

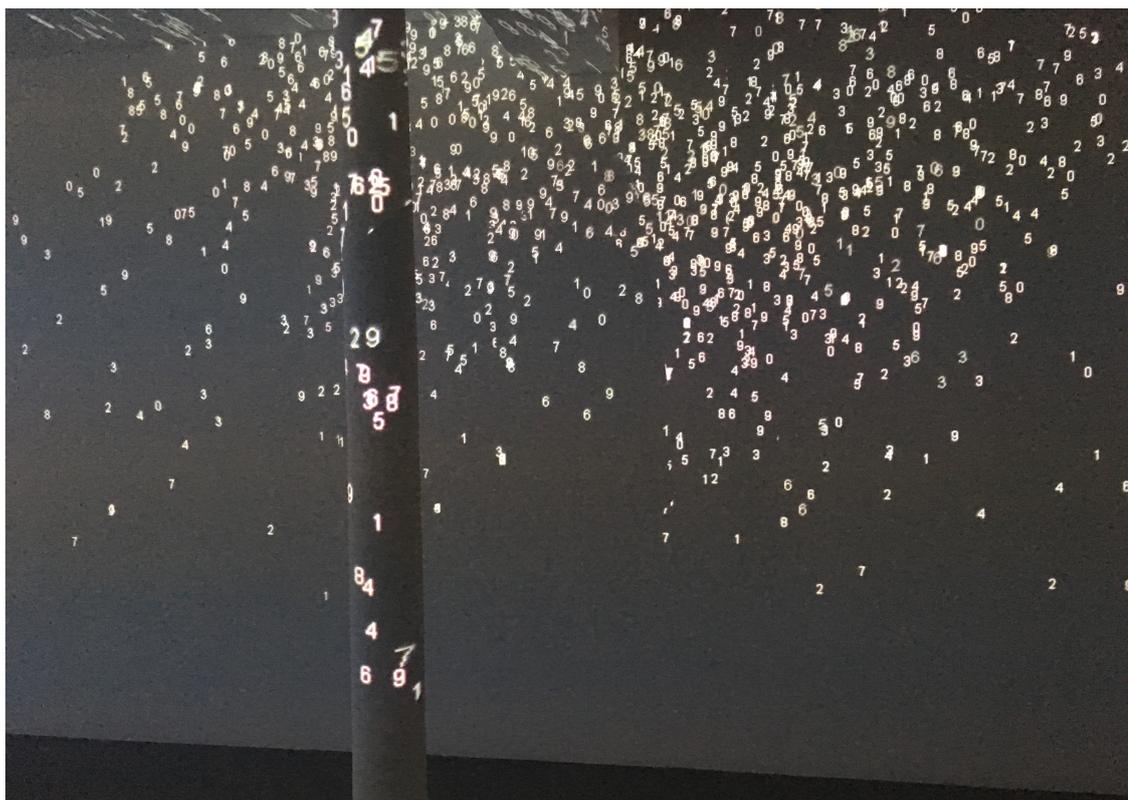
CHARLES SANDISON

SYMMETRY BREAKING

VERNISSAGE LE SAMEDI 23 AVRIL DE 18H À 21H

EXPOSITION DU 23 AVRIL AU 18 JUIN 2022

« Je veux danser avec le public. Pour cette exposition, il n'y a pas de point de vue correct. Une douzaine d'ordinateurs traitent parallèlement du code non linéaire en temps réel. Des ensembles de données tirées de la météo, de la finance, de transports et de registres sont traduits en mouvement de pixels sur les surfaces de la galerie. Cette lumière de données est vivante et ne se soucie pas du spectateur. Nous devenons aussi une surface de données lorsque nous entrons et sortons de ces projections et les ombres que nous créons sont des glyphes ».



La galerie Martine Aboucaya est heureuse de présenter la première exposition personnelle de Charles Sandison. L'artiste propose ici que l'œuvre soit inexistante et immatérielle, et que seul le mouvement du spectateur au sein de l'espace constitue une réalité possible afin que, comme Sandison le souhaite, l'ordinateur et l'esprit humain puissent travailler ensemble en y entremêlant toutes les mémoires possibles.

Sandison habite depuis bien longtemps le monde des ordinateurs. Enfant de la révolution informatique, il a décidé qu'il était plus sûr de vivre dans un simulacre 8 bits en basse définition que dans la froide réalité de l'extrême nord de l'Écosse. Ayant appris à coder tout seul à l'âge de 12 ans, il a commencé à vendre ses premières productions de jeux informatiques domestiques dans l'industrie naissante des codeurs de chambre à coucher des années 80. Les premiers exemples de son travail sont dans les archives du Center of Computer History à Cambridge, UK.

Après avoir obtenu son diplôme aux beaux-arts de la Glasgow School of Art, Charles Sandison est revenu au codage lorsqu'il en a compris les parallèles avec le travail des artistes conceptuels. Pour lui, un programme informatique est une expérience de pensée exécutée dans le cerveau numérique de la machine. Son exploration du domaine connu sous le nom de vie artificielle a examiné les manières dont des structures complexes naissent à partir d'ensembles de règles simples.

ma



**martine
aboucaya**

5 rue sainte anastase
75003 paris
tel 331 4276 9275
martineaboucaya.com

Depuis lors, ses œuvres sont devenues de plus en plus architecturales dans leur contenu et leur placement. Le faisceau du vidéoprojecteur devient un rayon X révélateur qui montre des structures et des symétries qui se cachent et se jouent de la lumière du jour.

Son atelier, situé sur un île finlandaise isolée, est à la fois une source d'inspiration et un lieu de méditation. Sandison visualise les complexités paradoxales et les simplicités de l'humain, la communication, le comportement et les structures sociales par l'utilisation d'un langage symbolique. Ses œuvres sont un mélange subtil de codes informatiques générés par une intelligence artificielle et elles ont une existence propre.

Né en 1969 en Ecosse, il vit et travaille en Finlande.

LISTE DES OEUVRES PRESENTEES :

JOURNEY, 2022

digital file, loop

single projection

unique work with a certificate

Visiting a friend with failing memory.

A journey viewed through a train window sliced into strips of color. From where to where. The time sequence and colours are unsequenced. A computer algorithm to reduced memory to a sequence of pulses of light of different wave lengths. Like holding your hand in front of your face as a child and seeing only blurred colours and shapes.

AGE OF REASON, 2022

digital file, loop

double projection

unique work with a certificate

The Age of Reason; Being an Investigation of True and Fabulous Theology is a work by English and American political activist Thomas Paine, arguing for the philosophical position of deism. It follows in the tradition of 18th-century British deism, and challenges institutionalized religion and the legitimacy of the Bible. It was published in three parts in 1794, 1795, and 1807.

SYSTEMATICA, 2022

digital file, loop

double projection

unique work with a certificate

A micro cosmos of points inhabits the gallery.

SYMMETRY BREAKING, 2022

digital file, loop

4 projections

unique work with a certificate

Artificial Life

Digital creatures left and right structures evolve asymmetrically. One side is an evolutionary parallel entity that is part of the same organism. Asymmetrical identities make a symmetric creature. Ultimately, life is a product of broken symmetry.

BUREAU, 2022

digital file, loop

single projection

unique work with a certificate