorganic materials.

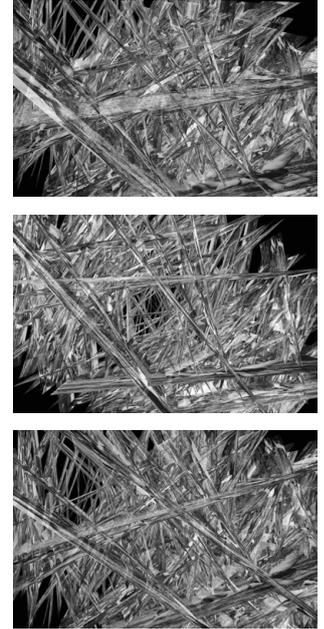
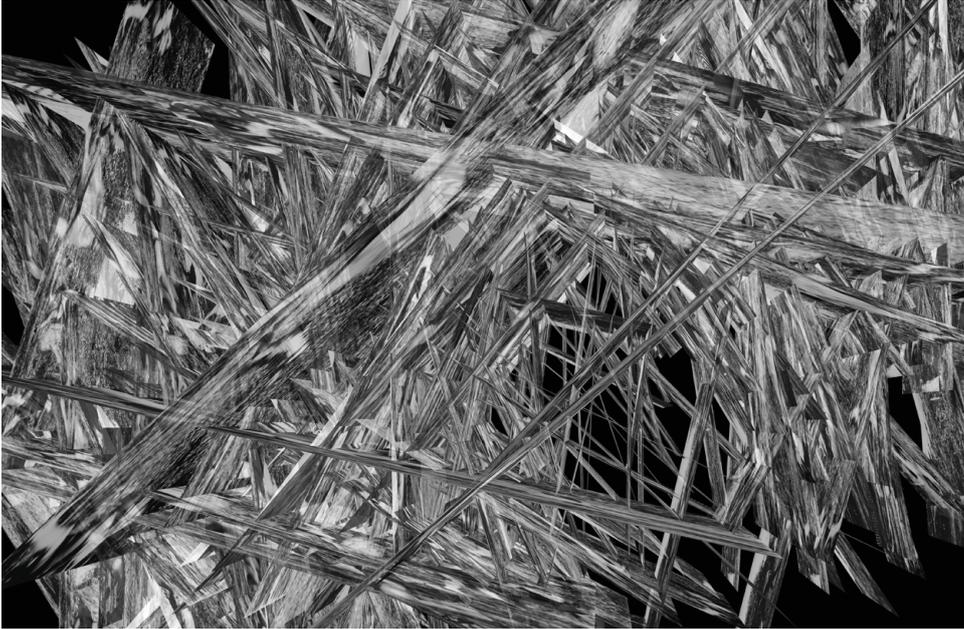


détail / detail

- 5 Oli Sorenson
Plate-forme pétrolière, 2023
 Coton mercerisé sur métier Jacquard / Mercerized cotton on Jacquard loom
 704 x 104 cm

Les œuvres tissées d'Oli Sorenson sont issues du corpus *Panorama de l'Anthropocène*, où l'artiste s'inspire autant de la mise en page carrée d'Instagram, des paysages pixelisés de Minecraft que des tableaux géométriques du peintre Américain Peter Halley. Initialement composées de toiles, d'impressions numériques et d'écrans vidéos, cette série propose une vision d'ensemble des activités humaines, dont l'esthétique minimaliste de couleurs extrêmement vives et de formes très simples évoque les infrastructures modulaires des sociétés post-industrielles. Par son utilisation du métier Jacquard, un des premiers outils industriels à utiliser des cartes perforées pour composer des images de synthèse, Sorenson propose une re-matérialisation des univers virtuels, pour re-sensibiliser leurs activités à l'intensité de l'économie mondiale actuelle, ayant un impact réel et urgent sur l'écologie de la Terre.

Oli Sorenson's woven artworks are issued from his *Panorama of the Anthropocene* series, where the artist draws inspiration from the square layout of Instagram, as much as the pixelated landscapes of Minecraft as the geometric paintings of the American painter Peter Halley. Initially composed of canvases, digital prints and video screens, this body of work presents an overview of human activities, within a minimalist aesthetic of extremely bright colors and very simple shapes to evoke the modular infrastructures of post-industrial societies. Through the use of the Jacquard loom, one of the first industrial tools to use punch cards to compose synthetic images, Sorenson offers a re-materialization of virtual universes, a sense-perceived rendering of their excessive activities on the current global economy, which are imposing real and urgent repercussions on the ecology of the Earth.



6

George Legrady

Anamorph-Lattice, 2020-2022

4 panneaux lenticulaires (*Anamorph-Lattice* 1,2,3,4) composés chacun de 3 images créées dans un logiciel personnalisé
 4 lenticular panels (*Anamorph-Lattice* 1,2,3,4) each consisting of 3 images created using custom software
 76x119cm

6 photographies de famille noir-blanc prises dans la campagne hongroise dans les années 1940 juste avant la Seconde Guerre mondiale sont répétées 30 fois pour un total de 180 images qui sont ensuite positionnées dans un espace 3D virtuel par le modèle mathématique Voronoï de sorte que les images font face à plusieurs directions, perturbant la vision frontale traditionnelle, créant des perspectives modifiées rappelant les études d'anamorphose des XVI^e et XVII^e siècles telles que décrites par l'historien de l'art Jurgis Baltrušaitis dans son livre *Anamorphoses, les perspective dépravées*.

Anamorph-Lattice appartient à la série *Anamorph-Voronoi* réalisée pendant la période COVID (2020-2022). La série se compose d'images de sujets variés qui sont placées dans un logiciel personnalisé de génération d'images conçu par l'artiste avec Jieliang Luo, ingénieur chercheur en IA, pour produire des compositions esthétiquement cohérentes dans l'espace volumétrique selon des règles visuelles traduites en code informatique. Le logiciel commence son processus en positionnant un ensemble d'images, basé sur les principes du modèle mathématique de Voronoï, de telle sorte que les images sont entrelacées créant des groupes ressemblant à des sculptures. Les résultats sont ensuite capturés, soit sous forme d'images 2D plates, soit sous forme de compositions changeantes basées sur le temps dans l'environnement 3D virtuel. Chaque fois que le logiciel est activé, il crée une composition unique dans l'organisation des éléments visuels, le cadrage et le point de vue permettant à l'artiste de naviguer dans l'espace virtuel pour sélectionner des compositions d'intérêt esthétique. La conception et l'application du logiciel personnalisé utilisé pour créer *Anamorph Lattice* entrent dans la catégorie de « l'art génératif », défini par le théoricien des médias Philip Galanter comme « toute pratique artistique où l'artiste utilise un système, tel qu'un ensemble de règles de langage naturel, un programme informatique, une machine ou une autre invention procédurale, qui est mis en mouvement avec un certain degré d'autonomie contribuant ou résultant en une œuvre d'art achevée ».

Six black-white family photographs taken in the Hungarian countryside in the 1940s just before World War II are repeated 30 times for a total of 180 images which are then positioned in virtual 3D space by the Voronoi mathematical model so that the images face multiple directions, disrupting traditional frontal viewing, creating altered perspectives reminiscent of 16th and 17th century anamorphic studies as described by the art historian Jurgis Baltrušaitis in his book *Anamorphic Art*.

Anamorph-Lattice belongs to the *Anamorph-Voronoi* series realized during the Covid period (2020–22). The series consists of images of varying subject matter which are placed in an image-generating custom software designed by the artist with AI engineer researcher Jieliang Luo to produce aesthetically coherent compositions in volumetric space according to visual rules translated into computer code. The software begins its process by positioning a set of images, based on the principles of the Voronoi mathematical model, in such a way that the images are interlaced creating sculpture-like groupings. The results are then captured, either as flat 2D images, or else as time-based changing compositions in the virtual 3D environment. Each time the software is activated, it creates a unique composition in the organization of visual elements, the framing and point-of-view allowing the artist to navigate the virtual space to select compositions of aesthetic interest. The design and application of the custom software used to create *Anamorph Lattice* falls in the category of generative art, defined by the media theorist Philip Galanter as "any art practice where the artist uses a system, such as a set of natural language rules, a computer program, a machine, or other procedural invention, which is set into motion with some degree of autonomy contributing to or resulting in a completed work of art".



7 Nicolas Baier
Vases communicants, 2022
 Vidéo en collaboration avec Fly Studio, Montréal / Video in collaboration with Fly Studio, Montreal,
 42 minutes
 Galerie Blouin Division, Montreal, Toronto and New York

Dans *Vases communicants*, chaque recoin du studio de Nicolas Baier et plusieurs paysages naturels ont été modélisés pour produire une illusion totale. L'espace de création de l'artiste entièrement fait de surface réfléchissante gonfle l'activité réflexive qui y est inhérente, qui qualifie tout rapport que l'artiste entretient avec ce qui l'entoure. Il ne fait pas qu'habiter ce lieu, il l'imprègne d'une incessante quête de sens.

Ici, l'artiste n'apparaît toutefois pas dans son espace. Les machines sont seules, autonomes. Les trames sonores nous laissent comprendre qu'elles travaillent, qu'elles s'affairent à créer. La réplique de notre raison dans la technologie fait de nos outils, qui ont déjà été de simples silex utilisés pour couper la chair des bêtes, des structures infiniment plus complexes qui rivalisent maintenant avec la raison même qui les a produits. En juxtaposant ces machines avec des images de la forêt, Baier nous rappelle cependant que ce cheminement de la technologie a toujours été implicite dans l'évolution naturelle.

Les sauts vers la nature rapprochent les structures technologiques et biologiques, fusionnant les produits de l'esprit humain et ceux du monde organique. On assiste à un échange continu entre le monde étudié et le lieu où cette étude est pratiquée, entre la recherche de connaissance et le lieu où se situe cette connaissance. Cet amalgame de dualités vient brouiller cette division et fait entrer en communion les pôles du naturel du non naturel. *Vases communicants* devient ainsi un rappel que cette limite est poreuse, voire même inexistante. Cette incapacité à distinguer l'artificiel et le naturel qui anime toute l'exposition nous empêche même de deviner quelles parties de ce texte ont été générées par un algorithme d'intelligence artificielle et lesquelles ont été écrites par un être humain. La seule différence que l'on pourra toujours tracer avec assurance entre l'humain et la machine est que nous sommes mortels et que la technologie ne l'est pas. Tels des vases communicants, ces œuvres sont liées entre elles, traversées par notre quête de sens, par notre désir de comprendre, par cette soif de capter quelque chose qui veut dire plus, qui donne raison à notre mortalité.

In *Vases communicants*, every corner of Nicolas Baier's studio and several natural landscapes have been modelled to produce a total illusion. The artist's creative space, made entirely of reflective surfaces, heightens the reflexive activity inherent in it, which characterizes every relationship the artist has with his surroundings. He not only inhabits this place, he imbues it with an incessant quest for meaning.

Here, however, the artist does not appear in his space. The machines stand alone, autonomous. The soundtracks let us know that they are working, busily creating. The replication of our reason in technology turns our tools, which were once simple flints used to cut the flesh of animals, into infinitely more complex structures that now rival the very reason that produced them. By juxtaposing these machines with images of the forest, however, Baier reminds us that this progression of technology has always been implicit in natural evolution.

Leaps into nature bring technological and biological structures closer together, fusing the products of the human mind with those of the organic world. There is a continuous exchange between the world studied and the place where that study is carried out, between the search for knowledge and the place where that knowledge is located. This amalgam of dualities blurs this division and brings together the poles of the natural and the unnatural. *Vases communicants* thus becomes a reminder that this boundary is porous, if not non-existent. The inability to distinguish between the artificial and the natural that animates the entire exhibition even prevents us from guessing which parts of this text have been generated by an artificial intelligence algorithm and which have been written by a human being. The only difference we will ever be able to confidently draw between humans and machines is that we are mortal and technology is not. Like communicating vessels, these works are interconnected, permeated by our quest for meaning, our desire to understand, our thirst to capture something that means more, something that vindicates our mortality.



8

Nicolas Baier

Black Box, 2019

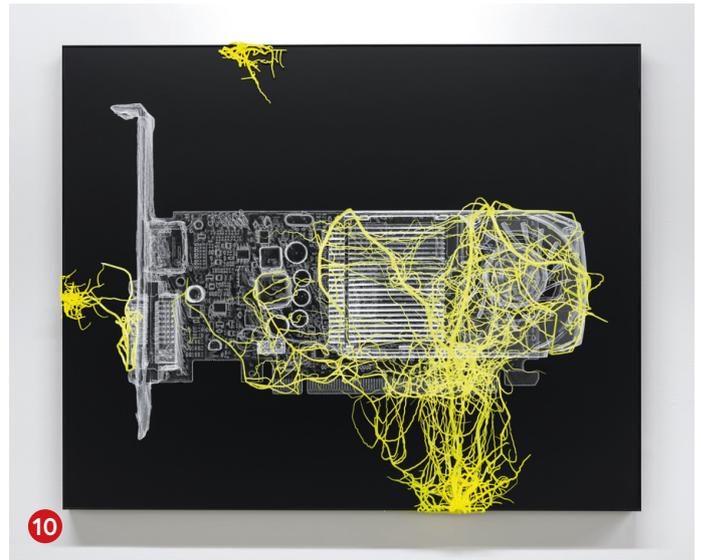
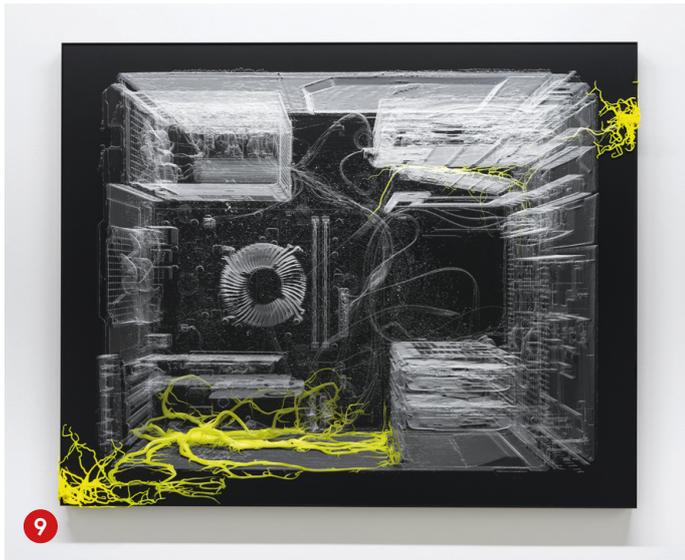
Impression 3D / 3D Print

55.9 x 53.3 x 25.4 cm

Collection de l'artiste / Collection of the artist

Black Box est une réplique complète en impression 3D de l'intérieur d'une tour d'ordinateur, qui a été insérée dans une boîte noire. Chaque pièce de la machine a été reproduite. Toutes les pièces y sont, mais nous ne voyons rien. Dépôt de nos données et de notre foi collective en la science, l'ordinateur est devenu un appendice vital de notre conscience. Paradoxalement, sa logique interne échappe à son utilisateur moyen. Bien qu'il nous aide à réfléchir, l'ordinateur lui-même reste largement impénétrable. Dans sa complexité mystérieuse, il rappelle cet autre processeur de connaissance mal compris, l'esprit humain. Ici, sacralisée par l'espace de la galerie, la forme mystérieuse et monolithique de la boîte noire suggère une intelligence extraterrestre - une divinité dotée d'une sagesse hors de notre portée.

Black Box is a complete 3D-printed replica of the inside of a computer tower, which has been inserted into a black box. Every part of the machine has been reproduced. All the parts are there, but we can't see anything. A repository for our data and our collective faith in science, the computer has become a vital appendage to our consciousness. Paradoxically, its internal logic escapes the average user. Although it helps us think, the computer itself remains largely impenetrable. In its mysterious complexity, it is reminiscent of that other poorly understood knowledge processor, the human mind. Here, sacrilised by the gallery space, the mysterious, monolithic form of the black box suggests an extraterrestrial intelligence – a deity endowed with wisdom beyond our reach.



9 Nicolas Baier
Réplication 01, 2022
Impression au jet d'encre, acide polylactique / Inkjet printing, polylactic acid
107 x 132 cm
Collection privée / Private collection, Montréal

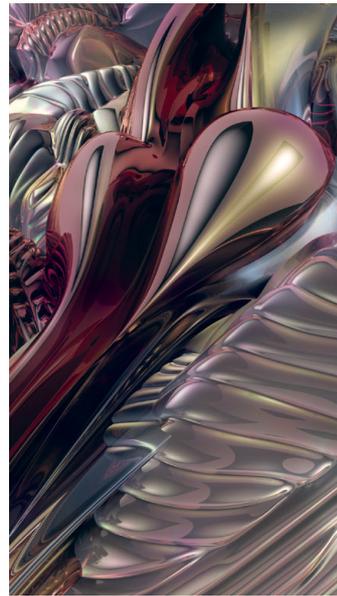
10 Nicolas Baier
Réplication 02, 2022
Impression au jet d'encre, acide polylactique / Inkjet printing, polylactic acid
107 x 132 cm
Collection privée, Montréal / Private collection, Montreal

Dans les *Réplifications*, on retrouve des radiographies d'ordinateurs assiégés par des réseaux de blobs (créé par impression 3D), un organisme capable de se ramifier de manière ultra optimale. On se croirait devant les résultats radiographiques d'une machine malade. Alors qu'on nous présente souvent la technologie comme ayant un parcours voué à aboutir au surpassement de la nature, on s'imagine ici que cette nature l'a freinée dans son élan. En recourant à des outils habituellement utilisés pour l'étude du vivant sur des objets technologiques, il semble que Baier recherche des traces d'éléments biologiques dans des objets entièrement artificiels.

The *Réplifications* feature X-rays of computers besieged by networks of blobs (created by 3D printing), an organism capable of branching out in an ultra-optimal way. It's like looking at the X-ray results of a sick machine. While technology is often presented as on a path destined to surpass nature, here we imagine that nature has slowed it down. By using tools normally used to study living things on technological objects, Baier seems to be looking for traces of biological elements in entirely artificial objects.

En d'infinies variations / Endless variations

Œuvres exposées / Works on display



11

Salomé Chatriot

Idol (Hydra 4), 2023

Peinture email et peinture à l'huile sur aluminium, cadre en aluminium / Enamel and oil paint on aluminum, aluminum frame
180 x 165 cm

Breathing Patterns (Luma), 2023

Diptyque vidéo généré par la respiration de l'artiste / Breath-generated video diptych

Vidéo en boucle / Looped video

6 min chacune / each

Breathing Patterns est une série d'œuvres vidéo générées à partir du souffle de l'artiste lors de performances interactives engageant sa respiration.

Depuis 2019, Salomé Chatriot déploie son souffle au travers de *Fragile Ecosystem*, une série de performances procédurales accueillies dans différents contextes avec lesquels elle entre en interaction par le biais d'une machine médicale captant sa respiration en temps réel: un spiromètre.

Aussi bien l'intérieur de la fondation Lafayette Anticipations (2023), de la New Galerie (2021) qu'à l'extérieur, en dessous d'une cascade à Bâle (2022) ou à Gstaad sous la neige (2023) la respiration de l'artiste conjointe à celle des machines entre en résonance avec le souffle des spectateurs et l'environnement synthétique ou naturel alentours. L'installation et les costumes varient au gré des performances, générant tantôt du son interactif tantôt uniquement de la lumière dans les sculptures, mais toujours subsiste cette relation ténue rassemblant vivants et non vivants, fusionnant en un écosystème fragile.

En 2020 lors du premier confinement, Chatriot s'allonge sur un gigantesque arbre mort avec qui elle partage sa respiration afin qu'ils coexistent ensemble et enregistre les données biométriques ainsi (co)créées. La première itération des *Breathing Patterns* voit ainsi le jour, souvenir de ce souffle sous la forme d'un diptyque vidéo. Depuis lors, chaque respiration engagée lors de *Fragile Ecosystem* est encapsulée au travers d'images en mouvement. *Breathing Patterns (Luma)* correspond à la captation de sa performance à Gstaad pour Elevation 1049, un programme de la fondation Luma organisé par Neville Wakefield et Olympia Scarry.

Breathing Patterns is a series of video works generated from the artist's breath during interactive performances engaging her breathing.

Since 2019, Salomé Chatriot has been deploying her breath through *Fragile Ecosystem*, a series of procedural performances hosted in different contexts with whom she interacts through a medical machine capturing her breath in real time: a spirometer.

Both inside – Lafayette Anticipations (2023), New Galerie (2021) – and outside – below a waterfall in Basel (2022) or in snowy Gstaad (2023) – the artist's breathing, in conjunction with her machine's, resonates with the breath of the spectators and the surrounding synthetic or natural environment. The installation and costumes vary according to the performance, sometimes generating interactive sound, sometimes purely illuminating the sculptures, but always maintaining the tenuous relationship between living and nonliving, merging into a fragile ecosystem.

In 2020, during the first confinement, Chatriot lies down on a gigantic dead tree with which she shares her breathing, allowing their coexistence, and records the biometric data thereby (co) created. The first iteration of *Breathing Patterns* was thus born, a memory of this breathing in the form of a video diptych. Since then, every breath taken during *Fragile Ecosystem* has been encapsulated in moving images. *Breathing Patterns (Luma)* is the result of her performance in Gstaad for Elevation 1049, a Luma Foundation program curated by Neville Wakefield and Olympia Scarry.

EXPOSITION / EXHIBITION

En d'infinies variations / Endless variations

Œuvres exposées / Works on display



12 Caroline Monnet
Suzanne (série Fragment), 2019 Ed. 2/3

13 Caroline (série Fragment), 2019 Ed. 2/3

14 Sébastien (série Fragment), 2019 Ed. 2/3

15 Nico (série Fragment), 2019 Ed. 2/3

Impression numérique sur papier / Digital print on paper
64 x 64 cm chacun / each

Les images de la série *Fragment* ré-imaginent des motifs Algonquins hérités de génération en génération. Les photographies montrent diverses personnes portant des sortes de masques transparents avec des motifs qui ressemblent à des codes QR ou encore à des compositions algorithmiques. Ces motifs réfèrent aussi au système seigneurial de division et d'attribution des terres en Nouvelle-France, une pratique coloniale (abolie en 1854) par laquelle des motifs étaient gravés à même le territoire.

(texte inspiré de l'article par Napatsi Folger dans l'édition d'été 2023 de la revue *Studio Craft and Design in Canada*)

The images in the *Fragment* series re-imagine Algonquin motifs passed down from generation to generation. The photographs show various people wearing transparent masks with patterns that resemble QR codes or algorithmic compositions. These patterns also refer to the seigneurial system of land division and allocation in New France, a colonial practice (abolished in 1854) whereby patterns were carved into the land.

(text inspired by the article by Napatsi Folger in the summer 2023 issue of *Studio Craft and Design in Canada*)



16 Oli Sorenson
Cartes Sim, 2023

17 *Puce*, 2023

18 *Téléphones*, 2023

19 *Ferme Bitcoin*, 2023

Coton mercerisé sur métier Jacquard / Mercerized cotton on Jacquard loom
102 x 104 cm chacun / each

Les œuvres tissées d'Oli Sorenson sont issues du corpus *Panorama de l'Anthropocène*, où l'artiste s'inspire autant de la mise en page carrée d'Instagram, des paysages pixelisés de Minecraft que des tableaux géométriques du peintre Américain Peter Halley. Initialement composées de toiles, d'impressions numériques et d'écrans vidéos, cette série propose une vision d'ensemble des activités humaines, dont l'esthétique minimaliste de couleurs extrêmement vives et de formes très simples évoque les infrastructures modulaires des sociétés post-industrielles. Par son utilisation du métier Jacquard, un des premiers outils industriels à utiliser des cartes perforées pour composer des images de synthèse, Sorenson propose une re-matérialisation des univers virtuels, pour re-sensibiliser leurs activités à l'intensité de l'économie mondiale actuelle, ayant un impact réel et urgent sur l'écologie de la Terre.

Oli Sorenson's woven artworks are issued from his *Panorama of the Anthropocene* series, where the artist draws inspiration from the square layout of Instagram, as much as the pixelated landscapes of Minecraft as the geometric paintings of the American painter Peter Halley. Initially composed of canvases, digital prints and video screens, this body of work presents an overview of human activities, within a minimalist aesthetic of extremely bright colors and very simple shapes to evoke the modular infrastructures of post-industrial societies. Through the use of the Jacquard loom, one of the first industrial tools to use punch cards to compose synthetic images, Sorenson offers a re-materialization of virtual universes, a sense-perceived rendering of their excessive activities on the current global economy, which are imposing real and urgent repercussions on the ecology of the Earth.



- 20 Christa Sommerer & Laurent Mignonneau
People on the Fly, 2016
Installation interactive sur ordinateur : caméra, ordinateur, logiciel personnalisé
Interactive, computer-based installation: camera, computer, custom software
Dimensions variables / Variable dimensions

People on the Fly est une œuvre participative où les passants peuvent se voir transformés en un essaim de mouches. Un logiciel spécialement développé détecte toutes les personnes en mouvement et communique leurs données aux insectes artificiels. Lorsqu'une personne bouge, des centaines de mouches envahissent son corps en quelques secondes, mais lorsqu'elle reste immobile, les insectes s'envolent. Les scénarios d'images qui en résultent sont en constante évolution. *People on the Fly* commente l'agitation de la vie quotidienne, où le simple fait de rester immobile un court instant permet de voir son propre visage.

People on the Fly is a participatory public artwork where passersby can see themselves turned into a swarm of flies. A specially developed software detects all moving persons and communicates their data to the artificial insects. When a person moves, within seconds hundreds of flies invade his or her body, but when he or she stands still the insects fly away. The resulting image scenarios are in constant flux. *People on the Fly* comments on the hustle and bustle of everyday life: only standing still for a short moment makes one see one's own image clearly.



21

Timothy Thomasson

I'm Feeling Lucky, 2023

Animation procédurale générée en temps-réel par ordinateur, composition et conception sonore : Tatum Wilson

Real-time procedural computer-generated animation, Sound Composition/Design: Tatum Wilson

Dimensions variables / Variable dimensions

I'm Feeling Lucky est une vidéo en temps réel générée par ordinateur qui interroge nos rapports à l'image, la géographie, l'espace virtuel, la technologie des médias traditionnels ainsi que les systèmes de collecte de données de masse. Un paysage en 3D historiquement et géographiquement ambigu y est généré en temps réel grâce à un moteur de jeu vidéo, puis peuplé de silhouettes extraites de Google Street View. Celles-ci sont retravaillées par un réseau neuronal profond inédit en « figurines » tri-dimensionnelles évoluant dans l'espace virtuel. Des milliers de silhouettes issues du monde entier sont ainsi choisies au hasard pour habiter ce paysage.

L'œuvre reprend les peintures panoramiques de la fin du XIX^e siècle en tant qu'objets d'importance historique, culturelle et sensorielle pour les transposer dans le contexte de médias contemporains. Ces structures panoramiques sont ainsi resituées dans la lignée technologique des médias immersifs et analysées en tant que formes proto-cinématographiques/de réalité virtuelle.

I'm Feeling Lucky is a real-time, computer-generated video that questions relationships to image, geography, virtual space, historical media technology and mass data collection systems. In the work, a historically and geographically ambiguous 3D virtual landscape is generated in real time with game engine technology and then populated with figures pulled from Google Street View. These figures are processed through a new deep neural network, so they become three-dimensional "models" in the virtual space. Thousands of figures taken from all over the world are randomly selected to inhabit the landscape.

The work takes into consideration panorama paintings of the late 19th century as objects of historical, cultural and perceptual significance, and situates them within contemporary media contexts. These panorama structures are theorized as part of the lineage of immersive media technologies and are analyzed as proto-cinematic/virtual reality forms.