

# CHRONIQUES

La Nuit

10 NOV. 2022 > 22 JAN. 2023  
AIX-EN-PROVENCE,  
MARSEILLE, AVIGNON

# CHRONIQUES

BIENNALE DES  
IMAGINAIRES NUMÉRIQUES

THÉMATIQUE : LA NUIT

ÉDITION 2022

INVITÉ D'HONNEUR : BELGIQUE (WALLONIE-BRUXELLES-FLANDRE)

En 2004, au centre culturel de Cerisy La Salle, deux colloques internationaux se tenaient en parallèle : l'un sur l'art et le numérique « *l'art a-t-il besoin du numérique ?* » et l'autre sur « *La nuit en questions* ». Cette proximité heureuse fut l'occasion d'échanges interdisciplinaires imprévus et fondateurs. En 2022, la rencontre n'est plus fortuite. La Biennale des imaginaires numériques a choisi de mettre les arts numériques à l'épreuve de la nuit et vice-versa, invitant les artistes à travailler sur « *La nuit comme espace de rêve et imaginaire* ».

La question posée il y a vingt ans pour le numérique semble désormais incongrue ; même dépassement pour la nuit dans une société qui revoit ses nycthémes. Longtemps « *terra incognita* », peu investie par les activités et la recherche, livrée aux fantasmes, la nuit est désormais présente dans l'actualité du jour.

Le programme est une invitation à la rencontre, à l'exploration sensible, à l'inspection, à l'imagination et à la prospective avec, par et sur la nuit. C'est souvent la nuit que l'on refait le monde. C'est là aussi qu'un imaginaire opposé à la seule raison du jour et ouvert à la connaissance sensible est à l'œuvre. Pour les artistes invité·es comme pour le public, la nuit est à la fois sujet, objet, moteur et matière à réflexion.

À la Friche la Belle de Mai, la scénographie de l'exposition nous plonge dans la nuit artificielle, une mise au noir où se déploient des œuvres magnifiées. Les lumières nous attirent comme des papillons. Dans cette nuit réinventée qui nous enveloppe, des dispositifs immersifs nous invitent à l'expérience.

Les artistes explorent à la fois l'espace extérieur et l'espace intérieur, l'intime et l'extime, l'espace professionnel et l'espace privé des nuits. Ils interrogent les limites, les identités, les entre-deux, les passages et les paradoxes. L'installation-performance *HIKU*, permet par exemple une rencontre avec les *hikikimori* qui font l'expérience d'un retrait social radical. *Seuil*, propose une immersion sonore dans un entre-deux entre éveil et sommeil. *Ce soir on danse avec les loups* est une réflexion sur l'hybridation entre l'univers du marketing économique et celui de la musique électronique. Le passage du jour à la nuit inspire. *Nightsfall* stimule la tombée de la nuit alors que *Silence painting* explore la mythique heure bleue.

Les questions de perception et de représentation sont centrales. *Les Télépathes* propose une image de nos états de somnolences. *Pointillisme : Provence*, interroge les peintures de paysages créées par des machines. Le son est très présent comme avec *Chansons de Toile*, performance transmedia ou dans *La Caresse* où se mêle performance musicale et mapping.

La nuit apparaît souvent comme un espace colonisé par les activités en continu. *Veille infinie* explore cette disponibilité permanente et le grignotage par les logiques utilitaires et marchandes. Dans *Perpétuité II*, un robot de l'industrie pharmaceutique déplace froidement des somnifères pour dessiner les données générées par un algorithme. *Taotie*, machine à ombres mouvantes,

interroge l'activité continue des centres de distribution et les désynchronisations liées. *Flood*, semble prolonger et dénoncer cette perpétuité à travers le ballet pathétique d'un vieux robot rafistolé qui s'effondre, se relève et retombe encore dans un nuage de poils. Comme en réponse à l'activité permanente, *Captive* propose ses caissons à explorer le sommeil. C'est la possibilité d'un arrêt, celle d'un rythme face à l'empire du jour.

Représentation encore et résistance avec *The Lights Which Can Be Heard* qui dénonce l'envahissement sonore de la nuit qui perturbe l'écoute des aurores boréales. *The Shape of Things to Come* se sert de la nuit comme d'un support pour visualiser nos activités polluantes. D'autres encore jouent sur les ambiguïtés et paradoxes. *Avancée Immobile* travaille le va et vient, l'apparition et la disparition. Comme une ultime pirouette, *Energeia* propose une déambulation dans un monde sans fin, ponctuée de rencontres... avec des spécialistes du vivant.

On sourit avec *Temps plein (de nuit)* qui oscille entre dénonciation de la continuité et exploration d'une légende : celle qui consiste à dormir avec un ouvrage sous l'oreiller avec l'espoir qu'une transmission ait lieu. L'exposition est aussi un appel direct à imaginer avec *Imagine there was no roof* qui invite à des méditations sonores debout sur les tapis.

Dans la lumière du jour retrouvée, les robots qui tracent leur route dans les paillettes de *Puff Out* questionnent le sens de la fête nocturne au sein de l'exposition *After Party* qui interroge cette parenthèse et la vidéo *Please Love Party* qui ose le subversif de la drogue et ouvre sur la belle question : quelle définition donneriez-vous à l'amour ?

Pari gagné pour la Biennale. La rencontre a eu lieu. Les explorateurs ont confirmé le pouvoir heuristique de la nuit, posé un autre regard critique sur les choses, les êtres et sur la société. Ils ont fait œuvre artistique, pédagogique et politique. Même si le rêve tourne parfois au cauchemar, l'imaginaire est au rendez-vous. Dans cette caricature du jour, s'inventent bien de nouveaux modes de représentation, de réflexion, d'expérimentation et d'apprentissage capables d'irriguer le jour, une pensée nocturne qui échappe aux réponses binaires. Cette exploration nocturne n'a rien à voir avec les ténèbres, le néant, la mort, l'état de l'âme privé de la grâce. Elle est tout le contraire : un ouvroir pour l'imaginaire et une invitation à pernocter encore.

Assurément la nuit a beaucoup de choses à dire au jour et à demain.

**Luc Gwiazdzinski** est géographe, professeur à l'École nationale supérieure d'architecture de Toulouse. Il a dirigé de nombreux programmes de recherche et colloques internationaux et ouvrages sur la nuit parmi lesquels : *La nuit dernière frontière*, l'Aube ; *La ville 24h/24*, l'Aube ; *Nuits d'Europe*, UTBM Editions ; *La nuit en questions*, Hermann ; *Night Studies*, Elya.

## THE POSSIBILITY OF A MEETING

*In 2004, at the cultural centre in Cerisy La Salle, two international conferences took place at the same time, one on art and digital technology – “L’art a-t-il besoin du numérique ?” (“Does art need digital technology?”) – and the other on “La nuit en questions” (“The night in questions”). This fortunate convergence was an opportunity for unforeseen, foundational interdisciplinary exchange. By 2022, the encounter was no longer a coincidence. The Biennial of Digital Imaginaries has chosen to confront the digital arts with the night, and vice versa, inviting artists to work on “Night as a space of dream and imagination”.*

*The question posed about digital technology twenty years ago now seems incongruous. The same goes for the night, in a society revising its nychthemera. Long a terra incognita, receiving little attention from research and abandoned to fantasy, the night is now a fixture in the news of the day.*

*The programme is an invitation to engagement, sensitive exploration, introspection, imagination and foresight with, through and about the night. It is often at night that we put the world to rights. The night is also when imagination and intuition take over from the pure reason of the day. For the guest artists and exhibition visitors, the night is simultaneously subject, object, motivation and food for thought.*

*At the Friche la Belle de Mai, the setting of the exhibition plunges us into an artificial night, a blackout in which the magnified works are laid out. The lights attract us like butterflies. In this reinvented, enveloping night, immersive installations invite us to engage with new experiences.*

*The artists explore both exterior and interior space, the intimate and the extimate, the professional world and the private world of the night. They question limits, identities, in-betweens, transitions and paradoxes. For example, the installation/performance HIKU offers an encounter with the hikikomori experimenting with radical social withdrawal. Seuil provides a sonic immersion in the liminal state between waking and sleeping. Ce soir on danse avec les loups is a reflection on the hybridisation between the worlds of business marketing and electronic music. The transition from day to night is a source of inspiration. Nightfall stimulates the dusk while Silence Painting explores the legendary blue hour.*

*Questions of perception and representation are central. Les Télépathes presents an image of the state of drowsiness. Pointillism: Provence interrogates landscape paintings created by machines. Sound is a frequent feature, with the transmedia performance Chansons de Toile and La Caresse, which combines musical performance with mapping.*

*Night often appears as a space colonised by continuous activity. Veille infinie explores this permanent availability, in which time is nibbled away by utilitarian commercial concerns. In Perpétuité II, a pharmaceutical robot manipulates sleeping pills dispassionately to plot the data generated by an algorithm. Taotie, a moving shadow machine, questions the continuous*

*activity at distribution centres and the resulting desynchronisation. Flood seems to both prolong and denounce this perpetuity through the piteous ballet of a cobbled-together robot that collapses, picks itself up and falls once more in a cloud of hair. As if responding to this permanent activity, Captive offers pods in which to explore sleep. The work brings the possibility of a stop, a different rhythm to confront the empire of the day.*

*More representation and resistance come with The Lights Which Can Be Heard, which denounces the sonic invasion of the night drowning out the sound of the aurora borealis. The Shape of Things to Come uses the night as a medium for visualising our polluting activities. Other works play with ambiguity and paradox. Avancée Immobile involves the back and forth of appearance and disappearance. Like a final pirouette, Energeia offers a stroll through an infinite world, punctuated with encounters... with life science specialists.*

*Temps plein (de nuit) raises a smile, oscillating between a denunciation of 24-hour productivity and an exploration of the myth that sleeping with a book under your pillow transmits knowledge while you sleep. The exhibition is also a direct call to imagination, with Imagine There Was No Roof, a series of rugs with invitations to sonic meditations.*

*In the newfound daylight, the robots tracing their route in glitter in Puff Out question the meaning of night-time festivities, dialoguing in the exhibition After Party, which interrogates this parenthesis, and Please Love Party, which dares the subversion of drugs and opens up an important question: how would you define love?*

*The Biennial has won its bet. The encounter has taken place. The explorers have confirmed the heuristic power of the night and brought a new critical gaze to things, beings and society. They have made artistic, educational and political work. Even if the dream sometimes veers towards nightmare, imagination is ever-present. In this caricature of day, new modes of representation, reflection, experimentation and learning able to nourish the day are invented, in night-time thinking that breaks away from binary responses. This nocturnal exploration is a world away from darkness, nothingness, death, the state of a soul deprived of grace. Anything but that: it is rather a workshop for the imagination and an invitation to burn the midnight oil.*

*There is no doubt the night has much to say to the day and to tomorrow.*

**Luc Gwiazdzinski** is a geographer and a professor at the Ecole nationale supérieure d’architecture in Toulouse. He has led many research programmes and international conferences and written books about the night, including: *La nuit dernière frontière, l’Aube*; *La ville 24h/24, l’Aube*; *Nuits d’Europe*, UTBM Editions; *La nuit en questions*, Hermann; *Night Studies*, Elya.

L'auteur de science-fiction contemporain américain William Gibson – l'un des papes du cyberpunk - écrivait que son travail et son talent ne résidait ni à prédire ni à révéler mais à regarder via d'autres prismes et via une interprétation poétique des langages de la technologie qui le poussait à extrapoler des mondes fictionnels qualifiés par certaines comme des préfigurations – souvent dystopiques - des sociétés de demain.

Les artistes - parmi d'autres - ont cette capacité à hacker, à décroïcider et frictionnaliser des possibles, comme à potentialiser des technologies d'une façon non déterministe. Iels ont encore l'audace de questionner, de sonder de façon singulière notre contemporanéité et de virtualiser des futurs enviables en lieu et place de futurs inévitables... Ils et elles sont les influenceureuses de vagabondage dans un monde cartographié, rationalisé et algorithmisé. Iels sillonnent des terra incognita, et parmi celles-ci, celles de l'immatérielle, du cyberspace où la possibilité d'un affranchissement, même physique, nous est donnée ; où la possibilité d'hybridation, de l'augmentation manifeste constitue une réfutation de la polarité naturel/artificiel.

Ce sont des œuvres à portée de Manifeste qui furent présentées à la Biennale des Imaginaires Numériques. Parmi ces œuvres, plusieurs nombreuses nouvelles créations qui bénéficièrent outre de l'apport en production de la Biennale également de celui du Ministère de la Fédération Wallonie Bruxelles, d'institutions prescriptrices basées à Bruxelles et en Wallonie, comme iMAL, Art Center for digital cultures & technology (Bruxelles) et le Kikk, Festival international des cultures numériques et créatives (Namur) mais encore d'une constellation de partenaires français qui attestent de l'ancrage international des artistes dit·es belges.

Ces œuvres sont portées par des artistes belges et internationaux·ales qui ont trouvé en notre *Royaume* - irréductible à un dénominateur commun - un territoire propice à l'émergence de créations indisciplinées, transcendant les médiums.

Cette mise à l'honneur de la Biennale des Imaginaires Numériques fut celle de deux entités belges - à savoir celle de la Fédération Wallonie-Bruxelles et de la Flandre - et a été ingénieusement mise en œuvre par une collaboration étroite portée par le Centre Wallonie-Bruxelles/Paris pour le côté francophone.

S'il n'a échappé à personne que notre pays se distingue autant par son originalité institutionnelle que par ses talents, la Belgique se révèle être un territoire fascinant de contemporanéité. C'est dès 1999 que des œuvres numériques furent soutenues en Fédération Wallonie-Bruxelles et la création d'un service et d'une commission ad hoc remonte à 2006. En l'espace de ces années

d'existence, la dotation a augmenté de 1000%. Chaque année environ 30 projets sont soutenus en conception, production et diffusion. C'est au profit de la création, de la recherche, que des aides ont été fortement engagées, favorisant l'éclosion de pratiques disruptives et le soutien à des créations laboratoires qui engagent des collaborations inédites transcendant les corporations.

Loin de l'effet incantatoire, le soutien à la création contemporaine demeure celui de convictions fortes. « Une culture qui n'est que préservée n'en est pas une » écrivait T.S Eliot. Une culture qui ne s'axe que sur la nostalgie de sa prétendue grandeur se sclérose. Le sort de notre territoire est tout autre.

C'est donc cet écosystème fertile et ces états mouvants de création qui distinguent la Belgique que la Biennale dédiée aux Imaginaires Numériques a entendu valoriser.

STÉPHANIE PÉCOURT  
DIRECTRICE DU CENTRE WALLONIE-BRUXELLES / PARIS

*The contemporary American science fiction author William Gibson – one of the founding fathers of cyberpunk – has written that his work and his talent lie not in predicting or revealing but in looking through different prisms, and through a poetic interpretation of the languages of technology, which push him to extrapolate fictional worlds described by some as prefigurations – often dystopic – of tomorrow's societies.*

*Artists – among others – have the ability to hack, separate and create friction between possibilities and to draw out the potential of technologies in a non-deterministic way. They retain the courage to question and probe our contemporary experience in their own unique way and to represent desirable futures rather than inevitable futures... They infuse a wandering spirit into a mapped, rationalised and algorithmically managed world. They journey across uncharted territories, including the territory of the immaterial, of cyberspace, where we can imagine transcending our physical limits and the possibility of hybridisation and clearly improved capacity gives the lie to the polarity between the natural and the artificial.*

*The works presented at the Biennial of Digital Imaginaries were worthy of a manifesto. They included several new creations that benefited from support not just from the Biennial itself but also from the Ministry of the Wallonia-Brussels Federation, leading-edge institutions based in Brussels and Wallonia, such as the iMAL Art Center for Digital Cultures & Technology (Brussels) and Kikk, the international festival of digital and creative cultures (Namur), together with a constellation of French partners testifying to the international roots of artists who describe themselves as Belgian.*

*These works are put forward by Belgian artists and their international colleagues who have found in our \*kingdom\* – which cannot be reduced to a common denominator – a favourable place for the emergence of undisciplined creation transcending its mediums.*

*This tribute from the Biennial of Digital Imaginaries was a celebration of two Belgian entities – the Wallonia-Brussels Federation and Flanders – and was ingeniously put together by a close collaboration led by the Centre Wallonie-Bruxelles in Paris for the French-language side.*

*While it is no surprise to anyone that our country is as distinctive for its institutional originality as for its talents, Belgium proves to be a fascinatingly contemporary place. Digital works were first supported in the Wallonia-Brussels Federation in 1999, and the creation of a specific department and commis-*

*sion dates back to 2006. Over the years of its existence, its endowment has grown by 1,000%. Every year, around 30 projects are supported from design to production and dissemination. Significant grants for creation and research have been awarded, promoting the flowering of disruptive practices and supporting laboratory creations involving unique collaborations that transcend corporations.*

*Far from an empty gesture, support for contemporary creation remains founded on strong convictions. As T S Eliot wrote, "a culture that is merely preserved is no culture at all". A culture based solely on nostalgia for its imagined greatness becomes calcified. The destiny of our territory is quite different.*

*It was this fertile ecosystem, and these shifting states of creation that characterise Belgium, that the Biennial dedicated to Digital Imaginaries wanted to highlight.*

STÉPHANIE PÉCOURT  
DIRECTOR OF THE CENTRE WALLONIE-BRUXELLES

# LES ARTS NUMÉRIQUES EN FLANDRE

13

## UNE GENÈSE HYBRIDE

Nous sommes très heureux·ses que la scène numérique belge, tant celle du nord que celle du sud du pays, soit mise à l'honneur en France par CHRONIQUES dans le cadre de la Biennale des Imaginaires Numériques. Si la proximité géographique et linguistique entre les deux pays facilite les échanges et crée naturellement des ponts entre les scènes artistiques, il existe encore une grande méconnaissance des dynamiques artistiques de part et d'autre de la frontière.

Il est frappant de constater que les origines des arts numériques en Flandre sont aussi hybrides que sa production. En effet, les arts numériques se sont développés, dès le début des années 80, à partir de différentes disciplines : l'art vidéo, la musique électronique, le 'computer art' et les arts de la scène. Les premiers artistes numériques sont également de véritables précurseurs en termes de connexion de la recherche artistique avec des domaines extérieurs au monde de l'art, en collaborant de manière intensive avec les laboratoires de recherche des universités, les studios de production des services publics de radiodiffusion et les entreprises de technologies innovantes.

Si les arts numériques se réinventent constamment, avec des matériaux et des technologies qui évoluent de plus en plus vite, ces nouvelles formes d'expérience artistique - telles que l'interactivité, l'intermédialité et l'immersion - n'entraient pas encore dans les cadres établis des institutions et des politiques culturelles. Au début des années 2000, la professionnalisation du secteur artistique prend de l'élan avec l'introduction d'un nouveau cadre de subvention en Flandre misant sur le décloisonnement des disciplines artistiques. Les arts numériques et, dans un second temps, les pratiques transdisciplinaires et intersectorielles y trouvent leur place aux côtés des disciplines classiques. À partir de ce moment, les artistes et les organisations travaillant autour des nouveaux médias ont accès à davantage de moyens de financement et de production, ce qui permet aux arts numériques et aux pratiques hybrides de se développer dans tous les domaines artistiques. Par ailleurs, de plus en plus d'institutions intègrent le numérique, ouvrant la voie à la réalité augmentée, à la réalité virtuelle, au gaming, aux pratiques alliant science, technologie, innovation, écologie et transition.

Cette impulsion a donné naissance à un réseau dense d'organisations numériques très diverses axées sur la production et le développement, chacune ayant sa propre expertise et sa propre approche. Nombre d'entre elles sont gérées par et pour des artistes et sont nées de la base, à la fois de la nécessité d'un contexte

de production et d'un accès aux infrastructures, et d'un besoin concret d'unir les compétences et de créer un réseau. Aujourd'hui, ce secteur encore jeune comparé à d'autres, n'en est pas moins dynamique, proche des artistes, peu institutionnalisé et offrant une grande marge de manœuvre à l'innovation et à l'expérimentation. La dimension transversale et transdisciplinaire qui caractérise la scène numérique flamande est désormais l'une de ses grandes forces.

LISSA KINNAER  
RELATIONS INTERNATIONALES ARTS VISUELS  
FLANDERS ARTS INSTITUTE

Media art in Flanders: a hybrid history of its origins  
English text:



La Biennale des Imaginaires Numériques a reçu le soutien de



# LES PARCOURS D'EXPOSITIONS

AIX-EN-PROVENCE MARSEILLE AVIGNON



# S O U S   L A   N U I T   É T O I L É E

## C H A P I T R E   I

« La nuit est sublime, le jour est beau », écrit Kant pour définir un élément qui dépasse les limites humaines. Dans sa définition la plus commune, la nuit est le temps qui se situe entre le coucher et le lever du soleil, mouvante, suivant la latitude et la période de l'année.

Les œuvres de Stéphane Thidet et d'Ief Spincemaille rendent perceptible la transition entre le jour et la nuit. Elles marquent le passage du beau au sublime par le ciel étoilé, non quantifiable et difficilement contrôlable.

Ancien instrument de calcul de l'espace et du temps, la voûte céleste sert de source d'inspiration pour l'observatoire esthétique pensé par Lucien Bitaux, qui rend tangible la matérialité du ciel nocturne. Un rappel d'un infini lointain, un territoire pas encore inféodé par l'homme, où la terre n'occupe plus une position centrale et unique.

Se jouant du micro et du macrocosme, les artistes des expositions de la Biennale conversent avec les étoiles.

Ainsi Stéphanie Roland nous donne à voir le cycle de vie des étoiles, extrêmement long à l'échelle astronomique, mais rendu perceptible une fois transposé à l'échelle humaine.

Entre passé et présent, mythe et réalité, la monographie *La mémoire des étoiles* d'Amélie Bouvier, traduit l'expérience humaine des astres et de l'espace en même temps que la fragilité de notre héritage personnel et collectif.

La nuit étoilée est aussi synonyme de rêve. Au pavillon de Vendôme, la monographie de Sophie Whettnall *Les étoiles ne dorment jamais* propose un voyage onirique, une déambulation nocturne en plein jour, entre l'ici et l'ailleurs, entre rêve éveillé et inquiétante étrangeté.

En filigrane de ces représentations de la voûte céleste, réside une réflexion sur les technologies, leur capacité à mesurer les éléments et phénomènes naturels et les conséquences induites par la démesure humaine. *The Lights Which Can Be Heard*, le projet de recherche et de création de Sébastien Robert autour du son des aurores boréales, l'illustre pleinement. Ici, l'utilisation de la technologie permet l'enregistrement sonore de ce phénomène et sa reconnaissance scientifique. Paradoxalement, c'est aussi dû à la pollution électromagnétique que ces radios-fréquences naturelles ne seront bientôt plus perceptibles.

Ainsi, les représentations artistiques font dialoguer mythes ancestraux, éléments naturels et nouvelles technologies dans l'idée de garder une trace du passé, en préservant le présent, et en alertant sur les disparitions à venir.

# U N D E R   T H E   S T A R R Y   N I G H T

*"Night is sublime, day is beautiful," wrote Kant to define an element that transcends the limits of human experience. According to most definitions, night is the time between sunset and sunrise, which changes depending on latitude and time of year.*

*The works of Stéphane Thidet and Ief Spincemaille make the transition between day and night perceptible. They mark the shift from the beautiful to the sublime with the starry sky, unquantifiable and difficult to control.*

*The oldest tool for calculating space and time, the celestial sphere provides the inspiration for the aesthetic observatory imagined by Lucien Bitaux, which makes the materiality of the night sky tangible. A reminder of infinite remoteness, a territory not yet conquered by humans, where the Earth no longer occupies a central, unique role.*

*Playing with micro and macrocosm, the artists featured in the Biennial's exhibitions converse with the stars.*

*For example, Stéphanie Roland presents the life cycle of a star, extremely long on an astronomical level but made perceptible when transposed to the human scale.*

*Between past and present, myth and reality, the solo show *La mémoire des étoiles* by Amélie Bouvier translates the human experience of stars and space at the same time as the fragility of our personal and collective inheritance.*

*The starry night is also synonymous with dreams. At the Pavillon de Vendôme, Sophie Whettnall's solo exhibition *Les étoiles ne dorment jamais* offers a dreamlike journey, a nocturnal wandering in the daytime between here and elsewhere, between waking dream and disturbing strangeness.*

*Beneath the surface of these representations of the celestial sphere lies a thought process focused on technology, its ability to measure natural elements and phenomena and the consequences of human excess. *The Lights Which Can Be Heard*, the research and creation project by Sébastien Robert based on the sound of the aurora borealis, illustrates this to the full. Here the use of technology makes it possible to record the sounds of this natural phenomenon and achieve scientific recognition. Paradoxically, due to human electromagnetic pollution, these natural radio frequencies will soon no longer be perceptible.*

*Artistic representations thus bring ancient myths, natural elements and new technology into a shared conversation. The goal being to retain the traces of the past while preserving the present and warning about the losses to come.*

*The Lights Which Can Be Heard - Le dernier son des aurores* est un projet de recherche et de création autour du son des aurores boréales, dont témoignent depuis longtemps diverses communautés autochtones vivant dans l'Arctique. Malgré les nombreux témoignages, la communauté scientifique occidentale a nié leur existence pendant des décennies jusqu'à ce que certaines hypothèses sur leur origine commencent à refaire surface dans les années 1950, mais sont encore sujettes à débat aujourd'hui.

Certains pensent que les ondes radio VLF (Very Low Frequency) naturelles produites par les aurores boréales peuvent être perçues dans l'environnement de l'observateur / auditeur. Certains éléments naturels (minéraux ou cristaux) agiraient comme des récepteurs et transformeraient les ondes radio (électromagnétiques) dans le spectre audible (acoustique). S'il ne rejette aucune hypothèse, Sébastien Robert a focalisé son attention sur cette dernière.

En dépit d'enregistrements réussis à la suite d'une résidence de trois semaines sur l'île d'Andøya en Norvège, l'artiste s'est rendu compte que les ondes VLF émises par les aurores boréales sont de plus en plus difficiles à percevoir car de plus en plus noyées dans les signaux artificiels. Elles sont donc amenées à disparaître de notre perception.

Inspiré par ce contexte unique, et dans la continuité de ses précédents travaux, Sébastien Robert a développé tout un corpus d'œuvres autour de cette recherche qui permet au public de percevoir les sons des aurores boréales tout en les préservant sous forme de lumière.

Œuvres : *Electronic evocations of sound's reality*, vidéo, 15"05.

*That dance between the poles off sound*, vidéo, 15"05.

*The Sun, My Father*, Installation synesthésique Aluminium, Quartz, Lumière LED, Cellule solaire, Electronique personnalisée, 3x120x30x30 cm.

*Spinning, magnetic fluctuation*, installation sonore générative en temps réel, aluminium, système partagé Make Noise, écran LED sur mesure, 120x40x34 cm.

Sébastien Robert est un artiste et chercheur interdisciplinaire qui développe une pratique à l'intersection des arts visuels et sonores, de la technologie, de la science et de l'ethnographie.

Plus qu'une simple documentation, sans pour autant être un projet d'archivage ethnographique, le travail de Sébastien vise à traduire ces ressources immatérielles en œuvres d'art tangibles et durables, faites de matériaux qui font écho aux traditions des communautés rencontrées et aux géospecificités des territoires explorés.

*The Lights Which Can Be Heard - Le dernier son des aurores* is an artistic research project about the sound of the aurora borealis, which has long been witnessed by various indigenous communities in the Arctic. Despite the many accounts, the Western scientific community denied their existence for decades until some hypotheses about their origin began to surface in the 1950s, but are still debated today.

Some believe that the natural VLF (Very Low Frequency) radio waves produced by the aurora borealis can be perceived in the observer/listener's environment. Some natural elements (minerals or crystals) would act as receivers and transform the radio waves (electromagnetic) into the audible spectrum (acoustic).

Without rejecting any hypothesis, it is this last one that caught Sébastien's attention for his project. Despite successful recordings following a three-week residence on Andøya in Norway, Sébastien realised that the VLF waves emitted by the aurora are increasingly difficult to perceive because they are more and more drowned out by artificial signals. They are therefore bound to disappear.

Inspired by this unique context, and in the continuity of his previous work, Sébastien developed four interconnected works around this research, which allow the audience to perceive the sounds of the aurora borealis while preserving them in light.

Works: *Electronic evocations of sound's reality*, video, 15"05.

*That dance between the poles off sound*, video, 15"05.

*The Sun, My Father*, Synesthetic installation Aluminium, Quartz, LED light, Solar cell, Custom electronics, 3x120x30x30 cm.

*Spinning, magnetic fluctuation*, real-time generative sound installation, aluminium, Make Noise split system, custom LED screen, 120x40x34 cm.

Sébastien Robert is an interdisciplinary artist and researcher who develops a practice at the intersection of visual and sound art, technology, science and ethnography.

Beyond simple documentation, yet not an ambitious ethnographic archiving project, he aims to translate these immaterial resources into long-lasting tangible works of art made of materials that echo the traditions of the communities encountered and the geo-specificities of the territories explored.



The Lights Which Can Be Heard - Sébastien Robert © Hugo Bougouin

## LA PERCEPTION DE L'ASTRONOME

Lucien Bitaux (FR)

21, bis Mirabeau

20

Installation - *Installation*  
Création CHRONIQUES 2022



*La perception de l'astronome* est une installation composée de sources lumineuses et de sculptures mobiles fabriquées par l'artiste à partir de prismes, de lentilles et de formes transparentes. Sur les murs, des ombres et des images abstraites s'animent.

L'artiste nous immerge dans un espace instable, une sorte de cerveau mécanique. Basée sur le modèle de l'œil, l'installation propose une interprétation des réactions neuronales que nous produisons en regardant les étoiles. Différentes sculptures au centre de la pièce incarnent le rôle des idées et stimuli qui animent le cortex. Ces objets optiques représentent nos biais cognitifs et interprétatifs : placés devant un ballet de lumière, métaphore de l'astre, ils altèrent la vision pour en provoquer une autre. Des écrans reçoivent les images issues de ces objets optiques : ce sont des rétines. Les visuels qui émanent de ce générateur cérébro-cosmique matérialisent les stéréotypes mentaux qui hantent nos interprétations ; l'astre originel se déforme, s'adapte, se plie aux interprétations cérébrales – notre vue s'inscrit entre infiniment grand et infiniment petit, entre l'au-delà cosmique et l'en-dedans mental.

La démarche de Lucien Bitaux s'appuie sur la fabrication de ses propres instruments. Depuis 2020, il mène une thèse en création artistique codirigée par Nathalie Delbard et Melik Ohanian inscrivant les visualisations astronomiques et les expérimentations photographiques contemporaines dans un champs iconographique commun : les imageries exploratoires.

*La perception de l'astronome ("The Astronomer's Perception")* is an installation consisting of light sources and mobile sculptures that the artist has made from prisms, lenses, and transparent shapes. Shadows and abstract images come alive on the walls.

*The artist immerses us in an unstable space, a kind of mechanical brain. Taking the eye as its model, the installation offers an interpretation of the neural responses we produce when looking at the stars. Different sculptures in the centre of the room embody the role of the ideas and stimuli that animate the cortex. These optical objects represent our cognitive and interpretative biases: placed in front of a ballet of light, a metaphor for the stars, they alter the vision to create another instead. Screens receive images from these optical objects, just like retinas. The visuals that emanate from this cerebro-cosmic generator embody the mental shortcuts and stereotypes that plague our understanding. The primordial star becomes distorted, as it adapts and bends to cerebral interpretation – our viewpoint straddles the line between the infinitely large and the infinitely small, between the great cosmic beyond and our inner mental life.*

*Lucien Bitaux's approach is based on making his own instruments. Since 2020, he is working on a thesis in artistic creation co-supervised by N. Delbard and M. Ohanian placing astronomical visualizations and contemporary photographic experiments in a common iconographic field: exploratory imagery.*

21

21, bis Mirabeau

Installation - *Installation*  
2018

## DEAD STAR FUNERAL

Stéphanie Roland (BE)



Sur une table en métal noir, une imprimante reliée à un arduino imprime toutes les heures une image. Connectée aux bases de données de la NASA et de l'ESA, elle produit sur un papier spécial une vue en négatif d'une étoile morte. Cette image en noir et blanc permet difficilement de cerner ce qui y est représenté.

Le papier, créé avec l'aide de physiciens, a pour propriété de se dilater au contact de l'eau. À l'image de l'Univers en expansion, il change alors plusieurs fois de forme lorsqu'on le manipule. Jusqu'à se dissoudre complètement. En remuant l'eau, un tourbillon se forme évoquant à la fois une galaxie ou un trou noir. Ce processus réalisé lors d'une performance est diffusé en différé dans l'espace d'exposition. Avec *Dead Star Funeral*, Stéphanie Roland donne à voir la mort d'une étoile, phénomène physique extrêmement long à l'échelle astronomique, et le transpose en une expérience perceptible à l'échelle humaine. L'artiste, explorant régulièrement les structures de l'invisible et la manière de les donner à voir, nous pousse à chercher ce qui est de l'ordre du réel et de ce qui appartient à l'imaginaire dans les images qui nous entourent.

Stéphanie Roland est une artiste visuelle et réalisatrice belgo-micronésienne. Elle réalise des films et des installations qui explorent, entre le documentaire et l'imaginaire, les structures invisibles du monde occidental, les larges échelles du temps et les hyperobjets. Elle puise son inspiration dans des champs variés, allant de l'écologie à la politique, en passant par la géologie et le cosmos.

*On a black metal table, a printer linked to an Arduino device prints an image every hour. Connected to databases at NASA and the ESA, it produces a negative image of a dead star on special paper.*

*This paper, created with the help of physicists, expands on contact with water. Like the expanding universe, it then changes shape several times when manipulated. Until it dissolves completely. With *Dead Star Funeral*, Stéphanie Roland presents the death of a star, an extremely long physical phenomenon on an astronomical scale, and transposes it into an experience perceptible on a human scale. The artist, who regularly explores the structures of the invisible and ways to visualise them, encourages us to look for what is real and what is imaginary in the images that surround us.*

*Stéphanie Roland is a belgian / micronesian visual artist and filmmaker. Working between documentary and the imaginary, Roland makes films and installations exploring invisible structures, hyperobjects and deep time; from the ecological and political to the geologic and cosmic.*

Cette exposition monographique d'Amélie Bouvier se pose comme une exploration de la distance qui nous sépare des étoiles, jouant avec les mythes et les récits qui façonnent nos conceptions de la réalité et notre rapport au cosmos.

Inspirées par la collection de plaques de verres photographiques de l'Archive Astronomique de Harvard aux Etats-Unis, fonds initié à la fin du XIXème siècle et toujours utilisé aujourd'hui à des fins scientifiques et historiques, les œuvres présentées traduisent la fragilité de notre héritage personnel et collectif, mais aussi celle de l'expérience humaine des astres et de l'espace.

L'exposition propose une réflexion sur les technologies utilisées pour étudier ce que les étoiles ont à nous dire, entre extraordinaires avancées scientifiques et démesure. Une manière de se pencher sur notre capacité à « mesurer les cieux et les ombres de la Terre ».

Œuvres : *Eight Minutes Ago* : 2 vidéos HD, 9 min 15 s, 2019.

*Serapis* - 4 pièces dont 3 grands formats : Gouache, encre et gesso sur toile, acier, métal 200 x 120 x 50cm et 49 x 37cm, 2021.

*Quadrivium II* : Néon, circuits électriques, bois, papier, phototransistors, moteur, câbles électriques, 74 x 45 x 30 cm, 2021.

*Ash Light* - 2 pièces : Crayon et graphite sur papier, 106 x 108 cm, 2019.

*But Keep Your Feet On The Ground* : 4 vidéos HD, d'une série de 10 vidéos. Environ 3 min, 2014-2017.

La pratique artistique d'Amélie Bouvier s'appuie sur des recherches historiques dans le domaine de l'astronomie pour interroger les questions liées à la mémoire culturelle et au patrimoine collectif. Les astronomes en particulier, et les scientifiques en général, ne se contentent pas d'expliquer le monde. Pour Amélie Bouvier, l'imagerie scientifique est un prolongement de la connaissance qui révèle des cadres idéologiques et éthiques, lesquels risquent d'occulter des aspects de la réalité qu'ils visent à représenter. Elle s'intéresse particulièrement au ciel et aux étoiles en tant que paysage qui expose les contradictions sociopolitiques actuelles et les lacunes en matière de connaissances. Bien que son travail soit basé sur des faits, des données et des images historiques, elle les mélange aux récits spéculatifs, adaptant des outils et des techniques pour présenter des potentialités alternatives. Amélie Bouvier est représentée par Harlan Levey Projects, Bruxelles, Belgique.

*This monographic exhibition by Amélie Bouvier is an exploration of the distance that separates us from the stars, playing with the myths and stories that shape our conceptions of reality and our relationship with the cosmos.*

*Inspired by the collection of photographic glass plates of the Harvard Astronomical Archive in the United States, a collection initiated at the end of the 19th century and still used today for scientific and historical purposes, the artwork presented reflects the fragility of our personal and collective heritage, as well as that of the human experience of the stars and space.*

*The exhibition proposes a reflection on the technologies used to study what the stars have to tell us, between extraordinary scientific progress and excess. A way of looking at our ability to "measure the heavens and the shadows of the Earth".*

*Artworks: Eight Minutes Ago: 2 HD video channels, 9 min.*

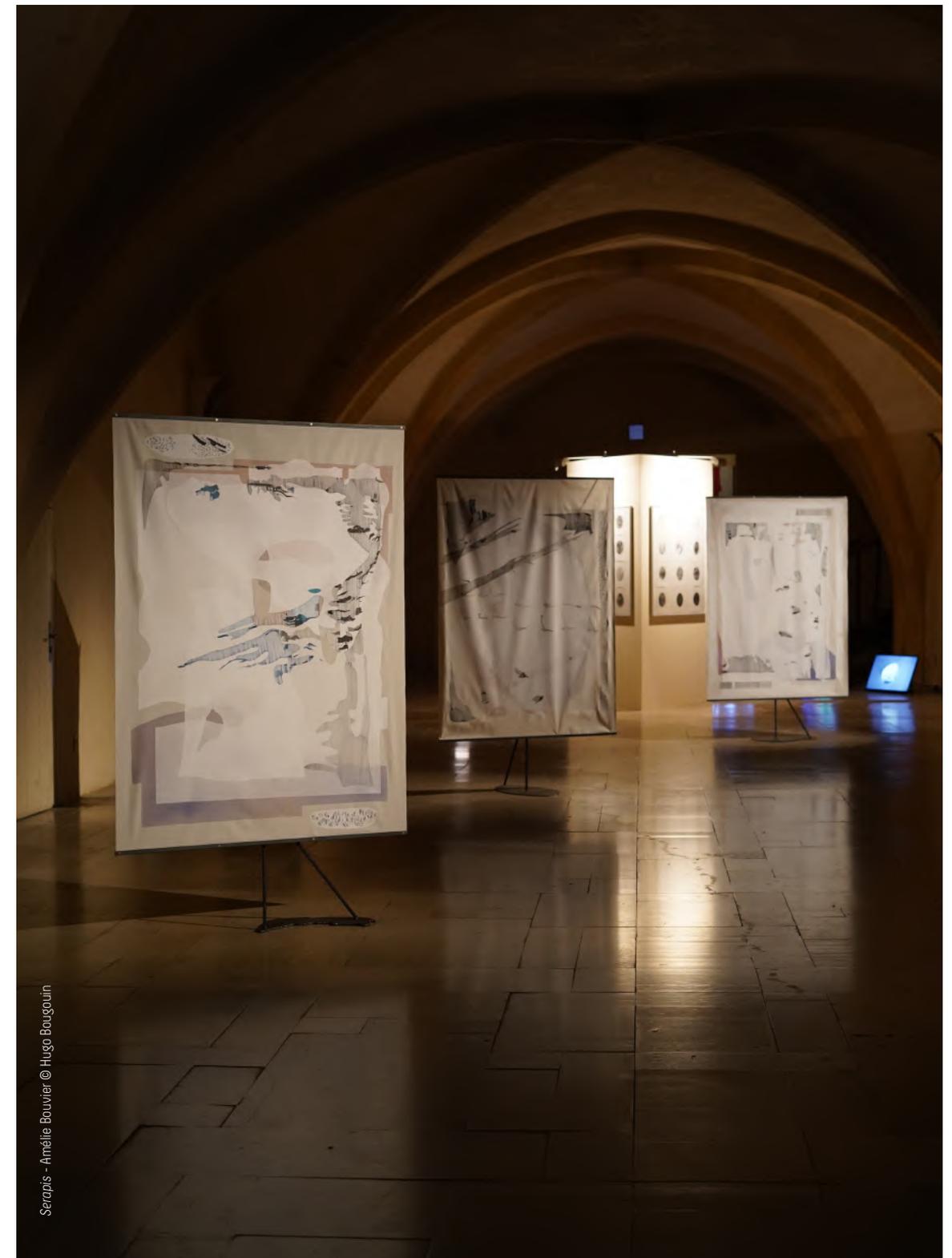
*Serapis - 4 pieces including 3 large format: Gouache, ink and gesso on canvas, steel, metal 200 x 120 x 50cm and 49 x 37cm, 2021.*

*Quadrivium II: Neon, electric circuits, wood, paper, phototransistors, motor, electric cables, 74 x 45 x 30 cm, 2021.*

*Ash Light - 2 pieces: Pencil and graphite on paper, 106 x 108 cm, 2019.*

*But Keep Your Feet On The Ground: 4 HD videos, from a series of 10 videos. Approx. 3", 2014-2017.*

*The artistic practice of Amélie Bouvier builds from historical research in the field of astronomy to question issues related to cultural memory and collective heritage. Astronomers in particular, and scientists in general, don't only explain the world. For Bouvier, scientific imagery is an extension of knowledge that reveals ideological and ethical frameworks, which risk cloaking aspects of the reality they aim to represent. She is particularly interested in the sky and stars as a landscape that expose current socio-political contradictions and knowledge gaps. While her work is based on historical facts, data and visuals, she consistently mixes this with speculative imagery, adapting tools and techniques to present alternative potentialities. Amélie Bouvier is represented by Harlan Levey Projects, Brussels, Belgium.*



Serapis - Amélie Bouvier © Hugo Bouguin

## D'UN SOLEIL À L'AUTRE

Stéphane Thidet <sup>(FR)</sup>

21, bis Mirabeau

24

Installation - *Installation*  
2016



L'installation est composée de deux gongs martelés à la main et reliés à une antenne radiotélescopique captant, en temps réel, les fréquences émises par le soleil. Chacun des deux gongs possède des propriétés plastiques et sonores propres dues à leur processus de fabrication. Ainsi, l'un se fait l'écho des fréquences basses du soleil, l'autre des fréquences aiguës.

Stéphane Thidet rend perceptible à l'échelle humaine un phénomène cosmique, car tout corps céleste émet une fréquence inaudible du fait que le son ne se propage pas dans le vide de l'espace. Le dispositif, a priori contemplatif, vient peu à peu troubler notre perception de l'espace et du temps. La mise en scène y contribue également : l'obscurité de la pièce, les gongs flottant et rayonnant ainsi que les images d'éclipse produites par leurs ombres font référence aux imageries d'observation spatiale. Stéphane Thidet crée dans ses œuvres ce qu'il appelle des « situations » : il assemble, déplace et recontextualise des objets afin d'activer des récits en jouant avec l'imaginaire collectif.

Stéphane Thidet, né en 1974, vit et travaille à Paris. Diplômé de l'École nationale supérieure des Beaux-arts de Paris et de l'École supérieure des Beaux-arts de Rouen, il est représenté par les galeries Aline Vidal à Paris et Laurence Bernard à Genève.

*Stéphane Thidet, born in 1974, lives and works in Paris. Graduated from the Ecole nationale supérieure des beaux-arts, Paris in 2002 and the Ecole supérieure des beaux-arts, Rouen in 1996, he is represented by the galleries Aline Vidal in Paris and Laurence Bernard in Geneva.*

*The installation consists of two hand-hammered gongs connected to an antenna (radio telescope), which captures, in real time, the frequencies emitted by the sun. Each of the two gongs has its own plastic and sound properties as a result of their specific manufacturing process. So one echoes the low frequencies of the sun, while the other echoes the higher ones.*

*Stéphane Thidet makes a cosmic phenomenon perceptible on a human scale, with every celestial body emitting a frequency that remains inaudible – as sound cannot be propagated in the vacuum of space. The device, a priori contemplative, comes little by little to disturb our perception of space and time. The staging also also contributes to it : the darkness of the room, the floating and glowing gongs as well as the images of eclipse produced by their shadows refer to the imagery of space observation. Stéphane Thidet creates in his works what he calls "situations": he assembles, moves and recontextualizes objects in order to activate narratives by playing with collective imagination.*

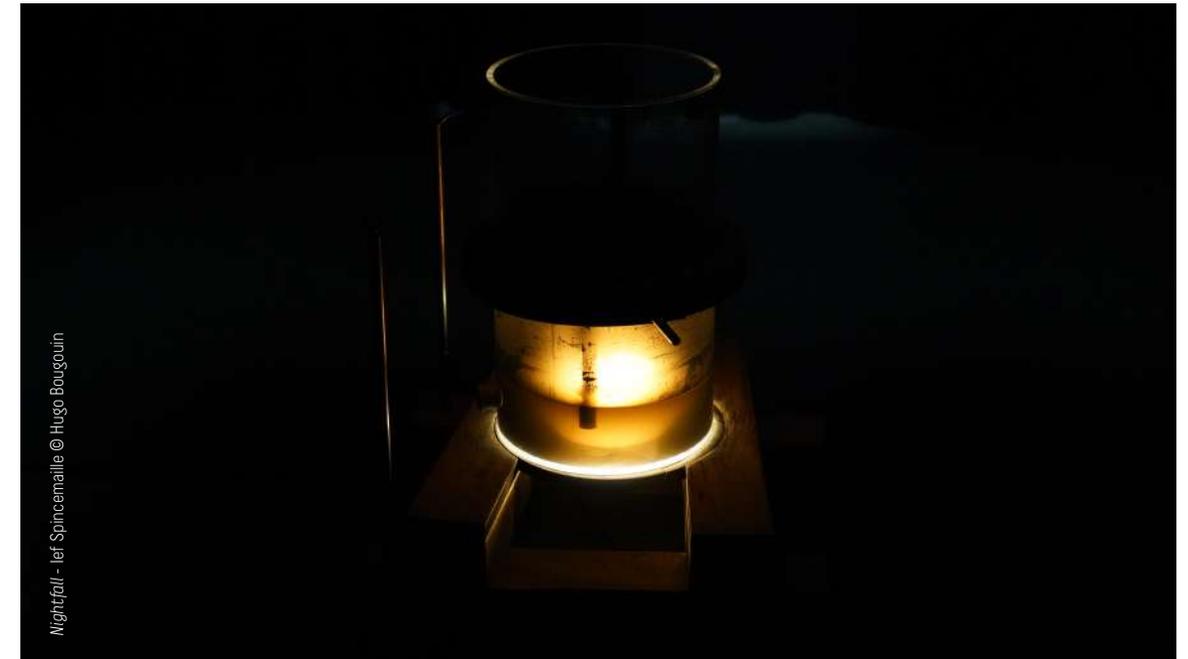
25

21, bis Mirabeau

Installation - *Installation*  
Création CHRONIQUES 2022

## NIGHTFALL

lef Spincemaille <sup>(BE)</sup>



Le crépuscule, moment éphémère et cyclique de transition entre le jour et la nuit, est difficilement perceptible aujourd'hui. L'éclairage public, les lumières artificielles de nos habitations et de nos écrans, ont bouleversé notre rapport à notre environnement. Le soir, nous continuons nos activités sans nous apercevoir qu'il fait nuit dehors. Dans *Nightfall*, le « dehors » s'invite à l'intérieur, nous donnant à expérimenter le doux déclin de la lumière, comme une frontière à explorer, une invitation à un moment de réflexion sur nos vies diurnes, un temps de médiation et de rêverie.

Alliant technique et poésie, cette installation nous fait prendre conscience de toutes les expériences que ce simple phénomène produit sur nous, qu'elles soient sensorielles, cognitives ou physiologiques. C'est également une expérience collective qui se crée : celle d'un groupe de personnes passant du temps ensemble et se perdant peu à peu de vue.

Le travail et le parcours de lef Spincemaille croise différentes disciplines, entre autres : art visuel, design, performance. L'artiste apprécie explorer les frontières de ces différents domaines. Il joue avec les cadres existants et les formes dans une nécessité de produire de nouvelles formes qui répondent mieux à son imagination.

*An hourglass is filled with dark-coloured water. When it's turned over, the water slowly dims the light from the lamp underneath. Nightfall simulates the moment when the night draws in, within an indoor space, and creates an artificial experience of the everyday natural phenomenon that is nightfall.*

*By focusing on the concept of "dimming" and simulating it within a museum setting, a collective experience is created, in which a group of people who are spending time together slowly lose sight of each other.*

*lef Spincemaille's work and career crosses various different disciplines, including visual art, design, performance. The artist enjoys exploring the boundaries between these different domains. He plays on existing frameworks and forms, out of a necessity to produce new forms that can better reflect his imagination.*

Dans cette exposition, Sophie Whettnall parvient à fixer le temps dans un espace donné à travers un ensemble d'œuvres où dialoguent paysages et lumières, entre l'ici et l'ailleurs, chaos et sérénité, rêve et réalité.

L'artiste nous invite à la contemplation. Dans le Jardin du Musée du Pavillon de Vendôme, une œuvre d'ombres nous fait douter de la réalité par son caractère étrangement réel. Dans les espaces intérieurs du musée, les installations de Sophie Whettnall nous donnent l'impression de déambuler la nuit sous un ciel étoilé, dans un état de conscience modifiée, ou encore comme dans un rêve éveillé.

Œuvres : *Black Dust* : Installation. Peinture et pigments sur gazon, 2022.

*Les Étoiles* : Installation multi-média. Papier, aluminium et bambous, 2022.

*Midnight Sun* : Installation vidéo, 2022.

*In this exhibition, Sophie Whettnall succeeds in fixing time in a given space through a set of artworks in which landscapes and lights are mixed, between here and elsewhere, chaos and serenity, dream and reality.*

*The artist invites us to contemplate. In the Garden of the Museum of the Pavillon de Vendôme, an artwork of shadows makes us doubt reality by its strangely real character. Inside the museum, the installations of Sophie Whettnall give us the impression of wandering at night under a starry sky, in a state of consciousness, or rather in a waking dream.*

*Artworks: Black Dust: Installation. Paint and pigments on grass.*

*Les Étoiles: Multi-media installation. Paper, aluminum and bamboo.*

*Midnight Sun: Video installation.*

Sophie Whettnall est une artiste multidisciplinaire s'intéressant à la vidéo, la performance, le dessin et la peinture. Son travail propose une réflexion sur les forces qui définissent notre relation au monde, en se concentrant sur la lumière et l'ombre comme symboliques de la présence et de l'absence. À la fois sensibles et puissantes, ses œuvres nous transportent vers un ailleurs entre réel et imaginaire.

*Sophie Whettnall is a multidisciplinary artist interested in video, performance, drawing and painting. Her work reflects on the forces that define our relationship to the world, focusing on light and shadow as symbols of presence and absence. Both sensitive and powerful, her artwork transports us to an elsewhere between reality and imagination.*



Les Étoiles - Sophie Whettnall © Grégoire Édouard

# T W I L I G H T   Z O N E S

## C H A P I T R E   I I

La nuit crée un espace d'altérité où les limites s'estompent et favorisent la rencontre entre la vie civilisée et la vie sauvage (Stéphane Thidet). Sauvegarder la nuit, c'est prendre soin de ce débordement paisible, avoir conscience de l'impact de l'Homme sur la nature (Stéphanie Roland, Quayola). C'est aussi une tentative vaine de préserver l'anonymat.

En effet, il est aisé de croire que la nuit est une pause du jour, l'obscurité procurant le sentiment d'être moins observé·e (Dimitri Mallet). Pourtant, l'éclairage public, les caméras infrarouges, les satellites et les drones viennent démythifier la nuit et éclairer l'obscurité pour ne plus autoriser l'ombre (Emmanuel Van Der Auwera, Pierre Coric). Dans son ouvrage *La Nuit - Vivre sans témoin*, Michaël Foessel interroge la vie nocturne sous surveillance et notre « devenir-hibou » où les technologies sont devenues des témoins de nos expériences nocturnes. Même sous surveillance, la nuit urbaine transformée par les éclairages publics (Marjolijn Dijkman, Kasia Molga, Ugo Arzac, Ulrich Vogl) conserve ses propres règles où émergent aléatoirement contestations sociales, violence nocturne (Noemi Castella) et espace policier.

Au cœur de la nuit, les lumières artificielles encouragent la productivité, continue et permanente, soutenue par les machines (Yuyan Wang) et promue par le capitalisme « 24/7 », théorisé par Jonathan Crary.

Cette ininteruption fait écho à notre société hyperconnectée où l'incitation à la présence permanente devient une injonction à être actif à toute heure même durant notre sommeil (Marc Buchy, Dasha Ilina, Romain Tardy). À l'instar des machines qui œuvrent 7 jours sur 7 et dont l'état de veille peut cesser en quelques secondes, l'humain se doit d'être disponible, sa fatigue devenant anormale, comme une erreur dans la matrice. Dès lors, la nuit moderne semble progressivement se transformer en un jour artificiel, où toute forme de répit est proscrite (*Veille infinie* de Donatien Aubert).

Dans un monde où tout est automatisé, où la technologie est omniprésente dans la cité, l'humain devient une variable calculable. Cette omniprésence des machines conduit à s'imaginer qu'elles ont leur propre vie, indépendamment des tâches qui leur incombent (Thomas Garnier, Lawrence Malstaf). Alors au moment où nous devenons des données, serait-il possible qu'elles finissent par émuler nos fonctionnalités primaires : penser, rêver, vivre ? (Claire Malrieux, Felix Luque Sánchez, Damien Gernay et Vincent Evrard). A savoir si cela nous conduit à une symbiose ou à l'apogée d'un conflit, ceci est une tout autre histoire...

# T W I L I G H T   Z O N E S

*The night creates a space of otherness where limits fade away, creating encounters between civilisation and life in the wild (Stéphane Thidet). Safeguarding the night means protecting this peaceful breakdown of boundaries, being aware of man's impact on nature (Stéphanie Roland, Quayola). It is also a vain attempt to preserve anonymity.*

*We might think that the night is a pause during the day, in which darkness enables us to feel less observed (Dimitri Mallet). And yet public lighting, infrared cameras, satellites and drones are demystifying the night and lighting up the darkness, banning all obscurity (Emmanuel Van Der Auwera, Pierre Coric). In his book *La Nuit - Vivre sans témoin*, Michaël Foessel examines the surveillance of nightlife and our future owl selves as technology becomes the witness to our nocturnal experiences. Even under surveillance, the urban night transformed by public lighting (Marjolijn Dijkman, Kasia Molga, Ugo Arzac, Ulrich Vogl) retains its own rules, under which social conflict, nocturnal violence (Noemi Castella) and heavy-handed policing emerge at random.*

*In the heart of the night, artificial light encourages a continuous, permanent productivity, sustained by machines (Yuyan Wang) and promoted by the 24/7 capitalism theorised by Jonathan Crary.*

*This perpetuity echoes our hyperconnected society, where encouragement to be permanently present becomes an obligation to be active at all times, even during sleep (Marc Buchy, Dasha Ilina, Romain Tardy). Just like machines working seven days a week, whose standby mode can be interrupted in seconds, humans feel they have to be available, and tiredness is regarded as an anomaly or some kind of system error. Modern night thus seems to morph gradually into an artificial day, when all forms of rest are prohibited (*Veille infinie* by Donatien Aubert).*

*In a world where everything is automated, where technology is omnipresent in the city, humans become computable variables. This omnipresence of machines leads us to imagine that they may have their own lives, independently of the tasks we give them (Thomas Garnier, Lawrence Malstaf). Just as we ourselves become data, could they ultimately emulate our primary functions – thinking, dreaming, living? (Claire Malrieux, Felix Luque Sánchez, Damien Gernay and Vincent Evrard). As for whether this would lead to symbiosis or a climactic conflict, that is a whole other story...*

*Veille infinie* est une installation immersive, vidéo et plastique. Elle incorpore une expérience de réalité virtuelle, un court-métrage en images de synthèse, des animations conçues pour divers dispositifs numériques (des blocs holographiques, un panneau LED) ainsi que plusieurs sculptures créées par conception et fabrication assistées par ordinateur. *Veille infinie* s'organise autour des thématiques qui structurent aujourd'hui le débat public concernant les technologies numériques : l'économie cognitive, la souveraineté des données, la légalité des techniques de captation attentionnelle et de profilage.

L'hyperconnexion aux réseaux globaux de l'information a instauré une nouvelle normativité : nous avons la responsabilité d'être disponibles à tout moment. Ce faisant, un temps de nos vies habituellement « improductif », la nuit, est grignoté par des logiques utilitaires et marchandes.

*Veille infinie* montre comment les technologies numériques ont transformé nos rapports au travail, aux loisirs et à la sexualité, sous l'effet de nouvelles contraintes, inhérentes à la soumission de nos relations sociales au calcul.

Donatien Aubert est artiste, chercheur et auteur. Il produit des œuvres hybrides interrogeant, dans une perspective technocritique, les sources des cultures numériques.

Il est diplômé de l'École nationale supérieure d'arts de Paris-Cergy et de la Faculté des Lettres de Sorbonne Université (doctorat en littérature comparée) et a été chercheur pendant trois ans au sein de l'EnsadLab (le Laboratoire de l'École nationale supérieure des arts décoratifs).

Il a été exposé au sein de plusieurs biennales d'arts numériques et son travail a été présenté à l'international (Taïpei, Kyoto, Esch-Belval, Bâle, Montréal, Goa). Il est lauréat de la commande photographique du CNAP "Image 3.0" en 2020. Son travail a fait l'objet d'une exposition personnelle à la Galerie Odile Quizeman, à Paris, en 2021.

Il est publié aux Éditions Hermann (*Vers une disparition programmatique d'Homo sapiens ?*, 2017) et a participé à des ouvrages scientifiques, comme *L'art de la mémoire et les images mentales*, 2018, aux Éditions du Collège de France.

*Veille Infinie* ("Infinite Watchfulness") is an immersive, video and plastic installation. It incorporates a virtual reality experience, a CGI short film, 3D animations conceived for various digital devices (holographic blocks, a LED panel) as well as several sculptures created thanks to computer assisted design and manufacturing. *Veille Infinie* is organized around the themes that structure the public debate concerning digital technologies today: the cognitive economy, the question of data sovereignty, the legality of attentional capture and profiling techniques.

Hyperconnection to global information networks has introduced a new normativity: we have the responsibility to be available at all times. In doing so, a time of our lives that is usually "unproductive", the night, is nibbled away by utilitarian and commercial rationales.

*Veille Infinie* shows how digital technologies have transformed our outlook regarding work, leisure and sexuality, under the effect of new constraints, inherent to the submission of our social relationships to computing.

Donatien Aubert is an artist, researcher and author. He produces hybrid works questioning in a technocritical perspective the sources of digital cultures.

He is a graduate of the École nationale supérieure d'arts de Paris-Cergy and of the Faculty of Arts and Humanities of Sorbonne University (PhD in comparative literature) and was a researcher for three years at EnsadLab (the Laboratory of the École nationale supérieure des arts décoratifs).

He has been exhibited in several digital arts biennials and his work has been presented internationally (Taipei, Kyoto, Esch-Belval, Basel, Montreal, Goa). He is the winner of the CNAP photographic commission "Image 3.0" in 2020. His work was the subject of a solo exhibition at the Odile Quizeman Gallery, in Paris, in 2021.

He is published by Éditions Hermann (*Vers une disparition programmatique d'Homo sapiens ?*, 2017) and has participated in scientific works, such as *L'art de la mémoire et les images mentales*, 2018, by Éditions du Collège de France.



## LE CERCLE VIDE

En général, une héroïne de science-fiction part vers un ailleurs, une autre planète ou un système solaire, et s'éloigne de la Terre pour de nombreuses raisons possibles. Dans son œuvre, Stéphanie Roland explore aussi ces lieux inconnus, mais la narration est inversée : l'objet spatial retourne vers notre planète et entreprend un voyage au cœur de la Terre. En voix off, une scientifique nous dévoile son attachement pour cet objet et l'absence d'images documentant le mystérieux point de chute.

Nommé d'après le héros de Jules Verne (premier auteur de SF de l'histoire de la littérature), le point Némé est un pôle maritime d'inaccessibilité, c'est-à-dire l'endroit de l'océan le plus éloigné de toute terre émergée : le cercle vide. C'est aussi une déchèterie spatiale, un lieu de crash des vaisseaux, satellites et autres objets spatiaux obsolètes, encombrant l'espace et encore contrôlables.

## SCIENCE FICTION POSTCARDS

Ces cartes sont des vues satellites d'îles qui, selon les prévisions scientifiques, sont vouées à disparaître au cours des prochains siècles en raison de la montée des eaux. Paradoxalement, les images deviennent visibles lorsque la température est au-dessus de 25°C et retrouvent leur état noir initial en l'absence de chaleur. Une manière, sans doute, de conjurer le réchauffement climatique en cours et ses néfastes conséquences. Cette cartographie inattendue nous rappelle que le monde tel qu'on le connaît aujourd'hui s'est construit sur un temps long ; alors que nous n'avons mis qu'un petit siècle, celui de la révolution industrielle, à détruire ce que la Terre a mis des milliards d'années à créer.

Par un dispositif d'apparition et de disparition des images, *Science Fiction Postcards* nous montre, non sans une certaine ironie, ce que l'œil scientifique est capable de voir, mais que nous ne voyons pas encore. Ainsi, se pose cette question : comment conjurer le sort qui semble nous être réservé ?

Stéphanie Roland est une artiste visuelle et réalisatrice belgo-micronésienne. Elle réalise des films et des installations qui explorent, entre le documentaire et l'imaginaire, les structures invisibles du monde occidental, les larges échelles du temps et les hyperobjets. Elle puise son inspiration dans des champs variés, allant de l'écologie à la politique, en passant par la géologie et le cosmos.

Documentaire fiction 19' - *Documentary fiction* 2022

*This documentary fiction portrays a space object, from its design stage to its fall. Programmed to crash to Earth, the object takes us to the depths of a space cemetery out at sea known as Point Nemo. In a voice-over, a scientist talks of her attachment to a space object, and there are no images to document the mystery of where it lands.*

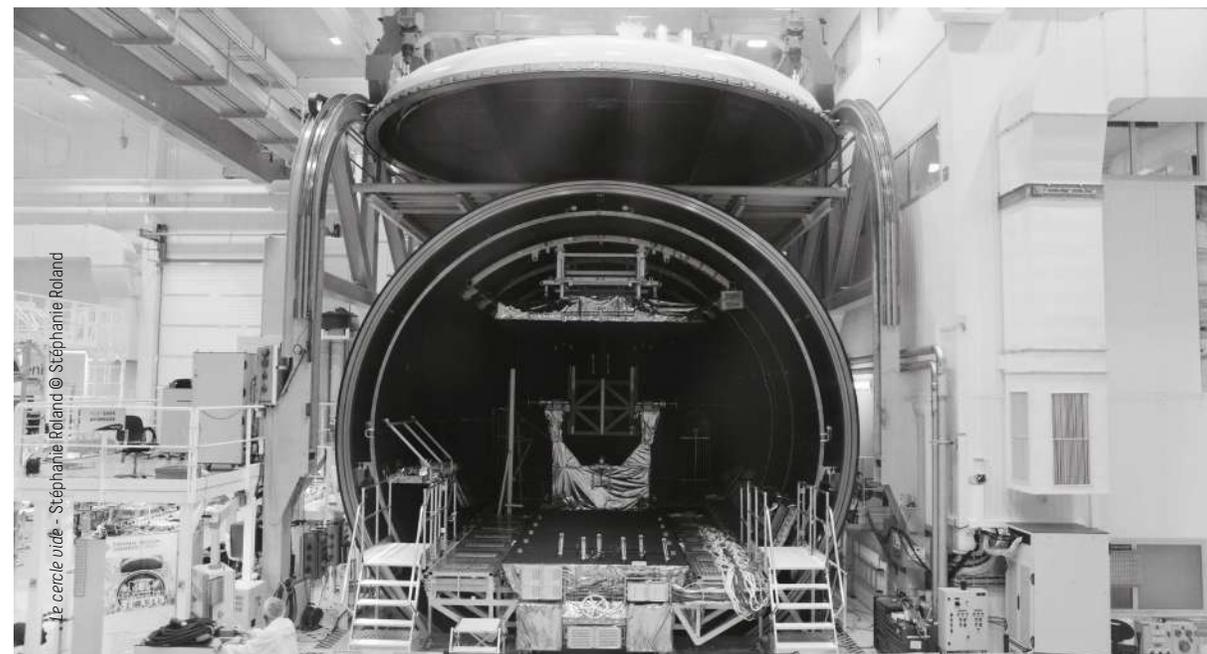
*Le cercle vide is also a journey into the materiality of cinema. Contemporary 4K digital cinema images, typical of sci-fi films, are interspersed with archive footage, both real and fictional, on actual film. The abstract images were created with a camera made by the director.*

Installation - *Installation* 2013

*In Science Fiction Postcards, Stéphanie Roland presents postcards that seem black and opaque at first, but images appear on them when placed near a heat source. These are satellite views of islands that, according to scientific forecasts, are doomed to disappear in the coming centuries due to rising sea levels. This unexpected cartography reminds us that the world as we know it today was built over a long period of time, whereas it took us only a short century, the one of the industrial revolution, to destroy what the Earth took billions of years to create.*

*Through a technique of making images appear and disappear, Science Fiction Postcards uses a degree of irony to show us things the scientific eye can see – but we cannot yet see ourselves.*

*Stéphanie Roland is a belgian / micronesian visual artist and filmmaker. Working between documentary and the imaginary, Roland makes films and installations exploring invisible structures, hyperobjects and deep time; from the ecological and political to the geologic and cosmic.*



## SILENCE PAINTING

Dimitri Mallet <sup>(FR)</sup>

Fondation Vasarely

34

Peinture, système électronique -  
*Painting, electronic system*  
2015 - 2022 ; Création CHRONIQUES 2022



« À l'ère de l'ultra-consommation, notamment celle des images, le silence et le temps sont des libertés dissimulées. Parce que les outils technologiques contemporains nous donnent sans conteste un cadre de croissance toujours plus accéléré, de confort et de connaissance, ils ont aussi un effet sous-jacent évident : une perte de substance.

En art, comme dans tout domaine des sciences humaines et physiques, le temps est synonyme d'apprentissage, d'un savoir solide et résolument consistant, faisant de la société une entité de la durée.

*Silence painting* se place dans la lignée de ces expériences du vide et du silence, engagées respectivement par Klein, Rauschenberg et Cage dans les années 1950. L'arrivée de l'abstraction dans les salles blanches des musées a provoqué un changement de posture du/de la spectateur·rice. Nous nous retrouvons alors face à un questionnement plus profond, centré sur le ressenti, imposant un silence évident, quasi monacal, mystique ou cosmologique. On ne discute plus, on regarde avec notre chair. »  
Dimitri Mallet

Né en 1983 à Avignon ; vit et travaille à Paris. L'artiste situe ses recherches entre les limites des divers aspects physiques de la cognition et celles de la construction sociale. Faisant souvent référence au minimalisme et au patrimoine conceptuel, il initie un dialogue mental continu avec son / sa spectateur·rice.

*"In the era of hyper-consumerism, with regard to images especially, silence and time are freedoms that can be hard to find. Precisely because contemporary technological tools undoubtedly give us a framework for ever faster growth, convenience and knowledge, they also bring with them a very real side-effect, namely a loss of substance.*

*In art, as in any field of the humanities and physical sciences, time is synonymous with learning, with solid and resolutely reliable knowledge, which means that society becomes an entity of time.*

*Silence Painting harks back to the exploration of emptiness and silence that interested Klein, Rauschenberg and Cage in the 1950s. Broadly speaking, the arrival of the abstract in galleries and museums has prompted a change in attitude on the part of the viewer. We are now faced with a deeper question, centred more on what we feel, that imposes a silence that feels only natural. A silence that verges on the monastic, mystical or cosmological. We stop discussing and simply look – with almost visceral intensity."*  
Dimitri Mallet

*Born in 1983 in Avignon, the artist lives and works in Paris. The artist situates his research between the boundaries of the various physical aspects of cognition and those of social constructs. Frequently making reference to minimalism and conceptual heritage, he instigates a continuous mental dialogue with his viewer.*

35

Fondation Vasarely

AS WE CONTINUE

Installation - *Installation*  
2020

Pierre Coric <sup>(BE)</sup>



Le dispositif mis en place par l'artiste semble simple. Il est constitué de deux compteurs mécaniques montés l'un sur l'autre. Ces écrans digitaux, sur lesquels s'inscrivent des chiffres que nous avons du mal à comprendre au premier coup d'œil, ressemblent à des horloges. Pourtant, ce n'est pas tout à fait le temps qu'ils rendent visible.

Le premier compteur se met en marche dès que la machine détecte un regard (plus précisément des yeux), tandis que le second compteur est déclenché par l'absence de regard de l'observateur·rice. Le dispositif fonctionne au moyen d'un système de reconnaissance faciale.

Généralement utilisés pour « faciliter la vie de leur utilisateur·rice », dans l'identification de visages sur les réseaux sociaux notamment, ces systèmes sont surtout utilisés pour des applications de surveillance. Sous couvert d'arguments sécuritaires, les espaces publics et privés sont aujourd'hui de plus en plus sous contrôle. Mais la machine est-elle réellement fiable ?

*As We Continue* est une œuvre sur l'attente. La machine guette la présence humaine – ou son absence – pour fonctionner.

Le travail de Pierre Coric (1994, Liège, Belgique) est un tissage de différentes pratiques techniques et technologiques. Navigation, programmation informatique et fabrication d'objets textiles sont les composantes d'installations éphémères et de performances qui, révélant par éclats un quotidien décalé, nous font réenvisager nos perceptions du monde.

*As We Continue is a passive interactive installation. A machine coldly executes what it was programmed to do, namely recognise and memorize the presence or absence of humans, with a computer acting as its brain.*

*The first counter starts as soon as the machine detects a gaze (specifically, someone's eyes), while the second counter is triggered when no observer is looking. The device works by means of a facial recognition system. The artist invites us to interact with the work by simply being there and/or moving away.*

*As We Continue is a waiting game. It is an ongoing step in my exploration of technology and time. As we continue to shape them, as they continue to change us.*

*Pierre Coric's body of work is a weaving of different technical and technological practices. Navigation, computer programming and the making of textile objects are the components of ephemeral installations and performances which, by revealing an offbeat kind of normal, make us rethink our perceptions of the world.*

## HALF MOON

Stéphane Thidet (FR)

Fondation Vasarely

36

Vidéo 8'59" - *Video*  
2012



Dans cette œuvre, Stéphane Thidet explore la frontière entre le domestique et le sauvage. Lors d'une escapade nocturne dans le jardin de la Villa Montalvo, un centre d'art situé en Californie, il découvre avec fascination des coyotes, des biches et des cerfs. Il décide d'enregistrer ce moment et le scénarise par une simple mise en scène : nappes et couverts reconstituent un banquet que les animaux ont la délicatesse de ne pas toucher. Ces vestiges d'un déjeuner sur l'herbe deviennent, avec l'imposante villa, les seuls témoignages d'une présence humaine, dans ce qui semble être un monde post-humain. Il met alors en scène, un peu malgré lui, la rencontre poétique de la faune avec ce lieu habité. Cela n'est pas sans nous rappeler, le moment où les animaux sauvages ont réinvesti nos villes pendant le confinement...

La technique d'enregistrement de la vidéo est elle-même inquiétante. L'image est très bruitée et la captation, selon différents points de vue, rappelle celle des caméras de surveillance. Parce que captées la nuit, les images en noir et blanc filmées à partir d'une caméra modifiée par l'artiste, créent une sorte d'inquiétante étrangeté. L'œil de l'artiste semble s'effacer pour se faire « machine ».

Stéphane Thidet, né en 1974, vit et travaille à Paris et à Aubervilliers. Diplômé de l'École nationale supérieure des Beaux-arts de Paris et de l'École supérieure des Beaux-arts de Rouen, il est représenté par les galeries Aline Vidal à Paris et Laurence Bernard à Genève.

*Half Moon pitches us into the garden of a house at night. During a nocturnal escapade in the garden of Villa Montalvo, an art center located in California, Stéphane Thidet discovers with fascination coyotes, hinds and deer. He decided to record this moment and scripted it with a simple staging. Everything is disturbing: the chirruping of crickets, the sculptures watching us with their mocking smiles, or the doe that crosses the garden. In this work, Stéphane Thidet explores the boundary between the domestic and the wild. The images are filmed against a very noisy background, and the style of shooting, using different points of view, is reminiscent of surveillance cameras.*

*As is often the case in his works, Stéphane Thidet takes a situation from everyday life and creates a universe where shifts and sidesteps abound. He inhabits a kind of in-between zone and plays with the boundaries of fictional and real spaces.*

*Stéphane Thidet, born in 1974, lives and works in Paris and Aubervilliers. Graduated from the Ecole nationale supérieure des beaux-arts, Paris in 2002 and the Ecole supérieure des beaux-arts, Rouen in 1996, he is represented by the galleries Aline Vidal in Paris and Laurence Bernard in Geneva.*

## 37 Fondation Vasarely

Installation - *Installation*  
2019

## VIDEOSCULPTURE XXI (VEGAS) VIDEOSCULPTURE XXII (WHITE NOISE)

Emmanuel Van der Auwera (BE)



En utilisant les écrans comme matériau sculptural, l'artiste déconstruit l'opération à l'œuvre lorsque notre vision est médiée par les écrans. Dans un acte de destruction, il découpe et arrache des strates physiques collées aux écrans LCD. Sans ces filtres, les images sont impossibles à voir à l'œil nu ; restent des écrans vides où seul un bruit blanc persiste.

Des filtres de plexiglas sont installés près des écrans. En circulant autour de ces dispositifs, des images se révèlent. L'acte de regarder devient un acte physique qui implique notre corps. Il faut changer de perspective pour saisir le contenu. Ces installations nous invitent à reprendre le contrôle : celui de voir et de regarder sous différents points de vue. Le contenu des écrans vont en ce sens ; des prises de vue (caméras thermiques) militaires se dissimulent derrière le bruit blanc des écrans.

*VideoSculpture XXI (Vegas)* dévoile des prises de vues de la strip de Las Vegas réalisées par une puissante caméra thermique lors d'un test d'outils militaires. Tandis que *VideoSculpture XXII (White Noise)*, diffuse la vidéo « collateral murder » rendue publique par Chelsea Elizabeth Manning documentant des frappes aériennes à Bagdad pendant la guerre d'Irak.

Emmanuel Van der Auwera (né en 1982, Belgique) vit et travaille à Bruxelles. Primé à la suite d'un cours post-académique de l'Institut supérieur des Beaux-Arts (HISK) de Gand (2014-2015), il a également été le lauréat du Prix Langui du jeune art belge en 2015 et le premier lauréat du Goldwasserschenking. Il est représenté par la galerie Harlan Levey Projects.

*In the VideoSculptures series by Belgian artist Emmanuel Van der Auwera, the idea of the screen as a window on reality is literally obliterated. Apparently stripped of its content, the screen reveals its underlying mechanism and invites reflection on the deeper issues of the hyper-consumption of images in the contemporary era.*

*Plexiglas filters are installed near the screens. As we move around these devices, images are revealed. The act of looking becomes a physical act that involves our body. We have to change our perspective to understand the content. These installations invite us to regain control: to see and look from different points of view. The content of the screens is in line with this; military shots (thermal cameras) are hidden behind the white noise of the screens.*

*VideoSculpture XXI (Vegas) shows shots of the Las Vegas "strip" taken by a powerful thermal camera during testing by the company that produces this military hardware. As for VideoSculpture XXII (White Noise), this broadcasts the "collateral murder" video made public by Chelsea Elizabeth Manning documenting airstrikes in Baghdad during the Iraq war.*

*Emmanuel Van der Auwera (b. 1982, Belgium) lives and works in Brussels. Through filmmaking, videosculpture, theatre, printmaking, and other media, Van der Auwera sets up encounters with found images that provoke a questioning of our visual literacy: How do images of contemporary mass media operate on various publics and to what end? He is represented by the Harlan Levey Projects gallery.*

## EARTHING DISCHARGE

Habituellement cachés ou invisibles, les champs électriques forment ici une grande installation murale. Le processus photographique consiste à activer le matériau conducteur à l'aide d'électricité à haute tension et à le photographier à travers un verre conducteur similaire à celui utilisé dans les écrans tactiles.

Les halos bleus et violets et les rayons linéaires irréguliers qui en résultent, un phénomène connu sous le nom de « décharge corona », sont causés par l'ionisation et la perturbation électrique de l'air adjacent.

L'artiste souhaite ainsi attirer notre attention sur les systèmes d'extraction qui se cachent derrière la plupart des technologies modernes en matière d'énergie, de communication et d'informatique mobile. Leur extraction et leurs transformations sont devenues un enjeu central dans le marketing écologique prôné par les multinationales d'une économie « verte » post-fossile.

## DEPTH OF DISCHARGE

Sous la forme d'un poème visuel, Marjolijn Dijkman invoque la magie séduisante et envoûtante des premières expériences autour de l'électricité et explore les origines des neuf unités standard utilisées pour la mesurer.

Le film est réalisé avec une technique électrophotographique dans laquelle l'artiste utilise une plaque de décharge recouverte d'une couche d'étain, le même matériau que celui des écrans tactiles. En plaçant la plaque sous haute tension, des interactions électriques microscopiques apparaissent et révèlent le caractère dynamique et vivant de l'électricité qui, entre visible et invisible, forme et flux, adopte un caractère presque animiste.

Le travail de Marjolijn Dijkman s'intéresse aux résidus de l'idéologie des Lumières, aux manifestations de la mémoire collective et aux angles morts de la représentation. Sa méthode de travail entrelace et étudie les récits collectifs en relation avec les biens communs, au sens large. Sa pratique explore les idées qui sous-tendent les domaines catégoriels de la recherche scientifique et de la muséologie, et analyse la propagation des images, les normes culturelles et l'exploitation des ressources naturelles.

Collage photographique - *Photographic collage* 2020

Usually hidden or invisible, the large wall installation highlights these electric fields. The photographic process involves activating the conductive material using high-voltage electricity and photographing it through conductive glass similar to that used in touch screens.

The resulting blue and violet halos and irregular linear rays, a phenomenon known as "corona discharge", are caused by ionisation and electrical disturbance of the adjacent air. The artist's aim is to draw our attention to the extraction systems behind most modern energy, communication and mobile computing technologies. Their extraction and transformation have become a central issue in the ecological marketing advocated by the multinationals of a post-fossil fuel "green" economy.

Vidéo 27'40" - *Video* 2021

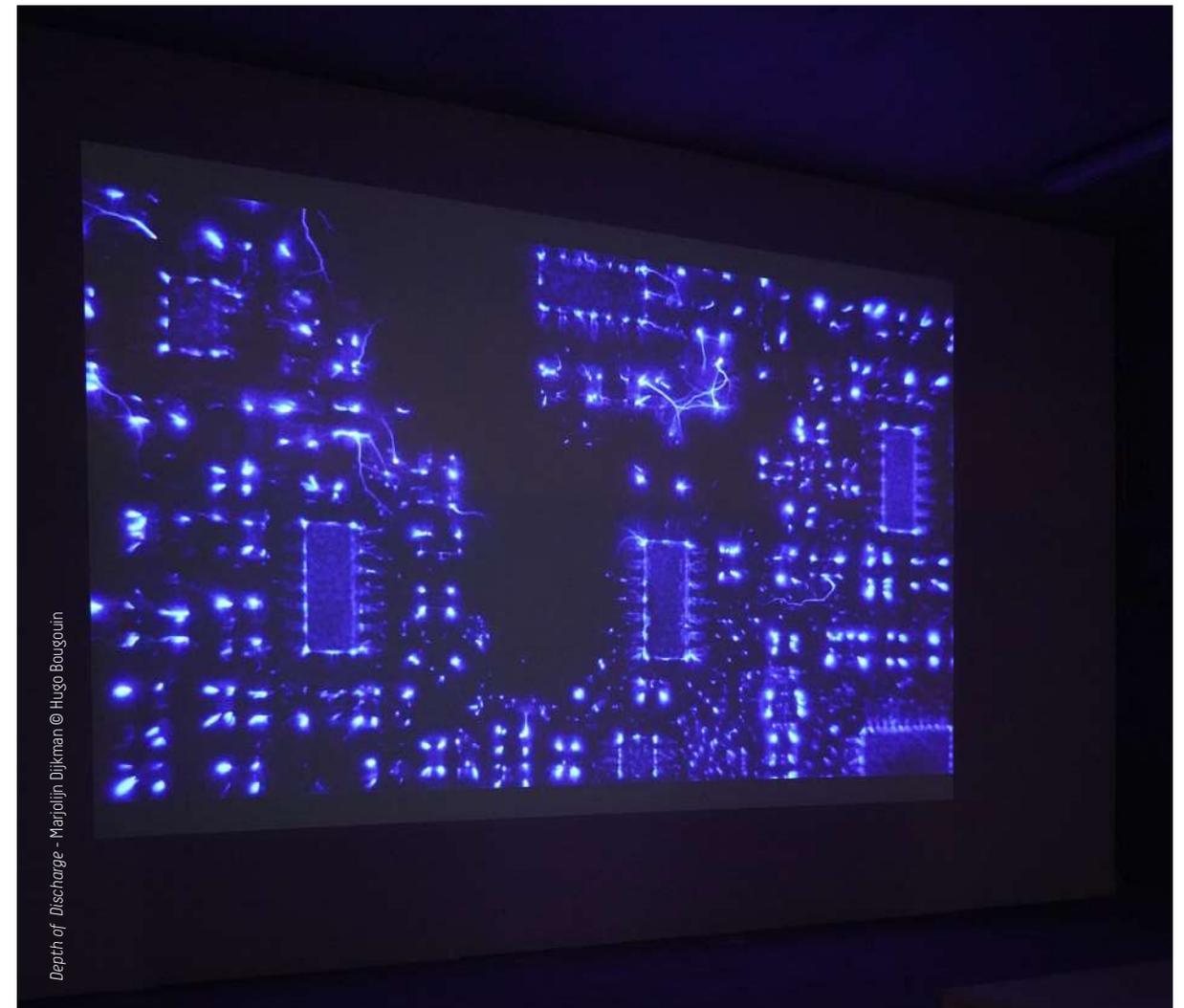
In the form of a visual poem, Marjolijn Dijkman invokes the seductive and bewitching magic of early experiments with electricity and explores the origins of the nine standard units used to measure it.

The film adopts an electrophotographic technique in which the artist uses a discharge plate covered with a layer of tin, the same material used in touch screens. When high voltage is applied to the plate, microscopic electrical interactions emerge and reveal the dynamic and living nature of electricity, which assume an almost animistic character – visible then invisible, with a defined form and then in a state of flux.

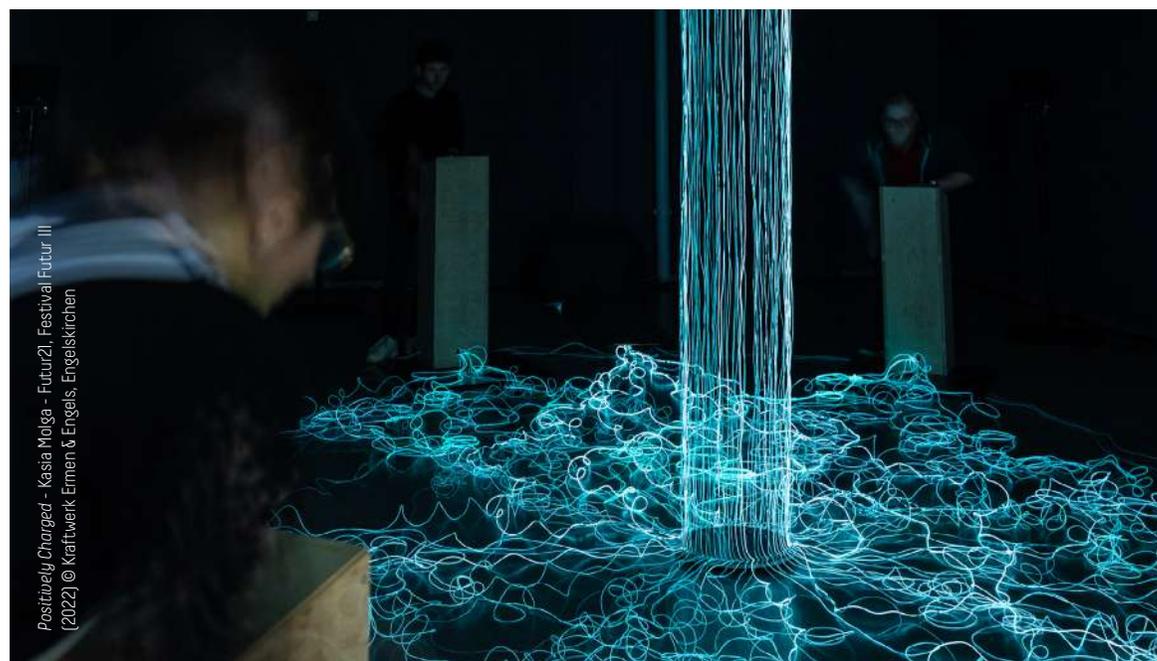
*Marjolijn Dijkman's work deals with residues of enlightenment ideology, manifestations of collective memory, and blind spots of representation. Her working method interweaves and investigates collective narratives in relation to the commons, broadly construed. Her practice explores ideas underpinning the categorical fields of scientific research and museology, and analyses the mainstream propagation of images, cultural norms, and the exploitation of natural resources.*



Earthing Discharge - Marjolijn Dijkman © Hugo Bouguain



Depth of Discharge - Marjolijn Dijkman © Hugo Bouguain



*Positively Charged* est une installation artistique interactive qui nous invite à ré-imaginer notre façon de produire et de consommer de l'énergie.

Une ville industrialisée d'un million d'habitants peut consommer environ 10 000 MWh - soit 10 000 kilowattheures par habitant, avec un pic de consommation à la tombée de la nuit. Combien de ces kilowatts pourrions-nous produire par nous-mêmes ? Le cœur humain, notre « moteur » énergétique interne, produit entre 2 et 5 watts. Un sprint peut créer une explosion d'énergie allant jusqu'à 2000 watts. Mais cela suffit-il pour que nous soyons, dans le futur, des batteries vivantes ?

*Positively Charged* invite les visiteur·euses à produire elleux-mêmes l'énergie qui alimente l'installation. Leurs mouvements illuminent l'œuvre. Des capteurs de rythme cardiaque transforment leurs battements de cœur en un paysage sonore, révélant la force de leur pouls collectif. En rendant le public directement responsable de la « vie » de l'œuvre, Kasia Molga fait briller l'invisible, elle nous invite à réfléchir à notre relation avec l'énergie, celle que nous consommons, et que nous produisons.

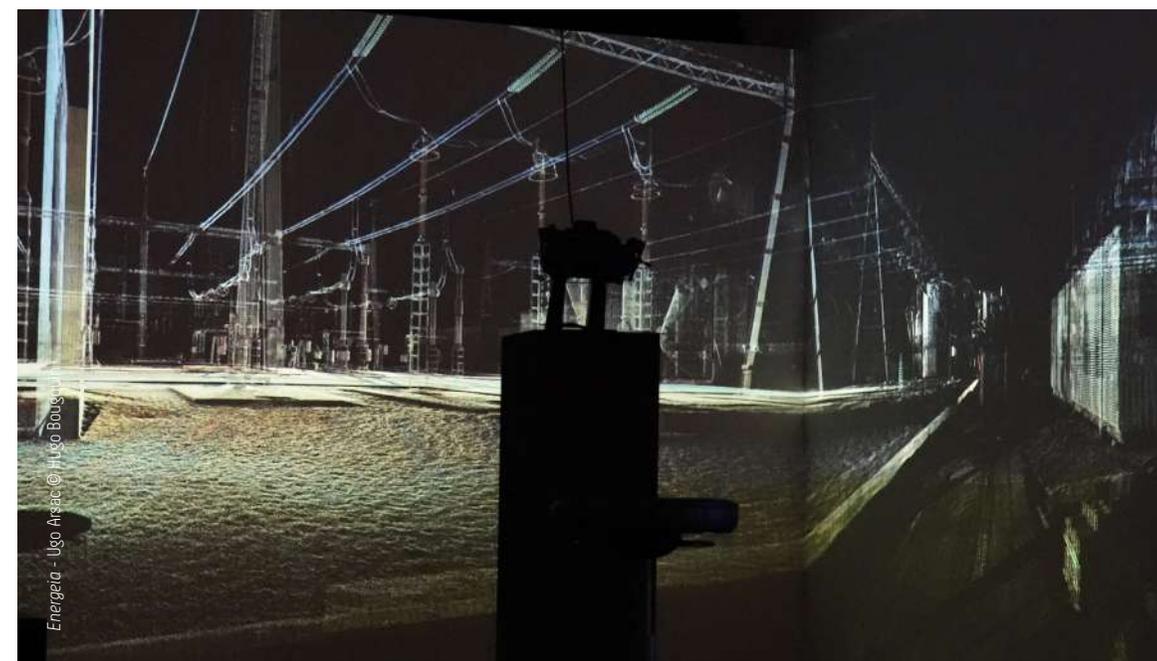
Le travail de Kasia Molga questionne l'impact de la technologie sur l'environnement naturel et son rôle dans notre relation avec les « acteur·rices non humains ». Elle croise les disciplines pour communiquer des idées complexes à travers des installations tangibles, multisensorielles et hybrides.

*Kasia Molga's work questions the impact of technology on the natural environment and its role in our relationship with "non-human actors". She crosses disciplines to communicate complex ideas through tangible, multisensory and hybrid installations.*

*Positively Charged is an interactive art installation that invites us to think again about how we produce and consume energy.*

*An industrialized city of one million inhabitants can consume about 10,000 MWh – or 10,000 kilowatt hours per capita – with consumption peaking at nightfall. How many of these kilowatts could we produce on our own? By making the audience directly responsible for the "life" of the work, Kasia Molga makes the invisible shine and invites us to reflect on our relationship with the energy that we consume and produce.*

*Positively Charged invites visitors to produce the energy that powers the installation. Their movements illuminate the work. Heartbeat sensors transform their heartbeats into a soundscape, revealing the strength of their collective pulse. By making the public directly responsible for the "life" of the work, Kasia Molga makes the invisible shine, she invites us to reflect on our relationship with energy, the one we consume, and the one we produce.*



« L'installation *ENERGĒIA* est une expérience documentaire immersive, une déambulation sans début ni fin dans un monde ouvert. Libéré des lois de l'apesanteur, le/la visiteur·ice est invité·e à explorer en caméra subjective un bâtiment fantomatique, dont la structure se révèle au fur et à mesure de son avancée.

À partir de scans 3D effectués au sein de plusieurs centrales de fission et fusion atomiques en France, l'artiste Ugo Arzac recrée des espaces composites. À travers la présence de plusieurs interviews de spécialistes, le projet amène à s'interroger sur les perspectives énergétiques. Les entretiens révèlent la complexité des enjeux liés à l'utilisation d'énergie, tant au niveau écologique, qu'économique et géopolitique.

Offrant une multiplicité de points de vue, ingénieurs, physicien·nes ou chercheur·ses, nous parlent de développement durable, mais aussi de notre rapport au vivant et d'organisation sociale. Ces entretiens, déclenchés par l'intention visuelle du·de la visiteur·ice, viennent résonner dans les couloirs de ces architectures labyrinthiques. »

Lucie Menard

Ugo Arzac est un artiste digital et plasticien, basé à Marseille. Il a étudié aux Beaux-Arts et aux Arts Décoratifs de Paris, puis au Fresnoy. En associant urbain et humain, mythologie et anthropologie, il produit des films, des installations, des expériences immersives ainsi que des œuvres graphiques.

*"The ENERGĒIA installation is an immersive documentary-style experience, where you take a stroll without beginning or end through a world that is wide open. Freed from the laws of gravity, the visitor is invited to look through a subjective camera to explore a ghostly building, whose structure is revealed as they move forward.*

*From 3D scans captured within several nuclear fission and fusion power plants in France, the artist Ugo Arzac recreates composite spaces. Through the inclusion of several interviews with experts, the project raises questions about the future of energy. These interviews reveal the complexity of the issues related to energy consumption, on a environmental, economic and geopolitical level.*

*Offering a variety of viewpoints, engineers, physicists and researchers tell us about sustainable development, but also about our relationship to living things and the social order. The interviews are played when the visitor directs their gaze to them, and resonate through the corridors of these labyrinthine structures."*

Lucie Menard

*Ugo Arzac is a digital and visual artist, based in Marseille. He studied at the Beaux-Arts and the Arts Décoratifs in Paris and then at Le Fresnoy. Combining urban and human elements, mythology and anthropology, he produces films, installations and immersive experiences, as well as graphic art.*

## TEMPS PLEIN (DE NUIT)

LA TECHNIQUE ET LE TEMPS,  
BERNARD STIEGLER (970 P.)

Marc Buchy <sup>(FR)</sup>

Friche la Belle de Mai 42

Livre, sommeil performatif, documentation -  
*Book, performative sleep, documentation*  
Création CHRONIQUES 2022



Cette œuvre présente la documentation d'une action performative effectuée par l'artiste : dormir sur d'importants ouvrages que sa vie quotidienne ne lui laisse pas le temps de lire.

L'artiste réactive un lointain souvenir d'enfance prodigué par ses proches : « si tu n'as pas le temps de réviser tes cours, glisse-les sous ton oreiller ». Derrière l'absurdité de l'action réalisée se cache l'idée d'un lien permanent entre vie et travail qui se prolongerait par l'utilisation du temps de sommeil comme temps de travail potentiel.

Si le sommeil est essentiel comme processus de régénération et de mémorisation, il semble également être l'un des derniers espaces de liberté totale. Un espace aujourd'hui mis à mal par l'extension généralisée des logiques capitalistes.

Marc Buchy fait notamment référence à l'ouvrage 24/7 de Jonathan Crary. Le philosophe y propose une critique virulente du capitalisme en ce qu'il influe, non seulement sur notre comportement de travailleurs et/ou de consommateurs, mais également sur nos corps.

Après un bachelor en photo-vidéo à l'Institut Supérieur des Arts de St Luc à Tournai (2010) puis un master en art plastique à la Luca School of Arts de Bruxelles (2012), Marc Buchy (1988, Fr, vit et travaille à Bruxelles) a complété son cursus par le post-diplôme de l'IHEAP à New York (2015). Son travail protéiforme, entre actions performatives, protocoles et situations construites, se veut une réflexion autour du capitalisme cognitif caractérisant notre époque.

*This work is the documentation of a performative action carried out by the artist: sleeping on massive books which his everyday life leaves him no time to read.*

*While the "(by day)" version recalls a factory clocking-in machine into which the artist inserts the bookmarks from publications read, the "(by night)" version is based on a distant childhood memory of a life lesson from his family: "If you don't have time to do your homework, put it under your pillow and absorb the knowledge by osmosis."*

*Behind his absurd action is the idea of a constant link between home and work that could be extended if sleep allowed work time. If sleep is vital as a process of regeneration and memorisation, it also seems to be one of the last domains of complete freedom albeit undermined by the widespread expansion of capitalist trends as emphasised in 2013 by essayist Jonathan Crary in his book 24/7: Capitalism and the Ends of Sleep.*

*After a BA degree in Photography and video at the Institut Supérieur des Arts de St Luc in Tournai (2010) and then an MA in Plastic art at the Luca School of Arts in Brussels (2012), Marc Buchy (1988, French, living and working in Brussels) completed his education with a postgrad programme at the IHEAP in New York (2015). His protean work, straddling performative action, protocols and constructed situations, is a reflection on the cognitive capitalism of our modern era.*

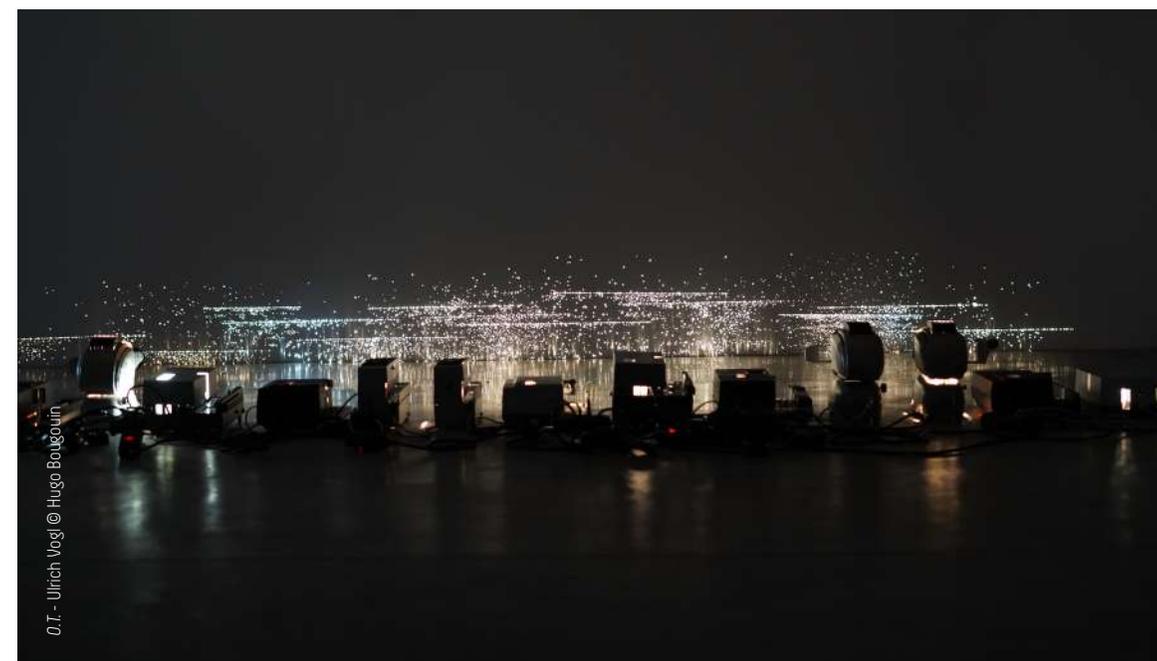
43

Friche la Belle de Mai

Installation - *Installation*  
2010

O.T.

Ulrich Vogl <sup>(DE)</sup>



Médiums aujourd'hui obsolètes, des projecteurs de diapositives des années 60 à 80 mettent en scène un paysage urbain nocturne. Avec un certain romantisme, nous nous imaginons debout sur une colline surplombant la ville.

L'image est créée par des moyens simples : des morceaux de papiers d'aluminium percés à l'aiguille. Les points lumineux se reflètent au sol comme sur un lac et nous amènent à la rêverie, pourtant plusieurs questions se posent. Il n'y a pas si longtemps, ces projecteurs étaient considérés comme une technologie de pointe. Aujourd'hui, dans une société du tout jetable, ces appareils encore en fonctionnement mais démodés sont jetés, faute d'utilisation. La forte consommation d'énergie nécessaire à leur fonctionnement pose également question (plus de 2000 watts).

O.T. (abréviation pour « sans titre » en allemand) rappelle ces grandes villes mythiques, L.A (Los Angeles) ou encore N.Y.C (New York City), où l'éclairage public est omniprésent et l'activité continue 24h/7j. Dans une logique d'expansion capitaliste, ces villes offrent aujourd'hui des services ouverts en permanence. Le travail de nuit y est banalisé et la nuit est un espace économique à conquérir.

Né à Kaufbeuren, près des Alpes bavaroises, Ulrich Vogl vit et travaille à Berlin. Vogl a étudié les beaux-arts à la School of Visual Arts de New York, à l'Université des arts de Berlin UDK et à l'Académie des arts de Munich. Les principaux moyens d'expression de Vogl sont les installations, les sculptures et les œuvres murales.

*Slide projectors from the '60s to the '80s - a medium now deemed obsolete - are used to showcase an urban landscape in the form of a night view of the city. There is a degree of romanticism here, as we imagine ourselves standing on a hill overlooking the city or flying over it.*

*There are different types of slide projectors that are placed one next to the other. Each one has a slide with a piece of ordinary tin foil in it, in which the artist has made holes with a small needle. The light goes through the holes and hits the wall. Beyond the poetic imagery, the work raises several questions. One of which is the future of our disposable society, where these devices, which still work but have fallen out of favour, end up in landfill.*

*O.T. (short for "untitled" in German) recalls the great mythical cities of, say, LA (Los Angeles) or even NYC (New York City), where public lighting is everywhere and activity continues 24/7. In the logic of capitalist expansion, these cities now offer services that are permanently open. The night work is commonplace and the night is an economic space to conquer.*

*Born in Kaufbeuren near the Bavarian Alps, Ulrich Vogl lives and works in Berlin. Vogl studied fine arts at the School of Visual Arts in New York, the Berlin University of the Arts UDK and the Academy of Arts Munich. Vogl's primary means of expression are installations, sculptures, and wall works.*

## DO HUMANS DREAM OF ONLINE CONNECTION?

Dasha Ilina <sup>(RU)</sup>

Friche la Belle de Mai

44

Coussin brodé - *Embroidered cushion*  
2021



*Do humans dream of online connections?* établit des parallèles entre deux objets avec lesquels nous sommes en contact intime au quotidien.

En plaçant un téléphone sur l'oreiller, l'artiste attire notre attention sur notre temps passé en état de connexion constante (état de veille). L'objet lui-même ne dort jamais, il exécute continuellement des mises à jour et traite des données provenant de diverses applications installées.

En raison de la dépendance accrue à l'égard de la technologie comme moyen de maintenir le lien humain, les entreprises se sont infiltrées davantage dans notre quotidien, jusqu'à consommer ce qui était auparavant inaccessible : notre sommeil. Ainsi la nuit est devenue un espace économique à conquérir – Reed Hastings, cofondateur de Netflix déclare que son « seul ennemi, c'est le sommeil » – pour cette raison, nous dormons beaucoup moins car nous sommes sollicités par des divertissements de plus en plus nombreux.

À contre-courant d'une injonction à la nouveauté et à la productivité, Dasha Ilina fait le choix d'utiliser dans son œuvre, un artisanat désuet (la broderie), fastidieux et monotone.

Dasha Ilina est une artiste russe techno-critique basée à Paris. Par le biais d'approches low tech et DIY, son travail met en lumière la relation nébuleuse entre notre désir d'intégrer les technologies modernes dans notre vie quotidienne et les impératifs sociaux proposés pour prendre soin de soi et des autres.

*Dasha Ilina is a Russian techno-critical artist based in Paris, France. Through the employment of low tech and DIY approaches her work highlights the nebulous relationship between our desire to incorporate modern technologies into our daily lives and proposed social imperatives for care of oneself and others.*

*Do humans dream of online connection? is a hand-embroidered image of a phone on a pillow-case. This work draws parallels between two objects we are in intimate contact with on a daily basis.*

*By placing a phone on a pillow, the artist draws our attention to our time spent in a state of constant connectivity (waking state).*

*Due to the increased reliance on technology as a way to maintain connections between humans, companies have increasingly infiltrated our daily lives and have even eaten into what was once inaccessible: our sleep.*

*In a stand against the push for novelty and productivity, Dasha Ilina has chosen to use a rather old-fashioned, dull, and monotonous craft (embroidery) in her work.*

45

Friche la Belle de Mai

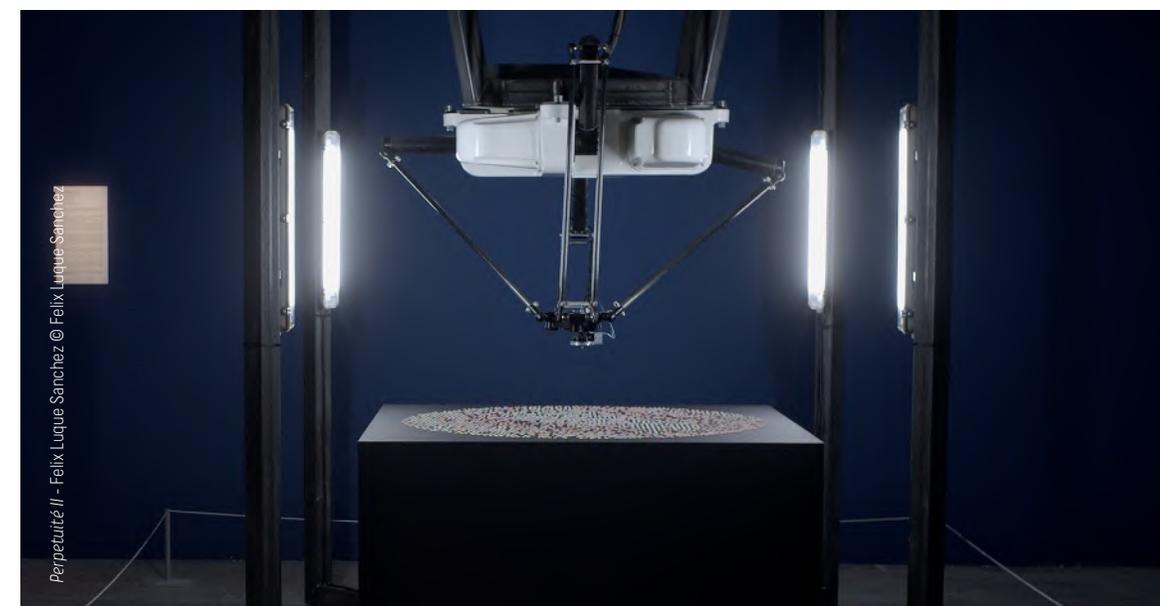
Installation - *Installation*  
Création CHRONIQUES 2022

## PERPETUITÉ II

Felix Luque Sanchez <sup>(ESP-BE)</sup>

Damien Gernay <sup>(FR)</sup>

Vincent Evrard <sup>(BE)</sup>



Dans *Perpétuité II*, les artistes ont détourné un robot industriel venant de l'industrie pharmaceutique automatisé, de l'industrie de « pick & place », pour en faire une créature soumise à un algorithme qui génère en temps réel une tâche infinie et titanesque.

Le robot doit chercher et déplacer des milliers de pilules pharmaceutiques de couleurs pour dessiner les données générées par un programme informatique. Ce logiciel composé d'une série d'algorithmes simule de manière synthétique, les processus génératifs de la synapse.

Les résultats sont une série des tableaux formés par des milliers de points des couleurs, qui représentent un processus évolutif sans fin.

Cette tâche algorithmique devient dans l'espace d'exposition, une performance anthropomorphe où le numérique et le naturel, le synthétique et l'humain, la chorégraphie et la répétition, la fluidité et la matrice, le robot et l'araignée, s'entremêlent. Le résultat est une performance qui tente d'exprimer poétiquement la complexité de notre rapport à la technologie, sous l'emprise d'une idéologie du progrès.

« Le travail de Felix Luque Sánchez, en collaboration avec Iñigo Bilbao, Damien Gernay et Vincent Evrard, interroge la manière de concevoir notre rapport à la technologie ainsi que les enjeux contemporains du développement de l'intelligence artificielle et de l'automatisation. »

Pau Waelder

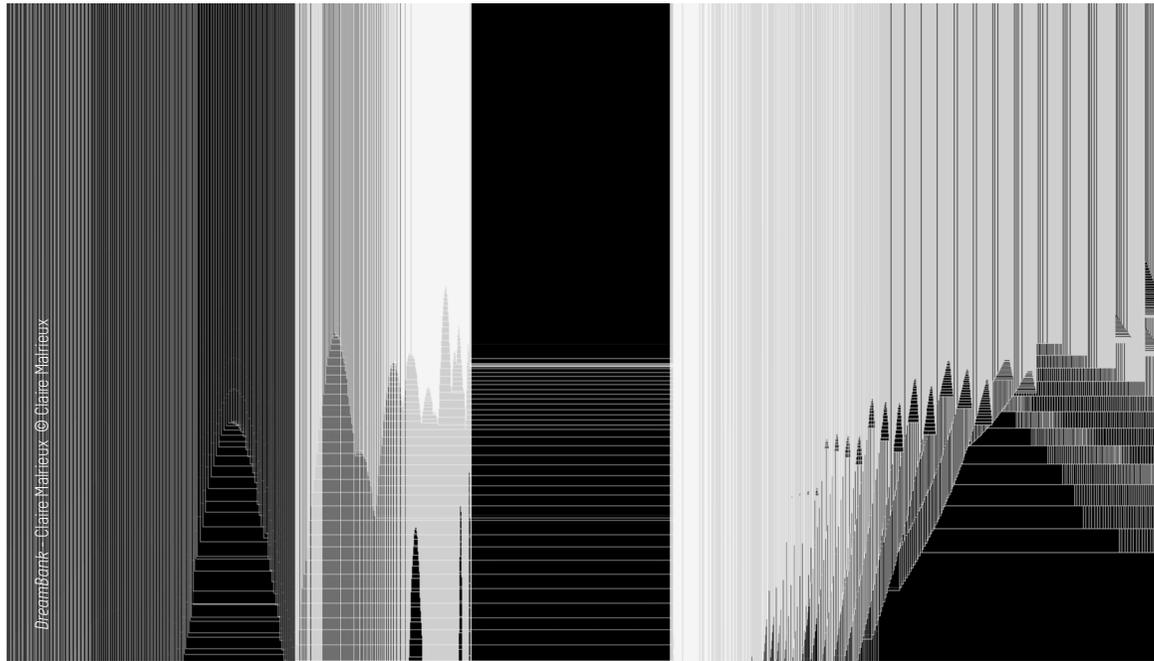
*We are facing our own demise, as our technological progeny overtake us as masters of repetition. They also replace Sisyphus, the man condemned to repeat his task over and over again in perpetuity.*

*In Perpétuité II, the artists subvert an industrial robot from the automated pharmaceutical industry. This robot has to find and move thousands of coloured sleeping pills to draw data generated by an algorithm. It simulates, in a simplistic way, the generative processes at synapse level. In other words, how neurons in the human brain transmit signals to each other.*

*The results are a series of tables formed by thousands of dots of color, representing a never-ending evolutionary process.*

*"The work of Felix Luque Sánchez, in collaboration with Iñigo Bilbao, Damien Gernay and Vincent Evrard, questions the way we conceive our relationship with technology and the contemporary challenges of the development of artificial intelligence and automation."*

Pau Waelder



*DreamBank* est une œuvre graphique générative sur écran qui nous révèle le songe d'une machine. Elle fait référence à la théorie de «l'esprit errance» de William Domhoff et engage la puissance énonciatrice du dessin dans une appréhension sensible des enjeux portés par les développements actuels de l'IA. En associant les récits de rêves d'hommes et de femmes, stockés et analysés dans des banques de rêves aux comportements réactifs et aux gestes graphiques de l'algorithme, elle vise à explorer les perspectives narratives et spéculatives de la pensée algorithmique à travers l'errance d'un programme dans un territoire de mémoire. L'œuvre se présente comme un dispositif qui nous invite à partager, à voir et à entendre l'activité onirique d'une machine dans un état de repos. Le rêve prend la forme d'une fabulation graphique immersive, générée et racontée en temps réel par la machine. Par son caractère continu lié à la forme générative, *DreamBank* propose une représentation dans laquelle nous ne pouvons anticiper et définir une trajectoire ou une histoire. Seul compte ce qui apparaît dans l'espace sensible, tel quel.

Claire Malrieux utilise sa pratique pour expérimenter les conditions de circulation du récit au travers de formes qui mêlent nouvelles technologies, Histoire et fiction. Depuis 2013, elle mène la recherche *Hyperdrawing* sur les relations entre dessin et pratiques numériques. Ses œuvres génératives engagent la puissance énonciatrice du dessin dans un questionnement sur les perspectives narratives et spéculatives de la pensée algorithmique.

*DreamBank is a generative graphic work on screen that reveals the dream of a machine. It is a nod to William Domhoff's theory of "mind-wandering" and engages the expressive power of drawing in a sensitive apprehension of the issues raised by current developments in artificial intelligence (AI). Specifically, the program takes us on a journey through dreams stored in a database. It goes through the stories behind them and cuts across the events and recurring motifs that inspire them. The program obeys mathematical laws, although its premise is the wandering of a sensitive organism responding to emotional information from the environment through which it moves. Its dream takes the form of a graphic tale, generated and told in real time by the machine. No one quite knows what it will draw.*

*Claire Malrieux uses her artistic practice to experiment with the ways in which stories can be told using new technologies, history and fiction. Since 2013, she has been conducting the Hyperdrawing research on the relationship between drawing and digital practices. Her generative artworks use the expressive potential of drawing to question the narrative and speculative perspectives of algorithmic thinking.*



L'installation esquisse le portrait d'une société dont les rouages sont d'une redoutable efficacité. Il s'agit d'une société active, disponible, connectée où les zones mystérieuses sont remplacées par une luminosité homogène.

*The Moon Also Rises* est basée sur une initiative de 2018 en Chine visant à lancer trois lunes artificielles en orbite au-dessus des grandes villes afin de fournir une lumière du jour continue. Dans un environnement lumineux oppressant, les images montrent des foules léthargiques dans les mégapoles entourées de néons lumineux et des ouvrier·ères dans des usines à LED effectuant des tâches répétitives sur une chaîne de montage dans une sorte d'état de transe.

À l'image de l'appel d'Édouard Glissant pour le « droit à l'opacité » comme une forme de résistance, Wang dépeint l'imposition d'une lumière implacable comme une forme d'autoritarisme capitaliste et de contrôle néocolonial qui exige une productivité incessante. Sous l'autorité des lumières artificielles et éternelles, l'œuvre tente de dépeindre le mythe capitaliste - l'immatérialité des nouvelles technologies et tente de faire remonter la « lumière » à ses origines obscures et terrestres.

Née en 1989, Yuyan Wang vit et travaille à Paris. Diplômée du Fresnoy – Studio national des arts contemporains en 2020 et des Beaux-arts de Paris en 2016 avec les félicitations du jury, elle réalise des projets multi-médias qui oscillent entre le film, la performance et l'installation souvent dans une perspective immersive.

*The Moon Also Rises sketches the portrait of a community whose workings are frighteningly efficient, a community that is active, available, connected, where mysterious areas are replaced by a powerful homogeneous light.*

*The Moon Also Rises is based on a 2018 initiative in China to launch three artificial moons into orbit above major cities to provide continuous daylight. In a bright and oppressive environment, the images show lethargic crowds in megacities surrounded by bright neon lights and workers in LED factories carrying out repetitive tasks on an assembly line in a sort of trance.*

Following Edouard Glissant's call for "the right to opacity," a form of resistance, Wang depicts the imposition of relentless light as a form of capitalist authoritarianism and neo-colonial control that demands relentless productivity. Under the authority of artificial and eternal lights, the work attempts to depict the capitalist myth - the immateriality of new technologies and attempts to trace "light" back to its dark and earthly origins.

Yuyan Wang (b. 1989, China) is a filmmaker and multidisciplinary artist whose work examines image production in mediation, representation, and repercussions regarding the economy of attention. Employing montage, sound, and immersive environments, she alternately creates focus from distraction and ambiguity from clarity.

## CAPTIVE

Romain Tardy <sup>(FR)</sup>

Friche la Belle de Mai

48

Installation - *Installation*  
Création CHRONIQUES 2022



Dans ce que Norbert Hillaire nomme la société du « tout numérique », il devient de plus en plus difficile de se passer de ces outils que nous utilisons à la fois dans le monde du travail et la maison, dans les sphères publiques et privées. La solitude et l'intimité semblent disparaître et notre smartphone est devenu un « doudou », un objet transitionnel, dont nous ne pouvons plus nous passer jusque dans notre chambre à coucher.

*Captive* est composée d'une matrice d'écrans ainsi que de deux « sleeping pods » customisés qui évoquent les hôtels capsules inventés au Japon afin d'optimiser au maximum l'espace d'occupation.

Répondant à un besoin réel (se reposer) cette marchandisation du sommeil pose question. Invité·es à s'allonger à l'intérieur de la capsule, nous découvrons au-dessus de nos têtes un écran utilisé comme dispositif de diffusion de témoignages. Des avatars, pris par le doute, nous parlent — de façon tantôt directe, tantôt allégorique — de la manière dont leur rapport au repos et au sommeil a évolué depuis l'apparition des outils numériques. Ce dispositif n'est pas sans évoquer un monde né d'un univers science-fictionnel et pourtant, il est très ancré dans notre réalité, dans notre époque.

La question de notre rapport à la technologie, ainsi que ses conséquences sur notre société sont au cœur de la pratique de Romain Tardy. Pour autant, il réfute la qualification « d'art numérique » : son but premier est de créer des œuvres tangibles et des expériences physiques hors-ligne dans lesquelles l'écran n'est jamais la limite.

*"Night life", in its contemporary sense, is often associated with bars and clubs and thronging crowds of revellers.*

*At the other end of the spectrum, the night is also a time to reconnect with one's intimate self when, as time passes but the solitary body lies still, the constant desire to fill every minute and every second of every day is banished.*

*In an era where the boundaries between our home and work lives are being eroded, and there is ever more pressure to use our time productively, could resting and being by oneself, with oneself, be tantamount to a form of disobedience?*

*Through an installation consisting of the kind of sleeping pods found in capsule hotels, in which we are invited to enter, *Captive* is an intimate encounter with an audiovisual device that is at once close by and eerily absent.*

*The question of our relationship with technology and its consequences on society are at the heart of Romain Tardy's practice. However, he refutes the description of his work as "digital art" since his primary goal is to create tangible pieces and physical offline experiences that go above and beyond the limits of the screen.*

49

Friche la Belle de Mai

## FLOOD

Installation - *Installation*  
Création CHRONIQUES 2022

Lawrence Malstaf <sup>(BE)</sup>



Un robot vieillissant est piégé dans une pièce remplie de poils de rennes. Il lutte pour se relever, perd l'équilibre et s'effondre violemment. Des millions de poils s'envolent et remplissent momentanément l'air. Ils retombent doucement et le robot renouvelle sa tentative tel un long cycle de Sisyphe. Est-ce un état de conflit ou une tentative de symbiose dans le drame éternel de l'ordre et du chaos ?

Lawrence Malstaf a conçu divers projets explorant le choc et la symbiose entre nature et technologie. Dans la cage sombre de *Flood*, l'animal sauvage est remplacé par un robot pris au piège. Des nuées de poils de rennes purs et délicats s'échappent avec légèreté de la machine.

Son objectif ou son problème est obscur. Son réseau neuronal est-il dérégulé ? Certains disent que la maîtrise de l'intelligence artificielle posera bientôt des problèmes beaucoup plus grands que la crise environnementale actuelle. Pourtant, les techno-enthousiastes affirment que c'est précisément l'IA qui est la solution... à tout.

Le travail de Lawrence Malstaf (1972, Belgique) se situe à la frontière entre les arts visuels et le théâtre. Il développe des installations et des performances artistiques basées sur le mouvement, la coïncidence, l'ordre et le chaos ainsi qu'une série de pièces sensorielles pour les visiteur·euses.

*An ageing robot is trapped in a room filled with reindeer hair. The machine struggles to raise itself, loses balance and collapses violently. Millions of hairs fly up and temporarily fill the air. They descend quietly and the machine starts another attempt in a long Sisyphian cycle.*

*Is it a state of conflict or an attempt for symbiosis in the eternal drama of order and chaos?*

*Lawrence Malstaf has developed various projects exploring the clash and symbiosis of technology and nature.*

*In the dark cage of *Flood* the wild animal is replaced by a trapped robot. Clouds of pure delicate reindeer hair effortlessly escape the machine. Its purpose or problem is unclear. Does it need help with its renegade neural network? Some say AI technology will soon be a much bigger challenge than the current environmental crisis. Yet techno-enthusiasts argue it's precisely AI that can solve... everything.*

*The work of Lawrence Malstaf (1972, Belgium) occupies the intersection where the visual arts and the theatre meet. He produces installations and artistic performances based on movement, coincidence, order and chaos, as well as creating a series of sensory experiences.*

Nouveaux lieux de production de notre monde contemporain accéléré, les « dark factories » (ou « lights-out factories ») sont des usines entièrement automatisées et fonctionnant sans intervention humaine. Sans même avoir à éclairer l'espace, des machines peuvent désormais « travailler » jour et nuit, sans pause, sans compromettre la qualité de leur production. Ces lieux à l'architecture sommaire prennent la forme de grands entrepôts modulaires répétitifs où tout est pensé pour faciliter le déplacement des robots.

Les imprimantes 3D s'activent sans relâche pour construire des structures qui s'inspirent directement de ces usines intelligentes. Ces architectures en cours de construction montrent leur ossature, dépouillées de tout. Nous ne savons pas si nous nous trouvons en face de la charpente de ces bâtiments ou au contraire en face de leur ruine. L'imprimante devient ainsi, selon les mots de l'artiste, « l'actrice principale » du projet, elle prend sa place.

L'idée de ces architectures froides, géométriques, massives est contrebalancée par le dispositif lumineux qui les accompagne, et qui rend l'installation fragile et mouvante. La lumière passe à travers le squelette de ces structures et déploie des grilles qui s'entremêlent. Les ombres se superposent rendant la lecture de l'espace difficile. Théâtre d'ombres d'une inquiétante étrangeté, l'œuvre présente ainsi un monde sans fondations, fait d'illusions. Ces « dark factories » ne sont pas le réel, elles sont l'image d'un monde que nous ne voulons pas voir advenir.

Fasciné par ces nouvelles architectures hétérotopiques, coupées du monde humain et supports de l'imaginaire, Thomas Garnier propose avec *Taotie* une installation immersive qui vise à questionner ces nouveaux espaces-temps du travail et de la production.

Les machines peuvent-elles vivre sans nous dans l'obscurité ?

Thomas Garnier est un artiste contemporain qui a reçu une formation initiale d'architecte et qui est diplômé du Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains. Son travail a depuis été présenté dans des expositions, des festivals et des biennales internationales.

Sa pratique est celle d'un artiste mais aussi d'un chercheur ou d'un hétérotopologue, tel que défini par Foucault dans son texte « les espaces autres ». Cette recherche et cette construction de sens dans le « liminal » ou « l'entre-deux » l'amènent à produire des sculptures automatisées et effondrées. Le caractère critique des œuvres est développé par la déambulation, l'observation des espaces réels. Dans l'œuvre de Thomas Garnier, nous semblons assister à l'archéologie d'un monde dérivé et à la dérive, pris dans la congrégation de multiples temporalités et techniques, issues d'un futurisme primitif, d'un multi-brutalisme, d'un supra-romantisme ou de toute accumulation anachronique que l'on pourrait évoquer.

*New production facilities are emerging in our modern, high-speed world. These "dark factories" (or "lights-out factories") are entirely automated and operate with no human intervention. There is no need to light the space either as machines can now "work" day and night without breaks and without compromising the quality of their production. These architecturally crude places take the form of large, identical modular warehouses, where everything is designed to facilitate the movement of the robots used.*

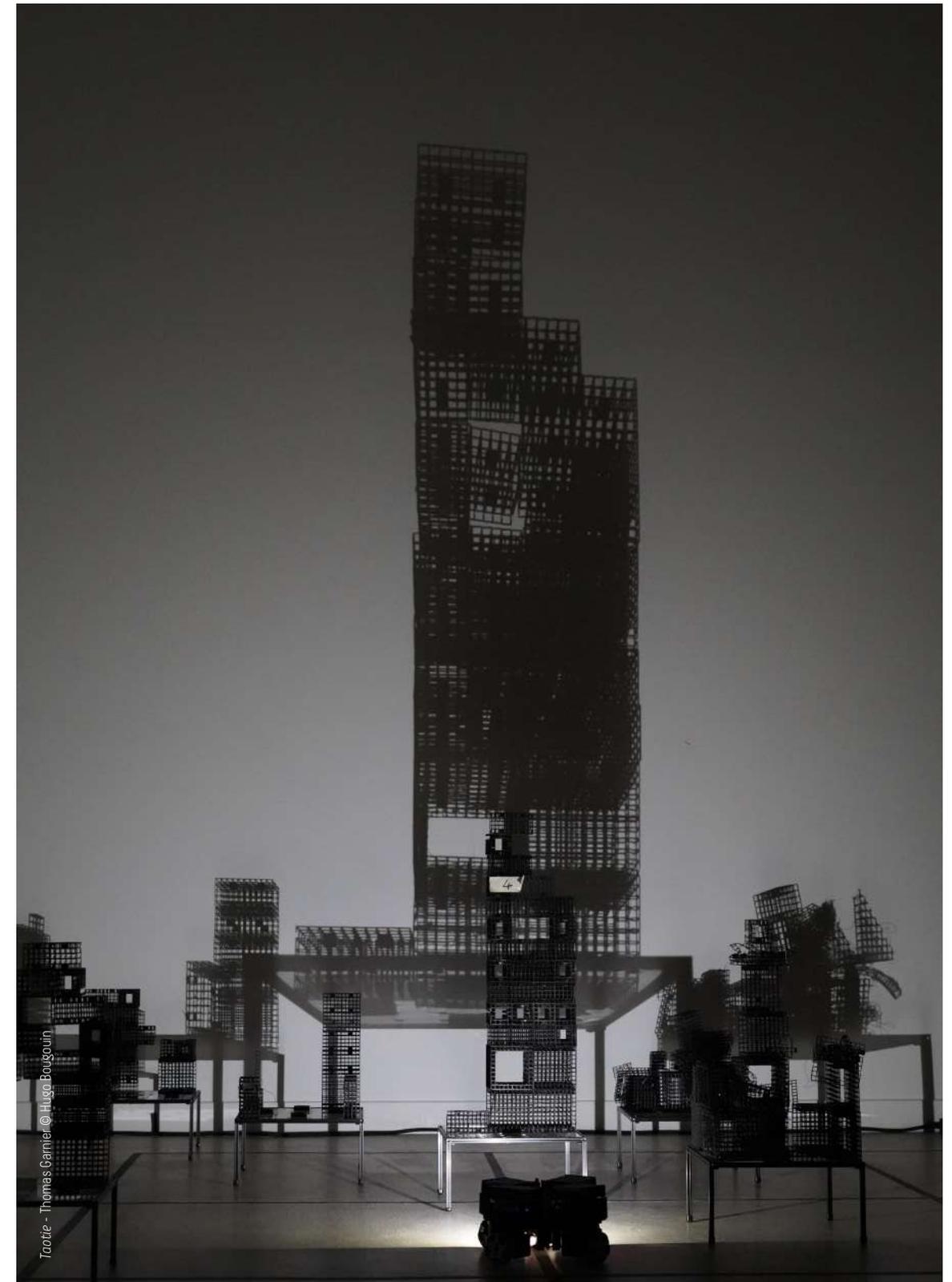
*The 3D printers work relentlessly to build structures directly inspired by these smart factories. These partially completed structures show their bare bones only, with everything else stripped back. We do not know whether we are looking at the frame of these buildings or witnessing their ruin. A work in progress, the printer becomes, in the words of the artist, the "main actor" in the project and takes its place accordingly.*

*The idea of these cold, geometric, and massive structures is counterbalanced by the lighting element, which lends the installation both fragility and movement. Light passes through the skeleton of these structures, creating a tangled pattern of grids. The shadows overlap, making it difficult to read the space. And with this unnerving and bizarre shadow play, the work presents a world without foundations, made of illusions. These dark factories are not the real thing, but the image of a world we would really prefer to avoid.*

*Thomas Garnier is fascinated by these new heterotopic structures, cut off as they are from our human world, while providing food for the imagination. With Taotie, he offers an immersive installation which raises questions about these new space-times of work and production. Can machines live without us in the dark?*

*Thomas Garnier is a contemporary artist who initially trained as an architect and is a graduate of Le Fresnoy, the National Studio of Contemporary Art. His work has been featured in international exhibitions, festivals and biennials.*

*His work and approach are that of an artist, but also of a researcher or "heterotopologist", as defined by Foucault in his article, Of Other Spaces. Through this search for and construction of meaning in the "liminal" or "in-between", he produces automated and collapsing sculptures. The critical nature of his work is developed through wandering and observing real spaces. In Thomas Garnier's work, we seem to witness the archaeology of a world that has become a derivative of itself and cut adrift, caught up in a congregation of multiple temporalities and techniques, stemming from a primitive kind of futurism, a multi-brutalism, a supra-romanticism or any other anachronistic accumulator that we could mention.*



En 2020, et à l'occasion de la deuxième édition de la Biennale des Imaginaires Numériques, l'artiste Quayola a remporté le 3e Prix International de la Fondation Vasarely & CHRONIQUES.

Créée en 2022, l'œuvre *Pointillisme : Provence*, prend comme point de départ les paysages environnants de la Sainte-Victoire que l'artiste a scannés à l'automne et au printemps.

*Pointillisme : Provence* est une œuvre qui poursuit l'exploration de Quayola sur les systèmes de balayage laser de haute précision et de leurs imperfections héritées.

En établissant un parallèle entre les traditions picturales historiques et l'esthétique computationnelle, ce projet spéculé sur de nouvelles peintures de paysages créées par des machines. Tout en reproduisant des conditions similaires à celles des peintres en plein air de la fin du 19e siècle, les paysages naturels sont en fait observés et analysés par le biais d'appareils technologiques sophistiqués et réaffectés à de nouveaux modes de synthèse visuelle.

Quayola se sert de la technologie comme d'un prisme à travers lequel explorer les tensions et les équilibres entre des forces apparemment opposées : réelles et artificielles, figuratives et abstraites, anciennes et nouvelles.

En concevant des installations immersives, souvent sur des sites architecturaux historiquement importants, il traite l'imagerie canonique en la ré-imaginant par le biais des technologies contemporaines. La sculpture hellénistique, la peinture des grandes maîtresses et l'architecture baroque sont quelques-unes des esthétiques historiques qui servent de point de départ aux compositions abstraites de l'artiste. Sa pratique variée, issue de logiciels informatiques personnalisés, comprend également des performances audiovisuelles, de la vidéo, de la sculpture et des œuvres sur papier. Collaborant fréquemment sur des projets musicaux, Quayola a travaillé avec des compositeurs, des orchestres et des musiciens renommés.

*At the second Biennial of Digital Imaginaries, the artist Quayola won the 3rd International Prize awarded by the Vasarely & CHRONIQUES Foundation.*

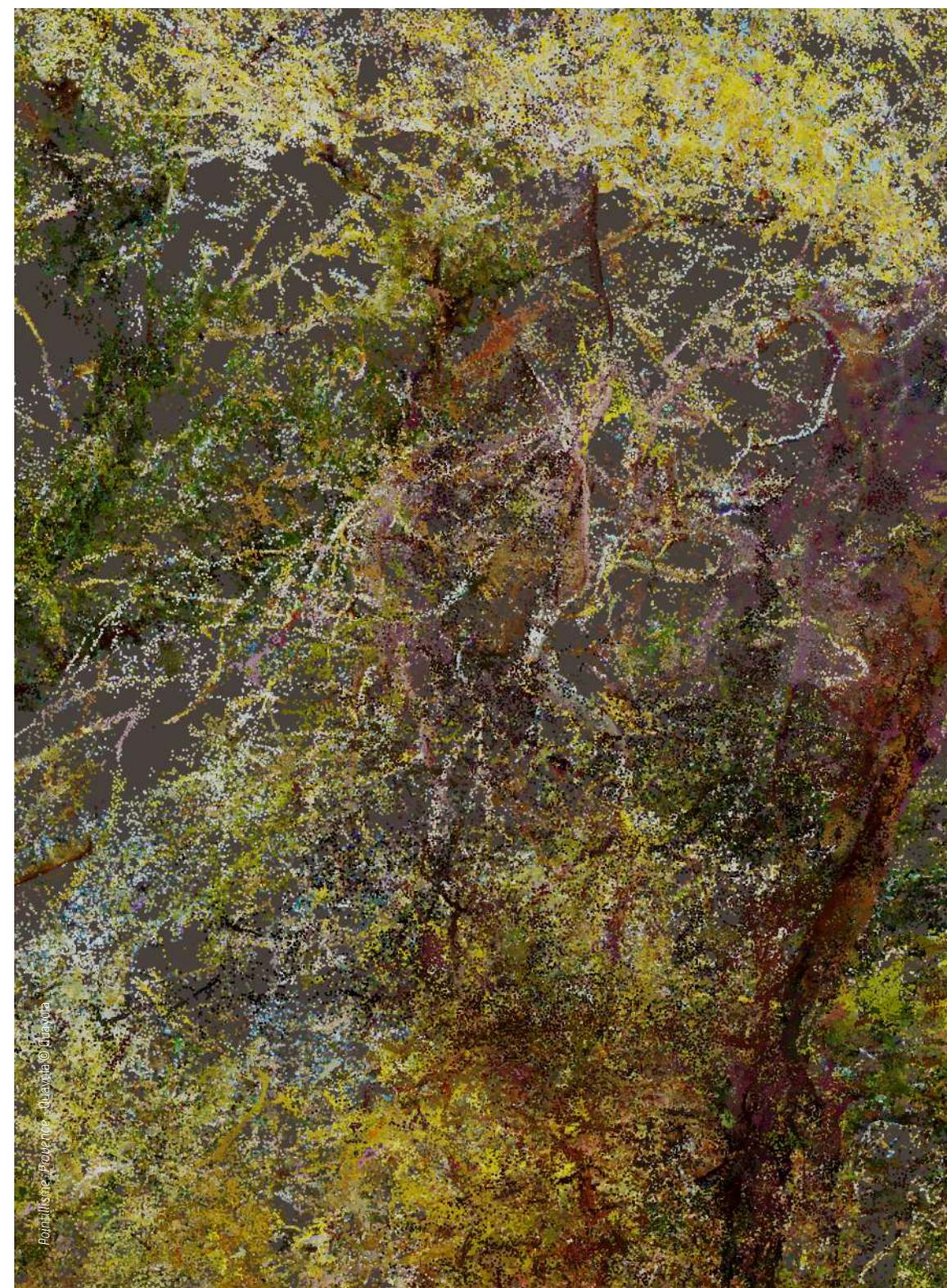
*This year, the artist has created a work entitled Pointillisme: Provence, the starting point of the work are the landscapes surrounding Saint-Victoire, that the artist scanned during the autumn and spring.*

*Pointillisme: Provence is a new work which continues Quayola's ongoing exploration of high-precision laser scanning systems and their inherited imperfections.*

*Drawing a parallel between historical pictorial traditions and computational aesthetics, this project speculates new landscape paintings created by machines. While reproducing 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.*

*Quayola employs technology as a lens to explore the tensions and equilibriums between seemingly opposing forces: the real and artificial, figurative and abstract, old and new.*

*Constructing immersive installations, he engages with and re-imagines canonical imagery through contemporary technology. Landscape painting, classical sculpture and iconography are some of the historical aesthetics that serve as a point of departure for Quayola's hybrid compositions. His varied practice, all deriving from custom computer software, also includes audiovisual performance, immersive video installations, sculpture, and works on paper. Quayola frequently collaborates on music projects, and has worked with composers, orchestras and musicians.*



Noemi Castella (CH)

Vidéo 8'30" - Video  
2021

*La Fabrique des Monstres* est un fragment du travail de recherche de Noemi Castella sur les costumes folkloriques de monstres suisses qui, ici, prend la forme d'un film. À travers un conte où l'animation se mêle aux images tournées dans le Valais laissant place à l'étrange et au fantastique, l'histoire, inspirée de faits réels, est celle de la première femme à s'être réapproprié la tradition afin de créer son propre masque pour tenter d'atténuer la violence des hommes envers les femmes de son village.

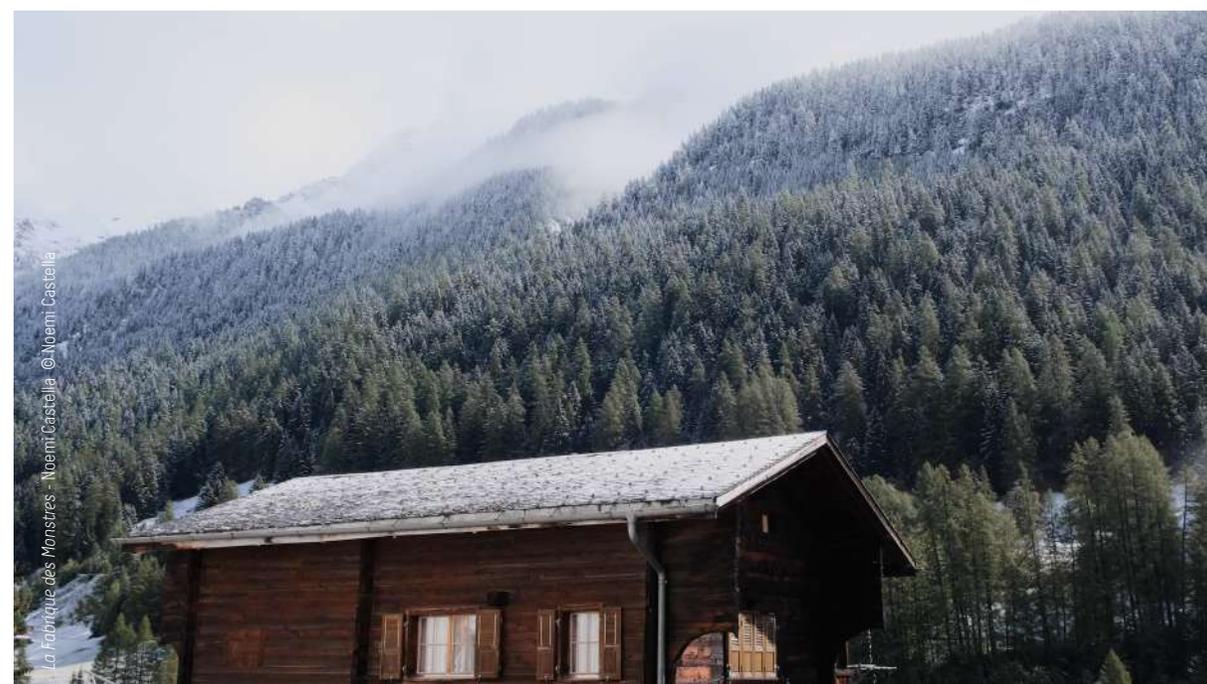
Le défi de cette recherche est d'examiner comment la revendication des femmes du Lötschental d'apprendre la technique de la sculpture sur bois est un acte politique.

*La Fabrique des Monstres* ("The Monsters Factory") is part of Noemi Castella's research work on the costumes of monsters associated with Swiss folklore, which takes the form of a film in this case. Through a tale that combines animation with images filmed in the canton of Valais – with plenty of room for the strange and fantastic – the story, inspired by real events, is that of the first woman to take ownership of an existing tradition and create her own mask in the hope of mitigating the violence of men towards the women of her village.

The challenge of this research is to examine how the women of Lötschental's demands to learn the technique of wood carving is actually a political act.

Diplômée du Bachelor en Arts Visuels en 2018 et du Master Espace et Communication, de la Haute école d'art et de design de Genève (HEAD) en 2021. Elle obtient son diplôme de Master avec mention Excellent ainsi que le Prix d'Excellence de la HES-SO dans le domaine Design pour son travail de recherche sur les monstres folkloriques suisses.

Noemi Castella is a swiss artist. Her work investigates socio-political issues through fiction and storytelling using different mediums. She graduated from the Bachelor of Fine Arts (HEAD) in 2018 and obtained her Master of Space and Communication (HEAD) with the mention "Excellent" and the award "Prix d'Excellence de la HES-SO du domaine Design".



# ( M ) O N D E S P A R A L L È L E S

## C H A P I T R E I I I

La somnolence entraîne des modifications de perception qui s'accroissent quelques minutes avant l'endormissement lorsque l'esprit se trouve entre la veille et le sommeil. On nomme ce court moment hypnagogie, sorte de limbe qui sépare deux états de conscience. Les scientifiques ont remarqué que s'y combine l'onde alpha - pouvant être émise lors d'une méditation - avec l'onde thêta - celle du sommeil réparateur -, ce mélange provoque chez le / la dormeur-euse la sensation d'un rêve conscient.

Depuis bien longtemps, cet état est utilisé chez les artistes comme source créatrice. Ici, les artistes poussent l'expérience encore plus loin en sollicitant et en détournant l'activité neuronale pour travailler à partir des ondes du cerveau. Ainsi, Claire Williams rend visible, sous forme d'onde et de son, l'activité neuronale de personnes en état de coma profond par un dispositif télépathique.

De son côté, sollicitant le / la visiteur-euse en plein état de conscience, Maurice Benayoun l'invite à se coiffer d'un casque encéphalographique (EEG) pour produire physiquement des formes intrinsèques à nos valeurs humaines ; celles-ci pouvant par la suite être confrontées à des valeurs économiques virtuelles.

Tous deux proposent de faire l'expérience d'un monde invisible en explorant les états de conscience et d'inconscience créative. Le / la visiteur-euse découvre alors une exposition « neurosensible » où la production de ces nouvelles images, spectres lumineux, symboles spécifiques, sont le fruit d'un dialogue entre l'Homme et la machine.

*Drowsiness leads to changes in perception that are accentuated in the minutes before falling asleep, when the mind is between wake and sleep. This limbo between two states of consciousness is known as hypnagogia. Scientists have noticed that the alpha wave - which can be emitted during meditation - is combined with the theta wave - the wave of restful sleep - to give the sleeper the sensation of a conscious dream.*

*This state has long been used by artists as a source of creativity. Here, artists push the experience further still, appealing to and subverting neuronal activity to work with the brain's waves. For example, Claire Williams makes the brain activity of a person in a deep coma visible in the form of waves and sound using a telepathic device.*

*Meanwhile, Maurice Benayoun invites fully awake visitors to put on an encephalographic (EEG) headset to physically generate forms intrinsic to our human values, which can then be compared with virtual economic values.*

*Both artists offer an experience of an invisible world through explorations of states of consciousness and creative unconsciousness. Visitors can discover a "neurosensitive" exhibition in which the production of new images, luminous ghosts and specific symbols arises from a dialogue between human and machine.*

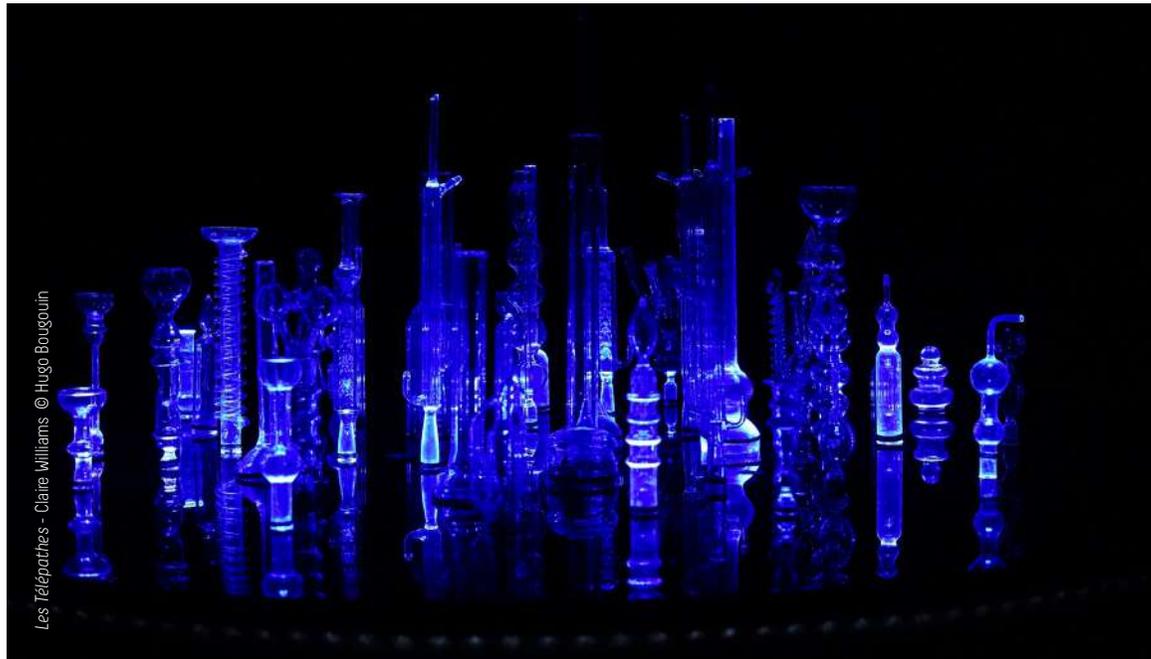
## LES TÉLÉPATHES

Claire Williams <sup>(BE)</sup>

Le Grenier à sel, Avignon

58

Installation électro-mécanique -  
*Electro-mechanical installation*  
Création CHRONIQUES 2022



*Les Télépathes* est une installation qui prend comme terrain d'exploration les états de somnolences, hypnotiques ou comateux. Elle questionne la matérialité de notre conscience dans ce qu'elle a de commun avec celle des machines que nous façonnons à l'image de notre activité neuronale.

*Les Télépathes* propose d'explorer ces états spectraux à travers l'activité neuronale de personnes en état de coma profond en imaginant un « dispositif télépathique » où leur activité électrique s'irradie et navigue sous forme d'ondes et de sons. Elle imagine ainsi une sorte de conscience collective parallèle, un monde spectral formé de nos activités électromagnétiques et psychiques.

Les œuvres de Claire Williams s'inscrivent à la croisée des univers sonores, électroniques et des pratiques artisanales. Ses œuvres cherchent à capter les multiples variations et activités de notre spectre électromagnétique par des dispositifs et installations qui rendent tangibles les mouvements électromagnétiques de notre magnétosphère. Elle travaille actuellement sur l'exploration de l'éther, explorant ainsi notre relation au monde de l'invisible en réactivant des pistes abandonnées de chercheuses de la moitié du 19e siècle.

*The Telepaths* is an installation that explores hypnotic and comatose states, and the state of drowsiness. It questions the material nature of our consciousness in terms of what it has in common with the material nature of the machines that we create as a reflection of our neural activity.

*The Telepaths* aims to explore these spectral states through the neural activity of people who are in a state of deep coma, by envisioning a "telepathic device" through which their electrical activity radiates and moves in the form of waves and sounds. Through this device, she imagines a kind of parallel collective consciousness, a spectral world formed by the electromagnetic and psychological activity of our minds.

*The works of Claire Williams* are at the crossroads of craft, sound and electronics. Her artworks try to sense the multiple variations in our electromagnetic spectrum taking the form of art installations, making tangible the electromagnetic movements of our magnetosphere. She is currently working on the exploration of ether, exploring our relationship to the world of the invisible by reviving abandoned leads of certain scientific and researches of the mid 19th century.

59

Le Grenier à sel, Avignon

Installation interactive -  
*Interactive installation*  
2016-2022



Cette installation interactive, à la croisée des arts et des neurosciences, permet au public de générer des formes en réponse à des mots clés qui correspondent à des valeurs humaines universelles telles que le pouvoir, l'argent, l'amour, la compassion, l'intelligence, etc... Coiffée d'un casque encéphalographique (EEG) qui capte les ondes cérébrales, le / la visiteur·euse va pouvoir ainsi produire une forme tridimensionnelle et contribuer à l'évolution de cette image.

42 valeurs traversant l'histoire de nos civilisations sont intégrées à ce dispositif qui opère une lecture instantanée de nos émotions face aux mots et fait naître, comme par magie, une œuvre numérique contemporaine. La forme neuro-générée est ensuite numérotée et enregistrée sur la blockchain où elle devient NFT, une crypto-valeur dont le / la visiteur·euse devient le propriétaire. Libre à lui alors de la collectionner, de la vendre ou de l'échanger et ainsi de révéler à l'échelle planétaire la valeur relative des valeurs humaines.

Maurice Benayoun (alias MoBen), vit et travaille entre Paris et Hong Kong. Il est considéré comme un des chefs de file de la création numérique, un artiste prolifique, moteur de son temps.

## VOV - VALUE OF VALUES

Maurice Benayoun <sup>(FR)</sup>

*This interactive installation, situated at the crossroads of art and neuroscience, invites the public to create shapes related to key words that correspond to universal human values such as power, money, love, compassion, intelligence, etc... Wearing an encephalographic headset (EEG) which captures brain waves, the visitor is able to produce a three-dimensional shape and contribute to the evolution of a common image.*

*42 values that span the history of our civilizations are integrated into this device which instantly reads our emotions when confronted with the words and generates, as if by magic, a contemporary digital artwork. The neuro-generated shape is then numbered and registered on the blockchain where it becomes a NFT, a crypto-value of which the visitor becomes the owner. The visitor is then free to collect, sell or exchange it, thus revealing the relative value of human values on a planetary scale.*

*Maurice Benayoun (alias MoBen), lives and works between Paris and Hong Kong. He is considered one of the leaders of digital creation, a prolific artist, a driving force of his time.*

# A F T E R P A R T Y

## C H A P I T R E I V

Que reste-t-il quand la fête est finie ?

Les fêtes sont des espaces propices de rencontres. Le rêve, le sensuel, le festif modifient les équilibres jusqu'ici établis entre travail et jeu, raison et passion, abstraction et émotion. Ils compensent la méfiance à l'égard de l'avenir et du progrès. De plus, l'indistinction nocturne offre une égalité temporaire, où parfois se laissent entendre des bruissements insurrectionnels. Pourtant, la nuit, lieu de libération des identités a toujours été vue comme un espace à contrôler par le pouvoir politique. La fête y étant autorisée, mais dans le cadre d'un divertissement bien limité, comme une parenthèse temporaire du travail et de la sociabilité (Pierre Pauze).

Imaginons alors une fête où les machines auraient délaissé leurs tâches quotidiennes pour évoluer dans un espace hors du contrôle étatique, dans un temps de l'après-humain. Un moment flottant, entre l'incohérence et l'étrange (Kris Verdonck, :mentalkLINIK, David Helbich). Une fin de soirée où les machines continuent de fonctionner de manière autonome, étincelles d'une fête infinie.

Chacun·e est libre d'y voir une captation de l'intime machinique, telle une personnification du robot, rendue possible loin du regard de l'Humain, ou de percevoir derrière les apparences festives, le sentiment du factice. Les paillettes et la danse des automates-robots n'étant que le reflet des fantômes de notre société actuelle.

Simple constat des machines à la fête ou signal d'alerte destiné à l'humain pour rejoindre ou rejouer la *party*, seul l'avenir le dira !

*What is left when the party is over?*

*Parties are good places for people to come together. Dreams, sensuality, and the party spirit can undermine the conventional balance between work and play, reason and passion, abstraction and emotion. They compensate for our mistrust in future and progress. Moreover, the blurred boundaries of the night offer a temporary equality, where insurrectionary rumblings can sometimes be heard. Yet the night, a place where identities are released, has always been seen by political power as a space that must be controlled. Partying is allowed, but only within a clearly defined framework and as a temporary break in the normal routine of work and social life (Pierre Pauze).*

*So let's imagine a party where the machines have ditched their day-to-day tasks to operate in a space beyond state control in a post-human era. A floating instant, between the incoherent and the strange (Kris Verdonck, :mentalkLINIK, David Helbich). A late evening when machines continue to operate independently, the sparks of an infinite party.*

*We are each invited to see this as an insight into the secret world of machines, a kind of personification of the robot away from the human gaze, or equally to pick up on the sense of artificiality beneath the party facade. With the glitter and the robots' dancing simply reflecting the ghosts of modern society.*

*Just a vision of machines enjoying themselves, or a warning sign to humans to rejoin or restart the party: only the future can say!*





Qu'est-ce qui anime cette chorégraphie d'apparence joyeuse ? Les paillettes au sol évoquent le lendemain d'une fête qui semble se poursuivre par le ballet des machines. Comme hyper-stimulés par ce qui brille et scintille, ces petits robots nous paraissent lancés dans une danse frénétique. En s'approchant, l'absurdité de la situation apparaît : ce sont des aspirateurs autonomes, dirigés par des capteurs, dont les boîtes à poussières ont été retirées.

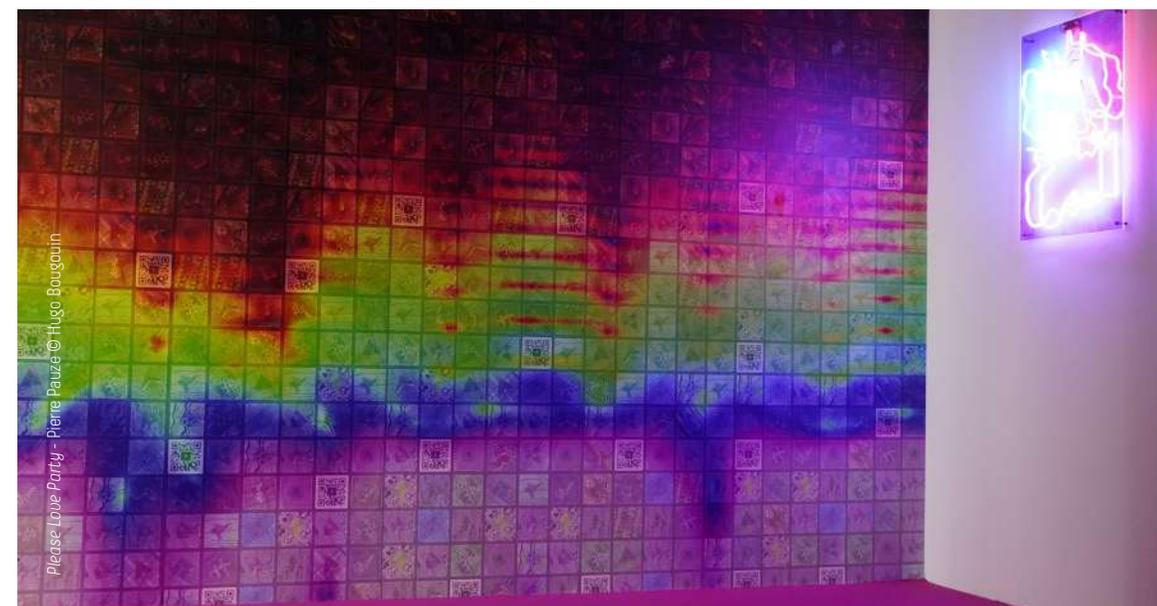
Si cette œuvre séduit par son aspect festif et glamour, elle porte aussi en elle une critique sous-jacente. Goût de l'excès et perte de contrôle, nuits sans fin et sans but, ces machines dépouillées de leur sens ne sont-elles pas le reflet de nos errances communes ? Car ce qui frappe dans ce ballet robotique, c'est l'éloignement dès qu'il y a rencontre, comme l'impossibilité d'entrer en contact avec l'autre ; une fête solitaire.

:mentalkLINIK est un duo d'artistes originaire d'Istanbul et basé à Bruxelles, composé de Yasemin Baydar & Birol Demir qui ont débuté leur collaboration en 1998. Ils portent une approche de laboratoire ouvert pour le processus, la production, les rôles, la conception et la présentation. Leurs œuvres sont un mélange d'oxymores et de paradoxes, d'humour noir, d'installations immersives dans le temps, de sculptures et d'objets qui déjouent les catégorisations.

*What drives this seemingly joyful choreography? The glitter on the floor evokes the aftermath of a party which seems to be continued by the ballet of the machines. As if hyper-stimulated by what shines and glitters, these small robots seem to us launched in a frenetic dance. As we get closer, the absurdity of the situation appears: they are autonomous vacuum cleaners directed by sensors, whose dust boxes have been removed.*

*While this work is certainly seductive with its festive and glamorous feel, it also carries an underlying criticism. The artists invite us to decrypt things and discern between what is true and false or artificial and superficial, as if everything were a matter of falsification. So as we party into the night, we might ask ourselves what it all means.*

:mentalkLINIK is a Brussels-based artist duo composed of Yasemin Baydar & Birol Demir who started their collaboration in 1998 in Istanbul. They have an open laboratory approach to process, production, roles, conception, and presentation. Their works are a mix of oxymora and paradoxes, darkly humorous, self-contained range from immersive time-based installations to sculptures and objects that thwart categorisation.



*Please Love Party* est une double expérience interdite. La première est d'avoir synthétisé en laboratoire une drogue de l'amour, sous la forme d'un psychotrope puissant, et d'en avoir fait des versions homéopathiques, via des transferts d'informations moléculaires dans de l'eau. La deuxième expérience est une soirée reconstituée où une vingtaine de sujets ont accepté d'être observés par des caméras, en ne buvant que de l'eau « informée à cette drogue de l'amour ». Le film *Please Love Party* est l'observation de cette expérience via un protocole scientifique en laboratoire et son détournement en une version poétique.

Grâce à son statut d'artiste, Pierre Pauze contourne deux interdits : la création d'une drogue à partir des hormones de l'amour et de psychotropes achetés sur le darknet ; la réactivation en laboratoire d'une expérience sur la mémoire de l'eau. Il pose ainsi la question de ce qui est subversif aujourd'hui, est-ce fabriquer de la drogue ou rejouer une expérience que la communauté scientifique a invalidé ?

Pierre Pauze prolonge l'expérience avec xSublimatio, un laboratoire de drogues digitales sur la blockchain, un projet au carrefour de l'art, de la science et du jeu-vidéo.

Pierre Pauze est un artiste et cinéaste français. Sa pratique évolue autant dans le domaine de l'art contemporain, du cinéma que des arts numériques. Depuis plusieurs années, il explore les thèmes liés aux mutations engendrées par les nouvelles technologies, sur les nouveaux modes de représentation, de communication et les mythologies qui en découlent.

*Please Love Party* comprises a double experiment with a forbidden feel. The first was to come up with a love drug in the laboratory, in the form of a powerful psychotropic agent, and make homeopathic versions of it via transfers of molecular information in water. The second experiment involved an evening where around twenty subjects got together and agreed to be observed by cameras, while drinking only water "informed with this love drug". The film *Please Love Party* is the observation of this experiment, via a scientific protocol conducted in a laboratory and transformed into something more poetic.

*Pierre Pauze extends the experience with xSublimatio, a laboratory of digital drugs on blockchain, a project at the crossroads of art, science and video games.*

*Pierre Pauze is a French artist and filmmaker. His practice evolves as much in the field of contemporary art, cinema and digital arts. For several years, he has been exploring themes related to the mutations caused by new technologies, particularly on the new modes of representation, communication and the mythologies that result from them.*

## IMAGINE THERE WAS NO ROOF

Friche la Belle de Mai

64

David Helbich <sup>(DE/BE)</sup>

Installation - *Installation*  
2022



*Imagine there was no roof* (« Imagine qu'il n'y ait pas de toit ») nous invite à faire l'expérience de brèves méditations sonores en nous plaçant sur un tapis. Chaque méditation met l'accent sur une écoute créative en évoquant autant des sons intérieurs (liés à notre imagination, à nos souvenirs) que ceux extérieurs (par-delà le toit et l'architecture qui nous englobent) que l'artiste propose de dépasser.

Alors que nous entendons le son, alors que le son de l'exposition tourbillonne autour de nous, nous le pensons aussi. De manière quelque peu analytique, mais aussi très créative : nous pensons notre écoute dans l'existence.

L'expérience du son est un mouvement, un va-et-vient entre les espaces intérieurs et extérieurs de notre corps, depuis le mur opposé, à travers l'oreille interne en forme de spirale, directement dans le cerveau et dans les derniers recoins de la pensée. C'est en jouant avec cette expérience que nous nous apercevons que le paysage sonore est avant tout une interprétation.

Né en 1973 à Berlin, il vit et travaille à Bruxelles depuis 2002. David Helbich est un artiste sonore tout autant qu'un photographe et un enseignant. Il crée un large éventail d'œuvres expérimentales et conceptuelles pour des spectacles et l'espace public, mais aussi pour des médias papiers et digitaux.

*Born in 1973 in Berlin, he lives and works in Brussels since 2002. David Helbich is a composer, and a sound, installation and performance artist, as well as a photographer and educator, who creates a wide range of experimental and conceptual works for the stage, for print and online media, and for public spaces.*

*Imagine there was no roof invites visitors to experience short sound meditations while standing on printed rugs.*

*The series of meditations emphasise imaginative listening by evoking inner sounds. Imagining, along with remembering and anticipating, are all listening spaces that are adjacent to acoustics.*

*This series is drawn from the artist's installation concept, House of Ear, in which he creates spatial installations from an ever-growing collection of pieces and formats.*

*When we hear sound, as it swirls around us, we also conceptualise it. In a somewhat analytical but highly creative way, we think our hearing exists. This intrinsic physical and cognitive element of acoustic experience is the starting point and the source of the aesthetic results of the artist's works.*

65

Friche la Belle de Mai

BOGUS I

Kris Verdonck <sup>(BE)</sup>

Installation - *Installation*  
2016



Quatre sculptures gonflables dirigées par des robots apparaissent et disparaissent dans leurs boîtes respectives selon un rythme variable. Fabriquées à partir d'un matériau noir utilisé au théâtre pour le rideau de scène, elles forment ensemble un décor performatif duquel l'humain a disparu.

Le nom BOGUS signifie « faux » en anglais, mais rappelle également le mot « bogey », un esprit maléfique, une source de peur. Comme une ombre, une matière noire, un vide dans l'espace, BOGUS I est une matérialisation des faux fantômes qui nous poursuivent.

Avec un semblant de surprise, un cycle incessant d'éclosion-expansion-disparition se met en place, métaphore du cycle infernal de notre société capitaliste qui produit, consomme et jette. « Il faut que les choses soient dévorées et jetées presque aussi vite qu'elles apparaissent dans le monde » (Hannah Arendt, *Condition de l'Homme Moderne*, 1958).

On peut situer les créations de Kris Verdonck à la croisée des arts plastiques et du théâtre, de l'installation et de la performance, de la danse et de l'architecture. En tant que réalisateur et plasticien, il est à l'origine d'un éventail de projets aussi riches que variés. Sa pratique artistique s'est développée et élargie au cours des dernières années.

*Four inflatable sculptures guided by robots appear and disappear into their respective boxes at a variable rate. Made from a black material used in the theatre for stage curtains, together they form a performative set with no human element.*

*The name BOGUS is self-explanatory, but also recalls the word "bogey", which means an evil spirit or something to be feared. Like a shadow, dark matter, or a void in space, BOGUS I is a materialisation of the so-called ghosts that pursue us. With a semblance of surprise, an incessant cycle of hatching-expansion-disappearance takes place, a metaphor for the infernal cycle of our capitalist society, which produces, consumes, and then discards.*

*Kris Verdonck's creations can be situated at the crossroads of the visual arts and theatre, between installation and performance, between dance and architecture. As a theatre maker and visual artist, he can look back over a wide variety of projects. His artistic practice has developed and expanded in recent years.*



# F O C U S   T A I W A N

Pour poursuivre les liens tissés avec Taïwan et le C-Lab - Taïwan Contemporary Culture Lab, invités d'honneur de la 2e édition de la Biennale des Imaginaires Numériques en 2020, le MEDIALAB accueille une exposition d'artistes taiwainais :

Baboo Liao, Fujui Wang, Yi Chen, Yi Fan Li et Wen-Chi Su explorent la vidéo et la réalité virtuelle. Ce commissariat d'exposition est à l'image de la vision du C-Lab - Taïwan Contemporary Culture Lab qui repose sur l'innovation et l'expérimentation tournée vers le futur.

Le C-Lab est un noyau pour les échanges internationaux, et allie un esprit ouvert à une culture enracinée dans les expériences quotidiennes asiatiques et taiwanaises.

*To build on the links forged with Taiwan and the Taiwan Contemporary Culture Lab (C-LAB), guests of honour at the second Biennial of Digital Imaginaries in 2020, the MEDIALAB is hosting the "Focus Taiwan", an exhibition by Taiwanese artists:*

*Baboo Liao, Fujui Wang, Yi Chen, Yi Fan Li and Wen-Chi Su explore video and virtual reality. The exhibition's curation is in the image of C-LAB's vision, which is based on innovation and experimentation with a focus on the future. C-LAB is a kernel for international exchanges, combining an open mind with a culture rooted in everyday Asian and Taiwanese experience.*

Pour poursuivre les liens tissés avec Taiwan et le C-LAB – Taiwan Contemporary Culture Lab, invités d'honneur de la 2ème édition de la Biennale des Imaginaires Numériques en 2020, le MEDIALAB accueille l'exposition Focus Taiwan avec cinq œuvres de cinq artistes taiwanais-es, dont quatre en réalité virtuelle et un film.

Le Taiwan Contemporary Culture Lab (C-LAB) a été fondé en 2018 par la Taiwan Living Arts Foundation sous l'égide du ministère de la Culture taiwanais, dans le but de devenir le site principal de culture contemporaine à Taïwan, avec comme conviction et orientation fondamentale «l'innovation». Sa vision s'appuie sur l'expérimentation tournée vers le futur et se veut un noyau pour les échanges internationaux.

Dans le cadre de cet échange franco-taiwanais, la 3ème édition de la Biennale des Imaginaires Numériques s'associe également avec le Ballet Preljocaj / Pavillon Noir – CCN d'Aix-en-Provence pour présenter le spectacle de danse Second Body de l'artiste taiwanais Chieh-hua Hsieh, de la cie Anarchy Dance Theatre.

*To nurture the relation between Chroniques, Taiwan and the C-LAB Taiwan Contemporary Culture Lab - who were invited as guests of honor of the 2nd edition of the Biennial of Digital Imaginaries in 2020 - the Focus Taiwan exhibition is host in the MEDIALAB. The exhibit was composed of five artworks created by five Taiwanese artists, including four VR pieces and one film.*

*Taiwan Contemporary Culture Lab (C-LAB) was founded in 2018 by Taiwan Living Arts Foundation under the aegis of Taiwan's Ministry of Culture. Its goal is to become the leading organisation for contemporary culture in Taiwan, with "innovation" as its core belief and direction. Its vision is based on future-oriented experimentation. The C-LAB wants to be a hub for international exchange, with an open mind to a culture rooted in everyday Asian and Taiwanese experiences.*

*Within the framework of this Franco-Taiwanese exchange, the 3rd edition of the Biennial of Digital Imaginaries also partners with the Ballet Preljocaj / Pavillon Noir - CCN d'Aix-en-Provence to present the dance performance Second Body, created by the Taiwanese artist Chieh-hua Hsieh, resident of the Anarchy Dance Theatre company.*

**CHROMA : A DEREK JARMAN PROJECT  
BABOO LIAO**

Réalité virtuelle - *Virtual reality*  
43'

Dans les années 1980, avant sa mort en 1994, le cinéaste britannique Derek Jarman perdait la vue et souffrait constamment de complications liées au sida. Hanté par la mort attendue, Jarman a commencé à envisager une intelligence artificielle méta-humaine-immunisée contre toutes les maladies mortelles, ainsi qu'une utopie bio-diversifiée, un monde meilleur pour les fils de Jarman.

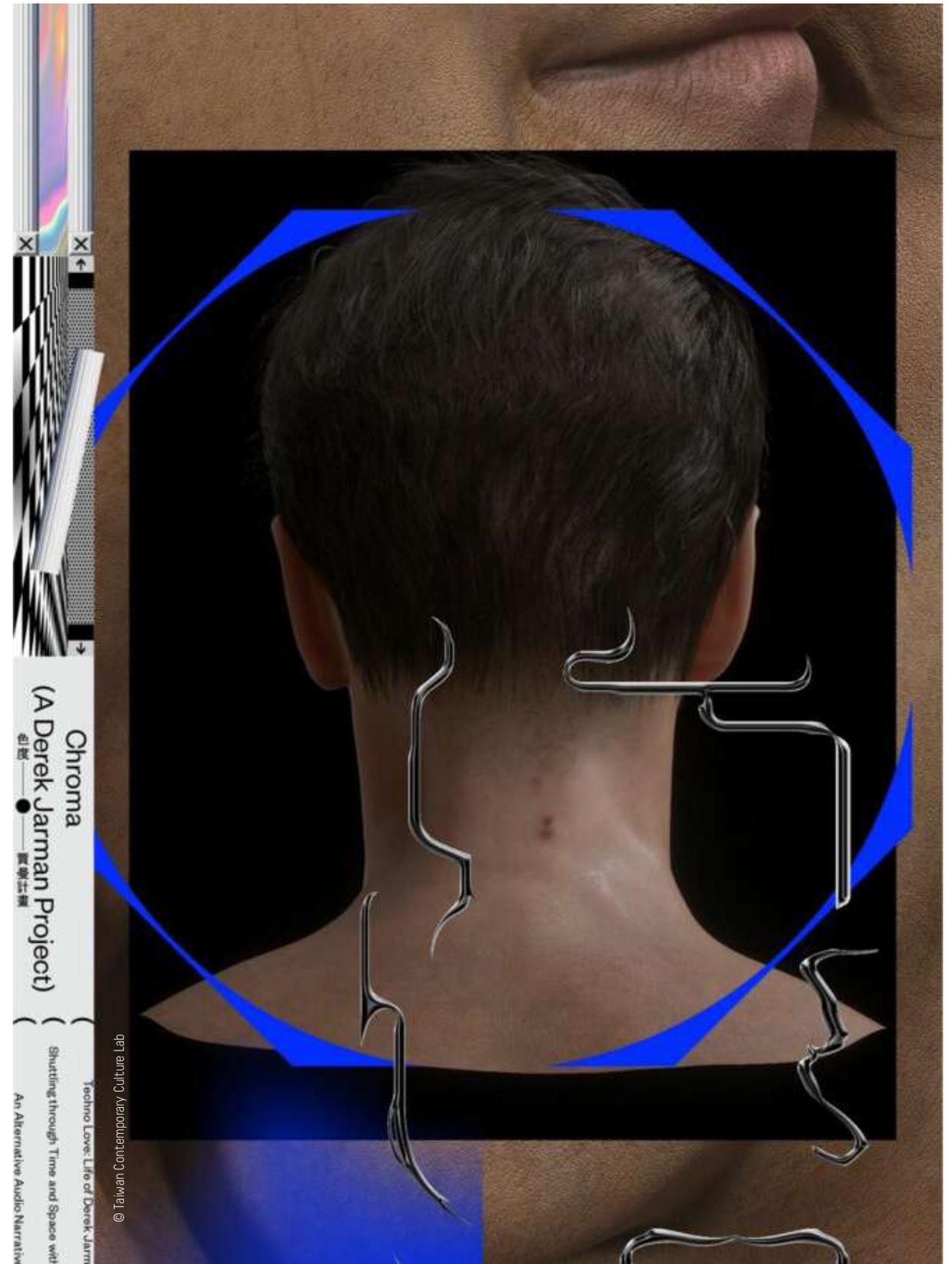
*In the 1980's, prior to his death in 1994, British filmmaker Derek Jarman was losing his sight and constantly suffered from AIDS-related complications. Haunted by the expected death, Jarman began to envisage an AI metahuman immune to all mortal illnesses, plus a biodiverse utopia, a brave new world for Sons of Jarman.*

Dans la lignée spirituelle et créative du dernier film de Jarman, *Blue*, la réalisation de Baboo Lia, *Chroma: A Derek Jarman Project* tente de réassocier les couleurs aux identités gay, aux souvenirs personnels et à la culture queer. *Chroma* exploite également la convention de la narration du théâtre audio pour réinventer la manière de voir lorsqu'on perd progressivement la vue.

*Following in the spiritual and creative footsteps of Jarman's last movie, Blue, the making of Chroma: A Derek Jarman Project is attempted at re-associating colours with gay identities, personal memories and queer culture. Also, Chroma exploits the convention of the narrative of the audio theatre to re-invent the way of seeing when one gradually loses his eyesight.*

Depuis ses débuts en tant que metteur en scène en 1997, Baboo a dirigé une trentaine de productions, dont deux qui lui ont valu les prix des Taishin Arts Awards pour le Top 10 annuel des Arts de la Scène. Baboo a été fréquemment invité à des programmes d'échanges internationaux et à des performances, et en tant que jeune réalisateur prolifique, il continue à maintenir une grande visibilité, recevant beaucoup d'attention de divers domaines. Il a été invité à se produire à New York, Berlin, Paris, Copenhague, Avignon et Séoul.

*Since his theatre directing debut in 1997, Baboo has directed some thirty productions, two of which have earned him the awards for Taishin Arts Awards for Annual Top 10 Performing Arts. Baboo has been frequently invited to international exchange programs and performances, and as a prolific young director, he continues to maintain high visibility, receiving much attention from various fields. His work has been invited to perform in New York, Berlin, Paris, Copenhagen, Avignon and Seoul.*



## THROBBING SONIC FUJUI WANG

La création *Throbbing Sonic* provient de la modulation hybride de sons en corrélation avec le processus de formation d'images. Grâce à l'interaction constante entre le son et la vision, le système nerveux sensoriel est stimulé. L'incertitude entre l'influence humaine, les médias et l'arithmétique des machines joue ici un rôle. Le C-LAB Taiwan Sound Lab utilise la fonction de mixage sonore 3D du système stéréoscopique « Spat », ainsi qu'une bibliothèque stéréophonique complète, pour contrôler la source des sons dans l'espace physique correspondant à l'environnement visuel 3D. Il crée des informations improvisées décalées dans le glitch vidéo. Les images se produisent dans des états de mouvements instantanés, de génération, de formation, de transformation et de décomposition, les rendant imprévisibles et incertaines.

Fujui Wang est un artiste sonore et un commissaire d'exposition spécialisé dans l'art sonore et l'art interactif dont le travail a joué un rôle clé dans l'établissement du son comme nouveau genre artistique à Taïwan. Pionnier de l'art sonore à Taïwan, il a fondé « NOISE » en 1993, le premier label sonore expérimental du pays. En 2000, il a rejoint le collectif d'art médiatique « Etat » et a lancé l'exposition internationale d'art sonore « BIAS » ainsi que le prix d'art sonore pour les Digital Art Awards Taipei.

## RATING ||||| || YI CHEN

L'œuvre *Rating ||||| ||* de Yi Chen nous propose un regard sur la manière dont les systèmes de valeurs se créent autour d'échanges de données et de connaissances, tissant la toile qui rend possible l'expansion actuelle des crypto-monnaies. De même que notre perception visuelle du monde se base sur la manière dont la lumière se reflète sur les objets qui nous entourent. Dans le monde virtuel, nous formons une réalité en produisant des données. Par la production de toutes sortes de données échangées se créent des transactions de valeurs portant toutes sortes d'informations, formant un océan virtuel de nuit éternelle.

Dans sa pratique artistique pluridisciplinaire, Yi Chen vise à explorer des questions telles que le désir humain, l'existence des données, l'environnement, la politique, l'économie et la société par l'observation et la comparaison de la substance tangible et de la conscience virtuelle. Chen a l'habitude de rassembler des concepts, des médias, des questions et des contextes in situ dans un environnement donné. Sur cette base, il adopte une dialectique philosophique et un langage artistique dans sa pratique. Chen Yi est diplômé de l'université nationale des arts de Taïpei. Il a reçu le premier prix du «2006 Taipei Arts Award». En 2010, Yi a fondé le collectif d'artistes *LuxuryLogico*, qui s'appuie sur le concept d'hybride, inspiré par l'environnement naturel.

Réalité virtuelle - *Virtual reality*  
10'

*The creation of Throbbing Sonic comes from the hybrid modulation of sounds correlated with the process of image formation. Through the constant interaction between sound and vision, the sensory nervous system is stimulated. The inter-uncertainty between human influence, media, and machine arithmetic plays a part. C-LAB Taiwan Sound Lab utilizes the 3D sound mixing function in Spat stereoscopic system, together with a complete stereophony library, to control the source of sounds in physical space corresponding to the visual 3D environment. It creates improvised information offset in video glitch. The images perform in the states of instant movement, generation, formation, transformation and decomposition, rendering unpredictability and uncertainty.*

*Fujui Wang is a sound artist and curator specialized in sound art and interactive art whose work has played a key role in establishing sound as a new art genre in Taiwan. Pioneer of sound art in Taiwan, he founded "NOISE" in 1993, the country's first experimental sound label. In 2000, he joined the media art collective "State" and launched the international sound art exhibition "BIAS", as well as the sound art award for the Digital Art Awards Taipei.*

Réalité virtuelle - *Virtual reality*  
10'

*Yi Chen's artwork Rating ||||| || offers a perspective on how value systems are created based on data and knowledge exchanges, weaving the web that supports the current expansion of crypto-currencies. Just like our visual perception of the world is based on the way light reflects off the objects around us. In the virtual world, we shape reality by producing data. By producing all kinds of exchanged data, value transactions are created. They carry all kinds of information and form a virtual ocean of eternal night.*

*In Yi's cross-disciplinary artistic practice, he aims to explore issues including human desire, existence, data, environment, politics, economy, and society through the observation and comparison of tangible substance and virtual consciousness. Chen is accustomed to reassemble concepts, media, issues, and site-specific contexts in a set environment. With such a basis, he adopts philosophical dialectic and artistic language in his practice. Chen Yi graduated from Taipei National University of Arts. He received the top prize of the "2006 Taipei Arts Award". In 2010, Yi founded the art collective *LuxuryLogico* when he digressed from his personal practice to participate in collaborative creation.*



## HOWDOYOUTURNTHISON YI-FAN LI

Derrière les images apparemment absurdes et excentriques, se construit un scénario et une technique narrative fascinante. Li renverse la boîte à outils historique de la « machinima », manipulant habilement son avatar qui gigote sans contraintes physiques. Le « fantôme dans la coquille » stimule la perception corporelle du spectateur, et ses confessions murmurées attirent chacune à entrer inconsciemment dans le monde intérieur de la production d'images. La génération du corps post-humain et du langage de modélisation en réalité virtuelle (VRML) expose la réalité alternative de la génération Internet, libérant le devenir des images et le langage narratif.

Utilisant les mediums de la sculpture, de la peinture et de la projection, Yi-Fan Li a transformé son œuvre en un objet narratif fantastique gisant de manière fragmentaire dans le lieu d'exposition, une œuvre qui ressemble, plus qu'on ne le croirait au premier abord, aux débris de luttes acharnées. Li a formulé un concept méta-narratif en appliquant habilement des moyens technologiques tels que la cartographie par projection, ce qui fait que son travail semble hésiter à franchir le seuil des récits et s'enliser dans un état de préparation continue.

## BLACK HOLE MUSEUM + BODY BROWSER WEN-CHI SU

Conçu par l'artiste taïwanais SU Wen-Chi, *Dancing Gravity* est un projet de performance expérimentale sur la façon d'imaginer et de percevoir la gravité abstraite en astronomie à travers le mouvement de la danse, du son et de la lumière. Le projet en cours *Black Hole Museum + Body Browser* invite des danseuses, des artistes sonores et des réalisatrices de réalité virtuelle à explorer conjointement les aspects de la performance dans un espace-temps en réalité virtuelle ; et propose une réflexion sur la prévention des épidémies et le contrôle des frontières. Ce projet est né à Accelerate@CERN Taiwan (Genève) en 2016 et soutenu par le Curtis R. Priem Experimental Media and Performing Arts Center (EMPAC) aux États-Unis en 2019. Il est depuis porté par le C-LAB Taiwan Sound Lab.

Wen-Chi Su est artiste des nouveaux médias et fondatrice de YILAB, qui regroupe des artistes des médias et de la performance.

Combinant les concepts et les formes des nouveaux médias et des arts de la scène, elle tente de repenser les possibilités des arts de la scène du point de vue des nouveaux médias, étendant la controverse et la réflexion de l'art contemporain face à l'impact de la technologie numérique. Elle a activement interagi et coopéré avec les communautés artistiques locales et internationales par le biais d'ateliers, de séminaires, de conférences et de performances.

Vidéo - Video  
17'

*Li Yi Fan's howdoyouturnthison responds to the genes of the digital age and its mutated memories with unique black humour. Behind the seemingly absurd and eccentric images, a fascinating narrative technique and its script are constructed. Li overturns the historical toolbox of "machinima," skilfully manipulating his avatar that wriggles without physical constraints. The ghost in the shell stimulates the viewer's bodily perception, and its murmured confessions draw everyone to unconsciously enter the inner world of image production. The mutual generation of post-human body and virtual reality modelling language (VRML) reflexively exposes the alternative reality of the Internet generation, releasing the becoming of images and liberating the narrative language.*

*Employing the forms of sculpture, painting and projection, Yi-Fan Li transformed his work into a fantastic narrative object lying fragmentary in the exhibition venue, a work bearing more than a passing resemblance to the detritus of bitter struggles. By observing these shattered remnants, the viewers may have a glimpse of the psychedelic space-time through which the artist has travelled; to wit, the emergence and disillusionment of desires. Li formulated a meta-narrative concept by skilfully applying technological media such as projection mapping, making his work seemingly hesitate to move across the threshold of narratives and ergo mired in a state of continuing preparation.*

Réalité virtuelle - Virtual reality  
15'

*Conceived by Taiwanese artist SU Wen-Chi, Dancing Gravity is an experimental performance project on how to imagine and perceive abstract gravity in astronomy with the movement of dance, sound and light. Originated in Accelerate@CERN Taiwan (Geneva) in 2016 and supported by the Curtis R. Priem Experimental Media and Performing Arts Center (EMPAC) in the U.S. 2019, its current working-in-progress Black Hole Museum + Body Browser is evolved with C-LAB Taiwan Sound Lab; inviting dancer, sound and VR artists jointly explore aspects of performing in a VR spacetime, along with reflections on the epidemic prevention and border control, on how we meet offsite.*

*Wen-Chi Su is a new media artist and founder of YILAB, a group of new media and performance artists. Combining the concepts and forms of new media and performing arts, she attempts to rethink the possibilities of performing arts from a new media perspective, extending the controversy and reflection of contemporary art in the face of the impact of digital technology. She has actively interacted and cooperated with the local and international art communities through workshops, seminars, conferences and performances.*

73





# LES CARTES BLANCHES

La Biennale des Imaginaires Numériques ne serait rien sans ses collaborations qui créent un véritable maillage territorial dynamique et créatif.

Chaque édition, des cartes blanches sont imaginées avec des lieux partenaires pour montrer l'étendue de la création à la fois contemporaine et numérique. Cette année, Galaxy Network investit le Medialab avec une exposition en réalité virtuelle et les artistes n + n Corsino proposent *7 mesures par seconde*, une expérience inédite à la croisée des arts vivants, des arts plastiques et du numérique.

Pour certaines, c'est aussi l'occasion d'investir un lieu et de travailler en harmonie avec lui. C'est la proposition faite par Arts Vivants Aix au plasticien Étienne Rey dans l'Hôtel de Caumont. Son installation *Fluide* entre en dialogue avec le jardin de l'hôtel en jouant avec les perceptions de l'architecture et de l'environnement.

Notre relation avec le territoire serait incomplète sans l'invitation d'artistes internationaux à travers des partenariats solides comme avec le Centre Franco-Allemand d'Aix-en-Provence. La Bavière est mise à l'honneur à la Chapelle de la Visitation, investie par la plasticienne Karina Smigla-Bobinski et la danseuse et chorégraphe Ariane Roustan pour des performances dansées dans l'installation ADA.

*The Biennial of Digital Imaginaries would be nothing without its collaborators, which create dynamic, creative connections across and between territories.*

*Every year, partner venues dream up wildcard presentations to demonstrate the extent of contemporary digital creation. This year, Galaxy Network invests the Medialab with a virtual reality exhibition and n + n Corsino offers 7 mesures par seconde, a unique experience at the crossroads between performance, visual art and digital technology.*

*For some, this is also an opportunity to take over a site and work in harmony with it. This was the offer made by Arts Vivants Aix to artist Étienne Rey at the Hôtel de Caumont. His installation *Fluide* sets up a dialogue with the hotel garden, playing with perceptions of architecture and the environment.*

*The Biennial also wants to nurture its solid partnerships with foreign countries by inviting international artists via, for example, the Franco-German Institute of Aix-en-Provence. Bavaria is celebrated at the Chapelle de la Visitation, which hosts visual artist Karina Smigla-Bobinski and dancer and choreographer Ariane Roustan for dance performances within the installation ADA.*

## **GALAXY NETWORK**

Le Galaxy Network est un réseau international d'institutions artistiques visant un but commun: présenter des expériences en réalité virtuelle (VR) au grand public. Cette année, La Biennale accueille la deuxième édition de l'exposition VR de Galaxy Network au MédiaLab. Pendant trois semaines, une sélection d'expériences VR interactives et 360° sont présentées.

### **BIOLUM ABEL KOHEN 2021**

*Biolum* est un thriller de science-fiction en VR qui emmène le / la spectateur·rice dans une mission d'exploration des profondeurs des océans.

### **IN THE LAND OF THE FLABBY SCHNOOK FRANÇOIS GÉLINAS 2020**

Le film raconte l'histoire d'un jeune garçon qui a peur du noir et des efforts de sa sœur aînée pour l'aider à surmonter ses peurs.

### **2ND STEP - FROM MOON TO MARS AND BEYOND JÖRG COURTIAL 2020**

*2nd Step* est un voyage en réalité virtuelle à travers l'espace, de la lune à mars et au-delà.

### **CARAVAGGIO IN TENEBRIS MATTHIEU VAN ECKHOUT 2019**

L'expérience est un voyage imaginaire à travers un dédale de ruelles, un labyrinthe intime qui va du faste doré d'un palais romain baigné de lumière, à l'obscurité des bas fonds où le Caravage cherche l'aventure et sa propre perte.

## **MEDIALAB, Friche la Belle de Mai**

*The Galaxy Network is a group of international artistic institutions aiming for a common purpose: bring VR experiences to the public. This year, La Biennale hosted the second edition of the Galaxy Network VR Exhibition at MediaLab. During three weeks, a selection of interactive and 360° VR experiences are presented.*

Expérience VR interactive PCVR – 25'  
- Interactive VR experience PCVR

*Biolum is a sci-fi thriller in VR that takes the viewer on a mission to explore the ocean depths.*

Expérience VR 360° – 6'  
- 360° VR experience

*The film tells the story of a young boy who is afraid of the dark and the efforts of his older sister to help him overcome his fears.*

Expérience VR 360° – 10'  
- 360° VR experience

*2nd Step is a virtual reality journey through space, from the moon to Mars and beyond.*

Expérience VR 360° – 8'  
- 360° VR experience

*The experience is an imaginary journey through a maze of narrow streets, an intimate labyrinth that takes us from the gilded splendour of a Roman palace bathed in light to the dark and dangerous back streets where Caravaggio sought adventure and, ultimately, his own ruin.*



À l'invitation d'Arts Vivants Aix, Etienne Rey explore le jardin à la française et la relation entre nature et culture qui le définissent. Il prend pour point de départ le texte de Francis Ponge, *Végétation*, comme élément significatif du lien entre terre et ciel.

Le jardin à la française, ou jardin dit classique, issu de multiples influences, a pris son essor au XVII<sup>ème</sup> siècle, période où règne la monarchie en France. Ces jardins, régis par une ambition esthétique et symbolique, représentent la volonté de faire triompher l'ordre sur une nature considérée comme désordonnée. Ils incarnent le pouvoir et la toute-puissance de l'Homme sur la Nature.

*Fluide* vient s'insérer dans ce lieu défini par la rigueur et la minutie, en présentant un milieu matériel parfaitement déformable. L'œuvre, constituée de petits modules segmentaires, dessine des structures et crée des connexions entre la végétation existante et l'espace laissé vacant, tels des liens invisibles révélés. Elle s'immisce dans les interstices du végétal en une superposition de formes géométriques et organiques. Ainsi, elle s'inscrit comme élément de liaison entre la nature et la culture, le naturel et l'artificiel.

L'installation est composée de branchages issus de la taille de bois que l'on ne conserve pas et qui sont réemployés pour créer un mouvement qui rappelle l'incroyable « mécanisme » à l'œuvre dans le végétal. Tels des systèmes racinaires mis à découvert, ces motifs organiques signalent l'organisation de la nature. Ces formes se mêlent à d'autres strates, composées de lames organisées en trames, pour établir une jonction entre l'organique et le géométrique. Enfin, un pavement partiel constitué de miroirs prolonge la connexion entre terre et ciel.

Le travail d'Etienne Rey explore la notion même d'espace. L'enjeu est de produire des déplacements de perception. La question du lieu et de l'environnement, de l'in situ et de l'architecture participent à la découverte de structures spatiales. L'œuvre est perceptuelle, elle s'aborde sans connaissance particulière, dans une recherche d'universalité. Chacune de ses installations explore une expérience phénoménologique, et déploie des espaces, parfois instables, où tout évolue en permanence en fonction de la position de l'observateur·ice, de son point de vue, de ses déplacements.

*Invited by Arts Vivants Aix, Etienne Rey explores the French formal garden and the relationship between nature and culture which defines it. It takes as its cue Francis Ponge's piece, *Végétation*, regarded as a significant element of the link between earth and sky.*

*Classical in its design, the French formal garden was inspired by multiple influences and became all the rage in the seventeenth century, a time when the monarchy reigned in France. These gardens, governed by aesthetic and symbolic considerations, represented the desire to bring order and triumph over the wildness of nature. They embodied humankind's power and omnipotence over the natural world.*

*Installed in this site defined by rigour and meticulousness, *Fluide* on the contrary is a perfectly deformable material environment. The work, composed of thousands of segmented modules, forms structures and creates connections between the existing vegetation and the vacant space, much like invisible links rendered visible. It intrudes in the interstices of the plant in the form of superimposed geometric and organic shapes. Thus it becomes a bridge between nature and culture, the natural and the artificial.*

*The installation is made up of branches, cuts of wood otherwise discarded and reused to create movement that evokes the incredible "mechanism" at work in plants. Like root systems brought to light, these organic patterns reveal how nature is organised. These forms intermingle with other layers, composed of blades organised in wefts, creating a junction where the organic and the geometric converge. Finally, a partial pavement made of mirrors extends the connection between earth and sky.*

*Etienne Rey's work explores the very notion of space. The challenge is to produce shifts in perception. The question of places and the environment, of in situ and of the architecture play a role in the discovery of spatial structures. The artwork is perceptual, the observer can approach it without any particular knowledge, in a search for universality. Each of his installations explore a phenomenological experience, and deploy spaces, sometimes unstable, where everything evolves permanently according to the position of the observer, his point of view, his movements.*



Ada est considérée par Karina Smigla-Bobinski comme une « installation interactive analogique ».

Gonflée à l'hélium, cette membrane transparente flotte librement dans l'espace et semble alors vivre sa vie de manière autonome. Hérissee de picots de charbon, elle peut, aidée par les spectateur·rices, dessiner sur les murs. Ainsi cette « machine inutile » (tel que l'artiste suisse Jean Tinguely nommait ses Méta-matics) devient artiste elle-même. Après les deux ans que nous venons de vivre, nous ne pouvons, en voyant cette forme, nous empêcher de penser malgré nous à un coronavirus. Néanmoins, après avoir été séparés des autres si longtemps, l'œuvre nous rapproche et nous créons avec elle une œuvre collective.

Au fil de l'exposition (11 nov. - 16 déc. 2022), les murs, le sol et le plafond blancs installés pour l'occasion dans la Chapelle de la Visitation, se couvrent peu à peu de lignes énigmatiques jusqu'à totalement saturer l'espace. L'aléatoire, provoqué par le dispositif flottant, s'oppose au contrôle que les visiteur·ses cherchent à lui imposer. La composition de lignes et de points créés reste donc illisible, indéchiffrable.

Karina Smigla-Bobinski voit dans cette œuvre une manière de réinterroger ce qui est au fondement des dispositifs numériques en prenant le contre-point. Ici, rien n'est calculable. Les schémas de lignes et de points deviennent de plus en plus complexes à mesure que le nombre de spectateur·rices augmente. Laissant des traces que ni l'artiste ni les visiteur·euses ne parviennent à comprendre.

Le titre de l'œuvre « Ada » est donc un pied-de-nez, puisqu'il fait référence à la très célèbre Ada Lovelace, qui au 19<sup>ème</sup> siècle avec Charles Babbage a développé le tout premier prototype d'ordinateur. Ce prototype devait combiner poésie et mathématiques afin de produire de l'art comme le fait un artiste.

Karina Smigla-Bobinski est une artiste Open-Media et travaille avec des médias analogiques et numériques dans le domaine de l'art proprioceptif. Ses thèmes se déplacent entre la science, l'intuition, l'expression et la cognition. Elle crée et collabore à des projets allant de la peinture aux sculptures cinétiques, en passant par les installations interactives, les interventions artistiques, les objets de réalité mixte, les performances de théâtre physique multimédia et les projets en ligne. Ses œuvres contiennent la méthode de leur réalisation, c'est de l'art direct, qui met en avant le matériau, le mouvement dans le temps et l'impact sur les résultats.

*Inflated with helium, the transparent membrane floats freely in the air, seemingly with a life of its own. Studded with charcoal spikes, it draws patterns on the surrounding walls as it is set in motion by spectators. In this way, this "useless machine", as the Swiss artist Jean Tinguely called his Meta-matics, becomes an artist itself. After the two years we have just lived through, it is impossible to look at this form and not think of a coronavirus. Nevertheless, after spending all this time in isolation from one another, we are brought closer together by the installation and form a "collective work" with it.*

*During the exhibition (11 Nov-16 Dec 2022), the white walls, floor and ceiling installed for the occasion in the Chapelle de la Visitation are gradually inscribed with enigmatic lines until they are completely covered by them. The randomness of the floating device goes against the control that visitors seek to impose on it. The lines and points drawn therefore remain illegible, indecipherable.*

*Karina Smigla-Bobinski regards this work as a way of re-examining the very foundation of digital devices by taking a contrapuntal stance to them. Here, nothing is calculable. As more and more visitors interact with it, the compositions of lines and points become more and more complex, leaving traces that neither artist nor visitors are able to understand.*

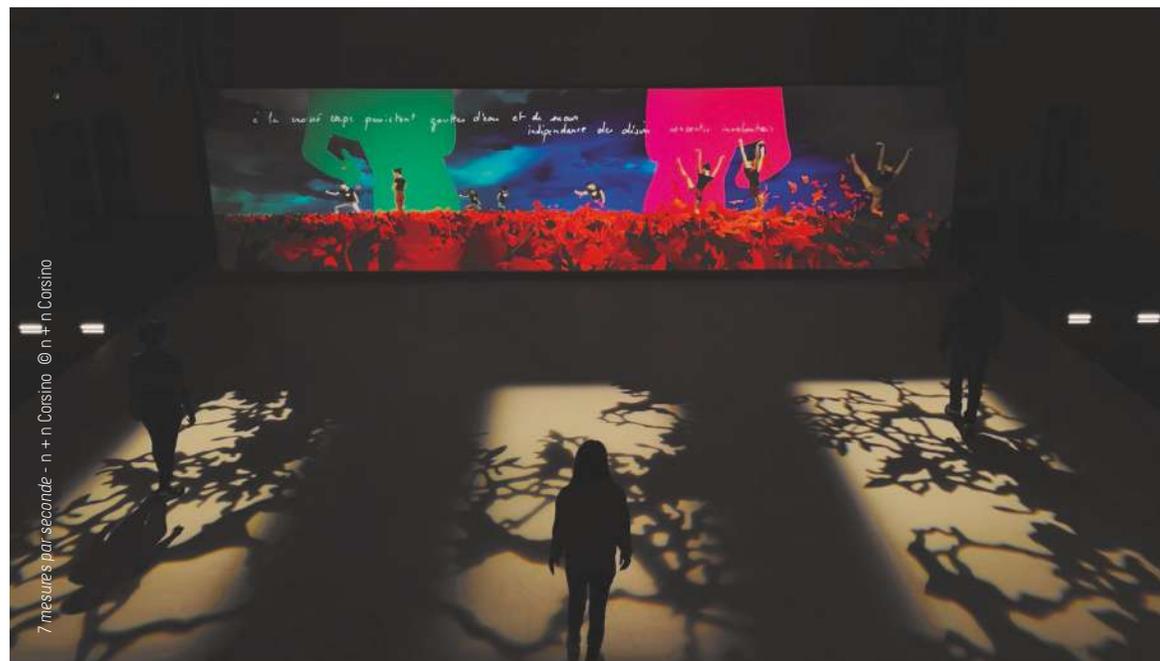
*The title of the work "ADA" is therefore tongue-in-cheek, a reference to the well-known Ada Lovelace, who in the 19th century, together with Charles Babbage, developed the very first computer prototype. This prototype was intended to combine poetry and mathematics to produce art as an artist does.*

*Karina Smigla-Bobinski is an Open-Media artist and works with analogue and digital media in the field of proprioceptive art. Her themes move between science, intuition, expression and cognition. She creates and collaborates on projects ranging from painting, kinetic sculptures, interactive installations, art interventions, mixed reality objects, multimedia physical theatre performances and online projects. Her works contain the method of their making, they are direct art, foregrounding the material of which they are made, movement through time and impact on results.*



## 7 MESURES PAR SECONDE

n + n Corsino (FR)



*7 mesures par seconde*, c'est le rythme qui fournit l'intensité suffisante à notre attention pour offrir une représentation continue.

18 battements par seconde sur la peau, c'est le nombre à partir duquel on ressent une pression constante.

24 images par seconde, c'est le cinéma. Image et mouvement sont la clé de voûte des créations de n + n Corsino, chorégraphes et créateurs d'images nouvelles.

Affiner les aptitudes de nos sens, étendre le champ de nos perceptions en explorant les possibilités de la réalité virtuelle et augmentée et de l'intelligence artificielle, tel est l'enjeu de ces œuvres ciné-chorégraphiques.

L'œuvre de n + n Corsino ne cesse au fil de son corpus de s'emparer de cette friction entre historique et anhistorique, entre écriture du réel et écriture de l'art. Elle place le temps et l'espace en orbite afin de mettre en scène le saisissement du vivant dans leur œuvre chorégraphique. Leur langage fait dialoguer la danse et les outils les plus sophistiqués et les plus inventifs dans le domaine des techniques numériques.

## Friche la Belle de Mai

Navigations chorégraphiques -  
*Choreographic navigations*  
2022

*7 beats per second*, this rhythm provides sufficient intensity to our attention to offer a continuous representation.

*18 beats per second on the skin*, we feel constant pressure.

*24 images per second is cinema*. Image and movement are the keystone of n + n Corsino's creations, choreographers and creators of new images.

*Refining the abilities of our senses, extending the field of our perceptions by exploring the possibilities of virtual and augmented reality and artificial intelligence, this is the challenge of these cine-choreographic artworks.*

*The artwork of n + n Corsino never ceases to seize this friction between history and anhistory, between writing reality and writing art. It places time and space in orbit in order to stage the seizure of the living in their choreographic artwork. Their language brings together dance and the most sophisticated and inventive tools in the field of digital techniques.*

82

83

## Couvent Levat

Expérience collective -  
*Collective experience*  
2022



Réalité[s]² est un projet de curation porté par le collectif deletere qui met l'accent sur des œuvres dites «expérientielles» favorisant une autre relation au spectateur. Ce projet émerge dans le paysage post-pandémique comme une expérience soucieuse de l'autre. À l'image d'un soin, le public convoqué est accueilli et guidé tout au long de sa présence sur le site des représentations. Réalité[s]² démarre en janvier 2023 sous la forme d'une résidence collective de deux semaines pour les artistes impliquées. C'est à l'occasion du week-end de clôture de la Biennale des Imaginaires Numériques que le résultat est partagé avec le public dans le cadre privilégié du Couvent Levat à Marseille.

Œuvres : *Le Test Sutherland* – Adelin Schweitzer (FR)

*Transvision* – Gaëtan Parshian & Lucien Gaudion (FR)

*Proserpine* – Sabrina Calvo (FR)

*Sans titre* – Diane Bonnot (FR)

deletere est un espace de recherche transmédia dédié à l'étude des enjeux artistiques générés par les nouvelles technologies. L'association accompagne, produit et diffuse des œuvres et des performances multimédia d'artistes qui questionnent le public sur sa relation aux machines. deletere, c'est aujourd'hui un espace de travail mutualisé, un atelier de fabrication ouvert et une résidence d'artistes. Tout au long de l'année, l'association propose des ateliers d'initiation, des concerts et des rencontres artistiques autour des pratiques transmédia.

*Réalité[s]² is a curation project run by the deletere collective, which focuses on "experiential" artworks that foster a different relationship with the viewer. This project emerges in the post-pandemic landscape as an experience concerned with the other. Like a treatment, the audience is welcomed and guided throughout its presence at the performance site. Réalité[s]² begins in January 2023 as a two-week collective residency for the artists involved. The results will be shared with the public during the closing weekend of the Biennial of Digital Imaginaries, in the privileged location of the Couvent Levat in Marseille.*

Artworks : *Le Test Sutherland* – Adelin Schweitzer (FR)

*Transvision* – Gaëtan Parshian & Lucien Gaudion (FR)

*Proserpine* – Sabrina Calvo (FR)

*Sans titre* – Diane Bonnot (FR)

*deletere is a transmedia research space dedicated to the study of artistic issues generated by new technologies. The association supports, produces and distributes multimedia artwork and performances by artists who question the public's relationship with machines. deletere is now a shared workspace, an open fabrication workshop and an artists' residency. Throughout the year, the association offers introductory workshops, concerts and artistic encounters based on transmedia practices.*

## RÉALITÉ[S]²

Collectif deletere (FR)

# S P E C T A C L E S

AIX - EN - PROVENCE    MARSEILLE    AVIGNON



## SEUIL

Clément Édouard <sup>(FR)</sup>

GMEM — Centre national de création musicale, Friche la Belle de Mai

Immersion sonore hypnotique - *Hypnotic sound immersion*  
Création CHRONIQUES 2022

86



*Seuil* est une invitation à visiter un interstice, un entre deux mondes, en explorant l'apprentissage d'un nouveau langage et en tissant des liens avec les populations minérales, végétales et imaginaires. Ces mouvements et rencontres créent une zone d'échange commune, où puiser les ressources de la métamorphose.

L'imaginaire est ici convoqué par la voix et par une multi-diffusion : enceintes et plateau vibrant sur lequel le public vient se déposer. Ce dispositif crée des espaces de perceptions propres à nous faire voyager dans un état hypnagogique (entre éveil et sommeil), à convoquer un « Nous » plus vaste.

Conception, composition: Clément Édouard  
Scenography, artistic collaboration: Mélina Faka  
Light creation: Guillaume Cousin  
and the recorded voices of Marie Nachury, Anne Davienne, Viviane Balsiger, Gilles Poizat, Antoine Mermet and Greg Gilg

Compositeur, artiste sonore, Clément Édouard se concentre sur la nature du son, son champ vibratoire et sa perception, son rapport avec les lieux et les matériaux naturels, pour proposer des écoutes tout à la fois imaginaires, physiques, internes...

*Seuil* ("Threshold") is an invitation to visit an opening, a gap between two worlds, that explores how we learn a new language, and establishes links with mineral, plant and imaginary populations. These movements and encounters create a kind of common trading area, from which to draw the resources of metamorphosis.

The imagination is summoned here by the voice, and by a multicaset broadcast, with loud speakers and a vibration plate that the public can perch on. This device creates space for perception, which is able to take us on a journey as we enter a hypnagogic state (between wakefulness and sleep), to summon a We that is yet more vast.

Composer and sound artist Clément Édouard focuses on the nature of sound, its vibratory field and how we perceive it, as well as its relationship with places and natural materials, to create listening experiences that are at once imaginary, physical and internal...

## 87 Petit plateau, Friche la Belle de Mai

Performance musicale et scénographique -  
*Musical performance and scenographic*  
Création CHRONIQUES 2022

## LA CARESSE

Tryphème et Ulysse Lefort <sup>(FR)</sup>



*La Caresse* est un projet musical et scénographique contant l'histoire d'un des enfants de Nyx, un vampire, ayant transgressé les limites du domaine des songes en venant errer dans le domaine de la veille.

Il emporte ainsi, au fil de ses errements, le monde de la veille vers l'obscurité d'un cauchemar uniforme, froid et stérile.

Après avoir répandu son terrible voile sur ce monde, le temps l'amène finalement à la tombée de la nuit au seuil d'une demeure isolée, dernier espace épargné. Cette demeure abrite Nyx, sa mère, sous la forme d'un avatar terrestre, qui l'attendait.

Writing, composition, interpretation: Tryphème  
Writing, scenography: Ulysse Lefort  
Choreography: Tsaom  
Sound design: Yohann Henry  
Costumes: Camille Rolin / Rouge Cendre  
Sound design: Yohann Henry  
Light creation: Yann Champelovier

Tiphaine Belin est originaire de la Drôme. La force de cette autodidacte, aujourd'hui installée à Paris, réside dans la puissance émotionnelle d'une musique hybride, entre expérimentale, industrielle et ambient. Né à Paris, Ulysse Lefort oriente son cursus vers l'animation, la 3D, le travail autour de l'interactivité et des ponts entre l'image et le son.

*La Caresse* is a musical and scenographic installation that tells the story of a son of Nyx, a vampire, who passes beyond the boundaries of the realm of dreams and wanders into the realm of the day before.

As he wanders, he draws the world of the day before towards the darkness of an unchanging, cold and barren nightmare.

After covering the world with his terrible veil, time finally leads him to dusk and the threshold of a remote house, the last space spared from him. Here resides Nyx, his mother, in the form of a terrestrial avatar, who has been waiting for her son.

Tiphaine Belin hails from Drôme. The force of this self-taught musician, now based in Paris, lies in the emotional power of hybrid music navigating between experimental, industrial and ambient. Born in 1984 in Paris, Ulysse Lefort has during his career practised animation, 3D, and work around interaction and bridges between image and sound.

## LIVE DREAM

Justine Emard &  
Jean-Emmanuel Rosnet (FR)

Le Grenier à sel, Avignon 88

Performance - Performance  
2023



La performance *Live Dream* explore les mystères du cerveau et des états de conscience modifiée. Dans cette expérience collective, l'activité neuronale de plusieurs participant·es est capturée en temps réel grâce à des électrodes. À la manière d'un protocole scientifique, les deux artistes s'emparent de ces signaux électriques pour donner corps à une œuvre visuelle et sonore alimentée, à la manière d'un documentaire, par des récits de rêve. Tantôt tangibles, tantôt imperceptibles, les données interprétées donnent naissance à différentes atmosphères générées par les deux artistes. Ce dispositif cerveau-machine cherche à entrer en résonance avec la physicalité des participant·es. Au fil de la traversée, ces damiers éprouvent l'intensité tout comme la dimension contemplative de cette expérience hypnotique et onirique.

Technological development: Thomas Bohl (atelier Hémisphère) & Sylvain Garnavault  
Interfaces: Mentalista / Bastien Didier  
Creative coder: Thomas Zaderatzky  
Scenographic support: Simon Zerbib

Justine Emard, artiste, explore les nouvelles relations qui s'instaurent entre nos existences et la technologie. En associant différentes technologies de l'image, elle situe son travail dans un flux alliant la robotique, les neurosciences, la vie organique et l'intelligence artificielle. En 2022, elle est en résidence à l'Observatoire de l'Espace, laboratoire culturel du CNES et artiste-professeure invitée au Fresnoy, studio national des arts contemporains.

Artiste sonore, Jean-Emmanuel Rosnet articule sa pratique autour de la composition expérimentale et la production de documentaire sonore. Sa recherche s'attache aux questions de strates et d'assemblage, d'atmosphères, d'archives sonores et de collages (field recording, sampling, sons d'internet ou tape-looping).

*The Live Dream performance explores the mysteries of the brain and states of altered consciousness. In this collective experiment, the neuronal activity of several participants is captured in real time using electrodes. Just like during a scientific procedure, the two artists use these electrical signals to create an audio-visual artwork, which is enriched, like a documentary, through dream narration. Sometimes tangible, sometimes imperceptible, the interpreted data create different atmospheres generated by the two artists. This brain-machine device seeks to resonate with the physicality of the participants. As they wander, these checkerboards experience the intensity as well as the contemplative dimension of this hypnotic and dreamlike experience.*

*Justine Emard, artist, explores the new relationships between our existences and technology. By combining different image technologies, she situates her work in a flow combining robotics, neuroscience, organic life and artificial intelligence. In 2022, she is in residency at the Observatoire de l'Espace, cultural laboratory of the CNES and guest artist-professor at the Fresnoy, national studio of contemporary arts.*

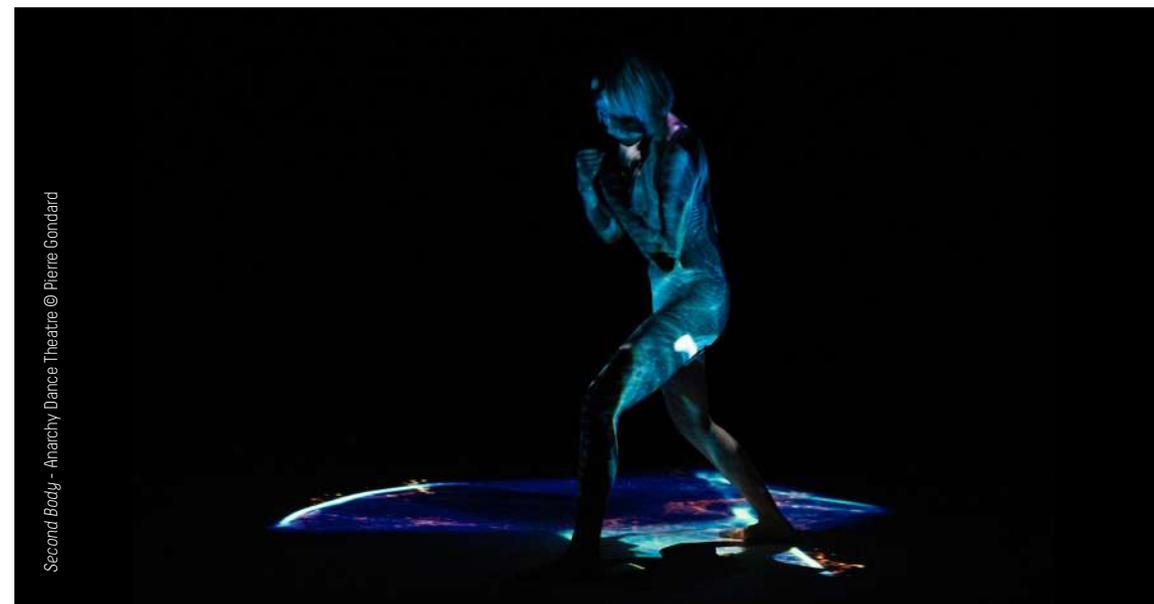
*Sound artist, Jean-Emmanuel Rosnet articulates his practice around experimental composition and sound documentary production. His research focuses on questions of strata and assembly, atmospheres, sound archives and collages (field recording, sampling, internet sounds or tape-looping).*

89 Pavillon Noir, Aix-en-Provence

Spectacle de danse - Dance performance  
2015

## SECOND BODY

Anarchy Dance Theatre (TW)



Le concept de *Second Body* s'inspire de l'expérience de la conduite automobile – conduire devient un processus qui s'exécute sans pensée consciente et la voiture se transforme en une extension de notre propre corps.

*Second Body* s'ouvre sur la présence d'un corps nu, explorant sa composition organique, ce que nous en savons à ce moment précis. Articulation par articulation, membre par membre, ce corps semble se (re) découvrir, vérifier sa propre existence. Des images projetées à 360 degrés ensuite sur ce même corps, en créent un second, artificiel, dont les mouvements sont distincts de ceux du premier.

Choreography and concept: Chieh-hua Hsieh  
Performer: Ting-ting Chao  
Software development and visual design: Ultra Combos  
Sound design: Yannick Dauby, Ultra Combos  
Lighting: We Do Group  
Custom design: Yu-teh Yang  
Stage Manager: Chun-yen Huang  
Assistant Stage Managers: Tzu-hsien Wu, Hsin-ting Chen  
Dramaturgy: River Lin  
Tour Manager: Shu-han Yang  
Consulting: Justine Beaujouan, Kevin Cunningham  
Production: Anarchy Dance Theatre

Fondée en 2010, la compagnie taïwanaise Anarchy Dance Theatre vise à construire un vocabulaire unique de la danse centré sur le corps. En intégrant des technologies de pointe, le chorégraphe ne cesse de questionner les potentialités et les limites de notre utilisation de ces technologies.

*The concept of Second Body comes from the experience of driving cars. When driving becomes a process achieved without thinking, with the car becoming an extension of the body.*

*The present work starts from learning the structure of the natural body through setting up knowledge of the body itself. Afterwards, a fully functional body starts to build up, then change the environment for itself. Gradually, the environment starts to change the body as well. The following section is a 360° full body-length projection enters the picture to create a non-natural second body, which creates an experience of movement distinct from the movements of the first body.*

*Anarchy Dance Theatre was founded in 2010 as a performance company centered on modern dance, the creative process of which serves as a focal point for contemplating how we connect and relate to one another as humans.*

Eric Minh Cuong Castaing  
& Anne-Sophie Turion (FR)

Installation / performance - étape de travail -  
*Installation / performance - working stage*  
Création CHRONIQUES 2022



Au Japon, des dizaines de milliers d'individues se retirent du monde, restant enfermées chez elleux pendant des années. On les appelle les *hikikomori*. Pendant quelques mois, les artistes se sont immergés dans la vie d'une association de soutien pour les hikikomori et ont noué contact avec certaines d'entre elleux. Se déclinant sous la forme d'un spectacle et d'une installation audiovisuelle, HIKU crée les conditions d'une rencontre à priori impossible : celle du public avec ces personnes qui font l'expérience d'un retrait social radical.

*In Japan, tens of thousands of people are withdrawing from the world to live in absolute isolation, staying locked in their homes for years. They are called hikikomori. For several months, the artists immersed themselves in the everyday life of an association that supports hikikomori, and were able to establish contact with some of them. In the form of a performance and an exhibition, HIKU sets the stage for an encounter that should be impossible, one that introduces the audience to these people who have experienced a radical social withdrawal.*

Conception: Anne-Sophie Turion, Eric Minh Cuong Castaing ; Performer: Yuika Hokama ; Pictures: Shizuka Fujii, Ipppei Mastuda, Tomohiro Yagi , Seiji Yoshida, Atsutoshi Takahashi and the participants of the event organized by the New Start Kansai association ; Co-organization of the event: Anne-Sophie Turion, Eric Minh Cuong Castaing, New start Kansai association ; Director of photography: Victor Zebo ; Video editing: Lucie Brux ; Dramaturgy accompaniment: Marine Relinger, Elise Simonet ; Scenography: Pia de Compiègne, Anne-Sophie Turion ; Sound creation: Renaud Bajoux ; General stage management: Virgile Capello ; Collaboration in Japan, mediation: Atsutoshi Takahashi ; Translation in Japan: Tadashi Sugihara, Naoko Tanabe ; Camera operator first shooting: Yuji Suzuki ; Second shooting assistant: Yuya Morimoto

Éric Minh Cuong Castaing, chorégraphe et artiste visuel, développe des spectacles, des performances, films ou installations qui croisent la danse et l'image, faisant appel aux technologies en tant que nouvelles structures de perception.

Anne-Sophie Turion décline son appétence pour le vivant et le visuel sous forme d'interventions in situ, de performances, de spectacles. De la boîte noire au grand air, elle s'attaque au réel pour l'orchestrer en fiction.

*Éric Minh Cuong Castaing, a choreographer and visual artist, creates shows, performances, films and installations that combine dance and imagery, drawing on various technologies that are treated as new perceptual frameworks.*

*Anne-Sophie Turion represents her partiality for living things and the visual in the form of in-situ works, performances and shows. From the black box to the great outdoors, she takes on reality in order to choreograph it into a kind of fiction.*

Installation immersive - *Immersive installation*  
2022

Emilie Anna Maillet,  
Cie Ex Voto à la lune (FR)



*Crari or not* c'est l'histoire d'un groupe d'adolescentes de 15 ans, avant et pendant une soirée. Iels flirtent, dansent, font des erreurs, friment mais qu'éprouvent-iels réellement ?

La représentation se décline à travers différents médias et différentes expériences afin d'éprouver les mutations adolescentes dans leur complexité émotionnelle et sensitive, en un temps où le virtuel et le réel se rencontrent en permanence.

La compagnie Ex Voto à la Lune propose aux spectateur-ices un véritable « parcours d'incarnation » des personnages entre fiction et intimité personnelle, entre littérature classique, réalité virtuelle et réseaux sociaux.

Writing and directing: Emilie Anna Maillet  
Dramaturgy assistant: Marion Suzanne  
Performers: Clarisse Sellier and Marion Suzanne or Tom Lejars  
Instagram dramaturgy: Arthur Chrisp, Charlotte Issaly, Emilie Anna Maillet, Noé Mercklé, Clarisse Sellier and Marion Suzanne  
Scenography: Benjamin Gabrie and Emilie Anna Maillet  
Video and digital development: Maxime Lethelier  
Director of photography: Arthur Chrisp and Noé Mercklé  
Sound engineer: Hippolyte Leblanc  
General manager and light creation: Laurent Beucher  
VR development: Sylvain Hayot

Formée très jeune à la musique et à la danse, et après être passée par l'unité nomade à la mise en scène au CNSAD et un master 2 mise en scène à Paris X, Emilie Anna Maillet envisage le théâtre comme un espace ouvert et multi-forme.

Consciente que notre environnement ultra connecté modifie en profondeur notre mode de vie et fragmente notre rapport au monde, elle cherche à repenser la manière de raconter des histoires, de construire un récit.

*The installation Crari or not proposes a dive into adolescence, in its emotional and sensitive complexity, in all the paradoxes between what, at this age, we feel inside and what we have to show to exist among others.*

*It is a real journey of incarnation: discovery of the characters of the fiction on the networks, performative installation of Virtual Reality, poetic MCQ, etc. 6 films in VR, six subjective points of view: they are at a party, flirting, dancing, pulsating, making mistakes, getting lost...*

Formée très jeune à la musique et à la danse, et après être passée par l'unité nomade à la mise en scène au CNSAD et un master 2 mise en scène à Paris X, Emilie Anna Maillet envisage le théâtre comme un espace ouvert et multi-forme.

Consciente que notre environnement ultra connecté modifie en profondeur notre mode de vie et fragmente notre rapport au monde, elle cherche à repenser la manière de raconter des histoires, de construire un récit.

## CHANSONS DE TOILE

Collectif La Pulpe (FR)

GMEM — Centre national de création musicale, Friche la Belle de Mai 92

Concert - *Concert*  
Création CHRONIQUES 2022



*Chansons de Toile* est une performance transmedia créée et interprétée par le collectif La Pulpe, une rêverie électronique qui se tisse entre pratique musicale, narration et mise en réseau des participantes. Modulées et enlacées dans la multidiffusion des enceintes, les corps sonores des musicien·nes se troublent et se confondent en une transe narrative (c)hantée de voix éthériques, de synthétiseurs goth-trad, et de sons concrets. Cette veillée guidera les spectateur·rices au cœur d'une nuit labyrinthique dans laquelle fond et forme se diluent pour mieux se recomposer. Seront-ils encore les mêmes aux premières lueurs de l'aube ?

Artists: Loli Dubus, Aurélia Nardini  
Artistes-researchers: Ludmila Postel, Crys Aslanian  
Sound and light installation: Pia Baltazar

La Pulpe est une adelphté de recherche. Elle se concentre sur une approche modulaire du travail collectif mélangeant l'improvisation et la composition musicale avec des systèmes ludiques tels que le "actual play" et les mondes virtuels. Créant des espaces de travail entre recherche, média et performance, La Pulpe transpose des approches de l'écoute semblables à celles des *Sonic Meditations* de Pauline Oliveros au cœur de cet espace technique et sensible que Roy Ascott nomme l'Étreinte Télématique.

*La Pulpe is a adelphity of research and sound creation. It focuses on a modular approach to collaborative work, that blends improvisation and musical composition with gamification systems such as actual play and virtual worlds. Creating workspaces that combine research, media and performance, La Pulpe incorporates approaches to listening similar to those of Pauline Oliveros' Sonic Meditations, at the heart of this technical and experiential space that Roy Ascott calls the "Telematic Embrace".*

*Chanson de Toile ("Weaving Song") is a transmedia performance created and performed by the collective, La Pulpe, which creates an electronic dreamworld that weaves a path between making music, storytelling and linking in participants to be part of a network. Modulated and entwined in a multicast of loud speakers, the musicians' bodies of sound blur and merge into a narrative trance, hauntingly sung by ethereal voices, accompanied by goth-trad synthesizers and real-world sounds. This vigil will guide viewers to the heart of a labyrinthine night in which content and form are dissolved in order to be recomposed as better versions of themselves. Will they still be the same at the first light of dawn?*

## 93 Grand plateau, Friche la Belle de Mai

Concert audiovisuel - *Audiovisual concert*  
2020

## TRANSIENT

Quayola  
Andrea Santicchia aka SETA (ITA)



*Transient* est un concert audiovisuel pour pianos motorisés et des projections vidéo de Quayola/Seta.

Une improvisation en temps réel dans laquelle les artistes collaborent avec des algorithmes complexes afin de générer des compositions d'un équilibre anthropique et technologique délicat. Le logiciel, spécialement développé pour *Transient*, génère du son et des images, créant des allitérations synesthésiques parfaitement synchronisées. *Transient* fait référence à l'héritage de la musique classique, ici évoquée par le piano à queue, et aux traditions picturales, en émettant l'hypothèse de nouveaux paysages sonores et de polyphonies visuelles.

Piano et peinture sont libérés des gestes de la main. Le concert combine l'harmonie et les tensions entre l'humain et la technologie, le naturel et l'artificiel, l'organique et le synthétique, générant des compositions picturales et sonores d'un naturalisme abstrait.

Artists: Quayola, Andrea Santicchia aka SETA

Quayola se sert de la technologie comme d'un prisme à travers lequel explorer les tensions et les équilibres entre des forces apparemment opposées : réelles et artificielles, figuratives et abstraites, anciennes et nouvelles. En concevant des installations immersives, souvent sur des sites architecturaux historiquement importants, il traite l'imagerie canonique en la réimaginant par le biais des technologies contemporaines. SETA a débuté un nouveau projet de recherche sonore et visuelle avec Quayola. *Transient* est leur première collaboration.

*Transient is an audiovisual concert for motorized pianos and video projections by Quayola/Seta.*

*A real-time improvisation in which the artists collaborate with complex algorithms in order to generate compositions of a delicate anthropic and technological balance. The software, especially developed for Transient, generates sound and images, creating perfectly synchronised synesthetic alliterations. Transient refers to the heritage of classical music, here evoked by the grand piano, and the painting traditions, hypothesizing new sonic landscapes and visual polyphonies.*

*Piano and painting are freed from hand gestures. The concert combines the harmony and tensions between human and technological, natural and artificial, organic and synthetic, generating pictorial and sonic compositions of an abstract naturalism.*

*Quayola employs technology as a lens to explore the tensions and equilibriums between seemingly opposing forces: the real and artificial, figurative and abstract, old and new. By constructing immersive installations, he engages with and re-imagines canonical imagery through contemporary technology. SETA has embarked on a new sonic and visual research project with Quayola and Transient is their first collaboration.*

La compositrice italienne Caterina Barbieri explore les effets psychophysiques de la répétition et de l'exploitation structurée de la musique, étudiant le potentiel polyphonique et polyrythmique des séquenceurs afin de concevoir des dimensions géométriques intenses et complexes qui transcendent temps et espace. Son approche musicale place les rétroactions cognitives et intégratives entre humain et technologie au cœur de sa recherche sonore, se concentrant sur un usage inventif de l'informatique et de techniques de séquençage complexes afin de déclencher des hallucinations spatio-temporelles.

*Italian composer Caterina Barbieri explores the psycho-physical effects of repetition and pattern-based operations in music, by investigating the polyphonic and polyrhythmic potential of sequencers to draw severe, complex geometries in time and space. Approaching music practice as an integrative cognitive feedback between humans and technology lies at the core of her current sonic research, which focuses on the creative use of computation and complex sequencing techniques to trigger temporal and spatial hallucinations.*



Live Caterina Barbieri © Pierre Condamine

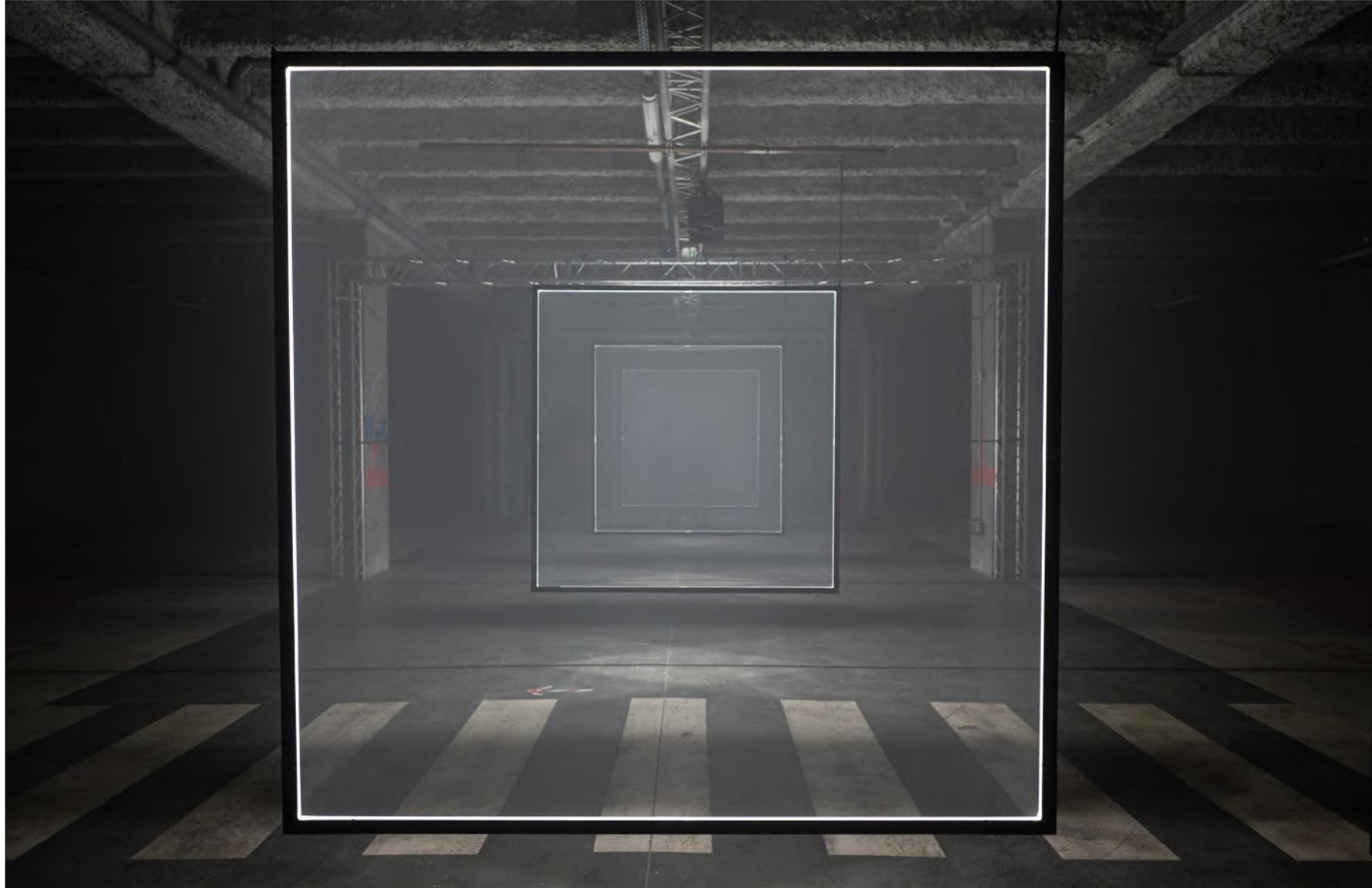


Live Caterina Barbieri © Pierre Condamine



PARCOURS D'ŒUVRES  
EN ESPACE PUBLIC  
AIX - EN - PROVENCE    MARSEILLE

FRICHE LA BELLE DE MAI, MARSEILLE



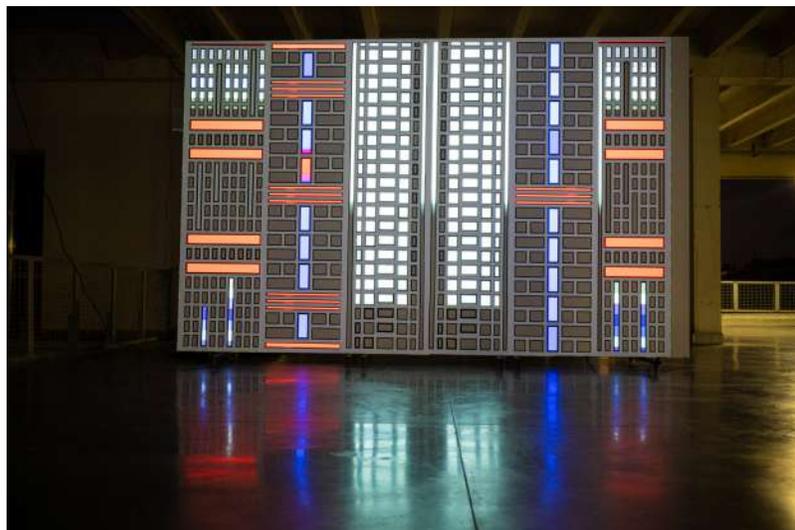
1



3



4



2

1\_ *Avancée Immobile* - Olivier Ratsi, Parking R0, © Pierre Gondard

2\_ *Eurythmie La Nuit* - Gwladys Bernard & Cyril Méroni, Place des Horizons, © Pierre Gondard

3\_ *Universal Tongue* - Anouk Kruithof, Cour Jobin, © Pierre Gondard

4\_ *The Shape of Things to Come* - Diego Ortiz & Hernan Zambrano, Place des Quais, © Pierre Gondard

5\_ *View From The Moon* - Joanie Lemercier, façade du Panorama, © Pierre Gondard



5



2



3

1\_ *Cloud* - Catlind R.C Brown & Wayne Garrett, Place de l'Université, © Grégoire Édouard

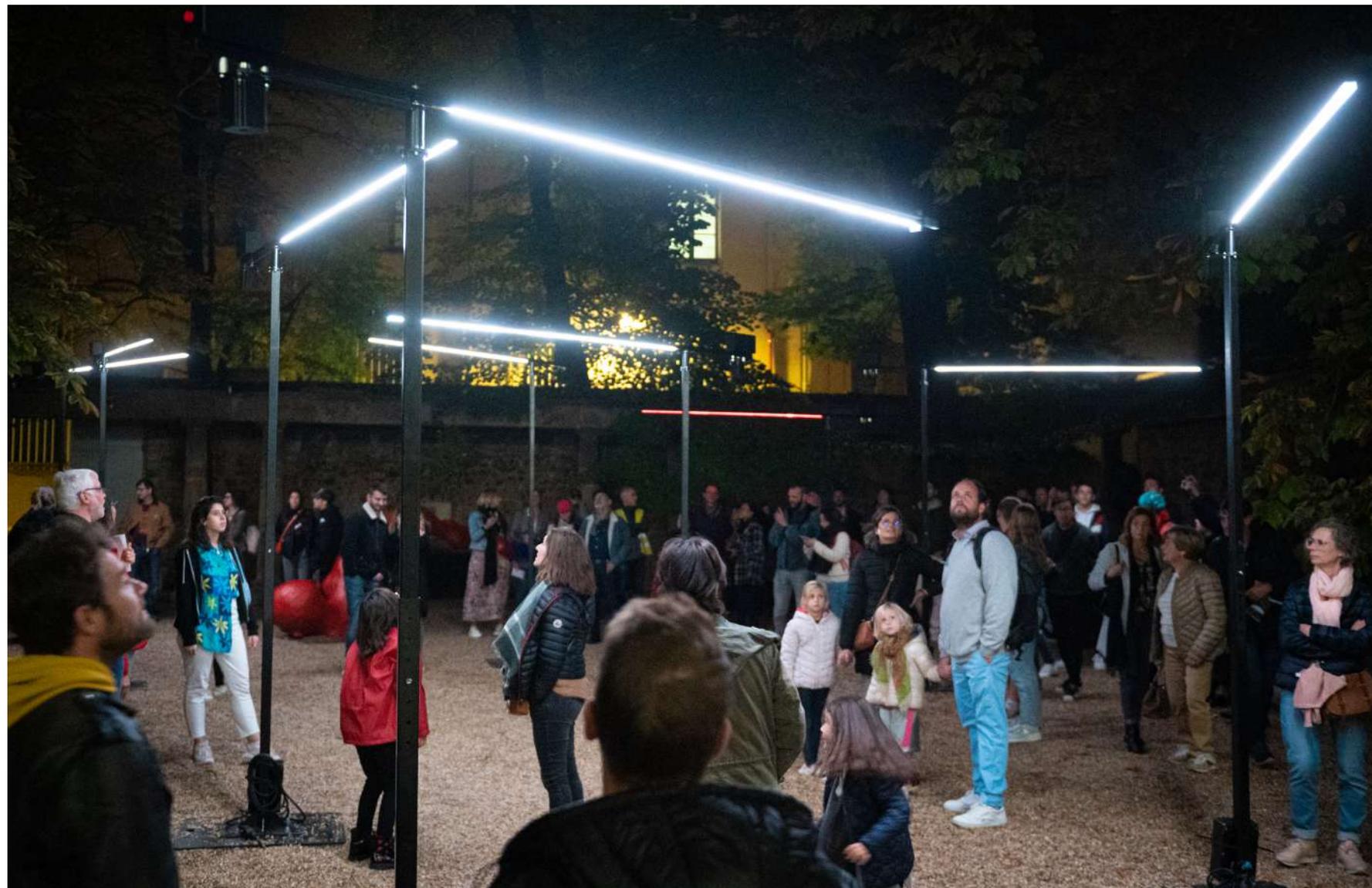
2\_ *Unshaped* - Quiet Ensemble, Amphithéâtre de la Manufacture, © Pierre Gondard

3\_ *Museum of the moon* - Luke Jerram, Église de la Madeleine, © Grégoire Édouard

4\_ *Paysage souple* - Ulysse Lefort & Tryphème, Église de la Madeleine, © Grégoire Édouard



4



1

1\_ *Far Away* - Chevalvert,  
Cour de l'Hôtel de Gallifet,  
© Pierre Gondard

2\_ *Agora(s)* - Nicolas Clauss, Place  
François Villon, © Pierre Gondard

3\_ *Borealis* - Dan Acher, Fontaine  
de la Rotonde, © Pierre Gondard



2



3

D J S E T S

AIX - EN - PROVENCE MARSEILLE



6MIC, AIX-EN-PROVENCE  
& FRICHE LA BELLE DE MAI, MARSEILLE



1



3



4



2

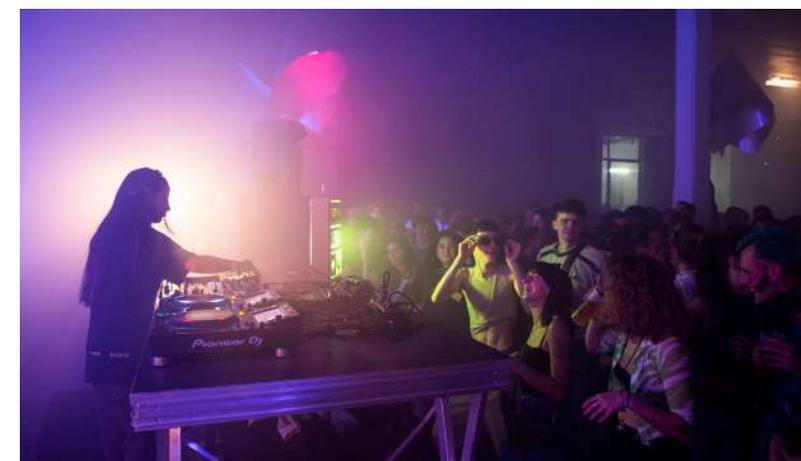
1\_ *Spazio Disponibile* - Donato Dozzy, 6MIC, © Pierre Gondard

2\_ *Ce soir on danse avec les loups* - installation - Elio Libaude, 6MIC, © Pierre Gondard

3\_ *Le Bon Air Club* - Mary Ocher, Les Grandes Tables, © Grégoire Édouard

4\_ *Le Bon Air Club* - Samar, Les Grandes Tables, © Grégoire Édouard

5\_ *Le Bon Air Club* - Mika Oki, Les Grandes Tables, © Grégoire Édouard



5

# ACTIONS DE MÉDIATION





1\_ Visite performée autour de l'œuvre «Please Love Party» de Pierre Pauze - © Grégoire Edouard

2\_ Outil de médiation «Odysée des Imaginaires» - © Pierre Gondard

3\_ Atelier de création sonore au MEDIALAB - © Pierre Gondard

4\_ Visite en famille autour de l'exposition «À la tombée de la nuit» - © Pierre Gondard

## POUR LES PUBLICS DES ACTIONS DE MÉDIATION

FOR THE PUBLIC - MEDIATION ACTIONS

Tout au long de la Biennale, les équipes de médiation ont proposé un panel d'activités créatives et ludiques associé aux expositions. Entre visites thématiques ou performées, ateliers d'arts plastiques ou numériques pour des publics en famille ou entre ami·es, chaque proposition offrait l'occasion de découvrir la Biennale autrement.

Outil de médiation prenant la forme d'un plan avec des jeux d'observation, de dessins, des énigmes et devinettes, *L'Odysée des Imaginaires* a embarqué petites et grandes à la découverte des expositions aixoises et marseillaises de la Biennale. Une invitation à créer son propre parcours à travers la galaxie des expositions CHRONIQUES.

*Throughout the Biennial, the mediation teams proposed a range of creative and playful activities associated with the exhibitions. Between thematic or performance visits, plastic arts or digital workshops, for families or friends, each proposal offered the opportunity to discover the Biennial in a different way.*

*A mediation tool taking the form of a map, with observation games, drawings, riddles and guesses, the *Odyssey of the Imaginaries* took young and old on a discovery of the exhibitions in Aix and Marseille of the Biennale. An invitation to create one's own path through the *Galaxie of the CHRONIQUES* exhibitions.*

# POUR LES SCOLAIRES

## UNE RENTRÉE NUMÉRIQUE

FOR SCHOOLERS - A DIGITAL BACK TO SCHOOL

Porté par CHRONIQUES en partenariat avec l'Académie d'Aix-Marseille, le dispositif d'éducation artistique et culturelle *Une Rentrée Numérique* accompagne les enseignantes et leurs élèves dans une pratique du numérique par l'art. Chaque parcours est composé de trois temps forts :

- la visite d'une ou plusieurs expositions de la Biennale où les élèves exercent leur sens critique par l'observation sensible des œuvres
- un atelier de pratique numérique avec un·e intervenant·e permettant l'appropriation des outils numériques et de la thématique de manière créative
- la rencontre avec les artistes de la Biennale offrant un moment d'échanges sur le processus de création d'une œuvre.

Pour préparer au mieux ces parcours, les enseignantes disposent d'une formation théorique et pratique, d'un dossier pédagogique et d'une plateforme de ressources en ligne dédiée aux arts numériques : « Repères Numériques ».

*Carried out by CHRONIQUES in partnership with the Académie d'Aix-Marseille, the artistic and cultural education program *Une rentrée Numérique* accompanies teachers and their students in a practice of digital art. Each course is composed of three key moments:*

- a visit to one or several exhibitions of the Biennale where the students exercise their critical sense through the sensitive observation of the works*
- a digital practice workshop with a speaker allowing the appropriation of digital tools and the theme in a creative way*
- a meeting with the artists of the Biennial offering a moment of exchange on a profession and the process of creating an artwork.*

*In order to best prepare these courses, teachers have access to theoretical and practical training, a pedagogical file and an online resource platform dedicated to digital arts: "Repères Numériques".*



1



2



3



4

1\_ Visite scolaire de l'exposition « À la tombée de la nuit » - © Grégoire Edouard

2\_ Atelier de pratique numérique en classe - © Hugo Bouguin

3\_ Formation pour les enseignantes - © Martin Dufossé

4\_ Rencontre avec l'artiste Émilie-Anna Maillet et la cie Ex Voto à la Lune - © Hugo Bouguin



1\_ Workshop inter-établissement en Mapping vidéo  
© Hugo Bouguin

2\_ Visite exposition After Party - œuvre *Puff Out*  
© Grégoire Edouard

## ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR CHRONIQUES CAMPUS

HIGHER EDUCATION - CHRONIQUES CAMPUS

Étape majeure de son programme annuel CHRONIQUES Campus, la Biennale 2022 a apporté l'éclairage attendu par le secteur de l'enseignement supérieur sur les actions déployées par CHRONIQUES pour les étudiantes et leur équipes pédagogiques de notre territoire.

Toutes ont pu bénéficier d'une expérience immersive et enrichissante en matière d'arts et de cultures numériques : visites d'expositions, workshops, rencontres artistiques et stages professionnels au cœur des équipes technique de CHRONIQUES, ont permis à chacune de découvrir et d'explorer les nouvelles formes d'expression et de création qui émergent grâce aux technologies numériques.

Au final, le programme CHRONIQUES Campus a contribué à offrir aux étudiantes et leurs équipes pédagogiques, une expérience riche et inspirante, ouvrant des horizons artistiques et créatifs inédits et les préparant ainsi aux défis de notre monde en mutation constante.

*As a major step in its annual programme Chroniques Campus, the Biennial 2022 shed the light expected by the higher education sector on the actions deployed by Chroniques for students and their educational teams in our territory.*

*Everyone was able to benefit from an immersive and enriching experience in the field of digital arts and culture: exhibition visits, workshops, artistic encounters and professional internships at the heart of Chroniques' technical teams enabled everyone to discover and explore the new forms of expression and creation that are emerging thanks to digital technologies.*

*In the end, the Chroniques Campus programme has contributed to offering students and their teaching teams a rich and inspiring experience, opening up new artistic and creative horizons and preparing them for the challenges of our constantly changing world.*



# R E N C O N T R E S P R O F E S S I O N N E L L E S

117

Pour cette troisième édition, les rencontres professionnelles se déroulent à la clôture de la Biennale, du 18 au 22 janvier 2023. Revendiquant à la fois un fort ancrage territorial et une dynamique internationale, elles sont réalisées en partenariat avec une 5ème Saison - biennale d'art et de culture d'Aix-en-Provence, le Musée Granet, l'ESAAix, l'agence DRM et dans le cadre du projet Europe Creative *Digital Inter/section* regroupant 5 partenaires européens et visant à explorer de nouveaux modèles de développement pour les institutions culturelles.

Ces rencontres professionnelles sont ainsi l'occasion de réunir des spécialistes de tout domaines et de toutes nationalités pour favoriser les synergies et découvrir de nouveaux projets artistiques, en discutant de sujets transversaux symptomatiques de notre époque en régime numérique.

C'est aussi un rendez-vous fixé avec les invité·es d'honneur de la Biennale. Des délégations belges, taiwanaises et québécoises sont donc accueillies pour l'occasion au côté de nos partenaires Tchèque, Allemand et Croate du projet *Digital Inter/section*

Cette année, les rencontres professionnelles ont pour fil conducteur les NFT. Loin d'en faire l'apologie, l'objectif est d'identifier les possibilités et les enjeux qu'ils peuvent susciter pour les artistes et les professionnel·les de la culture.

Pour apporter un éclairage nouveau sur le sujet, la première table ronde est consacrée au projet-pilote « Sphère Code Cylindre » du musée Granet. La première exposition nationale de NFT organisée par un musée et qui propose leurs acquisitions à l'issue de l'événement.

La réflexion se poursuit lors de la seconde table ronde, où la diversité des intervenants et leurs visions des NFT ont permis d'ouvrir le débat tout en proposant des pistes d'utilisation et des vigilances éthiques à mettre en œuvre.

Les rencontres professionnelles sont aussi un espace de découverte. En effet, le Marché International de l'Art Numérique (MIAN), importé de nos confrères québécois ELEKTRA, est l'occasion de donner la parole à plus d'une vingtaine de professionnel·les de la culture, nationaux·ales et internationaux·ales. Dans un format court, iels viennent présenter leurs travaux et leurs actualités.

Le souhait des rencontres professionnelles est de créer une zone d'échange et de partage autour de projets artistiques hétéroclites et pluriels. L'objectif ultime étant de favoriser les collaborations, encourager les croisements et renforcer les ponts érigés entre les domaines.

En bref, capitaliser sur la rencontre pour ouvrir des pistes vers l'avenir.

*This third edition of the biennial incorporates several professional events at the closure of the Biennial, from 18 to 22 January 2023. Highlighting both its strong local roots and its international dynamic, they are organised in partnership with Une 5ème Saison, Musée Granet, ESAAix and DRM in the framework of the Creative Europe Digital Inter/section project, which brings five European partners together to explore new development models for cultural institutions.*

*These professional events are an opportunity for specialists in all fields, of all nationalities, to come together to promote synergies and discover new artistic projects, discussing interdisciplinary issues symptomatic of our new digital age.*

*They are also a meeting place for the Biennial's guests of honour. Delegations from Belgium, Taiwan and Quebec are welcomed for the occasion alongside our Czech, German and Croatian partners in the \*Digital Inter/section\* project.*

*This year, the guiding theme for the professional events is NFTs. Far from being an apologia for NFTs, the events aim to identify the possibilities and challenges they may create for artists and cultural professionals.*

*To shine new light on the subject, the first round table is devoted to Musée Granet's Sphère Code Cylindre pilot project, the first national exhibition of NFTs organised by a museum offering the chance to buy the works following the event.*

*This thinking continues at the second round table, where the diversity of speakers and views on NFTs opens up the debate while suggesting avenues for their use and areas where ethical vigilance is required.*

*The professional events are also a space for discovery. The International Marketplace for Digital Art (MIAN), imported from our Quebec colleagues ELEKTRA, is an opportunity for over 20 national and international culture professionals to speak, presenting their work and their news in a short format.*

*The goal of the professional events is to create a space for exchange and discussion focusing on a diverse and disparate range of artistic projects. The ultimate purpose is to promote collaboration, encourage cross-fertilisation and strengthen bridges between different fields.*

*In short, to capitalise on the experience of coming together to open up paths to the future.*

# L E S P R I X

Depuis 2016 et dans le cadre de la Biennale des Imaginaires Numériques, CHRONIQUES et la Fondation Vasarely à Aix-en-Provence, récompensent tous les deux ans plusieurs artistes pour leurs pratiques artistiques dans le champs des arts numériques et leur inscription dans l'histoire de l'art en lien avec les problématiques esthétiques et politiques de Victor Vasarely.

Cette année, le jury a décidé d'attribuer le prix Vasarely à l'artiste Lucien Bitaux (*La Perception de l'Astronome*). Il bénéficiera d'une exposition à la Fondation Vasarely dans le cadre de la prochaine édition de la Biennale à la suite d'Etienne Rey en 2016, Félicie d'Estienne d'Orves en 2018 et Quayola en 2020.

Le Jury a également décidé d'attribuer le prix CHRONIQUES à Pierre Pauze (*Please Love Party*) pour sa pratique artistique singulière dans le champ des arts numériques. Le prix donnera lieu, avec la complicité du 3 bis f, à un accompagnement en résidence et à la production de nouvelles pièces dévoilées par le centre d'art en 2024.

Une mention spéciale a été attribuée à Stéphanie Roland avec le soutien de l'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence qui lui proposera un workshop ainsi qu'une résidence en 2024.

Cette soirée de remise de prix fut également l'occasion de remettre le prix Crush - Prix du monde économique pour l'art numérique en espace public, dont le jury fut composé de membres de l'équipe de la Biennale des Imaginaires Numérique et du Digital Art Club. L'artiste Olivier Ratsi a ainsi été récompensé pour son œuvre *Avancée Immobile*.

*Since 2016 and in the frame of the Biennial of Digital Imaginaries, CHRONIQUES and the Vasarely Foundation in Aix-en-Provence, reward every two years several artists for their artistic practices in the field of digital arts and their inscription in the history of art in connection with the aesthetic and political problematics of Victor Vasarely.*

*This year, the jury has decided to award the Vasarely Prize to the artist Lucien Bitaux (*La Perception de l'Astronome*). He will benefit of an exhibition at the Vasarely Foundation during the next edition of the Biennale, following Etienne Rey in 2016, Félicie d'Estienne d'Orves in 2018 and Quayola in 2020.*

*The jury also decided to award the CHRONIQUES prize to Pierre Pauze (*Please Love Party*) for his singular artistic practice in the field of digital arts. The prize will give rise, with the complicity of the 3 bis f, to a residency and the production of new pieces unveiled by the art centre in 2024.*

*A special mention was given to Stéphanie Roland with the support of the Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence which will offer her a workshop and a residency in 2024.*

*This award ceremony was also the occasion to present the Crush Prize - Economic World Prize for Digital Art in Public Space, whose jury was composed of members of the Biennial of Digital Imaginaries team and the Digital Art Club. The artist Olivier Ratsi was awarded for his artwork *Avancée Immobile*.*



# C R É A T I O N S

Outre la Biennale des Imaginaires Numériques, CHRONIQUES porte également une plateforme de soutien à la production et à la diffusion d'œuvres originales.

La plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS regroupe des producteur·rices des divers champs de la culture (art visuel, spectacle vivant, musique, audiovisuel, réalité virtuelle...) de la Région Sud et invite des acteurs nationaux et internationaux qui s'engagent dans l'accompagnement d'artistes ayant recours et/ou questionnant les nouvelles technologies numériques.

Cet engagement et ce travail collectif permettent la production d'œuvres originales par des artistes qui sont accompagnés dans leur travail qu'ils soient émergentes, régionaux·ales, nationaux·ales ou internationaux·ales.

En 2022, 4 appels à candidatures ont été publiés et une quinzaine de projets ont été sélectionnés par les membres de la plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS. Ces œuvres ont été diffusées pendant la troisième édition de la Biennale des Imaginaires Numériques et au sein des événements portés par les partenaires de la plateforme.

La plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS reçoit le soutien de la Région SUD - la Ville de Marseille - de la DRAC Provence-Alpes-Côte d'Azur et de l'Institut français.

*In addition to the Biennale of Digital Imaginaries, CHRONIQUES also supports the production and touring of original artworks.*

*The CHRONIQUES CREATIONS platform brings together operators from various fields of culture (visual arts, performing arts, music, audiovisual, virtual reality, etc.) who are committed to supporting artists who use and/or question new digital technologies.*

*This commitment and collective work allows the production of original artworks by artists who are supported in their practice whether they are emerging, regional, national or international.*

*In 2022, 4 calls for applications were published and about fifteen projects were selected by the members of the CHRONIQUES CREATIONS platform. These artworks were shown during the third edition of the Biennial of Digital Imaginaries and within the events organized by the platform's partners. The CHRONIQUES CREATIONS platform receives the support of the Region SUD - the City of Marseille - the DRAC Provence-Alpes-Côte d'Azur and The Institut français.*



**CHRONIQUES CREATIONS**

The platform CHRONIQUES CREATIONS is supported by the DRAC Provence-Alpes-Côte d'Azur, the Région Sud Provence-Alpes-Côte d'Azur, the City of Marseille and the Institut français in Paris.

p. 18 — 19 **Sébastien Robert - The Lights which Can Be Heard** Creation co-produced by the platform CHRONIQUES CREATIONS. With the financial support of Stroom Den Haag, DICRéAM and Fonds [SCAN] Auvergne-Rhône-Alpes.

With the intellectual support of the Royal Library of the Netherlands, Tromsø Geophysical Observatory, Fiona Armerly (University of Cambridge), Rob Stammes (Polar Light Center) and Harald Gaski (University of Tromsø). Original commissioned by STRP Festival. With the financial support of Stroom Den Haag, DICRéAM and the support fund for digital artistic creation (Fonds [SCAN]), supported by the Region and the Drac Auvergne-Rhône-Alpes. With the intellectual support of the Royal Library of the Netherlands, the Tromsø Geophysical Observatory, Fiona Armerly (University of Cambridge), Rob Stammes (Polarlightcenter) and Harald Gaski (University of Tromsø). With technical support from Tony Rolando (Make Noise), Lucien Nicou (design + production), Leandros Ntolas (light + optics), Pim Kersemakers (metallurgy) and Mark IJzerman (software). Under the artistic supervision of Jean-Emmanuel Rosnet. Initiated during the Arctic Wave residency (Andaya, NO). Electronic evocations of sound's reality : The AyarKut Foundation (Yakutsk, RU). That dance between the poles off sound : Nordlyst Festival (Andenes, NO).

p.20 **Lucien Bitaux - La perception de l'astronome** Creation co-produced by the platform CHRONIQUES CREATIONS. With the support of the Fresnoy - Studio national des arts contemporains and the Vasarely Foundation.

p. 21 **Stéphanie Roland - Dead Star Funeral** Production: Stéphanie Roland Studio. With the support of European Space Agency, NASA, Wallonie-Bruxelles International and of the Center Wallonie-Bruxelles / Paris. Technical expertise : Mathieu Zurstrassen.

p. 22 — 23 **Amélie Bouvier - La Mémoire des Étoiles** Courtesy Amélie Bouvier and Harlan Levey Projects. With the support of Wallonie-Bruxelles International and of the Center Wallonie-Bruxelles / Paris.

p. 24 **Stéphane Thidet - D'un soleil à l'autre** Collection MAC VAL – Musée d'art contemporain du Val-de-Marne.

p. 25 **Ief Spincemaille - Nightfall** Commissioned by the Biennial of Digital Imaginaries (2022). Co-production : Atelier Ief Spincemaille and Werktank. With the kind permission of Aline Vidal. With the support of the Flemish Government.

p. 26 — 27 **Sophie Whettnall - Les Étoiles Ne Dorment Jamais** In coproduction with Musée du Pavillon de Vendôme, Aix-en-

Provence. Œuvres : *Black Dust, Les étoiles, Midnight sun* (coproduction Musée du Pavillon de Vendôme).

p. 30 — 31 **Donatien Aubert - Veille Infinie** Creation co-produced by the platform CHRONIQUES CREATIONS, the 3 bis f - Centre d'arts contemporains d'intérêt national in Aix-en-Provence, Nemo - International biennial of digital arts of the Île-de-France Region by le CENQUATRE-PARIS.

p. 32 — 33 **Stéphanie Roland - Le Cercle Vide** Production: Fresnoy - Studio National. With the support of Neuflyze OBC, Thalès Alenia Space, National Center for Space Studies, European Space Agency, Actes Académie, Toast Agency, Wallonie-Bruxelles International and of the Center Wallonie-Bruxelles / Paris.

**Stéphanie Roland - Science Fiction Postcards** Production: Stéphanie Roland Studio. With the support of the Frans Masereel Centrum, the National Geographic Institute, Wallonie-Bruxelles International and of the Center Wallonie-Bruxelles / Paris. Technical expertise: Nicolas Belayew.

p. 34 **Dimitri Mallet - Silence Painting** Creation co-produced by the platform CHRONIQUES CREATIONS. Co-production : Dimitri Mallet 2015,2023. ©Courtesy : the artist, Adagp Paris 2023 and Panoptés collection.

p.35 **Pierre Coric - As We Continue** Co-produced by Werktank (Leuven) and Recto-Verso (Quebec). With the support of the Flemish Government.

p. 36 **Stephane Thidet - Half Moon Project** realized at Villa Montalvo, Saratoga, California, as part of the Lucas Art Program residency.

p. 37 **Emmanuel Van Der Auwera - Videosculpture XXI (vegas) et Videosculpture XXII (White Noise)** Courtesy Emmanuel Van der Auwera and Harlan Levey Projects. With the support of Wallonie-Bruxelles International and of the Center Wallonie-Bruxelles / Paris.

p. 38 — 39 **Marjolijn Dijkman - Earthing Discharge / Depth of Discharge** Produced as part of the research for On-Trade-Off, an ongoing art research project that raises awareness of the environmental and economic implications of the extraction and processing of lithium, the main raw material needed for globl green energy production, initiated by the art organizations Picha (DRC) and Enough Room for Space (BE). Courtesy of the artist and NOME, Berlin. Depth of Discharge : 2021. Earthing Discharge : 2020. This artwork was commissioned by the Contemporary Art Centre (CAC), Cincinnati, US. With the support of the Flemish Government.

p. 40 **Kasia Molga - Positively Charged** Artistic direction: Kasia Molga. Technology : Erik Overmeire & Kasia Molga. Production assistant : Henry Maddicott. Mechanics & design : Gosia Siwiec. Assistants: Davor Delija & Pawel Siwiec. Prototyping assistant: Matt Mapleston. Production : Dark Euphoria

p.41 **Ugo Arsac - ENERGIEA** Creation co-produced by the platform CHRONIQUES CREATIONS and La Fruitière Numérique. In partnership with EDF, ITER, Perspective[s], CITS, Next Sound Lab and Néon Minuit With the support of AMI, LIMIT and Thinkerview.

p. 42 **Marc Buchy - Temps plein (de nuit)** Commissioned by CHRONIQUES for the Biennial 2022. Co-produced by Secteur des arts numériques, Fédération Wallonie-Bruxelles and the Centre Wallonie-Bruxelles international.

p. 44 **Dasha Ilina - Do Humans dream of Online Connection ?** With the support of Mains d'Œuvres in Saint-Ouen and the inspiration of Klio Krajewska.

p. 45 **Felix Luque Sanchez, Vincent Ervand and Damien Gernay - Perpetuité II** Creation co-produced by the platform CHRONIQUES CREATIONS, Secteur des arts numériques, Fédération Wallonie-Bruxelles and iMAL. With the support of Wallonie-Bruxelles international and Centre Wallonie-Bruxelles Paris.

p. 46 **Claire Malrieux - Dreambank** Design and graphic creation : Claire Malrieux. Sound creation : Alexandre Dubreuil. Algorithmic creation : Sébastien Courvoisier. With the support of Brouillon d'un rêve écriture et formes émergentes of the Scam - Support for the development and production of Dicréam - Production support Fondation des Artistes - AIC-Drac Île-de-France 2019.

p.47 **Yuyan Wang - The Moon Also Rises** Project supported by the Fondation des Artistes, Berlin Biennial, Scam, Triangle - Astérides, Petit Chaos. Sound designer : Raphaël Hénard.

p. 48 **Romain Tardy - Captive** Creation co-produced by the platform CHRONIQUES CREATIONS and Secteur des arts numériques, Fédération Wallonie-Bruxelles. With the support of Wallonie-Bruxelles international and the Centre Wallonie-Bruxelles Paris. Sound composition : Before Tigers. Delegated production : LDA Productions.

p. 49 **Lawrence Malstaf - Flood** Creation co-produced by the platform CHRONIQUES CREATIONS and iMAL Bruxelles. With the support of the Flemish Government. In partnership with Flanders Arts Institute.

p. 50 — 51 **Thomas Garnier - Taotie** Conception, Direction: Thomas Garnier. Production: Crossed Lab. Executive production: Julien Taïb, Crossed Lab. Technique: Nicolas Guichard. With the support of the Centre National du Cinéma, iMAL - Bruxelles, the Fernand Léger Gallery of Ivry sur Seine and Region Auvergne Rhône Alpes - Fonds SCAN. In memory of Madeleine Van Doren.

p. 52 — 53 **Quayola - Pointillisme : Provence** Commissioned by CHRONIQUES for the Biennial 2022 in co-production with the Vasarely Foundation.

p. 54 — 55 **Noemi Castella - La Fabrique des Monstres** Written, filmed and edited by Noemi Castella. Animation : Théo Remlinger and François Leroch.

p. 58 **Claire Williams - Les télépathes** Creation realized in coproduction with the platform CHRONIQUES CREATIONS, Secteur Arts Numériques, Fédération Wallonie-Bruxelles. With the support of the Vasarely Foundation, Wallonie-Bruxelles International and of the Center Wallonie-Bruxelles / Paris. Collaborations : Coma Science Group Liège (Alice Barra), Giga Consciousness, Baptiste de la Gorce, Oktostudio, glass making by the students of the Lycée Dorian: David Vallis, Cécile Chevalier, Frédérique Dupuis, Natacha Gabrielli, Caroline Ghounaris, Marouan Glad, Dorian Le Thuaut, Anne-France Lemoine, Lauriane Nancy, Liam Ngangue, Léane Parison, Maxence Seasseau.

p. 59 **Maurice Benayoun - Value of Values** 2016-2022. With Nicolas Mendoza, Tobias Klein et Jean-Baptiste Barrière. Co-production : le Grenier à sel, Accé)s], VIDEOFORME, le Cube, Etopia.

p. 62 **mentalKLINIK - Puff Out** - With the support of the Flemish Government.

p. 63 **Pierre Pauze - Please Love Party** Production : Fresnoy Studio national des arts contemporains, Futur antérieur production and Magasins généraux (created by BETC). With the support of the DICRéAM CNC.

p.64 **David Helbich - Imagine there was no roof** Version commissioned by the Biennial of Digital Imaginaries (2022). Other versions were presented at the D Museum/Daelim Cultural Foundation, Seoul (Soundmuseum, 2020-21) and Basis, Frankfurt (We can be Heroes, 2021). With the support of the Flemish Government. In partnership with Flanders Arts Institute.

p. 65 **Kris Verdonck - Bogus I** Concept & direction : Kris Verdonck. Dramaturgy : Kristof Van Baarle. Technical coordination : Jan Van Gijssel. Creation & Technical Construction : Eefje Wijnings, Hans Van Wambeke, Kris Verdonck, Koen Roggen. Software & Electronics : Vincent Malstaf. Production : A Two Dogs Company. Coproduction : Kaaitheater (BE), Festival de Keuze (NL). Agent: Tallieu Art Office. With the support of the Flemish Government. Thanks to : Julien Maire.

p. 68 **Baboo Liao - Chroma : A Derek Jarman Project**

Production: Taiwan Contemporary Culture Lab (C-LAB). Creation Team: Director: Baboo LIAO – Playwright: U-Lai CHEN – Sound Artist: Ge-Wei LIN – VR Concept and Set Design: Hwei-Ming CHANG – VR Video Artist: Yu-Jie HUANG – Vocal: Chao-Yang WANG – Sound Technique and Engineer: C-LAB Taiwan Sound Lab – System Integration: Yu-Ci HUANG – 3D modeling: Mark CHANGiTeom CHEN – Graphic design : Aaron NIEH – Translation: Sean YEH – Director Assistant: Chang-En TING. Technical Consultant: Aluan WANG – Sound Consultant: Chia-Hui CHEN.

# 122

# 123

p. 70 — 71 **Fujui Wang - Throbbing Sonic** Organizer : ET@T, Taiwan Contemporary Culture Lab (C-LAB) and Fujui WANG. Creation Team: Images and Sound Provided by Fujui WANG – Executive Production: Hsing-Jou YEH (ET@T) – Technical Team: C-LAB Taiwan Sound Lab – Administrative Planning: Cecile HUANG – Technical Management: Aluan WANG – Visual Design: Yu-Jie HUANG – Sound Designer: Chi-You DEAN, Yu-De LIN (Tainan National University of the Arts) – Production Assistant: Hsiao-Ting CHU.

**Yi Chen - Rating IIIIII I** Artist: CHEN Yi – NFT Creation: i–i – Concept Collaboration: Yen Yi LEE. Virtual Visual Design: Wen-Tse LIN – VR Producer: Po-Hung CHEN. Installation Execution: Okome Studio – Sound Design: Hsien-Te (C-LAB Taiwan Sound Lab) – Sound Engineering: Chi-You DEAN – Collaborator: Taiwan Contemporary Culture Lab (C-LAB).

p. 72 — 73 **Yi-Fan Li - Howdayturnthison** Video Artist: Yi-Fan Li – Sound Design: Tzu-Ni HUNG

**Wen-Chi Su - Black Hole Museum + Body Browser** Co-Production: YILAB, Taiwan Contemporary Culture Lab (C-LAB). Creation Team: Concept/ Workshop Planning: Wen-Chi SU – Choreography: Wen-Chi SU, Li-Wei TU – Dancer: Li-Wei TU – Sound Design/ Acoustic Treatment/ WFS Support: Ping-Sheng WU – Scenography Design : Hwei-Ming CHANG Black Hole Museum VR Design : Wen-Yee HSIEH – Body Browser VR Design: Yu-Jie HUANG – VR Program Integration/ Motion Capture : Yu-Jie HUANG – Scientific Partner : Diego Blas – Workshop / Rehearsal Assistant : Hai-Wen HSU – Special Thanks : EMPAC/ Curtis R. Priem Experimental Media and Performing Arts Center, Rensselaer Polytechnic Institute, Troy, NY.

p. 78 — 79 **Etienne Rey - Fluide** Programmed and produced by Arts Vivants Aix.

p. 80 — 81 **Karina Smigla-Bobinski - ADA** Support: Lars Schubert & Hochhinaus.

p. 82 n + n **Corsino - 7 mesures par seconde** A proposal by SCENE 44 n + n Corsino, in coproduction with Chroniques and la Friche Belle de Mai, GOLAEM, IMMERSIA (INRIA), Nvidia, Rennes-Métropole. With the support of the Ministry of Culture (Drac Paca), the City of Marseille, the Region SUD and the Conseil Départemental 13.

p. 83 **deletere – Réalité[s]2** Une production deletere 2022 en partenariat avec CHRONIQUES - Biennale des Imaginaires Numériques. Soutiens : CNC - DICRéAM, Ville de Marseille. Partenaires : CHRONIQUES Biennale des Imaginaires Numériques, Red Corner, Crossed Lab, Co-Opérative et Atelier Juxtapoz.

p. 86 **Clément Edouard - Seuil** Creation co-produced by the platform CHRONIQUES CREATIONS. Support for the writing of an original musical work from the Ministère de

la Culture de la région Île-de-France. Delegated production: MAGÉ. In coproduction with La péniche La Pop & Le Théâtre de Vanves, GMEM - Centre national de création musicale, GMEA (CNCM - la Muse en Circuit, Albi) and RAMDAM, an art center. Hosted in residence by the Périscope and the Théâtre de la Renaissance. Supported by the DRAC Auvergne Rhône Alpes, the region Auvergne Rhône Alpes, the SACEM, the Maison de la Musique Contemporaine, and the fund of support to the digital artistic creation SCAN. Project winner of the writing grant from the association Beaumarchais-SACD.

p. 87 **Tryphème et Ulysse Lefort - La Caresse** Creation realized in coproduction with the platform CHRONIQUES CREATIONS. Delegated production: Bipôle.

p. 88 **Justine Emard & Jean-Emmanuel Rosnet - Live Dream** The Live Dream project received the Auvergne-Rhône-Alpes Digital Art Creation Support Fund - [SCAN] Fund. Co-productions : Pléiades, Festival des arts numériques de Saint-Etienne, Stereolux et Labo Arts & Techs (Nantes), Festival ]interstice[ & Station Mir with the support of Cargò (Caen), Hexagone Scène Nationale Arts Sciences - Meylan.

p. 89 **Anarchy Dance Theatre - Second Body** Production : Anarchy Dance Theatre (TW). Commissioned by Quanta Arts FoundationiQAring (TW). With the support of the Ministry of Culture, Taiwan.

p. 90 **Castaing Eric & Anne-Sophie Turion - Hiku** Creation step realized in coproduction with the platform CHRONIQUES CREATIONS in association with Festival Parallèle. Production manager: Claire Crova ; Production assistant: Adèle Rivet ; Administration: Emilie Parey ; Co-director delegated: Aurélien Guillois. Production: Shonen company, in collaboration with the company Grandeur nature. Co-production: platform CHRONIQUES CREATIONS, SCENE44 . n + n Corsino – Scène Européenne de Création Chorégraphique et Innovation Numérique. Partners: Villa Kujoyama (Kyoto), Association New Start Kansai (Takatsuki), Dicréam-CNC, La Fondation des artistes, Scam-Bourse brouillon d'un rêve, 3bisf (Aix-en-Provence), LaGeste (Ballets C de la B & Cabinet K) Charleroi-Danse, Centre National de la création adaptée (Morbhix), Institut Français-Théâtre export, Biennale Chroniques, Montévidéo, La comédie de Valence, Fondation Sasakawa, Le Groupe des 20 Ile-de-France (winning project in 2021), Mille Plateaux - CCN de la Rochelle, Montévidéo (Marseille), Le programme Mondes nouveaux. Acknowledgements: Nicolas Tajan, pediatrician associate professor of Kyoto University President, International Mental Health Professionals Japan.

p. 100 — 101 **Caitlind R.C Brown & Wayne Garrett - Cloud** The first edition of CLOUD was commissioned for Nuit Blanche Calgary in 2012. A second edition was commissioned by the Garage Museum of Contemporary Art for Art Experiment 2013 (Moscow).

**TrypHEME et Ulysse Lefort - Sepsage Souple** Visual creation: Ulysse Lefort. Sound creation: Tryphème. Production : Hexalab. Coproduction: CHRONIQUES. With the support of the city of Aix-en-Provence within the framework of the 5th season, Biennial of art and culture 2022.

p. 91 **Émilie Anna Mallet, Cie Ex Voto à la Lune - Crari or Not** In co-production with the Théâtre Massalia, Scène Conventionnée d'intérêt national Art Enfance Jeunesse, in partnership with ERACM and the ensemble 29.

p. 92 **La Pulpe - Chansons de Toile** Creation realized in coproduction with the platform CHRONIQUES CREATIONS. Coproduction GMEM – Centre national de création musicale, l'A.M.I Aide aux Musiques Innovatrices. With the support of DICRéAM - CNC. Delegated production : rAAudio cARgo.fcata

p. 93 **Quayola - Transient** Captions, texts and descriptions: and Andrea Santicchia aka SETA.

p. 94 — 95 **Caterina Barbieri - Spirit Exit** Spirit Exit, live AV. Booking: Outer Agency.

p. 98 — 99 **Olivier Ratsi - Avancée Immobile** Creation readapted from the CHRONIQUES CREATIONS platform, in co-production with Lieux publics, European and national center for artistic creation in public space. Writing, direction and sound design: Olivier Ratsi. Executive production: Julien Taïb, Crossed Lab Production support: la Gaité Lyrique. Technical direction: Joan Giner. General management: Victorien Pangaud. Metal craftsman: Atelier Yuman.

**Joanie Lemercier - View From The Moon** Creation: Joanie Lemercier. Production: Juliette Bibasse. View from the moon, 2020, projection gobo. With the support of Wallonie-Bruxelles International and of the Center Wallonie-Bruxelles / Paris.

**Anouk Kruijthof - Universal Tongue** Universal Tongue, 2022. Video (edition), sound, 4hrs duration. website: www.universaltongue.com

**Gwladys Bernard et Cyril Meroni - Eurlythmie la nuit** CHRONIQUES CAMPUS Creation. Restitution of the workshop of the students of the DNMADE of St Joseph les Maristes, the Master Cinema and Audiovisual of SATIS and Digital course of the ECV Aix-en-Provence, supervised by the artists Gwladys Bernard and Cyril Méroni.

**Diego Ortiz & Hernan Zambrano - The Shape Of Things To Come** Creation co-produced by the platform CHRONIQUES CREATIONS. Delegated production: Dark Euphoria, Les Petits Labos. With the support of Precious Plastic, Coco Velten, Ici Marseille, AtmoSud, AIR Climat.

p. 100 — 101 **Caitlind R.C Brown & Wayne Garrett - Cloud** The first edition of CLOUD was commissioned for Nuit Blanche Calgary in 2012. A second edition was commissioned by the Garage Museum of Contemporary Art for Art Experiment 2013 (Moscow).

**TrypHEME et Ulysse Lefort - Sepsage Souple** Visual creation: Ulysse Lefort. Sound creation: Tryphème. Production : Hexalab. Coproduction: CHRONIQUES. With the support of the city of Aix-en-Provence within the framework of the 5th season, Biennial of art and culture 2022.

**Luke Jerram - Museum of the Moon** Museum of the Moon has been sponsored by a number of creative organisations brought together

by Luke Jerram and the Norfolk & Norwich Festival. These include: Greenwich+Docklands International Festival, Brighton Festival, Without Walls, Cork Midsummer Festival, We The Curious, Lakes Alive, Provincial Domain Dommelhof, Les Tombées de la Nuit, Rennes and Kimmel Center for the Performing Arts. The artwork was created in partnership with the UK Space Agency, the University of Bristol and the Association of Science and Discovery Centres..

p. 102 — 103 **Chevalvert - Far Away** Team: Stéphane Buellet, Arnaud Juracek. Original creation: Festival Constellations 2021 - METZ Curator: Jérémie Bellot. Technical development and production: Hemisphere, Chevalvert. Music: Romain Garcia. Distribution: Dolus & Dolus / Mirage Prod. In partnership with the Hôtel de Gallifet.

**Nicolas Clauss - Agora(s)** Concept, direction: Nicolas Clauss. Multimedia support: NAO←a(TNK). Coproduction: CHRONIQUES, Les Quiconces-l'Espal - Théâtre public national du Mans, Actoral. With the support of the center of contemporary creation of Montevideo. In partnership with the French Institute of Hanoi, the French Institute of China, the Alliance French Institute of Bogotá, the French Institute of Barcelona, the French Institute of the Republic of Korea and Air France. With the participation of the French Institute of New York, ZINC, Les Instants Vidéo, and the Alliance Française de Trivandrum. Acknowledgements: Jean-Jacques Birgé for the cello pizzicati. Production: Hexalab. With the support of the city of Aix-en-Provence in the framework of the 5th season of the Biennale of Art and Culture 2022.

p. 106 — 107 **Elio Libaude - Ce soir on danse avec les loups** Creation co-produced by the platform CHRONIQUES CREATIONS. Delegated production : deletere.

**Donato Dozzy** Booking : Octopus Agent

Créée en 2018 et organisée par CHRONIQUES - projet des associations Seconde Nature à Aix-en-Provence et ZINC à Marseille - la Biennale des Imaginaires Numériques est le temps fort des arts et cultures numériques de la région Sud. En explorant les arts visuels, les arts sonores et le spectacle vivant, la Biennale s'intéresse à la présence et l'usage du digital et des nouvelles technologies dans l'art, investit l'espace public et donne la parole aux artistes nationaux/ales et internationaux/ales d'horizons différents.

The Biennial of Digital Imaginaries is the new highlight of the digital arts and culture calendar in the South of France. First held in 2018, it is organised by CHRONIQUES, an initiative set up by two organisations: Seconde Nature from Aix-en-Provence and Marseille-based ZINC. Through its exploration of visual art, sound art and performing art, the Biennial focuses on the ways in which digital and new technologies are used by artists in their work. Taking over a range of public spaces, it gives a voice to national and international artists from a variety of different backgrounds.

LA BIENNALE DES IMAGINAIRES NUMÉRIQUES EST CONSTRUITEAVEC LES PARTENAIRES DU TERRITOIRE :

Nuits d'ouverture :

Soirée inaugurale coréalisée avec la Friche la Belle de Mai, Marseille, en coproduction avec Bi:Pole, l'A.M.I Aide aux Musiques Innovatrices, Les Grandes Tables de la Friche la Belle de Mai, Lieux Publics centre national des arts de la rue et de l'espace public & pôle européen de création, Dark Euphoria et du DNMADE, de l'A.M.U et de l'ECV d'Aix-en-Provence. Avec le soutien de Wallonie-Bruxelles International et du Centre Wallonie-Bruxelles / Paris. Parcours nocturne d'Aix-en-Provence présenté dans le cadre d'Une 5ème Saison - Biennale d'art et de culture d'Aix-en-Provence

Expositions :

- The Lights Which Can Be Heard : exposition coproduite avec Les Méjanes - Bibliothèque et archives Michel-Vovelle, Aix-en-Provence
- À la Tombée de la Nuit : exposition soutenue par le Département des Bouches-du-Rhône
- La Mémoire des Étoiles : exposition coproduite par le Musée des Tapisseries, Aix-en-Provence
- Les Étoiles ne Dorment Jamais : exposition coproduite avec le Musée du Pavillon de Vendôme, Aix-en-Provence
- Veille Infinie : exposition coproduite avec le 3 bis f - Centre d'arts contemporains d'intérêt national, Aix-en-Provence
- Vivre Sans Témoin : exposition en partenariat avec la Fondation Vasarely, Aix-en-Provence
- États de Veille : exposition coproduite avec la Friche la Belle de Mai, Marseille
- Taotie : exposition en partenariat avec l'Office de Tourisme d'Aix-en-Provence
- Pointilisme : Provence : exposition en partenariat avec la Fondation Vasarely, Aix-en-Provence
- (m)ondes parallèles : exposition conçue et produite par EDIS et le Grenier à sel, en coproduction avec CHRONIQUES et le festival accè)s(
- After Party : exposition coproduite avec la Friche la Belle de Mai, Marseille
- Focus Taiwan : exposition en partenariat avec le C-LAB – Taiwan Contemporary Culture Lab
- Galaxy Network : exposition produite en collaboration avec Diversion Cinema
- Fluide : exposition proposée par Arts Vivants Aix, en partenariat avec CHRONIQUES et l'Hôtel de Caumont
- ADA : exposition soutenue par Lars Schubert & Hochhinaus, Région de Bavière
- 7 mesures par secondes : exposition proposée par SCENE44. n + n Corsino en coproduction avec CHRONIQUES et la Friche la Belle de Mai
- Réalité[s]² : exposition produite par deletere en partenariat avec CHRONIQUES

Nuits de clôture :

- Live Dream - Grenier à Sel, 18 janv. 2023 : soirée coréalisée avec Le Grenier à Sel, Avignon
- Second Body - Pavillon Noir, 19 janv. 2023 : soirée coréalisée avec Le Ballet Preljocaj / Pavillon Noir - CCN d'Aix-en-Provence, et avec le soutien du Ministère de la Culture Taiwan
- Soirée de spectacle vivant du 20 janv. 2023 coréalisée avec la Friche la Belle de Mai, en coproduction avec le Théâtre Massalia Scène Conventionnée d'intérêt national Art Enfance Jeunesse et le GMEM — Centre national de création musicale et l'A.M.I Aide aux Musiques Innovatrices, en partenariat avec Parallèle - pratiques artistiques émergentes internationales, l'ERACM et l'ensemble 29
- Caterina Barbieri, Donato Dozzy - 20 janv. 2023 : soirée coréalisée avec le 6MIC, Aix-en-Provence

Rencontres professionnelles :

- Rencontres réalisée en partenariat avec Une 5e Saison, le Musée Granet, l'ESAAix, l'agence DRM.
- ShowRoom des expériences immersives, un parcours dédié aux Industries Créatives Numériques en partenariat avec la French Tech Aix Marseille et Le Grand Bain, Dark Euphoria, Standart, Wallonie-Bruxelles International (WBI) et le Centre Wallonie-Bruxelles. Avec le soutien de la ville de Marseille et du CNC.
- Le Marché International en partenariat avec Elektra - Montréal - Québec

La Biennale des Imaginaires Numériques est co-financée par l'Union Européenne dans le cadre du programme Europe Creative.

Les points de vue et les opinions exprimées sont toutefois ceux des auteurs et autrices et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne. L'Union européenne ne peut en être tenue responsable.

PARTENAIRES INSTITUTIONNELS



INVITÉ D'HONNEUR



PARTENAIRES CULTURELS



PARTENAIRES PRIVÉS



PARTENAIRES INTERNATIONAUX



PARTENAIRES PLATEFORME CHRONIQUES CRÉATIONS



PARTENAIRES RÉSEAUX



PARTENAIRES ACADÉMIQUES



PARTENAIRES MÉDIAS



PARTENAIRES RENCONTRES PROFESSIONNELLES



## ÉQUIPE & MENTIONS LÉGALES *Team&Legal notice*

### DIRECTION

**Céline Berthoumieux, Mathieu Vabre**, co-directeur·ices, **Carol Giordano**, directeur adjoint

### COORDINATION

**Sarah Olaya**, coordinatrice générale et artistique de la Biennale 2022

### ADMINISTRATION

**Carol Giordano**, administrateur (en remplacement d'Aurélie Ouang - congés maternité), **Kanza Ennasiri**, comptable principale, **Sue Vann La**, comptable

### PROGRAMMATION

**Mathieu Vabre**, direction artistique et commissariat des expositions, **Sarah Olaya, Manon Desplechin, Mathilde Nourisson-Moncey, Clémence Revuz**, comité de programmation, **Marie Picard et Mathilde Nourisson-Moncey**, écriture et réalisation du récit immersif, **Céline Berthoumieux et Mathilde Nourisson-Moncey**, écriture et conception des rencontres professionnelles

### PRODUCTION

**Ludvine Pangaud**, directrice de production, **Manon Desplechin**, directrice de production (jusqu'en mai 2022), **Adrien Gignoux**, chargé de production, **Sonia Gaspard**, chargée d'exposition, **Juliette Hemery**, chargée de logistique, **Marine Leca**, assistante de production

### COMMUNICATION

**Léa Muron**, responsable de la communication, **Amélie Fricker**, responsable de la communication (jusqu'en mai 2022), **Anouk Chambon**, graphiste, community manager, **Hugo Bougouin**, assistant communication, vidéaste, **Mélo die Moucaud**, assistante communication

### ACTION CULTURELLE ET MÉDIATION

**Coline Perraudau**, responsable de l'action culturelle, **Clémence Revuz**, responsable de l'action culturelle (jusqu'en mai 2022), **India Enault**, attachée aux projets culturels, **Ambre Petitcolas**, médiatrice numérique, **Pauline Parinaud**, médiatrice culturelle, **Fabien Perucca**, responsable de l'Enseignement Supérieur, **Ilona Carmona**, professeur relais de l'Education Nationale

### RELATIONS INTERNATIONALES

**Mathilde Nourisson-Moncey**, chargée des relations internationales, **Bertrand Le Délézir**, coordinateur des projets européens

### MÉCÉNAT ET RELATIONS AVEC LES ENTREPRISES

**Fabien Fabre**, responsable du Digital Art Club, **Olivia Heyer**, assistante du Digital Art Club

### TECHNIQUE

**Philippe Machemehl**, directeur technique, **Emilie Fouilloux**, scénographe, **Albert Peirat**, régisseur espace public Aix-en-Provence, **Sara Vincent**, régisseuse expositions Aix-en-Provence, **Stéphane Protic**, régisseur expositions Marseille, **Benjamin Marianne**, régisseur expositions Friche la Belle de Mai, **Jean-Christophe Aubert**, régisseur vidéo des expositions de la Friche, **Maël Barthelemy**, régisseur vidéo des expositions à Aix, **Philippe Boinon, Mathieu Viallon**, régisseurs spectacle vivant, **Elio Libaude**, régisseur, **Germain Galtrand**, régisseur, **Fouad Bouchoucha**, res-

### RÉALISATION GRAPHIQUE *Anouk Chambon*

Contact :  
communication@chroniques.org

CHRONIQUES — Catalogue édité par  
les Editions SNZN, association ZINC  
Friche la Belle de Mai  
41, rue Jobin, 13003 Marseille



ponsable de la digitalisation des expositions, **Félix Neumann**, régisseur parc matériel

### SERVICES CIVIQUES

**Diane Olivier, Aurane Chauvet, Martin Dufossé, Zoé Edouard, Lina Guardiola**

### RELATIONS PRESSE

National : Agence l'Observatoire - **Vanessa Leroy**  
Régional : **Pascal Scuotto**

### CONSEIL D'ADMINISTRATION DE SECONDE NATURE

**Sylvia Andriantsimahavandy (présidente), Alexandre Contencin, Emma-nuelle Champaud, Emmanuel Vergès, Cyril Zimmermann**

### CONSEIL D'ADMINISTRATION DE ZINC

**Sébastien Robinot (président), Amalia Germain, Chrystèle Bazin, Béatrice Simonet, Nicolas Rosette, Rémi Adjiman, Gaëtane Gambier-Thurot**

### IELS ONT APPORTÉ LEURS CONTRIBUTIONS À LA RÉALISATION DE LA BIENNALE 2022 :

Stéphanie Pécourt (directrice du CWB), Sara Anedda (responsable programmation au CWB), Lissa Kinnaer (Relations Internationales Arts Visuels Flanders Arts Institute), Anne-France Jamart (Consul général de la Belgique à Marseille), Gaëtan Poelman (Délégué général de la Flandre en France), Marc Clairbois (Délégué général Wallonie-Bruxelles en France), Léa Conrath (coordinatrice du réseau HACNUM), Olivier Kerkudo (directeur artistique de Bi-Pôle), Jules Duchman (directeur de production de Bi-Pôle), Benoit Rousseau (directeur technique de Bi-Pôle), Marc Housson (programmeur de 6MIC), Stéphane Delhay (directeur du 6MIC), Elodie Le Breut (directrice de l'AMI), Pierre-Emmanuel Reviron (directeur d'Hexalab), Pierre Sauvageot (directeur de Lieux Publics), Elodie Sannier (responsable de développement à Lieux Publics), Sasha Chvatchko (régisseur général à Lieux Publics), David Mosset (directeur technique à Lieux Publics), Jasmine Lebert (directrice du 3 bis f), Diane Pigeau (directrice artistique au 3 bis f), Véronique Baton (directrice du Grenier à Sel), Christian Sebille (directeur du GMEM) Caroline Varall (directrice de production du GMEM), Pierre-François Rodin (directeur technique du GMEM), Fabrice Lextrait (directeur des Grandes Tables), Marie-Josée Ordener (directrice adjointe des Grandes Tables), Céline Jarousseau (cheffe de projet art visuel à la Friche la Belle de Mai), Emilie Robert (directrice du Théâtre Massalia), Norbert et Nicole Corsino (SCENE44), Marie Albert (Dark Euphoria), Rindala El Khoury (directrice Arts Vivants Aix), Aurélie Bosc (Les Méjanes - bibliothèque et archives Michel-Vovelle), Régis Moustier (régisseur général au 3 bis f), Christel Roy (directrice des musées d'art et d'histoire de la ville d'Aix-en-Provence), Christiane Aublet (responsable communication des musées d'art et d'histoire de la ville d'Aix-en-Provence), Jean-Sebastien Gaydon (responsable de la coordination culturelle de la ville d'Aix-en-Provence), Carole Redolfi (secrétaire générale du CCN Pavillon Noir), Nicole Saïd (directrice du CCN Pavillon Noir), Clarisse Astier (21, bis Mirabeau), Serge Darpeix (directeur artistique et technique de l'Office de Tourisme d'Aix-en-Provence), Michel Fraisset (directeur de l'Office de Tourisme d'Aix-en-Provence), Ilaria Bondavalli (chargée de projet européen), Aurélie Delater (pilotage projets européens), Gwladys Bernard (assistante communication européenne), Jeremy Angelier (Firstdraft Media).

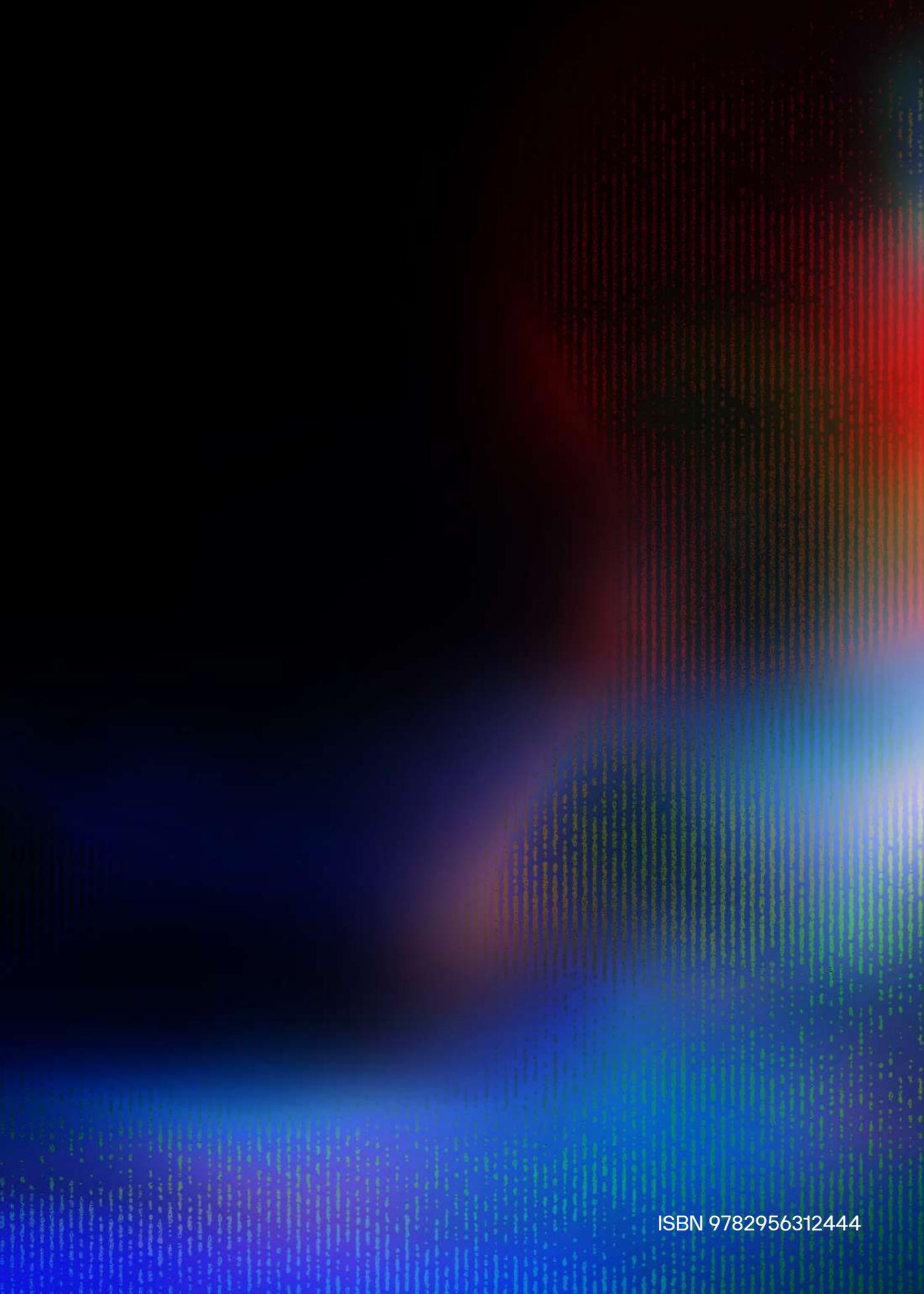
**Nous remercions l'ensemble des bénévoles, des artistes, des équipes techniques et des partenaires de la Biennale pour leurs précieuses collaborations.**

**Un immense merci à vous tou·tes et au public, sans qui la Biennale des Imaginaires Numériques n'existerait pas.**

Achévé d'imprimer en juillet 2023  
Imprimerie C.C.I (Création Communication Impression)  
9 Av. Paul Héroult, 13015 Marseille

Dépôt légal - juin 2023  
ISBN : 9782956312444  
7,90€

© CHRONIQUES 2022 - La Nuit  
Catalogue  
Licences d'entrepreneur du spectacle : 2-109 7469 ; 3-109 7470



ISBN 9782956312444