

Digital Art Waves

1 Septembre - 29 Octobre, 2022 / September 1 - October 29, 2022

L'Art est un "laboratoire" au sein duquel, en partant de quelques esquilles de la réalité, sont imaginés et façonnés les contours du "non encore là" disait Ernst Bloch (1885-1977).

Yves Klein lors de son exposition «Le Vide» à la galerie Iris Clert, repensait déjà en 1958, la définition d'une oeuvre d'art en y introduisant le concept de virtualité.

Ces notions de «réelles et d'immatérielles» seraient-elles ainsi à l'origine de ce que nous appelons aujourd'hui «l'Art numérique» ?

Les artistes se sont toujours emparés des nouvelles technologies afin de les expérimenter au sien de leur «laboratoire de recherches» artistiques.

De Leonardo Da Vinci en passant par Nam June Paik, Saraceno, Manfred Mohr ou James Turrell, Art/Sciences/Technologies s'imbriquent et fusionnent au travers de la créativité des artistes.

Ces outils numériques ouvrent de nouvelles perspectives dans le concept même de l'oeuvre d'art où matériel et immatériel se côtoient et nous transportent vers des univers inconnus et fascinants.

Ces oeuvres numériques, vidéos, photographiques, génératives, interactives, utilisant l'IA, RA ou RV, occupent une place grandissante sur le marché de l'art contemporain et s'acquièrent en monnaie fiduciaire ou crypto-monnaie.

Certificats d'authenticité et sauvegarde s'établissent, selon le mode d'achat, sur une clé USB, un document papier ou sur la Blockchain pour les NFT.

Les multiples formes de l'art numérique constituent autant d'expériences à vivre individuellement qu'à partager au sein d'une communauté.

En collaboration avec l'association [Planète mer](#) et le soutien de [Nomadic Labs](#).

[CHARLOTNFT.premiere.gallery](#) sur la blockchain Tezos.

Art is a «laboratory» in which, from a few sketches of reality, the contours of the «not yet there» are imagined and moulded, as Ernst Bloch (1885-1977) said.

Yves Klein, in his exhibition «Le Vide» at the Iris Clert Gallery, was already rethinking the definition of a work of art in 1958 by introducing the concept of virtuality.

Could these notions of «real and immaterial» be at the origin of what we call today «digital art»?

Artists have always used new technologies to experiment in their artistic «research laboratories».

From Leonardo Da Vinci to Nam June Paik, Saraceno, Manfred Mohr or James Turrell, Art/Science/Technology are intertwined and merged through the artists' creativity.

These digital tools open up new perspectives in the very concept of the work of art, where the material and the immaterial come together and transport us to unknown and fascinating worlds.

These digital works, videos, photographs, generative, interactive, using AI, AR or VR, are increasingly present on the contemporary art market and can be acquired in fiduciary or crypto-currency.

Certificates of authenticity and backup are established, depending on the purchase method, on a USB key, a paper document or on the Blockchain for NFTs.

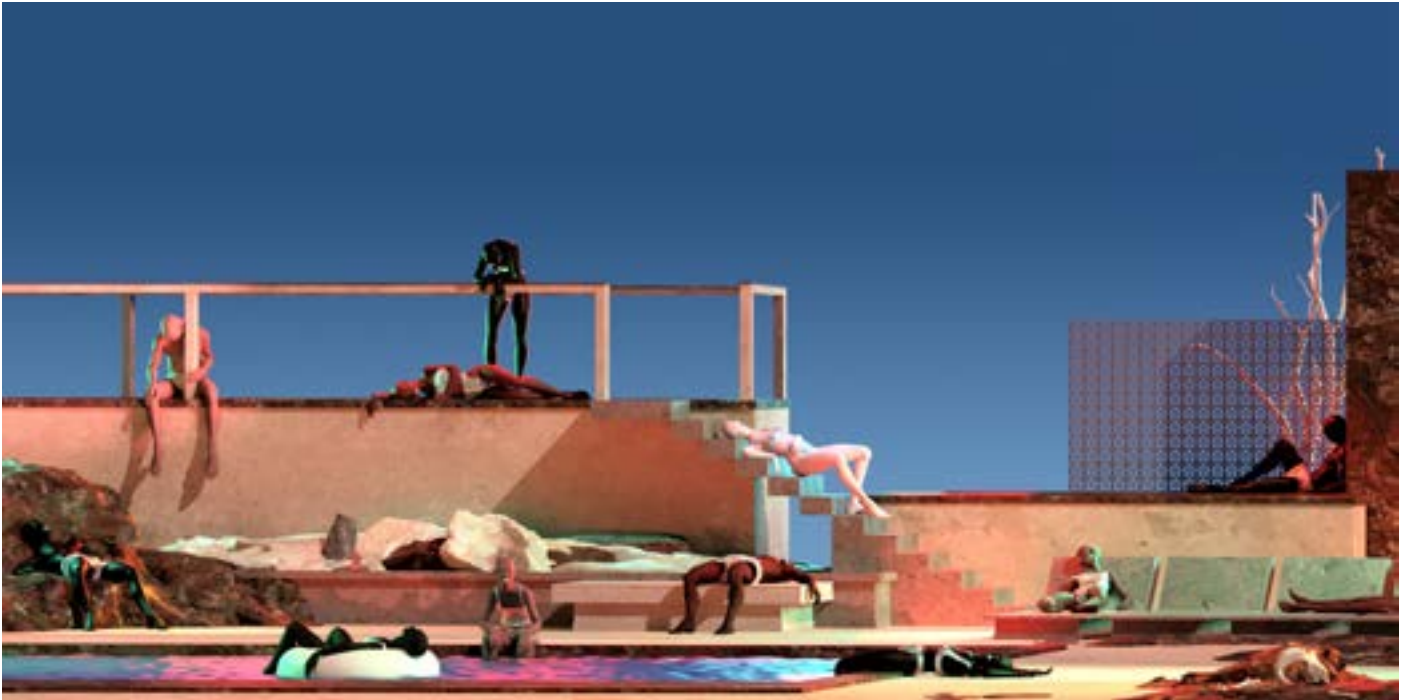
The multiple forms of digital art are as numerous experiences to be enjoyed individually as they are to be shared within a community.

In collaboration with the association [Planète Mer](#) and the support of [Nomadic Labs](#).

[CHARLOTNFT.premiere.gallery](#) on the Tezos blockchain.

Louis-Paul Caron

Développée dans une période de bouleversement climatique, «Burning Future» est une œuvre d'art numérique mettant en scène des femmes et des hommes écrasés par la chaleur sur une planète devenue un enfer. Dans un environnement invitant au calme, certains corps détendus inspirent l'insouciance et la désinvolture, tandis que d'autres, assommés par la chaleur, semblent vides de vie. La mise en scène oscille entre la représentation joviale d'une scène estivale et l'impression morbide d'une atmosphère étouffante. C'est une version amère du futur, un monde infernal dans lequel les derniers humains tentent de profiter des plaisirs du monde jusqu'à la fin.



Burning Future - Vidéo NFT - 1min30 - Ed. 1/5

Developed in a period of climate upheaval, 'Burning Future' is a digital artwork staging women and men crushed by the heat on a planet that has become hell. In an environment inviting calm, some relaxed bodies inspire carelessness and casualness, while others, stunned by the heat, seem to be empty of life. The staging oscillates between the jovial representation of a summer scene and the morbid impression of a stifling atmosphere. It is a bitter version of the future, a hell-like world in which the last humans try to enjoy worldly pleasures until to the end.



Nikolas Chasser Skilbeck

"L'image numérique s'anime imperceptiblement. En fond de décor de pyramides et sous un ciel chargé de nuages rouges et verts, de minuscules personnages, charrettes et voitures glissent sur un sable bleu. À l'aide d'écrans, de LED, de projections, le plasticien Nikolas Chasser Skilbeck manipule la matière des images en lui conservant toujours une part de réalisme. Qu'il s'agisse d'une cascade, d'une vague ou d'une scène plus large, la réalité pixellisée se dérobe pour laisser place à un monde poétique fragile et inquiétant. Un jeune créateur d'art visuel à découvrir."



'Nephelae'

Impression sur papier Fine Art brillant, montage dibond / *Print on FineArt paper, mounted on dibond* - 110 cm x 62 cm - 2021



'Red' - Impression sur papier Fine Art, montage dibond, cadre chêne - 131 cm x 75 cm - 2020

«The digital image comes to life imperceptibly. Against a backdrop of pyramids and under a sky full of red and green clouds, tiny characters, carts and cars glide across a blue sand. With the help of screens, LEDs and projections, the visual artist Nikolas Chasser Skilbeck manipulates the material of the images while always preserving a part of realism. Whether it's a waterfall, a wave or a larger scene, the pixelated reality slips away to make room for a fragile and disturbing poetic world. A young visual artist to discover.»

Chun Hua Catherine Dong

SOS Bear - sculpture - 2022
 SOS Bear NFT, 2022, vidéo



«SOS» explore les souvenirs d'enfance et la vulnérabilité par rapport à la maltraitance des enfants et à la violence domestique à travers des gestes performatifs. Dong utilise le symbole le plus commun de l'enfance, l'ours en peluche, comme sujet principal de cette œuvre. Coincé dans un espace confiné, l'ours s'agenouille sur une plateforme rotative. La pose à genoux rappelle la prostration de la prière et du châtiment corporel - un geste à la fois d'espoir et de vulnérabilité. Inspiré par le chat japonais, Dong transforme le geste d'appel à la chance et à la prospérité en un signal d'aide. Le geste d'appel à l'aide, qui consiste à lever une main, le pouce rentré dans la paume, puis à replier les autres doigts vers le bas, a été créé par la Fondation canadienne des femmes en 2020 en réponse à l'augmentation de la violence domestique pendant la pandémie. En adoptant ces gestes dans son travail «SOS», Dong espère sensibiliser à la violence domestique par le biais de l'anthropomorphisme et des possibilités numériques.

“SOS” explores childhood memories and vulnerability about child abuse and domestic violence through performative gestures. Dong uses the most common symbol of childhood, the teddy bear, as the main subject in this work. Trapped in a confined space, the bear kneels on a rotating platform. The kneeling pose is reminiscent of the prostration of both prayer and corporal punishment – a gesture of both hope and vulnerability. Inspired by the Japanese Beckoning Cat, Dong transforms the beckoning gesture of calling for luck and prosperity into a signal for help, which is holding on one hand up with the thumb tucked into the palm, then folding the other fingers down. The signal for help gesture was created by the Canadian Women’s Foundation in 2020 in response to increasing domestic violence during the pandemic. By employing the distress hand signal on a childhood symbol – the bear, Dong hopes to raise awareness of domestic violence through anthropomorphism and digital possibilities.

Thomas Israel

La série de sculptures «désirs» de Thomas Israel, s'inscrit dans sa réflexion sur le transhumanisme et notre volonté et capacité croissante à modifier nos corps selon nos désirs. Si les modifications qu'il apporte à son propre corps via la modification de son scan 3D, sortes d'autoportraits modifiés, ne sont bien sûr pas encore réalisables par la médecine contemporaine, ces avatars préfigurent les aspirations possibles des partisans de la liberté morphologique.

The series of sculptures «desires» by Thomas Israel, is part of his reflection on transhumanism and our growing will and ability to modify our bodies according to our desires. If the modifications he brings to his own body via the modification of his 3D scan, sorts of modified self-portraits, are of course not yet achievable by contemporary medicine, these avatars foreshadow the possible aspirations of the partisans of morphological freedom.



Désir #2 Vert - NFT Unique pieces



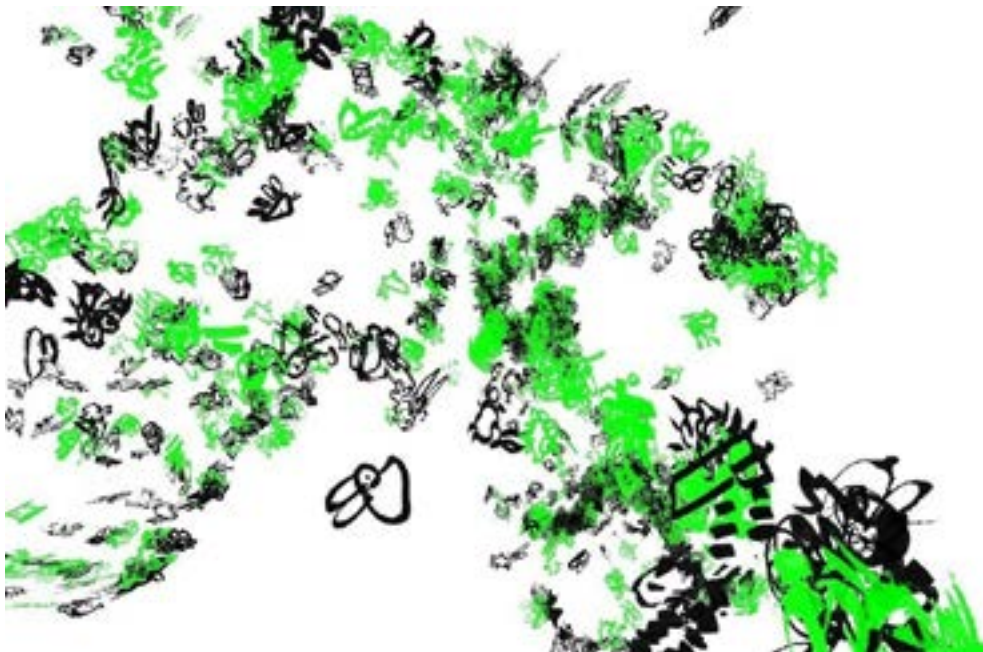
Désir #2 Mauve - NFT - Unique pieces

Eduardo Kac

Les Lagoglyphes sont une série d'œuvres dans lesquelles je développe une forme d'écriture lépormorphe ou lapinographique depuis 2006 ou lapinographique depuis 2006. En tant que langage visuel qui fait allusion au sens mais résiste à l'interprétation, la série des Lagoglyphs est le contrepoint au barrage de discours barrage de discours générés par, avec et autour de mon lapin GFP (mon lapin vert). GFP Bunny (mon lapin transgénique à la lumière verte, appelé Alba, créé en 2000), créé en 2000). Les pictogrammes qui composent les Lagoglyphs sont des symboles visuels représentant Alba. Les Lagoglyphs fonctionnent à travers un répertoire de gestes, de textures, formes, juxtapositions, superpositions, opacités, transparences, et de ligatures. Ceux-ci se fondent dans un script idioglossique et polyvalent structuré par une composition visuelle polyvalent, structuré par des unités de composition visuelle qui multiplient les significations.



Lagoglyphs
2011 - Porcelaine / porcelain - 15 x 15 x 4 cm



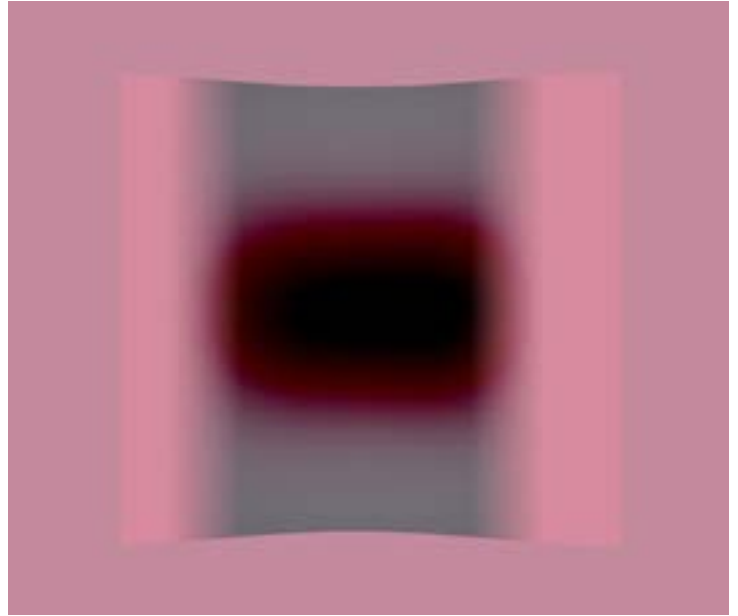
Lagoglyph Cryptoanimation - Video en boucle / Video in loop - 5 minutes - Ed 1/3

The Lagoglyphs are a series of works in which I have been developing a form of lepormorphic or rabbitographic writing since 2006. As a visual language that alludes to meaning but resists interpretation, the Lagoglyphs series is the counterpoint to the barrage of discourse generated by, with and around my GFP Bunny (my green rabbit). GFP Bunny (my green light transgenic rabbit, called Alba, created in 2000). The pictograms that make up the Lagoglyphs are visual symbols representing Alba. The Lagoglyphs function through a repertoire of gestures, textures, shapes, juxtapositions, superimpositions, opacities, transparencies, and ligatures. These merge into an idioglossic and polyvalent script structured by units of visual composition that multiply meanings.

Anne-Sarah Le Meur

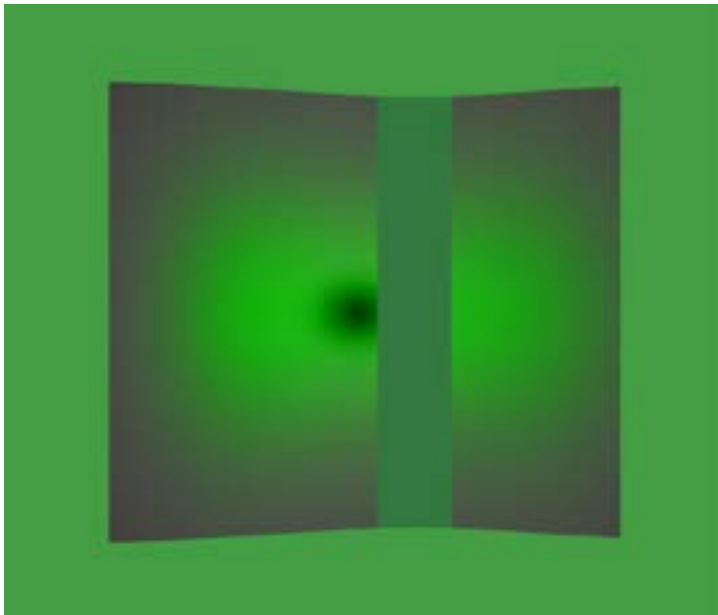
L'espace 3D d'Anne-Sarah Le Meur présente la particularité d'être « diminué », réduit paradoxalement à une surface en mouvement, donc en léger volume, dans un entre-deux de presque épaisseur. Alors que notre société encourage constamment au plus vite, au plus grand, au plus visible..., l'ambition de cette artiste vise un « moins », pour un « mieux » : son laps de volume amène d'infimes mais subtils effets plastiques liés à la perspective.

Dans la continuité des grands peintres obsédés par les sensations colorées, tel Claude Monet, Anne-Sarah Le Meur explore inlassablement les rapports de tons, coupants ou estompés, les textures, fibreuses ou soyeuses, les rythmes d'ondes... Par des boucles, combinatoires et constantes variations sur les nombres, les métamorphoses lentes deviennent caresses ou brusqueries joyeuses pour le regard.



Rosebing_10

2018 - Tirage sur papier argentique contrecollé sur aluminium / photographic print mounted on dibond - 76 x 86 cm - Ed 1/5 + 1 ea



Vertcru_030

2019 - Jet d'encre pëliculé contrecollé sur dibond / photographic print mounted on dibond - 76 x 86cm - Ed 1/5 + 1 AP

The 3D space of Anne-Sarah Le Meur presents the characteristic to be «decreased», reduced paradoxically to a surface in movement, thus in light volume, in an in-between of almost thickness. While our society encourages constantly to the fastest, to the biggest, to the most visible..., the ambition of this artist aims at a «less», for a «better»: its lapse of volume brings tiny but subtle plastic effects related to the perspective.

In the continuity of the obsessed with colored sensations, such as Claude Monet, Anne-Sarah Le Meur tirelessly explores the relationship of tones, sharp or blurred, textures, fibrous or silky, the rhythms of waves.

By loops, combinatorial and constant variations on the numbers, the slow metamorphoses become caresses or joyful abruptnesses for the glance

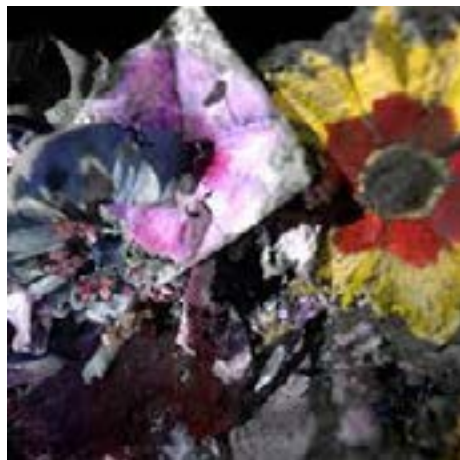
Lauren Moffatt

Lauren Moffatt travaille depuis de nombreuses années sur les images-espaces et les images-volumes. Avec la série Compost, l'artiste explore des formes de décélération et de régénération, en utilisant des technologies issues des jeux vidéo. La création des images prend ainsi des chemins de traverse et suit une réalisation faite d'accidents et de dialogues avec les machines. Cette pratique originale de la photogrammétrie consiste à travailler avec un nombre réduit de photos, à varier les focales, à photographier les sujets de trop près ou à provoquer des erreurs volontaires en photographiant des sujets en mouvement. Les textures sont ensuite peintes et les points retouchés au travers d'un logiciel. En créant une étrangeté numérique et des effets associant sublime et défauts numériques, les interventions de l'artiste rendent au vivant sa part de désordre et d'indétermination.

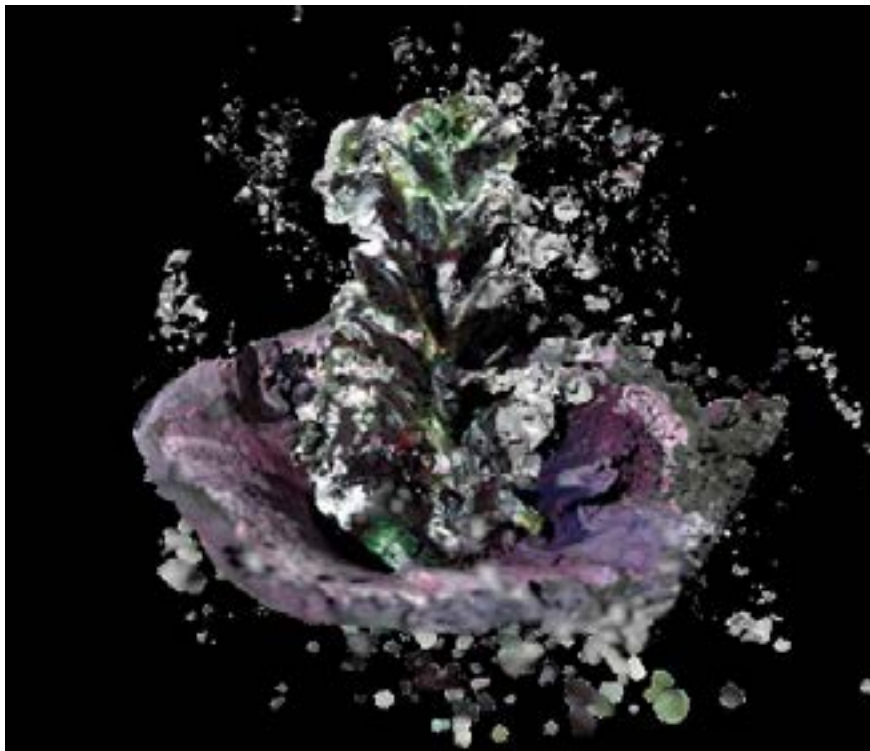
Text by Fabien Siouffi

Lauren Moffatt has been working for many years on image spaces and volume images. With the Compost series, the artist explores forms of deceleration and regeneration, using technologies from video games. The creation of the images thus takes side roads and follows a realization made of accidents and dialogues with the machines. This original practice of photogrammetry consists of working with a reduced number of photos, varying focal lengths, photographing subjects too closely, or provoking voluntary errors by photographing subjects in motion. The textures are then painted and the points retouched in the photogrammetry software. By creating a digital strangeness and effects associating sublime and digital defects, the artist's interventions give back to the living its share of disorder and indeterminacy.

Text by Fabien Siouffi



Compost III
Pigment Print on Hahnemühle
188g Photo Rag
100cm x 100cm x 150cm - Ed.1/3-
Mounted on Dibond



Compost IV- AR- Digital Collage in augmented reality environment - 200cm x 150cm x 150cm

[Preview](#)

Manfred Mohr [Video Link](#)

Un chemin diagonal choisi au hasard à travers un hypercube 12-D est sélectionné et placé dans trois positions angulaires différentes. Ce chemin diagonal en trois positions représente la constellation graphique initiale en tant que générateur inhérent des images. Après avoir été tournés en 12-D et projetés en 2-D, les chemins diagonaux deviennent visibles sous forme de bandes de couleur transparentes. Une fine ligne noire horizontale est tracée à partir de chaque sommet (des trois chemins diagonaux), traversant le centre vertical de l'image et continuant vers le côté opposé. En outre, pour chaque sommet, une ligne noire horizontale légèrement plus épaisse est tracée à partir du centre vertical de l'image et continue jusqu'à la valeur x négative du sommet respectif (réflexion à partir du centre vertical). La rotation en 12-D module horizontalement la construction de la ligne noire, tandis que son aspect symétrique crée un contrepoint graphique aux bandes de couleur transparentes visuellement flottantes.

Dans le travail sur écran, l'algorithme change aléatoirement les couleurs des trois bandes transparentes et, parfois, passe complètement à des bandes blanches sur un fond gris. À d'autres occasions, les trois bandes se transforment en couleurs et, tout en retrouvant leur transparence, elles sont recouvertes d'une structure qui se rétrécit et s'estompe lentement, révélant les chemins diagonaux générateurs. Les lignes horizontales liées à la musique ont été utilisées pour la première fois dans *Artificiata I*, 1969, puis à de nombreuses reprises.



P2610_B (algorithmic modulations)

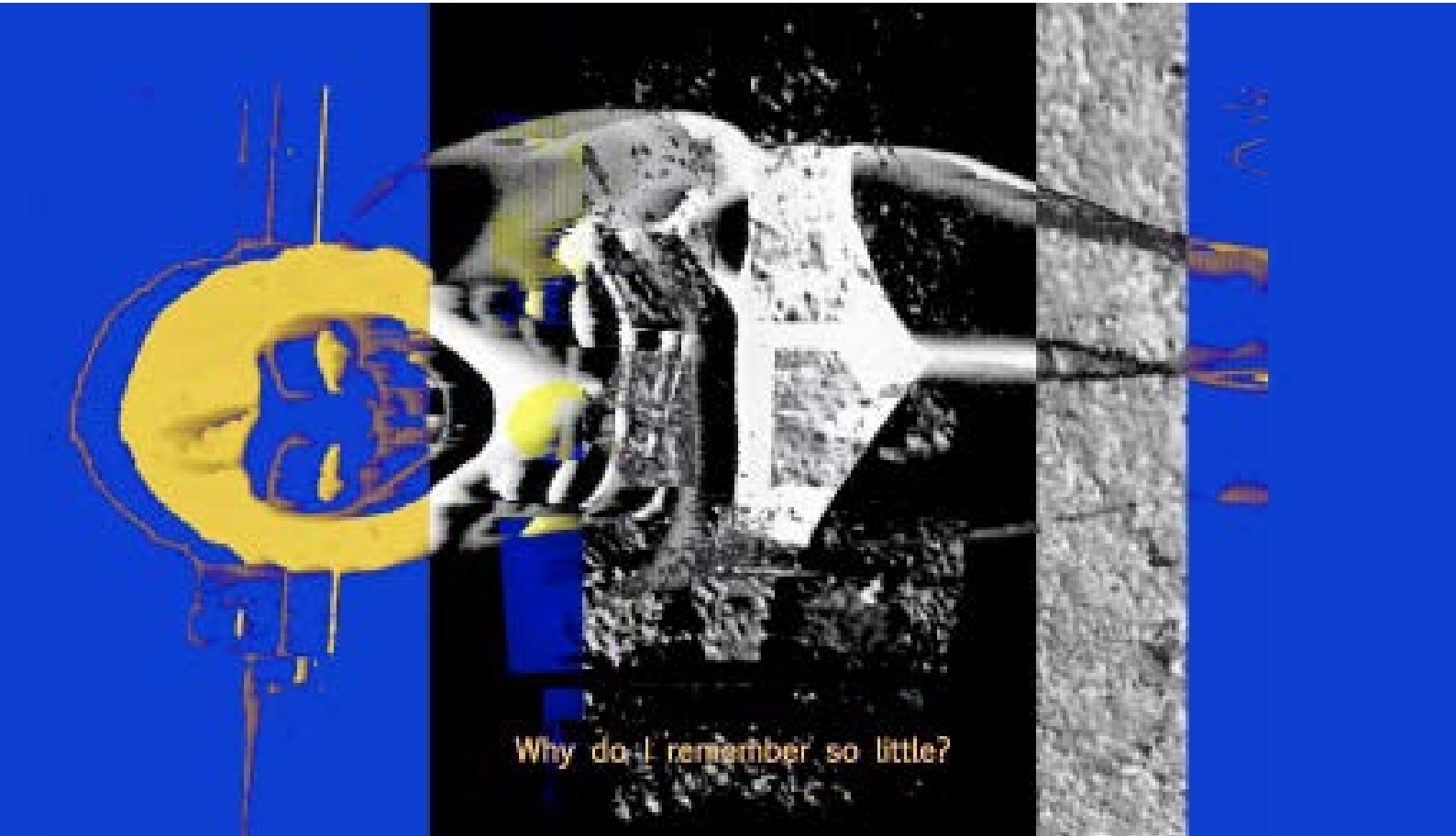
2019 -Ordinateur génératif en temps réel, algorithme et animation EizoScreen, MacMini et boîte en métal / *Computer-generated real-time algorithmic animation EizoScreen, MacMini, metal case, custom software* - 50 x 50 x 11cm - Pièce Unique / *Unique piece*

One randomly chosen diagonal path through a 12-D hypercube is selected and placed in three different angular positions. This diagonal path in three positions represents the initial graphic constellation as the inherent generator of the images.

After being rotated in 12-D and projected into 2-D, the diagonal-paths become visible as transparent color bands. A thin horizontal black line is drawn starting from each vertex (of all three diagonal paths), crossing the vertical center of the image and continuing to the opposite side. In addition, for each vertex a slightly thicker horizontal black line is drawn starting from the vertical center of the image and continuing to the negative x-value of the respective vertex (reflection from the vertical center). The rotation in 12-D horizontally modulates the black line construct, whereas its symmetric aspect, creates a graphic counterpoint to the visually floating transparent color bands.

*In the screen-based work the algorithm randomly changes the colors of the 3 transparent bands and occasionally switches completely to white bands on a grey background. On other occasions the 3 bands transform to full color and while returning to their transparency they are overlaid with a shrinking and slowly fading structure revealing the generating diagonal-paths. The music related horizontal lines were initially used in *Artificiata I*, 1969 and then again on numerous occasions.*

Kika Nicolela



I don't remember much about her - 2022 - MP4 - 325.4MB - 717 seconds - 1920x1080px - Ed. 5 [Lien NFT / NFT Link](#)

Je ne me souviens pas de grand-chose d'elle « est une pièce que j'ai développée pendant 5 mois lors d'une résidence à la Villa Empain - Fondation Boghossian (Bruxelles). Elle partait d'une recherche sur mes racines libanaises et ma mémoire, centrée sur la figure de ma grand-mère maternelle. Elle a évolué pour devenir une réflexion profonde sur la perte de mémoire, la transmission mère-fille et les fictions que nous créons sur nos vies.

La pièce combine différentes techniques et matériaux, tels que des photos de famille anciennes scannées, des vidéos, des scans 3D et des dessins d'enfants manipulés. Sa narration entrelace une interview audio de ma mère - dont la mémoire est fortement dégradée - et le témoignage vidéo d'une jeune immigrée libanaise, l'artiste Maha Yammine, enceinte de 7 mois à l'époque. Il y a aussi la participation spéciale de ma fille de 2 ans, Lily Belle. La pièce compte avec la musique de l'artiste sonore canadien français et collaborateur de longue date Thierry Gauthier.

'I don't remember much about her.' is a piece I developed over 5 months at a residency at the Villa Empain - Boghossian Foundation (Brussels). It departed from a research on my Lebanese roots and memory centred around the figure of my maternal grandmother. It evolved to become a deep reflection on memory loss, mother-daughter transmission and the fictions we create about our lives.

The piece combines different techniques and materials, such as scanned old family photos, video, 3D scan and manipulated children's drawings. Its narrative intertwines an audio interview with my mother - whose memory is badly degraded - and the video testimony of a young Lebanese immigrant, the artist Maha Yammine, 7 months pregnant at the time. It also has the special participation of my 2 year old daughter, Lily Belle. The piece counts with the music of the French Canadian sound artist and long-time collaborator Thierry Gauthier.

Quayola

Remains est un projet autour de la nature et de la tradition historique de la peinture de paysage. L'artiste utilise des scanners laser de haute précision pour capturer des paysages naturels à des résolutions extrêmement élevées, ce qui donne des rendus numériques complexes. Ces données sont ensuite imprimées sur du papier d'archive de haute qualité.

Les reconstructions géométriques très détaillées et les imperfections du processus de numérisation 3D créent des formations hybrides qui se situent quelque part entre le réel et l'artificiel. Les conditions de création sont similaires à celles des peintres «de plein air» de la fin du XIXe siècle, mais ici les paysages sont observés et analysés à l'aide d'appareils technologiques perfectionnés et reproduits grâce à de nouvelles modalités de synthèse visuelle.



Remains series, Valée du Joux, - #C_003-102 - 2017
Impression sur papier Baryta montée sur aluminium / *Print on Baryta
paper mounted on aluminium* - 120 x 80 cm - Unique piece

Remains is an ongoing project focusing on nature and the art historical tradition of landscape painting. High-precision laser scanners are used to capture natural landscapes at extremely high resolutions, resulting in complex digital renderings printed on large-format archival paper.

The combination of highly detailed geometric reconstructions and the imperfections of the 3D-scanning process create hybrid formations that lie somewhere in between the real and the artificial. While recreating similar conditions to those favoured by the 'en plein air' painters of the late 19th century, the natural landscapes are actually observed and analysed through extensive technological apparatuses and re-purposed through new modes of visual synthesis.

Sabrina Ratté

L'électricité, utilisée comme matière première, est sculptée, transformée et altérée numériquement pour devenir une architecture.
Electricity, used as raw material, is sculpted, transformed and digitally altered to become an architecture.



Alpenglow et Aurora forment un diptyque représentant des espaces utopiques où les textures picturales rencontrent les perspectives 3D. Par l'utilisation de surfaces réfléchissantes et de fenêtres fragmentées, les paysages iridescents envahissent la pièce et deviennent une partie de l'architecture. Chaque tirage est présenté avec une projection vidéo qui éclaire et anime des détails spécifiques de la composition. En regardant l'image, les couleurs des paysages changent lentement, du violet au vert et au bleu, affectant subtilement l'atmosphère du tableau.

Alpenglow depicts a utopian space where painterly textures meet with 3D perspectives. By the use of reflective surfaces and fragmented windows, the iridescent magic-hour landscapes invade the room and become an intrinsic part of the architecture; interior and exterior are merging to form an ambiguous space. The print is presented with a video projection that illuminates and animates specific details of the composition. While looking at the image, the colors of the landscapes change slowly, from purple, to green and blue, subtly affecting the atmosphere of the tableau.

Alpenglow
2018 - Impression jet d'encre / Inkjet print - 115 x 150 cm - Ed 1/3



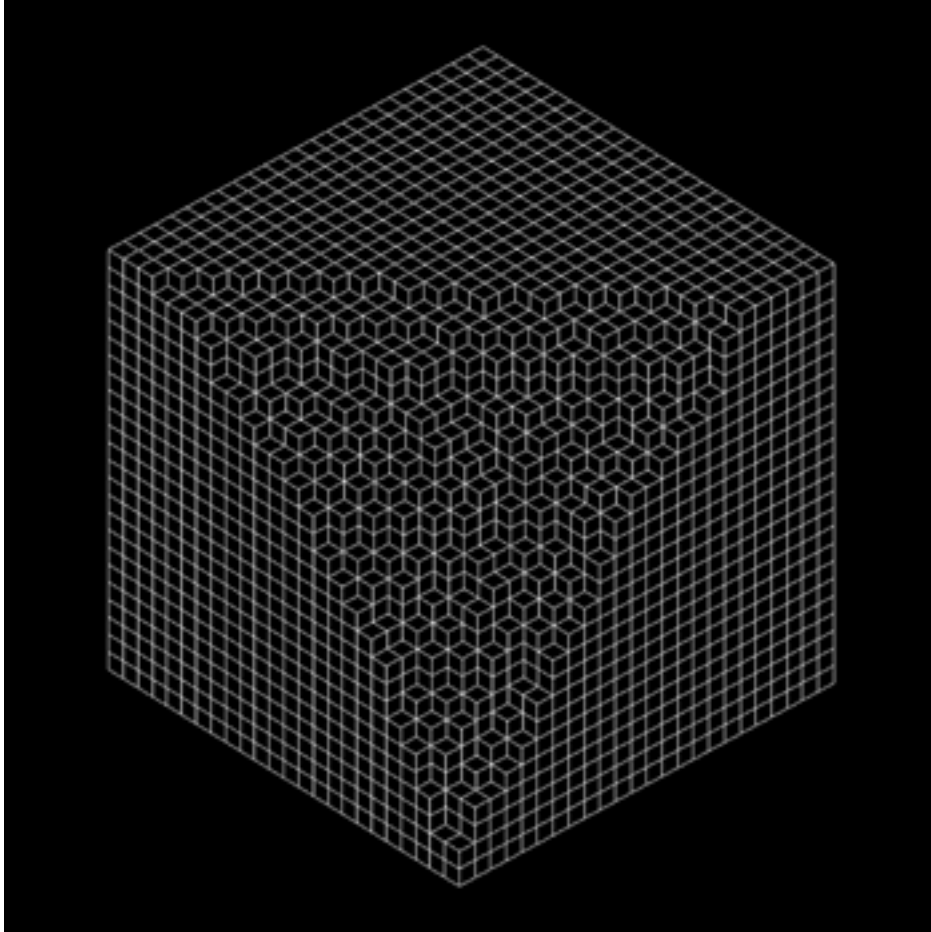
Wintergarden NFT - Video en boucle, / Video in loop - 1min 52sec - Ed. 1/3

Nicolas Sassoon

Nicolas Sassoon emploie des techniques d'animations issues des débuts du graphisme informatique pour manifester un éventail de formes et de figures - encodées visuellement par des motifs pixélisés et des palettes de couleurs limitées. L'artiste utilise cette imagerie pour ses propriétés optiques et picturales, ainsi que pour ses qualités poétiques et ses limites en termes de représentation. Le travail de Nicolas Sassoon explore souvent les dimensions contemplatives, fantastiques et projectives de l'espace de nos écrans, et comment l'image numérique peut exprimer des qualités optiques, architecturales et sculpturales en relation avec l'espace physique. Sa recherche dans le domaine des arts visuels l'amène régulièrement à collaborer sur des projets interdisciplinaires dans les domaines de l'architecture, de la musique électronique, de l'industrie textile et de l'art contemporain. Nicolas Sassoon vit et travaille actuellement à Vancouver BC au Canada. Son travail a été exposé au Whitney Museum of American Art (US) Eyebeam (US), Current Museum (US), Hammer Museum (US), Vancouver Art Gallery (CA), Plugin ICA (CA), Contemporary Art Gallery (CA), Charles H.Scott Gallery (CA), Western Front (CA), PRETEEN Gallery (MX), Victoria & Albert Museum (UK), Centre Pompidou (FR), Centre Multimedia Gantner (FR), House of Electronic Art Basel (SW), Arti et Amicitiae (NL), MU Eindhoven (NL), Today Art Museum (CN), la Berlin Fashion Week (DE) et la New-York Fashion Week (US)

Nicolas Sassoon's work has long been concerned with the tensions between the pixel and the screen, reflecting on their entanglement and materiality by integrating pixelated figures, moiré patterns and early computer graphics into experiential displays. This focus on early computer graphics is driven by the sculptural, material and pictorial qualities of this imagery, as well as its limitations and its poetics. Sassoon's work often explores the projective dimensions of screen-based space, and the many relationships between computer technology and the natural world. His research leads him to engage in cross-disciplinary projects in the fields of architecture, electronic music, textiles, and art. Nicolas Sassoon lives and works in Vancouver BC Canada. His work has been exhibited at The Whitney Museum of American Art (US) Eyebeam (US), Current Museum (US), Vancouver Art Gallery (CA), Plugin ICA (CA), Contemporary Art Gallery (CA), Charles H.Scott Gallery (CA), Western Front (CA), PRETEEN Gallery (MX), Victoria & Albert Museum (UK), the Centre Pompidou (FR), House of Electronic Basel (SW), Arti et Amicitiae (NL), MU Eindhoven (NL), Today Art Museum (CN), Chronus Art Center (CN), the Berlin Fashion Week (DE) and the New-York Fashion Week (US).

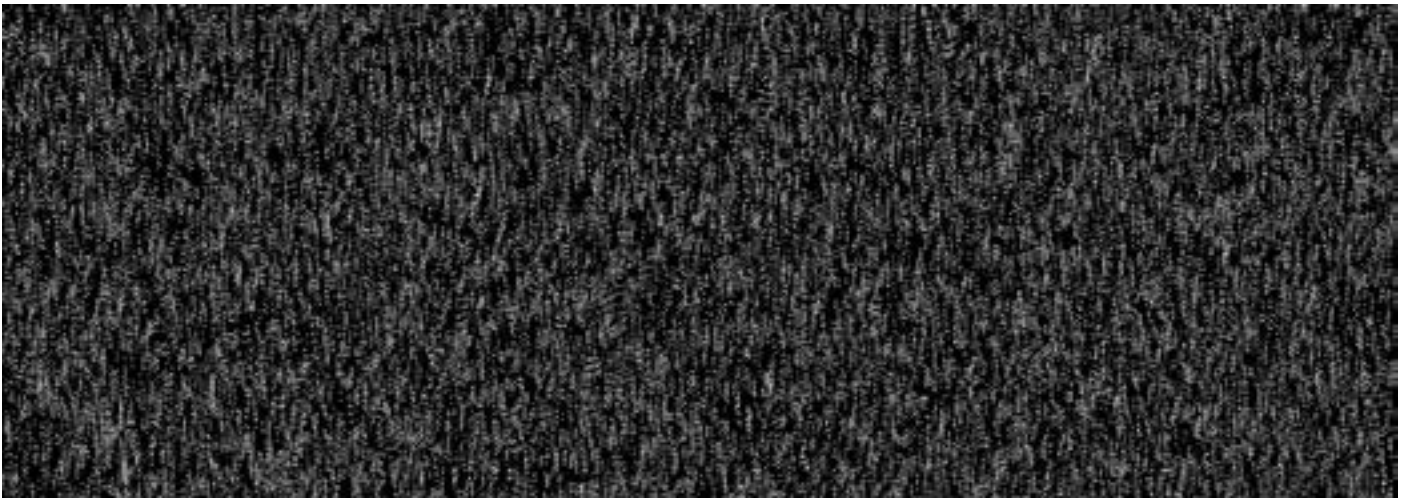
EROD_1_Nicolas Sassoon, 2022



Antoine Schmitt

Sécheresse - Cascade Série 2022 - Generative - Duration infinie

[Lien vidéo](#)

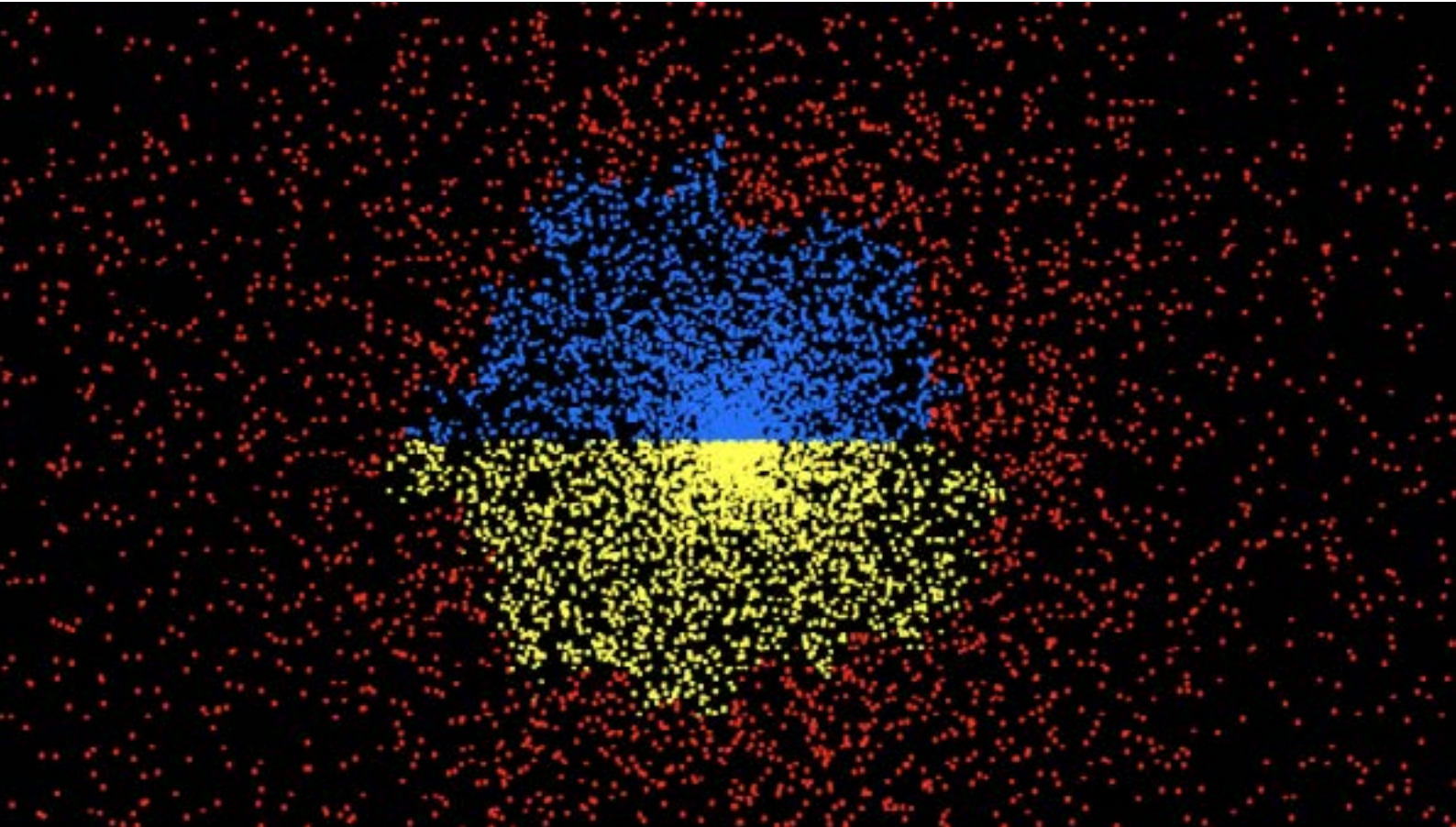


La série Cascades s'inspire des peintures traditionnelles chinoises et porte sur la figure de la cascade, symbole et incarnation du mouvement permanent. L'eau coule, toujours différente mais toujours similaire, à la fois immuable et en flux. Par son mouvement, elle révèle les éléments statiques de l'univers, qui ne changent jamais mais changent lentement. Dans la peinture chinoise, les éléments immuables sont les montagnes, ici ce sont les interventions humaines : un cube détrempé par l'eau, une source rectiligne... The oeuvres de la série Cascades sont des compositions précisément construites qui explorent ce dialogue entre la nature changeante de la réalité et l'impression rationnelle de l'être humain. Elle sont faites de particules de pixels mues par des algorithmes génératifs de dynamique des fluides, toujours en mouvement, toujours différentes, toujours similaires à elle-mêmes.

The Cascade series is inspired by traditional chinese painting and revolves around the figure of the cascade, symbol and incarnation of permanent movement. The water flows, always different though always similar, both immutable and flowing. Through its movement, it reveals the static elements of the universe, never changing though slowly changing. In chinese paintings, the immutable elements are the mountains, here they are the human interventions : a cube drenched by the water, a straight fountainhead... The artworks of the Cascades series are finely crafted compositions which explore this dialogue between the changing nature of reality and the rational impression of human beings. They are made of pixel particles moved by generative algorithms of fluid dynamics, always moving, always different, always similar to itself.

Antoine Schmitt

UkraineWar2022, Generative NFT, 2022



UkraineWar2022 est une œuvre d'art générative qui met en scène une guerre de pixels programmés pour se battre, où des pixels rouges venant de tous les côtés attaquent les pixels jaunes et bleus au centre de l'écran. Il y a une armée attaquante infinie mais aussi une puissance et une énergie infinies des défenseurs.

Les pixels sont programmés pour aller vers l'armée ennemie et chercher des pixels ennemis. Lorsque deux pixels ennemis se rencontrent, ils se battent avec une chance sur deux de gagner, le pixel perdant meurt et disparaît immédiatement, un nouveau pixel de la même armée est créé à la source. Le pixel gagnant continue sa course. Par le jeu du hasard et de l'aléatoire, la ligne de front évolue dans le temps, mais l'équilibre général est maintenu. Mais est-ce vraiment le cas ?

UkraineWar2022 est une variante de ma série War et décrit la guerre d'Ukraine, la Russie étant l'attaquant principal et l'Ukraine se défendant de l'intérieur.

En plus de dénoncer cette attaque, ce NFT soutient les efforts des défenseurs, en alimentant leur énergie. En effet, 50% des bénéfices des ventes de ce NFT est directement envoyé au portefeuille de la fondation Come Back Alive, une fondation qui collecte des cryptomonnaies pour soutenir les efforts de résistance de l'Ukraine.

UkraineWar2022 is a generative artwork which stages a war of pixels programmed to fight, where red pixels coming from all sides attack the yellow and blue pixels at the center of the screen. There is an infinite attacking army but also an infinite power and energy of the defendants.

The pixels are programmed to go towards the enemy army and search for enemy pixels. When two enemy pixels meet, they fight with a 50% chance each of winning, the losing pixel dies and immediately disappears, a new pixel of the same army is created at the source. The winning pixel continues its course. By the game of chance and randomness, the front line evolves over time, but the general equilibrium is maintained. Or is it really ?

UkraineWar2022 is a variation of my War series and describes the ukrainian war, with Russia being the clear attacker and Ukraine defending itself from inside.

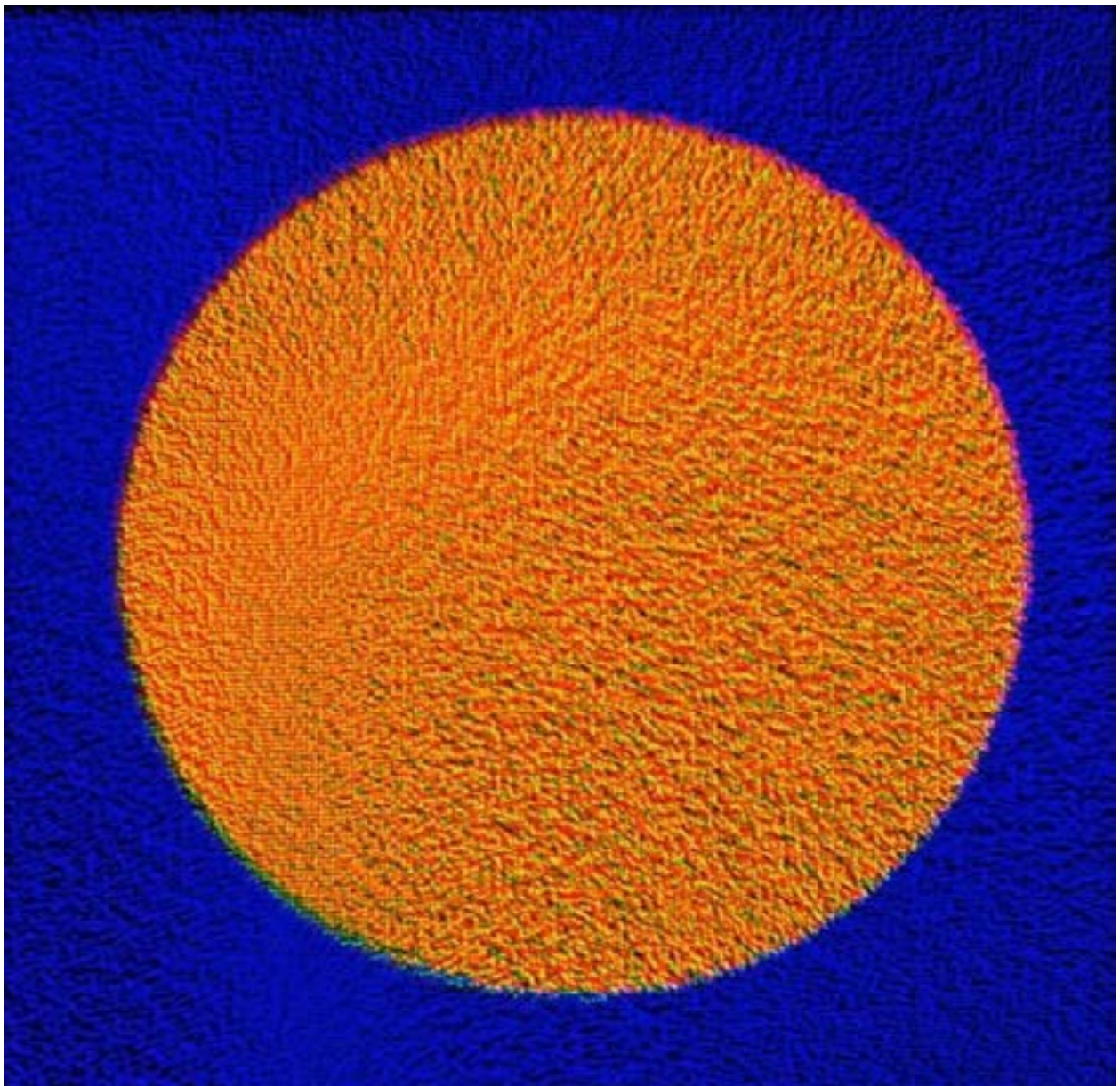
Apart from denouncing this attack, this NFT supports the defenders efforts, by fueling their energy. Indeed, 50% of the benefits of the sales of this NFT is directly sent to the wallet of the Come Back Alive foundation, a foundation that raises cryptomoney to support the resistance efforts of Ukraine.

Eric Vernhes

Le nft «Autochrome desert» fait partie de mes recherches autour des «images autochromatiques» qui était le premier procédé de photographie en couleur, inventé par les frères Lumière et qui était basé sur la séparation chromatique sur une mosaïque aléatoire de grains microscopiques de féculé de pomme de terre teintés en couleurs primaires.

The nft «Autochrome desert» is a part of my research around the «autochromatic pictures» which was the first process of color photography, invented by the Lumière brothers and which was based on chromatic separation on a random mosaic of microscopic grains of potato starch tinted in primary colors.

Autochrome desert, Generative NFT, 2022



Biographies des artistes - Artists' biographies



Louis-Paul Caron

Louis Paul Caron est un artiste numérique et un réalisateur primé vivant à Paris. Ses œuvres d'art numérique associent des personnages futuristes à des atmosphères cinématographiques profondes, et ont toutes pour objectif commun de raconter des histoires : films d'animation, scénarios, portraits CGI ou fresques numériques. Les thèmes au cœur de ses projets sont l'écologie, la technologie et les futurs possibles, offrant une vision «digital native» du futur.

Louis Paul Caron is a digital artist and award winning director living in Paris. His digital artworks combine futuristic characters with deep cinematic atmospheres, and all share the common goal of telling stories: animated films, scenarios, CGI portraits or digital frescoes. The themes at the heart of his projects are ecology, technology and possible futures, offering a 'digital native' vision of the future.

Nikolas Chasser Skilbeck est un artiste visuel né à New York en 1985. Sa vision unique nous offre un monde pictural, poétique et étrange. À travers différents dispositifs (écrans 4K, projections, mapping sur des bâtiments, installation, hologrammes) et avec une forte inspiration puisée dans l'histoire de l'art et du cinéma, ses idées partagent leurs différentes expériences du temps et produisent une forte atmosphère de dé-réalité, variée dans l'univers des sensations qu'elle offre aux spectateurs, laissant place à la paix comme à l'anxiété. Nikolas a étudié à l'École nationale supérieure d'art de Bourges où il a obtenu son diplôme avec mention.

Nikolas Chasser Skilbeck is a visual artist born in New York in 1985. His unique vision offers us a pictorial, poetic and strange world. Through different devices (4K screens, projections, mapping on buildings, installation, holograms) and with a strong inspiration drawn from the history of art and cinema, his ideas share their different experiences of time and produce a strong atmosphere of de-reality, varied in the universe of sensations it offers to the viewers, leaving room for peace as well as anxiety. Nikolas studied at the École nationale supérieure d'art de Bourges where he graduated with honors.



Nikolas Chasser Skilbeck



Chun Hua Catherine Dong

Chun Hua Catherine Dong 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.

Chun Hua Catherine Dong is a Chinese-born Montreal artist who works with performance, photography, video, VR and AR. Dong received her MFA in Intermedia from Concordia University and her BFA in Visual Art from Emily Carr University Art & Design in Canada.

Dong has exhibited his work at the Musée d'art contemporain du Val-de-Marne in France, the Biennale de Québec, the MOMENTA | Biennale de l'image, the Kaunas Biennale, the Canadian Cultural Center in Paris, the Aine Art Museum in Tornio, the 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.

L'artiste bruxellois, Thomas Israel (1975), propose des oeuvres immersives, génératives ou interactives sous forme d'installations vidéo, de sculptures, de scénographies vidéo et de performances. Ayant débuté sa carrière dans le théâtre contemporain, son approche atypique et transdisciplinaire des arts numériques s'articule autour de thèmes sociaux et humanistes, du corps, du temps et de l'inconscient. Il crée des conceptions vidéo pour la scène comme Pelléas et Mélisande pour l'Opéra de Bordeaux et l'Opéra de Tokyo. Il a été le réalisateur de la première mondiale de Futari Shizuka de Toshio Hosokawa pour le Festival international de musique de Tongyeong en Corée du Sud.

The Brussels-based artist, Thomas Israel (1975), proposes immersive, generative or interactive works in the form of video installations, sculptures, video stage design and performances. Having begun his career in contemporary theatre, his atypical and transdisciplinary approach of digital arts revolves around social and humanist themes, the body, time and the subconscious. He creates video design for the stage as Pelléas et Mélisande for the Opéra de Bordeaux and the Tokyo Opera House. He has been the director for the world première of Toshio Hosokawa's, Futari Shizuka for Tongyeong International Music Festival in South Korea.



Thomas Israel

Biographies des artistes - Artists' biographies



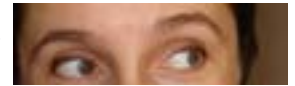
Eduardo Kac est internationalement reconnu pour ses oeuvres interactives sur le Net et sa pratique en bio art. Dans les années 80, pionnier de l'art des télécommunications pré-Internet, Eduardo Kac (prononcer «Katz») est reconnu au début des années 90 avec ses oeuvres radicales dans le domaine de la téléprésence. Eduardo Kac propose un «art transgénique» à base d'organismes génétiquement modifiés à des fins artistiques. Après avoir défrayé la chronique avec le projet d'un lapin fluorescent vert (GFP Bunny (2000), ensuite nommé Alba), il s'interroge, dans ses installations Genesis (1999), Le Huitième Jour (2001), et Move 36 (2002/2004), sur les croyances modernes. Dans Genesis, Kac incite les participants à provoquer des mutations génétiques en temps réel, proposant un perfide et déstabilisant jeu par internet. Son oeuvre a été l'objet de nombreuses expositions aux Etats-Unis, en Europe, en Amérique du Sud, et en Asie.

Eduardo Kac is internationally recognized for his interactive works on the Net and his practice in bio art. In the 80's, pioneer of the pre-Internet telecommunications art, Eduardo Kac (pronounced «Katz») is recognized in the early 90's with his radical works in the field of telepresence. Eduardo Kac proposes a «transgenic art» based on genetically modified organisms for artistic purposes. After having made headlines with the project of a green fluorescent rabbit (GFP Bunny (2000), later named Alba), he questions, in his installations Genesis (1999), The Eighth Day (2001), and Move 36 (2002/2004), modern beliefs.

In Genesis, Kac incites participants to provoke genetic mutations in real time, proposing a perfidious and destabilizing game via the Internet. His work has been the subject of numerous exhibitions in the United States, Europe, South America, and Asia.

Eduardo Kac

Née en 1968, Anne-Sarah Le Meur a obtenu son doctorat en « Esthétique, Science et Technologie des Arts » en novembre 1999 à l'Université Paris 8 Vincenne - Saint-Denis, novembre 1999 de l'Université Paris 8 Vincenne - Saint-Denis, sous la direction d'Edmond Couchot (Jury : A. B.): Sally Jane Norman, Michel Bret, Edmond Couchot). Ses recherches, tant théoriques (doctorat, articles) que pratiques, ont porté sur l'influence de la 3D. Ses recherches théoriques (doctorat, articles) et pratiques ont porté sur l'influence du traitement des données 3D sur l'imagination et la représentation des oeuvres d'art.



Born in 1968, Anne-Sarah Le Meur obtained her doctorate in «Aesthetics, Science and Technology of the Arts» in November 1999 from the University Paris 8 Vincenne - Saint-Denis, under the direction of Edmond Couchot (Jury Sally Jane Norman, Michel Bret, Edmond Couchot). His research, both theoretical (PhD, articles) and practical, has focused on the influence of 3D. His research, both theoretical (Ph.D., articles) and practical, has focused on the influence of 3D data processing on the imagination and representation of artworks.

Anne-Sarah Le Meur



Né en 1938 à Pforzheim, Allemagne. Il vit et travaille à New York, Etats Unis. Manfred Mohr est considéré comme un pionnier de l'art digital. Sa pensée artistique change radicalement suite à la découverte de l'«esthétique de l'information» du Prof. Max Bense au début des années 60. Rapidement, son travail évolue d'un expressionnisme abstrait vers une géométrie algorithmique générée par ordinateur. Encouragé par le compositeur de musique algorithmique Pierre Barbaud, qu'il rencontre en 1967, Mohr programme ses premiers dessins à l'ordinateur en 1969.

Some of the collections in which he is represented: Centre Pompidou, Paris; Joseph Albers Museum, Bottrop; Mary and Leigh Block Museum of Art, Chicago; Victoria and Albert Museum, London...

Born in 1938 in Pforzheim, Germany. He lives and works in New York, USA. Manfred Mohr is considered a pioneer of digital art. After discovering Prof. Max Bense's «information aesthetics» in the early 1960's, Mohr's artistic thinking was radically changed. Within a few years, his art transformed from abstract expressionism to computer generated algorithmic geometry. Encouraged by the computer music composer Pierre Barbaud whom he met in 1967, Mohr programmed his first computer drawings in 1969.

Some of the collections in which he is represented: Centre Pompidou, Paris; Joseph Albers Museum, Bottrop; Mary and Leigh Block Museum of Art, Chicago; Victoria and Albert Museum, London...

Manfred Mohr

Lauren Moffatt est une artiste d'origine australienne travaillant avec la vidéo, la performance et les technologies immersives. Ses oeuvres, souvent présentées sous des formes multiples, explorent l'ambiguïté subjective des corps connectés, et les frictions entre mondes virtuels et mondes physiques.

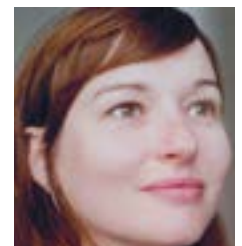
Lauren Moffatt a fait ses études au College of Fine Arts (Australie), à l'Université Paris VIII (France), et au Studio National des Arts Contemporains du Fresnoy (France). Elle vit et travaille entre Berlin et Valence.

Son travail a été présenté au Palais de Tokyo (France), Villa Medici (Italie), HMKV (Hardware Medien kunstVerein) (Allemagne), UNSW Galleries (Australie), Daegu Art Museum (Corée du Sud), Museum Dr. Guislain (Belgique), SAVVY Contemporary (Allemagne), FACT Liverpool (Angleterre), Sundance Film Festival (Etats Unis), au ZKM (Allemagne), Q21 Freiraum (Autriche), et à La Gaîté Lyrique (France).

Lauren Moffatt is an Australian-born artist working with video, performance and immersive technologies. Her work, often presented in multiple forms, explores the subjective ambiguity of connected bodies, and the frictions between virtual and physical worlds.

Lauren Moffatt studied at the College of Fine Arts (Australia), the University of Paris VIII (France), and the Studio National des Arts Contemporains du Fresnoy (France). She lives and works between Berlin and Valencia.

Her work has been presented at the Palais de Tokyo (France), Villa Medici (Italy), HMKV (Hardware Medien kunstVerein) (Germany), UNSW Galleries (Australia), Daegu Art Museum (South Korea), Museum Dr. Guislain (Belgium), SAVVY Contemporary (Germany), FACT Liverpool (England), Sundance Film Festival (USA), ZKM (Germany), Q21 Freiraum (Austria), and at La Gaîté Lyrique (France)



Lauren Moffatt

Biographies des artistes - Artists' biographies



Kika Nicolela

Kika Nicolela est une artiste, cinéaste et commissaire d'exposition indépendante brésilienne, qui vit entre Bruxelles et São Paulo. Diplômée en cinéma et vidéo par l'Université de São Paulo, Nicolela a également suivi un master en beaux-arts à l'Université des arts de Zurich. L'artiste a été nommée pour le prix international EXTRACT - Young Art Prize en 2014, et elle a reçu plusieurs bourses et prix brésiliens de premier plan. Elle a participé à plus de 100 expositions individuelles et collectives dans le monde entier, notamment à la Kunst Film Biennale (Allemagne), à la Bienal of the Moving Image (Argentine), à la Bienal do Mercosul (Brésil), à la Ventosul Bienal de Curitiba (Brésil) et à la Bienal de Video y Artes Mediales (Chili). Ses vidéos ont été projetées et récompensées dans des festivals de plus de 30 pays.

Kika Nicolela is a Brazilian artist, filmmaker and independent curator, living between Brussels and São Paulo. Graduated in Film and Video by the University of Sao Paulo, Nicolela has also completed a Master of Fine Arts at the Zurich University of the Arts. The artist was nominated for the international award EXTRACT – Young Art Prize in 2014, and she was the recipient of several prominent Brazilian grants and awards. She has participated of over 100 solo and group exhibitions worldwide, including the Kunst Film Biennale (Germany), Bienal of the Moving Image (Argentina), Bienal do Mercosul (Brazil), Ventosul Bienal de Curitiba (Brazil) and Bienal de Video y Artes Mediales (Chile). Her videos have been screened and awarded in festivals of more than 30 countries.

Quayola est un artiste basé entre Londres et Rome. Il s'intéresse aux dialogues et aux collisions, tensions et équilibres imprévisibles entre le réel et l'artificiel, le figuratif et l'abstrait, l'ancien et le nouveau. Son travail explore la photographie, la géométrie, les sculptures digitales basée sur des paramètres temporels, ainsi que des installations et performances audiovisuelles immersives.

Son travail a été exposé à la Biennale de Venise ; Victoria & Albert Museum, Londres ; British Film Institute, Londres ; Park Ave Armory, New York; Bozar, Bruxelles ; Palais de Tokyo, Paris; Cité de la Musique, Paris ; Palais des Beaux Arts, Lille ; MNAC, Barcelona ; National Art Center, Tokyo... Son travail fait partie de plusieurs collections privées dans le monde dont Oddo BHF, Audemars Piguet, la Fondation Hermès. le Domaine de Chaumont-sur-Loire.

Quayola was born in 1982 in Italy, he lives and works between London and Rome. He investigates dialogues and the unpredictable collisions, tensions and equilibriums between the real and artificial, the figurative and abstract, the old and new. His work explores photography, geometry, time-based digital sculptures and immersive audiovisual installations and performances. Quayola's work has been exhibited at the Venice Biennale; Victoria & Albert Museum, London; British Film Institute, London; Park Ave Armory, New York; Bozar, Brussels; Palais de Tokyo, Paris; Cité de la Musique, Paris; Palais des Beaux Arts, Lille; MNAC, Barcelona; National Art Center, Tokyo; UCCA... His work is part of several private and public collections, including Oddo BHF, Audemars Piguet, Hermès Foundation, Domaine de Chaumont-sur-Loire.



Quayola



Sabrina Ratté

La pratique de Sabrina Ratté se concentre sur les multiples manifestations de l'image numérique : vidéo analogique, animation 3D, photogrammètrie, impression, sculpture, réalité virtuelle et installation. L'intégration de nouvelles techniques soutient formellement les thèmes qui traversent ses œuvres tels que l'influence psychologique que l'environnement numérique exerce sur notre perception du monde ainsi que la relation que nous entretenons avec l'aspect virtuel de l'existence. Elle a été présélectionnée pour le Prix artistique Sobey (CAN) en 2019 et 2020 et ses œuvres font partie de la collection du Musée d'art contemporain de Montréal et de la collection d'Hydro Québec. Elle a été présentée à l'échelle internationale par diverses institutions, notamment le Laforet Museum (Tokyo), le Centre Pompidou (Paris), le Musée national des beaux-arts du Québec (Québec), le PHI Center (Montréal), le Chronus Art Center, (Shanghai), le Museum of the Moving Image (New York). En 2022, une rétrospective de son travail a été présentée à la Gaité Lyrique à Paris. Elle est représentée par la Galerie Charlot à Paris et la Galerie Ellephant à Montréal.

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 Gaité Lyrique in Paris. She is represented by Galerie Charlot in Paris and Ellephant Gallery in Montreal

Biographies des artistes - *Artists' biographies*



Antoine Schmitt est un artiste plasticien qui crée des œuvres sous forme d'objets, d'installations et de situations.

Héritier de l'art cinétique et de l'art cybernétique, nourri de science-fiction métaphysique, il interroge inlassablement les interactions dynamiques entre la nature humaine et la nature du réel. D'abord ingénieur programmeur dans les relations homme-machine et l'intelligence artificielle, il place aujourd'hui le programme, matériau artistique contemporain unique par sa qualité active, au cœur de ses créations pour révéler et manipuler littéralement les forces en présence. Avec une esthétique précise et minimale, il pose la question du mouvement, de ses causes et de ses formes.

Antoine Schmitt is a visual artist who creates works in the form of objects, installations and situations. He is an heir of kinetic art and cybernetic art, nourished by metaphysical science-fiction, he tirelessly questions the dynamic interactions between human nature and the nature of reality. Originally a programmer engineer in man-machine relations and artificial intelligence, he now places the program, a contemporary artistic material unique in its active quality, at the heart of his creations to reveal and literally manipulate the forces at work. With a precise and minimal aesthetic, he asks the question of movement, its causes and its forms.

Antoine Schmitt

Nicolas Sassoon emploie des techniques d'animations issues des débuts du graphisme informatique pour manifester un éventail de formes et de figures - encodées visuellement par des motifs pixélisés et des palettes de couleurs limitées. L'artiste utilise cette imagerie pour ses propriétés optiques et picturales, ainsi que pour ses qualités poétiques et ses limites en termes de représentation. Le travail de Nicolas Sassoon explore souvent les dimensions contemplatives, fantastiques et projectives de l'espace de nos écrans, et comment l'image numérique peut exprimer des qualités optiques, architecturales et sculpturales en relation avec l'espace physique. Sa recherche dans le domaine des arts visuels l'amène régulièrement à collaborer sur des projets interdisciplinaires dans les domaines de l'architecture, de la musique électronique, de l'industrie textile et de l'art contemporain.

Nicolas Sassoon vit et travaille actuellement à Vancouver BC au Canada, il est l'un des fondateurs des projets collaboratifs SIGNALS et W-A-L-L-P-A-P-E-R-S.

Nicolas Sassoon employs early computer imaging techniques to render a wide array of forms and figures, encoded visually using pixelated patterns and animation. This focus on early computer graphics is driven by the sculptural, material and pictorial qualities of this imagery, as well as its limitations and its poetics. Sassoon's work explores the contemplative, fantastical and projective dimensions of screen-based space, and how the digital image can express dimensions of the physical realm. While most of his output is published online, Sassoon also materializes his web-based practice into a wide range of Medias. His visual research often leads him to engage in cross-disciplinary projects in the fields of architecture, electronic music, textiles, and art.

Nicolas Sassoon currently lives and works in Vancouver BC, Canada. He is one of the founders of the collaborative projects SIGNALS and W-A-L-L-P-A-P-E-R-S.



Nicolas Sassoon



Eric Vernhes crée des dispositifs et des installations cinétiques, visuelles ou sonores dont il programme les comportements en fonction de logiques auto-génératives, interactives ou hybrides. Initialement architecte, puis scénariste, cinéaste et musicien, Eric Vernhes a développé un parcours d'artiste multidisciplinaire tendu vers un propos résolument humaniste.

Les procédés numériques qu'il utilise sont extraits de leur contexte technique pour être mis au service d'un discours intemporel inspiré de la littérature et de la philosophie. L'esthétique exigeante, ainsi que l'utilisation de matériaux nobles, nous éloigne des processus de fabrication de l'ingénierie pour nous rapprocher de l'humanité du geste.

Eric Vernhes fait ainsi exister des créations anthropoïdes: le mouvement propre des œuvres, en épousant celui de notre conscience, semble embrasser aussi notre propre humanité et nous en donne le spectacle.

Eric Vernhes creates kinetic, visual or sound devices and installations whose behaviors he programs according to auto-generative, interactive or hybrid logics. Initially an architect, then a scriptwriter, filmmaker and musician, Eric Vernhes has developed a multidisciplinary artist's path tending towards a resolutely humanist purpose.

The digital processes he uses are extracted from their technical context to serve a timeless discourse inspired by literature and philosophy. The demanding aesthetic, as well as the use of noble materials, takes us away from the manufacturing processes of engineering to bring us closer to the humanity of the gesture.

Eric Vernhes thus makes existanthropoid creations: the proper movement of the works, by marrying that of our conscience, seems to embrace also our own humanity and gives us the spectacle of it.

Eric Vernhes