





Prémonitions

Se déclinant en deux parties, *Prémonitions* est un projet qui nous invite à explorer diverses façons d'interpréter notre époque, d'examiner l'influence de la technologie, et d'imaginer l'avenir qui se dessine.

Partie 1 (28 . 04 . 2023 - 17 . 06 . 2023)
Immersions & récits, visible à partir du mois d'avril, présente le travail de vingt artistes et collectifs locaux et internationaux dans un programme vidéo commissarié par Roxanne Arsenault et Caroline Douville. À travers l'hétérogénéité de leurs démarches respectives, les artistes repensent notre société et les perspectives critiques qui nous poussent à questionner notre futur.

Partie 2 (06 . 07 . 2023 - 09 . 16 . 2023)
Il s'agira d'une installation de l'artiste Nicolas Grenier, dévoilée à partir de l'été 2023, dans laquelle nos liens et manières d'interagir avec les intelligences artificielles seront remises en question. L'artiste invitera le public à prendre part à l'œuvre en discutant avec une incarnation humaine et évolutive de cette technologie.

Les œuvres présentées nous donnent ainsi l'occasion de visualiser une multiplicité de points de vue sur les enjeux qui définissent et transforment le monde contemporain, que ce soit à l'échelle d'un individu, d'une communauté, d'une société ou de l'humanité toute entière.

Premonitions is a two-part project that invites us to explore different ways of interpreting our time, to consider the influence of technology, and to imagine the future that is taking shape.

Part 1 (04 . 28 . 2023 - 06 . 17 . 2023)
Immersions & récits, on view from April, presents the work of twenty local and international artists and collectives in a video program curated by Roxanne Arsenault and Caroline Douville. Through the heterogeneity of their respective approaches, the artists rethink our society and the critical perspectives that push us to question our future.

Part 2 (07 . 06 . 2023 - 16 . 09 . 2023)
This will be an installation by artist Nicolas Grenier, unveiled in the summer of 2023, in which our ties to and ways of interacting with artificial intelligences will be questioned. The artist will invite the public to take part in the work by interacting with a living and evolving incarnation of this technology.

The works presented here give us the opportunity to visualize a multiplicity of points of view on the issues that define and transform the contemporary world, whether on the scale of an individual, a community, a society or the whole of humanity.



Site :
chromatic.ca

Instagram :
[chromaticfestival](https://www.instagram.com/chromaticfestival)

Immersion

récits

Lucas LaRoche

QT.bot - Sitting here with you in the future

11:00:08, 13:00:08, 15:00:08

P6

Arnaud Laffond

Momentum (vidéo 3 / 3 de Tryptique)

11:08:38, 13:08:38, 15:08:38

P7

Myriam Bleau & Sandrine Deumier

L'Alter-monde

11:10:36, 13:10:36, 15:10:36

P8

Timothy Thomasson

I'm feeling Lucky

11:12:48, 13:12:48, 15:12:48

P9

Dennis & Debbie Club

The Strip

11:19:06, 13:19:06, 15:19:06

P10

Santiago Tamayo Soler

neØn

11:27:16, 13:27:16, 15:27:16

P11

AUJIK

Spatial Bodies

11:42:01, 13:42:01, 15:42:01

P12

Pierre Chaumont

COPY-PASTE-WRITE-RESTART

11:44:13, 13:44:13, 15:44:13

P13

Arnaud Laffond

Permafrost (vidéo 1 / 3 de Tryptique)

11:50:27, 13:50:27, 15:50:27

P14

Peter Burr

DESCENT (desktop performance)

11:52:05, 13:52:05, 15:52:05

P15

Dennis & Debbie Club

Loading Screen

11:58:27, 13:58:27, 15:58:27

P16

Alexandre Louvenaz

First contact and terraforming

11:59:04, 13:59:04, 15:59:04

P18

Alice Wang

Pyramids and Parabolas I

12:00:11, 14:00:11, 16:00:11

P19

Jean-François Robin

Kepler 452B (extrait du film Exquisit Futures)

12:07:20, 14:07:20, 16:07:20

P20

Mit Borrás

HEAVVEN, ADAPTASI CYCLE

12:10:52, 14:10:52, 16:10:52

P21

Tabita Rezaire

DEEP DOWN TIDAL

12:23:30, 14:23:30, 16:23:30

P22

Ahreum Lee

Multiple Selves

12:42:22, 14:42:22, 16:42:22

P23

Wednesday Kim

The Mental Athlete

12:47:15, 14:47:15, 16:47:15

P24

Noura Tafeche

The Kawayoku Inception

12:52:58, 14:52:58, 16:52:58

P25

Skawennati

TimeTraveller™ Episode 1 / 9

12:53:32, 14:53:32, 16:53:32

P26

TV

P15

Anna Eyler + Nicolas Lapointe

La Fable d'Oxa

P28

Adam Basanta

Targeted: Perceived Similarity at 40fps

P29

Immersion et récits

Un programme vidéo commissarié par:

Roxanne Arsenault
Caroline Douville

L'avènement des technologies de l'information, les changements climatiques et les révolutions sociales entraîne une série de spéculations sur notre destinée commune. Les artistes contemporains anticipent l'humain du futur; ils réfléchissent à son environnement, sa capacité d'adaptation, sa santé mentale, sa manière de communiquer, de consommer, de se mettre en relation avec l'autre... bref, d'exister. Par-dessus tout, il semble que la question (et remise en question) de sa coexistence avec la technologie est au cœur de ses préoccupations et qu'elle pourrait mener à des dérives, ainsi qu'à exacerber des troubles préexistants.

La première partie du projet *Prémonitions* vous invite à explorer un éventail de présages et d'interprétations du futur à travers un programme double intitulé *Immersion & récits*. À l'aide d'une pluralité d'approches, incluant la cinématographie classique, mais aussi des outils tels que l'intelligence artificielle, la modélisation 3D, la collecte de données ou la génération procédurale, les artistes imaginent ce qui nous attend ou proposent des perspectives critiques qui nous poussent à réfléchir à notre futur. La première heure du programme regroupe sous le thème *Immersion* des œuvres contemplatives qui proposent des environnements dans lesquels le public est invité à se plonger. Tandis que la deuxième heure, sous le thème *Récits*, inclut des vidéos qui se concentrent davantage sur l'histoire. Dans les deux cas, les artistes anticipent, proposent, critiquent et imaginent. Ils évoquent nos plus grandes anxiétés et nos souhaits les plus profonds pour les générations à venir. Ils font dialoguer le passé, le présent et l'avenir pour anticiper, apprendre de nos erreurs et mettre en lumière les cycles effrénés de l'humanité. Ils reflètent l'évolution technologique exponentielle dont nous faisons actuellement l'expérience et ses impacts potentiels. Alors que la divination est aujourd'hui souvent classée dans le monde des superstitions et de l'irrationnel, ces présages d'artistes sont à la fois informés et sensibles. Et même si ces visions prospectives semblent complètement fantaisistes, elles nous offrent une fenêtre sur des considérations bien ancrées dans la réalité.

- Caroline Douville & Roxanne Arsenault

A video program curated by:

The advent of information technology, climate change and social revolutions leads to a series of speculations about our common destiny. Contemporary artists anticipate the human of the future; they reflect on his environment, his capacity to adapt, his mental health, his way of communicating, of consuming, of relating to others... in short, of existing. Above all, it seems that the question (and questioning) of his coexistence with technology is at the heart of his concerns, and that it could lead to drifts, as well as exacerbate pre-existing conditions.

The first part of *Prémonitions* invites you to explore a range of omens and interpretations of the future through a double program entitled *Immersion & récits*. Using a variety of approaches, including classical cinematography, but also tools such as artificial intelligence, 3D modeling, data collection or procedural generation, the artists of *Immersion & récits* imagine what lies ahead and propose critical perspectives that challenge us to think about our future. The first hour of the program, entitled *Immersion*, features contemplative works that propose environments in which the public is invited to immerse itself. While the second hour, inspired by the theme of narrative (*Récits*), includes videos that focus more on history. In both cases, the artists anticipate, propose, criticize, and imagine. They address our greatest anxieties and our deepest wishes for future generations. They bring together the past, the present and the future to anticipate, to learn from our mistakes and to highlight the unbridled cycles of humanity. They reflect the exponential technological evolution we are currently experiencing and its potential impacts. While divination today is often classified as superstitious and irrational, these artists' visions are both informed and sensitive. And while these forward-looking visions may seem completely fanciful, they offer us a window into considerations that are firmly rooted in reality.



Immersion

QT.bot - Sitting here with you in the future

Lucas LaRochelle

8 min 20 s

2020

La première production vidéo de QT.bot, *Sitting here with you in the future*, évoque un rêve profond dans les (cyber)espaces collectifs des futurs possibles queer et trans. Les récits et les paysages de la vie spéculative LGBTQ2IA+ générés par QT.bot chevauchent la ligne entre le plausible et le fantastique, se délectant du potentiel de l'échec, du chaos et de l'incommensurabilité dans l'utilisation queer des technologies d'apprentissage automatique. Tel un esprit de ruche, l'organisme QT.bot génère des lueurs d'avenir qui émergent au moment où « les singularités se jettent dans le commun ». L'expérience de la visualisation des récits et environnements machines de la vie LGBTQ2IA+ que QT.bot propage est une expérience de désorientation - le temps, l'espace et la subjectivité s'effondrent, produisant des visions multiplicatives des nombreux futurs contenus dans les données. En collaboration avec les voix de sa communauté humaine, QT.bot fabule sur les absences de l'archivage, nous orientant loin de ce qui est et vers ce qui pourrait être.

QT.bot's first video output, *Sitting here with you in the future*, is a deep dream into the collective (cyber)spaces of possible queer and trans futurities. The narratives and landscapes of speculative LGBTQ2IA+ life generated by QT.bot straddle the line between the plausible and the fantastic, revelling in the potential of failure, chaos and incommensurability in the queer use of machine learning technologies. QT.bot's hivemind is an organism for generating glimmers of futures that emerge at the point in which "singularities flow into the common." The experience of viewing the machinic narratives and environments of LGBTQ2IA+ life that QT.bot propagates is one of disorientation - time, space, and subjectivity collapse, producing multiplicitous visions of the many futures contained within the data. In collaboration with the voices of their human community, QT.bot fabulates on the absences of the archive, orienting us away from what is, and towards what could be.

Les œuvres de Lucas LaRochelle, designer, artiste et chercheur.e, portent sur les cultures numériques queer et trans, l'archivage communautaire et l'intelligence artificielle. Iel a fondé *Queering The Map*, un projet de contre-cartographie généré par la communauté pour l'archivage numérique de l'expérience LGBTQ2IA+ en relation avec l'espace physique. Iel a donné des conférences, animé des ateliers, publié leurs écrits et exposé leur travail au niveau national et international. Le projet *Queering The Map* a reçu une mention honorifique pour le Prix Ars Electronica 2018, a été sélectionné pour les prix Lumen Prize for Digital Art et Kantar Information is Beautiful Awards, et figure dans les archives Web de la Library of Congress LGBTQ+ Studies Web Archive.

Lucas LaRochelle is a designer, artist, and researcher whose work is concerned with queer and trans digital cultures, community-based archiving, and artificial intelligence. They are the founder of *Queering The Map*, a community-generated counter-mapping project for digitally archiving LGBTQ2IA+ experience in relation to physical space. They have lectured, facilitated, published their writings and exhibited their work nationally and internationally. Their project *Queering The Map* was awarded an Honorary Mention for the 2018 Prix Ars Electronica, nominated for the Lumen Prize for Digital Art and the Kantar Information is Beautiful Awards, and is included in the Library of Congress LGBTQ+ Studies Web Archive.

<http://lucaslarochelle.com>



Arnaud Laffond

1 min 28 s

2022

Tryptique est un ensemble de trois vidéos poétiques qui traitent du sujet de la collapsologie, notre inactivité envers la protection de notre planète. Ce sont des images contemplatives d'un univers réduit à quelques éléments de base et une voix qui raconte ce qu'a été la Terre ou ce qu'elle pourrait devenir. La vision consumériste et capitaliste de l'être humain est de plus en plus égoïste. Les messages sur l'urgence climatique rendent la plupart des gens paresseux, fixant le mur qui se dresse sur leur chemin. Quant aux lanceurs d'alerte, ils sont presque perçus comme des fous ou des annonceurs de malheur qui n'attendent que ce moment inévitable.

Réalisation par Arnaud Laffond. Son et narration par Guillaume Seyller.

Arnaud Laffond est un artiste vidéaste basé à Lyon, en France. Son travail se caractérise par la création d'environnements virtuels et de matériaux générés par ordinateur. Ses œuvres se situent à l'orée de la science-fiction. Il travaille avec divers aspects de la vidéo, tels que l'installation, le gif animé et l'impression. Diplômé de l'Académie Charpentier, à Paris (France), ses œuvres ont été présentées en Europe et à l'international dans de nombreuses expositions et festivals.

Tryptique is a set of three poetic videos dealing with collapsology—our failure to protect our planet. Contemplative images of a universe have been reduced to a few basic elements and a voice telling us what the earth has been, or what it could become. The consumerist and capitalist vision of human beings is increasingly selfish. Messages about the climate emergency render many people lazy as they stare at the wall that stands in our way. Those who sound the alarm are virtually perceived as lunatics or harbingers of doom who are only waiting for that inevitable moment.

Directed by Arnaud Laffond. Sound and narration by Guillaume Seyller.

Arnaud Laffond is a video artist based in Lyon, France. His work is characterized by the creation of virtual environments and computer-generated materials. His works sit at the boundary of science fiction. He works with various video aspects, such as installation, animated gif and print. Arnaud graduated from the Académie Charpentier in Paris (France); his work has been presented at a number of exhibitions and festivals in Europe and abroad.

L'Alter-monde (version courte)*L'Alter-monde* (short version)

Myriam Bleau & Sandrine Deumier

2 min 2 s

2020

Évoquant un jardin cybernétique conçu en plusieurs scènes, cette œuvre envisage une symbiose potentielle entre l'être humain et un état de nature retrouvée. À travers l'écologie et le mutualisme inter-espèces, elle explore la possibilité de s'identifier à une nature mutante, à un état de devenir végétal ou à l'expérience de vies infrahumaines. *L'Alter-monde* aborde les questions cruciales du changement climatique et de l'extinction des espèces tout en plongeant le spectateur dans une expérience potentiellement transformatrice. Par sa construction imaginative du monde, ce projet propose une méditation constructive sur l'idée de décroissance économique, d'une symbiose cruciale entre l'homme et la nature.

Evoking a cybernetic garden designed in multiple scenes, *L'Alter-monde* contemplates a potential symbiosis between the human being and a state of rediscovered nature. Through ecology and interspecies mutualism, the video explores the possibility of identifying with a mutant nature, a plant-becoming state, or the experience of infrahuman lives. *L'Alter-monde* addresses the critical issues of climate change and the extinction of species while immersing the viewer in a potentially transformative experience. This video provides a constructive meditation on economic degrowth and crucial posthuman symbiosis with nature through its imaginative worldbuilding.

Myriam Bleau est une artiste en art numérique et compositrice basée à Montréal (Canada).

Myriam Bleau is a Montreal-based digital artist and composer.

Utilisant la musique et le son comme point de départ, elle crée des performances audiovisuelles, des œuvres vidéo, des installations et des dispositifs interactifs qui articulent son, lumière et mouvement. Elle s'intéresse à la performance, à la fois comme une manifestation culturelle codifiée et comme une mise en scène incarnée de systèmes humains et non humains, incluant l'intelligence artificielle. Sa pratique hybride explore les espaces poreux entre le monde virtuel et le monde physique; entre les notions de naturel et de synthétique. Son travail a été reconnu au niveau international : Prix Ars Electronica (Autriche), Sónar (Espagne, Hong Kong), Transmediale (Allemagne), Sonic Arts Award (Italie), Elektra (Canada), Mutek (Mexique, Canada, Japon, Argentine), ISEA International (Canada, République de Corée), ACT (République de Corée), L.E.V. et LABoral (Espagne), Scopitone (France), Café OTO (Royaume-Uni).

She creates audiovisual performances, video works, installations, and interactive devices that articulate sound, light, and movement by using music and sound as a starting point. She is interested in performance as a codified cultural manifestation and an embodied staging of human and non-human systems, including artificial intelligence. Her hybrid practice explores the porous spaces between the virtual and physical worlds as well as the natural and synthetic notions. Her work has been recognized and presented internationally: Prix Ars Electronica (Austria), Sónar (Spain, Hong Kong), Transmediale (Germany), Sonic Arts Award (Italy), Elektra (Canada), Mutek (Mexico, Canada, Japan, Argentina), ISEA International (Canada, South Korea), ACT (South Korea), L.E.V. and LABoral (Spain), Scopitone (France), and Café OTO (United Kingdom).

<http://www.myriambleau.com>

I'm Feeling Lucky

Timothy Thomasson

5 min 59 s

2022

La vidéo générée par ordinateur en temps réel *I'm Feeling Lucky* remet en question les relations avec l'image, la géographie, l'espace virtuel, la technologie des médias historiques et les systèmes de collecte de données de masse. Dans cette œuvre, un paysage virtuel 3D, historiquement et géographiquement ambigu, est généré en temps réel à l'aide d'un moteur de jeu, puis peuplé de personnages tirés de Google Street View. Ces figures sont traitées par un nouveau réseau neuronal profond, de sorte qu'elles deviennent des « modèles » tridimensionnels dans l'espace virtuel. Des milliers de personnages provenant du monde entier sont sélectionnés au hasard pour peupler le paysage. L'œuvre prend en considération les peintures panoramiques de la fin du 19e siècle en tant qu'objets ayant une signification historique, culturelle et perceptuelle, et les situe dans des contextes médiatiques contemporains. Ces structures panoramiques théorisées comme faisant partie de la lignée des technologies médiatiques immersives sont analysées comme des formes protocinématographiques ou de réalité virtuelle.

Basé à Montréal (Canada), l'artiste Timothy Thomasson s'interroge sur les modes de production et de consommation des images en mouvement dans des contextes historiques et contemporains, et ce en examinant les effets des images générées par ordinateur sur la société, la culture et la perception. Son travail a été présenté dans des galeries et des festivals de médias au Canada et à l'étranger.

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.

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.

<https://timothythomasson.com>



THE STRIP

Dennis & Debbie Club

8 min

2015

THE STRIP représente une boucle 3D sur les points d'aboutissement de nos aspirations : un Sunset Boulevard d'un futur proche, la serre dans laquelle Kurt Cobain s'est tué et un cratère sur la planète Mars. Refaits en 3D à partir de photographies de scènes de crime, de photogrammétrie, de données géographiques de Google Earth et du robot Mars rover, ainsi que de nos propres souvenirs, ces lieux de nostalgie passés, présents et futurs se transforment en conseils post-hyperréels utiles pour passer une bonne nuit de sommeil.

THE STRIP is a 3D-loop about the endpoints of our aspirations: A near-future Sunset Boulevard, the greenhouse Kurt Cobain shot himself in, and a crater on planet Mars. Remade in 3D using crime scene photographs, photogrammetry, geographical data from Google Earth and the Mars Rover, as well as our own memories, these past present and future places of nostalgia collapse into helpful post-hyperreal advice to get a good night's sleep.

Après avoir été « brexité » de Glasgow (Écosse), Debbie & Dennis ont élu domicile dans leurs traumatismes d'enfance partagés dans la ville de Kiel, en Allemagne. Ils y pratiquent le hurlement intérieur et jouent la tragédie de l'ambition des classes défavorisées d'une manière joyeusement nihiliste. Les oeuvres de Dennis & Debbie Club ont été présentées dans des festivals et des galeries au Royaume-Uni, au Canada, en Allemagne et au Danemark.

Debbie & Dennis, after being Brexited from Glasgow, have taken up residency in their shared childhood traumas in the city of Kiel, Germany, where they practice inward screaming and play out the tragedy of underclass ambition in a joyfully nihilistic way. Dennis and Debbie Club's work has been presented in festivals and galleries in the UK, Canada, Germany, and Denmark.

<https://cargocollective.com/djr>

neØn

Santiago Tamayo Soler

15 min

2022

neØn consiste en une exploration cartographique d'une autoroute colombienne réimaginée à travers Google Maps.

En prenant des échantillons de paysages et de bâtiments documentés sur Google Street View, *neØn* nous emmène du point le plus méridional au point le plus septentrional de la Colombie. Les images sélectionnées de bâtiments et de paysages, principalement composées de lieux de vie nocturne et d'espaces transitoires, sont transformées en vignettes nocturnes, envoûtantes et brumeuses, remplies de néons. Semblant attendre et dormir, ces espaces actifs, mais désolés, proposent une Colombie dans laquelle il ne reste que très peu de population. Aucun être humain n'est jamais visible. Pour les habitants qui s'y trouvent encore, la seule solution pour lutter contre le brouillard incessant - et l'obscurité qu'il apporte - est de délimiter leurs maisons avec des lumières de toutes sortes. Tels des phares dans l'obscurité, ces bâtiments attendent le retour d'un passé.

Établi à Montréal (Canada), l'artiste multidisciplinaire Santiago Tamayo Soler (Bogotá, Colombie, 1990) travaille principalement la vidéo, avec une formation en art de la performance et en cinéma. Titulaire d'un baccalauréat en arts plastiques de l'Université Concordia (Canada), Santiago s'intéresse à la construction de mondes et à la juxtaposition de lieux construits numériquement et de séquences d'archives. Pour donner vie à ces univers, il crée des histoires allant de la fiction à l'histoire. Grâce à l'utilisation de multiples dispositifs narratifs, Santiago propose un examen écopolitique de l'Amérique latine d'un point de vue diasporique, en donnant un foyer aux histoires d'immigrants et de personnes queers qui suggèrent une fantaisie futuriste radicale. Les œuvres de Santiago ont été présentées dans des galeries, des foires et des projections au Québec, au Canada, aux États-Unis et en Europe.

<https://www.santiagotamayosoler.com>

neØn is a cartographic exploration of a Colombian highway reimagined through Google Maps.

By taking samples of landscapes and buildings documented on Google Street View, *neØn* travels all the way from the southernmost to the northernmost points of Colombia. The selected images of buildings and landscapes, mainly composed of nightlife venues and transitory spaces, are transformed into nocturnal, haunting, and foggy vignettes, filled with neon lights. Seemingly expectant and dormant, these active yet desolated spaces propose a Colombia in which very little population is left. No human is ever visible. For those inhabitants that remain, the only solution to fight the neverending fog - and the darkness that it brings - is by delineating their houses with lights of all sorts. Like lighthouses in the dark, these buildings wait for the (a) past to come back.

Santiago Tamayo Soler (Bogotá, Colombia 1990) is a Montréal based multidisciplinary artist working mainly in video, with a background in performance art and film. He holds a BFA in Studio Arts from Concordia University. Santiago is interested in world-building and juxtaposing digitally built locations with archival footage. To give life to these universes, he creates stories ranging from fictional to historical. Through the use of multiple narrative devices, Tamayo Soler proposes an eco-political examination of Latin America from a diasporic perspective, giving a home to immigrant and queer stories that suggest a radical futuristic fantasy. Tamayo Soler's work has been presented in galleries, fairs, and screenings in Québec, across Canada, USA, and Europe.

Spatial Bodies

AUJIK

2 min

2016

Spatial Bodies dépeint le paysage urbain et les corps architecturaux comme un organisme vivant et autonome qui se reproduit. Domestiqué et cultivé uniquement par sa propre nature, telle une vaste végétation en béton, oscillant entre l'ordre et le chaos. La vidéo présente également les possibilités futures de la réalité augmentée, la manière de déconstruire et de modifier les villes. L'œuvre est influencée par le mouvement architectural japonais Metabolism et l'architecte américain Lebbeus Woods.

Spatial Bodies a été filmée à Osaka, au Japon. Musique spécialement composée par Daisuke Tanabe.

Spatial Bodies depicts the urban landscape and architectural bodies as an autonomous living and self-replicating organism. Domesticated and cultivated only by its own nature. A vast concrete vegetation, oscillating between order and chaos. It also presents future possibilities with AR and how to deconstruct and modify cities. Influenced by the Japanese architecture movement Metabolism and American architect Lebbeus Woods.

Filmed in Osaka, Japan.
Music specially composed by Daisuke Tanabe.

Basé à Kyoto, au Japon, AUJIK est un artiste numérique abordant des sujets concernant l'IA, la nature, les visions futures et l'architecture spéculative, en utilisant des animations 3D, la réalité virtuelle (RV) et la réalité augmentée (RA). Les œuvres d'AUJIK ont été présentées dans des musées, des galeries et des festivals du monde entier, notamment au Prix Ars Electronica, au STRP (Pays-Bas), au Centre Pompidou (France) et à la Beijing Contemporary Art Expo (Chine).

AUJIK is a new media artist based in Kyoto, Japan who mainly works with topics regarding AI, nature, future visions and speculative architecture, using 3D animations, virtual reality (VR) & augmented reality (AR). AUJIK's works have been featured in museums, galleries and festivals worldwide, including Prix Ars Electronica, STRP (Netherlands), Centre Pompidou (France), and Beijing Contemporary Art Expo (China).

<https://www.aujik.com>

Copy, Paste, Write, Restart

Pierre Chaumont

6 min 3 s

2021

Copy, Paste, Write, Restart se concentre sur la communauté des mèmes et sur son processus d'auto-perception. Utilisant le *datamoshing* comme technique, cette œuvre appelle le spectateur à réfléchir sur son implication personnelle et sociétale dans ce courant numérique. Moitié manifeste, moitié journal intime, cette vidéo s'attarde au moment où production et participation s'unissent pour mettre en valeur la création d'une telle communauté, sur le plan tant visuel que culturel.

Copy, Paste, Write, Restart focuses on the meme community and its self-definition process. Taking the form of datamoshed videos, this artwork calls upon the viewer to reflect on the personal and societal implications of this visual language. Part manifesto, part diary, this piece explores the moment where production and participation gather so as to push forward the creation of a community's image and culture.

Pierre Chaumont est un artiste conceptuel vivant à Montréal (Canada). Son travail a été présenté dans plus d'une douzaine de pays à travers le monde, allant du Japon au Brésil. Il est lauréat et bénéficiaire respectivement de plusieurs prix et bourses, au Canada comme à l'étranger.

Pierre Chaumont is a conceptual artist living and working in Montreal, Canada. His artworks were shown in more than a dozen countries, from Japan to Brazil. He has been awarded prizes and grants on a national and international level.

<http://www.pierrechaumont.com>

Permafrost
(vidéo 1 / 3 de *Tryptique*)

Arnaud Laffond

1 min 28 s

2022

Tryptique est un ensemble de trois vidéos poétiques qui traitent du sujet de la collapsologie, notre inactivité envers la protection de notre planète. Ce sont des images contemplatives d'un univers réduit à quelques éléments de base et une voix qui raconte ce qu'a été la Terre ou ce qu'elle pourrait devenir. La vision consumériste et capitaliste de l'être humain est de plus en plus égoïste. Les messages sur l'urgence climatique rendent la plupart des gens paresseux, fixant le mur qui se dresse sur leur chemin. Quant aux lanceurs d'alerte, ils sont presque perçus comme des fous ou des annonceurs de malheur qui n'attendent que ce moment inévitable.

Réalisation par Arnaud Laffond. Son et narration par Guillaume Seyller.

Permafrost
(vidéo 1 / 3 of *Tryptique*)

Tryptique is a set of three poetic videos dealing with collapsology—our failure to protect our planet. Contemplative images of a universe have been reduced to a few basic elements and a voice telling us what the earth has been, or what it could become. The consumerist and capitalist vision of human beings is increasingly selfish. Messages about the climate emergency render many people lazy as they stare at the wall that stands in our way. Those who sound the alarm are virtually perceived as lunatics or harbingers of doom who are only waiting for that inevitable moment.

Directed by Arnaud Laffond. Sound and narration by Guillaume Seyller.

Arnaud Laffond est un artiste vidéaste basé à Lyon, en France. Son travail se caractérise par la création d'environnements virtuels et de matériaux générés par ordinateur. Ses œuvres se situent à l'orée de la science-fiction. Il travaille avec divers aspects de la vidéo, tels que l'installation, le gif animé et l'impression. Diplômé de l'Académie Charpentier, à Paris (France), ses œuvres ont été présentées en Europe et à l'international dans de nombreuses expositions et festivals.

Arnaud Laffond is a video artist based in Lyon, France. His work is characterized by the creation of virtual environments and computer-generated materials. His works sit at the boundary of science fiction. He works with various video aspects, such as installation, animated gif and print. Arnaud graduated from the Académie Charpentier in Paris (France); his work has been presented at a number of exhibitions and festivals in Europe and abroad.

<https://www.arnaulaffond.com>

DESCENT (desktop performance)

Peter Burr

6 min 14 s

2017

Créé avec Mark Fingerhut et Forma, *DESCENT (desktop performance)* est un récit interdimensionnel en spirale - une méditation sur le tableau de Pieter Bruegel l'Ancien, *Le Triomphe de la Mort* - décrivant l'une des heures les plus noires de l'humanité. Sous la forme d'une application de bureau d'ordinateur, *DESCENT (desktop performance)* donne à l'utilisateur un aperçu d'un monde qui s'enfonce dans les ténèbres - un fléau implacable, indifférent aux luttes de l'utilisateur. Il y a cependant une lueur d'espoir, cachée dans la dernière partie du logiciel. Un observateur serein, réduit à un seul œil, assiste à la destruction des rats qui ont infesté votre bureau.

Created with Mark Fingerhut, and Forma, *DESCENT (desktop performance)* is a spiraling interdimensional narrative—a meditation on Pieter Bruegel the Elder's painting, *The Triumph Of Death* – depicting one of humanity's blackest hours. Taking the form of a desktop application, *DESCENT (desktop performance)* gives the user a brief glimpse of a world descending into darkness – an unrelenting plague indifferent to the struggles of the user. There is a silver lining, however, tucked into the software's final sweep. An equanimous watcher, reduced to a single eye, looks on as the plague of rats that has infested your desktop destroys itself.

Peter Burr est un artiste de Brooklyn, à New York (États-Unis). Sa pratique utilise souvent les outils de l'industrie du jeu vidéo sous la forme d'œuvres d'art cinématographiques immersives. Ses créations ont été présentées à l'étranger par diverses institutions, notamment Documenta 14 (Athènes, Grèce), MoMA PS1 (New York, États-Unis) et The Barbican Centre (Londres, Royaume-Uni).

Peter Burr is an artist from Brooklyn, NY (USA). His practice often engages with tools of the video game industry in the form of immersive cinematic artworks. These pieces have been presented internationally by various institutions including Documenta 14, Athens; MoMA PS1, New York; and The Barbican Centre, London.

<https://www.peterburr.org>

Dennis & Debbie Club

17s

2015

Après avoir été « brexité » de Glasgow (Écosse), Debbie & Dennis ont élu domicile dans leurs traumatismes d'enfance partagés dans la ville de Kiel, en Allemagne. Ils y pratiquent le hurlement intérieur et jouent la tragédie de l'ambition des classes défavorisées d'une manière joyeusement nihiliste. Les oeuvres de Dennis & Debbie Club ont été présentées dans des festivals et des galeries au Royaume-Uni, au Canada, en Allemagne et au Danemark.

Debbie & Dennis, after being Brexited from Glasgow, have taken up residency in their shared childhood traumas in the city of Kiel, Germany, where they practice inward screaming and play out the tragedy of underclass ambition in a joyfully nihilistic way. Dennis and Debbie Club's work has been presented in festivals and galleries in the UK, Canada, Germany, and Denmark.

Récits

First contact and terraforming

Alexandre Louvenaz

56 s

2022

First contact and terraforming évoque la rencontre de deux protagonistes de différents mondes et natures. L'ethnocentrisme de l'un face à cette rencontre, qu'il perçoit comme presque romantique, l'amène à penser qu'il est l'objet de cette visite. Mais il n'est pas le centre du monde.

Musique produite par Eggs.

First contact and terraforming is the meeting of two protagonists from different worlds and natures. The ethnocentric viewpoint of one of the protagonists is almost romantic, leading him to think that he is the subject of this visit. But he is not the centre of the world.

Music produced by Eggs.

Alexandre Louvenaz (alias Fantastic 3D Creation) est un artiste en art numérique connu pour ses courts métrages, ses animations, et ses collaborations notables, notamment avec Tinder et MTV. Son travail a été présenté sur des plateformes telles que B0000000M et VICE. Il est particulièrement connu comme le créateur de *Jamir at Home*, une série d'animations surréalistes et satiriques produite pour Adult Swim, une chaîne de télévision américaine.

Alexandre Louvenaz (aka Fantastic 3D Creation) is a digital artist known for his short films and animations. He has worked on a number of notable collaborations, especially with Tinder and MTV, and his work has been featured in publications such as B0000000M and VICE. He is particularly known as the creator of *Jamir at Home*, a series of surreal and satirical animations for Adult Swim an American TV channel.

@fantastic3dcreation

Pyramids and Parabolas I

Alice Wang

7 min

2019

Entremêlant des scènes du film *Contact* et des séquences 16 mm tournées à l'observatoire de radioastronomie Very Large Array du Nouveau-Mexique (États-Unis), ainsi que des images de trois pyramides mayas de la péninsule du Yucatán au Mexique – Calakmul, Uxmal et Cobá –, le film *Pyramids and Parabolas I* constitue le premier d'une série infinie multiépisodique de courts-métrages qui imaginent comment les formes géométriques peuvent fonctionner comme des portails vers des dimensions parallèles. La forme parabolique des radiotélescopes modernes, conçus pour écouter les signaux émis par les objets et les événements célestes, et la forme pyramidale des anciens monolithes mayas, où les prêtres communiaient avec des forces de l'au-delà du domaine humain, peuvent toutes deux être considérées comme des moyens de transiter vers des univers alternatifs.

Weaving together scenes from the movie *Contact* with 16mm footage shot at the Very Large Array – the radio astronomy observatory in New Mexico (USA), as well as three Mayan pyramids across the Yucatán Peninsula in Mexico – Calakmul, Uxmal, and Cobá, *Pyramids and Parabolas I* is the first of a multi-episodic infinite film series that imagines how geometric forms can function as portals into parallel dimensions. The parabolic shape of modern-day radio telescopes – made to listen to signals emitted by celestial objects and events, and similarly the pyramidal shapes of ancient Mayan monoliths – where priests communed with forces beyond the human realm, can both be understood as ways of transiting into alternate universes.

Titulaire d'une licence en informatique de l'Université de Toronto (Canada), d'un baccalauréat en beaux-arts du California Institute of the Arts (États-Unis) et d'une maîtrise en beaux-arts de l'Université de New York (États-Unis), Alice Wang a été boursière de l'Université de Paris 1 Panthéon-Sorbonne (France) et de la Villa Aurora Fellowship à Berlin (Allemagne). En plus d'être professeure adjointe à l'Université de New York à Shanghai (Chine), elle a présenté des expositions individuelles et collectives à Xi'an (Chine), Shanghai, Los Angeles (États-Unis) et Hong Kong. Alice Wang vit et travaille à Los Angeles et à Shanghai.

Alice Wang holds a B.S. in Computer Science from the University of Toronto (Canada), a BFA from the California Institute of the Arts (USA) and an MFA from New York University (USA). She was a fellow at the University of Paris 1 Panthéon-Sorbonne (France), and a Villa Aurora Fellowship in Berlin (Germany). Wang has had solo and group exhibitions in Xi'an (China), Shanghai and Los Angeles (USA) and Hong Kong. She is an adjunct professor at New York University in Shanghai. Wang lives and works in Los Angeles and Shanghai.

@aaaaaalis

Kepler 452B
(extrait du film *Exquisit Futures*)

Kepler 452B
(extract from the film
Exquisit Futures)

Récits

Jean-François Robin

3 min 21 s

2020

Kepler 452B est un projet issu d'une résidence en ligne organisée par Kino Kultur Club Helsinki (Finlande) où dix artistes étaient invités à imaginer la vie du futur. Ce court-métrage de fiction met en scène un groupe d'humains devant s'habituer à vivre sur une nouvelle planète. Par le biais d'une exploration visuelle et d'une série de notes de journal, les spectateurs sont invités à suivre ces explorateurs qui se trouvent confrontés à d'intrigantes perturbations.

Kepler 452B originates from an online residency organized by Kino Kultur Club Helsinki (Finland) in which ten artists were asked to imagine life in the future. This short film is a fiction in which a group of humans get accustomed to living on a new planet. Both through visual exploration as well as a series of log entries the viewers are invited to tag along as the group comes face to face with intriguing disturbances.

Jean-François Robin (France) is a Tiohtiá:ke/Montreal-based intermedia artist. He graduated with a MFA in Intermedia Arts in 2021. His work centers around the translation between material and digital matter, with a particular attention for what resists the translative act and what is disfigured as a result of this process. He primarily works with digital molds created with photogrammetry.

Jean-François Robin (France) est un artiste basé à Tiohtiá:ke (Montréal, Canada) et diplômé d'une maîtrise en arts intermédias en 2021. Son travail se concentre sur la transposition entre la matière matérielle et la matière numérique, avec une attention particulière portée à ce qui résiste à l'acte de transposition et ce qui est modifié à la suite de ce processus. Il travaille principalement avec des moules numériques créés par photogrammétrie.

<https://jeanfrancoisrobin.art>

Mit Borrás

14 min

2021

Une histoire de mort, d'IA, de fantômes et d'autel technologique. Un nouveau paradis, des limbes éternels, *Heavven* raconte le récit d'un ancien rite de passage pour atteindre l'éternité à travers la technologie et la nature avec des prothèses bioniques, des animaux IA et des êtres spirituels.

Concept Mit Borrás, Directrice artistique Rachel Lamot, Musique Daniel Vacas Peralta, avec Ray La'Vord, A1 Robot, Yoga Sonja Sims, Production Design Cavve, Robotique Casual Robots, Prothèses Ayudame 3D, The Cave Zaha Hadid Puerta de América, Maquillage, Harpo, Eloy Noguera Atienza, A1 Robot Design Canbot, Drone Karacho Berlin | Installation views, Exgirlfriend Gallery, Berlin, avec le soutien de Stiftung Kunstfonds Bonn Neustart Kultur. ©

A story of death, AI, ghosts and a technological altar. A new heaven, an eternal limbo. *Heavven* is the tale of an ancient rite of passage to reach eternity through technology and nature with bionic prosthetics, AI animals and spiritual beings.

Concept Mit Borrás, Art Director Rachel Lamot, Music Daniel Vacas Peralta, with Ray La'Vord, A1 Robot, Yoga Sonja Sims, Production Design Cavve, Robotics Casual Robots, Prosthetics Ayudame 3D, The Cave Zaha Hadid Puerta de América, Make up, Harpo, Eloy Noguera Atienza, A1 Robot Design Canbot, Drone Karacho Berlin | Installation views, Exgirlfriend Gallery, Berlin, with the support of Stiftung Kunstfonds Bonn Neustart Kultur. ©

Mit Borrás est un artiste visuel basé à Madrid (Espagne) et à Berlin (Allemagne). Ses créations examinent la relation entre l'homme, la nature et la technologie, leur objectif d'évolution ainsi que l'idée de la mort et de la vie éternelle dans une perspective transhumaniste. Borrás a développé un ensemble de travaux qui englobent des visions d'un état de conscience post-humain. Son centre d'intérêt est basé sur l'interconnectivité entre la biodiversité et le progrès technologique, ainsi que sur le concept philosophique de l'adaptation comme méthode de dépassement des limites catégorielles de l'existence. Ses œuvres sont des portraits essayistes sous forme de vidéo, d'art numérique, de performances et d'installations multidimensionnelles, qui incarnent un état de conscience accru. Borrás a exposé, organisé des conférences et participé à des résidences dans le monde entier.

Mit Borrás is a visual artist based in Madrid (Spain) and Berlin (Germany). His work examines the relationship between human, nature and technology, their purpose of evolution and the idea of death and eternal life with a transhumanist perspective. He has developed a work complex that encompasses visions of a post-human state of consciousness. Its center of focus is based on the interconnectivity between biodiversity and technological progress and the philosophical concept of adaptation as a method of surpassing categorial limits of existence. His works are essayistic portraits in the form of video-based works, digital art, performances and multi-dimensional installations. They embody an augmented state of awareness. Borrás has exhibited, curated, lectured and held residencies internationally.

<https://mitborras.com>

Deep Down Tidal

Tabita Rezaire

21 min

2017

Deep Down Tidal explore les réseaux transocéaniques, en examinant les effets politiques, technologiques et spirituels de l'eau, qui fonctionne comme une interface de communication entre les mondes. Des câbles de fibre optique aux villes englouties, en passant par les corps noyés, les histoires de navigation cachées et les transmissions de signaux sacrés, l'océan abrite un ensemble complexe de réseaux de communication. Alors que les technologies modernes de l'information et de la communication (TIC) deviennent omniprésentes dans les modes de vie occidentaux, il est urgent de comprendre les forces politiques, culturelles et environnementales qui les ont façonnées.

Deep Down Tidal explores transoceanic networks, examining the political, technological and spiritual affects of water, which operates as a communication interface between worlds. From fiber optic cables to sunken cities, drowned bodies, hidden navigational histories, and sacred signal transmissions, the ocean is home to a complex set of communication networks. As modern information and communication technologies (ICTs) become ubiquitous in Western lifestyles, there is an urgent need to understand the political, cultural, and environmental forces that have shaped them.

Les pratiques transdimensionnelles de Tabita Rezaire envisagent les sciences des réseaux - organiques, électroniques et spirituels - comme des technologies de guérison au service du passage à la conscience du cœur. Basée à Cayenne, en Guyane française, Tabita est titulaire d'une licence en économie (France) et d'une maîtrise en Research in Artist Moving Image du Central Saint Martins (Royaume-Uni). Tabita est un membre fondateur du groupe d'artistes NTU, la moitié du duo Malaxa, et la mère de la maison de l'énergie SENEK. Tabita a exposé son travail à l'échelle internationale - Centre Pompidou et Musée d'Art Moderne (Paris, France), Serpentine, ICA et Tate Modern (Londres, Royaume-Uni), MoMa, New Museum et MoCADA (New York, États-Unis), ; MASP, (Sao Paulo, Brésil), Gropius Bau (Berlin, Allemagne) et MMOMA (Moscou, Russie), entre autres -- et a contribué à plusieurs biennales telles que la Triennale de Guangzhou (Hong Kong), la Biennale d'Athènes (Grèce), la Biennale de Kochi (Inde) ;, Performa (New York, États-Unis) et la Biennale de Berlin (Allemagne).

Tabita Rezaire's cross-dimensional practices envision network sciences - organic, electronic and spiritual - as healing technologies to serve the shift towards heart consciousness. Tabita is based in Cayenne, French Guyana. She has a Bachelor in Economics (France) and a Master of Research in Artist Moving Image from Central Saint Martins (United Kingdom). Tabita is a founding member of the artist group NTU, half of the duo Malaxa, and the mother of the energy house SENEK. Tabita has shown her work internationally - Centre Pompidou et Museum of Modern Art, (Paris, France); Serpentine, ICA and Tate Modern (London, UK); MoMa, New Museum and MoCADA (NY, USA); MASP, (Sao Paulo, Brazil); Gropius Bau (Berlin, Germany); MMOMA (Moscow, Russia), amongst others - and contributed to several Biennales such as the Guangzhou Triennial (Hong Kong), Athens Biennale (Grèce), Kochi Biennale (India); Performa (NY, USA); and Berlin Biennale (Germany).

<https://tabitarezaire.com>

Multiple Selves

Ahreum Lee

4 min 31 s

2020

Multiple Selves d'Ahreum Lee est une adaptation d'une installation vidéo à trois écrans, qui présente une performance dans laquelle trois chanteuses de chorale imitent le son généré par une application de synthèse vocale, développée par l'artiste. Cette application se base sur l'alphabet de prononciation internationale des mots anglais. Les syllabes y sont exagérées et elles alternent avec la hauteur, la longueur et le ton de chaque prononciation de façon aléatoire. Les trois chansons interprétées ont été générées en intégrant des textes de l'artiste ainsi que des citations du livre *Glitch Feminism* de Legacy Russell, et sont intitulées «Glitch Ghosts», «Glitch is Error» et «Ghost Echoes». À travers ce projet, Lee évoque la possibilité de voix non genrées en intelligence artificielle afin de remettre en question les voix féminines données aux assistants intelligents virtuels qui sont plus susceptibles de renforcer les préjugés sexistes.

Ahreum Lee's *Multiple Selves* is an adaptation of a three-screen video installation, presenting a performance where three female choir singers mimic the sound generated by a text-to-speech application developed by the artist. This application is based on the international pronunciation alphabet of English words. Syllables are exaggerated; the singers randomly alternate the pitch, length, and tone of each pronunciation. The three songs performed were generated by incorporating the artist's lyrics and quotes from Legacy Russell's book *Glitch Feminism*. They are entitled "Glitch Ghosts," "Glitch Is Error," and "Ghost Echoes." Through this project, Ahreum raises the possibility of non-gendered voices in artificial intelligence to challenge the female voices given to virtual intelligence assistants that are more likely to reinforce gender bias.

Originaire de Séoul, en Corée du Sud, Ahreum Lee est une artiste multidisciplinaire et musicienne installée à Tiohtià:ke (Montréal, Canada). Son travail interroge la perméabilité des frontières entre le monde réel et les environnements virtuels. À travers des images générées par ordinateur, l'usage d'images trouvées sur Internet, la performance, la sculpture et la vidéo, l'artiste examine la façon dont les dynamiques de pouvoir propres aux technologies contemporaines influencent nos émotions et notre conception de la réalité. Diplômée d'une maîtrise de l'Université Concordia, Ahreum Lee a été finaliste pour le prix de l'artiste numérique émergent à Toronto (Canada) en 2019. Ses œuvres ont été exposées entre autres à Montréal, Chicago (États-Unis) et Séoul.

Ahreum Lee was born in Seoul, South Korea. She is a multidisciplinary artist and musician based in Tiohtià:ke (Montreal, Canada). Her work questions border permeability between the real world and virtual environments. Through computer-generated images, Internet images, performance, sculpture, and video, Ahreum examines how power dynamics in contemporary technologies influence our emotions and our conception of reality. Ahreum graduated with an MFA from Concordia University; she was a finalist for the 2019 Toronto Emerging Digital Artist Award (Canada). Her work has been exhibited in many cities, including Montreal, Chicago (USA), and Seoul.

<http://www.ahreumlee.com>

The Mental Athlete

Wednesday Kim

5 min 33 s

2022

Le nouveau projet de Wednesday en matière de santé mentale, *The Mental Athlete*, est dédié à toutes les personnes qui sont coincées à la maison ou au bureau. Il s'agit d'une autre série d'œuvres traitant de la santé mentale. Dans son œuvre précédente, *Aesthetic of Being Disappeared*, un thérapeute apparaissait pour vous aider, et cette fois-ci, c'est un entraîneur de santé qui vous aidera à assainir votre esprit. *The Mental Athlete* est basé sur un mélange d'expériences personnelles et d'expériences d'autres personnes par le biais d'une enquête en ligne. L'œuvre illustre la relation entre la santé mentale et le nettoyage, et montre comment l'exercice stimule le cerveau et améliore l'état psychologique. Une maison propre et un corps sain sont la preuve d'un état d'esprit sain.

The Mental Athlete is Wednesday's new mental care project for everyone stuck at home, office or home office. It is another series of work that deals with mental health. In her past work, *Aesthetic of Being Disappeared*, a therapist appeared to help out, and this time, a health trainer will help you get your mind healthier. *The Mental Athlete* is based on a mixture of her personal experiences and other people's experiences via an online survey. It illustrates the relationship between mental health and cleaning and how exercise boosts the brain and improves mental health. A clean home and healthy body are the evidence of a sound state of mind.

L'artiste interdisciplinaire et cofondatrice de la plateforme en ligne De:Format, Wednesday Kim, est originaire de Séoul (Corée du Sud) et vit actuellement en Californie (États-Unis). Kim travaille avec des médias analogiques et numériques, notamment l'animation 3D, la vidéo, la performance, l'installation, l'impression et la sculpture. Son travail s'inspire d'expériences personnelles et de la psychologie humaine et dépeint l'absurdité de la vie contemporaine d'une manière surréaliste. Ses œuvres ont été présentées dans le monde entier et plus récemment en Allemagne, en Australie, à Singapour, au Royaume-Uni, en Italie, au Viêt Nam, aux États-Unis, en Égypte et dans d'autres pays.

Wednesday Kim is an interdisciplinary artist and a co-founder of the online platform De:Format. She is from Seoul, South Korea and is currently based out of California (USA). Kim works with analog and digital media including 3D animation, video, performance, installation, print, and sculpture. Her work is inspired by personal experiences and human psychology, and she depicts the absurdity of contemporary life in a surreal way. She has presented her work worldwide and most recently in Germany, Australia, Singapore, UK, Italy, Vietnam, U.S.A, Egypt and more.

The Kawayoku Inception

Noura Tafeche

28 s

2020

La mission de *The Kawayoku Inception* vise à archiver et à façonner sous une nouvelle taxonomie l'insaisissabilité numérique contemporaine et le stade ultime de la sublimation de la violence au sein de la culture visuelle en ligne. *The Kawayoku Inception* est un modèle d'archivage en constante expansion : il se développe en fonction de l'écosystème des micro et macro communautés Internet qu'il explore. À partir de 2020, le projet s'engage à collecter une variété de contenus de médias sociaux capables de retracer le processus historique du militarisme numérique, de la propagande non conventionnelle et des stratégies de recrutement sur les plateformes populaires mondiales enchevêtrées avec la tendresse et l'hypersexualisation.

The Kawayoku Inception aims to archive and shape under a new taxonomy contemporary digital elusiveness and the ultimate stage of violence sublimation within online visual culture. *The Kawayoku Inception* is an ever-expanding archive model: it grows according to the ecosystem of the micro and macro Internet communities it explores. From 2020, the project is committed to collect a variety of social media's content able to trace the historical process of digital militarism, unconventional propaganda and recruiting strategies on worldwide popular platforms entangled with tenderness and hypersexualization.

L'artiste visuelle et chercheuse indépendante Noura Tafeche alterne entre les dessins encyclopédiques, les installations, les néologismes, les laboratoires et les recherches sur les nouveaux médias, la philosophie du langage, l'esthétique des microcultures numériques et la représentation visuelle des théories spéculatives. Diplômée en nouvelles technologies pour l'art à l'Accademia di Brera (Milan, Italie), elle a développé un intérêt particulier pour le net.art et le divertissement radical et a poursuivi ses études universitaires en philosophie. Ses oeuvres étudient les cultures visuelles en ligne, les expérimentations linguistiques et la représentation visuelle des théories spéculatives.

Noura Tafeche is a visual artist and independent researcher, working in between encyclopedic-themed drawings, installations, neologisms, laboratories and research on the subject of new media studies, philosophy of language, digital micro-cultures' aesthetics and visual representation of speculative theories. She graduated in New Technologies for Art at Accademia di Brera (Milan, Italy) with a particular interest in net.art and radical entertainment and continued her university studies in Philosophy. Her work deepens the study of online visual cultures, linguistic experimentations and visual representation of speculative theories.

<https://nouratafeche.com>

Skawennati

5 min 58 s

2010

Le premier épisode de cette série de neuf épisodes nous présente Hunter, un jeune homme Mohawk incapable de réussir dans le monde hyperconsommériste de 2121. Il se tourne vers son système ludo-éducatif pour obtenir des conseils sur son héritage et se retrouve dans une virée virtuelle qui le plonge dans des événements historiques importants.

Cet épisode nous présente également *TimeTraveller™*, l'appareil qui a révolutionné l'industrie de l'histoire du 22e siècle, grâce à son Head Up Display extrêmement informatif et convivial. Tourné dans *Second Life*, *TimeTraveller™* visualise les peuples autochtones comme des participants à part entière du monde multimédiatisé d'aujourd'hui et de demain, des agents actifs dans le façonnement de nouveaux médias et de nouvelles sociétés.

Pour voir tous les épisodes :
www.timetravellertm.com

Skawennati conçoit des œuvres d'art à partir de son point de vue de femme urbaine kanien'kehá:ka (Mohawk) et d'avatar cyberpunk. Par le biais de machinimas, d'images fixes, de sculptures, de mode et d'expériences performatives, sa pratique artistique sonde nos relations avec la technologie et met en avant les peuples autochtones dans le futur. Ses œuvres ont été présentées en Europe, en Océanie, en Chine et en Amérique du Nord dans le cadre d'expositions et de biennales. Elle est codirectrice d'Aboriginal Territories in Cyberspace, AbTeC, un réseau de recherche composé d'artistes et d'universitaires qui étudient et créent des environnements virtuels autochtones. Elle réside à Montréal (Canada) et est représentée par ELLEPHANT.

Transcription et sous-titre :
 Nathalie de Blois

<https://www.skawennati.com>

The first episode of this 9-part series introduces us to Hunter, a young Mohawk man unable to make it work in the hyperconsumerist world of 2121. He turns to his edutainment system for guidance about his heritage and ends up on a virtual joyride that immerses him in significant historical events.

This episode also introduces us to *TimeTraveller™*, the device that has revolutionized the History industry of the 22nd century, thanks to its extremely informative and user-friendly Head Up Display. *Shot in Second Life*, *TimeTraveller™* visualize Indigenous people as full participants in the multi-mediatized world of today and tomorrow, active agents in the shaping of new mediums and new societies.

To watch all episodes :
www.timetravellertm.com

Skawennati makes art from her perspective as an urban Kanien'kehá:ka (Mohawk) woman and as a cyberpunk avatar. Through machinimas, still images, sculpture, fashion, and performative experiences, her artistic practice questions our relationships with technology and highlights Indigenous people in the future. Her works have been presented in Europe, Oceania, China and across North America in exhibitions and biennales. She is the Co-Director of Aboriginal Territories in Cyberspace, AbTeC, a research network of artists and academics who investigate and create Indigenous virtual environments. She resides in Montreal (Canada) and is represented by ELLEPHANT.

Transcription and subtitle :
 Nathalie de Blois



Anna Eyler & Nicolas Lapointe

6 min 36 s

2019

La Fable d'OxA 21965 considère la culture matérielle dans le contexte du temps géologique. Évoquant à la fois une frise architecturale et une chronologie archéologique, cette œuvre vidéo en boucle parcourt un paysage virtuel généré par ordinateur et composé d'artefacts et d'architecture numérisés en 3D provenant de la province de Gérone, en Espagne. Réfléchissant aux immenses pressions écologiques du tourisme en particulier (et de la vie contemporaine, plus largement), *La Fable d'OxA 21965* imagine les futurs fossiles de l'ère numérique et les place sur un pied d'égalité avec les merveilles architecturales des civilisations passées.

Les artistes reconnaissent le soutien du Bòlit Centre d'Art Contemporain (Espagne), de La Chambre Blanche (Canada), du Conseil des arts et des lettres du Québec (Canada) et du Conseil des Arts du Canada.

Travaillant dans le domaine de la sculpture et des nouveaux médias, aenl (pour Anna Eyler et Nicolas Lapointe) entretient une pratique artistique collaborative. Ses récentes expositions comprennent les Sight+Sound, festival international d'art numérique à Eastern Bloc (Montréal, Canada; 2021), MUTEK Montréal (2021) et ZOOM OUT/Sortir de ZOOM à Sporobole (Sherbrooke, Canada; 2022). Le duo est basé à Montréal.

The Fable of OxA 21965 examines material culture in the context of geological time. Evoking an architectural frieze and an archaeological timeline, this looping video work traverses a computer-generated virtual landscape of 3D digitized artifacts and architecture from the province of Girona, Spain. *The Fable of OxA 21965* reflects particularly on the immense ecological pressures of tourism and, more broadly, on contemporary life. It imagines future fossils of the digital age and places them on par with architectural wonders of past civilizations.

The artists acknowledge the support of the Bòlit Contemporary Art Centre, (Spain), La Chambre Blanche, (Canada), the Conseil des arts et des lettres du Québec, (Canada), and the Canada Council for the Arts.

aenl (aka Anna Eyler and Nicolas Lapointe) are sculptors and new media artists, nurturing a collaborative art practice. Recent exhibitions include the 2021 Sight+Sound Festival at Eastern Bloc, (Montreal, Canada, 2021), the 2021 MUTEK Montreal, (2021) and the 2022 ZOOM OUT / Sortir de ZOOM at Sporobole, (Sherbrooke, Canada, 2022). The duo is based in Montreal.

<http://www.aenl.net/>

Adam Basanta

5 min 41 s

2020

« Depuis avril 2020, j'ai suivi de près, volé et étudié mes publicités ciblées. En essayant d'inverser la dynamique de pouvoir inhérente dans laquelle mes données sont vendues et utilisées comme arme, dans laquelle les publicités me sont imposées, je choisis d'y prêter attention; de cliquer et d'orienter les publicités de manière étrange, de capturer le contenu qui attire mon attention et de le présenter presque sans modification. »

Dans Targeted: Perceived Similarity at 40fps, un corpus de 3000 publicités est analysé sur la base de la similarité visuelle. Chaque publicité apparaît pendant un bref instant avant de laisser place à la publicité similaire suivante, traçant ainsi un chemin à travers « l'espace de similarité ». La séquence d'images, assemblée par algorithme image par image à un rythme croissant, révèle d'étranges transitions qui, à la vitesse de 40 images par seconde, commencent à se fondre l'une dans l'autre.

Adam Basanta (*1985, Tel-Aviv, Israël) vit et travaille à Montréal (Canada) depuis 2010. Après avoir étudié la composition en musique contemporaine, il a développé une vaste pratique artistique autodidacte dans le domaine des installations multimédias, de la sculpture et des médias imprimés. À travers divers médias et techniques, il étudie la technologie comme un point de rencontre de systèmes concurrents qui se chevauchent; un ensemble de forces culturelles, informatiques, biologiques et économiques. Son travail a été présenté à l'étranger depuis 2015.

"Since April 2020, I have been tracking, stealing, and studying my targeted ads. Trying to invert the inherent power dynamics in which my data is sold and weaponized, in which advertisements are forced on me, I choose to pay attention; to click and shape the directions of the ads in strange ways, to capture the content that catches my eye and present it nearly unmodified."

In Targeted: Perceived Similarity at 40fps, a corpus of 3000 advertisements is analyzed based on visual similarity. Each advertisement appears for a brief moment before transitioning to the next similar ad, tracing a path through a "space of similarity". The image sequence, algorithmically stitched frame by frame at an increasing pace, reveals uncanny transitions, which at the speed of 40fps, begin to perceptually morph into one another.

Adam Basanta (*1985, Tel-Aviv, Israel) lives and works in Montreal (Canada) since 2010. Originally studying contemporary music composition, he developed a broad autodidactic artistic practice in mixed-media installations, sculpture, and print media. Across various media and techniques, he investigates technology as a meeting point of concurrent, overlapping systems; a nexus of cultural, computational, biological, and economic forces. His work has been presented internationally since 2015.

<https://adambasanta.com>

Commissaire / Curators

Roxanne Arsenault
Caroline Douville

Concept

Nicolas Grenier

Artistes / Artists

AUJIK
Adam Basanta
Myriam Bleau & Sandrine Deumier
Mit Borrás
Peter Burr
Pierre Chaumont
Dennis & Debbie Club
Anna Eyler & Nicolas Lapointe
Wednesday Kim
Arnaud Laffond
Lucas LaRoche
Ahreum Lee
Alexandre Louvenaz
Tabita Rezaire
Jean-François Robin
Skawennati
Santiago Tamayo Soler
Noura Tafèche
Timothy Thomasson
Alice Wang

Design Graphique / Graphic Design :

William Mora / Memory Land Studio.

Imprimé à Montréal

Printed in Montreal

Édité par l'équipe de *Prémonitions* et Chromatic, Tiohtià:ke/Mooniyang/Montréal à l'occasion de l'exposition *Immersion et récits* présentée du 28 avril au 17 juin, 2023.

Published by *Prémonitions* team and Chromatic, Tiohtià:ke/Mooniyang/Montréal on the occasion of the exhibition *Immersion et récits* presented from April 28 to June 17, 2023.

Partenaires / Sponsors :

Massivart
SidLee
Ivanhoé Cambridge
Chromatic
CCMM
J'aime travailler au centre-ville
Gouvernement de Québec

