

Sigrid Coggins (ANNECY-STOCKHOLM)

Installation / VR

UNCANNY SERIAL PORTRAIT / Avatars Transformés

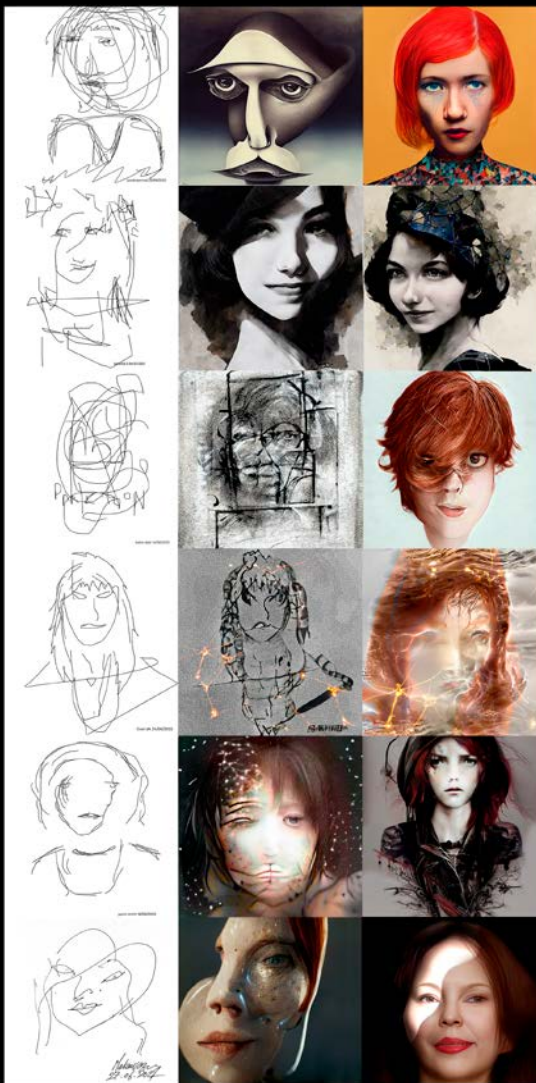
L'artiste se fait remplacer par son clone, rencontrez-le et relevez son défi ! Jetez-vous dans la page blanche. Uncanny Serial Portraits VR propose une intervention aux frontières du virtuel et du réel : la tête dans la réalité virtuelle et la main dans le réel. À l'origine de cette proposition, un travail initié en 2001 avec un face à face artiste/visiteur où les rôles sont brouillés, l'artiste invitant le participant à faire son portrait, tout en le dédoublant du résultat final puisqu'il a pour consigne de ne pas regarder la feuille tout le temps qu'il dessine. Cette exploration des limites de territoires entre l'artiste et le visiteur, entre l'œuvre et le regardeur, le portrait et l'autoportrait, l'art et le non-art met en scène des questionnements sur la rencontre des regards qui se font exister mutuellement, sur le pouvoir créateur de chacun d'entre nous, de l'influence de l'observateur sur le regardé. Ces rencontres en face à face ont permis la production de plusieurs milliers de portraits de l'artiste par le visiteur. Depuis 2019, son avatar prend le relais grâce au support d'un casque de réalité virtuelle.

Tous ces dessins à l'aveugle sont exposés sous forme d'exposition évolutive, puis conservés. Ils seront partie intégrante d'une exposition virtuelle dans le cadre d'une nouvelle œuvre en cours d'écriture, impliquant un travail à 6 mains entre le visiteur, l'artiste et l'intelligence artificielle.

The artist is replaced by his clone, meet her and take up his challenge! Throw yourself into the blank page. Uncanny Serial Portraits VR proposes an intervention at the borders of the virtual and the real: the head in the virtual reality and the hand in the real. The origin of this proposal is a work initiated in 2001 with a face to face artist/viewer where the roles are blurred, the artist inviting the participant to make her portrait, while clearing him of the final result since he is instructed not to look at the sheet while he draws. This exploration of the limits of territories between the artist and the visitor, between the work and the viewer, the portrait and the self-portrait, art and non-art, brings to the stage questions about the meeting of the glances which make each other exist, about the creative power of each one of us, about the influence of the observer on the watched.

These face-to-face encounters have allowed the production of several thousand portraits of the artist by the visitor. Since 2019, her avatar takes over through the support of a virtual reality headset. All of these blind drawings are displayed as an evolving exhibition, then curated. They will be an integral part of a virtual exhibition as part of a new work in progress, involving a 6-handed work between the visitor, the artist and the artificial intelligence.





Artiste plasticienne, elle vit et travaille à Annecy et Stockholm.

On peut identifier plusieurs axes dans son travail : l'exploration de nos espaces utopiques et oniriques, la quête de soi à travers la relation à l'autre et l'exploration de notre capacité au bonheur et à l'enchantement du monde. Ces corpus, souvent entremêlés sont portés de manière récurrente par des processus participatifs ou interactifs, impliquant l'Autre dans le processus de création.

On ne distingue pas de médiums majoritaires. Ce sont aujourd'hui les potentiels créatifs de la réalité virtuelle et de la collaboration avec l'intelligence artificielle qui irriguent son travail.

Visual artist, she lives and works in Annecy and Stockholm.

We can identify several axes in her work: the exploration of our utopian and dreamlike spaces, the quest for oneself through the relationship with the other and the exploration of our capacity for happiness and the enchantment of the world. These bodies of work, often intertwined, are recurrently carried by participative or interactive processes, involving the Other in the creative process.

One will not distinguish majority mediums. Today, it is the creative potential of virtual reality and collaboration with artificial intelligence that irrigate her work.