



Art Me!

21 Avril - 30 Juillet, 2022

April 21 - July 30, 2022

Curatée par Dominique Moulon pour la Galerie Charlot
Curated by Dominique Moulon for Galerie Charlot

A l'origine de l'exposition Art Me !, il y a la volonté de reconsidérer aujourd'hui ce qui unit les artistes à leurs œuvres qu'ils ou elles habitent, peuplent d'individus ou ouvrent au public. L'idée, donc, comme Allan Kaprow le suggérait déjà dans les années soixante, que rien ne doit séparer l'art de la vie comme l'attestent ses *Essays on the Blurring of Art and Life* (1993). Quand il est encore de nos jours des artistes pour pratiquer le happening. Que ce soit en toute discrétion, dans l'espace public, comme au regard de toutes et tous sur l'Internet, ou usant autant de la magie que de l'efficacité des technologies contemporaines pour incarner leurs créations.

Force est de reconnaître qu'il est bien des techniques qui incitent les artistes à repenser la nature de leurs relations aux modèles qui, littéralement, "peuplent" leurs œuvres. On pense ici à celles du scanning, de la modélisation ou de la motion capture quand il ne s'agit pas d'intelligence artificielle. Les modèles ainsi représentés sont à l'exacte mesure de vrais gens. Des détails, comme on pourrait le penser, mais qui sont de nature à renforcer l'empathie d'un public se reconnaissant inévitablement dans un geste ou une posture étrangement si familière.

Mais les vraies révolutions, dans l'art, se jouent aussi dans les démocratisations des pratiques artistiques au travers d'innovations grand public allant du film Kodak à l'iPhone d'Apple. Sans omettre les plateformes de partage, là précisément où les pratiques artistiques se mêlent aux pratiques amateurs, sans que l'on sache bien qui influence qui ! Combien d'artistes se fournissent, en effet, en images en les traquant par leurs noms d'indexation au royaume des émojis pour en générer des collages se poursuivant bien au-delà des cadres ? Enfin, il y a les œuvres dont nous sommes les héros. Des créations dont on fait l'expérience, tant par la manipulation que dans le virtuel. En interaction, nous magnifions des objets techniques. En immersion, sans corps aucun, nous devenons la composante essentielle de l'œuvre que l'on achève. Quand nous ne sommes pas, tout simplement, l'œuvre elle-même. Comme les artistes du happening et plus largement de la performance qui, dans l'action, non seulement font acte de création, mais aussi sont création. Ce qui nous renvoie à la traduction française, plus précise encore, de l'ouvrage d'Allan Kaprow : *L'art et la vie confondus*.

*At the heart of the Art Me! exhibition is the desire to reconsider what unites artists to their artworks, which they inhabit, populate with characters, or open to the public. The idea, therefore, as Allan Kaprow suggested in the Sixties, is that nothing must separate art from life, as attested by his *Essays on the Blurring of Art and Life* (1993). Nowadays, there are still artists performing happenings whether privately, in the public space, or on the Internet, benefiting from the magic and efficiency of contemporary technologies in order to embody their creations.*

We must recognise that there are many techniques that encourage artists to rethink the nature of their relationship to the beings that literally 'populate' their works, for example: scanning, modelling, or motion capture, and also artificial intelligence. The 3D models thus represented are in the exact measure of real people. It could be a matter of detail, one might think, but in fact this distinction is likely to reinforce the empathy of the audience inevitably recognising itself in a gesture or a posture that is strangely familiar.

But revolutions, in art, are also the consequences of the democratisations of the artistic practices due to the emergence of innovations: going from the Kodak film to the Apple iPhone, not to mention the platforms of sharing, precisely where artistic practices mix with those of hobbyists without knowing who influences who! Indeed, how many artists collect their image files by tracking them through their index names in the realm of emojis to create collages that continue well beyond the frames?

*Finally, there are the artworks of which we are the heroes: the creations that we experience, through manipulation or virtually. By interacting, we magnify technical objects; in immersion, without any body, we become the essential component of the artwork that we complete, in the case that we are not already the artwork itself. Like the artists creating happenings and more widely performers who, in action, not only make an act of creation, but also are the creation itself. This brings us back to the French translation of Allan Kaprow's book that is even more precise: *L'art et la vie confondus*.*

Dominique Moulon

Aram Bartholl

Les visiteurs du Bürgeramt Arnsberg (bureau de l'administration) ont été invités à se faire tirer le portrait qui, par la suite, est analysé au moyen d'un logiciel de reconnaissance faciale. À la phase suivante, les participants sélectionnent un emoji pour que leur visage soit analysé au travers d'une reconnaissance « découplée ». Les points de repère caractéristiques de la reconnaissance faciale (pointe du nez, sourcil gauche, menton...) sont remplacés par les emojis choisis. Recouvert de nombreux emojis, le portrait devient un masque, cachant la personne réelle.

Visitors of the Bürgeramt Arnsberg (administration office) were invited to have their portrait taken which in the following is analyzed by a facial recognition software. In the next step the participants select an emoji to have their face 'over-recognized'. The typical mark points of the face recognition (nose tip, left eyebrow, chin ...) are replaced with the chosen emojis. Covered in large emojis the portrait becomes a mask, hiding the actual individual.



Hypernormalisation, 2021

Jet d'encre sur papier, encadrée, 100 x 130 cm / Inkjet on paper, framed, 100 x 130 cm

Chun Hua Catherine Dong

Chaque fois que Chun Hua Catherine Dong se rend dans un nouvel endroit, elle crée un plaid en tissu de soie brodé traditionnel chinois. Recouverte par ce plaid, Dong s'allonge sur le sol devant des sites historiques, des points de repère, des attractions touristiques et d'autres lieux ou événements significatifs dans le monde. «Le corps est politique, et mon corps est mon monument». Bien que ce projet soit inspiré de la tradition funéraire chinoise, Dong répète cette performance comme une expression poétique de son identité de la diaspora et de son engagement envers des cultures et des lieux différents. Travaillant le décalage entre le corps comme image et le corps comme réalité vécue, ce travail ouvre des débats sur la transformation des espaces publics en un terrain de jeu, une scène ou un instrument pour des œuvres d'art non sanctionnées, des interventions militantes et des actions politiques, offrant une perspective alternative visant à repenser l'intervention performative en lien avec le domaine de l'activisme culturel créatif et du changement social. Dong a commencé cette performance en 2015, et s'est produit dans 15 pays, 36 villes, et plus de 300 sites différents.



I Have Been There, New York

Tirage encadré / Print on paper, framed, 122 x 81cm, Ed 1/5 +2AP

"I Have Been There" (2015- present) is an on-going public intervention performance that explores belonging, diaspora, and existence in public spaces. Each time Chun Hua Catherine Dong travels to a new place, Dong creates a duvet with Chinese traditional embroidered silk fabric. Covered by the duvet, Dong lies on the ground in front of historical sites, landmarks, tourist attractions, and other significant places or events around the world. Dong repeats this performance as a poetic expression of their diasporic identity and engagement with different cultures and spaces. Working within the gap between body as image and body as experienced reality, Dong uses their body as a primary material in their work, creating visual narratives that enable audiences to experience performance unexpectedly and directly in public spaces. Dong started this performance in 2015, and has performed in 15 countries, 36 cities, and over 300 different sites. Dong recently brings this performance to VR so that audiences can experience it in virtual spaces.

Du Zhenjun



Colosseum-Global arrestation, 2016

Tirage, édition de 6 / *Print on paper, edition of 6, 120 x 160cm*

Colosseum s'inscrit dans la continuité de la série Tower of Babel de Du Zhenjun, dans laquelle il transpose les paysages d'un monde soumis à la surpopulation, à l'urbanisation extensive et à l'opacité de l'air dans des photographies à grande échelle. Ces paysages sont créés par des dessins préparatoires et en collectant sur Internet des images contemporaines tragiques ou banales, décomposées en d'innombrables fragments.

Colosseum is a continuation of Du Zhenjun's Tower of Babel series, in which he transposes landscapes of a world subject to overpopulation, extensive urbanization and air opacity in large-scale photographs. These landscapes are created through preparatory drawings and by gathering from the Internet tragic or mundane contemporary images, decomposed in countless fragments.

Jeanne Susplugas



I will sleep when I'm dead, 2020
Réalité virtuelle / *virtual reality*, 6mn40
[Regarder / Watch here](#)

« *I will sleep when I'm dead* » est une plongée dans le cerveau, une navigation parmi les neurones et synapses. Le visiteur se perd dans un labyrinthe infini et croise des « pensées » matérialisées par des dessins 2D et 3D. Un face à face intime, quasi psychanalytique, qui introduit une intensité et une expérience unique.

'I will sleep when I'm dead' is a dive into the brain, a navigation by sight amongst neurons and synapses. The visitor gets lost in an infinite maze and crosses paths with « thoughts » materialized by 2D and 3D drawings. An intimate head to head, closely psychoanalytical, that introduces to an intense and a unique experience.



In my brain, 2018
Encre sur papier 32 x 40cm, encadrée / *Ink on paper*, 32 x 40cm, framed

Universal Everything

Infinity est une œuvre d'art vidéo sans fin, un défilé perpétuel de personnalités uniques nées du code. Contemplez quelque chose de nouveau à chaque fois que vous regardez, pendant chaque minute, chaque jour, pour toujours.

Infinity représente une nouvelle forme d'art numérique, présentant aux spectateurs quelque chose de nouveau à découvrir à chaque visionnement.

Les personnages, beaux et audacieux, sont générés et participent à la parade en temps réel. Cette œuvre d'art vivante et joyeuse n'est possible que grâce à un codage sur mesure et à la dernière technologie graphique M1 d'Apple ou Nvidia.

Pendant deux semaines en juillet 2021, Infinity a été diffusé en continu sur la chaîne Youtube et le site web d'Universal Everything. Un aperçu de 4 heures de l'œuvre d'art a également été diffusé en livestream sur notre Instagram chaque jour. Ce streaming a été diffusé depuis le studio d'UE qui fonctionne avec de l'énergie 100% renouvelable et des panneaux solaires.

Le studio explore également le potentiel interactif des œuvres d'art infinies, générées par des codes, et les possibilités de figures basées sur des personnes et des éléments du monde de la mode, de la nature et plus encore.

Infinity is a never-ending video artwork, an endless parade of unique personalities born from code. Glimpse something new every time you look, for every minute, of every day, forever.

Infinity represents a new form of digital art, presenting viewers with something fresh to discover on each viewing.

The bold and beautiful characters are generated and join in the parade in real-time. This alive and joyful artwork is made possible only with bespoke coding and latest Apple M1 chip or Nvidia graphics technology.

For 2 weeks in July 2021, Infinity streamed on the Universal Everything Youtube channel and website. A 4-hour glimpse of the artwork also livestreamed on our Instagram each day. This stream broadcast from the UE studio which runs on 100% renewable energy and solar panels.

The studio is also exploring the interactive potential of infinite, code-generated artworks, and the opportunities for figures based on people and elements from the worlds of fashion, nature and more.



Infinity, 2021

Flux vidéo 4K en temps réel, son stéréo, durée infinie / 4K realtime video stream, stereo sound, endless duration

[Regarder / Watch here](#)

Credits :

Creative Director: Matt Pyke

Unity Developer: Adam Samson

Sound: Simon Pyke

Studio Technician: Spike Thompson

Penelope Umbrico

Penelope Umbrico a lancé le projet «Suns from Sunsets from Flickr» en 2006 lorsque, à la recherche du sujet le plus photographié, elle a effectué une recherche sur le site web de partage de photos Flickr et a constaté que «couchers de soleil» était le sujet le plus présent (tagué), avec 541 795 occurrences en 2006. J'ai trouvé étrange que le soleil, la quintessence de la vie et de la chaleur, une constante dans nos vies, le symbole de l'illumination, de la spiritualité, de l'éternité, de tout ce qui est inaccessible et éphémère, le fournisseur omnipotent d'optimisme et de vitamine D... et si omniprésent dans les photographies, soit maintenant subsumé par l'internet - cet objet singulier et chaud rendu multiple dans l'espace électronique du web, et regardé dans la lumière froide de l'écran».

Les images de «Sunset Portraits from Sunset Pictures on Flickr» proviennent de la même source que celles de «Suns from Sunsets from Flickr». Pour Sunset Portraits, Umbrico a trouvé des images où la technologie de l'appareil photo expose le soleil, et non les personnes qui se trouvent devant, effaçant ainsi la subjectivité de l'individu. Elle utilise l'ensemble de la photographie pour ce travail, en pensant à la relation entre le collectif et l'individuel, à l'affirmation individuelle de «je suis là» dans le processus de prise de vue, et au manque d'individualité qui est finalement exprimé, et vécu, face à tant d'affirmations qui sont plus ou moins toutes les mêmes.



Sunset Portraits from 49,225,237 Sunset Pictures on 03/29/2022 , 2022
Machine c-prints, each 10 x 15cm / 2000 tirages c-print, chacun 10 x 15cm, 200 x 150cm total

Penelope Umbrico began the project 'Suns from Sunsets from Flickr' in 2006 when, looking for the most photographed subject, she searched the photo-sharing website Flickr and found "sunsets" to be the most present (tagged) resulting in 541,795 in 2006 hits. 'I thought it peculiar that the sun, the quintessential giver of life and warmth, constant in our lives, symbol of enlightenment, spirituality, eternity, all things unreachable and ephemeral, omnipotent provider of optimism and vitamin D... and so ubiquitously photographed, is now subsumed to the internet – this warm singular object made multiple in the electronic space of the web, and viewed within the cool light of the screen.'

The images in 'Sunset Portraits from Sunset Pictures on Flickr' are from the same source as the Suns from Sunsets from Flickr. For Sunset Portraits, Umbrico found images where technology of the camera is exposing for the sun, not the people in front of it, thereby erasing the subjectivity of the individual. She uses the entire photograph for this work, thinking of the relationship between the collective and the individual, the individual assertion of 'I am here' in the process of taking the photograph, and the lack of individuality that is ultimately expressed, and experienced, when faced with so many assertions that are more or less all the same.

Pierrick Sorin

Une projection vidéo à l'image dégradée : Dans un paysage lunaire, un astronaute se livre à quelques expériences. Un module d'atterrissage est visible en arrière plan. Bien que le comportement du personnage soit parfois étrange, la scène semble être issue d'une authentique mission sur la lune.

A côté de cette projection, se trouve une structure de métal cubique. Le dessus est occupé par une petite maquette représentant une portion de paysage lunaire dans lequel est campé un module lunaire miniature. Une caméra intégrée à la maquette cadre la scène.

Par une fenêtre ménagée dans cette structure, le spectateur peut également voir un studio de prise de vue avec fond bleu (décor réel en volume). Deux personnages (l'astronaute et une assistante en combinaison bleue) jouent une scène suivant les consignes d'un réalisateur hors-champs. Les personnages apparaissent sous forme de petits hologrammes, suivant la technique du théâtre optique. Le spectateur comprend alors que la scène vue en premier lieu (la projection), a été artificiellement composée sur la base d'un tournage sur fond bleu et d'un décor miniature.

La pièce peut faire penser à quelques théories du complot à propos des missions lunaires américaines. Elle est en fait un simple jeu de déconstruction des images où se marient humour, poésie et effets magiques.



"Pierrick on the Moon (mission 2)", 2019

Dispositif optique et projection, dimensions variables / *Optical device and projection, variable dimensions*

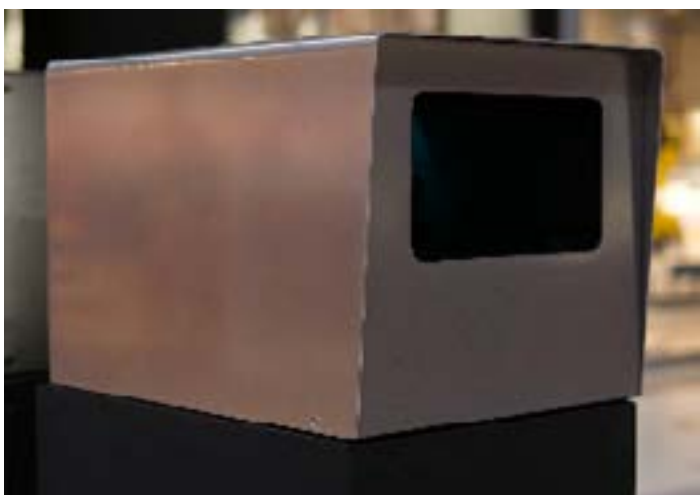
A video projection with a degraded image: In a lunar landscape, an astronaut is doing some experiments. A lunar landing module is visible in the background. Although the behavior of the character is sometimes strange, the scene seems to be from an authentic mission on the moon.

Next to this projection, there is a cubic metal structure. The top is occupied by a small model representing a portion of lunar landscape in which is camped a miniature lunar module. A camera integrated into the model frames the scene.

Through a window in this structure, the viewer can also see a shooting studio with a blue background (real set in volume). Two characters (the astronaut and an assistant in a blue suit) enact a scene following the instructions of a director off-camera. The characters appear as small holograms, following the technique of optical theater.

The spectator then understands that the scene seen in the first place (the projection), was artificially composed on the basis of a shooting on a blue background and a miniature set.

The piece brings to mind some conspiracy theories about the American lunar missions. It is in fact a simple game of deconstruction of images where humor, poetry and magical effects are combined.



Sabrina Ratté

Cette pièce de 25 minutes imagine le corps comme une sculpture vivante, les moindres mouvements du corps de Dana Gingras étant transférés dans un corps virtuel animé par Sabrina Ratté. La bande-son de Marie Davidson passe d'une ambiance cristalline à des accords de transe et à des rythmes industriels percutants, tandis que l'avatar de Dana Gingras est découpé en morceaux et déconstruit en minuscules fragments numériques pour créer «le sentiment d'une réalité corporelle altérée».

The 25-minute piece imagines the body as a living sculpture, as the minutiae of Dana Gingras' body movements are morphed back and forth between a virtual body animated by Sabrina Ratté. Marie Davidson's soundtrack shifts from crystalline ambience through trance-like chords and thumping industrial beats, as Gingras' avatar is chopped into pieces and deconstructed into tiny digital fragments to create "a sense of an altered corporeal reality."



Jumpcut II, 2021

Vidéo HD / HD Video, 25 minutes

[Regarder / Watch here](#)

Credits:

Concept & performance by: Dana Gingras

3D animation by: Sabrina Ratté

Music composed & recorded By: Marie Davidson

Mixing: Pierre Guerneau

Mastering: Jesse Osborne-Lanthier

Set Design: Alex Hercule

3D Scans & Photogrammetry: Yannick Grandmont

Jump Cut conceived by Dana Gingras

Jump Cut produced by Animals Of Distinction

Co-commissioned By:

CTM Festival Berlin & Cine Qua Non Media

*Created with support from Canada Council For The Arts,
Conseil Des Arts Et Des Lettres Du Québec & The Secretariat
for Relations with English-speaking Quebecers*



Monade IV, 2020

Impression encre pigmentaire / Pigment ink print 80 x 80cm
5 exemplaires + 1EA / Edition of 5 + 1AP

Eric Vernhes



La «Bassedanse» est une danse de couple, lente et majestueuse, qui se pratiquait dans l'aristocratie européenne du XV^{ème} siècle. Sa chorégraphie s'organise autour d'une figure très particulière, appelée «Fantasmata», qui consiste en un arrêt momentané, une pause durant laquelle le corps reste suspendu entre l'accomplissement d'un mouvement et l'appréhension de celui qui va venir. La figure commence par un soulèvement du corps juste avant que la plante du pied se pose au sol et marque le temps. Une fois le mouvement terminé, un bref arrêt précède un nouveau relèvement.

Les caractéristiques cinétiques des mouvements de vrais danseurs ont été préalablement enregistrées par l'ordinateur (motion capture). Les données informatiques obtenues sont recomposées rythmiquement et aléatoirement en temps réel pour expérimenter sans fin la mise en relation du mobile et de l'immobile. Tension, translation, relâchement, bond, glissement... La pulsation du balancier contrôle la vélocité des silhouettes dans toutes les modalités possibles de passage de la pause au mouvement et inversement. La sculpture émet un bruit d'horloge. Des complications surviennent si les spectateurs se mettent à bouger en rythme avec le balancier: des sons mécaniques additionnels crée une polyrythmie aléatoire à laquelle réagisse les danseurs en créant une chorégraphie complexe. A d'autre moment, le son s'interrompt et les silhouettes se mettent à évoluer de manière extrêmement lente et de concert.



Fantasmata, 2021

Métal, écran, ordinateur, logiciel spécifique / Metal, screen, computer, specific programme, 170 x 40 x 10 cm

[Regarder / Watch here](#)

The «Bassedanse» is a slow and majestic partner dance, which was practiced in the European aristocracy of the 15th century. Its choreography is organised around a very particular figure, called «Fantasmata», which consists of a momentary stop, a pause during which the body remains suspended between the accomplishment of a movement and the apprehension of the one to come. The figure begins with a lifting of the body just before the sole of the foot lands on the ground and marks the time. Once the movement is finished, a brief stop precedes a new rise.

The kinetic characteristics of the movements of real dancers have been previously recorded by the computer (motion capture). The computer data obtained is recomposed rhythmically and randomly in real time to experiment endlessly with the relationship between the mobile and the immobile. Tension, translation, release, leap, slide... The pulsation of the pendulum controls the velocity of the silhouettes in all possible modalities of passage from pause to movement and vice versa. The sculpture sounds like a clock. Complications arise if the spectators start to move in rhythm with the pendulum: additional mechanical sounds create a random polyrhythm to which the dancers react, creating a complex choreography. At other times, the sound stops and the silhouettes begin to move extremely slowly and in concert.

Mikhail Margolis

Sur un écran s'affiche l'image sereine d'une forêt russe en hiver. Les arbres se tiennent dans un silence pesant, le monde s'endormant sous un soleil froid et bas. Deux brins de corde sont suspendus de part et d'autre de l'écran et donnent l'illusion de traverser l'image. Cette corde virtuelle s'agite malicieusement, incitant le visiteur à s'en saisir. Ce faisant, le visiteur devient un participant dont le seul choix d'action est destructeur. Lorsque la corde physique est tirée de part et d'autre de l'écran, la corde virtuelle scie un arbre et l'envoie sans vie au sol. S'il est tenté, le visiteur peut prolonger indéfiniment le chaos inutile : une fois tous les arbres abattus, une nouvelle forêt est générée et laissée à la merci de la paire de mains qui attend.



Russian Voodoo, 2017

Oeuvre vidéo interactive, métal, étain, électronique, vidéo, fil / Interactive video work, Metal, tin, electronics, video, wire,
18 x 60 x 11 cm, Edition de 5 + 1 EA / Edition of 5 + 1AP
[Regarder / Watch here](#)



Displayed on a screen is the serene image of a Russian forest in winter. Trees stand in gravid silence, the world asleep beneath a cold, low-hanging sun. Two strands of rope hang from either side of the screen and give the illusion of continuing across the image. This virtual rope twitches mischievously, enticing the visitor to grab hold of it. In doing so, the visitor becomes a participant whose only choice of action is destructive. When the physical rope is pulled back and forth, the virtual one saws through a tree and sends it lifelessly to the ground. If they find it tempting, then the visitor can prolong the pointless mayhem indefinitely: once all the trees are toppled a new forest is generated and left at the mercy of the waiting pair of hands.

Marie Serruya



Isolée dans un appartement, avec la sensation d'être une souris en cage pédalant sur sa roue frénétiquement.

Cette oeuvre, née d'un moment de danse intense raconte l'histoire d'un corps qui perd la boule...à facette. Mon corps sans tête invite le visiteur à danser avec lui.

Le blanc pour la pureté, le rose pour son anagramme: oser.

Un Ave Maria pour ralentir la cadence et du disco, rien que du disco pour l'amour du disco !

Isolated in an apartment, with the sensation of being a mouse in a cage pedalling frantically on its wheel.

This work, born from an intense moment of dance tells the story of a body that loses its mind. My headless body invites the visitor to dance with it.

White for purity, pink for its anagram: dare.

An Ave Maria to slow down the pace and disco, nothing but disco for the love of disco!

DISCO HOLO, 2021

Portrait en miroir, hologramme, Système électronique interactif, Socle en noyer et palissandre, pyramide renversée en verre dichroïque
/ Mirror portrait, hologram, interactive electronic system, walnut and rosewood base, inverted pyramid in dichroic glass
170 x 35 x 40 cm



Artist biographies



Aram Bartholl uses sculptural interventions, installations, and performative workshops to question our engagement with media and with public economies linked to social networks, online platforms, and digital dissemination strategies. He addresses socially relevant topics, including surveillance, data privacy and technology dependence, through his work by transferring the gaps, contradictions, and absurdities of our everyday digital lives to physical settings. The effect is twofold. The works create an at-times bizarre confrontation with our own ignorance of globally active platform capitalism, and they renegotiate network activities as political forms of participation on an analog level using the potential of public space. Bartholl thus initiates a performative process to catalyze a renewed understanding of individual action within a collective and self-determined network discourse. Conceptually and technically, he uses the same aesthetics, codes, and communication patterns that users are familiar with from YouTube, Instagram, and video games. A purposeful contextualization employs the logic of the Internet while at the same time undermining it with individual strategies.

Bartholl has exhibited at MoMA Museum of Modern Art NY, Skulptur Projekte Münster, Palais de Tokyo, Hamburger Bahnhof, Seoul Museum of Art and the Thailand Biennale among other as well as conducting countless workshops, talks and performances internationally. Aram Bartholl is a professor for art with digital media at HAW Hamburg. He lives and works in Berlin.

Chun Hua Catherine Dong (she/they) is a Chinese born Montreal based artist working with performance, photography, video, VR and AR. Dong received an MFA at Intermedia from Concordia University and a BFA at Visual Art from Emily Carr University Art & Design in Canada.

Dong has exhibited their works at The Musée d'Art Contemporain du Val-de-Marne in France, Quebec City Biennial, MOMENTA | Biennale de l'image, Kaunas Biennial, Canadian Cultural Centre Paris, The Aine Art Museum in Tornio, Bury Art Museum in Manchester, Museo de la Cancillería in Mexico City, Canadian Museum of Immigration at Pier 21, DongGong Museum of Photograph in South Korea, HuBei Museum of Fine Art in China, Art Gallery of Hamilton, Art Museum at University of Toronto, Art Gallery of Markham. Among many other grants and awards, Dong was the recipient of the Franklin Furnace Award for performance art in New York in 2014, listed the "10 Artists Who Are Reinventing History" by Canadian Art in 2017, and named "The Artist of the Year" at the DongGang International Photo Festival in South Korea in 2018. Dong was also a finalist for Contemporary Art Award at Le Musée national des beaux-arts du Québec (Prix en art actuel du MNBAQ) 2020, and awarded with Cultural Diversity in Visual Arts Award by the Conseil des arts de Montréal in 2021.



Du Zhenjun was born in 1961 in Shanghai, is a graduate of the Shanghai School of Fine Arts of the University of Shanghai, where he works as a professor between 1986 and 1991. In addition, he obtains a post-graduation diploma in Digital technologies at the Regional School of Fine Arts in Rennes, Brittany.

His works, multiple and multifaceted, are reflections on humanity, new technologies and the interactions between societies and civilizations. DU Zhenjun offers a new art language to the public and art collectors. His works feature in national and international collections, both private and public.

Since 1992 he has featured in numerous exhibitions in France, Japan, China, South Africa, Germany, Hungary, Belgium, Brazil and France, and was the winner of the Roland Garros poster contest in 2015.

Jeanne Susplugas' committed approach addresses all forms and strategies of isolation. She never stops questioning the relationship of the individual with oneself and with the other, in the face of an obsessive and dysfunctional world.

She explores different mediums - drawings, photographs, installations, sculptures, sounds, films - as many languages that enrich each other to create a singular aesthetic, seductive in appearance but quickly disturbing and grating. Her multifaceted, transversal work, coherent and precise, confronts the viewer with contradictory sensations - disturbed and reassured, worried and serene. Her work has been widely shown in France and abroad.



Artist biographies



Universal Everything is a visionary design studio exploring bold new forms of moving image through self-initiated and commissioned film and interactive work.

Their work is imbued with life and imagination, exploring human movement and figurative forms and pushing the boundaries of how human digital art can be.

Universal Everything directs highly acclaimed commissioned work for brands, artists and cultural institutions and embrace collaborative thinking to conduct pioneering research and development into new forms of natural representation.

Their portfolio includes highly acclaimed commissioned work for artists, cultural institutions and brands including Apple, Samsung, Hyundai, Chanel, Radiohead, Barbican, MOMA and Sydney Opera House.

Penelope Umbrico's installations, video, and digital media works utilize photo-sharing and consumer-to-consumer websites as an expansive archive to explore the production and consumption of images. Her work navigates between producer and consumer, local and global, the individual and the collective, with attention to the technologies that are produced by (and produce) these forces.

Umbrico's work has been exhibited at MoMA PS1, NY; Museum of Modern Art, NY; MassMoCA, MA; San Francisco Museum of Modern Art, CA; Milwaukee Art Museum, WI; Art Museum Gosta, Finland; Foto Colectania, Barcelona, Spain; The Photographers' Gallery, London; Daegu Photography Biennale, Korea; Pingyao International Photography Festival, China; Kunstverein Ludwigshafen, Germany; Rencontres d'Arles, France; Gallery of Modern Art, Brisbane Australia; among many others, and is represented in museum collections around the world. She has received numerous awards, including a Guggenheim Fellowship; Sharpe-Walentas Studio Grant; Smithsonian Artist Research Fellowship; New York Foundation of the Arts Fellowship; Anonymous Was a Woman Award. Her monographs have been published by Aperture NYC and RVB Books Paris.



Pierrick Sorin is a video artist, director and set designer.

At the end of the 80s, Pierrick Sorin made self-films, in Super 8 cinema. Through short stories - in which he plays all the roles - he takes an objective and derisive look at his daily life and questions, in a burlesque way, the act of creation.

From 1995 onwards, he created numerous optical theaters, works in which he appears as a hologram, among real and palpable objects, sometimes «in miniature», sometimes on a human scale.

Since 2006, he has been designing and directing shows, particularly in the field of opera. His set designs are always based on the use of video as a tool for visual creation live on stage. The singers become actors in a film created in real time.

Pierrick Sorin has exhibited in numerous museums, art centers and galleries:

Tate Gallery (London), Guggenheim (New-York), Metropolitan Museum of Photography (Tokyo), Fondation Cartier, Centre Pompidou (Paris).

He has directed several operas (Mozart's *The Magic Flute*, Offenbach's *La Belle Hélène*...) for houses such as La Scala in Milan, the Lyon Opera and the Théâtre Musical du Châtelet.

Sabrina Ratté's practice focuses on the multiple manifestations of the digital image: analog video, 3D animation, photogrammetry, printing, sculpture, virtual reality and installation. The integration of new techniques formally supports the themes that run through her works such as the psychological influence that the digital environment exerts on our perception of the world as well as the relationship that we have with the virtual aspect of existence. She was shortlisted for the Sobey Art Award (CAN) in 2019 and 2020 and her work is part of the Montreal Museum of Contemporary Art collection and the Hydro Quebec collection. It has been presented internationally by various institutions including Laforet Museum (Tokyo), Centre Pompidou (Paris), Musée National des Beaux-arts du Québec (Quebec City), PHI Center (Montreal), Chronus Art Center, (Shanghai), Museum of the Moving Image (New York). In 2022, a retrospective of her work has been presented at Gaîté Lyrique in Paris. She is represented by Galerie Charlot in Paris and Ellephant Gallery in Montreal



Artist biographies



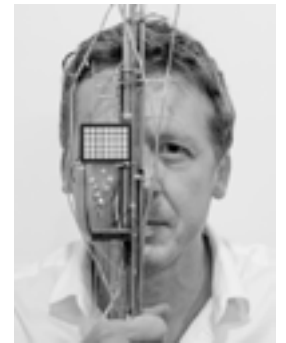
Marie Serruya is a visual artist, who develops her imagination and represents the human comedy through different artistic expressions. She is an actress, visual artist, sculptor and director. Born in a family of artists, her childhood was shaped by the successive discovery of theater, cinema, photography, drawing, painting, the creative process, fashion, and music. She developed a keen sense of observation of the world around her, the source of her multiform expression. Marie left school at the age of 16 and began a professional acting career at the age of 17. Inspired by theater, masks and faces, her portraits modeled in clay, enamel, watercolor, gouache, gold leaf, bronze, video and other media, miniature or gigantic, static or animated, are the guiding thread of her work. Her approach is marked by her need to put the public in action through her works. Her work aims to develop a total interactivity between the spectator and the work and uses humor and play as a primary means of expression.

Eric Vernhes' artistic practice is based on the creation of "temporal objects". This concept, derived from phenomenology, qualifies devices endowed with an intrinsic movement that espouses that of the spectator's consciousness. Eric Vernhes uses it in his work to create a magical moment: the moment when the spectator's imagination, set in motion by the work, comes to be embodied in it.

Art often proposes questions. The work of Eric Vernhes proposes rather an ambition: to conquer an ever higher level of awareness of ourselves, our bodies, the world and time in order to perpetuate, despite all the challenges, the experience of our humanity.

Represented in Paris by Galerie Charlot. Paris – Tel-aviv

Private collections: Artphilein Foundation, Lugano – Stuart Frankel, Chicago – Coleccion BEEP de Arte Electronico, Barcelona...



After graduating in Moscow in 1991, **Mikhail Margolis** moved to the USA where he developed a strong interest in art, photography and computer sciences. Living in France since 2000, he studied animation then got into video arts and interactive installations.

Mikhail Margolis keeps from his History classes at the Soviet University an historical awareness and a taste for storytelling. Besides the Russian history, his work deals with contemporary social issues, universal subjects like the relationship between Human and Nature and cultural concerns as form in Art History.

Artworks by Mikhail Margolis have been displayed in group exhibitions such as RUSSIE! Memoria / mistificazione / immaginario. Arte russa del '900 dalle collezioni Morgante e Sandretti, Cà Foscari, Venise (It), Festival Némo, and booth of the Galerie Charlot at Show Off and Art Paris Art Fair, among others. He has held three solo exhibitions at Galerie Charlot (2011, 2012 et 2016), where he is represented.

Biographies des artistes



Aram Bartholl utilise des interventions sculpturales, des installations et des ateliers performatifs pour remettre en question notre engagement envers les médias et les économies publiques liées aux réseaux sociaux, aux plateformes en ligne et aux stratégies de diffusion numérique. Il aborde des sujets socialement pertinents, notamment la surveillance, la confidentialité des données et la dépendance à la technologie, à travers son travail en transférant les lacunes, les contradictions et les absurdités de nos vies numériques quotidiennes dans des cadres physiques. L'effet est double. Les œuvres créent une confrontation parfois étrange avec notre propre ignorance du capitalisme de plateforme actif à l'échelle mondiale, et elles renégocient les activités de réseau en tant que formes politiques de participation à un niveau analogique en utilisant le potentiel de l'espace public. Bartholl initie ainsi un processus performatif pour catalyser une compréhension renouvelée de l'action individuelle au sein d'un discours collectif et autodéterminé sur les réseaux. Sur le plan conceptuel et technique, il utilise la même esthétique, les mêmes codes et les mêmes modèles de communication que ceux que les utilisateurs connaissent sur YouTube, Instagram et les jeux vidéo. Une contextualisation volontaire utilise la logique de l'Internet tout en la minant par des stratégies individuelles.

Bartholl a exposé au MoMA Museum of Modern Art NY, au Skulptur Projekte Münster, au Palais de Tokyo, au Hamburger Bahnhof, au Seoul Museum of Art et à la Biennale de Thaïlande, entre autres, et a dirigé d'innombrables ateliers, conférences et performances à l'échelle internationale. Aram Bartholl est professeur d'art et de médias numériques à la HAW de Hambourg. Il vit et travaille à Berlin.

Chun Hua Catherine Dong (elle/ils) est une artiste montréalaise d'origine chinoise qui travaille avec la performance, la photographie, la vidéo, la RV et la RA. Dong a obtenu un MFA en Intermedia de l'Université Concordia et un BFA en Art Visuel de l'Université Emily Carr Art & Design au Canada.

Dong a exposé ses œuvres au Musée d'art contemporain du Val-de-Marne en France, à la Biennale de Québec, à la MOMENTA | Biennale de l'image, à la Biennale de Kaunas, au Centre culturel canadien de Paris, au Aine Art Museum de Tornio, au Bury Art Museum de Manchester, Museo de la Cancillería à Mexico, Musée canadien de l'immigration au Pier 21, DongGong Museum of Photograph en Corée du Sud, HuBei Museum of Fine Art en Chine, Art Gallery of Hamilton, Art Museum at University of Toronto, Art Gallery of Markham. Parmi de nombreuses autres subventions et récompenses, Dong a reçu le Franklin Furnace Award pour l'art de la performance à New York en 2014, a figuré sur la liste des «10 artistes qui réinventent l'histoire» de Canadian Art en 2017, et a été nommé «L'artiste de l'année» au DongGang International Photo Festival en Corée du Sud en 2018. Dong a également été finaliste du Prix en art actuel du Musée national des beaux-arts du Québec en 2020, et a reçu le Prix de la diversité culturelle en arts visuels du Conseil des arts de Montréal en 2021.



Du Zhenjun, a été né en 1961 à Shanghai, diplômé de l'Ecole des beaux-arts de L'Université de Shanghai, professeur à la même Ecole (1986-1991), il obtient également un post-diplôme en « Espaces numériques » à l'Ecole des beaux-arts de Rennes.

Ses travaux, multiples et renouvelés, sont le fruit de ses réflexions sur l'humanité, les nouvelles technologies et les interactions entre sociétés et civilisations. DU Zhenjun offre un nouveau langage artistique au public et aux collectionneurs. Ses œuvres figurent dans des collections nationales et internationales, privées comme publiques.

Depuis 1992 il participe à de nombreuses expositions dans des galeries et espaces publics en France, Japon, Chine, Afrique du Sud, Allemagne, Hongrie, Belgique, Brésil et Maroc et il remporte aussi la commande de l'affiche pour Roland Garros en 2015.

Engagée, la démarche de **Jeanne Susplugas** s'en prend à toutes les formes et toutes les stratégies d'enfermement. Elle n'a de cesse d'interroger les relations de l'individu avec lui-même et avec l'autre, face à un monde obsessionnel et dys-fonctionnel.

Elle explore différents médiums – dessins, photographies, installations, sculptures, sons, films – autant de langues qui s'enrichissent mutuellement pour créer une esthétique singulière, séduisante en apparence mais vite inquiétante et grinçante. Un travail protéiforme, transversal, très cohérent et précis, qui met le regardeur face à des sensations contradictoires - troublé et rassuré, inquiet et serein.

Son travail a été largement montré en France et à l'étranger.



Biographies des artistes



Universal Everything est un studio de conception visionnaire qui explore de nouvelles formes audacieuses d'images en mouvement par le biais de films et d'œuvres interactives qu'il réalise lui-même ou qu'il commande.

Leur travail est imprégné de vie et d'imagination, explorant le mouvement humain et les formes figuratives et repoussant les limites de l'art numérique humain.

Universal Everything réalise des créations sur commande très acclamées pour des marques, des artistes et des institutions culturelles et adopte une approche collaborative pour mener une recherche et un développement pionniers dans de nouvelles formes de représentation naturelle.

Son portfolio comprend des commandes très remarquées pour des artistes, des institutions culturelles et des marques telles que Apple, Samsung, Hyundai, Chanel, Radiohead, Barbican, MOMA et Sydney Opera House.

Les installations, les vidéos et les œuvres numériques de **Penelope Umbrico** utilisent les sites web de partage de photos et de consommation à consommation comme des archives étendues pour explorer la production et la consommation d'images. Son travail navigue entre le producteur et le consommateur, le local et le global, l'individuel et le collectif, en prêtant attention aux technologies qui sont produites par (et produisent) ces forces.

Le travail d'Umbrico a été exposé au MoMA PS1, NY ; Museum of Modern Art, NY ; MassMoCA, MA ; San Francisco Museum of Modern Art, CA ; Milwaukee Art Museum, WI ; Art Museum Gosta, Finlande ; Foto Colectania, Barcelone, Espagne ; The Photographers' Gallery, Londres ; Biennale de photographie de Daegu, Corée ; Festival international de la photographie de Pingyao, Chine ; Kunstverein Ludwigshafen, Allemagne ; Rencontres d'Arles, France ; Gallery of Modern Art, Brisbane Australie ; entre autres, et est représentée dans les collections de musées du monde entier. Elle a reçu de nombreux prix, dont une bourse Guggenheim, une bourse Sharpe-Walentas Studio Grant, une bourse Smithsonian Artist Research Fellowship, une bourse de la New York Foundation of the Arts et le prix Anonymous Was a Woman. Ses monographies ont été publiées par Aperture NYC et RVB Books Paris.



Pierrick Sorin est artiste vidéaste, metteur en scène et scénographe.

A la fin des années 80, Pierrick Sorin réalise des autofilmages, en cinéma Super 8. Au travers de courtes histoires - où il tient tous les rôles - il porte un regard distancié et moqueur sur son quotidien et interroge, sur un mode burlesque, l'acte de création.

A partir de 1995, il réalise de nombreux théâtres optiques (œuvres dans lesquelles il apparaît sous forme d'hologramme, parmi des objets réels et palpables, parfois "en miniature", parfois à échelle humaine.

A compter de 2006, il signe des scénographies et mises en scène de spectacles, dans le domaine de l'opéra en particulier. Ses scénographies sont toujours fondées sur un usage de la vidéo comme outil de création visuelle "en direct", sur scène. Les chanteurs deviennent acteurs d'un film créé en temps réel.

Pierrick Sorin a exposé dans nombreux musées, centres d'art ou galeries :

Tate Gallery (Londres), Guggenheim (New-York), Metropolitan Museum of Photography (Tokyo), Fondation Cartier, Centre Pompidou (Paris).

Il a mis en scène plusieurs opéras (La Flûte enchantée de Mozart, La Belle Hélène d'Offenbach...) pour des maisons telles que La Scala de Milan, l'Opéra de Lyon, le Théâtre Musical du Châtelet.

La pratique de **Sabrina Ratté** s'intéresse aux multiples manifestations de l'image numérique: la vidéo analogique, l'animation 3D, la photogrammétrie, l'impression, la sculpture, la réalité virtuelle et l'installation. L'intégration continue de nouvelles techniques appuie formellement les thèmes qui traversent ses œuvres tels que l'influence psychologique qu'exerce l'environnement numérique sur notre perception du monde ainsi que la relation que nous entretenons avec l'aspect virtuel de l'existence. Elle a été nommée pour le Prix Sobey pour les arts en 2019 et 2020. Ses œuvres font partie de la collection du Musée d'art contemporain de Montréal et d'Hydro-Québec et ont été présentées internationalement par plusieurs institutions dont le Musée Laforêt (Tokyo), le Centre Pompidou (Paris), le Musée National des Beaux-arts du Québec (Québec), le Centre PHI (Montreal), Chronus Art Center, (Shanghai), Museum of the Moving Image (New York). La Gaité Lyrique (Paris) a présenté une rétrospective de son travail en 2022. Elle est représentée par la Galerie Charlot à Paris et la Galerie Ellephant à Montréal.



Biographies des artistes



Marie Serruya est une artiste plasticienne, qui développe tout son imaginaire, et représente la comédie humaine par le biais de différentes expressions artistiques. Elle est comédienne, plasticienne, sculpteur et réalisatrice.

Issue d'une famille d'artistes, son enfance a été bercée par la découverte successive du théâtre, du cinéma, de la photographie, du dessin, de la peinture, du processus créatif, de la mode, de la musique...

Elle a développé un sens aigu de l'observation du monde qui l'entoure, source de son expression multi-forme. Marie quitte l'école à 16 ans et commence une carrière professionnelle de comédienne dès l'âge de 17 ans.

Sa démarche est marquée par son besoin de mettre le public en action au travers de ses œuvres. Elle mène un travail visant à développer une interactivité totale entre le spectateur et l'œuvre et utilise l'humour et le jeu comme moyen premier d'expression.

Un travail en perpétuelle gestation.

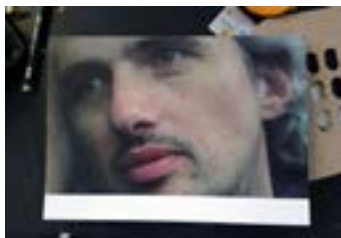
La pratique artistique d'**Eric Vernhes** repose sur la création "d'objets temporels". Ce concept, issu de la phénoménologie, qualifie des dispositifs dotés d'un mouvement intrinsèque qui épouse celui de la conscience du spectateur. Eric Vernhes l'utilise dans son travail pour créer un moment magique: Celui où l'imaginaire du spectateur, mis en mouvement par l'œuvre, vient à s'incarner en elle.

Notre corps, nos émotions, nos idées sont constamment en mouvement. Confrontés au mouvement de l'œuvre, une relation de sympathie se crée avec elle par synchronicité. Cette relation avec un objet nous fait prendre conscience de notre matérialité: Avant tout autre chose, et en l'absence de démonstration de l'existence de l'âme, le spectateur est un corps, à un moment précis, dans un lieu donné, plongé dans la contemplation de son propre imaginaire qu'il projette dans l'œuvre. Une parenthèse s'ouvre alors dans le mouvement incessant qui le propulse vers sa finitude. Il y a là une expérience intrinsèquement, spécifiquement humaine: L'expérience artistique.

Souvent l'art propose des questions. Le travail d'Eric Vernhes propose plutôt une ambition: conquérir un niveau toujours plus élevé de conscience de nous même, de nos corps, du monde et du temps afin de perpétuer, malgré tout les défis, l'expérience de notre humanité.

Représenté à Paris par la Galerie Charlot. Paris – Tel-aviv

Collections privées: Fondation Artphilein, Lugano – Stuart Frankel, Chicago – Coleccion BEEP de Arte Electronico, Barcelone...



Diplômé à Moscou en 1991, **Mikhail Margolis** part aux Etats-Unis où il développe un fort intérêt pour l'art, la photographie et les sciences informatiques. Installé en France depuis 2000, il étudie l'animation avant de se tourner vers l'art vidéo et les installations interactives.

Mikhail Margolis retient de sa formation en Histoire à l'Université soviétique une conscience historique et un goût pour la narration. Souvent inspiré par l'histoire russe, son travail explore des thèmes liés à la société contemporaine, met en scène la relation profonde entre l'humain et la nature et questionne la forme dans l'Histoire de l'art.

Les œuvres de Mikhail Margolis ont été présentées dans des expositions collectives comme RUSSIE! Memoria/ mistificazione/immaginario. Arte russa del '900 dalle collezioni Morgante e Sandretti, Cà Foscari, Venise (It), le Festival Nêmo, les stands de la Galerie Charlot à Show Off et à Art Paris Art Fair, entre autres. Trois expositions personnelles de Mikhail Margolis ont été réalisées à la Galerie Charlot (2011, 2012 et 2016).