

DEVENIRS  
PARTAGÉS.  
PRATIQUES  
DE L'IA.  
MARIE-ÈVE  
LEVASSEUR,  
FRANCISCO  
GONZÁLEZ-  
ROSAS,  
DAYNA MCLEOD  
ET MARIØN  
SCHNEIDER  
COMMISSAIRE :  
CHRISTELLE  
PROULX

GALERIE DE  
L'UNIVERSITÉ  
DE MONTRÉAL  
DU 28 NOVEMBRE  
2025 AU 28  
FÉVRIER 2026

## TABLE DES MATIÈRES

PRÉFACE - LUC VINET, DIRECTEUR GÉNÉRAL, IVADO	4
AVANT-PROPOS - LAURENT VERNET, DIRECTEUR, GALERIE DE L'UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL	5
DEVENIRS PARTAGÉS. PRATIQUES DE L'IA - CHRISTELLE PROULX, COMMISSAIRE	6
OUVRIR DES ESPACES DE PARTAGES	8
FRANCISCO GONZÁLEZ-ROSAS - SLOPPSYOPREALISM (PLEASE SUBSCRIBE)	13
MARIE-ÈVE LEVASSEUR - TECHNO-COMPOST	15
MARION SCHNEIDER - TERRE COMMUNE	18
DAYNA MCLEOD - QUEER. WIDOW. CANCER.	21
DEVENIRS TECHNOLOGIQUES SENSIBLES	24
BIBLIOGRAPHIE DES OUVRAGES PRÉSENTS DANS LA SALLE D'EXPOSITION	28
BIOGRAPHIES	29

L'intelligence artificielle ne saurait être réduite à un corpus technologique. Elle est aussi un phénomène social, culturel et politique qui transforme notre manière de produire des connaissances et d'imaginer nos futurs collectifs.

Pour IVADO, cette réalité implique que le développement et le déploiement de l'IA soient abordés de manière responsable et inclusive — une condition essentielle pour que nos collectivités disposent en fin de compte de systèmes réellement robustes et efficaces.

C'est dans cet esprit que nous souhaitons soutenir cette résidence et l'exposition qui en est issue. Les rencontres qu'elle a suscitées ont permis de faire dialoguer les membres d'univers qui se croisent encore trop rarement : celui de la recherche en IA, celui des sciences humaines et sociales, et celui de la création artistique.

Cette pluralité de perspectives est essentielle pour réfléchir à des formes de production du savoir plus responsables en IA. Les artistes ont la capacité de déplacer les regards, de rendre sensibles des enjeux parfois abstraits et d'ouvrir des espaces de réflexion que les actrices et acteurs des cadres scientifiques ou techniques abordent autrement. En retour, le dialogue avec les personnes issues des milieux de recherche nourrit les pratiques artistiques en mettant les artistes en contact direct avec des savoirs, des méthodes et des imaginaires technologiques en pleine transformation.

Ce processus a aussi révélé des affinités profondes entre les démarches artistiques et scientifiques. Toutes deux reposent sur l'exploration, l'expérimentation et l'itération, dans un mouvement où l'intuition dialogue avec l'analyse et où la création — d'une œuvre ou d'un savoir — émerge d'une mise à l'épreuve constante des idées.

Les œuvres réunies dans cette exposition témoignent de ces croisements. À partir de perspectives féministes, queers et écologiques, elles interrogent les conditions dans lesquelles les technologies sont développées et déployées dans un monde qu'elles contribuent à façonner.

En soutenant ce projet, IVADO souhaitait ouvrir un espace de dialogue entre recherche, création et société, et inviter le public à participer à une réflexion collective sur notre avenir de l'IA. De notre point de vue, ce pari a été gagné. À nous, maintenant, collectivement, de prolonger cette conversation cruciale au-delà des murs de l'exposition.

Après avoir proposé des résidences à l'Observatoire du Mont-Mégantic (2018) et à la Station de biologie des Laurentides (2022-23), en plus de soutenir celles mises en œuvre par la Chaire McConnell-Université de Montréal en recherche-crédation sur la réappropriation de la maternité (2019-2024), l'équipe de la Galerie de l'Université de Montréal (UdeM) a souhaité poursuivre son engagement en recherche-crédation; engagement qui prend la forme de résidences d'artistes en art actuel dans des milieux scientifiques de l'UdeM. Nous avons ainsi invité la chercheuse et commissaire Christelle Proulx à formuler une proposition de rencontres entre arts et sciences, autour de l'intelligence artificielle (IA).

Ancrée dans une vision responsable de ces technologies, l'approche commissariale de Proulx a naturellement trouvé écho auprès du consortium IVADO, qui a pour mission de bâtir et de promouvoir une IA « robuste, raisonnée et responsable ». Le projet en émergence promettait de prolonger, pour ainsi dire, l'exposition *Les nouveaux états d'être*, présentée à la Galerie en 2019 sous le commissariat d'Aseman Sabet, qui réunissait le travail de cinq binômes formés d'artistes et de chercheur-euses en bioéthique qui interrogeaient déjà « les dimensions affectives et relationnelles suscitées par le développement et l'application de l'intelligence artificielle (IA) en santé ».

Les préoccupations partagées par Proulx et l'équipe d'IVADO s'inscrivent dans la continuité de la démarche de la Galerie, qui est engagée dans les grands débats sociétaux et dont la programmation est attentive aux questions liées au bien commun. Les enjeux soulevés par les développements de l'IA, de plus en plus présents dans la sphère publique, méritaient de faire l'objet d'un nouvel éclairage critique par des artistes en arts visuels et médiatiques.

Crise environnementale, polarisation politique, marchandisation de l'univers numérique, exploration des identités de genre et sexuelles, santé et deuil, ou encore transformation de la production culturelle: les sujets explorés par Francisco González-Rosas, Marie-Ève Lasseur, Dayna McLeod et Marion Schneider témoignent des recherches interdisciplinaires émergentes dans le domaine de l'IA. Au fil de cette année de résidence, ces quatre artistes, sélectionné-es dans le cadre d'un appel de dossiers, ont réfléchi avec des scientifiques de divers horizons aux manières par lesquelles ces technologies reconfigurent nos modes de relation au vivant et au non-vivant.

Cette collaboration a abouti à l'exposition *Devenirs partagés. Pratiques de l'IA*. Loin d'être figées, les œuvres s'y présentent comme un moment dans l'exploration de ces technologies, au sein de processus créatifs et réflexifs qui se poursuivront au-delà de l'exposition. De la même manière, cet opuscule ouvre un espace de dialogue qui est inévitablement appelé à se transformer.

Je tiens à remercier, au nom de l'équipe de la Galerie, les nombreuses personnes qui ont contribué à la richesse de cette démarche collective.

Laurent Vernet —  
Directeur, Galerie de  
l'Université de Montréal

DEVENIRS  
PARTAGÉS.  
PRATIQUES  
DE L'IA.  
CHRISÈELLE  
PROULX

L'intelligence artificielle (IA) transforme profondément la manière dont la culture se produit, circule et se reconfigure. L'IA n'est pas une entité homogène : elle rassemble une pluralité de modèles et de dispositifs socio-techniques, traversés par des logiques économiques et politiques parfois divergentes. Ce qui la distingue tient surtout à l'échelle des données mobilisées et à l'apprentissage automatisé : plutôt que d'exécuter des règles explicites, les modèles apprennent des régularités à partir d'immenses corpus d'images et de textes, générant de nouvelles formes par inférence statistique. Inscrits dans une histoire longue des technologies culturelles — de l'imprimerie aux plateformes numériques — ces systèmes brouillent les frontières entre création, reproduction et calcul. Ils amplifient aussi des biais sociaux, reproduisent des inégalités structurelles et soulèvent des enjeux géopolitiques, éthiques et écologiques majeurs, liés à des infrastructures extractivistes<sup>1</sup> et à une concentration du pouvoir technologique. Dans ce contexte, penser le devenir technologique signifie reconnaître que les futurs d'une technique informatique, si rapide, immense et efficace soit-elle, ne sont pas donnés d'avance, mais construits collectivement. L'exposition *Devenirs partagés*, inspirée du devenir-ensemble de Donna Haraway, propose qu'un avenir plus responsable implique nécessairement un devenir plus partagé, façonné par le dialogue entre artistes, chercheur·ses et publics.

Partant de ce constat, et de l'urgence de penser conjointement la responsabilité et le devenir de l'IA à travers des échanges interdisciplinaires, la mise en place d'une résidence de recherche-crédation et d'une exposition s'est présentée comme une possibilité riche afin d'ouvrir un espace de dialogue et d'expérimentation entre arts, sciences et technologies. Cette initiative a pris forme grâce à la collaboration entre la Galerie de l'UdeM, IVADO, et moi-même en tant que commissaire-chercheuse, autour d'une préoccupation partagée pour les considérations éthiques et sociales de l'IA. Pour aborder les modèles d'IA comme des agents technologiques à partir desquels se déploient et se condensent des dimensions écologiques, politiques, épistémologiques et affectives, il s'agissait de se demander comment pratiquer l'IA en l'interrogeant à travers le prisme de sensibilités féministes et queer. Il s'agit donc de se demander comment l'appréhender comme une pratique spécifique, parfois artisanale et toujours située, c'est-à-dire dont le positionnement est spécifique et ainsi partiel plutôt qu'universel.

<sup>1</sup> L'extractivisme est habituellement défini comme un modèle économique et politique fondé sur l'extraction massive de ressources naturelles, énergétiques, humaines ou informationnelles, souvent au profit d'acteurs concentrés, au détriment des écosystèmes, des communautés et des équilibres sociaux.

# OUVRIR DES ESPACES DE PARTAGES

Les quatre artistes retenu·es pour la résidence — Marie-Ève Levasseur, Francisco Gonzalez-Rosas, Dayna McLeod et Marion Schneider — ont proposé des projets singuliers, complémentaires et ouverts à une démarche relationnelle afin d'interroger l'IA sous des angles multiples : désirant former des maillages protéiformes, nous avons organisé des rencontres de groupe où il ne s'agissait pas de former des binômes art-science, mais de se rencontrer pour voir ce qui peut émerger. Certaines collaborations étaient évidentes dès le départ, d'autres se sont développées à différentes échelles.

Des chercheur·ses de domaines variés associé·es à IVADO et à l'Université de Montréal se sont joint·es au projet. Parmi elleux, des experts en informatique : Hugo Bérard, spécialisé dans la génération d'images, et Benoit Baudry, professeur en génie logiciel. Karim Jerbi, qui vient des neurosciences cognitives et computationnelles, a collaboré étroitement avec Marion Schneider, intégrant également plusieurs membres de son laboratoire aux échanges. Anne Imouza, des sciences politiques, et Dominic Thibault, professeur de musique, ont également généreusement contribué au projet à partir de leurs propres perspectives.

[Marion Schneider] *Je parlais aussi avec une appréhension. J'avais déjà travaillé avec l'intelligence artificielle dans mes précédents projets. Et je ne savais pas trop si je voulais continuer à travailler avec celle-ci. Le retour de la critique, les discussions parfois difficiles que j'avais avec le public, qui ne comprenait pas trop pourquoi je parlais d'écologie et d'intelligence artificielle en même temps. Et puis, mon éthique personnelle, d'avoir travaillé avec des modèles commerciaux, puis de me retrouver avec des projets que je ne pouvais plus reprendre après parce que la plateforme avait changé de modèle économique<sup>2</sup>.*

[Hugo Bérard] *Je trouve qu'il y a quelque chose de particulier avec l'IA, par rapport à beaucoup d'autres sciences ou technologies : c'est que c'est vraiment « pollué » par les intérêts privés.*

[Anne Imouza] *Ces technologies transforment peut-être le discours politique, mais elles maintiennent aussi des différences systémiques qui passent souvent inaperçues. En 2025, on observe encore la persistance d'une culture genrée et stéréotypée qui continue de se reproduire à travers ces outils d'IA.*

Plusieurs rencontres ont eu lieu en atelier et en laboratoire ou encore lors d'événements comme le symposium ArtIA<sup>3</sup> à la Société des arts technologiques. Ces contextes variés ont permis l'éclosion de conversations techniques, politiques, exploratoires, voire amicales. À titre d'exemple, au cours d'une visite du dispositif de magnétoencéphalographie (MEG)<sup>4</sup> avec Karim, Marie-Ève demande : « Et si on y mettait un champion plutôt qu'une tête humaine ? ». Marquante pour toutes, cette anecdote illustre la fertilité des discussions et des points de convergence créés. Au fil des échanges, nous avons découvert avec ravissement les méthodologies partagées qui traversent les pratiques artistiques et scientifiques, qui valorisent le soin et l'attention.

2 Ces citations sont tirées d'échanges menés lors d'entrevues à l'été 2025, de même que lors d'une table ronde organisée à la Galerie de l'Université de Montréal le 15 janvier 2026.

3 Le Symposium ArtIA de la SAT est un événement issu du projet ArtIA en 2024-2025 qui réunit artistes, chercheur·ses et acteur·rices culturel·les pour réfléchir collectivement à une appropriation critique, créative et éthique de l'intelligence artificielle, dans une perspective de souveraineté numérique culturelle et de communs technologiques pour le milieu artistique.

4 Le dispositif de magnétoencéphalographie (MEG) est un appareil qui enregistre les signaux magnétiques produits par le cerveau pour étudier son activité en temps réel, et celui lié à l'Université de Montréal se trouve au Centre de recherche de l'Institut universitaire de gériatrie de Montréal (CRIUGM).

[Marion Schneider] *Un des sujets qui étaient à la base du projet, c'était l'inclusivité. On [les artistes] est toutes des personnes queers [...]. Pour moi, historiquement, il y a toujours une petite réticence, parfois, à sortir du milieu des arts, qui est comme mon safe space, où je sais que je vais toujours être bien accueilli-e, peu importe. Et là, de voir comment j'ai été bien accueilli-e, mais aussi de voir à quel point, dans d'autres domaines qui sont plus proches, justement, de l'informatique, de la programmation, des sciences qu'on appelle pures, il y avait vraiment les mêmes questionnements qu'on se pose, nous, en tant qu'artistes. Et c'était très réconfortant, humainement, de voir ça.*

[Karim Jerbi] *Ça résonne énormément en moi. Au fond, on se pose souvent les mêmes questions, mais dans des univers différents. J'irais même plus loin : pour moi, les meilleurs chercheurs en laboratoire sont de véritables artistes de la science [...]. À l'inverse, quand on regarde le monde de l'art, on s'aperçoit que beaucoup d'outils, de raisonnements ou de méthodes de travail se basent sur des procédures très scientifiques. Finalement, la frontière entre art et science est bien plus poreuse qu'on ne le pense.*

L'expérience de résidence a rapidement démenti toute crainte de rencontres antagonistes entre les perspectives des artistes et des chercheur·ses sélectionné·es. Loin de produire des frictions, cette collaboration a donné lieu à des discussions qui ont constitué la matière vive de la résidence. Pour les artistes et moi-même, pouvoir travailler avec elleux s'est révélé particulièrement précieux : les échanges se sont inscrits dans un espace d'exploration profondément bienveillant, fondé sur le partage des perspectives, l'écoute mutuelle et l'enthousiasme.

Une part centrale de la réflexion commissariale s'est articulée autour de ce qu'il convenait de présenter pour témoigner de cette expérience collective, sans en trahir la complexité. Le format même de l'exposition, tout comme celui de l'opuscule qui l'accompagne, a été pensé comme une réponse à cette interrogation. Il s'agissait d'exposer quelque chose de plurivocal, d'arrimé au dialogue, aux échanges et aux collaborations qui ont donné vie au projet. Il ne s'agissait pas non plus seulement de montrer des œuvres, mais de rendre perceptible la manière dont elles se sont façonnées, au croisement des pratiques artistiques, des expérimentations techniques et des savoirs scientifiques. Les œuvres se présentent ainsi comme des stabilisations temporaires, des états des choses situés.

Des extraits d'échanges menés avec les artistes et les chercheur·ses sur les questions de responsabilité en IA et de collaboration interdisciplinaire sont projetés dans l'exposition, faisant du dialogue lui-même un matériau à part entière. Ces voix viennent habiter l'espace, prolongeant les œuvres et rendant perceptible la dimension réflexive et commune de la résidence. Cette plurivocalité se poursuit par la présence d'une dizaine de livres (dont la bibliographie est fournie plus bas) disposés entre deux canapés se faisant face. Ce dispositif invite à la lecture et à une réflexion menée *ensemble*. Les ouvrages, qui ont nourri la recherche des artistes, des chercheur·ses et la mienne, élargissent les voix convoquées et font de l'espace un lieu de partage. Donner place à cette pluralité de voix permet de restituer la dynamique relationnelle du projet, ses zones de résonance comme ses déplacements.

Francisco González-Rosas —  
*SlopPsyopRealism (Plea\$e subscribe)*



Francisco González-Rosas conçoit un projet profondément ancré dans l'actualité numérique, en collaborant avec Anne Imouza pour examiner la circulation des discours politiques en ligne, puis avec Hugo Bérard pour l'entraînement de modèles de génération d'images à partir de ses propres photographies et vidéos. *SlopPsyop-Realism* (abonnez-vous \$VP) prend la forme d'une exploration performative des modèles d'IA qui produisent des images ou du texte, en s'appuyant notamment sur des jeux de données collectés sur X, Reddit et Bluesky à la fin avril 2025, durant la campagne électorale canadienne. Un document de recherche consultable à proximité donne accès aux études menées, aux expérimentations visuelles et aux ajustements successifs qui ont jalonné le processus, montrant les allers-retours constants entre analyse critique, expérimentation esthétique et décisions techniques.

[Francisco Gonzalez-Rosas] *Once you understand the technical setup, you start to see the bigger implications. For me, it's really important to understand what AI means today—where it comes from, what it's doing, and what I activate by engaging with it. Understanding those details is invaluable, so you can start to unpack them.*

[Hugo Bérard] *Je travaillais dans un labo où, au début, on n'arrivait pas à générer des images. Le progrès rapide de ces technologies et leur déploiement à grande échelle m'ont fait me demander: on développe des outils pour aider les artistes, mais est-ce que ça les aide vraiment? C'est facile de générer des images maintenant, mais pour vraiment se les approprier, ça ne laisse pas beaucoup de marge de manœuvre. Ce n'est pas forcément ainsi que les artistes veulent interagir avec cette technologie, et ça peut être très frustrant.*

Dépasant la critique de la technique, l'artiste propose une exploration sensible des forces politiques, capitalistes et sociotechniques qui soutiennent l'implantation massive de l'intelligence artificielle en ligne et qui sont en retour consolidées par celle-ci. L'installation s'appréhende en deux versants. D'un côté, un écran fait défiler des narratifs troublants mêlant discours politiques, figures dominantes de la culture numérique contemporaine (*influencer* et *streamer*, par exemple) et esthétiques *glitchées*. Les théories du complot et la désinformation côtoient le mignon (*cute*), de même que les contenus bâclés générés automatiquement en masse (*slop*) qui provoquent une saturation attentionnelle produite par la consommation de contenus absurdes (*brainrot*) et opèrent ainsi comme des régimes politico-esthétiques ambigus, à la fois séduisants et anesthésiants. À l'avant, ces mêmes objets numériques se matérialisent. Mêmes et emojis quittent l'écran pour devenir des marchandises tangibles — porte-clés, t-shirts, peluches — véritablement mises en vente, rendant visible le devenir-marchandise des identités, des récits et des émotions dans l'économie algorithmique.

Marie-Ève Levasseur —  
*Techno-compost*



[Marie-Ève Levasseur] *Si, pour moi, c'était 90 à 95 % de ce que j'ai généré [comme images dans une résidence antérieure] qui n'est pas utilisable, qu'est-ce que ça représente à une plus grande échelle ? Donc, j'ai eu l'impression qu'il y avait peut-être un manque à combler ici dans l'IA, et puis j'ai voulu l'explorer en utilisant un processus organique, le compost.*

Face à l'immense quantité d'images non choisies lors d'expérimentations avec un modèle génératif dans son travail artistique récent, Marie-Ève Levasseur imagine un compost numérique afin de proposer un contrepoint à l'hyperproductivité inhérente aux technologies génératives. Inspiré par des théories comme le compostisme de Donna Haraway, *Techno-compost* formule une vision où humain·es, machines, bactéries et autres organismes interagissent dans des cycles de transformation. L'installation présente deux environnements de réalité virtuelle. Dans le premier, les images-déchets de l'artiste se fragmentent et se dissolvent entre les mains des spectateur·rices : grâce à l'action de divers agents algorithmiques décomposeurs, les images deviennent du bruit visuel (*noise*), comparable à la neige statique d'un écran. Dans un second environnement, la fertilité prend forme par le biais d'un modèle de diffusion inconditionnel, une architecture choisie à la suite des expérimentations avec Hugo Bérard, pour un entraînement à partir des images de l'artiste. Ce modèle s'est avéré tout indiqué pour explorer les possibles d'une génération plus chaotique, sans requête textuelle (*prompt*) — c'est-à-dire une génération d'images dans laquelle l'espace latent est conçu comme un jardin d'où émergent des images indociles. C'est d'ailleurs ce qu'elle souhaite.

[Marie-Ève Levasseur] *Moins de contrôle, plus de chaos.*

L'espace latent désigne le champ invisible dans lequel un modèle d'IA apprend à reconnaître, rapprocher et générer des formes à partir de traces statistiques qui existent à l'état de potentiel. En plus des dispositifs de réalité virtuelle, l'artiste expose une tapisserie colorée composée des *checkpoints* d'entraînement, témoignages du processus par lequel son modèle a « digéré » des données visuelles choisies pendant huit semaines. Cette transposition physique de données que l'on qualifie d'intermédiaires — puisqu'il s'agit de traces d'une opération informatique interne — rend donc sensible un processus généralement invisible, donnant forme, texture et rythme au temps long de l'apprentissage machine. La matérialité de la tapisserie agit ici comme un contrepoint à l'abstraction computationnelle, montrant l'épaisseur du travail algorithmique. Les fragments s'y recomposent et se réagencent en nouveaux motifs, suivant une logique de prolifération inspirée des mécanismes mêmes de l'IA et de l'organique. Ainsi, le rythme change d'échelle, en devenant attentif et immersif. En concevant également des chaises insectoïdes et dotées de vibrations afin de faire l'expérience virtuelle, l'artiste invite le public à s'immerger dans cette dynamique de dissolution et de redistribution cyclique, de la lenteur et de la fertilité plutôt que de l'immédiateté.

[Benoit Baudry] *Finalement, si on réfléchit un peu plus fondamentalement à la manière dont on fait du logiciel, il y a des choses très originales à aller chercher [dans la réflexion sur le techno-compost]. C'est ce genre de conversations qui nous font repenser la manière de faire les choses.*



[Marion Schneider] *En rencontrant Karim, il m'a parlé de diversité intellectuelle. Parce qu'on parle d'intelligence, mais il y a plein de types d'intelligence [...]. C'est resté avec moi, cette idée-là, et ç'a résonné avec mes recherches en lien avec l'écologie queer.*

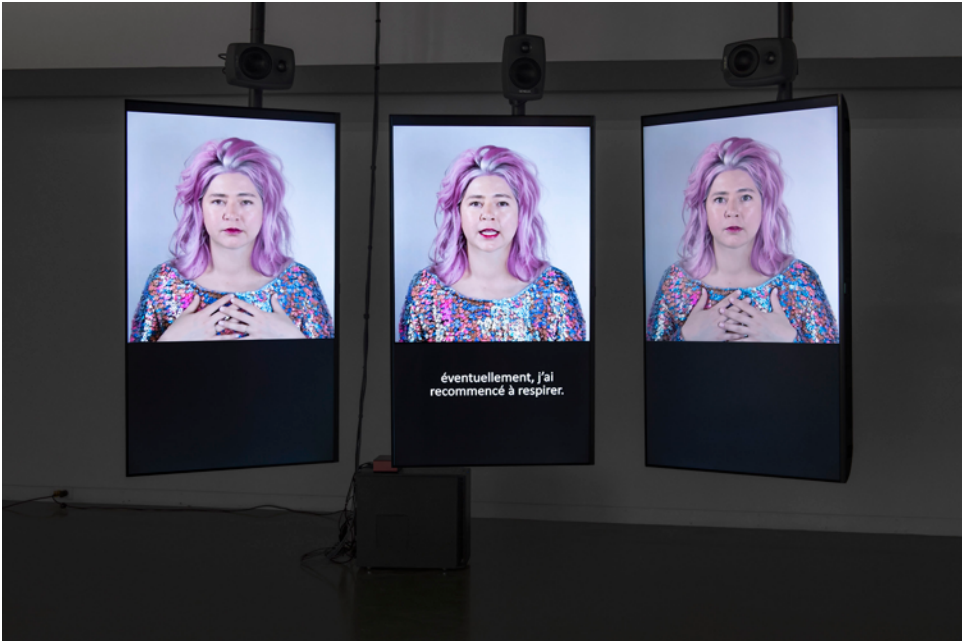
La temporalité lente et la fertilité se retrouvent aussi dans le travail de Marion Schneider. Dès le début de la résidence, la collaboration entre elle et Karim Jerbi s'est imposée comme un point d'ancrage du projet. C'est toutefois au fil des échanges en laboratoire que l'installation a véritablement pris forme, notamment lors de la découverte de Goofi Pipe (*Generative Organic Oscillation Feedback Isomorphism Pipeline*<sup>5</sup>), un logiciel reliant l'activité cérébrale captée par électroencéphalogramme à un modèle de génération d'images. À partir d'images de sols forestiers collectées lors de balades dans les Laurentides, l'artiste entraîne une IA générative de type GAN (*Generative Adversarial Network*<sup>6</sup>) à produire des paysages visuels en transformation continue. Dans *Terre commune*, la génération d'images est modulée en temps réel par les données des ondes alpha du public — associées à l'attention, au sommeil et à la méditation —, qui servent à naviguer dans l'espace latent du modèle. Les deux écrans au sol présentent d'un côté les ondes perçues et, de l'autre, des extraits des jeux de données d'images mobilisés, des interfaces logicielles utilisées ainsi que des modélisations de ce que l'installation est appelée à devenir. Cette mise en visibilité du dispositif et de ses projections inscrit l'œuvre dans une temporalité ouverte, où le présent de l'exposition dialogue avec ses horizons possibles.

5 Développé par Philip Thölke et Antoine Bellemare, étudiants du CoCo Lab du professeur Jerbi, GoofiPipe est un logiciel libre disponible sur GitHub qui permet, au moyen d'une interface de nœuds en temps réel, de créer des pipelines de traitement et de transformation de signaux neurosensoriels et biosensoriels (EEG, audio, vidéo, etc.) pour des usages interactifs, analytiques et créatifs.

6 Aussi appelé réseau antagoniste génératif en français, un GAN est un type de modèle introduit en 2014 qui génère une image en opposant un générateur et un discriminateur, mais qui produit généralement des images moins réalistes et plus instables, tandis qu'un modèle de diffusion, plutôt popularisé à partir de 2020, crée l'image en transformant progressivement du bruit en image cohérente — comme le fait par exemple Stable Diffusion.

En invitant à s'attarder à la terre et à ses microcosmes, de même qu'à notre propre état émotionnel, l'installation propose une symbiose sensible, notamment inspirée de *From Bacteria to AI* de Katherine Hayles (2025), qui s'éloigne de l'anthropocentrisme dans la pensée sur la cognition. Ainsi réfléchi à rebours des logiques parasitaires qui caractérisent nombre de dispositifs liés à l'IA, plutôt que d'extraire ou d'exploiter les sols et notre vigilance, l'œuvre engage un coancrage entre humain-es, machines et forêts, où l'attention devient une pratique partagée. Le projet explore ainsi la possibilité d'une IA au service d'une coexistence interespèces apaisée et connectée. En résonance avec les écologies queer, il s'éloigne donc des dualismes entre nature et technologie, ou repos et productivité, pour proposer une méditation sur nos interdépendances et sur la technologie comme partenaire de soin.

Dayna McLeod —  
*Queer. Widow. Cancer.*



[Dayna McLeod] *If anything, my intention as an artist is to expose the glitches, the uncanny valley that is AI in my work. And so in terms of that evolution, I would say it's because as AI is getting more sophisticated, more advanced, more cutting edge, it is getting harder to make shitty AI, which is what I'm interested in doing. I'm not interested in making authentic deep fakes of myself or helping make AI better: this is not my goal.*

Le soin s'est imposé de manière inattendue dans le projet de Dayna McLeod. Travaillant déjà avec un avatar IA d'elle-même, l'artiste souhaitait approfondir son exploration du sujet. *Queer. Widow. Cancer.* prend finalement la forme d'une installation vidéo dans laquelle trois avatars générés par des modèles d'IA de différentes générations, récitent la même histoire. Trois « DaynAI » racontent le vécu récent de l'artiste : la maladie de son épouse, MJ, revenue à la maison sous soins palliatifs, le traitement de Dayna pour son propre cancer, la mort de MJ et la survie dans la continuité du deuil et de la maladie.

Ces récits exposent la vulnérabilité de l'artiste tout en jouant sur l'inquiétante étrangeté du glitch et en sollicitant une attention poétique et empathique des publics. L'usage de l'IA ne se limite pas à la production d'actrices : il devient une expérimentation relationnelle, capable d'ouvrir des espaces sensibles pour interroger les manières dont les affects *collent*, pour reprendre une expression de Sara Ahmed. Ce projet révèle par ailleurs l'écart entre le vieillissement humain, irréversible et incarné, et l'obsolescence rapide des modèles d'IA, permettant de repenser la temporalité et la relation entre technologie et subjectivités queers. L'artiste présente trois autres vidéos : deux qui abordent les origines de *DaynAI*, et une troisième qui explicite le rôle des trois actrices qui y prennent part et de leurs voix. Ces éléments situent l'œuvre dans une généalogie élargie, tout en montrant au public le processus de recherche, les choix techniques et relationnels qui la traversent.

[Dayna McLeod] *I had to tell the story of my wife, MJ, dying and me having cancer and then going through chemo, but I could not perform this myself because it was just too difficult. I am making the AIs tell this story and have them say things like, "I want to live". I'm interested in what that does for you, the audience, to hear an AI say that, and not using ChatGPT to tell this story. This was a rule for me, I had to write the story, but the AIs of me are performing it because I cannot.*

[Dayna McLeod] *It raises a bigger question: do we even want AI to be queer? Within existing systems, can it really queer heteronormative structures? Maybe. But can the idea of an "open AI"—not the company, but the concept of collective collaboration and intentionality—actually produce something truly queer?*

# DEVENIRS TECHNOLOGIQUES SENSIBLES

[Hugo Bérard] *Je ne me posais pas plein de questions [pendant mon doctorat] parce que c'est tellement abstrait, ce que j'étais en train de développer [...] il y a plein de conséquences sociales et on n'est pas du tout équipé-es en tant qu'expert-es en IA pour répondre à ces conséquences. J'ai commencé à me détacher de ma pratique et à me dire que je veux travailler avec des personnes d'autres domaines et que la recherche en IA soit menée directement pour des applications très précises pour éviter ce côté un peu flou où on ne sait pas trop à qui ça sert et on développe des outils généraux qui ont plein de potentiels négatifs.*

[Benoit Baudry] *En tant que chercheur et, avant ça, étudiant, je sais d'expérience, et je le vois autour de moi, que c'est extrêmement peu poreux, pour le dire gentiment, c'est-à-dire qu'il n'y a aucun lien entre l'informatique et la culture en général, strictement aucun.*

[Anne Imouza] *Cette collaboration a été vraiment bénéfique, parce qu'elle a contribué à nuancer la façon dont on conçoit la relation entre culture et IA. Dans l'espace public, cette relation est souvent abordée sous un angle problématique, notamment à travers les controverses autour des agents conversationnels IA (appropriation des œuvres, vol de données, etc.). À l'inverse, cette collaboration montre qu'il est possible d'envisager une approche différente, plus ouverte, pour penser les artistes et l'IA.*

[Benoit Baudry] *Je pense qu'ici [dans l'exposition], on a une approche essentielle : comment peut-on parler d'une IA sensible ? Je pense qu'aujourd'hui, il y a un détachement total de l'objet logiciel. Déjà, tout le monde parle d'une IA, mais, on sait très bien qu'il n'y a pas UN truc. Il y a plein de trucs qui sont de l'IA.*



L'ensemble de l'exposition met ainsi de l'avant des approches qui sont, d'une part, critiques, qui interrogent l'extractivisme, l'hyperproductivisme et l'accélérationnisme associés aux grands modèles d'IA, et, d'autre part, sensibles, qui donnent à éprouver les corps, les milieux et les régimes d'attention, jusque dans les rythmes et les gestes des œuvres. Ces oscillations constantes ouvrent un espace de réflexion à rebours des logiques dominantes d'innovation accélérée, afin de faire émerger des processus relationnels, affectifs et collectifs qui entourent une technologie omniprésente, mais encore en train de se définir socialement et culturellement. Les projets de recherche-création déployés en résidence et matérialisés dans l'exposition dessinent ainsi des pistes pour pratiquer ces technologies autrement, à partir d'actions communes, d'écologies relationnelles et de temporalités multiples. En invitant à considérer le voir et le ressentir ensemble comme des pratiques en soi, les œuvres suggèrent que les devenirs de l'IA sont véritablement pensés comme étant partagés.

À travers les voix des artistes, des chercheur-ses et des publics, une idée revient : ces systèmes informatiques ne se comprennent pas uniquement par l'analyse technique ou théorique, mais aussi par les pratiques et les affects qu'elles suscitent, les frictions qu'elles produisent et les formes de présences qu'elles rendent possibles. De ces rencontres émergent des façons de penser qui restent partielles, situées, parfois hésitantes. Les transformations techniques apparaissent alors moins comme une trajectoire linéaire que comme un milieu à cultiver collectivement — fait de gestes attentifs, d'interdépendances et d'imaginaires partagés. L'exposition laisse derrière elle un élan à prolonger : avancer à plusieurs voix, en acceptant l'inconfort, en ralentissant, en reconnaissant que les technologies se transforment aussi à travers les manières dont nous choisissons de les éprouver.

Bibliographie des ouvrages présents  
dans la salle d'exposition :

Ahmed, Sara. 2014. *The Cultural Politics of Emotion*. Second edition. Edinburgh University Press.

Audry, Sofian et Yoshua Bengio. 2021. *Art in the Age of Machine Learning*. Leonardo. The MIT Press.

Brodsky, Judith K. 2022. *Dismantling the Patriarchy, Bit by Bit: Art, Feminism, and Digital Technology*. Bloomsbury Visual Arts.

Crawford, Kate. 2021. *The Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*. Yale University Press.

Haraway, Donna Jeanne. 2016. *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Experimental Futures: Technological Lives, Scientific Arts, Anthropological Voices. Duke University Press.

Hayles, Nancy Katherine. 2025. *Bacteria to AI: Human Futures with Our Nonhuman Symbionts*. The University of Chicago Press.

Ireland, Amy et Maya B. Kronic. 2024. *Cute Accelerationism*. Second edition with corrections. Urbanomic Media Ltd.

Katz, Yarden. 2020. *Artificial Whiteness: Politics and Ideology in Artificial Intelligence*. Columbia University Press.

Parikka, Jussi. 2014. *The Anthroscence*. Forerunners. University of Minnesota Press.

Parikka, Jussi. 2015. *A Geology of Media*. Electronic Mediations, volume 46. University of Minnesota Press.

Russell, Legacy. 2020. *Glitch Feminism: A Manifesto*. Verso.

**BIOGRAPHIES  
ARTISTES  
CHERCHEUR·SES  
COMMISSAIRE**

## Artistes

Marie-Ève Levasseur (ielle) est un-e artiste interdisciplinaire actuellement basé-e à Tiohtià:ke/Montréal. Son travail se déploie sous diverses formes, telles que la vidéo, l'installation, la sculpture, l'impression numérique, l'animation 3D ainsi que la réalité virtuelle et augmentée. Levasseur s'intéresse à décentrer l'humain, au devenir hybride ainsi qu'aux univers spéculatifs qui parlent d'altérité, de métamorphose et de collaboration potentielle avec le non-humain technologique et organique. Ses recherches et ses projets sont propositionnels, s'inspirant du posthumanisme et de la science-fiction féministe, tout en impliquant souvent la narration non linéaire ainsi que le design spéculatif.

Dayna McLeod (elle) est une artiste médiatique et performeuse queer. Son travail, à la fois ludique et provocateur, utilise souvent l'humour pour interroger la manière dont les corps sont façonnés par la culture et la société. Elle est titulaire d'une maîtrise en arts médiatiques (2000) et d'un doctorat en études interdisciplinaires sur la société et la culture (2023) de l'Université Concordia. Dayna a obtenu des bourses postdoctorales du FRQSC (2021-2023) et du CRSH (2023-2025). Elle explore actuellement, avec des outils d'intelligence artificielle, la collaboration entre humain-e et non-humain, l'incarnation et la performativité, afin d'examiner l'étrangeté, la représentation et l'authenticité.

Francisco González-Rosas (il/iel) est un-e artiste de la performance et des nouveaux médias dont la pratique explore les imbrications critiques et spéculatives entre le corps et la technologie dans un cadre décolonial. Inspiré-e par la culture Internet, les interfaces sociales et la profusion d'images et de représentations de soi dans les réseaux numériques, Francisco s'intéresse à la création d'images comme aspect fondamental

de la société contemporaine. À travers la performance, la vidéo, l'installation et les médias génératifs et numériques, iel interroge la manière dont la technologie et les médias en réseau produisent des subjectivités et influencent les relations sociales, économiques et esthétiques.

Marion Schneider (ielle) est un-e artiste numérique non binaire, étudiant-e au doctorat en études et pratiques des arts, diplômé-e de la maîtrise en arts visuels et médiatiques à l'UQAM (Montréal) et en design numérique à l'École nationale supérieure Olivier de Serres (Paris). Son travail explore le potentiel poétique et engagé des outils technologiques. Il a été présenté notamment à MUTEK, ICRA-X et à la Galerie de l'UQAM. Marion enseigne et donne également des conférences en lien avec sa recherche-crédation en art numérique et écologie queer. Ielle a reçu plusieurs reconnaissances, dont la bourse d'excellence Canadien Pacifique et le prix Pierre-Ayot.

## Chercheur-ses

Anne Imouza (elle) est candidate au doctorat en science politique à l'Université McGill, membre du comité étudiant intersectoriel d'IVADO et médiatrice en sensibilisation à l'intelligence artificielle (IA). Ses recherches mobilisent une approche intersectionnelle pour analyser les mécanismes qui expliquent les différences de perception de l'IA au Canada. Elle examine la confiance, les biais et la participation citoyenne aux débats publics sur le déploiement et l'encadrement de l'IA. En parallèle, elle collabore avec MILA et IVADO sur la désinformation et la littératie en IA, et anime des ateliers sur les impacts sociétaux de l'IA dans des organismes communautaires à Montréal.

Benoit Baudry (il) est professeur d'informatique à l'Université de Montréal. Ses recherches portent sur le génie logiciel automatisé, la diversité logicielle et le test logiciel. Avant de rejoindre l'Université de Montréal en 2024, il a travaillé à l'INRIA, en France, et à l'Institut royal de technologie (KTH), en Suède. À Stockholm, il a fondé le collectif rethread, où artistes et chercheurs en informatique ont collaboré à la création d'installations audiovisuelles permettant au public d'expérimenter, par le biais de l'art, le fonctionnement omniprésent et invisible des logiciels.

Hugo Bérard est chercheur postdoctoral à la Chaire UNESCO en paysage urbain de l'Université de Montréal. Il détient un doctorat en informatique, avec une spécialisation en algorithmes de génération d'images par IA. Dans le cadre de ses recherches actuelles sur l'IA responsable, il développe des systèmes d'IA à partir d'approches de coconstruction, ancrées dans les initiatives locales et les besoins des communautés. Il s'intéresse notamment à l'usage de l'IA pour concevoir des outils numériques de démocratie participative et favoriser une prise de décision plus

inclusive. Il est également membre du comité de durabilité de MILA, où il s'engage activement pour une IA à plus faible impact environnemental, et donne régulièrement des conférences afin d'aider les organisations et les communautés à adopter des pratiques d'IA plus durables.

Karim Jerbi (il) est professeur au département de psychologie de l'Université de Montréal, titulaire de la Chaire de recherche du Canada en neurosciences computationnelles et neuro-imagerie cognitive, et directeur du Centre UNIQUE (Neuro-AI Québec). Membre du Collège des nouveaux chercheurs de la Société royale du Canada, il est titulaire d'un doctorat en neurosciences cognitives (Université Pierre et Marie Curie, Paris) et d'un diplôme en ingénierie biomédicale (Université de Karlsruhe). Ses recherches, à l'intersection des neurosciences cognitives, computationnelles et cliniques, combinent MEG, EEG et intelligence artificielle pour étudier la dynamique des réseaux cérébraux impliqués dans divers processus cognitifs et états de conscience. Il s'engage activement pour l'équité, la diversité et l'inclusion, et s'intéresse aux liens entre cerveau, IA, créativité et art.

Dominic Thibault est professeur en musiques numériques à la Faculté de musique de l'Université de Montréal.

Véronique Guèvremont est professeure à la Faculté de droit de l'Université Laval et titulaire de la *Chaire UNESCO sur la diversité des expressions culturelles*.

Olivier Asselin est réalisateur et professeur au département d'histoire de l'art, de cinéma et des médias audiovisuels.

## Commissaire

Christelle Proulx (elle) est historienne de l'art, commissaire, chargée de cours et chercheuse à l'Université de Montréal. Titulaire d'un doctorat en histoire de l'art, elle étudie depuis plus de dix ans, par le prisme de l'art, les algorithmes comme des formes culturelles situées, inscrites dans des régimes de pouvoir, de savoir et de visibilité. Sa recherche doctorale a analysé la manière dont les plateformes dominantes du Web et la vision artificielle fabriquent le visible, et comment la photographie y devient opératoire au sein du capitalisme cognitif. Ses travaux actuels se situent à l'intersection des études féministes et queer, des sciences et des technologies, et de la sociologie de l'art contemporain. Elle s'intéresse aux affects et aux temporalités queer, aux croisements arts-sciences et aux imaginaires algorithmiques, en privilégiant le dialogue et les pratiques collaboratives.

L'EXPOSITION DEVENIRS PARTAGÉS. PRATIQUES DE L'IA  
A ÉTÉ PRÉSENTÉE À LA GALERIE DE L'UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL  
DU 28 NOVEMBRE 2025 AU 28 FÉVRIER 2026. ARTISTES :  
MARIE-ÈVE LEVASSEUR, FRANCISCO GONZALEZ-ROSAS,  
DAYNA MCLEOD ET MARION SCHNEIDER. COMMISSAIRE :  
CHRISTELLE PROULX.

AUTRICE :  
CHRISTELLE PROULX

ARTISTES :  
FRANCISCO  
GONZÁLEZ-ROSAS,  
MARIE-EVE LEVASSEUR,  
DAYNA MCLEOD  
ET MARION SCHNEIDER

RÉVISION LINGUISTIQUE :  
STÉPHANE GREGORY

GRAPHISME :  
CRITERIUM

DOCUMENTATION  
PHOTOGRAPHIQUE :  
ELIANE EXCOFFIER

PARTENAIRE :  
IVADO

ÉDITEUR :  
LAURENT VERNET

COORDINATION :  
JULIE TELLIER

ÉDITEUR  
GALERIE DE L'UNIVERSITÉ  
DE MONTRÉAL  
C.P. 6128, SUCCURSALE  
CENTRE-VILLE  
MONTRÉAL (QUÉBEC)  
H3C 3J7

DÉPÔT LÉGAL  
BIBLIOTHÈQUE  
ET ARCHIVES NATIONALES  
DU QUÉBEC, 2026  
BIBLIOTHÈQUE  
ET ARCHIVES CANADA, 2026

TOUS DROITS  
RÉSERVÉS © GALERIE  
DE L'UNIVERSITÉ  
DE MONTRÉAL,  
CHRISTELLE PROULX,  
FRANCISCO  
GONZÁLEZ-ROSAS,  
MARIE-EVE LEVASSEUR,  
DAYNA MCLEOD ET  
MARION SCHNEIDER, 2026

MISSION — INAUGURÉE EN 1998, LA GALERIE DE L'UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL EST UNE INSTITUTION MUSÉALE QUI PRODUIT ET DIFFUSE DES EXPOSITIONS ET DES ACTIVITÉS PUBLIQUES MISANT SUR L'ART CONTEMPORAIN, L'INTERDISCIPLINARITÉ ET LES RENCONTRES ENTRE ARTS ET SCIENCES. SA PROGRAMMATION VALORISE ET STIMULE LA RECHERCHE-CRÉATION, AFIN DE S'ADRESSER À DES PUBLICS VARIÉS, DONT LA COMMUNAUTÉ UNIVERSITAIRE. LA GALERIE CONSERVE ET MET EN VALEUR LA COLLECTION D'ŒUVRES D'ART INSTITUTIONNELLE EN PLUS DE CONTRIBUER, PAR LE BIAIS DE STAGES ET D'EMPLOIS, À LA FORMATION DES ÉTUDIANTES ET DES ÉTUDIANTS.

RECONNAISSANCE TERRITORIALE — LA GALERIE DE L'UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL RECONNAÎT QU'ELLE EST SITUÉE EN TERRITOIRE AUTOCHTONE NON CÉDÉ PAR VOIE DE TRAITÉ. ELLE SOUHAITE SALUER CEUX ET CELLES QUI, DEPUIS DES TEMPS IMMÉMORIAUX, EN SONT LES GARDIENS TRADITIONNELS, DONT LA NATION KANIEN'KEHÁ:KA QUI EST L'ACTUELLE GARDIENNE DE CE TERRITOIRE QU'ELLE NOMME TIOHTIA:KE. LA GALERIE EXPRIME SON RESPECT POUR LA CONTRIBUTION DES PEUPLES AUTOCHTONES À LA CULTURE DES SOCIÉTÉS ICI ET PARTOUT AUTOUR DU MONDE.

LA GALERIE REMERCIE LE CONSEIL DES ARTS ET DES LETTRES DU QUÉBEC ET IVADO DE LEUR APPUI FINANCIER.

ISBN (PDF) 978-2-  
922639-32-2