

CHRONIQUES
Biennale des
Imaginaires Numériques

07.11.2024 > 19.01.2025

Aix-en-Provence, Marseille, Avignon, Arles, Istres

Thématique : Le Plaisir

Édition 2024

Invitée d'honneur : Lituanie

Focus : Pays-Bas

Au plaisir!

Comme à chaque édition, la Biennale des Imaginaires Numériques portée par CHRONIQUES présentait une programmation éclectique, totalement en prise avec le réel. Les œuvres présentées, dont certaines pouvaient parfois paraître anxigènes, n'étaient finalement que le miroir grossissant de notre société.

Car les outils technologiques bouleversent de manière profonde et durable le monde, les rapports humains et plus largement, avec le vivant dans son ensemble, s'en trouvent ébranlés. Les changements de paradigme à l'œuvre, accélérés par le développement effréné des technologies numériques et aujourd'hui de l'Intelligence Artificielle, transforment notre être-au-monde remettant en question notre humanité même.

Dans ce contexte où les crises environnementales, sociales et politiques s'accumulent, CHRONIQUES a souhaité réfléchir, peut-être à rebours du temps, à la place du Plaisir dans notre vie quotidienne. Cette thématique qui peut paraître au premier abord superficielle et presque déplacée, est pourtant au cœur de nombreuses pensées contemporaines, tant philosophiques que militantes. Réactivée une nouvelle fois, la question de savoir si l'on peut aller bien dans un monde qui va mal anime les artistes qui nous proposent, à leur manière, un chemin vers *la vie bonne*. L'étude de la construction des plaisirs apparaît alors être le miroir des normes promues par une société donnée. *Dis-moi quels sont tes plaisirs, et je te dirais qui tu es*. Dès lors, dans notre « société du tout numérique », il convenait d'observer en quoi les nouvelles technologies changent notre rapport au plaisir.

Paradoxalement, c'est une notion décrite, et ce depuis l'Antiquité, de manière plutôt négative. Issu du latin *placāre* (apaiser) qui donna par la suite *placere* (plaire), il s'agit d'une émotion fugace se manifestant pour satisfaire à un besoin ou à un désir insatiable par définition. Et si cette notion peut paraître su-

perficielle, c'est qu'à la différence du Bonheur, plus durable, elle repose sur des objets éphémères. Cet état affectif passager se ressent dans des moments très divers, aussi variés que la satisfaction d'un besoin élémentaire ou l'accomplissement d'une activité gratifiante. Il n'y a donc pas « le » plaisir, mais bien « des » plaisirs, résultantes d'actions diverses, qui seraient propres à chacune et donc subjectifs. Difficile d'en tirer une loi générale. Pourtant, cela ne peut pas être uniquement mauvais. La psychanalyse nous a appris que cela est même vital à notre bonne santé psychique. Les plaisirs seraient un moyen de se décharger de nos pulsions. Ce « principe de plaisir » décrit par Freud vise la réduction des tensions provoquées par les frustrations diverses. Il est ce qui régule l'énergie psychique (de l'inconscient) par diminution des quantités d'excitation.

Le plaisir est donc le lieu du trop plein, de l'exagération qu'il convient de maîtriser. Plus encore, ce trop plein amène souvent vers des émotions négatives comme le dégoût. C'est cette ambivalence sur laquelle a cherché à appuyer Mathieu Vabre, commissaire des expositions. C'est pourquoi, on retrouve ce glissement – du plaisir vers le dégoût – dès l'affiche et le teaser de la Biennale. Cette imagerie mettait en scène des plaisirs sensuels éphémères – le goût, le jeu, la fête – dans une esthétique aux couleurs acidulées. Pourtant tout dérapait rapidement : les paillettes dégoûlèrent, le gâteau écœure, l'ambiance devient inquiétante. Cela n'est pas sans rappeler les vanités dont le motif revient à plusieurs reprises dans les expositions.

L'accumulation des plaisirs amène donc à une forme de condamnation morale, d'ailleurs longtemps réprimée par la religion. Les philosophies prônant une forme d'ascèse – afin de lutter contre les plaisirs notamment physiques qui dévoieraient du droit chemin et donc de la rencontre avec Dieu – sont légion. Nonobstant, la quête du plaisir semble aujourd'hui totalement légitimée au nom de la liberté et de l'individualisme. Quête pour le moins insatiable.

Cette insatisfaction des plaisirs, tonneau des Danaïdes, ne repose pas simplement sur une faiblesse du sujet. Elle est orchestrée par les logiques imputables au système capitaliste dans lequel nous vivons. La mécanique même de l'économie libidinale capitaliste repose sur l'angoisse sans cesse repoussée d'un désir dévoyé. Dans un monde globalement structuré par la plus-value telle que théorisée par Marx, la jouissance prend la forme internationale d'un « plus-de-jouir » comme le dirait Lacan. Bonheur et plaisir ne s'obtiendraient alors plus que dans la consommation.

Faut-il dès lors renoncer au plaisir pour sortir de la société en crise dans laquelle nous vivons ? Il est évident que non. Ce qu'il faut c'est penser des plaisirs qui ne sont néfastes ni aux autres, ni à la planète. Le plaisir ou son horizon peut même être vu comme la condition préalable à toute action politique. « [U]n corps qui n'aurait d'autres préoccupations que sa survie, la reproduction de ses conditions matérielles et la satisfaction de ses besoins élémentaires, n'est pas encore considéré comme un "corps politique" (...). »¹ Selon Hannah Arendt, commentée ici par Judith Butler, ce qui se passe dans notre sphère privée se répercute nécessairement dans la sphère publique. Ainsi, la satisfaction des besoins et plus encore l'expression de plaisirs personnels sont un présupposé à toute action politique.

Ilona Carmona

Ilona Carmona est agrégée d'Arts Plastiques et docteure en Esthétique en Sciences de l'Art. Par l'entremise du concept de « Besoin de présence » qu'elle a elle-même forgé, sa thèse interroge la place du corps dans la « société du tout numérique » et la manière dont un rapport plus incarné au monde peut le soigner. Elle poursuit cette réflexion en tant que sorcière-artiste-chercheuse au sein du collectif **ав lǫgǫz**. Après une carrière dans l'enseignement, elle est désormais chargée de projets culturels pour CHRONIQUES.

¹Judith Butler, *Qu'est-ce qu'une vie bonne ?* (attention au titre en italique), Trad. Martin Rueff, Paris, Rivages, Rivages Poche, Petite Bibliothèque, 2020, p.69

Pleasure!

As with past editions, the Biennial of Digital Imaginaries, organised by CHRONIQUES, showcased an eclectic programme totally in tune with reality. Though some of the works featured might have appeared anxiety-inducing, they ultimately served as a magnifying glass of our society.

With the profound and lasting upheaval wrought on the world by technological tools, human relationships and, more broadly, relationships with living beings as a whole are being shaken to the core. Paradigm shifts, hastened by the unbridled development of digital technologies and, today, Artificial Intelligence, are reshaping our being-in-the-world, and questioning our very humanity.

In a context of mounting environmental, social and political crises, CHRONICLES sought to reflect, perhaps moving against the tide, on the role of pleasure in our day-to-day lives. Although this topic may initially seem superficial and almost inappropriate, it nevertheless lies at the heart of a great deal of contemporary thoughts - whether philosophical or militant. Once again, artists address the question of whether we can live well in a world in turmoil, offering us, each in their own way, a path to the good life. Studying how pleasures are shaped therefore becomes a mirror of the standards promoted by a given society. Tell me what your pleasures are, so I tell you who you are. Consequently, given today's "all-digital society", it was appropriate to consider how new technologies are transforming our relationship with pleasure.

The irony is that this notion has been described in rather negative light since Antiquity. Deriving from the Latin *placare* (to appease) later giving *placere* (to please), it refers to a fleeting emotion expressed to satisfy a need or desire that is insatiable by definition. And while this notion might appear superficial, it is because unlike Happiness, which is more enduring, it is built on ephemeral objects. This momentary emo-

tional state is felt at very different times, as varied as the fulfilment of a basic need or the completion of a rewarding activity. This means there is not "a" pleasure, but "several" pleasures, stemming from various actions, believed to be specific to each individual and therefore subjective. Drawing a general rule from this is difficult.

Yet, it can't all just be bad. Psychoanalysis has taught us that this is actually crucial to our psychological well-being. Pleasures would serve as a means of unloading our impulses. This "pleasure principle" described by Freud aims to reduce the tensions generated by various frustrations. It is what regulates psychic energy (of the unconscious) by decreasing the amount of excitement.

So pleasure is a place of overflow, of exaggeration that needs to be tamed. In addition, this overflow frequently leads to negative emotions such as disgust. This ambivalence is what Mathieu Vabre, curator of the exhibitions, sought to emphasize. That's why this shift - from pleasure to disgust - is present right from the Biennial's poster and teaser. This imagery portrayed ephemeral sensual pleasures - taste, play, celebration - in an aesthetic of vibrant colours. Yet everything quickly spiralled with the sequins dripping, the cake becoming nauseating and the atmosphere unsettling. This evokes the vanity motifs repeatedly used in the exhibitions.

The accumulation of pleasures thus leads to a type of moral condemnation, long repressed by religion. Philosophies advocating a form of asceticism - designed to tackle pleasures, especially physical, that would lead people astray from the righteous path and thus from the encounter with God - abound. Nonetheless, the pursuit of pleasure now seems entirely legitimate in the name of freedom and individualism. A insatiable pursuit, to say the least.

This dissatisfaction of pleasures, a Danaïd's jar, isn't just based on a weakness of the subject. It is masterminded by the very principles inherent to our capitalist system. The

very mechanism of the capitalist libidinal economy rests on the constantly repressed anxiety of a perverted desire. Enjoyment, in a world globally defined by capital gains as theorised by Marx, assumes an international form of "surplus-joy", as Lacan would put it. Happiness and pleasure would then only be achieved through consumerism.

Should we therefore renounce pleasure to escape our crisis-ridden society? Clearly not. What's required is devising pleasures harmless to others and to the planet. Pleasure, or its horizon, can even be seen as the precondition for any political action. "[A] body with no other concerns than its survival, the reproduction of its material conditions and the satisfaction of its basic needs, isn't yet considered a "political body" (...)." According to Hannah Arendt, commented on here by Judith Butler, whatever occurs in our private sphere inevitably has repercussions in the public one. So, satisfying needs, and even more so expressing personal pleasures, is a presupposition for all political undertaking.

And if the individual and frantic race to meet the satisfaction of our superfluous needs (to put it like Epicurus) must cease, it is high time we created common spaces of joy leading us towards collective happiness. So, pleasure!

Ilona Carmona

Ilona Carmona is a tenured professor of Visual Arts and holds a PhD in Aesthetics and Art Theory. Drawing on her own concept of "need for presence", her thesis examines the place of the body within a digital society and how a more incarnate relationship with the world can heal it. She continues this line of thought as a witch-artist-researcher within the *au lāgāz* collective. A former teacher, she is currently responsible for cultural projects at CHRONIQUES.

Invité d'honneur : La Lituanie

Su malonumu!

En Lituanie, l'expression *su malonumu* (avec plaisir) sert à exprimer le fait que l'on prend un réel plaisir à faire quelque chose. En général, on l'utilise pour répondre à une demande pour indiquer que l'on va accomplir la tâche avec le sourire et d'un pas léger. Ici, j'emploie l'expression pour décrire le partenariat entre CHRONIQUES et la Biennale de Kaunas à l'occasion de la Saison lituanienne en France 2024.

Ce partenariat a commencé par une visite de l'équipe de CHRONIQUES en Lituanie en octobre 2023, lors de la 14^e édition de la Biennale de Kaunas : Long-distance friendships. Pendant la visite, il est apparu évident que les deux événements partageaient des valeurs communes, notamment l'importance accordée à la qualité artistique, à l'expérimentation et au renforcement d'une communauté. Cette visite a permis à l'équipe de CHRONIQUES de sélectionner huit artistes, groupes d'artistes ou projets lituaniens qui ont été présentés dans le cadre de la 4^e édition de CHRONIQUES — Biennale des Imaginaires Numériques, qui s'est tenue de novembre 2024 à janvier 2025.

Les œuvres sélectionnées reflètent véritablement les « plaisirs » lituaniens en matière d'expérimentation, notamment les liens entre les traditions, la nature, la science et les médias numériques (Aistė Ambrazevičiūtė et Emilija Škarnulytė); les actes performatifs d'auto-expression (SportsGroup et Simona Žemaitytė); les approches visant à cartographier notre environnement par l'image et le son (professeures et étudiantes de la Vilnius Academy of Art); et la mise en exergue du contexte géopolitique actuel et de la guerre en Ukraine (Maximilian Oprishka). En partenariat avec l'Institut d'art contemporain (IAC), dans le cadre du programme Jeune Création Internationale, l'œuvre d'Anastasia Sosunova a pris « plaisir » à explorer l'histoire, la mémoire et les techniques d'impression traditionnelles. Les célébrations du week-end d'ouverture ont été clôturées par une performance marquante de la DJ Monikaze, qui a mêlé des éléments de musique électronique,

d'imagerie numérique et de performance en direct.

La Saison lituanienne en France 2024 affiche un bilan impressionnant : participation de 120 institutions et organisations culturelles lituaniennes et de 187 françaises ; 3 000 artistes présentés à travers 650 événements internationaux, régionaux, nationaux et locaux sur une période de 92 jours, avec une fréquentation totale atteignant 950 000 personnes. Je suis extrêmement fière et reconnaissante que la Biennale de Kaunas et les artistes lituaniennes aient contribué à ces réalisations remarquables. Ce projet témoigne d'une véritable collaboration culturelle entre la Lituanie et la France, construite sur la confiance mutuelle et le haut niveau de professionnalisme des professionnel·les de la culture, des artistes et des créateur·ices — une collaboration dont l'impact est significatif des deux côtés. Le fait de pouvoir présenter des artistes lituaniennes sur la scène mondiale de l'art numérique constitue un véritable accomplissement pour la Biennale de Kaunas. Je tiens à remercier le Ministère de la Culture lituanien pour son soutien par le biais de l'Institut de la Culture lituanienne, ainsi que l'Institut français et son réseau de partenaires en France.

Au-delà des chiffres spectaculaires, ce sont les personnes qui ont permis à ces projets de voir le jour qui méritent ma plus grande reconnaissance. En premier lieu, la Saison lituanienne en France 2024 n'aurait pas été possible sans l'accord politique conclu entre Leurs Excellences, le président français Emmanuel Macron et le président de la République de Lituanie Gitanas Nausėda. Je suis reconnaissante à Arnoldas Pranckevičius, Ambassadeur de la République de Lituanie en France, pour sa détermination avérée à promouvoir la culture lituanienne en France. Ensuite, la collaboration entre CHRONIQUES et la Biennale de Kaunas n'aurait pas été possible sans le dévouement exceptionnel d'Austė Zdančiūtė, attachée culturelle de la République de Lituanie en France, de Virginija Vitkienė, commissaire de la Saison lituanienne

en France 2024, et de Veronika Vasiljeva-Niparavičienė, coordinatrice du projet, qui ont œuvré sans relâche et prodigué de précieux conseils à des moments clés.

Je remercie également les équipes de l'Institut de la culture lituanienne — Julija Reklaitė, Rūta Nanartavičiūtė, Kristina Agintaitė, Ignė Alėbaitė, Berta Didikė — et de l'Institut français — Charlotte Billy, Flora Boillot, Sophie Leclerc, Margot Durand, Ivane Payen — pour leur soutien tout au long de ce projet.

Enfin, je tiens à exprimer ma gratitude la plus sincère à l'équipe de CHRONIQUES - Mathieu Vabre, Céline Berthoumieux, Ana Ascencio, Juliette Buffard Scalabre, Ludivine Pangaud et Léa Muron — sans qui rien n'aurait été possible. Remerciements aussi à Sarah Caillet de l'IAC pour l'organisation et la présentation de l'œuvre d'Anastasia Sosunova.

Observer une autre équipe biennale à l'œuvre a constitué une expérience extrêmement enrichissante pour notre équipe et je suis sincèrement reconnaissante pour le partage de connaissances en matière d'organisation et de gestion de cette collaboration — ce fut un réel plaisir !

Neringa Kulik
Directrice de l'ONG Kaunas Biennial

Guest of honor: Lithuania

Su malonumu!

In Lithuania, we say the phrase su malonumu (eng. with pleasure) when it is particularly delightful to do something. It is usually used in response to a request and it signifies that the task will be carried with a smile on one's face and a stride in one's step. Here, I use this phrase to describe the collaboration between CHRONIQUES and Kaunas Biennial within the framework of the Season of Lithuania in France 2024. The collaboration began with a visit by the CHRONIQUES team to Lithuania in October 2023, during the 14th edition of the Kaunas Biennial Long-distance Friendships. During the visit, it became clear that the values of both events were closely aligned, with a shared focus on artistic quality, experimentation and community building. The visit led to CHRONIQUES team selecting eight Lithuanian artists, artist groups and projects to be presented as part of the 4th edition of CHRONIQUES – Biennial of Digital Imaginaries, taking place from November 2024 to January 2025.

The selected works truly reflect Lithuanian “pleasures” in experimentation, including connections between traditions, nature, science and digital media (Aistė Ambrasevičiūtė and Emilija Škarnulytė); performative acts of self-expression (SportsGroup and Simona Žemaitė); approaches to mapping our surroundings through image and sound (Vilnius Academy of Art tutors and students); and highlighting our current geopolitical context and the ongoing war in Ukraine (Maximilian Oprishka). In partnership with Institut d'art contemporain (IAC), as part of the Jeune Création Internationale programme, Anastasia Sosunova's work found “pleasure” in exploring history, memory and traditional printing techniques. The opening weekend celebrations were rounded off by a truly pleasurable performance from the DJ Monikaze, who blended elements of electronic music, digital imagery and live performance.

The Season of Lithuania in France 2024 achieved impressive results: participation of 120 Lithuanian and 187 French cultural institutions and organisations; 3,000 artists presented across 650 international, regional, national and local events over 92 days, with total attendance reaching 950,000. I am deeply proud and grateful that Kaunas Biennial and Lithuanian artists were part of these remarkable achievements. It stands as a testament to a genuine cultural collaboration between Lithuania and France, built on mutual trust and the high professionalism of cultural workers, artists, and creatives – a collaboration that makes a significant impact on both sides. For Kaunas Biennial, the opportunity to present Lithuanian artists on the global stage of digital art is a great accomplishment. I am thankful for the support provided by the Lithuanian Ministry of Culture through the Lithuanian Culture Institute, and the Institut français along with its network of French partners.

Despite the impressive numbers, it is the people who made the projects happen that deserve my deepest appreciation. Firstly, the Season of Lithuania in France 2024 would not have been possible without the political agreement between Their Excellencies, President Emmanuel Macron of France and President Gitanas Nausėda of the Republic of Lithuania. I am grateful to Arnoldas Pranckevičius, Ambassador of the Republic of Lithuania to France, for his evident commitment to promoting Lithuanian culture in France.

Secondly, the collaboration between CHRONIQUES and Kaunas Biennial would not have been possible without the exceptional dedication of Austė Zdančiūtė, Cultural Attaché of the Republic of Lithuania to France, Virginija Vitkienė, Commissioner for the Season of Lithuania in France 2024, and Veronika Vasiljeva-Niparavičienė, Project Coordinator, who worked tirelessly and provided invaluable advice at key moments.

A separate thank you goes to the teams at the Lithuanian Culture Institute – Julija Reklaitė, Rūta Nanartavičiūtė, Kristina Agintaitė, Ignė Alėbaitė, Berta Didikė – and the Institut français – Charlotte Billy, Flora Boillot, Sophie Leclerc, Margot Durand, Ivane Payen – for their support from beginning to end.

Finally, I wish to express my heartfelt gratitude to the CHRONIQUES team – Mathieu Vabre, Céline Berthoumieux, Ana Ascencio, Juliette Buffard Scalabre, Ludivine Pangaud and Léa Muron – who made it all possible. Additional thanks go to Sarah Caillet from IAC for the organisation and presentation of Anastasia Sosunova's work.

For our team, observing another biennial team in action was a profound learning experience and I am truly thankful for the shared knowledge in organising and managing this collaboration – it was a pleasure!

Neringa Kulik
Director of NGO Kaunas Biennial

Focus Pays-Bas

Pour cette édition 2024, CHRONIQUES – la Biennale des Imaginaires Numériques – a choisi de mettre à l'honneur les Pays-Bas comme pays invité. Ce focus, fruit d'un an et demi de collaboration étroite entre l'ambassade des Pays-Bas en France et l'équipe de la Biennale, a donné lieu à une présence artistique forte et cohérente, illustrant avec justesse la vitalité et la richesse de la scène numérique néerlandaise contemporaine.

Au total, treize œuvres portées par dix-neuf artistes ont été exposées à Marseille et Aix-en-Provence. Parmi les artistes invité·es figuraient Marit Westerhuis, Willem Popelier, Gabriel Lester, Anne Fehres & Luke Conroy, Severi Aaltonen, le collectif Telemagic, Sébastien Robert & Mark IJzerman, Ellis Holman, Chloé Rutzerveld, SMACK, Teun Vonk, Studio Toer et De Schuurman. Leurs œuvres, aux formats et esthétiques variés, explorent les frontières mouvantes entre technologie, narration, expérience sensorielle et critique sociale. Ce panorama a révélé une scène profondément transdisciplinaire, ancrée dans l'expérimentation et le décloisonnement, où

se croisent design spéculatif, art immersif, pratiques collectives et hybridations technologiques.

La mise en lumière du focus s'est également manifestée à travers des moments clés de la Biennale : un temps officiel dédié lors de la cérémonie d'ouverture ainsi qu'une rencontre professionnelle, organisée en collaboration avec le réseau HACNUM, ont permis aux artistes invité·es de tisser des liens concrets avec les acteur·rices de l'écosystème culturel français.

Si la scène numérique néerlandaise est encore relativement peu connue en France, ce focus a contribué à en révéler les dynamiques singulières : une proximité forte entre création artistique, recherche technologique et engagement sociétal, une culture de la collaboration et une attention particulière portée à l'innovation formelle comme aux enjeux contemporains. Une scène à l'image de la Biennale elle-même : ouverte, inventive, en dialogue constant avec le monde.

Agnès Raux
Chargée de mission à l'ambassade du Royaume des Pays-Bas en France

For this 2024 edition, CHRONIQUES – the Biennial of Digital Imaginaries – decided to cast the spotlight on the Netherlands as its guest country. The result of a year and a half's close collaboration between the Dutch Embassy in France and the Biennale team, this focus provided a strong and coherent artistic presence, aptly illustrating the energy and diversity of the contemporary Dutch digital scene.

A total of thirteen works by nineteen artists were exhibited in Marseille and Aix-en-Provence. Guest artists included Marit Westerhuis, Willem Popelier, Gabriel Lester, Anne Fehres & Luke Conroy, Severi Aaltonen, the Telemagic collective, Sébastien Robert & Mark IJzerman, Ellis Holman, Chloé Rutzerveld, SMACK, Teun Vonk, Studio Toer and De Schuurman. With their varied formats and aesthetics, their artworks explore the shifting boundaries between technology, storytelling, sensory experience and social critique. This panorama revealed a deeply transdisciplinary scene, rooted in experimentation and decompartmentalisation,

Agnès Raux
Mission Officer at the Embassy of the Kingdom of the Netherlands in France

where speculative design, immersive art, collective practices and technological hybridisations intersect.

The emphasis on the focus also manifested at key points of the Biennial: an official dedicated time during the opening ceremony as well as a professional meeting, organised in collaboration with the HACNUM network, enabled featured artists to forge concrete ties with the players in the French cultural ecosystem.

While the Dutch digital scene is still relatively unknown in France, this focus has contributed to bring to light its unique dynamics where artistic creation, technological research and societal commitment converge, and a collaborative culture with a particular emphasis on formal innovation and contemporary issues. An artistic scene that mirrors the Biennial itself: open, inventive, and in constant dialogue with the world.

À la découverte



des œuvres

Chapitre 1 : Plaisirs coupables

Prendre du plaisir revient d'une certaine manière à un jeu d'équilibriste. À chaque fois, le bon dosage est à trouver entre ce qui fait plaisir et ce qui fait mal (à moi ou aux autres). Plus encore, nous pouvons prendre plaisir à voir souffrir nos semblables. C'est cette pulsion scopique corrélée à une esthétisation de la violence qui est mise en scène dans *EPIQUE* de Maximilian Oprishka.

Avant d'être une construction culturelle ou un phénomène social, le plaisir est tout un effet physiologique qui se joue dans le corps. Nos plaisirs coupables sont toujours des plaisirs charnels et en ce sens ils sont toujours incarnés. Nous cherchons à ressentir plus intensément le monde. C'est ce que montrait « Plaisirs Licites ». Les trois œuvres exposées dans la galerie gothique du Musée des Tapisseries (Aix-en-Provence) évoquaient le rapport que nous entretenons avec les drogues – ici légales (les écrans chez Robbie Cooper, la cigarette chez Gabriel Lester et le sexe chez Simona Žemaitytė). Et si, nous ne sommes pas toutes et tous égaux face aux addictions, il reste néanmoins que nous sommes toutes et tous susceptibles d'y succomber. Mais, nous devons nous rappeler que là où il y a abus, il n'y a plus de plaisir. D'ailleurs, les drogues sont-elles vraiment nécessaires pour ressentir plus intensément le monde ? C'est la question que posent les *Disco Balls*

de Jeanne Susplugas. En dansant jusqu'au bout de la nuit, nous sécrétons tout autant d'hormones du plaisir (dopamine, sérotonine, ocytocine et endorphine) que si nous avions pris des substances illicites. Alors à quoi bon ?

Nos imaginaires sont donc à repenser. Avons-nous besoin de substances néfastes pour faire la fête ? Avons-nous besoin de consommer toujours plus pour être heureux-ses ? La sobriété n'est-elle pas plus subversive finalement ? En plus de notre propre dépravation, c'est la destruction de la planète et des autres espèces qui la peuplent dont il est question ici. C'est cela que mettait en scène l'exposition « Derniers Délices » au Panorama de la Friche la Belle de Mai. Les deux installations qui y étaient présentées (*Ainsi passe la gloire du monde* de Claudie Gagnon et *SPECULUM* de SMACK) manifestaient une critique acerbe de nos plaisirs. Ces vanités contemporaines, nous amenaient à penser la pertinence de certains divertissements et à la façon dont ceux-ci évoluent dans le temps et en fonction des cultures. Ces mises en garde nous enjoignaient à imaginer de nouveaux plaisirs pour les générations futures moins mortifères et inégalitaires. Tout reste à imaginer.

Chapter 1 : Guilty pleasures

In a way, experiencing pleasure is a balancing act. Each time, the right balance has to be struck between what brings pleasure and what hurts (me or others). What's more, we can enjoy seeing others suffer. This scopical impulse correlated with an aestheticisation of violence is the subject of Maximilian Oprishka's EPIQUE.

Before being a cultural construct or a social phenomenon, pleasure is primarily a physiological response that occurs in the body. Our guilty pleasures are always carnal pleasures and as such they are always incarnate. We seek to feel the world more intensely. That is what was shown in "Licit Pleasures". The three works exhibited in the Gothic gallery of the Musée des Tapisseries (Aix-en-Provence) evoked our relationship with drugs – legal here (screens for Robbie Cooper, cigarettes for Gabriel Lester and sex for Simona Žemaitytė). And while not all people are equal when it comes to addictions, the fact remains that everyone is at risk of succumbing to them. That said, we mustn't forget that where there is abuse, there can be no more pleasure. Besides, are drugs really necessary to experience the world more intensely? This is the question addressed in Jeanne Susplugas' Disco Balls. We release just as many pleasure hormones (dopamine, serotonin, oxytocin and endorphin) when we

dance the night away as we would if we'd taken illegal substances. So why bother?

Our imaginaries must therefore be rethought. Do we need harmful substances to party? Do we need to consume increasingly to be happy? Isn't sobriety more subversive at the end of the day? As well as our own depravity, it's the destruction of the planet and the other species that inhabit it that we're addressing here. This was the theme of the "Derniers Délices" exhibition at the Panorama de la Friche la Belle de Mai. The two installations presented there (Thus Passes the Glory of the World by Claudie Gagnon and SPECULUM by SMACK) expressed a scathing critique of our pleasures. These contemporary vanities led us to consider the relevance of some forms of entertainment and how they evolve with time and across cultures. These warnings urged us to imagine new pleasures for future generations that would be less deadly and unequal. Everything remains to be imagined.



EPIQUE - Maximilian Oprishka © Hugo Bougouin

Maximilian Oprishka ^{LT}

2024

EPIQUE est la toute dernière création de l'artiste lituanien Maximilian Oprishka. Cette œuvre nous immerge dans trois tableaux visuels et sonores, explorant l'esthétisation de la guerre et le plaisir coupable qu'elle suscite.

Entre des vues exubérantes de flammes majestueuses au ralenti, d'immenses ondes de choc soulevant poussière et terrain, ainsi que de splendides essaims perçus comme des pétales d'or, mais se révélant être des insectes mortels, l'image cinématographique captivante déclenche une montée de dopamine, tout en trompant nos sens et en dissimulant la réalité du contenu de l'image.

EPIQUE is the newest creation by multidisciplinary creative director Maximilian Oprishka. The installation brings together three large wall-mounted audiovisual pieces and focuses on the general premise of aesthetic sexification and the pleasure of viewing force and warfare.

Exuberant views of beautiful flames in super slowmotion, massive, cinematic, dust and terrain moving shockwaves, beautiful swarms of what could be seen as gold petals, only to be stinging as deadly wasps.

The visual material is accompanied by an immersive soundtrack that deceives our senses and masks the true. The eye-catching, cinematic image triggers a dopamine rush, but what's behind it?

Maximilian Oprishka est un artiste multidisciplinaire travaillant dans les domaines du son, du langage visuel et des nouveaux médias.

Avec un intérêt affirmé pour la science, la prospective et les dilemmes posés par les technologies de demain, Maximilian explore ces récits à travers des compositions sonores cinématiques et des médias visuels photo-surréalistes. Après une formation en musique et en arts plastiques, c'est finalement en philosophie qu'il terminera ses études. Loin d'abandonner les arts, il y a approfondi son intérêt pour des penseurs modernes de la tradition psychanalytique et sociale, tels que Lacan et Foucault, qui ont contribué à nourrir son intérêt pour les dilemmes de la société, transportés dans le domaine des technologies futuristes. Peu après avoir terminé ses études de philosophie, Maximilian commence ses premières expérimentations plastiques en 2013 sous l'alias Fume, puis cofonde en 2015 le studio de design interdisciplinaire, OPDN.

Maximilian Oprishka is an award winning multidisciplinary artist working in the fields of sound, visual language and new media. With an expressed interest in science, futurism and the dilemmas of forward thinking technologies, Maximilian explores these narratives through cinematic sound scores and photo-surrealist visual media.

Interest in design, arts and sound phenomena became second nature in Maximilian's youth (the *Meinheld* alias, first double vinyl album in 2012) through a mixture of various music and fine art schools, although, after a chain of curious events Maximilian landed in the department of philosophy for his studies. Not postponing the interest in arts, but while studying the likes of Hegel, Maximilian grew a fascination with the modern tradition of psychoanalyst/societal connoisseurs like Lacan and Foucault - all of whom added to the fuelling interest of society's dilemmas, but transported to a future-technology realm.

Whilst the early bird Fume alias experiments began in 2013, not long after graduating the studies of philosophy, in 2015 Maximilian became the co-founder of an interdisciplinary design studio OPDN.

Immersion



Robbie Cooper ^{UK}
2008

Vidéo - *Video*

De 2008 à 2014, Robbie Cooper a travaillé sur *Immersion*, un projet capturant les expressions de personnes absorbées par la télévision, les jeux vidéo et internet. Il crée une double rétroaction : les joueuses réagissent aux images, tandis que nous, observateurs, réagissons à leurs expressions intenses, devenues pures images pour nous. *Immersion* montre des protagonistes de tous âges plongés dans des contenus variés : jeux vidéo, pornographie, dessins animés, horreur, sport... Cooper s'inspire de la méthode Interrotron d'Errol Morris, utilisant un miroir sans tain pour maintenir le contact visuel avec ses sujets. Il l'adapte en y connectant consoles et ordinateurs, détournant l'attention des participant·es de la caméra pour capturer des réactions brutes et naturelles.

Robbie Cooper est un artiste britannique dont la pratique traite des questions relatives à la présence et à l'identité dans un paysage technologique. Il travaille sur différents supports, utilisant la photographie, la vidéo et les modifications apportées aux jeux vidéo. Robbie Cooper est aussi programmeur autodidacte, un artiste 3D et un sculpteur. Il a travaillé sur des projets commerciaux pour les départements R&D d'entreprises technologiques, des jeux vidéo AAA, des productions virtuelles pour la télévision, ainsi que des projets de marketing expérimental pour de grandes marques. Il a beaucoup exposé, notamment au CCC Strozziina de Florence, au Museum der Moderne de Salzbourg, à la Kunstlerhaus de Vienne, au Science and Media Museum du Royaume-Uni et au Multimedia Art Museum de Moscou.

Musée des Tapisseries
Exposition Plaisirs Licites

From 2008 to 2014, Robbie Cooper worked on Immersion, a project capturing the expressions of people absorbed in television, video games, and the internet. He creates a double feedback loop: the players react to the images, while we, the observers, react to their intense expressions, which are simple images to us.

Immersion shows subjects of all ages immersed in a variety of content: video games, pornography, cartoons, horror, sports... Cooper was inspired by Errol Morris' Interrotron method, using a two-way mirror to maintain eye contact with his subjects. He adapts it by connecting consoles and computers, diverting the participants' attention away from the camera to capture raw, natural reactions.

Robbie Cooper is a UK based artist who's practice deals with issues around presence and identity in a technological landscape. He works in various media, employing photography, video and video game modifications. Robbie is a self-taught programmer, 3D artist and sculptor and has worked on commercial projects for the R&D departments of tech corporations, AAA video games, Virtual Production for broadcast TV, as well as experimental marketing projects for major brands. He has exhibited widely, including at CCC Strozziina in Florence, Museum der Moderne in Salzburg, Kunstlerhaus Vienna, The Science and Media Museum in the UK and Multimedia Art Museum Moscow.

The Last Smoking Flight



Gabriel Lester ^{NL}
2010

Vidéo - *Video*

Triptyque en trois séquences composé de nuages, d'un intérieur d'avion et de fumée, *The Last Smoking Flight* dépeint le groupe de passagers d'un petit avion, piégé à la fois dans le temps et dans l'espace, en route depuis nulle part et vers nulle part. Cette œuvre est à la fois un hommage et une plainte à l'égard des symboles très puissants et polyvalents que furent la fumée et le tabagisme aux XIX^e et XX^e siècles, tout en étant simultanément une méditation sur l'éphémère, sur la façon dont la vie et les idées finissent par passer et s'estomper.

Les passagers paraissent enveloppés dans leurs pensées, perdues dans leur imagination autant que l'avion l'est dans le temps et l'espace.

Gabriel Lester est un artiste-créateur réalisant des installations, des sculptures, des performances et des films. Il crée également des œuvres d'art dans l'espace public et des structures physiques. Ses créations, souvent cinématographiques, racontent des histoires ou proposent des contextes narratifs. Bien qu'il n'utilise pas systématiquement le film, il exploite divers médias. Ses œuvres, ouvertes et mystérieuses, invitent à réfléchir sur la perception du monde et l'expérience humaine, sans messages explicites, mais en affinant l'esprit.

Musée des Tapisseries
Exposition Plaisirs Licites

A triptych in sequence composed of clouds, an airplane interior, and smoke. The film depicts a group of passengers in a small airplane, trapped in both time and space, on the way from nowhere and on the way to nowhere. This work is both a tribute and a lament to a highly potent and versatile symbolism of smoke and smoking in the nineteenth and twentieth centuries, while simultaneously also a meditation on the ephemeral: the way life and ideas eventually pass and fade away.

The passengers are seen wrapped up in thought, lost as much in their imagination as the airplane is in time and space.

Gabriel Lester is an artist and inventor who creates installations, sculptures, performances, and films. He also creates artworks in public spaces and physical structures. His creations, often cinematic in nature, tell stories or offer narrative contexts. Although he does not systematically use film, he exploits various media. His works, open and mysterious, invite reflection on the perception of the world and the human experience, without explicit messages, but by sharpening the mind.

Lovebinge



Simona Žemaitytė ^{LT} 2024

Vidéo - *Video*

Musée des Tapisseries
Exposition Plaisirs Licites

Lovebinge est un opéra urbain sur l'amour, l'intimité et la diversité. La vidéo a été filmée après la première vague de pandémie, au cours de l'été 2021 à Londres. Le film examine les possibilités de raconter des histoires à l'écran de manière incarnée, en valorisant l'aspect corporel de la subjectivité des interprètes. Dans le film, cinq personnes nous emmènent à la rencontre de leurs parcours entre passion et sexe, comportements d'évitement et d'addiction. Doucement tenues par le compositeur Uran Apak et la chorégraphe Tania Soubry à travers mouvements, conversations et improvisation musicale, elles se penchent sur leurs vulnérabilités et célèbrent la diversité.

Lovebinge is an urban black box opera on love, intimacy, and diversity. The video was filmed after the first pandemic wave, in the summer of 2021 in London. The film looks into possibilities to tell stories on screen in an embodied way, bringing in the corporeal aspect of the subjectivities of the performers. In the film, five people take us through their journeys with infatuation and sex, avoiding and addictive behaviors. Gently held by composer Uran Apak and choreographer Tania Soubry through movement, conversations, and musical improvisation, they look into their vulnerabilities and celebrate diversity.

Simona Žemaitytė est une artiste-cinéaste lituanienne, récompensée à la 15e triennale de l'estampe de Tallinn et nommée au Sheffield Doc Fest. Ses œuvres ont été exposées à l'international, notamment à la Galerie nationale d'art de Vilnius, Loop Barcelona, le Festival du film d'Oberhausen, la Biennale de Kaunas, au BAFTA à Londres, etc. Titulaire d'un doctorat en pratique de l'Académie des arts de Vilnius, elle y enseigne actuellement au département de sculpture.

Simona Žemaitytė is a Lithuanian artist and filmmaker, winner of the 15th Tallinn Print Triennial and nominee for the Sheffield Doc Fest. Her work has been exhibited internationally, including at the National Art Gallery in Vilnius, Loop Barcelona, the Oberhausen Film Festival, the Kaunas Biennial, and BAFTA in London, among others. She holds a PhD in Practice from the Vilnius Academy of Arts, where she currently teaches in the sculpture department.

Disco Ball



Jeanne Susplugas ^{FR} 2017

Installations – Sculptures - *Installations – Sculptures*

Friche la Belle de Mai
Exposition PIB - Plaisir Intérieur Brut

À partir de 2017, Jeanne Susplugas réalise des sculptures de tailles variées intitulées *Disco Ball*. Ces œuvres prennent la forme de boules à facettes représentant des molécules de substances capables d'altérer la conscience des consommateur·rices. Ici, trois de ces boules à facettes sont présentées comme une seule installation, trois molécules matérialisant l'alprazolam, l'éther et le chloroforme. Le détournement de la boule à facettes, objet séduisant évoquant l'univers festif et ses dangers, témoigne de l'intérêt de l'artiste pour les questions de dépendance. Fidèle à son approche, elle interroge également la puissance de la danse, capable à elle seule de remplacer n'importe quelle substance. Pour dompter des pensées parfois trop envahissantes, pour s'enivrer et lâcher prise, pourquoi ne pas danser sous ces boules accueillantes et festives ?

From 2017, Jeanne Susplugas creates sculptures of various sizes entitled Disco Ball. These works take the form of faceted balls representing molecules of substances capable of altering consumers' consciousness. Here, three of these disco balls are presented as a single installation, three molecules representing alprazolam, ether and chloroform. The hijacking of the disco ball, a seductive object evoking the world of partying and its dangers, bears witness to the artist's interest in questions of addiction. True to her approach, she also questions the power of dance, capable in itself of replacing any substance. To tame thoughts that are sometimes too invasive, to get drunk and let go, why not dance under these welcoming, festive balls?

Le travail de Jeanne Susplugas nous plonge dans un univers engagé et sensible, qui explore différentes formes et stratégies d'enfermement. Elle interroge les relations de l'individu à elle-même ainsi qu'à l'autre, face à un monde obsessionnel et dysfonctionnel. À travers divers médiums (dessin, photo, installation, film...), elle crée une esthétique séduisante mais troublante. Son travail, riche en interprétations, est exposé en France comme à l'international et figure dans de nombreuses collections.

Jeanne Susplugas' work plunges us into an engaged, sensitive universe that explores different forms and strategies of confinement. She questions the individual's relationship to himself and to others, in the face of an obsessive, dysfunctional world. Through various media (drawing, photography, installation, film, etc.), she creates an aesthetic that is both seductive and disturbing. Her work, rich in interpretation, is exhibited in France and internationally and features in numerous collections.

Ainsi passe la gloire du monde



Claudie Gagnon QC/CA
2024

Installation mnémomique - *Mnemonic installation*

Installation mnémorique inspirée des natures mortes flamandes du XVII^e siècle, *Ainsi passe la gloire du monde* propose une allégorie de la fragile destinée humaine et de la vacuité de ses engagements, tels des sépultures du quotidien et des inventaires de patrimoines mythologiques.

Faisant écho à l'histoire de l'art, l'œuvre met en scène des rencontres insolites entre le familier et le sauvage, l'organique et le quotidien, tissant des liens entre éléments personnels et principes universels. Elle interroge la permanence des humains et des objets à travers les artefacts, soulignant la fragilité de l'existence, la nature fugace et le vieillissement des Êtres.

L'installation prend subtilement vie, animant objets et pulsations sonores en écho aux cycles et mécanismes routiniers inscrits dans un perpétuel recommencement.

Originaire de Montréal, Claudie Gagnon est une artiste autodidacte active depuis plus de 30 ans. Sa pratique multidisciplinaire englobe l'installation, la sculpture, la vidéo, la photographie et le food art. Présentées en galeries, musées ou lieux atypiques, ses œuvres recyclent des objets et s'appuient sur des références artistiques, jouant sur la frontière entre l'ordinaire et l'extraordinaire. À la fois ludiques et poétiques, ses créations, aussi ravissantes qu'inquiétantes, suscitent à la fois l'enchantement et le malaise. Elles intègrent souvent des éléments périssables, comme des aliments ou des végétaux, témoignant des cycles de la vie et du passage du temps. Son travail a été exposé en Amérique du Nord, en Asie et en Europe.

Friche la Belle de Mai Exposition Derniers Délices

A mnemonic installation that draws on the language of 17th-century Flemish still-life, memento mori and vanitas, Ainsi passe la gloire du monde (Thus Passes the Glory of the World) allegorizes the ephemeral destiny of human beings and the emptiness of their commitments, like everyday burials and inventories of mythological heritages.

With nods to art history, the piece stages unusual encounters between the familiar and the wild, the organic and the everyday, weaving together personal elements and universal principles. Telling stories about the permanence of humans and objects through artifacts, this work questions the content of things that outlast us, emphasizing the fragility of existence, the fleeting nature and aging of Beings.

The installation comes to life in subtle ways, generating in turn the rotation of objects or the pulsation of sound, in reference to the notion of time, routine mechanisms and cycles inscribed in perpetual recommitments.

Originally from Montreal, Claudie Gagnon is a self-taught multi-disciplinary artist who has been active for over thirty years. Her practice takes many forms: installation, living painting, sculpture, video, photography and food art. Presented in galleries, museums and atypical venues, his works recycle objects and draw on artistic references, playing on the boundary between the ordinary and the extraordinary. Her creations are imbued with playfulness and poetry, at once enchanting and disquieting, provoking delight and unease. Perishable elements, such as food and plants, express the life cycles and the effects of time on all things.

SPECULUM



SMACK NL
2016

Triptyque vidéo - *Video Triptych*

Triptyque numérique inspiré du *Jardin des délices* de Jérôme Bosch, *SPECULUM* est un miroir du temps présent. Technologie permanente, omniprésence du branding, effondrement de l'environnement : SMACK dénonce les maux contemporains à l'aide d'animations 3D et de références habiles à la culture populaire.

Composé de trois panneaux (*l'Eden*, le *Paradis* et *l'Enfer*), *SPECULUM* est le résultat d'un projet initié en 2016 à la demande du Stedelijk Museum Breda pour les 500 ans de Bosch. Le *Paradis* fut d'abord créé, mettant en scène un monde saturé d'excès. Il s'agit d'un jardin de super-egos, où chaque personnage, obsédé par lui-même, est enfermé dans sa propre boucle.

Avec le soutien d'ONKAOS, SMACK a ensuite développé *l'Eden*, une « Silicon Valley inversée », et *l'Enfer*, projection de nos peurs où hashtags et caméras de surveillance peuplent un paysage de tortures éternelles. *SPECULUM* appartient à la Colección SOLO et est exposé à l'Espacio SOLO à Madrid.

SMACK est le trio primé d'artistes numériques Ton Meijdam, Thom Snels et Béla Zsigmond. Basés à Breda, aux Pays-Bas, les trois artistes ont étudié ensemble à l'École des Beaux-Arts et du Design (AKV) de St. Joost et ont fondé le Studio Smack en 2005. Travaillant avec l'imagerie générée par ordinateur et l'animation 3D, ils produisent des films et des vidéos inspirés par la culture contemporaine. Leurs œuvres explorent le consumérisme, la surveillance, l'omniprésence du branding et l'identité personnelle à l'ère de l'information.

Friche la Belle de Mai Exposition Derniers Délices

A digital triptych inspired by Hieronymus Bosch's The Garden of Earthly Delights, SPECULUM is a mirror of the present day.

Always-on technology, ubiquitous branding, environmental collapse; SMACK call out contemporary ills using 3D animation and shrewd references to popular culture. SPECULUM comprises three panels — Eden, Paradise and Hell — and is the result of a three-year project initiated in 2016. As part of the Hieronymus Bosch 500-year anniversary, the Stedelijk Museum Breda (formerly the Museum of the Image / MOTI) commissioned SMACK to create an artwork after The Garden of Earthly Delights. The result was Paradise, based on the central panel of Bosch's masterpiece.

With support from ONKAOS, SMACK then developed Eden a "Silicon Valley inside out", and Hell a projection of our deepest fears, where hashtags and surveillance cameras populate a landscape of everlasting tortures. SPECULUM forms part of the permanent holdings of Colección SOLO and is displayed at the collection's private museum, Espacio SOLO, Madrid.

SMACK is the award-winning trio of digital artists Ton Meijdam, Thom Snels and Béla Zsigmond.

Based in Breda, Holland, the three studied together at the School of Fine Arts and Design (AKV) St. Joost and founded Studio Smack in 2005. Working with computer generated imagery and 3D animation, they produce films and video pieces inspired by contemporary culture. Their works explore consumerism, surveillance, the pervasiveness of branding, and personal identity in the information age.

Chapitre 2 : Machines désirantes

Le pouvoir de séduction des images, l'enfermement du désir qu'elles impliquent et le conditionnement de la jouissance a mis les outils technologiques au cœur de nos rapports intimes. Ainsi, au XXI^e siècle, la technologie semble être devenue complètement indissociable du désir. Si l'écran a comme premier travers la chosification de l'autre ou la création d'une dépendance, il est devenu l'outil par excellence de la création de nouveaux rapports amoureux. Telles les œuvres de Filip Cusic, les réseaux sociaux, par exemple, permettent la représentation de formes marginales du désir, l'expression de communautés opprimées et offrent un espace de liberté et de fierté sans précédent.

Cette technologisation de la relation amoureuse a une histoire. Pendant, la Biennale, cette histoire était mise à l'honneur aux Méjanes – Bibliothèque et Archives Michel Vovelle où était présenté le projet curatoriale de Valentina Peri « The Museum of Dating – Le Musée des rencontres ». Dans ce projet, initié en 2023, Peri cherchait à donner à voir une histoire du marché de l'intime des années 1960 à nos jours en s'appuyant notamment sur une spécificité française : le minitel. L'exposition mettait en exergue une forme de permanence dans nos goûts et dans les stéréotypes de genre véhiculés par les nouveaux médias.

En plus d'être le véhicule de nos désirs, la machine peut être un outil qui nous aide à aller vers davantage de bien-être comme *The physical mind* de Teun Vonk capable de nous procurer, le temps de son expérimentation, une sensation de soulagement à la fois mental et physique. Plus encore, la machine peut également être l'objet de nos fantasmes comme le montrait la très belle exposition monographique de Yosra Mojtahedi « Charnelles Interbioformæ » au Pavillon de Vendôme. Ces sculptures singulières « machines-humains » ou « corps-fontaines » sont jouissives, vivantes. Selon les propres mots de l'artiste, l'exposition présentait « un univers dans lequel les genres et le sexe anatomique se dissocient via le cyborgisme, explorant notre nature hybride croissante. Organes sans corps, fossiles mutants, écorchés ou peaux de silicone, flux et reflux activent des sculptures vivantes, voire les mécaniques du désir. »

L'aspect organique de son travail résulte parfois de la robotique, où le mou et le dur, l'animé et l'inanimé, le profane et le sacré s'interpénètrent dans une danse sensuelle de chairs, de matières, de câbles et de liquides. Nous faisant dire à l'instar de Donna Haraway dans son célèbre Manifeste cyborg (1984) : « Nos machines sont étrangement vivantes, et nous, nous sommes épouvantablement inertes. »

Chapter 2 : Desiring machines

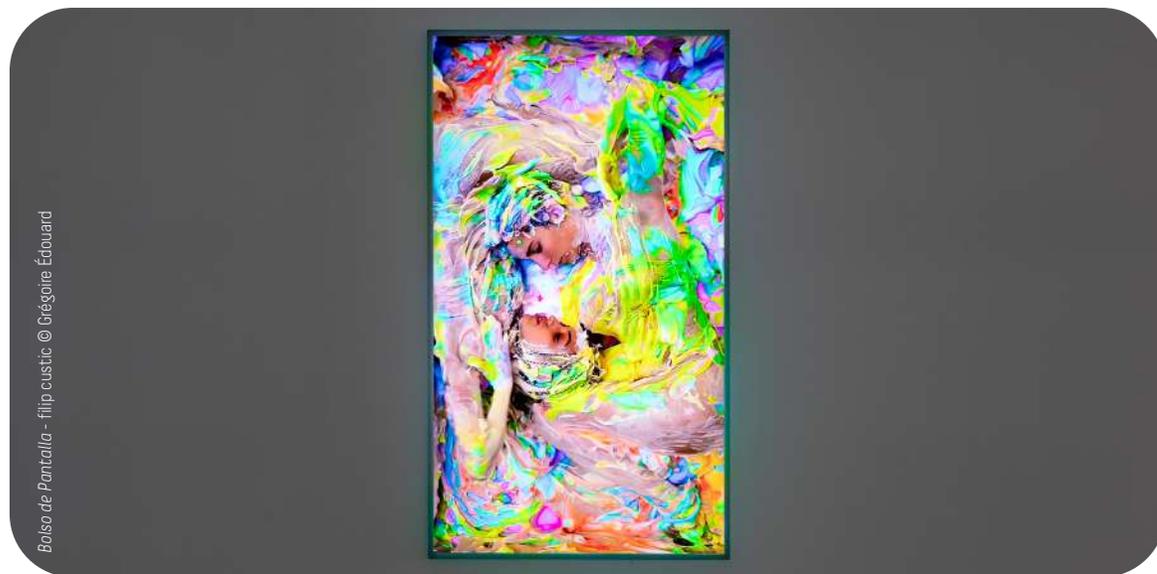
The seductive power of images, the confinement of desire they imply and the conditioning of pleasure have placed technological tools at the heart of our intimate relationships. And so, in the 21st century, technology seems to have become completely inseparable from desire. While the first flaw of screens is the objectification of others or being addictive, they have become the tool of choice for creating new romantic relationships. Just like the works of Filip Cusic, social networks, for instance, facilitate the representation of marginal forms of desire, the expression of oppressed communities and offer an unprecedented space for freedom and pride.

There's a story behind this technologisation of the romantic relationship. During the Biennial, this story was honoured at the Méjanes – Bibliothèque et Archives Michel Vovelle where Valentina Peri's curatorial project "The Museum of Dating – Le Musée des rencontres" was presented. Peri's aim with this project initiated in 2023 was to present a history of the intimate market from the 1960s to today, based in particular on the French minitel. The exhibition emphasised a certain permanence in our tastes and gender stereotypes conveyed by modern media.

Besides being vessels for our desires, machines can also be tools to help us move towards greater well-being, like The Physical Mind by Teun Vonk, which is capable of creating a sensation of both mental and physical relief for the duration of the experiment. Or, even more, machines can become the object of our fantasies, as demonstrated by Yosra Mojtahedi's beautiful solo exhibition "Charnelles Interbioformæ" at the Pavillon de Vendôme. These unique "machines-humans" or "body-fountains" sculptures are enjoyable and alive. In the artist's own words, the exhibition presented "a universe where gender and the anatomical sex dissociate through cyborgism, exploring our growing hybrid nature. Body-less organs, mutant fossils, skinned or silicone skins, ebb and flow breathe life into living sculptures, and even the very mechanics of desire."

The organic aspect of her work is sometimes derived from robotics, where soft and hard, animate and inanimate, profane and sacred intertwine in a sensual dance of flesh, materials, cables and liquids. Making us say, like Donna Haraway in her famous Cyborg Manifesto (1984): "Our machines are strangely alive, and us, we are terribly inert."

Bolso de pantalla 12:34



filip cusic ^{ES}
2021

Installation vidéo - *Video installation*

filip cusic cherche par son travail à documenter et à représenter son présent et son futur proche. Prédissant que l'humanité évoluera organiquement vers une version bionique et technologique, il observe cette évolution – tout en y prenant part – dans sa série « Bolso de Pantalla », qui comprend *Bolso de Pantalla 12:34* et *Bolso de Pantalla Transparente 23:45*.

Fasciné par le sac à main, objet devenu signe extérieur de richesse bien plus qu'un simple accessoire, il y intègre un écran, représentant notre obsession moderne pour l'image. Inspiré par le marketing, où un sac à logo devient une publicité ambulante, il détourne cet usage pour diffuser son propre message. *Bolso de Pantalla 12:34* évoque l'amour quantique, où chacun peut aimer librement, indépendamment du genre. Bien qu'à l'aise dans le virtuel, cusic ressent aujourd'hui le besoin d'ancrer son travail dans le monde physique et de donner une réalité tangible à ses idées.

Sac à main, bois et 2 écrans LED - Vidéo, 51"

Handbag, wood and 2 LED screens - Video, 51"

filip cusic explore l'identité, le corps et la technologie à travers la photographie, la performance, la sculpture et la vidéo. Miroirs et écrans – symboles de notre obsession pour l'image – sont omniprésents dans son œuvre, qui mêle références scientifiques et artistiques. Il interroge la manière dont la technologie influence et célèbre la diversité des identités humaines. Son style unique lui vaut des collaborations avec Kenzo, Chloé, Rosalía et Lil Nas X. Il expose à La Térmica, Art Basel Miami, le Musée des Beaux-Arts de Leipzig et le Parco Museum Tokyo.

filip cusic is an artist who seeks to document and portray his present and his near future. Predicting that humans will organically evolve to a bionic, full of technology version of themselves, he observes this evolution and becomes part of it by creating "Bolso de pantalla" series, which includes Bolso de Pantalla 12:34 and Bolso de Pantalla transparente 23:45. Fascinated by the handbag, a luxury item that has become a status symbol rather than a simple accessory, he incorporates a screen into it, representing our modern obsession with images. Inspired by marketing, where a bag with a logo becomes a walking advertisement, he subverts this use to spread his own message. In the case of Bolso de Pantalla 12:34, it communicates a universal message: quantum love, the idea that it doesn't matter if you are a man, a woman or everything in between to be able to fall in love with another person. Even though he feels very comfortable in the virtual world, filip is at a moment in his career where he wants to work in the physical world. In the virtual era, that's when he wants to materialize the most, to bring virtuality to reality.

filip cusic works across photography, performance, sculpture and video to address themes around identity, body and our relationship with technology. Mirrors and screens are a recurring features, a reference to our age of image-obsession and selfies, and cusic also uses symbols, references to science, and art-historical borrowings in his art. The artist focuses his work on the crossover between technology and the body, talking about identity and how technological objects can help us celebrate the diversity of identities of human beings. He has exhibited at La Térmica, Art Basel Miami, the Leipzig Museum of Fine Arts, and the Parco Museum Tokyo.

The Physical Mind



Teun Vonk ^{NL}
2018

Installation - *Installation*

Lors d'une résidence à Shanghai, Teun Vonk a découvert par hasard qu'une pression physique apposée sur son corps apaise son stress. Contrairement aux idées reçues, un état de stress ne favorise pas la perception sensorielle, mais la réduit pour se concentrer sur la réponse de survie : fuir ou combattre. Dans cet état, la pression corporelle procure un fort soulagement.

The Physical Mind permet aux participant·es d'explorer ce lien entre physique et mental grâce à deux objets gonflables. En s'allongeant entre eux, ils-elles sont soulevés puis doucement pressés. Cette sensation d'instabilité initiale, source de stress, contraste avec le réconfort de la pression douce. Paradoxalement, cette contrainte physique diminue l'anxiété et apaise l'esprit. L'effet perdure même après l'expérience, tandis que les spectateur·ices, témoins de l'installation, ressentent de l'empathie pour les participant·es. Le·la participant·e devient plus sensible à ce qui l'entoure, reste attentif·ve tout en se sentant calme et apaisé.

Teun Vonk a débuté en explorant la dynamique de groupe et son influence à travers la photographie et la vidéo. Il a utilisé la caméra pour exercer son pouvoir, créer des situations et capturer les réactions spontanées des participant·es. Après une résidence à Shanghai, il se tourne vers des installations centrées sur l'expérience physique individuelle, plaçant le corps au cœur de sa démarche. Il délaisse alors le travail de bureau pour faire de son atelier un espace d'expérimentation et de création. Il a exposé à Ars Electronica, FILE Brazil, STRP Biennial Eindhoven, Art Rotterdam et EYE Amsterdam.

*During a residency in Shanghai, Teun Vonk discovered by chance that it eased his stressed body and mind to apply physical pressure to his body. Contrary to what one may expect, the registration of sensory input does not improve in a heightened state of sensitivity, such as stress. Such a state serves the evolutionary purpose by filtering out irrelevant information, only focusing on the accurate response: fight or flight. When experiencing such a state, applying pressure to the body has a strong stress-relieving effect. With *The Physical Mind*, Vonk seeks to let participants experience the relation between their physical and mental states thanks to two inflatable objects. The participant lays down in between, is lifted up and gently squeezed. The lifting creates an unstable feeling, a slightly stressful sensation that is directly contrasted with a secure feeling. Paradoxically, this forced physical stimulus reduces feelings anxiety and paradoxically stress and the fight-or-flight response disappear. The participant experiences and increased sensitivity to stimuli, normalized alertness and a calm state of mind.*

In his early career Teun Vonk focused on photography and video. Group dynamics and how a group affects an individual were his main topics. Vonk used the camera as a means of exercising power, used it to create a situation and register the spontaneous reactions of the participants. Following a personal experience during a residency in Shanghai, his own body and that of the viewer/participant are his focus point. This has also shaped Vonks daily practice: instead of working primarily from behind a desk, Vonk focuses on the process of making and uses his studio as playground, test site and production area. Vonk has shown his work at CTM Festival, Ars Electronica, FILE Brazil, STRP Biennale, Art Rotterdam, Chronus Art Center Shanghai, EYE Amsterdam.

Charnelles Interbioformæ



Monographie - Solo show

Musée du Pavillon de Vendôme

Yosra Mojtahedi FR 2024

L'exposition « Charnelles Interbioformæ » est une monographie de l'artiste iranienne Yosra Mojtahedi présentée au Pavillon de Vendôme. Les œuvres présentent un trouble lancinant qui nimbe notre perception du corps : sculptures singulières de « machines-humains » ou de « corps-fontaines », jouissives, vivantes – avec nappages sonores, œuvres tactiles, odorantes. Un univers dans lequel les genres et le sexe anatomique se dissocient via le cyborgisme, explorant notre nature hybride croissante. Organes sans corps, fossiles mutants, écorchés ou peaux de silicone, flux et reflux activent des sculptures vivantes, voire les mécaniques du désir. Dans une tension entre sacré et profane, elle interroge la vision joyeuse et troublante de ces corps-paysages hybrides, dans un geste discret, érotique et libérateur.

Œuvres présentées :

Lilith, installation sculpturale, mouvante et sonore, 2023
Production dans le cadre de la résidence PRIX WICAR à Rome
Prix Talents Contemporains – Fondation François Schneider 2024

Sexus Fleurus, installation sculpturale, interactive, mouvante et sonore, 2021–2025
En partenariat avec l'Inria – Defrost (Deformable Robotic Software)

L'Érosarbénus, installation sculpturale, interactive, mouvante et sonore, 2020
Production Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains

Yosra Mojtahedi est née à Téhéran, en 1986. Elle est diplômée du Fresnoy-Studio national des arts contemporains en 2020. Son travail explore l'intersection entre l'art, la science et la technologie avec un accent sur la « soft robotique ». Ses installations sculpturales sous forme de « machines-humains » ou « corps-fontaines » sont des œuvres sensuelles qui interpellent et questionnent les tabous liés au corps féminin. Le « Noir » occupe une place centrale dans ses créations, symbolisant l'absolu et la profondeur du vide, transcendant les limites du temps. Il y flotte un féminisme fortement assumé : elle crée des univers où la nature et les genres se fondent, révélant un message politique et unitaire pour transcender les frontières fragiles. Lauréate du Prix Révélation Art numérique et Art vidéo de l'ADAGP en 2020 pour son œuvre *L'Érosarbénus*, et du Prix Talent Contemporains de la Fondation François Schneider en 2024, Yosra Mojtahedi expose régulièrement en France et à l'international.

“Charnelles Interbioformæ” is a monograph by Iranian artist Yosra Mojtahedi. The works present a haunting disturbance that shrouds our perception of the body: singular sculptures of “human-machines” or “body-fountains”, playful, alive – with sound, tactile and fragrant works. A universe in which gender and anatomical sex are dissociated through cyborgism, exploring our increasingly hybrid nature. Bodies without bodies, mutant fossils, flayed or silicone skins, ebb and flow activate living sculptures, or even the mechanics of desire. In a tension between the sacred and the profane, she questions the joyful and disturbing vision of these hybrid body-landscapes, in a discreet, erotic, and liberating gesture.

En partenariat avec l'Inria – Defrost (Deformable Robotic Software)
Prix Révélation Art Numérique – ADAGP 2020

Binarius corpus, installation sculpturale, mouvante et sonore, 2023

Comme les nuages sur le dos des cailloux, série photographique, 2022

Élévation, série de dessins, encre sur papier, 2018–2025

Sexus blossom, dessin (diptyque), encre sur papier, 133 x 103 cm, 2024

*Yosra Mojtahedi was born in Teheran in 1986 and graduated from Le Fresnoy-Studio national des arts contemporains in 2020. Her work explores the intersection between art, science and technology, with a focus on “soft robotics”. Her sculptural installations in the form of “machine-humans” or “body-fountains” are sensual works that challenge and question taboos associated with the female body. “Black” occupies a central place in her creations, symbolizing the absolute and the depth of the void, transcending the limits of time. There’s a strongly assumed feminism at work here: she creates universes where nature and gender merge, revealing a political and unitary message to transcend fragile boundaries. Winner of the ADAGP Digital Art and Video Revelation Prize in 2020 for her work *L'Érosarbénus*, and of the Contemporary Talents Prize from the François Schneider Foundation in 2024, Yosra Mojtahedi regularly exhibits in France and internationally.*

The Museum of Dating – Le musée des rencontres

Monographie - Solo show

Les Méjanes - Bibliothèque
et archives Michel Vovelle

Valentina Peri FR Création CHRONIQUES 2024



Le Musée des rencontres - Valentina Peri © Robin+

« The Museum of Dating – Le musée des rencontres » est un projet curatorial initié en 2023 par Valentina Peri. Cette exposition contextualise le phénomène contemporain des rencontres en ligne au sein d'un ensemble de technologies, de pratiques, de récits et d'objets plus anciens. La commissaire d'exposition présente là une frise chronologique de l'histoire des rencontres, enrichie par des faits et processus culturels, sociaux et politiques qui ont façonné l'idée du célibat en France jusqu'à aujourd'hui. On y retrouve des artefacts culturels et produits de la culture de masse (jeux de société, films, programmes télévisés, livres et d'objets divers). En parallèle à cette reconstitution historique, des œuvres d'artistes contemporains explorent chacune des thématiques clés de l'histoire du dating.

"The Museum of Dating" is a curatorial project initiated in 2023 by Valentina Peri. This exhibition contextualises the contemporary online dating phenomenon amid an array of older technologies, practices, narratives as well as cultural and media artefacts. The curator presents a timeline of the history of dating, enriched with cultural, social and political facts and processes that have shaped the concept of singlehood in France up to the present day. The exhibition highlights a selection of cultural artifacts and mass culture products, such as board games, films, television programmes, books and various objects. Alongside this historical reconstruction, works by contemporary artists explore key themes in the history of dating.

Œuvres présentées :

Joan Ball, *The Lady of computer dating*, Vidéo - Video - Valentina Peri (FR) - 2023

Rose Minitel, Vidéo - Video - Olivier Cheval (FR) - 2019

Minitel Rose, Installation - Installation - Jérôme Saint-Clair (FR) - 2013

Collages, Collages numériques - Digital collages - Lordess Foudre (É.-U.) - 2022 - 2023



Le Musée des rencontres - Valentina Peri © Robin+

Valentina Peri est une commissaire d'exposition indépendante, artiste et autrice.

Ses recherches explorent l'impact de la technologie sur la culture contemporaine, avec un focus sur l'intimité et l'amour. Son exposition « Data Dating » a été présentée à Paris, Tel Aviv, Londres, Bruxelles, Genève et Brescia. Dans ce contexte, elle a coédité le livre *Data Dating. Love, Technology, Desire* (Intellect, 2021). En 2022, elle a commencé ses recherches sur le phénomène des escroqueries amoureuses en ligne en Afrique de l'Ouest, et publié les livres *The New Romance Scammer's Instructor* (2022) et *Le Brouteur Galant* (Editions UV 2024). En 2025 elle a présenté « Artificial Intimacies », une exposition autour des chatbots romantiques basés sur l'intelligence artificielle.

*Valentina Peri is an independent curator, artist, and author. Her research explores the impact of technology on contemporary culture, with a focus on intimacy and love. Her exhibition "Data Dating" has been presented in Paris, Tel Aviv, London, Brussels, Geneva, and Brescia. In this context, she co-edited the book *Data Dating. Love, Technology, Desire* (Intellect, 2021). In 2022, she began her research on the phenomenon of online romance scams in West Africa, and published the books *The New Romance Scammer's Instructor* (2022) and *Le Brouteur Galant* (Editions UV 2024). In 2025 she presented "Artificial Intimacies", an exhibition exploring the rise of romantic chatbots apps based on Artificial Intelligence.*

Chapitre 3 : La meilleure version de nous-mêmes

Nouveau mantra des réseaux sociaux, un nombre incalculable de contenus nous exhortent à « devenir la meilleure version de nous-même ». Sans vraiment savoir ce que cela veut dire, nous nous abonnons à une salle de fitness, achetons le dernier produit de beauté en vogue, expérimentons une nouvelle technique de relaxation ; le tout vanté par notre influenceur·euse préféré·e. Les créateur·rices de contenu semblent pour la plupart se rapprocher davantage d'un·e présentateur·rice du téléachat que d'un véritable organe d'influence comme le montre très bien EMI, influenceuse virtuelle imaginée par Ethel Lilienfeld.

Néanmoins, le bien-être est devenu une industrie qui a pris le contrôle de nos vies. Nous devons nous efforcer d'aller bien et le montrer sur nos réseaux. Nous sommes entré·es dans une nouvelle phase du capitalisme « se caractérisant par : l'extension implacable du champ de l'économie à toutes les sphères de la société¹ » et notre capacité à éprouver du bien-être ou à accéder au bonheur n'en est pas exclue. Ceux et celles qui ont pu expérimenter la session de yoga endiablée d'*Unfolding* d'Anne Fehres et Luke Conroy auront pu comprendre, non sans une certaine ironie, que se sentir bien n'est pas si simple.

Depuis une trentaine d'années, des forces sont à l'œuvre pour détricoter tout ce que la sociologie nous a appris, à savoir que la société a un impact sur nos vies. À en croire les

chantres de ces nouvelles pratiques, coachs en tout genre, nous avons tout à notre portée pour être heureux·ses, encore faudrait-il le vouloir. Cette recherche individuelle du bonheur se substitue désormais à la recherche du bien commun. Et, comme c'est une quête impossible, puisque chaque désir en chasse un autre, alors il nous faut consommer toujours plus. Le bonheur n'est plus une émotion, il est devenu une norme.

Ainsi, nous cherchons la validation de nos semblables qui se matérialise désormais dans le nombre de « *likes* » que nous collectons. Ce dispositif de validation sociale est matérialisé dans *i'm addicted to my phone, pls help* de Félix Côte. La fontaine qui déborde de *likes*, notifications et commentaires inondent le réel-même. Instagram, TikTok, Facebook et consorts nous rendent littéralement accros. L'image polie de l'écran du téléphone devient le miroir dans lequel se reflètent à la fois notre image et celle des influenceur·euses à qui nous devons ressembler. On se met alors en scène comme dans *The Do-It Yourselfie Guide* de Willem Popelier ou encore *TinderIn* de Dries Depoorter pour correspondre à ces reflets. Plus encore, on modèle nos corps dans leur chair. Cette modélisation individuelle des corps trouve son point d'orgue dans la pratique de la chirurgie esthétique mise à l'honneur dans le travail de Nina Gazaniol Vérité.

Il faut déconstruire le bien-être pour le subvertir.

Chapter 3 : The best version of ourselves

The new mantra of social networks consists in endless content urging us to "become the best version of ourselves". Without really knowing what this means, we enrol in a gym, purchase the latest trendy cosmetic product, experiment with a new relaxation technique - all praised by our favourite influencer. The majority of content creators are more like teleshopping presenters than veritable influential bodies, as EMI, the virtual influencer created by Ethel Lilienfeld, clearly demonstrates.

Nevertheless, well-being is now an industry that controls our lives. We must strive to be well and display this on our networks. We've entered a new phase of capitalism "characterised by: the relentless extension of economic reach into all spheres of society", and our ability to experience well-being or attain happiness certainly isn't excluded from it. Anyone having experienced the frenzied yoga session of Unfolding by Anne Fehres and Luke Conroy will have understood, not without a certain irony, that feeling good is not that simple.

Over the past thirty years or so, forces have been at work unravelling everything sociology has taught us, namely that society has an impact on our lives. According to the advocates of these new practices, coaches of all kinds, everything we need to be happy is within our reach, we just have to want it. This individual pursuit of happiness now

replaces the pursuit for the common good. And since this is an impossible pursuit, given that each desire drives out another, we must constantly consume more. Happiness is no longer an emotion, it has become a standard.

So we seek validation from our peers, which now materialises in the number of "likes" we collect. This social validation system is embodied in Félix Côte's i'm addicted to my phone, pls help. The overflowing fountain of likes, notifications and comments inundates reality itself. Instagram, TikTok, Facebook and the like have us literally addicted. The polished image on the phone screen becomes the mirror that reflects our image and that of the influencers we are supposed to emulate. So we stage ourselves like in The do it Yourselfie Guide by Willem Popelier or TinderIn by Dries Depoorter to match these reflections. We even go as far as to model our bodies in their flesh. This individual modelling of bodies climaxes in the practice of cosmetic surgery highlighted in Nina Gazaniol Vérité's work.

We must deconstruct well-being to subvert it.

¹Edgard Cabanas et Eva Illouz, *Happycratie*, trad. Frédéric Joly, Paris, Premier Parallèle, 2018, p. 76.w

¹ Edgard Cabanas and Eva Illouz, *Happycracy*, trans. Frédéric Joly, Paris, Premier Parallèle, 2018, p. 76.

i'm addicted to my phone, pls help



Félix Côte ^{FR}
2021

Installation - *Installation*

21 bis Mirabeau - Espace culturel départemental
Exposition Like moi

i'm addicted to my phone, pls help est une œuvre en perpétuelle actualisation. Elle propose une expérience matérielle d'une action qui, chaque jour, capte notre attention : la notification. Mécanisme central des réseaux sociaux, elle génère plaisir ou anxiété. À force d'exposition, une dépendance s'installe, créant un nouveau besoin : la « *digital detox* » ou le sevrage numérique.

Félix Côte met en place son propre processus de déconnexion en fabriquant lui-même la quantité exacte de notifications (*likes*, *follows*, commentaires) reçues sur Instagram. Des petits jetons soigneusement découpés et peints à la main incarnent un temps considérable passé hors du numérique. Le temps bref de la notification devient un temps long de création manuelle. Comme un ensemble de vœux ou de promesses faites à soi-même, ces jetons s'entassent dans une fontaine en pierre qui ne peut plus les contenir tous.

i'm addicted to my phone, pls help is a continually updating work. The installation offers a tangible experience of the notification, an action that captures our attention daily. This central mechanism of social networks is capable of eliciting pleasure or anxiety in users. For many, prolonged exposure to it can result in a dependency that calls for a new need: a digital detox, or removing oneself from the digital.

Félix Côte decided to create his own detox process by forcing himself to manually produce the exact number of "likes", "follows", and comments generated on his own Instagram profile. Small tokens are carefully cut and painted by hand and represent a considerable yet necessary amount of time spent outside of the digital. The brief moment of the notification becomes the prolonged time and focus that manual craft requires. Like a collection of wishes or promises made to oneself, these tokens pile up in a stone fountain that can no longer contain them all.

Né en 1993, Félix Côte vit et travaille à Lille. Initialement étudiant ingénieur multimédia, il est diplômé du master Arts Science et Technologie en 2017. Son travail s'articule autour d'une utilisation critique du numérique teintée d'absurde. Il explore ce que les machines font peu, font mal ou ne savent pas faire. En les détournant, il crée des installations qui placent le public face à ses propres pratiques contemporaines. Il intègre la promotion 2023 – 2025 du Fresnoy studio national des arts contemporains.

Born in 1993, Félix Côte lives and is based in Lille. Initially a multimedia engineering student, he graduated with a master's degree in Arts, Science, and Technology in 2017. His work revolves around a critical use of digital technology tinged with absurdity. He explores what machines do little, do poorly, or cannot do. By diverting them, he creates installations that confront the public with their own contemporary practices. He joined the 2023-2025 class of Le Fresnoy, studio national des arts contemporains.

The Do-It Yourselfie Guide



Willem Popelier ^{NL}
2016

Photos - *Photographs*

21 bis Mirabeau - Espace culturel départemental
Exposition Like moi

Ce qu'un jeune Australien a appelé un « *selfie* » sur ses réseaux sociaux en 2002 est devenu quelques années plus tard (en 2013) un phénomène mondial et une pratique omniprésente : un autoportrait pris avec un téléphone ou une webcam.

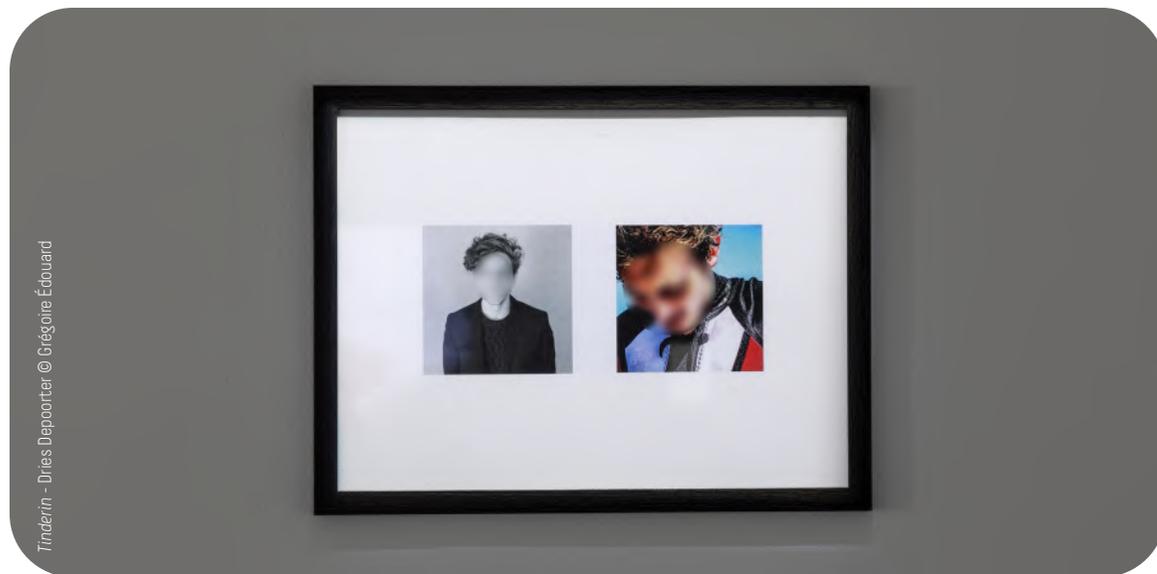
Chaque jour, des millions de personnes se photographient et partagent ces images sur les réseaux sociaux. Le *selfie* est ainsi devenu l'expression ultime et très contemporaine de l'ego dans le monde moderne. Willem Popelier a analysé des dizaines de milliers de selfies, de conseils et des dizaines d'articles de recherche pour établir les critères du *selfie* parfait. Il a recréé soixante-six autoportraits emblématiques en imitant des clichés viraux pris par des personnalités publiques – des *selfies* les plus tristement célèbres de la planète jusqu'au premier autoportrait photographique réalisé en 1839. Cette étude explore les codes visuels et sociaux qui font d'un simple autoportrait un phénomène viral.

What an Australian boy more or less in passing termed a "selfie" in a social media post in 2002, become a worldwide phenomenon in 2013 and is now omnipresent: a self-portrait made with a mobile telephone or webcam. By now millions of people photograph themselves every day and share it on social media. The selfie has become the ultimate and very contemporary expression of the ego in the modern world. Willem Popelier analysed tens of thousands of selfies, thousands of tips and dozens of research articles on selfies. Out of all this research Popelier came to 66 criteria for the ultimate selfie. These 66 criteria are accompanied by 66 re-enactments of Popelier, mimicking viral photos taken by public figures, from the most infamous selfies on the planet to the first selfie taken in 1839. This study explores the visual and social codes that turn a simple selfie into a viral phenomenon.

Willem Popelier est un artiste visuel basé aux Pays-Bas, travaillant avec la photographie. Il s'intéresse aux mécanismes et à la politique de représentation et la perception de l'identité à travers l'image. Il s'intéresse donc principalement à la culture populaire, à l'omniprésence de l'image et à ses effets sur la société. Son travail, exposé et primé à l'international, figure dans la Galerie d'honneur de la photographie néerlandaise. Co-directeur du cours de photographie à l'Académie Willem de Kooning, il donne des conférences et ateliers sur l'image contemporaine.

As visual artist and photographer, Willem Popelier is intrigued by how society treats photography and how it affects people. He makes work that emphasises, researches and questions how photos are commonly used. Thus his focus is mostly on popular culture, the ubiquitous image and its effects on society. His work has been exhibited and awarded internationally and is included in the Dutch Photography Hall of Fame. Co-director of the photography course at the Willem de Kooning Academy, he gives lectures and workshops on contemporary imagery.

TinderIn



Dries Depoorter ^{BE} 2015 - 2024

Photos - *Photographs*

21 bis Mirabeau - Espace culturel départemental
Exposition Like moi

Dans *TinderIn*, le dispositif de présentation est toujours le même bien que les images soient différentes. À gauche, une photo de profil LinkedIn (réseau social professionnel); à droite, une image du profil Tinder (application de rencontre) de la même personne.

Le titre de l'œuvre *TinderIn* est un mot valise fusionnant le nom des deux plateformes. Les images censées être présentées dans un cadre numérique sont ici imprimées et sobriement encadrées. Une marie-louise les isole l'une de l'autre, matérialisant la frontière qui sépare ces deux photographies, frontière physique et symbolique : la personne que nous sommes au travail et celle que nous sommes pendant nos loisirs. Sur LinkedIn, nous cherchons à attirer des recruteuses; sur Tinder, nous cherchons un-e partenaire. Ces images sont donc choisies afin de maximiser des profits et répondent à des codes. Nous sommes pris malgré nous dans des stéréotypes desquels nous ne réussissons pas à nous départir. Ces images sont des autofictions qui n'ont plus grand chose à voir avec leur modèle.

Dries Depoorter, artiste belge, combine art et technologie pour aborder des sujets contemporains tels que la vie privée, l'IA, la surveillance et les médias sociaux. Doté d'une solide formation en électronique, son travail inclut des applications innovantes, des installations interactives et des jeux. *The Follower* utilise l'IA pour dévoiler les coulisses des photos Instagram, *Die With Me* est un chat accessible à moins de 5% de batterie, et *The Flemish Scrollers* traque l'usage du téléphone par les politiciens. Son travail, exposé dans des lieux prestigieux comme le Barbican, Art Basel et Ars Electronica, lui vaut une reconnaissance internationale. Il intervient également dans des conférences pour TEDx, MoMA et SXSW.

In TinderIn, the presentation device is always the same, although the images are different. On the left is a LinkedIn profile photo (professional social network); on the right is a Tinder profile image (dating app) of the same person.

The title of the work, TinderIn, is a blend of the names of the two platforms. The images, which are supposed to be presented in a digital format, are printed here and simply framed. A Marie-Louise separates them from each other, materializing the boundary that divides these two photographs, a physical and symbolic boundary: the person we are at work and the person we are during our leisure time. On LinkedIn, we seek to attract recruiters; on Tinder, we seek a partner. These images are therefore chosen to maximize profits and conform to certain codes. We are caught up in stereotypes that we cannot escape. These images are self-fictions that no longer have much to do with their models.

*Belgian artist Dries Depoorter combines technology and art to create pieces that highlight modern concerns like privacy, artificial intelligence, surveillance, and social media. With a strong background in electronics, his diverse portfolio includes innovative apps, interactive installations, websites, and games. In *The Follower*, Dries Depoorter employs open cameras and AI to unveil videos showing how Instagram photos was captured. In *Die With Me*, is a unique chat app that's only accessible when a user's phone battery is below 5%. *The Flemish Scrollers*, monitors politicians' phone usage. He has showcased his work at prestigious venues like the Barbican in London, Art Basel, Mutek Festival in Montreal, and Ars Electronica. Additionally, Dries has given talks for organisations such as TEDx, MoMA, and SXSW.*

EMI



Ethel Lilienfeld ^{BE} 2023

Vidéo - *Video*

21 bis Mirabeau - Espace culturel départemental
Exposition Like moi

Depuis quelques années, un nouveau type d'influenceuse émerge : les influenceuses virtuelles. Beaux et lisses, ces avatars entièrement créés numériquement partagent leurs goûts, passions et visions à travers un récit transmédia. Ils et elles promettent de rester éternellement jeunes et à la mode et de ne jamais avoir de problèmes de réputation. À l'instar des influenceuses physiques, ces êtres numériques font la promotion de marques et de produits auprès de leurs abonnées tout en étant disponibles à tout moment, parfaits pour un marché virtuel en pleine expansion.

EMI incarne cette beauté idéale, adulée jusqu'au jour où le doute s'installe : et si la tendance était de s'éloigner de l'apparence humaine ? CGI, générateurs d'images par IA, automatisation vidéo et techniques traditionnelles comme la prise de vue réelle ou le maquillage FX, *EMI* explore ces procédés dans une esthétique de vlogs viraux et selfies colorés. Ce projet hybride mêle court-métrage et page web avec NFT.

Ethel Lilienfeld, artiste belge, interroge l'impact du corps virtuel sur le réel, jouant sur la tension entre fantasme et folie. À travers photographie, vidéo et installation, elle questionne normes sociales, standards esthétiques, identité et genre. Le rapport à l'espace est capital dans son travail. Diplômée de La Cambre et du Fresnoy, elle a reçu plusieurs prix dont la Villa Albertine Grant - Étant Donnés Contemporary Art. Son travail a été exposé à la Biennale Fotofest, MEET Milano, IMAL Bruxelles, l'Opéra de Lille et Le Cube, entre autres.

In recent years, a new type of influencer has been gaining ground: the virtual influencer. Pretty and smooth, these avatars created from scratch each have a story to tell, sharing their tastes, passions and vision with their community through a transmedia narrative. They promise to stay young and fashionable forever, and to never have any reputational problems. Like physical influencers, these digital beings promote brands and products to their followers. And as they are also available at all times, who better than them to prosper in the new and growing virtual market?

Embodying the concept of beauty and perfection, EMI is a much loved virtual influencer until the day doubt creeps in. What if the trend was to look less and less like a human being? Using CGI, AI image generators, a programme created to automate video processing, as well as traditional techniques such as live shots and FX make-up, EMI explores different processes in an atmosphere of viral vlogs and colourful selfies. EMI is a hybrid project that includes a short film and a web page with NFTs.

Ethel Lilienfeld's work examines the growing impact of the virtual body on reality and everyday life. She creates uncanny images that exacerbate the tension between fantasy and madness. She uses photography, video installation and film to explore issues of social norms, aesthetic standards and concepts of identity and gender. The relationship with space is crucial in her works. After graduating from La Cambre and Le Fresnoy, she received several awards, including the Villa Albertine Grant - Étant Donnés Contemporary Art. Ethel's work has been presented at the FotoFest Biennial MEET - Milano, IMAAL Bruxelles, Opéra de Lille, Le Cube, etc.

Unfolding



Anne Fehres & Luke Conroy ^{NL} 2024

Vidéo - Video

Unfolding est une œuvre vidéo expérimentale explorant la relation entre nature et humanité à travers une séance de bien-être absurde. Située en 2070, le public assiste à une séance intitulée Guided By Nature, où un personnage futuriste est invité à adopter diverses positions corporelles et à effectuer des exercices de pensée sous la direction d'un narrateur hors-champ. D'abord apaisante, la séance devient troublante : le narrateur, personnification de l'air, s'émancipe du script et révèle la fragilité du lien humain-nature. En inversant la hiérarchie traditionnelle, *Unfolding*, par sa dimension participative, incite le public à voir la nature non plus comme passive, mais comme une force agissante. À une époque où le bien-être est de plus en plus individualisé, l'œuvre élargit cette notion en intégrant la nature dans l'équation.

Anne Fehres et Luke Conroy forment un duo d'artistes interdisciplinaires basé aux Pays-Bas. Leur pratique multimédia (photographie, art numérique, vidéo, RV...) explore des sujets socioculturels avec humour et ironie. Issues du film documentaire, de la sociologie et des arts visuels, Fehres et Conroy s'intéressent aux liens entre expériences personnelles et dynamiques socio-culturelles plus larges. Leur travail les a conduits à réaliser des projets dans 15 pays et à exposer en Europe, Asie et Australie.

Friche la Belle de Mai
Exposition PIB - Plaisir Intérieur Brut

Unfolding is an experimental video artwork exploring the relationship between nature and humanity through an absurd wellness session. Set in 2070, the audience attends a session entitled Guided By Nature. At the heart of this journey, is a gilded figure who gracefully undertakes a series of poses under the guidance of an off-screen narrator. Through celestial cues, serenity takes a surreal turn, evolving into a paradoxical and ultimately rather uncomfortable experience. By reversing the traditional hierarchy, *Unfolding*, through its participatory dimension, encourages the public to see nature not as passive, but as an active force. At a time when well-being is becoming increasingly individualized, this project expands the concept by incorporating nature into the equation.

Anne Fehres and Luke Conroy are an interdisciplinary artist duo based in The Netherlands. Their practice engages with socio-cultural topics in meaningful yet playful ways, using humour and irony as essential tools for critical reflection and expression. With backgrounds in documentary film, sociology, and visual arts, they are interested in the connections between personal experiences and broader sociocultural dynamics. Their work has led them to carry out projects in 15 countries and exhibit in Europe, Asia, and Australia.

How Pamela Anderson and my camera made me look at women who have plastic surgery



Nina Gazaniol Vérité ^{FR} Création CHRONIQUES 2024

Vidéo - Video

À Marseille, inspirée par Pamela Anderson, Nina Gazaniol Vérité s'est lancée dans une aventure filmique aux côtés de plusieurs femmes ayant recours à la chirurgie et à la médecine esthétique. En interrogeant la banalisation de cette pratique, mais aussi les notions de normes et de déviance, elle questionne son propre rapport au féminin. Ce film est la mise en partage d'une déconstruction mais peut-être aussi une histoire de mensonge et de violence, de sang et de beauté, de pouvoir et d'affirmation de soi.

Diplômée en Arts du Spectacle et en Journalisme, Nina Gazaniol Vérité étudie le détournement de la télévision dans son mémoire *Don't Hate the Media, Be the Media*. Après des stages chez ARTE, elle explore le cinéma expérimental et participe à de nombreux projets transdisciplinaires. Formée à la FAI-AR (Marseille) en 2013, elle développe un intérêt pour l'architecture, les territoires, les notions d'espaces et d'habitantes. Depuis 2015, son travail s'organise à la croisée de l'art vidéo et de l'espace, du documentaire et de la performance tout en menant diverses collaborations. Depuis 2023, elle est accompagnée et soutenue par Parallèle - Pratiques artistiques émergentes internationales, Marseille.

Friche la Belle de Mai
Exposition PIB - Plaisir Intérieur Brut

In Marseille, inspired by Pamela Anderson, Nina Gazaniol Vérité embarked on a film adventure alongside several women who have resorted to plastic surgery and medicine. By questioning the trivialization of this practice, as well as notions of norms and deviance, she questions her own relationship with the feminine. This film is the sharing of a deconstruction, but perhaps also a story of lies and violence, blood and beauty, power and self-assertion.

With degrees in Performing Arts and Journalism, Nina Gazaniol Vérité studied the hijacking of television in her diploma thesis *Don't hate the Media, Be the media*, interned at ARTE and approached experimental cinema while getting involved in multiple cross-disciplinary projects. She was trained at FAI-AR (Marseille), where she developed her interest in architecture, territories, notions of space and inhabitants. Since 2015, she has been developing her work in video art, space practice, documentaries, and performances, while also collaborating on various projects. Since 2023, she has been accompanied and supported by Parallèle - Pratiques artistiques émergentes internationales, Marseille.

Chapitre 4 : Marchandisation des plaisirs

Notre assuétude à la dopamine nous a fait entrer dans une forme de servitude numérique. Désormais, nous avons besoin que l'on nous dise quoi manger, quoi acheter, où partir en vacances, etc. pour savoir quoi consommer et donc trouver ce qui nous rendra heureux.

Cela était particulièrement mis en exergue par les créatrices de contenu ASMR présentées par Rachel Cholz et Caroline Delieutraz ou les tutoriels vidéo d'Addie Wagenknecht. Face à ces œuvres, nous prenions conscience que plus rien n'est gratuit, ni le soin apporté aux autres, ni les conseils et encore moins l'amitié comme si toutes nos interactions sociales étaient désormais soumises à la loi du marché. Cela est poussé à son paroxysme dans l'œuvre d'Ugo Arzac. Dans son travail *The Girlfriend Experience*, l'artiste propose une installation sur la prestation du même nom. Si le bonheur est désormais conditionné à la consommation, il suffit alors de l'acheter.

Mettant en lumière les paradoxes de notre époque, les œuvres de la Biennale nous confrontaient à la réalité sombre et brutale derrière des façades féeriques. La société des loisirs était largement mise en scène que ce soit avec *Disney Realms* de Severi Aaltonen ou encore *The Wheel of TeleFortune* de TELEMAGIC.

Les œuvres faisaient également la part belle

aux outils technologiques et le téléphone portable était présenté de manière récurrente. Avec lui, les artistes nous mettaient en garde : outil facilitateur de rencontres, objet de communication et de mise en scène, il est pourtant devenu un objet d'asservissement. Ainsi derrière l'écran, c'est la surveillance qui est abordée. C'est ce que donne à penser le dispositif de reconnaissance faciale utilisé dans l'œuvre *Recharge* de Dries Depoorter ou encore l'œuvre de Donatien Aubert, *L'héritage de Bentham : ou la domestication des plaisirs*.

Jeremy Bentham est connu notamment pour avoir fondé le concept de l'utilitarisme. Cette doctrine peut être résumée ainsi : « le plus grand bonheur du plus grand nombre » basée sur le total des plaisirs additionnés de chaque individu. Il s'agirait alors de trouver une unité de mesure pour calculer l'intérêt de chaque action et la manière dont elle se transforme en plaisir. Ainsi, plus rien n'est gratuit, chaque plaisir, même le plus insignifiant peut être inscrit sur une échelle de valeur. Mais, comment établir les commensurabilités entre les plaisirs ? Comment pourraient-ils être comparables entre eux (et avec quel outil) ? Une vision purement économique du monde est-elle suffisante pour nous faire vivre dans un monde heureux ?

Chapter 4 : Commodification of pleasures

Our addiction to dopamine has driven us into a form of digital servitude. We now need to be told what to eat, what to buy, where to go on holiday, and so on, to know what to consume and therefore find what will make us happy.

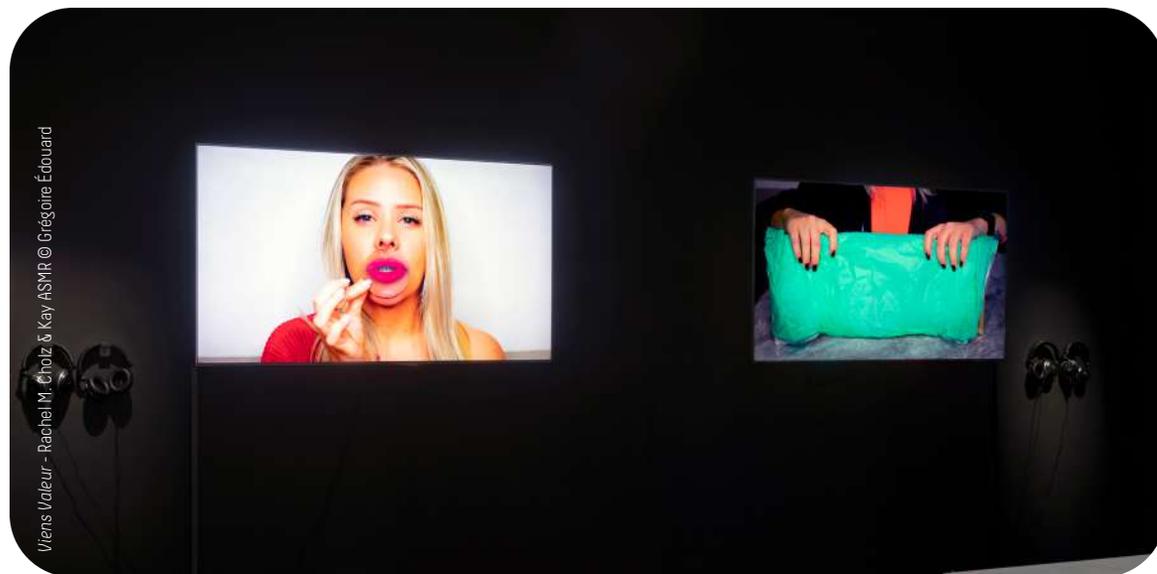
*This was especially emphasised by the ASMR content creators presented by Rachel Cholz and Caroline Delieutraz and the video tutorials by Addie Wagenknecht. Looking at these works, we become aware that nothing is free anymore, neither the care provided to others, nor advice, and certainly not friendship, almost as though all our social interactions were now governed by the law of the market. This is pushed to its paroxysm in the artwork by Ugo Arzac. In his piece *The Girlfriend Experience*, the artist offers an installation on the service of the same name. And if happiness is now contingent on consumerism, all that's required is to purchase it.*

*Highlighting today's paradoxes, the Biennial's works confronted us with the dark and brutal reality behind the fairytale facades. The leisure society was widely showcased, be it with *Disney Realms* by Severi Aaltonen or *The Wheel of TeleFortune* by TELEMAGIC. The works also widely embraced technological tools with the mobile phone presented repeatedly. With it, the artists cautioned us that while it facilitates encounters, serves as a means of communication and staging,*

*it has nonetheless become an object of enslavement. And so, behind the screen, it is surveillance that is addressed. This is what is suggested in the facial recognition device used in Dries Depoorter's work *Recharge* and Donatien Aubert's work, Bentham's Inheritance: Or the Domestication of Pleasures.*

Jeremy Bentham is renowned in particular for creating the concept of utilitarianism. This doctrine can be summarised as: "the greatest happiness of the greatest number" based on the sum of added pleasures of each individual. It would then be a matter of finding a unit of measurement to calculate the interest of each action and how it turns into pleasure. So, nothing is free anymore, each pleasure, even the most insignificant, can be placed on a scale of value. But how can we establish commensurabilities between pleasures? How could they be compared with one another (and with which tool)? Is a purely economic view of the world enough for us to live in a happy world?

Viens Valeur



Rachel M. Cholz & Kay ASMR ^{BE-FWB} 2021

Vidéo ASMR - *ASMR Video*

21 bis Mirabeau - Espace culturel départemental
Exposition Like moi

Viens Valeur s'inspire du procédé ASMR en intégrant des youtubeuses dans une dramaturgie liée à leur monde respectif. Le projet s'axe à partir de l'usage des objets pour leur sonorité, créant un décalage sémantique. D'abord centré sur le son et le geste, l'ASMR s'est élargi à des mises en scène incarnées, de la beauté et de l'identité visuelle, rappelant muses et déesses. Ce paradoxe entre bien-être, performance et commerce produit renvoie toujours à ce même face-à-face : un nombre de vues phénoménal, pour une intimité démultipliée.

Les vidéos, en collaboration avec Kay ASMR, jouent sur la mise en abyme. *Je mange mon visage* fait écho à des images de *Je mange un nid d'abeilles géant*. Lorsque le masque de Kay de son propre visage l'induit à chuchoter derrière sa propre bouche avant de la manger, le miel est représentatif d'une richesse mythologique et du contenu internet, directement avalé par l'icône. Le miel devient image en sucre, comme l'interface YouTube elle-même.

Rachel M. Cholz, née en 1991 en France, est principalement autrice. Elle a suivi des études d'art visuel et d'écriture. *No ou le pactole*, un récit poétique, est sorti aux Éditions La Lettre volée en 2022. Un roman appelé *Pipeline*, développant une collaboration autour d'un trafic de gazole, est paru en avril 2024 aux Éditions du Seuil et a été lauréat du prix Senghor.

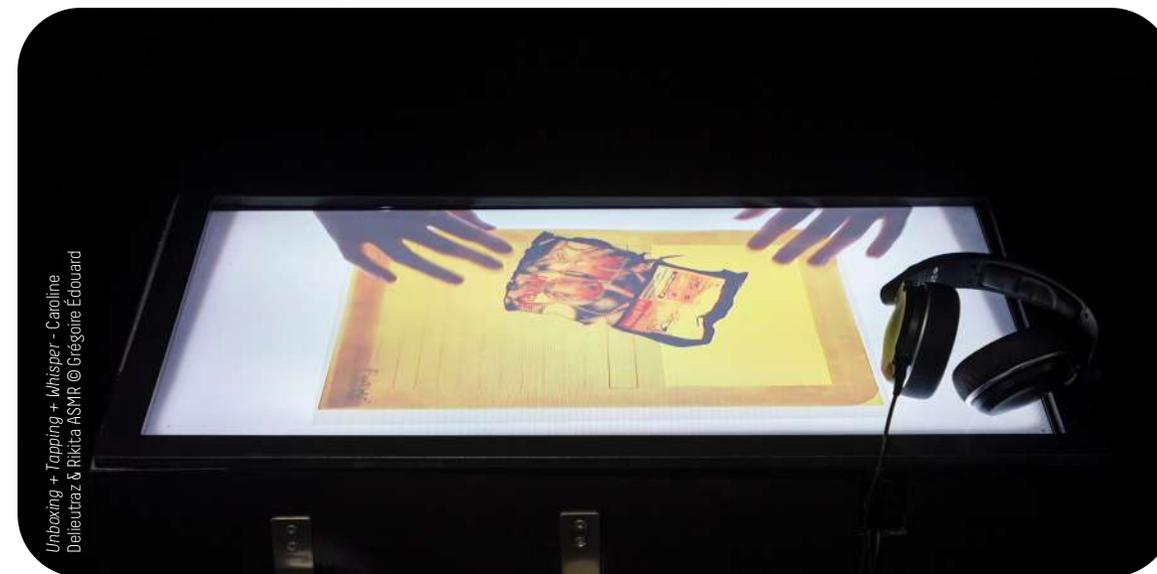
Rachel Cholz aime travailler sur les paradoxes de la langue et les décalages de contextes. En dehors de l'écriture, elle a mis en scène son texte *Trois pour cent sauvages* et développe depuis 2021 le projet *Viens Valeur*.

Viens Valeur is inspired by the ASMR process featuring YouTubers on their own channels, playing with various interpretations between the artistic and commercial worlds. Initially focused on sound and movement, ASMR has expanded to include staged performances, embodying beauty through figures such as muses and goddesses. The first use of the object is for the sound it produces, distancing itself from its meaning and creating semantic shifts and a poetics through imagery that contradicts its commercial purpose. The videos, in collaboration with Kay ASMR, play on interaction. Je mange mon visage (I eat my face) echoes images from Je mange un nid d'abeilles géant (I eat a giant honeycomb). When Kay eats her own face made of sugar, the honey represents mythological richness and internet content. The two videos interact with each other, creating a mise en abyme of devouring.

Rachel M. Cholz, born in 1991 in France, is mainly an author. She studied visual arts and literary writing. No ou le pactole, a poetic narrative, was published by Éditions La Lettre volée. A novel called Pipeline, developing a collaboration around a diesel traffic, was published in April 2024 by Éditions du Seuil and was awarded the Senghor Prize.

Rachel Cholz likes to work on language paradoxes and contextual shifts. In addition to her writing, she has directed her text Trois pour cent sauvages, and since 2021 has been developing the Viens Valeur project.

Unboxing + Tapping + Whisper



Caroline Delieutraz & Rikita ASMR ^{FR} 2017

Vidéo ASMR - *ASMR Video*

21 bis Mirabeau - Espace culturel départemental
Exposition Like moi

Caroline Delieutraz invite la youtubeuse Rikita ASMR à manipuler ses sculptures en paraffine translucide, les *Embedded Files*, qui renferment images et objets. Entre supports d'enregistrement, mode de conservation et capsules temporelles, ces blocs sont la matérialisation d'usages informatiques en objets hybrides, convoquant technologie et D.I.Y.

La vidéo *Unboxing + Tapping + Whisper* avec Rikita ASMR met en scène les mains de Rikita en ombres chinoises explorant ces capsules dans une chorégraphie rappelant le téléachat ou la chiromancie, accompagnée de sa voix apaisante. En reprenant les codes de l'ASMR, l'œuvre crée une expérience immersive où les spectateurrices ressentent physiquement la manipulation des objets, questionnant ainsi notre relation sensorielle et émotionnelle aux contenus numériques.

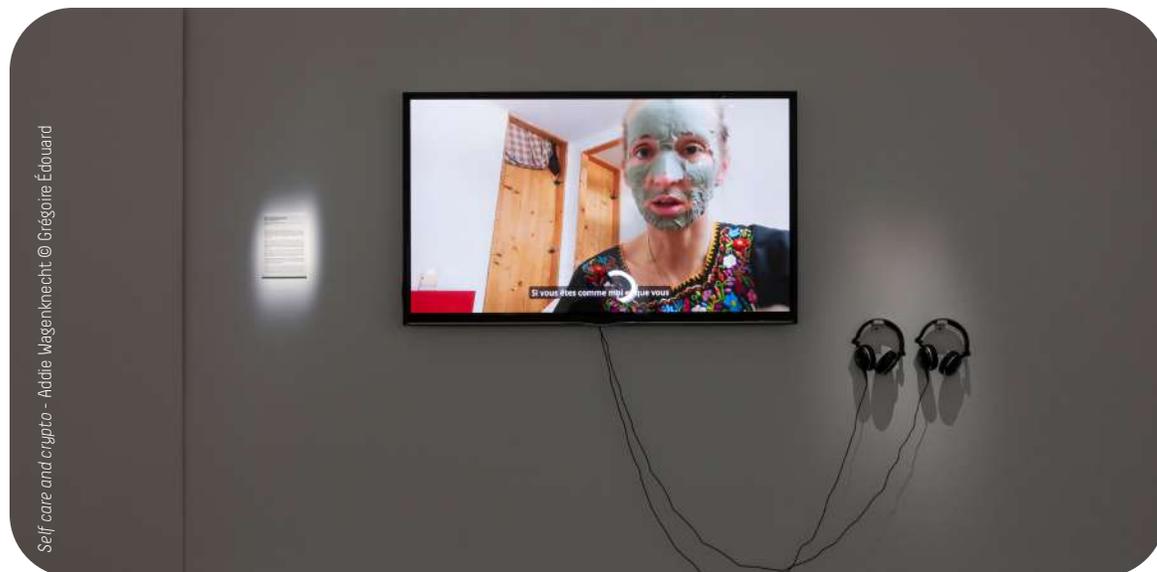
Caroline Delieutraz invited the YouTube artist Rikita ASMR to handle a series of her works: the Embedded Files. Part recording medium, part preservation method, part time capsule, these blocks are the materialisation of computer uses in hybrid objects, bringing together technology and D.I.Y.

The video Unboxing + Tapping + Whisper with Rikita ASMR, features the shadowy hands of Rikita ASMR, each capsule in a perfectly choreographed, synchronised gesture reminiscent of both teleshopping or palmistry, accompanied by the soothing voice of Rikita ASMR. By adopting the codes of ASMR, the work creates an immersive experience in which viewers physically feel the manipulation of objects, thus questioning our sensory and emotional relationship with digital content.

Caroline Delieutraz scrute la circulation des images et la manière dont elles transforment nos imaginaires et agissent sur nos consciences. Refusant de se prononcer sur le devenir du Web, elle lui emprunte la culture de la collaboration et du D.I.Y. Au sein d'installations mêlant numérique et fait-main, elle donne de la matérialité à des phénomènes fluides et insaisissables. Son travail a été exposé en France et à l'international, notamment à Paris, Aix-en-Provence, Lille, Bruxelles, Düsseldorf, Bologne et Pampelune.

Caroline Delieutraz scrutinizes the circulation of images and the way they transform our imaginations and affect our consciences. Refusing to comment on the future – utopian or dystopian – of the Web, she borrows from its culture of collaboration and D.I.Y. Using installations that combine digital and handmade techniques, she gives material form to fluid and elusive phenomena. Her work has been exhibited in Paris, Brussels, Aix-en-Provence, Bologna, and Pamplona.

Self care and crypto



Addie Wagenknecht ^{US} 2018

Vidéo - *Video*

21 bis Mirabeau - Espace culturel départemental
Exposition Like moi

Dans sa série novatrice *Self care and Crypto*, l'artiste Addie Wagenknecht mélange cybersécurité et critique des produits de beauté, offrant une perspective humoristique sur la sécurité numérique via des tutoriels de maquillage sur YouTube. Avec un esprit vif et un ton pince-sans-rire, son travail transcende la performance artistique en fournissant aux spectateur·ices des conseils pratiques sur la sécurité personnelle et la cybersécurité dans un contexte de tutoriel beauté. Qu'il s'agisse de modéliser les menaces en appliquant un anticerne ou de discuter de sécurité en testant un masque hydratant, elle associe habilement informations essentielles et rituels de beauté. Chaque vidéo, à la fois éducative et divertissante, rend la cybersécurité accessible et attrayante, garantissant aux spectateur·ices un sourire et une conscience accrue de leur sécurité personnelle.

Addie Wagenknecht est une artiste conceptuelle qui mêle piratage et abstraction gestuelle. Son travail a été présenté dans des institutions prestigieuses telles que le Centre Pompidou, la Whitechapel Gallery et le New Museum NYC. Elle a collaboré avec des organisations renommées telles que le CERN, Chanel et le groupe Art Machine Intelligence de Google. Ses œuvres ont été largement publiées dans des revues telles que *TIME*, *Wall Street Journal* et *The New York Times*. Addie Wagenknecht est titulaire d'une maîtrise de l'université de New York et a bénéficié de bourses d'études dans des institutions prestigieuses telles que l'Eyebeam Art, le Technology Center et l'université Carnegie Mellon.

In her groundbreaking series, Addie Wagenknecht seamlessly blends the realms of cybersecurity and beauty product reviews, offering a unique and humorous perspective on digital safety within the context of a YouTube makeup tutorial campaign. With a sharp wit and a deadpan delivery, Wagenknecht's work transcends traditional art performance, providing viewers with practical advice on personal security in the most unexpected contexts-beauty online tutorials.

Whether modeling threats by applying concealer or discussing security while testing a hydrating mask, she skillfully combines essential information with beauty rituals. Each video, both educational and entertaining, makes cybersecurity accessible and appealing, guaranteeing viewers a smile and increased awareness of their personal security.

Addie Wagenknecht is a conceptual artist who blends hacking and gestural abstraction. Her work has been featured in prestigious institutions like the Centre Pompidou, Whitechapel Gallery, and The New Museum NYC. Wagenknecht has collaborated with renowned organizations such as CERN, Chanel, and Google's Art Machine Intelligence Group. Her art has been widely published in publications like TIME, Wall Street Journal, and The New York Times. Wagenknecht holds a Master's degree from NYU and has held fellowships at prestigious institutions like Eyebeam Art + Technology Center and Carnegie Mellon University.

L'héritage de Bentham



Donatien Aubert ^{FR} Création CHRONIQUES 2024

Installation vidéo - *Video installation*

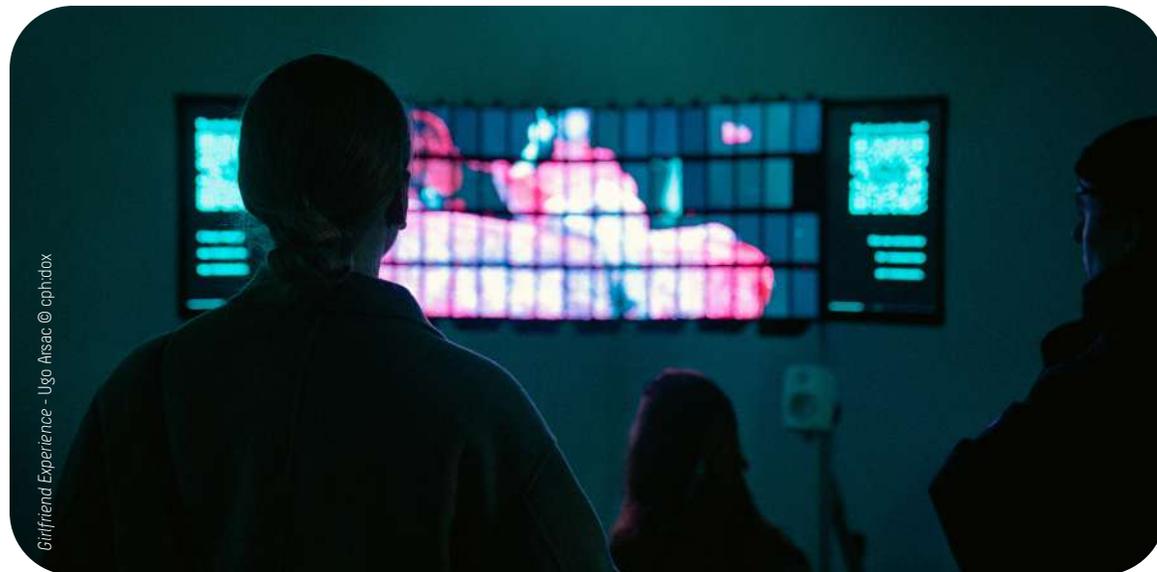
L'héritage de Bentham allie une sculpture à un court-métrage et repose sur un protocole mêlant prises de vues traditionnelles et techniques audiovisuelles de pointe (tournage dans un studio de production virtuelle, images de synthèse, IA). L'œuvre explore les effets inattendus de l'utilitarisme, fondé au XVIII^e siècle par Jeremy Bentham. Destiné à organiser institutionnellement les plaisirs, ce courant a pourtant favorisé le contrôle, Bentham étant plus connu pour le modèle carcéral du panoptique que pour ses idéaux émancipateurs. L'utilitarisme a influencé les législations modernes et l'industrie numérique, qui promet la liberté mais isole. Aujourd'hui, nous sommes incités à nous divertir, alors que nos espaces de liberté se restreignent. La multiplication des plaisirs tend à les vider de leur sens, et le divertissement devient plus aliénant qu'émancipateur. Le film illustre ces contradictions sous trois registres : historique, horrifique et satirique.

Donatien Aubert est un artiste, chercheur et auteur dont les œuvres hybrides interrogent, avec une approche technocritique, les fondements des cultures numériques. Diplômé de l'ENSAPC et docteur en littérature comparée (Sorbonne Université), il a mené des recherches à l'EnsadLab. Son travail a été exposé dans plusieurs biennales et présenté à l'international (Kyoto, Goa, Montréal, Bâle...). Il est lauréat de la commande « Image 3.0 » du CNAP en 2020 et de l'OPLINE Prize en 2024 (prix des curateurs). Il est également publié aux Éditions Hermann et a contribué à des ouvrages scientifiques (notamment aux Éditions du Collège de France).

L'héritage de Bentham (Bentham's Legacy) combines a sculpture and a short film based on an innovative approach combining live action and cutting-edge audiovisual techniques (filming in a virtual production studio, computer-generated images and AI). The project explores Jeremy Bentham's legacy from various perspectives, revealing the unforeseen consequences of his 18th-century utilitarianism for our contemporary world. Utilitarianism, the first attempt to organise pleasures institutionally, led to paradoxical outcomes: Bentham is better known for designing the panopticon, a type of circular prison, than for the liberating vision of his ideas. Today, we are encouraged to be entertained in our recreational activities while, paradoxically, the scope of our freedom is shrinking. The multiplicity of pleasures tends to annihilate them. The short film retraces these contradictions in three ways : historical, horrific, and satirical.

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 at EnsadLab. He has been exhibited in several biennials and his work has been presented internationally. He is the winner of the CNAP photographic commission "Image 3.0" in 2020. He is also published by Éditions Hermann and has participated in scientific works (notably at the Éditions du Collège de France).

Girlfriend Experience



Ugo Arzac ^{FR} Création CHRONIQUES 2024

Installation vidéo interactive -
Interactive video installation

Girlfriend Experience est une installation vidéo immersive sur la détresse affective dans notre société hyperconnectée. À l'ère des réseaux sociaux, où l'on pourrait penser que les relations amoureuses sont plus accessibles que jamais, de nombreuses personnes souffrent d'un profond sentiment de solitude. Ugo Arzac s'intéresse à la prestation de Girlfriend Experience (GFE), où des travailleuses du sexe offrent tendresse et intimité au-delà de l'acte sexuel. Une installation multi-écrans composée de smartphones diffuse un film en capture volumétrique. Les visiteuses, en composant un numéro sur leur téléphone, accèdent aux témoignages des travailleuses et de leurs clients. Le smartphone, nouvel intermédiaire de nos rapports sociaux, devient ici un miroir de notre propre vulnérabilité émotionnelle.

Artiste et plasticien basé à Marseille, Ugo Arzac est formé à l'ENSAD et au Fresnoy, puis réside à la Villa Albertine (New York). Son œuvre est à la croisée du documentaire, de l'anthropologie et des technologies émergentes (XR, scan 3D, volumétrie). Il explore les formes immersives, la mémoire des lieux et les récits invisibles en mêlant poésie visuelle et engagement sensoriel du/de la spectateur/ice. Il associe l'urbain et l'humain, la mythologie et les sciences sociales dans ses films, installations et expériences interactives. Il a notamment été présenté à SXSW (Austin), Tribeca (New York) ou CPH:DOX (Copenhague).

Friche la Belle de Mai
Exposition PIB - Plaisir Intérieur Brut

Girlfriend Experience is an immersive video installation about emotional distress in our hyper-connected society. In the age of social networking and instant communication, many people suffer from a profound sense of loneliness. Ugo Arzac focuses on the Girlfriend Experience (GFE), in which sex workers offer more than just sex, but also tenderness and intimacy.

A multi-screen installation made up of smartphones becomes the medium for a film shot using volumetric capture. By dialing a number on their own phone, visitors have access to the voices of the documentary: the testimonies of sex workers and their clients, recounting their quest for affection and authenticity. The smartphone, the new intermediary in our social relationships, becomes a mirror of our own emotional vulnerability.

Ugo Arzac is an artist and visual artist based in Marseille. He trained at ENSAD and Le Fresnoy, then was a resident at Villa Albertine (New York). His work lies at the intersection of documentary, anthropology, and emerging technologies (XR, 3D scanning, volumetrics). He explores immersive forms, the memory of places, and invisible narratives by combining visual poetry and sensory engagement with the audience. He combines the urban and the human, mythology and social sciences in his films, installations, and interactive experiences. His work has been presented at SXSW (Austin), Tribeca (New York), and CPH:DOX (Copenhagen), among others.

Recharge



Dries Depoorter ^{BE} 2023

Installation - *Installation*

En apparence assez simple, *Recharge* est une installation interactive qui nous propose de nous installer confortablement sur une chaise, les jambes étendues sur un tabouret pour nous reposer. Dans le même temps, nous sommes invitées à brancher notre téléphone portable pour qu'il se recharge.

Un autre élément très important compose ce dispositif. Une caméra reliée à un capteur filme notre visage en temps réel. Un dispositif de reconnaissance faciale permet de voir si nos yeux sont ouverts ou fermés. Lorsque nous fermons les yeux, notre téléphone se met en charge, à l'inverse, s'ils sont ouverts, rien ne se passe. Il faut donc que nous soyons dans une vraie posture de repos pour que le téléphone se recharge. Ainsi, à l'instar de notre mobile, nous aussi sommes invitées à recharger nos batteries.

Dries Depoorter, artiste belge, combine art et technologie pour aborder des sujets contemporains tels que la vie privée, l'IA, la surveillance et les médias sociaux. Doté d'une solide formation en électronique, son travail inclut des applications innovantes, des installations interactives et des jeux. *The Follower* utilise l'IA pour dévoiler les coulisses des photos Instagram, *Die With Me* est un chat accessible à moins de 5% de batterie, et *The Flemish Scrollers* traque l'usage du téléphone par les politiciens. Son travail, exposé dans des lieux prestigieux comme le Barbican, Art Basel et Ars Electronica, lui vaut une reconnaissance internationale. Il intervient également dans des conférences pour TEDx, MoMA et SXSW.

Friche la Belle de Mai
Exposition PIB - Plaisir Intérieur Brut

Seemingly simple, Recharge is an interactive installation that invites us to sit comfortably in a chair with our legs stretched out on a stool to rest. At the same time, we are invited to plug in our cell phones to recharge them.

Another very important element makes up this device. A camera connected to a sensor films our face in real time. Facial recognition technology detects whether our eyes are open or closed. When we close our eyes, our phone starts charging; when they are open, nothing happens. We therefore have to be in a truly relaxed position for the phone to charge. Just like our mobile phones, we too are invited to recharge our batteries.

Belgian artist Dries Depoorter combines technology and art to create pieces that highlight modern concerns like privacy, artificial intelligence, surveillance, and social media. With a strong background in electronics, his diverse portfolio includes innovative apps, interactive installations, websites, and games. In The Follower, Dries Depoorter employs open cameras and AI to unveil videos showing how Instagram photos was captured. In Die With Me, is a unique chat app that's only accessible when a user's phone battery is below 5%. The Flemish Scrollers, monitors politicians' phone usage. He has showcased his work at prestigious venues like the Barbican in London, Art Basel, Mutek Festival in Montreal, and Ars Electronica. Additionally, Dries has given talks for organisations such as TEDx, MoMA, and SXSW.

Wheel of TeleFortune



Telemagic ^{NL}
2020

Installation interactive - *Interactive installation*

Cette attraction foraine venue d'un autre univers est capable de prédire nos comportements futurs. Insérez une pièce de monnaie, le disque analogique, désignant les différentes catégories de la vie, commence à tourner.

Dès que l'on appuie sur le bouton, l'algorithme se met en marche. À partir d'une base de données de structures de phrases variées, il crée instantanément un horoscope numérique adapté aux besoins. Les résultats possibles sont infinis et en constante évolution. Laissez l'algorithme parler pour vous.

Telemagic est un collectif art+technology composé de Ymer Marinus, Roos Groothuizen et Cyanne van den Houten. Ils donnent un sens aux mystères qui tournent autour de la connexion humaine à la technologie numérique et croient que la technologie invisible n'est pas quelque chose à craindre. Dans leur travail, la machine est toujours sous contrôle. En tant que laboratoire médiatique ouvert, Telemagic expérimente l'avenir des médias en créant des manifestations, des outils et des interventions par le biais de la collaboration (interdisciplinaire) et du piratage.

This fairground attraction from another universe is capable of predicting your future behavior. Insert a coin, and the analog disk with life's categories begins to spin.

As soon as you press the button, the algorithm starts working. From a database of various sentence structures, the algorithm creates a suitable digital horoscope for you on the spot. The possible outcomes are infinite and everchanging. Let the algorithm speak for you.

Telemagic is an art+technology collective consisting of the spiritual surfers Ymer Marinus (they/them), Roos Groothuizen (she/her) and Cyanne van den Houten (they/she). They make sense of the mysteries that revolve around the human connection to digital technology and believe that invisible technology is not something to be feared. In their work, the machine is always in control. As an open media-lab, Telemagic experiments with the future of media by creating manifestations, tools and interventions through (interdisciplinary) collaboration and hacking.

Disney Realms



Severi Aaltonen ^{FI}
2023

Installation interactive - *Interactive installation*

Disney Realm explore le lien entre fantaisie et réalité à travers l'interaction entre médias et composants électroniques. L'œuvre utilise des données d'archives comme Wikipedia, YouTube et Code39. Lorsqu'elle est activée, d'anciennes télévisions diffusent des dessins animés Disney, évoquant des souvenirs d'enfance heureux. En parallèle, une imprimante délivre des rapports sur les incidents survenus à Walt Disney World, révélant le contraste entre ce monde de rêve et ses tragédies cachées. L'installation met en lumière les récits oubliés de Disney à l'occasion de ses 101 ans. Comment percevons-nous la violence dans les dessins animés ? Quelles sont nos attentes morales actuelles en matière de divertissement ?

Severi Aaltonen, artiste contemporain et photographe finlandais basé aux Pays-Bas, arpente les marchés de seconde main, les bennes à ordures et les maisons abandonnées. Conteur urbain, il relate l'histoire de personnes ordinaires discrètes, affaiblies par le pouvoir et la célébrité. Son travail interroge l'influence des entreprises sur la vie quotidienne. Il collecte archives et bases de données qu'il mêle avec des matériaux industriels et des objets de production de masse.

Disney Realm connects fantasy and reality with an interaction between media and contextualized electronic components. The artwork is composed of data from archives such as Wikipedia, YouTube, Code39. By triggering the installation, old TVs play classic Disney cartoons, loved childhood memories that made us and many generations a happy youth. Simultaneously a receipt printer prints out data of incidents in The Walt Disney World. The theme park of dreams and joy appears as a scenery to obscure and morbid real life tragedies. The installation underlines undesired and forgotten Disney narratives to celebrate its 101 years journey. What is the relationship that we have for cartoons and violence; what are today's moral expectations in entertainment?

Severi Aaltonen is a contemporary artist and photographer from Finland based in the Netherlands and an enthusiastic explorer of second hand markets, dumpsters and empty houses. His focus is to be an urban storyteller, narrating discreet regular people dimmed by power and fame. He ponders upon the influence of corporations in daily life, which motivates his artistic choices. His studio time is spent on harvesting archives and databases. Most of his works are composed of industrial material and mass production.

Chapitre 5 : Plaisir et nature

Alors que la crise écologique transforme les paysages et nous force à repenser notre rapport au vivant, les artistes s'affairent à nous rappeler le plaisir qu'il y a à être en contact avec la nature.

À travers des sculptures et des films, June Balthazard et Pierre Pauze tissent un récit dans lequel un phénomène naturel énigmatique plonge l'humanité dans une nuit sans fin. Dans ce contexte de bouleversement écologique, trois personnages cherchent la solution. Entre crises intérieures et globales, la plongée dans les ténèbres prend aussi un sens plus symbolique.

Les œuvres présentées dans l'exposition "Nouvel Eden" montraient quant à elles la même ambivalence. Elles jouaient à chaque fois sur la création d'artefacts pour montrer le vivant. Des faux lichens d'Aiste Ambrazevičiūtė aux sirènes d'Emilija Škarnulytė, de l'océan figé et mis en boîte par Ellis Holman au diorama d'Esther Denis, nous étions invit·es à nous promener dans une nature artificielle.

En s'appuyant sur des concepts récents comme l'*eco-escapism* ou encore la solastalgie, les artistes matérialisent notre détresse à voir la biodiversité s'effondrer. *Touch Some Grass* de Marit Westerhuis, par exemple, est une installation qui anticipe la future disparition des prairies. À la fois système de conservation et d'expérimentation, l'œuvre, à l'ins-

tar de nombreux univers dystopiques, nous met en garde si nous ne faisons rien. Chloé Rutzerveld, Rik Van Veldhuizen & Adriaan Van Veldhuizen avec *Culinair Cellulair* cherchent de leur côté à mettre en avant des solutions. Leur dispositif de vulgarisation scientifique nous montre le futur de notre alimentation dans un monde où la nature est en danger. Où trouver les solutions pour sauver la planète ? Faut-il faire ressortir notre part animale, comme c'est le cas dans *Instinctual* de Jenny Kristina Nilsson pour sauver la planète ?

Tout est à repenser et nos plaisirs en premier. Relire Epicure peut nous inspirer. Nous avons fait de l'épicurisme une doctrine des plaisirs gourmands, de la joie à vivre de l'instant présent, il n'en est rien. « Quand donc nous disons que le plaisir est la fin, nous ne parlons pas des plaisirs [...] qui consistent dans les jouissances [...], mais du fait, pour le corps de ne pas souffrir et pour l'âme de ne pas être troublée. » (Epicure, *Lettre à Ménécée*, § 131). Pour mettre en application sa doctrine, il crée un jardin, loin de la société en déclin (il vit la fin de l'empire grec), où il fallait être capable de vivre en autarcie.

Cela n'est pas sans rappeler les ZAD ou les TAZ chères à Hakim Bey. Epicure manifeste là une quête de paix et d'indépendance, prônant ainsi une forme de sobriété heureuse dont il faudrait s'inspirer.

Chapter 5: Pleasure and nature

With the ecological crisis reshaping landscapes and forcing us to rethink our relationship with the living, the artists are busy reminding us of the pleasure we derive from being in contact with nature.

Through sculptures and films, June Balthazard and Pierre Pauze weave a story where an enigmatic natural phenomenon immerses humanity into an endless night. Three characters seek the solution in this context of ecological upheaval. This descent into darkness, amidst domestic and global crises, also assumes a more symbolic meaning.

The works presented in the "New Eden" exhibition showcased the same ambivalence. In each case, they relied on the creation of artefacts to reflect the living. Whether with Aiste Ambrazevičiūtė's fake lichens or Emilija Škarnulytė's mermaids, Ellis Holman's boxed ocean or Esther Denis's diorama, we were invited to wander through an artificial nature.

Drawing on recent concepts such as eco-escapism and solastalgia, the artists embodied our distress at witnessing the collapse of biodiversity. Touch Some Grass by Marit Westerhuis's, for example, is an installation that anticipates the disappearance of grasslands. Both a preservative and an experimental system, the work, like many dystopian realms, warns

us if we do nothing. Chloé Rutzerveld, Rik Van Veldhuizen & Adriaan Van Veldhuizen with Culinair Cellulair seek to put forward solutions. Their science popularisation device reveals the future of our food in a world where nature is at risk.

Where can we find solutions to save the planet? Should we reveal our animal side, as in Jenny Kristina Nilsson's Instinctual, to save the planet?

Everything needs to be rethought, starting with our pleasures. Reading Epicurus again can inspire us. We've turned epicureanism into a doctrine of gourmet pleasures and the joy of living in the moment, but it's not. "When we say, therefore, that pleasure is the end, we are not speaking of pleasures [...] which consist in enjoyments [...], but of the fact that the body does not suffer and the soul does not become troubled." (Epicurus, Letter to Menoecus, § 131). To implement his doctrine, he created a garden, well away from the declining society (he witnessed the end of the Greek empire), where one needed to be able to live self-sufficiently.

This certainly echoes the ZADs or TAZs dear to Hakim Bey. In so doing, Epicurus manifested a pursuit of peace and independence, advocating a form of happy sobriety from which we should draw inspiration.

Demain, si le jour se lève

Monographie - Solo show
Installation sculpturale et vidéo -
Sculptural and video installation

3 bis f centre d'arts contemporains
I résidences d'artistes I Arts vivants
& Arts visuels

June Balthazard & Pierre Pauze ^{FR}

2024

À travers un ensemble de sculptures et de films, June Balthazard et Pierre Pauze tissent un récit entre le réel et la science-fiction, dans lequel un phénomène naturel énigmatique a plongé l'humanité dans une nuit sans fin.

Le récit s'articule autour d'une substance, appelée Éther, qui a servi de toile de fond à de nombreux mythes de création avant de trouver un écho dans les récentes découvertes de la physique quantique. Cette matière primordiale y est décrite comme le tissu de l'univers, liant les Hommes au reste du vivant. Dans un contexte de méta-bouleversement écologique, trois personnages partent à la recherche de ce signal: une physicienne du laboratoire du CERN, un ermite reclus dans une forêt du Morvan et un alchimiste vivant dans un château templier.

Plaçant l'art, la science et la mythologie en dialogue, *Demain si le jour se lève* se concentre sur « ce qui fait tenir le monde ensemble ». Entre crises intérieures et globales, la plongée dans les ténèbres prend aussi un sens plus symbolique, suivant la quête de lumière, de sens et de vérité.

*Through a series of sculptures and films, June Balthazard and Pierre Pauze weave a tale between reality and science fiction, in which an enigmatic natural phenomenon has plunged humanity into an endless night. The story revolves around a substance known as Ether, which has served as the backdrop to many creation myths before finding an echo in recent discoveries in quantum physics. This primordial matter is described as the fabric of the universe, linking mankind to the rest of the living world. Against a backdrop of ecological upheaval, three characters set off in search of this signal: a physicist from the CERN laboratory, a reclusive hermit in a Morvan forest and an alchemist living in a Templar castle. Placing art, science and mythology in dialogue, *Demain si le jour se lève* focuses on "what holds the world together". Between inner and global crises, the plunge into darkness also takes on a more symbolic meaning, following the quest for light, meaning and truth.*

June Balthazard, diplômée de la HEAD de Genève et du Fresnoy, développe une pratique mêlant film et installation. Son travail combine éléments documentaires, récits fictionnels et effets visuels dans une forme de réalisme magique. Ses œuvres ont été présentées au Centre Pompidou Metz, à Luma Arles ou au Taipei Fine Arts Museum.

Pierre Pauze, diplômé des Beaux-Arts de Paris et du Fresnoy, a exposé à La Villette, à Séoul, Pékin, Majorque. Lauréat des prix Agnès b. et ADAGP, il coréalise avec June, l'œuvre MASS, présentée à Luma, au Centre Pompidou Metz et à la Biennale de Chengdu.

June Balthazard, a graduate of HEAD in Geneva and Le Fresnoy, develops a practice that combines film and installation. Her work combines documentary elements, fictional narratives, and visual effects in a form of magical realism. Her works have been presented at the Centre Pompidou Metz, Luma Arles, and the Taipei Fine Arts Museum.

Pierre Pauze, a graduate of the Beaux-Arts de Paris and Le Fresnoy, has exhibited at La Villette, Seoul, Beijing, and Mallorca. Winner of the Agnès b. and ADAGP awards, he co-directed with June the work MASS, presented at Luma, the Centre Pompidou Metz, and the Chengdu Biennale.



L'étant



Esther Denis ^{BE} 2020

Installation - *Installation*

Galerie de La Manufacture
Exposition Nouvel Édén

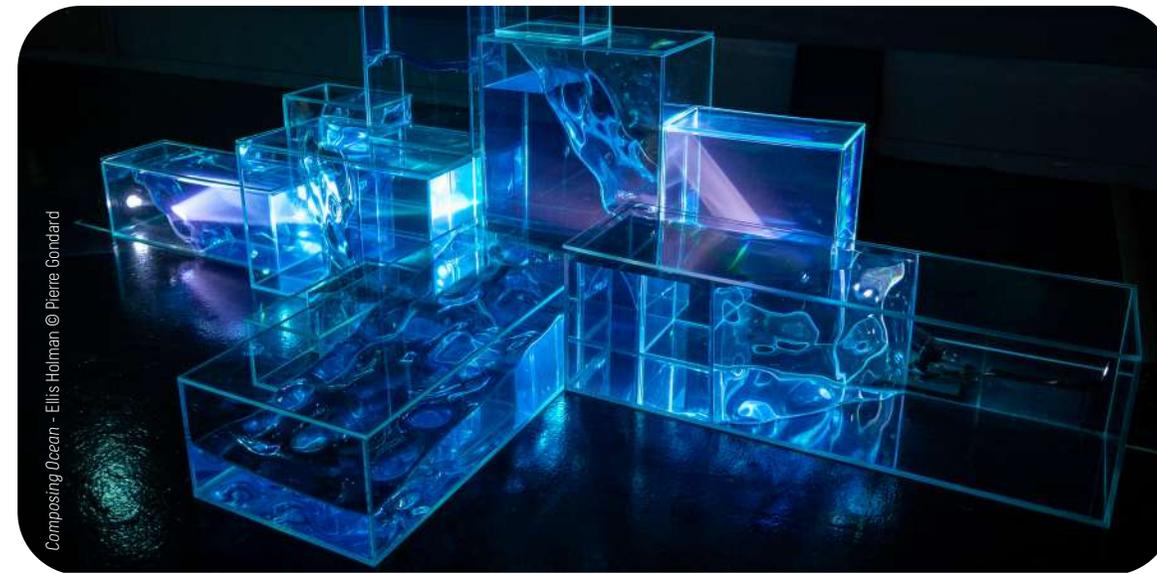
Une nappe d'eau noire dans une salle obscure. Des narcisses au bord de l'eau, une vanité sous la forme d'une pintade naturalisée. Dans l'eau trouble, des reflets d'un autre monde. Au centre, des ombres traversent un miroir de nacre que des gouttes font osciller. Le reflet de Narcisse se fond dans la rivière. Dans l'air, l'écho fantomatique d'un paradis. L'ombre, le reflet et l'écho sont des « figures du double », garantes de la réalité et sources d'illusion. *L'étant* explore la crise écologique et la transformation du vivant en décor à travers le miroir noir, le diorama et les *camera obscura* et *lucida*. Puisant dans l'histoire de l'art et des sciences, l'installation politise l'émerveillement et renouvelle notre regard sur le vivant. Optique et mapping vidéo, odorat et nappes sonores, taxidermie et chorégraphie se superposent pour enrichir l'imaginaire et magnifier un rapport cosmogonique au vivant.

Esther Denis est une artiste plasticienne et scénographe belge. Son premier contact avec les arts et la scène a lieu à La Monnaie à Bruxelles, où elle chante durant dix ans au sein des Chœurs d'Enfants. Cette expérience nourrit son intérêt pour les arts scéniques et sonores. Elle étudie à La Cambre et aux Arts Décoratifs à Paris. Sa pratique hybride les arts vivants et plastiques et s'intéresse aux dispositifs optiques de représentation du vivant. Son travail mêle technologies actuelles et dispositifs anciens, comme le diorama, le miroir noir ou la *camera obscura*.

Black water in a black room. Daffodils at the water's edge. A vanity in the form of a naturalized guinea fowl. In the murky water, reflections of another world. In the center, shadows pass over a mother-of-pearl mirror, caused to sway by drops. The reflection of Narcissus, the flesh of his skin mingling with that of the river; they are one. In the air, the ghostly echo of paradise. Shadows, reflections and echoes, the "figures of the double", guarantors of reality and factors of illusion. L'étant looks at this crisis from the point of view of the tools and devices that have contributed to the transformation of the living into decor. These include the black mirror, the diorama, the camera obscura and the camera lucida. The installation aims to politicize wonder, to renew our interest in the earth. Optics and video mapping, smell and soundtracks, taxidermy and choreography are superimposed to multiply access routes to the imaginary, complexifying and magnifying a cosmogonic relationship with the living.

Esther Denis is a Belgian visual artist and set designer. Her first contact with the arts and the stage took place on the stage of La Monnaie in Brussels where she sang for ten years with the Children's Choir. These experiences fueled her interest in the scenic and sound arts. She studied at La Cambre in Brussels, then at the Arts Décoratifs in Paris. Her practice hybridizes the performing and plastic arts, and focuses on optical devices for the representation of the living. She combines current technologies with ancient representational devices such as the diorama, the black mirror and the camera obscura.

Composing Ocean



Ellis Holman ^{NL} 2024

Installation et court-métrage - *Installation and short film*

Galerie de La Manufacture
Exposition Nouvel Édén

Composing Ocean est une installation où l'océan devient un paysage surréaliste, jouant avec tensions, lumière et gravité. Elle symbolise la relation entre passé et futur, créant une sensation de flottement entre ces extrêmes. L'artiste capture ici l'aspiration à la liberté dans la sensation de vol.

Dans la continuité de son œuvre *The Narrative of Sunlight* (2022), Ellis Holman explore l'évasion et les paysages qui nous entourent. Avec cette œuvre, elle interroge : qu'y a-t-il après la fuite ? Que devient cet endroit auquel nous aspirons ? Le court-métrage prolonge cette réflexion, jouant avec tensions et perspectives troublées. Lorsque le sol disparaît, entre eaux profondes et terre familière, un sentiment d'étrangeté émerge. Cet instant suspendu, où la mer s'apaise, invite à la contemplation. Mais cet espace rêvé est-il une évasion réelle ou une illusion ? Quelles que soient les tentatives pour le saisir, le passé et l'avenir continueront de s'entremêler, à l'image des marées.

Ellis Holman est une artiste visuelle qui s'inspire des paysages qui l'entourent. Elle utilise sa passion pour le cinéma et la photographie pour analyser son environnement et travaille ensuite avec un processus itératif pour traduire ce qu'elle trouve fascinant dans son propre langage visuel. Dans ce processus, elle recherche constamment la bonne combinaison de matériaux, de techniques, de formes et de mouvements qui reflètent l'atmosphère et la poésie d'un paysage. Caractéristique de sa pratique, Ellis réalise des œuvres qui créent un espace de contemplation, de réflexion et de libération des émotions.

Composing Oceans is an installation in which the ocean is recomposed as a surreal landscape, played with tensions, light, and gravity. It symbolises the complex relationship between past and future, with the sensation of floating between these two extremes. It captures the longing for ultimate freedom within flight behaviour.

Following on from his work The Narrative of Sunlight (2022), Ellis Holman explores escapism and the elements of the landscapes around us. With Composing Oceans, she wants to ask the question: What comes after flight behaviour? What does that place we long for look like? The short film extends this reflection by playing with tensions and twisted perspectives. When the ground disappears, between deep waters and familiar land, a feeling of strangeness emerges. This suspended moment, when the sea calms down, invites contemplation. But is this dreamlike space a real escape or an illusion? No matter how hard we try to grasp it, the past and the future will continue to intertwine, like the tides.

Ellis Holman is a visual artist who draws inspiration from the landscapes around her. She uses her passion for film and photography to analyse her surroundings and then works with an iterative process to translate what she finds fascinating into her own visual language. In this process, she keeps searching for the right combination of material, technique, form, and movement that reflect the atmosphere and poetry of a landscape. Characteristic to her practice, Ellis creates works that create space for contemplation, reflection and releasing emotions.

Patchy Heterogeneous Everything



Aistė Ambrazevičiūtė ^{LT} 2024

Sculpture 3D avec projection -
3D sculpture with projection

L'installation artistique mixte d'Aistė Ambrazevičiūtė est une interprétation numérique du monde des lichens. Ces minuscules organismes hétérogènes poussent partout. Leurs formes et leurs textures mouvantes créent un assemblage visuel infini qui leur permet de percevoir méticuleusement leur environnement.

L'artiste lituanienne est fascinée par la diversité de leurs modes de croissance polymorphes et la manière dont leurs comportements multisensoriels influencent notre perception de l'environnement. Transposant la biologie du lichen dans le design, elle fusionne – par cette analogie – numérique, physique, réel et imaginaire. Son traitement technologique permet de co-créer avec lui une nouvelle grammaire, un esprit du lichen. La réorganisation et l'amplification des mondes invisibles offrent des perspectives imprévisibles de l'imagination symbiotique. En suivant les traces du lichen, ces écosystèmes auto-organisés, incroyablement diversifiés, invitent les regardeurs à expérimenter de nouveaux chemins.

Aistė Ambrazevičiūtė est une artiste numérique et une architecte basée en Lituanie. Opérant entre les sensibilités des environnements, des surfaces et des textures, son travail amplifie des mondes complexes et divers, mais souvent invisibles. Fusionnant les réalités numériques et naturelles, les échelles et les connaissances, sa pratique stimule les arts de remarquer et de visualiser les curiosités inimaginables. Elle est doctorante à l'Académie des arts de Vilnius et travaille sur sa recherche artistique intitulée Lichen Grammar.

Multi-surface art installation represents the digital imagination of the world of lichen. These patchy heterogeneous tiny organisms are growing everywhere, meticulously sensing their environments through form and texture creating an infinite visual assemblage.

Aistė is fascinated by their diversity in polymorphic growth patterns and how their multisensory behaviors influence our perception of the environment. Interpreting biological analogy in design Aistė merges digital, physical, real and imaginary. Treating lichen as technology empowers to co-create together the new grammar of the lichen mind. Reordering and amplifying the less visible worlds enchants with unpredictable views of the symbiotic imagination. Creating unexpected results by combining various agents is her greatest pleasure. These self-organizing, incredibly diverse ecosystems invite the viewers to experience new ways of seeing by following lichen.

Aistė Ambrazevičiūtė is a digital artist and architect based in Lithuania. Operating between sensibilities of environments, surfaces and textures, her work amplifies complex and diverse, but often invisible worlds. Merging digital and natural realities, scales and knowledge her practice stimulates the arts of noticing and visualizing the unimagined curiosities. Currently, she is a PhD candidate at the Vilnius Academy of Arts working on her artistic research titled Lichen Grammar.

Galerie de La Manufacture
Exposition Nouvel Édén

RIPARIA



Emilija Škarnulytė ^{LT} 2023

Vidéo - *Video*

Avec *RIPARIA*, Emilija Škarnulytė propose une traversée visuelle du Rhône du lac Léman jusqu'à son delta. Utilisant les techniques scientifiques de la photogrammétrie et des capteurs sous-marins, elle suit le cours de l'eau, au-delà des vagues, grattant les fonds benthiques, domaine du riverain et du lacustre, pour y lire les effets de l'intervention humaine. Considérant le temps dans son épaisseur, elle explore l'hydrologie et ses mythologies, interroge de manière poétique ce qui se passe dans nos paysages et suggère ce qui pourrait advenir.

Emilija Škarnulytė est une artiste et réalisatrice lituanienne. Travaillant entre le documentaire et l'imaginaire, elle réalise des films et des installations immersives qui explorent le temps profond et les structures invisibles, du cosmique et du géologique à l'écologique et au politique. Lauréate de nombreux prix, elle a exposé dans des institutions majeures et participé à des biennales internationales. Ses œuvres figurent dans des collections prestigieuses. Elle codirige Polar Film Lab et fait partie du duo New Mineral Collective.

With RIPARIA, Emilija Škarnulytė offers a visual crossing of the Rhône via Lake Geneva. Using the scientific techniques of photogrammetry and underwater sensors, she follows the course of the water, beyond the waves, scratching the benthic bottoms, the domain of the riparian and the lacustrine, to read there the effects of human intervention. Considering time in its entirety, she explores hydrology and its mythologies, poetically questioning what is happening in our landscapes and suggesting what might come to pass.

Emilija Škarnulytė is a Lithuanian artist and filmmaker. Working between documentary and the imaginary, she creates films and immersive installations that explore deep time and invisible structures, from the cosmic and geological to the ecological and political. A recipient of numerous awards, she has exhibited at major institutions and participated in international biennials. Her works are included in prestigious collections. She co-directs Polar Film Lab and is part of the duo New Mineral Collective.

Culinair Cellulair



Chloé Rutzerveld, Rik Van Veldhuizen
& Adriaan Van Veldhuizen ^{NL}
2023

Design et Installation vidéo -
Design and video installation

Friche la Belle de Mai
Exposition PIB - Plaisir Intérieur Brut

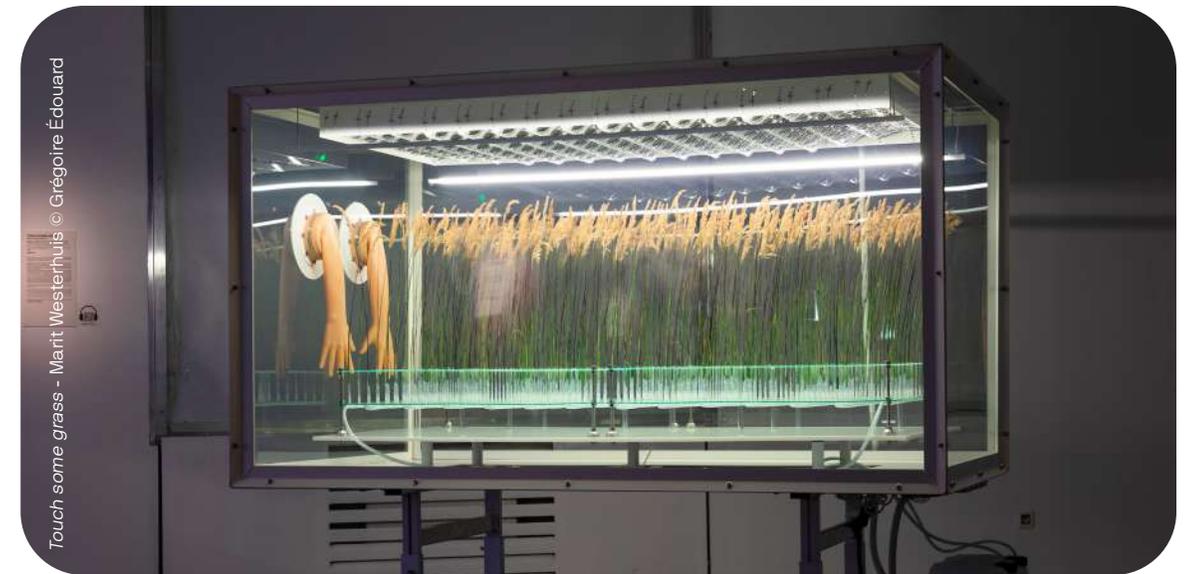
Culinair Cellulair est une installation interactive explorant l'agriculture cellulaire. Les visiteuses conçoivent un plat du futur en cultivant des cellules de plantes, champignons ou animaux, y compris des espèces disparues comme le dodo ou le T-rex. À l'aide d'un écran tactile, elles suivent quatre étapes : source des cellules, conception, croissance et préparation. Chaque choix influence saveurs, textures et formes du plat, qui apparaît ensuite sur un écran holographique. Cette expérience immersive offre une vision ludique et accessible tout en interrogeant notre rapport à l'alimentation de demain.

Culinair Cellulair is an interactive installation exploring cellular agriculture. Visitors design a dish of the future by growing plant, mushroom, or animal cells, including extinct species such as the dodo or T-rex. Using a touchscreen, they follow four steps: cell source, design, growth, and preparation. Each choice influences the flavors, textures, and shapes of the dish, which then appears on a holographic screen. This immersive experience offers a playful and accessible vision while questioning our relationship with the food of tomorrow.

Chloé Rutzerveld, conceptrice et futurologue néerlandaise. Poussée par sa fascination et sa curiosité pour la nature et la science, elle explore l'avenir de l'alimentation et de l'agriculture à travers des recherches factuelles mêlées à une part de spéculation. Organism Studios est un laboratoire de médias interactifs spécialisé dans la transformation de la fiction en réalité grâce à l'animation 3D, la simulation et la conception. Dirigé par Rik et Adriaan van Veldhuizen, il allie art et code pour créer des expériences interactives. Ensemble, ils et elles ont conçu *Culinair Cellulair*, leur seconde installation après *Future Food Formula* (2019).

Chloé Rutzerveld is a designer and futurist based in the Netherlands. Driven by her fascination and curiosity for nature and science, she conducts artistic research that results in thought-provoking questions, design probes and possible future scenarios. Based on factual research, with a layer of speculation. With as central themes future of food and digestive systems. Organism Studios is an interactive media lab specializing in transforming fiction into reality through 3D animation, simulation and design. Directed by Rik and Adriaan van Veldhuizen it blends art and code to create interactive stories. Together, they designed Culinair Cellulair, their second installation after Future Food Formula (2019).

Touch some grass



Marit Westerhuis ^{NL}
Création CHRONIQUES 2024

Installation - *Installation*

Friche la Belle de Mai
Exposition PIB - Plaisir Intérieur Brut

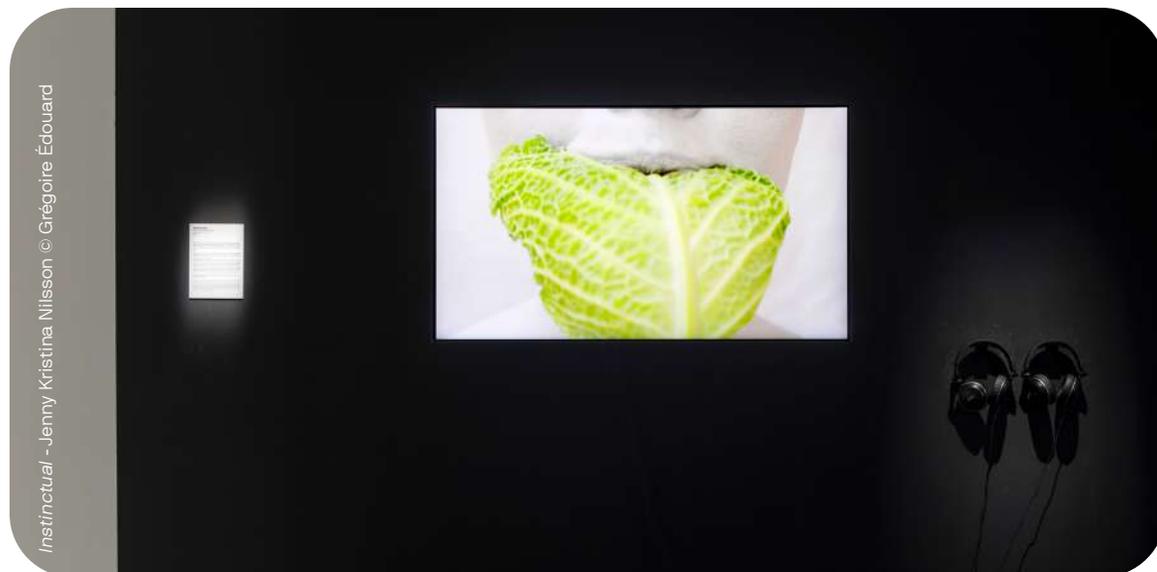
Touch Some Grass explore le lien entre plaisir, évasion et destruction de l'environnement. L'installation imagine un futur où l'herbe naturelle a disparu et où, seul un dispositif high-tech permet aux plus riches de la toucher. Inspirée par le concept de « Nostalgie de la boue », cette œuvre critique notre tendance à chercher refuge dans la nature tout en contribuant à sa disparition. Inspirée par Bruno Latourw, l'installation montre comment la nature, autrefois vivante et autonome, devient un simple objet contrôlé par la technologie, reflétant notre rapport paradoxal à l'environnement.

Touch Some Grass explores pleasure and escape in an age of ecological collapse, questioning the tendency to seek solace in nature while highlighting the commodification of natural experiences and the consequences of environmental degradation. Inspired by the English expression "come back to earth", the work imagines a dystopian future where this simple act becomes a luxury, highlighting the complexities of interactions between man and nature.

Marit Westerhuis est une artiste basée à Amsterdam, diplômée des beaux-arts de l'université de Groningue et ancienne résidente de la Rijksakademie. Elle crée des installations cinétiques mêlant mousse, eau, acier et PVC et intégrant la robotique pour simuler des mouvements naturels. Son travail explore le progrès technologique et ses impacts écologiques à travers des récits mêlant histoire, mythologie et enjeux contemporains. Elle a exposé à l'Hermitage et au Nieuw Dakota (2023) ainsi qu'au Groninger Museum (2022).

Marit Westerhuis is an Amsterdam-based artist with an MFA from the University of Applied Science in Groningen and a residency at the Rijksakademie van Beeldende Kunsten. She creates kinetic installations that blend organic elements like moss and water with industrial materials such as steel and PVC and incorporating robotics to simulate natural movements. Her work explores technological progress and its ecological impacts through narratives that blend history, mythology, and contemporary issues. She has exhibited at the Hermitage and Nieuw Dakota (2023) as well as the Groninger Museum (2022).

Instinctual



Jenny Kristina Nilsson ^{SE} 2016

Vidéo - *Video*

21 bis Mirabeau - Espace culturel départemental
Exposition Like Moi

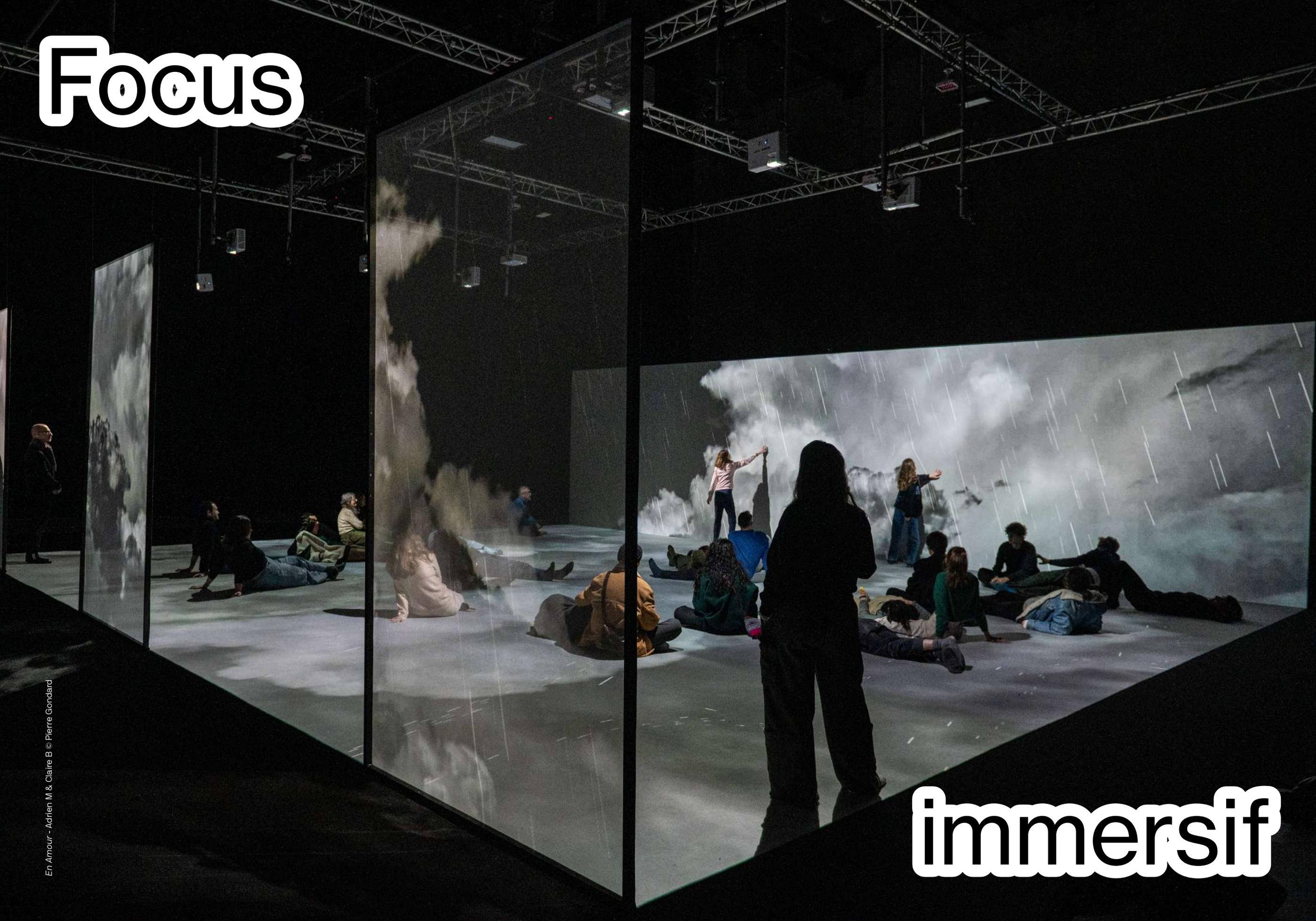
Instinctual est une œuvre performative dans laquelle trois corps camouflés sont engagés dans l'acte de mastication, un comportement primitif essentiel à la survie. Les mouvements répétitifs et les sons fusionnent, évoluant vers un état méditatif. Dans la nature, le camouflage dissimule l'emplacement, l'identité et le mouvement et dans le paysage des médias sociaux, les gens adoptent des comportements similaires pour se fondre dans différents environnements, reflétant cet instinct naturel.

Instinctual is a performative work where three camouflaged bodies are engaged in the act of chewing, a primal behavior crucial for survival. The repetitive movements and sounds merge, evolving into a meditative state. In nature, camouflage conceals location, identity, and movement, and in the social media landscape, people perform similar behaviors to blend into different settings, mirroring this natural instinct.

Jenny Kristina Nilsson est une artiste suédoise explorant la sculpture, l'installation et la vidéo. Son travail cherche à activer le corps du/de la spectateur/ice par le biais des sens tactiles tels que le toucher, l'odorat et le mouvement dans un espace. Elle interroge la perception sensorielle de l'art et la manière dont ces expériences sont stockées dans notre corps. Elle crée des sculptures immersives en mouvement et des vidéos performatives mettent en scène des actes primitifs à travers des corps camouflés.

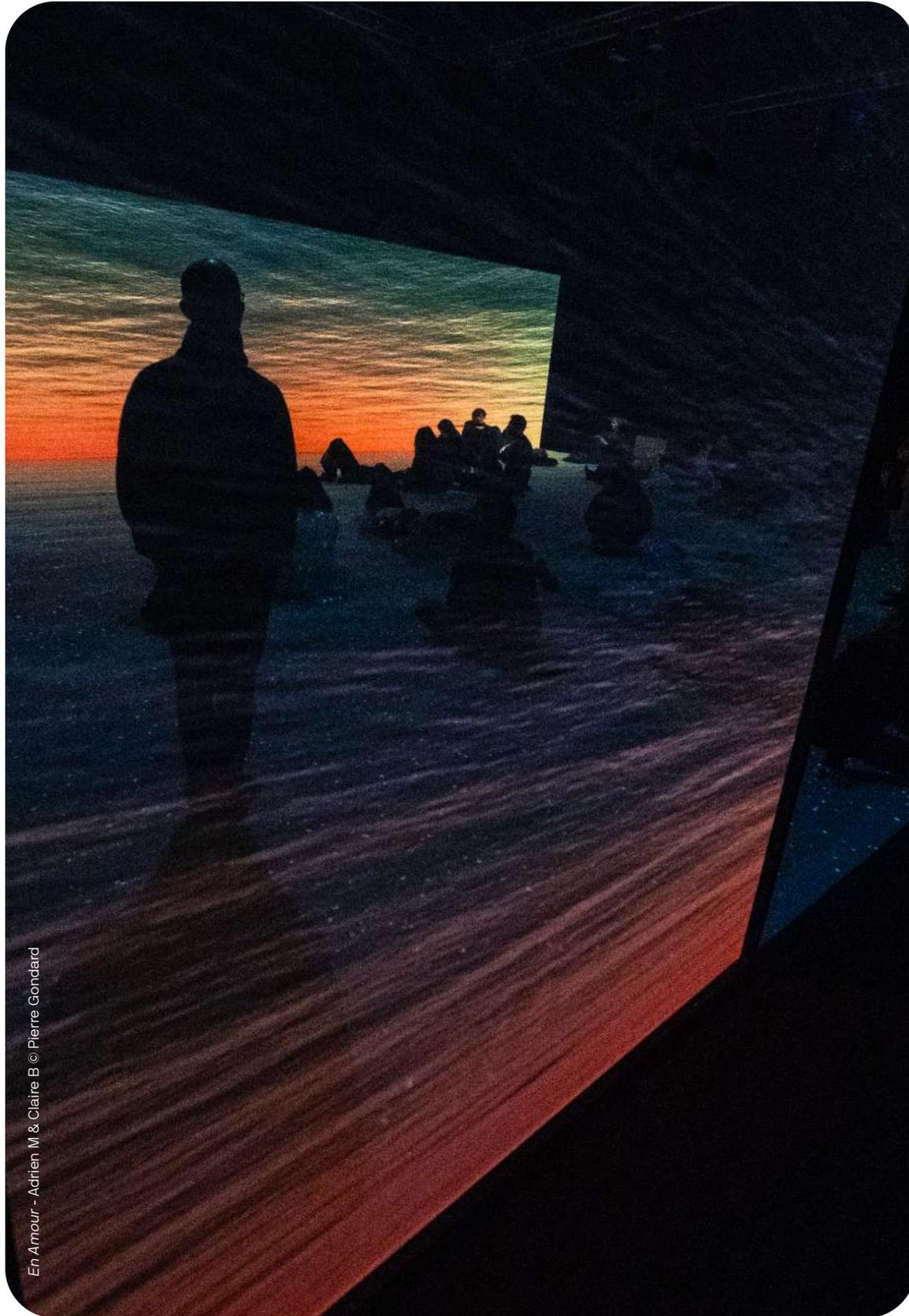
Jenny Kristina Nilsson is a Swedish artist who works primarily with sculpture, installation and video. Her work seeks to activate the viewer's body through tactile senses such as touch, smell and movement in a space. She is interested in how we perceive art through our primary senses and how these experiences are stored in our bodies. She has created immersive sculptures, large abstract forms suspended in the air, which continually change their appearance in space by choreographing the movement of the viewer's body. Her performative videos stage primitive acts through camouflaged bodies.

Focus



En Amour - Adrien M & Claire B © Pierre Gondard

immersif



Adrien M & Claire B ^{FR}

2024

En amour est une installation immersive et interactive, à l'intersection du spectacle vivant, de la performance et de l'installation d'art visuel. Elle propose de vivre une expérience symbolique autour du thème de l'amour, à la fois collective et intime, une relation vivante à un espace, une forme de rituel.

En amour prend place dans la série des «Rituels» pensés par la compagnie Adrien M & Claire B comme des espaces d'expérimentations à la fois collectifs et intimes, placés sous l'égide d'une puissante douceur. Le corps du public y est invité à former une chorégraphie humaine temporaire, libre et organique. Ces projets participent à inventer de nouvelles façons d'être ensemble, de nouveaux rituels, à la mesure des enjeux de société contemporains, et directement reliés à notre vécu intime. L'installation-expérience *Dernière minute* a initié cette série en 2022, avec un rituel de soin aux morts. *En amour*, rituel de restauration de l'amour, la poursuit en 2024.

En amour is an immersive and interactive experience, at the crossroads of the performing arts, performance art and visual arts installation. This work offers the chance to experience a symbolic metamorphosis around the theme of love and separation. Its narrative is rooted in an intimate story, opening up to greater, to share a journey of sensations, emotions, shapes, colours, sounds and words that will awaken, deglaze and strengthen our love.

En amour is part of a serie of "Rituals" conceived by artistic company Adrien M & Claire B as spaces for experimentation, both collective and intimate, and placed under the auspices of a powerful gentleness. The installation-experience Dernière minute, first of this series, created in 2022 is a ritual of care for the dead. The project En amour, a ritual for restoring love, continues this series of Rituals.

Équipe : Conception, direction artistique, images et scénographie : C. Bardainne, A. Mondot - Composition, conception sonore, saxophone : L. Bardainne - Conception et écriture du récit : C. Bardainne - Conception et développement informatique : A. Mondot, E. Décors, L. Drouglazet - Régie générale : JM Lanoë - Ingénierie du son, mix : T. Javoy - Voix du récit : C. Bardainne - Chant : November Ultra - Cor : C. Lebréquier - Cordes : O. Pocard Kieny, T. Ceccaldi, V. Ceccaldi - Harpe : C. 'Disco' Minck - Piano et synthétiseurs : A. Roulin - Conseil dramaturgique : K. Naïr - Remerciements à C. Farcet, S. James, P. Chaurand, T. Nagy - Administration : M. Vuiton, assisté de Ana Vergeau - Direction technique : R. Guénot - Production et diffusion : J. Rieusesec, A. Béhar - Production : M. Fritsch, D. Teypez, J. Allard Schaefer.

Depuis 2011, Claire Bardainne et Adrien Mondot assurent ensemble la direction artistique de la compagnie Adrien M & Claire B. En binôme, il et elle signent jusqu'en 2024 la création de spectacles et d'installations dans le champ des arts visuels et des arts vivants. Leurs œuvres placent le corps au cœur des images, et mêlent artisanat et dispositifs numériques pour créer des expériences poétiques et sensorielles. Claire Bardainne est une artiste plasticienne issue du design graphique et de la scénographie. Adrien Mondot est un artiste multidisciplinaire, informaticien et jongleur. Depuis 2025, elle et il déploient leurs recherches séparément, ouvrant de nouveaux champs d'exploration.

Claire Bardainne and Adrien Mondot have been the artistic directors of the company Adrien M & Claire B since 2011. Together, they created performances and installations in the visual and performing arts until 2024. Their work placed the body at the center of the visual experience, blending craftsmanship and digital technology to craft poetic, sensory experiences.

Claire Bardainne is a visual artist with a background in graphic and set design. Adrien Mondot is a multidisciplinary artist, computer scientist, and juggler.

Since 2025, they have continued their research independently, opening up new fields of exploration.

Nouveaux environnements: approcher l'intouchable



Baron Lanteigne, Caroline Gagné, François Quévillon, Olivia McGilchrist, Laurent Lévesque & Olivier Henley, Sabrina Ratté QC-CA

2024

Réalité virtuelle - *Virtual reality*

«Nouveaux environnements», de la commissaire Nathalie Bachand, présente les œuvres en réalité virtuelle de sept artistes indépendants du Québec. L'exposition ainsi que trois des six œuvres ont été produites par Molior. L'exposition a été conçue à partir d'un espace virtuel, qui comprend 6 portails dédiés, chacun menant à une des œuvres. Elle permet une expérience continue et unique à vivre à partir d'un seul casque. À travers le prisme du numérique, elle offre une perspective poétique sur la fragilité de la nature. En représentant celle-ci sous une forme entièrement dématérialisée, les œuvres mettent en lumière les processus de dégradation auxquels elle est confrontée et invite le-la spectateur-trice à réfléchir sur les enjeux de sa préservation.

"New Surroundings: Approaching the Untouchable", curated by Nathalie Bachand, presents virtual reality works by seven independent Quebec artists. The exhibition and three of its six artworks were produced by Molior. The exhibition was conceived around a virtual space, with 6 dedicated portals, each leading to one of the artworks. The result is a unique, seamless experience that can be experienced through a single headset. Through the prism of digital technology, it offers a poetic perspective on the fragility of nature. By representing it in an entirely dematerialized form, the artworks highlight the degradation processes with which it is confronted, and invite the viewer to reflect on the challenges of its conservation.

Friche la Belle de Mai
Exposition Environnements virtuels

Œuvres présentées :

Ascension - Baron Lanteigne - 2022

Autofading_Se Disparaître - Caroline Gagné - 2020

Érosions 2 - François Quévillon - 2022

Le Conservatoire : autre horizon - Laurent Lévesque & Olivier Henley - 2017 - 2022

Virtual ISLANDs - Olivia McGilchrist - 2022

Floralia - Sabrina Ratté - 2021

Ito Meikyū



Boris Labbé FR

Création CHRONIQUES 2024

Installation - *Installation*

Ito Meikyū est une expérience de réalité virtuelle qui se développe autour de références de l'histoire de l'art et de la littérature japonaise (*Le Fukinuki Yatai*, *Le Dit du Genji*, *Les Notes de Chevet*) et se déploie comme une grande fresque sensorielle au fort potentiel émotionnel. Une collection hétérogène de scènes dessinées, animées et sonores, sont prises dans la matière numérique ; elles recréent en quelque sorte un monde subjectif (monde intérieur et extérieur) sous la forme d'un labyrinthe composé d'architectures fractales, habitées de plantes, d'objets, d'animaux, d'hommes, de femmes, de motifs et de calligraphies. L'espace virtuel déambulatoire permet d'accéder aux différentes scènes selon le hasard de nos propres choix : s'engage alors une sorte de partie de cache-cache avec l'univers au centre duquel nous sommes le regard-voyeur omniscient.

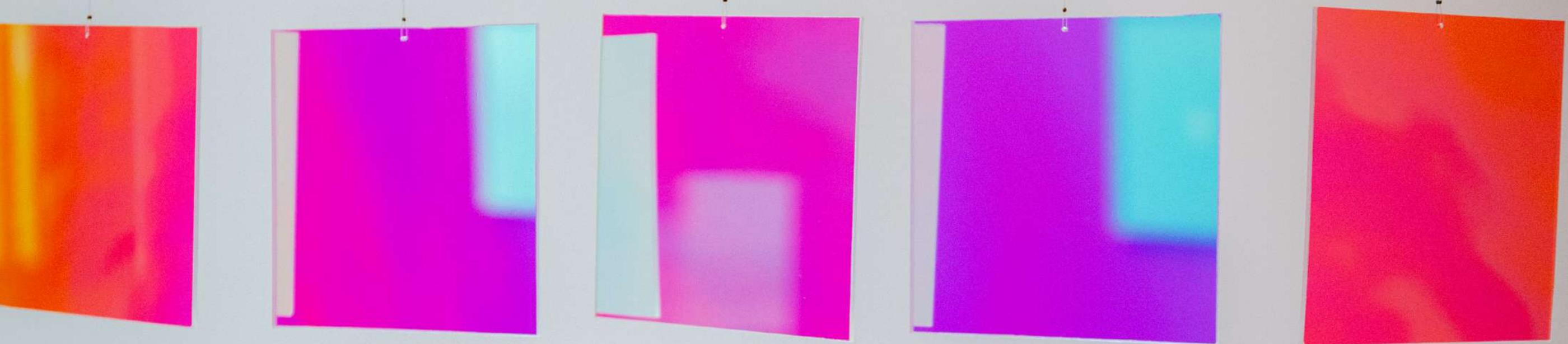
Formé à l'École supérieure d'art de Tarbes puis à l'École de cinéma d'animation d'Angoulême, Boris Labbé a vu ses travaux diffusés mondialement : expositions, festivals, concerts audiovisuels. Son court-métrage *La Chute* était en sélection à Cannes 2018. En 2020, il collabore sur la scénographie du *Lac des Cygnes* avec Angelin Preljocaj. En 2023 il crée avec le compositeur Lucas Fagin le concert immersif *Glass House*, produit par l'Ensemble Cairn.

Ito Meikyū is a virtual reality experience that develops around references from Japanese art history and literature (The Fukinuki Yatai, The Tale of Genji, The Pillow Book) and unfolds as a large sensory fresco with strong emotional potential. A heterogeneous set of drawn, animated and sound scenes are taken from digital material; they recreate a kind of subjective world (inner and outer) in the form of a labyrinth composed of fractal architectures, inhabited by plants, objects, animals, men, women, motifs and calligraphy. The virtual wandering space allows us to access different scenes based on the randomness of our choices: a kind of hide-and-seek game with the universe at the centre of which we are the omniscient spectator.

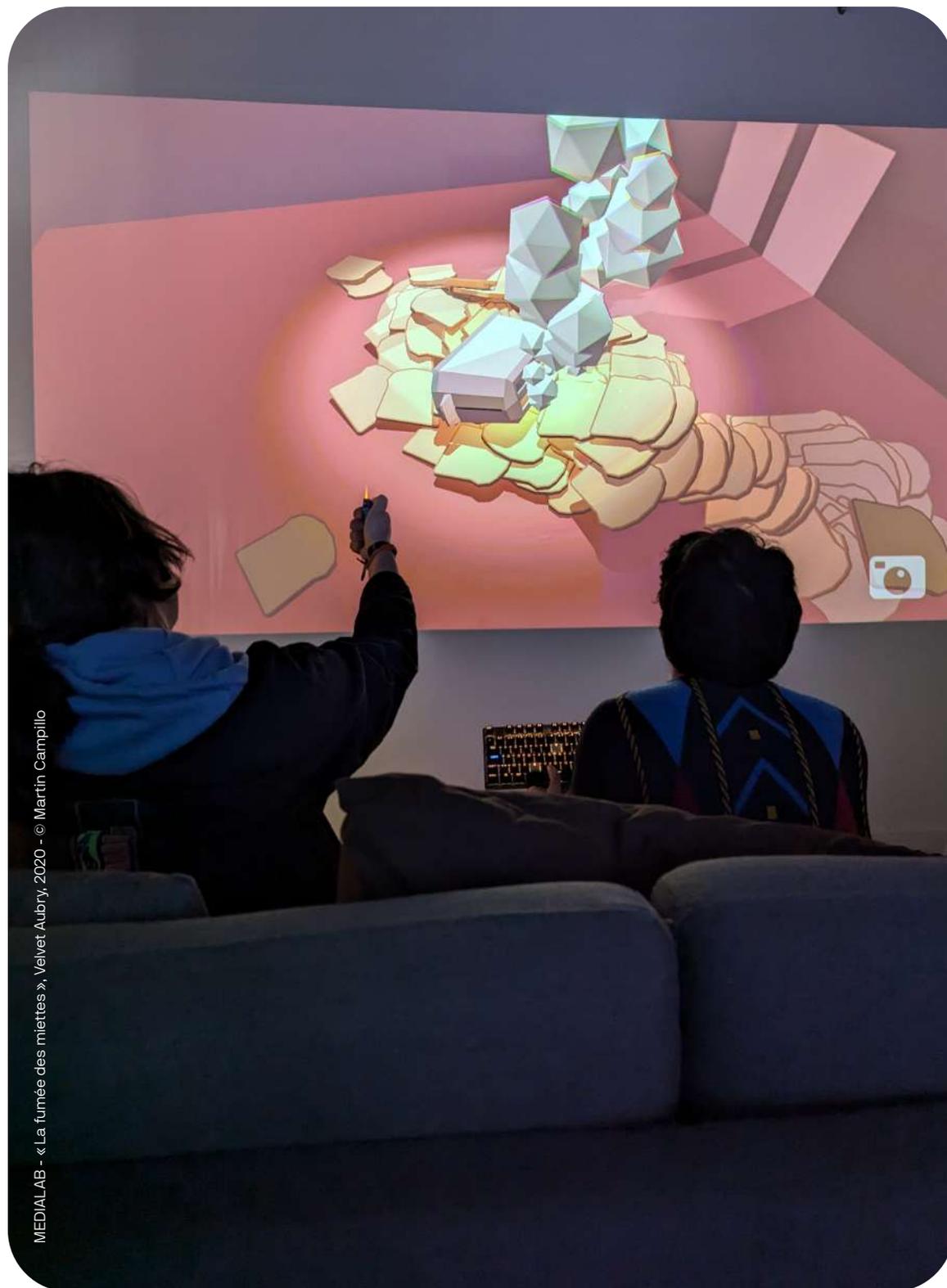
Friche la Belle de Mai
Exposition Environnements virtuels

After studying at the École supérieure d'art in Tarbes and then at the École de cinéma d'animation in Angoulême, Boris Labbé has seen his work shown around the world in exhibitions, festivals, and audiovisual concerts. His short film *La Chute* was selected for Cannes 2018. In 2020, he collaborated on the scenography for Angelin Preljocaj's *Swan Lake*. In 2023, he will create the immersive concert *Glass House* with composer Lucas Fagin, produced by the Ensemble Cairn.

Cartes blanches



& expositions
associées



MÉDIALAB - « La fumée des miettes », Velvet Aubry, 2020 - © Martin Campillo

Chloé Desmoineaux et Leslie Astier FR

2024

Pendant toute la Biennale, le MÉDIALAB (espace d'action culturelle de CHRONIQUES) présentait une programmation variée intitulée « Faites le plein de dopamine ».

Dans ce cadre, Leslie Astier et Chloé Desmoineaux, artistes et développeuseuses de jeux expérimentaux, ont été invité·es, pour la clôture, à exposer une sélection de petites œuvres vidéoludiques expérimentaux.

« Les œuvres choisies interrogent toutes le plaisir de jouer. Pourquoi joue-t-on ? Pour qui ? Et, que gagne-t-on à jouer en dehors des sentiers battus ?

L'acte de jouer autrement décèle un potentiel de subversion, de diversion et de détournement qui ouvre des espaces de possibles. Il ne s'agit plus de suivre des règles figées ou d'atteindre des objectifs imposés, mais bien d'éprouver le plaisir de transformer les normes, de questionner les attentes, de renverser les standards. Jouer autrement devient une forme de résistance : une réappropriation de son temps, de son corps, de son désir. »

Leslie Astier et Chloé Desmoineaux

Œuvres présentées :

Pippin Barr, *Let's Play: Ancient Greek Punishment*, 2011

Pippin Barr, *Let's Play: Ancient Greek Punishment: Inversion Edition*, 2019

Ludipe, *Back scratching simulator*, 2023

Leslie Astier et Chloé Desmoineaux sont respectivement membres du Pang Pang Club, qui se définit lui-même comme un « Club francophone de fabrication, d'échange et d'exploration de jeux. » et du Fluidspace, un hacklab technoféministe hebdomadaire à Marseille. Créateurices d'artefacts vidéoludiques, iels organisent régulièrement des jams engagées.

Throughout the Biennial, MÉDIALAB (CHRONIQUES' cultural action space) presented a varied program entitled "Faites le plein de dopamine" ("Fill up on dopamine").

As part of this program, Leslie Astier and Chloé Desmoineaux, artists and developers of experimental games, were invited to close the event by exhibiting a selection of small experimental videogames.

"The selected works all question the pleasure of playing. Why do we play? For whom? And what do we gain from playing outside the box?"

The act of playing differently reveals a potential for subversion, diversion, and diversion that opens up spaces of possibility. It is no longer a question of following fixed rules or achieving imposed objectives, but rather of experiencing the pleasure of transforming norms, questioning expectations, and overturning standards. Playing differently becomes a form of resistance: a reappropriation of one's time, body, and desire."

Leslie Astier et Chloé Desmoineaux

Velvet Aubry, *La fumée des miettes*, 2020

Eyes8Atelier, *Wishing Well*, 2022

Chia Amisola, *All The Birds With One Stone*, 2024

Ema, *Tiny Town*, 2024

Robert Yang & Eleanor Davis, *We dwell in Possibility*, 2021

Leslie Astier and Chloé Desmoineaux are respectively members of Pang Pang Club, which defines itself as a "French-speaking club for making, exchanging and exploring games", and Fluidspace, a weekly technofeminist hacklab in Marseille. As creators of videogame artefacts, they regularly organise committed jam sessions.

Altered States



Les laboratoires deleteere ^{FR} 2024

Installations immersives - *Immersive installations*

Lors du week-end d'ouverture, deleteere a proposé trois expériences artistiques hors du commun :

- *Primum Mobile*, une œuvre sonore et cinétique de Simon Laroche qui produit des turbulences aériennes dont la charge acoustique pointe vers la catastrophe qui guette l'humanité.
- *Le test Sutherland* d'Adelin Schweitzer, qui propose l'expérience d'un appareil d'immersion révolutionnaire développé par le VESM (The Voluntary Extinction of Sight Movement). Derrière un ton humoristique, émerge une satire de l'innovation et de la VR.
- *Transvision*, un dispositif sonore, vibratoire et suspendu partagé à plusieurs de Gaëtan Parseihian et Lucien Gaudion. C'est un voyage, proche de l'état modifié de conscience, méditatif et hypnotique.

Un projet proposé par deleteere

deleteere est une organisation qui produit et diffuse des œuvres et performances transmédia. Face à la colonisation numérique de nos vies et de nos corps, ses artistes créent des îlots de résistance : un art expérientiel qui explore les états modifiés de conscience. L'association propose des alternatives aux logiques dominantes du divertissement de masse, à travers un espace mutualisé, un atelier de fabrication ouvert et une résidence. Elle organise toute l'année ateliers, concerts et rencontres autour des pratiques transmédia.

Le Couvent
Exposition associée

During the opening weekend, deleteere offered three extraordinary artistic experiences:

- *Primum Mobile*, a sound and kinetic work by Simon Laroche that produces aerial turbulence whose acoustic charge points subtly towards the catastrophe that awaits humanity.
- *The Sutherland test* by Adelin Schweitzer invites visitors to experience a revolutionary immersion device developed by VESM. Behind a humorous tone emerges a satire of innovation and VR.
- *Transvision*, a sound, vibration and suspension device shared by several people by Gaëtan Parseihian and Lucien Gaudion. It's a journey, close to an altered state of consciousness, meditative and hypnotic.

deleteere is an organization that produces and presents transmedia works and performances. In response to the digital colonization of our lives and bodies, its artists create islands of resistance: an experiential art that explores altered states of consciousness. The association offers alternatives to dominant trends in mass entertainment through a shared workspace, an open fabrication lab, and an artist residency. Throughout the year, it hosts workshops, concerts, and artistic encounters centered on transmedia practices..

Loops of the Loom



Cécile Babiolle ^{FR} 2024

Installations, art numérique et art sonore -
Installations, digital art, and sound art

«Loops of the Loom» est une exposition de Cécile Babiolle développée en résidence à LABgamerz. À partir d'une recherche sur le tissage, elle propose une approche technoféministe d'un savoir-faire souvent invisibilisé. Inspirée par les sociétés matriarcales et les mémoires magnétiques des premiers ordinateurs, elle tisse des fils électriques transmettant sons et signaux. Elle parcourt un terrain de football tracé au GPS et crée une antenne radio diffusant l'audioguide de l'exposition.

Une proposition de LABgamerz

Artiste active dès les années 80 dans le champ musical, Cécile Babiolle explore les arts électroniques et numériques en associant arts visuels et sonores. Ses travaux s'intéressent à la langue, à sa transmission, ses dysfonctionnements, sa lecture, sa traduction, ses manipulations algorithmiques. En 2016, elle co-fonde le collectif cyberféministe *Roberte la Rousse*. Elle est membre du collectif d'artistes-commissaires «Le sans titre». Commissaire d'exposition, elle a exposé au Centre Pompidou, à la Gaité Lyrique, à iMAL... et reçu de nombreux prix : *Ars Electronica*, *SCAM*, *Transmediale*...

Musée des Tapisseries
Exposition associée

"Loops of the loom" is a solo exhibition by Cécile Babiolle developed during a residency at LABgamerz. Based on research into weaving, she offers a technofeminist approach to a skill that is often overlooked. Inspired by matriarchal societies and the magnetic memories of early computers, she weaves electrical wires that transmit sounds and signals. She walks across a GPS-mapped football field and creates a radio antenna that broadcasts the exhibition's audio guide.

*Active in the music field since the 1980s, Cécile Babiolle explores electronic and digital arts by combining visual and sound arts. Her work focuses on language, its transmission, its dysfunctions, its reading, its translation, and its algorithmic manipulations. In 2016, she co-founded the cyberfeminist collective *Roberte la Rousse*. She is a member of the artist-curator collective "Le sans titre." As an exhibition curator, she has exhibited at the Centre Pompidou, the Gaité Lyrique, iMAL, and elsewhere, and has received numerous awards, including *Ars Electronica*, *SCAM*, and *Transmediale*.*

Totems d'un monde nouveau



halone^{FR}
2024

Exposition collective - *Collective exhibition*

Chapelle Venel
Exposition associée

« Totems d'un monde » nouveau traite de l'influence de la technologie et des réseaux sociaux sur nos expériences du plaisir. Les algorithmes de recommandation, en alimentant nos désirs d'un flux infini de stimuli personnalisés, façonnent la réalité de nos envies. Les artistes émergentes accompagnées par halone explorent ici les répercussions des technologies sur notre quotidien. Ils-elles visent à éclairer la manière dont notre être physique s'intègre à notre alter ego numérique et sensibilisent aux enjeux de notre société hyperconnectée.

"The Totems of a New World" exhibition looks at the influence of technology and social networks on our experiences of pleasure. Recommendation algorithms, by feeding our desires with an infinite stream of personalized stimuli, shape the reality of our desires. The emerging artists supported by the halone association explore the repercussions of technology on our daily lives, through visual and digital artworks. They aim to shed light on the way in which our physical being integrates with our digital alter ego, while raising our awareness of the issues at stake in our hyper-connected society.

Avec les œuvres de : Romain Causel (FR), Léo Huet (FR), Joëlle Majdalani (LB), Apolline Muller (FR), Räf & Clö (FR), Sophistications (FR)

Une proposition d'halone

halone est une association fondée en 2021 dédiée aux arts numériques. Elle accompagne des artistes émergentes via une assistance technique, une aide à la promotion et diffusion ainsi qu'un accueil en résidence au sein des structures partenaires. Elle soutient la création par des offres de production et des retours artistiques. halone développe aussi une programmation d'événements et expositions en région Sud. Enfin, elle propose des ateliers et des séances de médiation pour toucher de nouveaux publics et encourager la pratique artistique.

halone is a nonprofit organization founded in 2021 dedicated to digital arts. It supports emerging artists through technical assistance, promotion and distribution, as well as residencies within partner structures. It supports creation through production offers and artistic feedback. halone also develops a program of events and exhibitions in the south of France. Finally, it offers workshops, mediation events and outreach to reach new audiences and encourage artistic practice.

Le Futur est déjà là



2024

Exposition collective - *Collective exhibition*

Le Grenier à sel
Exposition associée

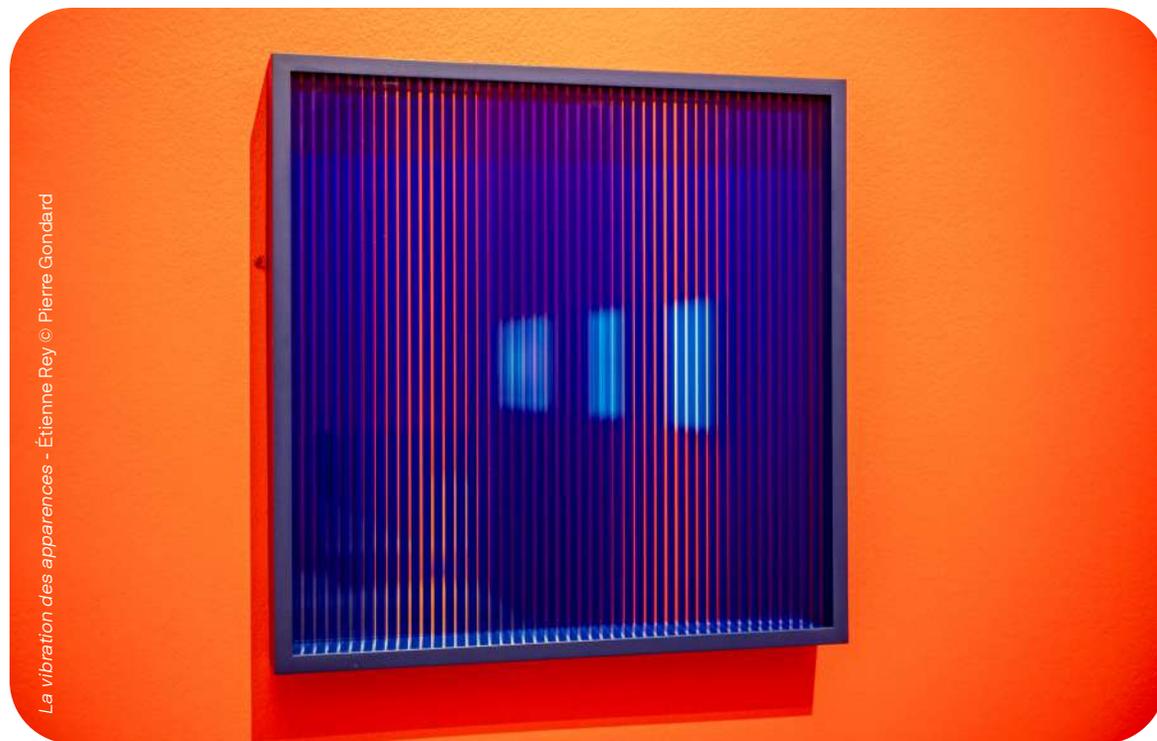
La trilogie d'expositions « Symptômes du vivant » explore le thème du vivant, sa place dans l'imaginaire des artistes à un moment crucial où l'érosion de la biodiversité pousse notre société à sortir du « grand partage » entre l'humain et le reste du monde du vivant. Cette nouvelle exposition interroge la relation entretenue par l'humain avec la machine, autrefois mécanique ou électronique et aujourd'hui algorithmique, dans un contexte de déploiement croissant des intelligences artificielles et de grande porosité des frontières, fantasmée ou réelle, entre l'humanité et la robotique, entre la chair et le code.

The trilogy of exhibitions "Symptômes du vivant" (Symptoms of Life) explores the theme of life and its place in the imagination of artists at a crucial moment when the erosion of biodiversity is pushing our society to move away from the "great divide" between humans and the rest of the living world. This new exhibition questions the relationship between humans and machines, once mechanical or electronic and now algorithmic, in a context of growing deployment of artificial intelligence and highly porous boundaries, whether imagined or real, between humanity and robotics, between flesh and code.

Avec les œuvres de : Donatien Aubert (FR), France Cadet (FR), Thierry Cohen (FR), Heather Dewey-Hagborg (É.-U.), Bastien Faudon (FR), Matthieu Gafsou (CH), Esmeralda Kosmatopoulos (FR), Stelarc (AU), Filipe Vilas-Boas (FR), Varvara & Mar (ES-EE), Julien Prévieux (FR), Maxime Matthys (BE)

Une proposition du Grenier à Sel

La vibration des apparences



La vibration des apparences - Étienne Rey © Pierre Gondard

Résonance



Résonance - Étienne Rey © Étienne Rey

Monographies d'Étienne Rey, proposées par Arts Vivants -
Etienne Rey solo shows, proposed by Arts Vivants

Étienne Rey FR

La vibration des apparences

Installation - *Installation*

Musée Granet

2024

La vibration des apparences évoque un état fluctuant, incertain, où les formes restent indéfinies. L'installation, sensible aux mouvements des spectateur·ices, dévoile des motifs inspirés des phénomènes d'interférence, transformant les ondes en images tangibles. Couleurs, reflets et transparences interagissent pour sculpter creux, reliefs et profondeurs. Cette expérience visuelle et sensorielle explore la frontière entre matérialité et immatérialité, perception et apparition.

La vibration des apparences evokes a fluctuating, uncertain and dynamic state, where what appears to us is still without definite form. The installation, sensitive to the slightest movement of viewers, unveils unique motifs inspired by interference phenomena, transforming undulatory principles into tangible visual manifestations. These interactions between the visitor and the works highlight nuances of color, reflection and transparency, sculpting impressions of hollows, reliefs and depth, at the crossroads between materiality and immateriality.

Résonance

Installation - *Installation*

Monument Joseph Sec

2024

Installée dans le jardin du monument Joseph Sec, *Résonance*, œuvre d'Étienne Rey, dévoile la résonance de ce lieu chargé d'histoire. Faisant écho à l'architecture qui l'entoure, traversé par le soleil et le vent, le mobile diffuse des faisceaux lumineux sur la pierre froide et blanche des statues pour faire découvrir les énergies immatérielles de l'espace qui l'entoure.

Installed in the garden of the Joseph Sec monument, Résonance, a work by Étienne Rey, reveals the resonance of this site steeped in history. Echoing the architecture that surrounds it, traversed by sun and wind, the mobile diffuses beams of light on the cold, white stone of the statues to reveal the immaterial energies of the surrounding space.

Le travail d'Étienne Rey explore la notion d'espace et les déplacements de perception. Ses installations, mêlant lumière, matière et immatérialité, activent des phénomènes physiques qui révèlent l'impact de notre présence. Entre brume, lumière et matériaux optiques, ses œuvres agissent comme des filtres perceptifs, questionnant notre relation au réel et structurant une expérience sensorielle et réfléchie de l'environnement.

Étienne Rey's work explores the very notion of space. The challenge is to produce a shift in perception. The question of the place and the environment, of the in situ and the architecture participate in the discovery of spatial structures. The work is perceptual, it is approached without any particular knowledge, in a search for universality. Each of his installations explores a phenomenological experience, and unfolds spaces, sometimes unstable, where everything evolves permanently according to the position of the observer, his point of view, his movements.

Tabita Rezaire FR

2024

Tabita Rezaire présente un ensemble d'œuvres mêlant technologies et rituels ancestraux. À travers ses installations vidéo, elle réinvente les technologies contemporaines à l'aune des sciences ancestrales pour repenser notre relation au cosmos, en réinvestissant la mémoire corporelle, séculaire et digitale. À l'heure du post-Internet, elle imagine des technologies du lien en invoquant éléments naturels (eau, air, terre) et arts de la guérison. L'artiste apparaît comme une incarnation digitale d'un être cosmique jouant des codes d'Internet et combinant réalités numériques, corporelles, scientifiques et spirituelles à des savoirs traditionnels.

Tabita Rezaire presents a body of work at the crossroads of new technologies and ancestral rituals. Through her video installations, she reinvents contemporary technologies in the light of ancestral sciences to rethink our relationship with the cosmos, reinvesting body memory, both secular and digital. In the post-Internet age, she imagines new technologies of connection, invoking the natural elements of water, air and nourishing earth, as well as the healing arts. In her work, she appears as a digital incarnation of a cosmic being, playing with Internet codes and combining digital, corporeal, scientific and spiritual realities with traditional knowledge.

Une proposition de Polaris, centre d'art



Mamelles ancestrales - Tabita Rezaire © Tabita Rezaire

Tabita Rezaire se définit comme « franco-guyano-danoise ». Elle grandit à Paris et étudie dans cette ville ainsi qu'à Copenhague et Londres, où elle fait un master au Central Saint Martins College of Art and Design. Elle vit ensuite à Paris, au Mozambique puis à Johannesburg à partir de 2014. En 2017, elle est accueillie en résidence par la MeetFactory à Prague, où elle commence à travailler sur le son. Tabita Rezaire a participé à de nombreuses expositions en France et à l'étranger, notamment à la Serpentine, Londres (2022); la Hayward Gallery, Londres (2022), la Biennale de Sydney (2022), etc.

Tabita Rezaire describes herself as "French-Guyanese-Danish." She grew up in Paris and studied there, as well as in Copenhagen and London, where she completed a master's degree at Central Saint Martins College of Art and Design. She then lived in Paris, Mozambique, and Johannesburg from 2014 onwards. In 2017, she was awarded a residency at MeetFactory in Prague, where she began working with sound. Tabita Rezaire has participated in numerous exhibitions in France and abroad, including at the Serpentine, London (2022); the Hayward Gallery, London (2022); and the Sydney Biennale (2022).

Autres expositions associées :

Anatomie du dessin 2024

Exposition collective - *Collective exhibition* Mac Arteum, Châteauneuf-le-Rouge

Avec les œuvres de : France Cadet (FR), Renaud Grizard (FR), Emma IKS (FR), Boris Labbé (FR), Elias Kurdy (FR), Marguerite Maréchal (FR)

Une proposition d'Arts Vivants

L'Op Ethnographique 2024

Exposition collective - *Collective exhibition* Fondation Vasarely, Aix-en-Provence

Avec les œuvres de : Kazys Varnelis (LT), Matas Samulionis (LT), Marija Verseckaitė-Tolvaišienė (LT), Antanina Šokaitienė (LT), Magdalena Bagdonaitė (LT), Marijona Rasavienė (LT), Bronė Pališauskienė (LT), Marė Smidžiūnienė (LT), Kaminskienė (LT), Uršulė Macedunskienė (LT), Ona Stulgaitė-Žymantienė (LT), Domicelė Žukauskienė (LT), Bronislava Kulšienė (LT), Cikanavičienė (LT), Ona Markevičiūtė (LT), Kolestė Bekešiūtė (LT) et d'autres tisserandes inconnues.

Commissaire d'exposition Indrė Urbelytė. Architecte Ieva Cicėnaitė. Ingénieur du son Roberto Becerra.

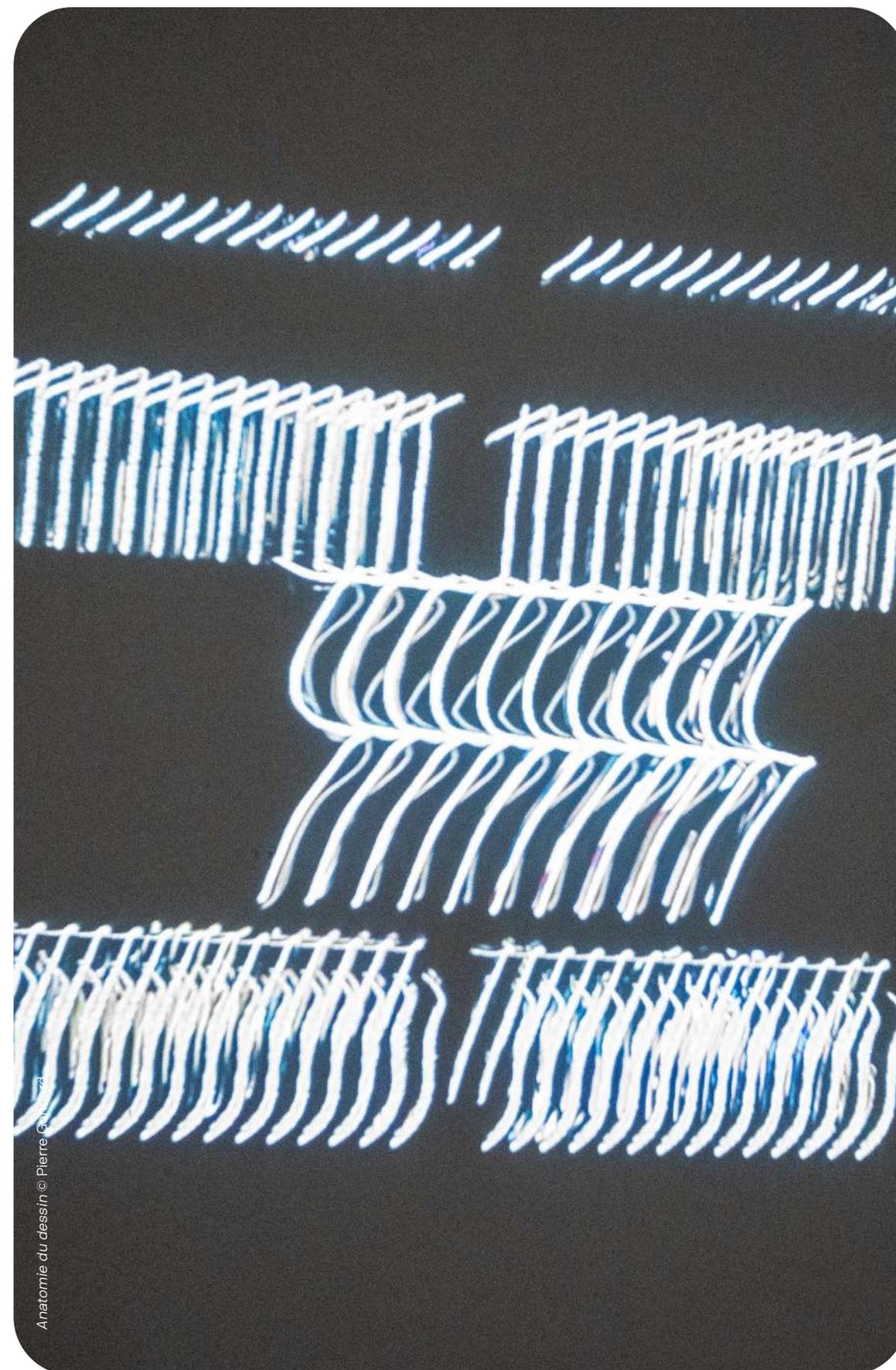
Une proposition du Musée National de Lituanie

Wonderland 2024

Exposition collective - *Collective exhibition* Digital Zone, Marseille

Avec les œuvres des laboratoires delete.re (FR)

Une proposition de Digital Zone



Spectacles



&
performances

No Reality Now



Vincent Dupont & Charles Ayats ^{FR} 2023

Spectacle, danse et réalité virtuelle -
Performance, dance, and virtual reality

Théâtre d'Arles

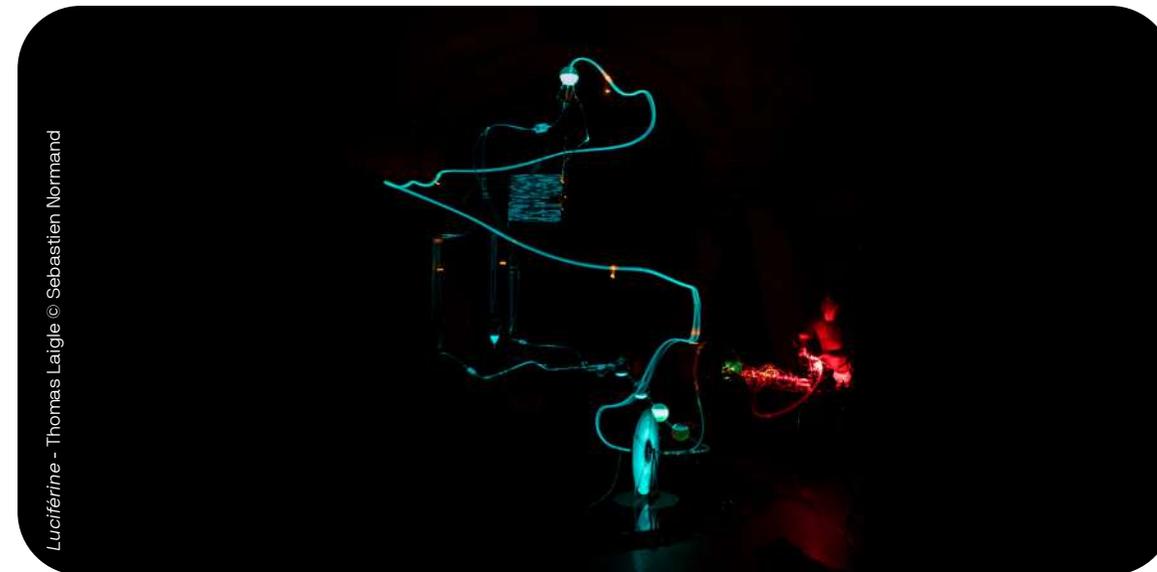
No reality now est une expérience qui allie danse au plateau et réalité virtuelle. Elle nous invite dans un au-delà — inaccessible, insondable, inintelligible, comme la mort qu'elle s'aventure justement à mettre en scène. Sur la scène, une veillée funèbre est surprise par l'orage. La pluie s'intensifie, la lumière vacille. Et soudain, l'image apparaît. Le casque de réalité virtuelle vous invite à vivre une expérience parallèle... La copie virtuelle de la scène se distord et prend ses libertés, proposant une double lecture de la pièce.

No reality now is an experiment combining dance on stage and virtual reality. It invites us into a beyond — inaccessible, unfathomable, unintelligible, like the death it ventures to stage. On stage, a wake is surprised by a storm. The rain intensifies, the light flickers. Suddenly, the image appears. The virtual reality headset invites you into a parallel experience... The virtual copy of the scene distorts and takes liberties, offering a double reading of the play.

Vincent Dupont, d'abord comédien, devient chorégraphe en 2001 avec Jachères improvisations. Depuis, il développe une œuvre singulière qui déplace les frontières de l'art chorégraphique. Artiste associé à ICI-CCN Montpellier de 2015 à 2019 puis au CDA d'Enghien-les-Bains de 2019 à 2023, il est aujourd'hui associé à la Maison de la Danse de Lyon. Charles Ayats, auteur et designer d'expériences immersives, explore la narration interactive sous toutes ses formes : webdocs, jeux, VR, AR. Il signe notamment *Type:Rider*, *SENS*, *7 Lives* ou *M.O.A.*

Vincent Dupont, initially an actor, became a choreographer in 2001 with Jachères improvisations. Since then, he has developed a unique body of work that pushes the boundaries of choreographic art. Associate artist at ICI-CCN Montpellier from 2015 to 2019, then at the CDA d'Enghien-les-Bains from 2019 to 2023, he is now associated with the Maison de la Danse in Lyon. Charles Ayats, author and designer of immersive experiences, explores interactive storytelling in all its forms: webdocs, games, VR, AR. His work includes Type:Rider, SENS, 7 Lives and M.O.A.

Luciférine



Thomas Laigle ^{FR} Création CHRONIQUES 2024

Performance audiovisuelle -
Audiovisual performance

GMEM — Centre national de création
musicale (Marseille)

Luciférine est une performance sonore et lumineuse mettant en scène des bactéries bioluminescentes dans une sculpture en verre tentaculaire. Elle propose aux spectateur·ices une expérience permettant d'accéder à un plaisir sensoriel et esthétique collectif, un plaisir primitif : donner à une assemblée d'humains la possibilité de voir et d'écouter des organismes marins microscopiques, des parents proches de ceux à l'origine de la vie sur Terre. À une époque où la bioluminescence terrestre se raréfie avec le déclin massif des insectes, *Luciférine* invite à un voyage immobile dans les fonds marins à la découverte de ce phénomène abyssal envoûtant.

Luciférine is a sound and light performance showcasing bioluminescent bacteria in a tentacular glass sculpture. It offers spectators a collective sensory and aesthetic experience, a primal pleasure: giving an assembly of people the chance to see and hear microscopic marine organisms, close relatives of those at the origin of life on Earth. At a time when terrestrial bioluminescence is becoming increasingly rare due to the massive decline in insect populations, Luciférine invites a motionless journey into the ocean depths to discover this mesmerizing phenomenon.

Conception, composition, performance : T. Laigle. Collaboration à l'écriture : L. Rouvière, T. Harrivel. Construction et collaboration à la réalisation technique : L. Force. Souffleur de verre : É. Pedditzi. Accompagnement scientifique : L. Casalot, G. Simon (MIO / IRD / amU), C. Vallette (MIO), M. Koken. Production : Lueurs Soniques. Chargée de production : L. Simon. Remerciements : J. Brugidou, F. Mancini, C. Rouil, M. Tamimy, U. Bouët, T. Botti, A. Faber et O. Mcgregor.

Thomas Laigle est un artiste sonore et visuel. Ses recherches explorent les interactions entre phénomènes naturels, technologie et êtres vivants. À rebours de l'immatérialité croissante du monde actuel, il propose des expériences sensorielles dans une approche low-tech à travers une variété de médiums. Dans le cadre de ses créations Art/Science, Thomas collabore avec des spécialistes renommés en entomologie, microbiologie et océanologie, enrichissant ainsi ses œuvres d'une expertise scientifique.

Thomas Laigle is a sound and visual artist whose work explores the interactions between natural phenomena, technology, and living organisms. In response to the increasing immateriality of the modern world, he creates sensory experiences through a low-tech approach across different media. As part of his Art/Science practice, Thomas collaborates with leading experts in entomology, microbiology, and oceanography, infusing his work with scientific depth and insight.

Sports Group



Gabrielė Labanauskaitė, Gailė Griciūtė, Viktorija Damerell ^{LT}

2024

Performance musicale - *Musical performance*

Friche la Belle de Mai

Sports Group aborde les expériences d'un être humain moderne dans un monde qui repose sur des « lois » d'auto-exploration, d'auto-création et d'auto-perfectionnement continu.

La performance est née lors d'une partie de basket-ball. Les sons des ballons frappant le sol, les cris des joueuses – en écoutant de plus près, ces sons ont commencé à ressembler à un grand concert improvisé. La pièce fusionne diverses règles et images du monde du sport à partir de fragments d'expériences trouvées dans les gymnases, les terrains, les blogs et la pub. L'espace saturé de corps entraînés, leurs veines et leurs tempes pulsantes abrite un ensemble d'instruments bricolés. Une variété d'équipements de gymnastique sonnent comme des instruments de musique uniques.

Sports Group addresses the experiences of a modern human being within the world that relies on "laws" of self-exploration, self-creation and continuous self-perfection. The performance was born while playing basketball. Asynchronous sounds of basketballs hitting the floor, shout outs of the players – upon closer listening all of these sounds started resembling a large unmanaged concert. The piece fuses diverse rules and imagery of the sports world from fragments of experiences found in gyms, sports grounds, blogs, vlogs and advertising. Sultry space saturated with trained bodies, their pulsing veins and temples houses an ensemble of DIY instruments. Variety of gym equipment for diverse muscle groups sound as unique musical instruments.

Idée : G. Labanauskaitė. Concept de mise en scène : G. Griciūtė, V. Damerell. Textes : G. Labanauskaitė, V. Damerell. Musique : G. Griciūtė. Action : G. Štiormer, V. Damerell. Décor et costumes : V. Damerell. Conception des instruments : G. Griciūtė, V. Damerell. Conception et ingénierie des instruments : S. Dobie. Fabrication des instruments : R. Studio. Fabrication des costumes : S. Pilinkutė. Conception des lumières : J. Kuršis. Son : I. Juzokas. Groupe sportif : A. Semenovičiūtė, D. Kolomyckis, G. Šmigelskytė, J. Mykolaitytė, J. Elena Šedytė, V. Bartušas. Producteur : Operomanija.

De-construct



Line Katcho & France Jobin ^{QC-CA}
2024

Performance audiovisuelle - *Audiovisual performance*

Friche la Belle de Mai

De-construct est une performance audiovisuelle expérimentale qui explore les frontières de l'art médiatique. Plongées dans l'obscurité, sons et images s'entremêlent dans un ballet hypnotique. Paysages, figures et géométries se déconstruisent et se reconstruisent, entraînant les spectateur·ices dans un univers immersif où les frontières entre son et image disparaissent. *De-construct* défie toute logique spatiale ou temporelle, offrant ainsi aux spectateur·ices une expérience trans-hypnotique.

De-construct is an experimental audiovisual performance that explores the boundaries of media art. Plunged into darkness, sounds and images intertwine in a hypnotic ballet. Landscapes, figures, and geometries are deconstructed and reconstructed, drawing viewers into an immersive universe where the boundaries between sound and image disappear. *De-construct* defies all spatial and temporal logic, offering viewers a trans-hypnotic experience.

Le duo d'artistes France Jobin et Line Katcho façonne des paysages sonores et visuels, alternant entre harmonies envoûtantes et dissonances chaotiques. France Jobin est une artiste sonore et compositrice basée à Montréal, reconnue pour son approche minimaliste et immersive. Elle explore les notions de présence et d'espace à travers des installations et des performances inspirées par la science et l'architecture. Line Katcho, également basée à Montréal, est compositrice et artiste audiovisuelle. Elle conçoit le son et l'image comme vecteurs de mouvement et d'émotion, mêlant abstraction et tension dramatique. Ensemble, elles croisent sensibilité sonore et narration visuelle pour créer des œuvres immersives et sensibles.

The artist duo France Jobin and Line Katcho shape soundscapes and visual landscapes, alternating between haunting harmonies and chaotic dissonances. France Jobin is a Montreal-based sound artist and composer known for her minimalist and immersive approach. She explores notions of presence and space through installations and performances inspired by science and architecture. Line Katcho, also based in Montreal, is a composer and audiovisual artist. She conceives sound and image as vehicles for movement and emotion, blending abstraction and dramatic tension. Together, they combine sound sensitivity and visual storytelling to create immersive and sensitive works.

[1 DROP 1000 YEARS]



Martin Messier QC-CA 2023

Performance audiovisuelle - *Audiovisual performance*

Friche la Belle de Mai

L'homéostasie est un processus fondamental pour l'équilibre du vivant. En permettant à un organisme de conserver une température adaptée à son environnement, c'est un symbole de pérennité. En 2022, le curateur Jaehoon Bang propose à Martin Messier d'entamer une réflexion sur ce phénomène via la création d'une performance. Inspiré de la Global Conveyor Belt (courant de circulation océanique qui brasse les eaux des océans et convoie la chaleur à l'échelle du monde), cette performance cherche à mettre en lumière la finesse de notre système homéostatique et la fragilité de son équilibre. L'artiste propose une réflexion autour des courants marins essentiels à la survie de notre espèce et de son environnement.

Homeostasis is a fundamental process for the balance of life. By allowing an organism to maintain an appropriate temperature according to the conditions in which it evolves, it is both a symbol of adaptation and durability. In 2022, curator Jaehoon Bang asked Martin Messier to reflect on this phenomenon through the creation of an original performance. Inspired by the Global Conveyor Belt (a huge ocean stream that stirs up the waters of the five oceans and conveys heat on a global scale), this performance is seeking to highlight the finesse of our homeostatic system and the fragility of its balance. The artist proposes an artistic interpretation of these intimate and global currents that happens to be essential to the survival of our species and its environment.

Directeur, performance, lumière et musique : M. Messier. Commissaire : J. Bang. Production : 14 lieux, Inscape, Mutek. Assistant à la création et à la coordination technique : L. Guiran. Consultants externes : N. Lécaudé (Électronique), J. Battesti (Ingénierie). Responsable développement : A. Parisé.

Depuis plus de 15 ans, Martin Messier crée des œuvres mêlant art sonore, lumière, robotique et vidéo, centrées sur la présence du corps. Après des études en composition à l'Université de Montréal, il développe des dispositifs audiovisuels performatifs autour des objets du quotidien. Ses créations, primées à l'international, ont été présentées dans plus de 50 pays. Il dirige la compagnie 14 lieux à Montréal, où il vit et travaille.

For over 15 years, Martin Messier has been creating works that combine sound art, light, robotics, and video, focusing on the presence of the body. After studying composition at the University of Montreal, he developed performative audiovisual devices based on everyday objects. His internationally award-winning creations have been presented in over 50 countries. He runs the company 14 lieux in Montreal, where he lives and works.

AVJam Session



2024

Jam session audiovisuelle -
Audiovisual jam session

École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence
Félix Ciccolini

Des artistes lituanien·nes et français·es travaillant avec le son, la programmation, l'IA, la performance et d'autres médias nouveaux et anciens se sont réunies pour créer des dialogues et multilogues artistiques entre elles et eux et avec le public. En outre, un programme de courts-métrages et d'installations multimédias a été proposé par des artistes émergent·es de Lituanie et de France.

Lithuanian and French artists working with sound, programming, AI, performance, and other new and old media came together to create artistic dialogues and multilogues between themselves and with the audience. In addition, a program of short films and multimedia installations was presented by emerging artists from Lithuania and France.

Par les étudiant·es et enseignant·es de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence et de Vilnius Academy of Art.

Vilnius Academy of Art - artistes : V. Červiakov, G. Cijūnaitytė, I. Pavliukevičius, V. Michelkevicius (curator)
Artistes chercheurs de l'ESAAix – studio Temps Réel : F. Parra, G. Stagnaro, P. Sinclair
Artistes-étudiant·es : S. Delangle, N. Jourdan, M. Brandon, L. Rof Sanchez, N. Fleurot, H. Feu, V. Perrot, C. Gérardin, L. Mevellec, D. A. Moudar, C. Demaría Fanelli, M. Nivet, L. Simart, R. Aouar, M. Martel, S. Roche
Vilnius Academy of Art - étudiant·es : P. Chraptavičius, V. Balkutė, R. Ivanauskytė, S. Laurušonytė

TOPEEP SECRET BOX



Delgado Fuchs ^{CH} 2024

Expérience immersive et chorégraphique -
Immersive and choreographic experience

TOPEEP SECRET BOX est une expérience exclusive dans un dispositif peu commun. Un ovni chorégraphique immersif et fantasque inspiré du principe du *peep show*. On peut voir sans être vu et parfois en étant vu. Chaque coup d'œil remet en question le statut de la réalité prise dans un mouvement constant entre la proximité et la distance. Une fascination orchestrée autant pour le cacher que pour le dévoilement... Avec cette nouvelle pièce de groupe, le duo Delgado Fuchs poursuit son travail de variation autour du corps en questionnant ici l'intime dans l'expérience collective avec une marque de fabrique « physical » et décalée.

TOPEEP SECRET BOX is an exclusive experience in an unusual setting—an immersive, whimsical choreographic UFO inspired by the principle of the *peep show*. You can see without being seen or sometimes while being seen. Each glance calls into question the status of reality, caught in a constant movement between proximity and distance. A fascination orchestrated as much for the hidden as for the unveiled. With this new group piece, the duo continues his work of variation around the body, questioning the intimacy in the collective experience with our trademark «physical» and offbeat approach.

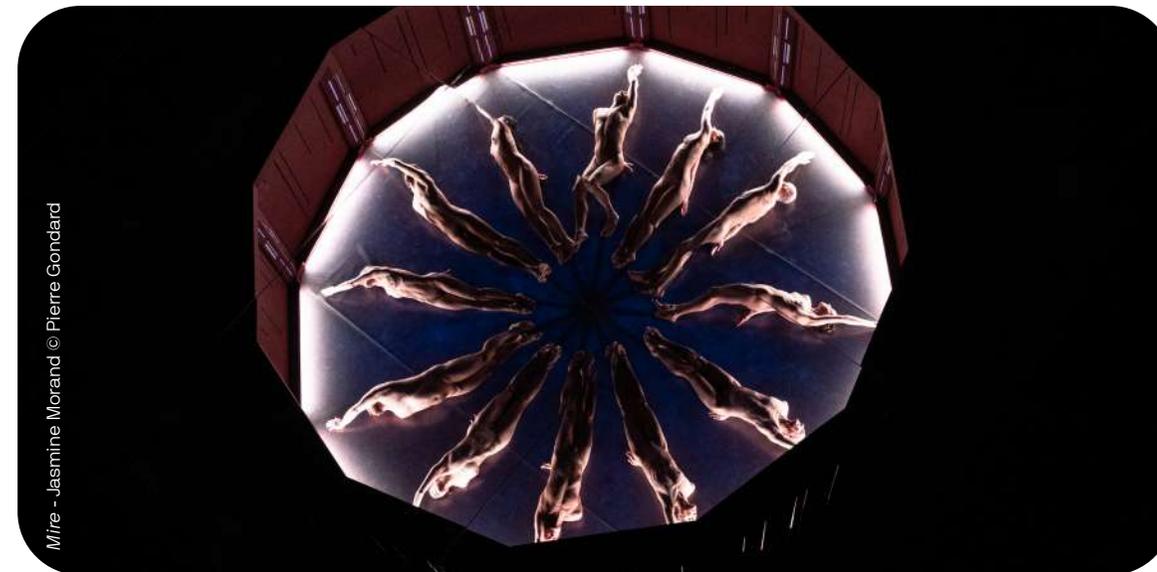
Pavillon Noir

Direction, concept et mise en scène : Delgado Fuchs. Collaboration chorégraphie et performance : A. Casciaro, M. Delgado, N. Fuchs, L. Morte, N. Pieczuro. Design scénographie : A. Rovero. Régie générale : J. Vernez, M. Giroux. Création lumière : J. Vernez, H. Cahn. Création son : C. Jenkins, A. Soler. Costumes : Delgado Fuchs, design par L. Quist. Oeil extérieur : A. Bachzetsis. Collaboration et production : R. Bey. Production : Association Goldtronics. Résidences de création et technique : Espace Amaretto – Lausanne, Le Grütli – Centre de production et de diffusion des Arts vivants – Genève, Le Centquatre – Paris. Remerciements : A. Tramparulo et M. Tempesta – Tempesta Tramparulo, S. Fuchs, N. Imhof, B. Giongo, A. Kersting, Cie La Bocca della Luna – M. Imbach, Numero23Prod. – M. Furlan, festival de La Cité, le comité de l'Association Goldtronics

Le collectif suisse Delgado Fuchs, formé par Marco Delgado et Nadine Fuchs, développe une œuvre à la croisée de la danse et des arts visuels, explorant l'ambiguïté, la transformation et la transgression. Leurs créations impliquent de nombreuses collaborations artistiques (Alexandra Bachzetsis, Charlie Le Mindu, Zimoun,...). Le duo a présenté plus de vingt œuvres à l'international : Centquatre, ImPulsTanz, BIAN Montréal, Aichi Triennale, entre autres.

The Swiss collective Delgado Fuchs, formed by Marco Delgado and Nadine Fuchs, develops work at the intersection of dance and visual arts, exploring ambiguity, transformation, and transgression. Their creations involve numerous artistic collaborations (Alexandra Bachzetsis, Charlie Le Mindu, Zimoun,...). The duo has presented more than twenty works internationally, including Centquatre, ImPulsTanz, BIAN Montreal, and Aichi Triennale.

MIRE



Jasmine Morand ^{CH} 2016

Installation pour douze danseur-euses -
Installation for twelve dancers

MIRE est une installation performative pour douze danseur-euses nues, livrées au regard des spectateur-trices. Pour regarder MIRE, ceux-ci ont le choix. Debout, ils peuvent lorgner à travers les fentes percées dans les cloisons du dispositif. Couchés à même le sol, ils peuvent observer la pièce qui se reflète dans un miroir géant placé au-dessus des danseur-euses. MIRE s'apparente alors à un kaléidoscope corporel qui reprend les illusions optiques créées par un zootrope, un jouet utilisant la persistance rétinienne pour donner une sensation de mouvement. Définie comme « un acte esthétique aux accents baroques », la performance fond beauté et trivialité dans une harmonie complémentaire.

MIRE is a performative installation for twelve nude dancers, open to the viewer's gaze. To view MIRE, the spectator has a choice. Standing up, he or she can peer through the slits pierced in the walls of the device. Lying on the floor, they can observe the piece reflected in a giant mirror placed above the dancers. MIRE resembles a bodily kaleidoscope that reproduces the optical illusions created by a zootrope, a toy that uses persistence of vision to create a sensation of movement. Defined as "an aesthetic act with baroque overtones", the performance blends beauty and triviality in complementary harmony.

Pavillon Noir

Concept et chorégraphie : J. Morand. Danse (en alternance) : F. Bergamaschi, L. Dupertuis, C. Fellay, C. Gagneur, P. Girard, E. Heiniger, AC. Hubert, M. Jeannerat, Z. Kakalikova, K. Krastev, J. Morand, I. Oirtzabal, A. Reot, L. Schöfer, N. Turicchia, M. Volta, D. Zaghini. Collaboration à la création : F. Bergamaschi, G. Chollet, P. Chosson, C. Dessimoz. Scénographie : N. Loncarevic. Lumière : R. Ludwig. Musique : P. Conus, E. Gonzalez Müller, J. Morand. Direction technique et régie générale : L. Riondel. Régies techniques (distribution en alternance) : L. Henkes, N. Meyer, C. Rychner. Diffusion et production : F. Francisco, G. Baille – Les Productions de la Seine Administration : V. Niederost Production et administration de tournée : A. Lagarrigue. Communication : M. Gauthier

Jasmine Morand, formée en danse classique à Genève et Monaco, débute sa carrière au Ballet National de Nancy puis à Zurich et en Slovénie. En 2000, elle se tourne vers la danse contemporaine à Codarts (Rotterdam) et fonde la compagnie Prototype Status. Lauréate de plusieurs prix, elle crée plus de 15 pièces, dont MIRE (2016) et LUMEN (2020), primée au Prix suisse des arts de la scène. Elle dirige le Dansomètre à Vevey et collabore avec des institutions et formations en Suisse et à l'international.

Jasmine Morand, trained in classical dance in Geneva and Monaco, began her career with the Ballet National de Nancy before moving on to Zurich and Slovenia. In 2000, she turned to contemporary dance at Codarts (Rotterdam) and founded the company Prototype Status. Winner of several awards, she has created more than 15 pieces, including MIRE (2016) and LUMEN (2020), which won the Swiss Performing Arts Award. She directs the Dansomètre in Vevey and collaborates with institutions and companies in Switzerland and abroad.

Akwan (des univers)



Youmna Saba ^{FR}
2024

Performance musicale - *Musical performance*

Musée des Tapisseries

LABgamerz présente la nouvelle performance sonore de Youmna Saba, développée lors d'une résidence de recherche et création en 2024. Avec *Akwan (des univers)*, l'artiste explore des sites patrimoniaux d'Aix-en-Provence et Marseille à travers leurs empreintes acoustiques, en relation avec les phonèmes chantés de l'arabe. En mêlant voix et oud, elle interroge l'impact de ces lieux sur l'acte de composition. La voix y est travaillée dans ses dimensions musicales et expressives : accents, pauses, timbres, rythmes, chuchotements ou bourdonnements deviennent autant de matériaux acoustiques, révélant la manière dont l'environnement modèle la voix et comment celle-ci, en retour, façonne l'identité sonore d'un espace.

LABgamerz presents Youmna Saba's new sound performance, developed during a research and creation residency in 2024. With Akwan (universes), the artist explores heritage sites in Aix-en-Provence and Marseille through their acoustic imprints, in relation to the sung phonemes of Arabic. By combining voice and oud, she questions the impact of these places on the act of composition. The voice is explored in its musical and expressive dimensions: accents, pauses, timbres, rhythms, whispers, and hums become acoustic materials, revealing how the environment shapes the voice and how the voice, in turn, shapes the sound identity of a space.

Une proposition de Lab Gamerz

Youmna Saba est musicienne, compositrice et musicologue. Sa recherche explore les liens entre musique électroacoustique et langue arabe chantée. Elle compose pour son projet solo, le cinéma et des collaborations, notamment avec Terra Incognita. Lauréate de la résidence sonore du musée du Quai Branly, elle a été accueillie par la Cité des Arts, le GMEM, Césaire CNCM, ou encore la Sharjah Art Foundation. Son cinquième album *Wishah* est paru en 2023 sur le label Touch.

Youmna Saba is a musician, composer, and musicologist. Her research explores the links between electroacoustic music and sung Arabic language. She composes for her solo project, cinema, and collaborations, notably with Terra Incognita. Winner of the Musée du Quai Branly sound residency, she has been hosted by the Cité des Arts, GMEM, Césaire CNCM, and the Sharjah Art Foundation. Her fifth album, Wishah, was released in 2023 on the Touch label.

La même chose mais pas tout à fait pareille



Anne-Sophie Turion ^{FR}
2024

Première étape de création - *Initial phase of creation*

ZEF - Studio du Merlan

La même chose mais pas tout à fait pareille est une expérience collective qui titille avec humour nos pensées en 5G et nos habitudes de communications dématérialisées. Pensée comme un dispositif participatif et déambulateur, la pièce amène les spectateur·ices dans des situations d'interactions incongrues qui invitent petit à petit à la rencontre intime entre inconnues. Pour cette toute première étape de travail, le public est convié à découvrir de l'intérieur le processus de création en faisant l'expérience du dispositif, accompagnées par l'équipe artistique. La création de la pièce est prévue pour 2026.

La même chose mais pas tout à fait pareille is a collective experience that humorously titillates our 5G thinking and dematerialized communication habits. Conceived as a participatory, ambulatory device, the piece draws spectators into incongruous interaction situations that gradually invite intimate encounters between strangers. For this very first stage of work, audience is invited to discover the creative process from the inside by experimenting with the device, accompanied by the artistic team. Creation of the work is scheduled for 2026.

Une proposition du ZEF, scène nationale de Marseille, dans le cadre des rencontres de l'ONDA organisée avec Parallèle

Anne-Sophie Turion décline son appétence pour le vivant et le visuel sous forme d'interventions in-situ, de performances, de spectacle. De la boîte noire au grand air, elle s'attaque au réel pour l'orchestrer en fiction. S'emparant avec humour des artifices du théâtre ou du cinéma, elle fabrique des récits aux rouages apparents : images et scénarios se construisent à vue, laissant la vraie vie s'incruster de toutes parts. Une réalité augmentée bricolée avec les matériaux du quotidien qui s'attèle à explorer l'intime sous toutes ses coutures.

Anne-Sophie Turion's interest in the living and the visual takes the form of site-specific interventions, performances and shows. From the black box to the great outdoors, she tackles reality to orchestrate it into fiction. Using the devices of theatre and cinema with a sense of humour, she creates narratives with apparent cogs in the wheel: images and scenarios are constructed on sight, leaving real life to creep in from all sides. An augmented reality cobbled together from everyday materials, exploring the intimate from every angle.

DISCO FUNERAL



Studio Martyr ^{FR}

Création CHRONIQUES 2024

Performance audiovisuelle et réalité virtuelle -
Audiovisual performance and virtual reality

Friche la Belle de Mai

DISCO FUNERAL est une expérience immersive et plurielle imaginée par Studio Martyr, qui explore les liens entre deuil, fête et mémoire. En réalité virtuelle, *DISCO FUNERAL VR* propose à l'utilisateur de traverser en 15 minutes, 15 années de deuil et 15 heures de fête. Plongée dans une rave peuplée de fantômes, on passe de la mélancolie à l'extase, pour revivre l'intensité d'une perte et de sa lente acceptation. L'installation prend aussi la forme d'une performance scénique, où les spectateur·ice·s sont invité·e·s à prendre part à une veillée funéraire qui rassemble personnalités réelles et fantasmées. En clôture, un DJ set fait du dancefloor un lieu de communion entre les vivants et les spectres.

DISCO FUNERAL is an immersive and multifaceted experience created by Studio Martyr that explores the links between mourning, celebration, and memory. In virtual reality, DISCO FUNERAL VR invites users to experience 15 years of mourning and 15 hours of celebration in 15 minutes. Immersed in a rave populated by ghosts, you experience emotional states that mix melancholy and ecstasy, reliving the intensity of loss and its slow acceptance. The installation also takes the form of a stage performance, where spectators are invited to take part in a funeral wake that brings together real and fantasized personalities. The show closes with a DJ set that transforms the dance floor into a place of communion between the living and the dead.

DISCO FUNERAL VR : Production : Toni Films. Productrice : N. Hadrami. Réalisation et scénario : Studio Martyr (A. Breznay et J. Ticot-Guillet). Direction Artistique : N. Ghali. Artistes 3D : N. Ghali, E. Jurquet. Artiste 3D junior : A. Garcia. Modélisation 3D additionnelle : L. Manchau. Animation : J. Costes. Recherches prototype : F. Gouret, L. Manchau. Musique : Seul Ensemble (Luca Bonanno). Sound design : Kitchenette. Sound designer : J. Guedj. Mix VR : B. Martin. Assistante production son : P. Hà. Studio de post-production : Paume. (Tuan Ho) *DISCO FUNERAL PERFORMANCE*: Mise en scène et dramaturgie : Studio Martyr (A. Breznay & J. Ticot-Guillet). Sur un texte de : J. Ticot-Guillet. Jeu : A. Breznay, D. El Gueballi et J. Ticot-Guillet. Création musicale/Live: Seul Ensemble (L. Bonanno). Scénographie : Studio Martyr et C. Hoffmann. Costumes : H. Bouchot. Création lumière : P. Morvan. Aide au mouvement : M. Zurbach. Regard extérieur : L. Romoli. Remerciements : I. Musial, E. Cheseaux, S. Romano, L. Cesaro, M. Georges, B. Ticot.

Studio Martyr, fondé en 2020 par Adriane Breznay et Julien Ticot-Guillet, développe des projets mêlant théâtre, performance, cinéma et musique. Leur esthétique baroque explore la frontière entre réel et virtuel, où la fête côtoie la tragédie. Iels interrogent l'impact du numérique sur nos identités et intimités. Le duo s'inscrit dans une génération façonnée à la fois par les héritages culturels et l'imaginaire en ligne. Leurs créations, à la croisée des formes, sondent de nouveaux rituels collectifs et intimes.

Studio Martyr, founded in 2020 by Adriane Breznay and Julien Ticot-Guillet, develops projects combining theater, performance, cinema, and music. Their baroque aesthetic explores the boundary between the real and the virtual, where celebration meets tragedy. They question the impact of digital technology on our identities and privacy. The duo is part of a generation shaped by both cultural heritage and the online imagination. Their cross-disciplinary creations explore new collective and intimate rituals.

Another Deep



Sébastien Robert, Mark IJzerman ^{FR-NL}

Création CHRONIQUES 2024

Performance - Installation audiovisuelle -
Audiovisual performance - installation

Friche la Belle de Mai

Another Deep est une performance et installation audiovisuelle explorant l'exploitation minière des fonds marins autour de l'archipel du Svalbard en Norvège. Basée sur une collecte approfondie de matériaux audiovisuels, la performance offre une vision distinctive de la région, traduisant un futur incertain en un présent troublant pour inciter le public à réfléchir aux répercussions environnementales et géopolitiques invisibles des activités humaines.

Another Deep is an A/V live performance and installation exploring the impending deep-sea mining around the Svalbard archipelago in Norway. Based on an in-depth collection of audiovisual materials, the project provides a distinctive view of the region, translating an uncertain future into a concrete and unsettling present to encourage the audience to reflect on the environmental and geopolitical repercussions of the often invisible repercussions of human activities.

Sébastien Robert, artiste et chercheur interdisciplinaire, croise arts visuels et arts sonores, ethnographie et technologie. Diplômé du Master ArtScience de La Haye, il expose et performe dans des festivals internationaux. Mark IJzerman est un artiste interdisciplinaire qui explore des thèmes écologiques à travers la technologie, donnant une voix au monde plus-qu'humain en examinant des processus planétaires tels que l'érosion de la biodiversité et le réchauffement des eaux. Sa pratique intègre des organismes vivants, des logiciels sur mesure et le film, créant des dialogues entre technologie et écologie.

Sébastien Robert is an interdisciplinary artist and researcher who combines visual and sound arts, ethnography and technology. A graduate of the Master ArtScience program in The Hague, he exhibits and performs at international festivals. Mark IJzerman is an interdisciplinary artist investigating ecological themes through technology, giving voice to the more-than-human world by exploring planetary processes like eroding biodiversity and warming waters. His practice incorporates living organisms, custom software, and film, creating dialogues between technology and ecology.

Pas de deux



Anna-Marija Adomaitytė^{LT-CH}
Compagnie A M A

2021-2024

Danse - *Danse*

Friche la Belle de Mai

Sur un sol d'un bleu profond, une femme et un homme performant la relation amoureuse jusqu'à l'épuisement : un pas de deux contemporain, dans la violence de la norme. Célébration de l'amour, ou de la souffrance amoureuse ? Le « pas de deux » vient ici avec sa charge historique. Il est, par excellence, la structure dansée dans laquelle s'épanouit l'imagerie hétéronormative. Ici, les danseuseuses sont enfermées ensemble. Leurs corps, sommés d'interagir — de se prendre la main, soutenir l'autre dans une figure, se porter — s'embarquent dans une spirale d'oppressions. Comment, à travers l'épuisement des gestes, ces corps pourront-ils résister d'eux-mêmes et se détacher de cette chorégraphie imposée ?

On a deep blue floor, a woman and a man perform a romantic relationship to the point of exhaustion: a contemporary pas de deux, in the violence of the norm. A celebration of love, or of love's suffering ? The "pas de deux" comes here with its historical charge. It is, par excellence, the dance structure in which the heteronormative imagery of flourishes. Here, the dancers are locked together. Their bodies, forced to interact—to hold hands, support each other in a figure, carry each other—embark on a spiral of oppression. How, through the exhaustion of their movements, will these bodies be able to resist on their own and break free from this imposed choreography?

Une proposition du Festival Parallèle

Née en Lituanie, Anna-Marija Adomaitytė étudie la danse contemporaine à La Manufacture (Suisse) et fonde la compagnie A M A à Genève. Artiste associée à L'Abri, elle présente son solo workpiece dans de nombreux festivals en Europe. *Pas de deux*, a été créé à La Bâtie – Festival de Genève. Parallèlement à son travail chorégraphique, elle a obtenu un master en Arts Visuels à l'ECAL. Elle poursuit en parallèle un master en arts visuels à l'ECAL, affirmant une démarche croisant corps, image et mouvement.

Born in Lithuania, Anna-Marija Adomaitytė studied contemporary dance at La Manufacture (Switzerland) and founded the company A M A in Geneva. As an associate artist at L'Abri, she has presented her solo piece workpiece at numerous festivals in Europe. Pas de deux, was created at La Bâtie – Festival de Genève. In parallel of her choreographic work, she holds a master degree in Fine Arts at ECAL. She is continuing her research into the exhaustion of gesture and the capacity of bodies to erode the systems of power to which they belong.

Je suis une montagne



Éric Arnal-Burtschy^{FR}
Création CHRONIQUES 2024

Spectacle immersif - *Immersive performance*

Friche la Belle de Mai

Je suis une montagne invite à ressentir notre monde différemment, par les flux de matières, d'énergie et de temps qui le constituent, nous constituent et constituent l'univers qui nous entoure. Installé sur la scène, suspendu au-dessus du sol, les yeux fermés, le public est traversé par la lumière, la pluie, le vent, des odeurs. Le sol gronde, tellurique, une chaleur primordiale envahit l'espace. La technologie, ici, ne sert pas à isoler mais à créer une porosité entre le corps et son environnement, favorisant un lâcher-prise et une communion sensible. L'œuvre offre une expérience du présent, où présence de soi et lien avec ce qui nous entoure deviennent indissociés.

Je suis une montagne invites us to experience our world differently, through the flows of matter, energy and time that constitute it, constitute us and constitute the universe around us. Installed on stage, suspended above the ground, eyes closed, the audience is traversed by light, rain, wind and scents. The ground rumbles, telluric, a primordial heat invades the space. Here, technology serves not to isolate, but to create a porosity between the body and its environment, encouraging a letting go and a sensitive communion. The work offers an experience of the present, where self-presence and connection with our surroundings become indissociable.

Éric Arnal-Burtschy est un artiste et chorégraphe proposant des expériences immersives à la jonction des arts vivants et visuels. Il collabore pour cela avec de nombreux lieux de création, universités, centres de recherches et entreprises industrielles et technologiques. Ses performances, projets scéniques et installations sont présentés dans de nombreux théâtres, festivals et musées et sont considérés comme « une nouvelle forme d'écriture du mouvement » (Aude Lavigne, France Culture), « fascinante, spectaculaire et expérimentatrice » (Sylvia Botella, L'Echo).

Éric Arnal-Burtschy is an artist and choreographer who creates immersive experiences at the crossroads of the performing and visual arts. To this end, he collaborates with many creative venues, universities, research centers and industrial and technological companies. His performances, stage projects and installations are presented in numerous theaters, festivals and museums, and are considered a "new form of movement writing" (Aude Lavigne, France Culture), "fascinating, spectacular and experimental" (Sylvia Botella, L'Echo).

La Tisseuse d'histoires



La Tisseuse d'histoires - Hyposcope © Grégoire Edouard

Hypnoscope ^{FR}
2022

Spectacle participatif - *Interactive show*

Friche la Belle de Mai

Œuvre hybride et participative, *La Tisseuse d'histoires* fusionne spectacle vivant, musique live, réalité virtuelle et création cinématographique. Les récits et décors mis en scène sont le fruit d'une création collective menée lors d'ateliers sur le thème du Plaisir réalisés en amont de la représentation. Le jour-j, des personnes du public étaient invitées à activer ces histoires qui se présentaient sous la forme d'un spectacle de marionnette en réalité virtuelle, le tout accompagné d'une musicienne, rendant l'expérience à chaque fois unique.

A hybrid and participatory work, La Tisseuse d'histoires combines live performance, live music, virtual reality, and filmmaking. The stories and sets are the result of a collective creative process carried out during workshops on the theme of pleasure, held prior to the performance. On the day of the performance, members of the audience were invited to activate these stories, which took the form of a virtual reality puppet show accompanied by a musician, making each experience unique.

La Tisseuse d'Histoires est portée par le collectif Hypnoscope, formé de quatre artistes-chercheuses. Rémi Sagot-Duvaurox, monteur et designer VR, explore le montage dans les expériences immersives et enseigne à l'EnsAD, l'ENSTA et Sorbonne Nouvelle. Lia Mchedlishvili, décoratrice et illustratrice de films d'animation. Loup Vuarnesson, designer d'interaction, étudie la narration immersive et les liens entre conscience, méditation et VR au LNCO de Genève. Marie Ballarini, productrice, est enseignante chercheuse à l'Université Paris Dauphine-PSL.

La Tisseuse d'Histoires is supported by the Hypnoscope collective, made up of four artist-researchers. Rémi Sagot-Duvaurox, editor and VR designer, explores editing in immersive experiences and teaches at EnsAD, ENS-TA, and Sorbonne Nouvelle. Lia Mchedlishvili, set designer and illustrator of animated films. Loup Vuarnesson, interaction designer, studies immersive storytelling and the links between consciousness, meditation, and VR at the LNCO in Geneva. Marie Ballarini, producer, is a teacher and researcher at Université Paris Dauphine-PSL.



La Tisseuse d'histoires - Hyposcope © Pierre Gondard

œuvres



**en espace
public**



1

1_*Firefly field* - Studio Toer,
Jardin du Pavillon Vendôme,
© Grégoire Édouard

2_*Scènes de ville* - Júlia Lema
Barros, Place d'Albertas,
© Grégoire Édouard

3_*Parallels* - Architecture
Social Club, Cours Mirabeau,
© Pierre Gondard

4_*Écrin* - 1024 Architecture,
Fontaine de la Rotonde,
© Pierre Gondard



2



3



4



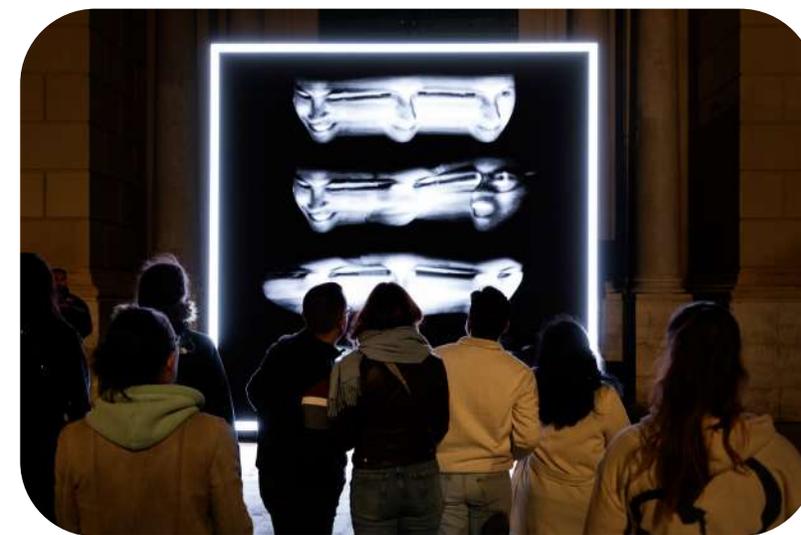
5

5_ *Lux Domus* - Josef Poblet,
Amphithéâtre de la Manufacture,
© Pierre Gondard



6

6_ *Astérismes* - Aki Ito, Félicie
d'Estienne d'Orves, Jean-
Philippe Lambert, Création
CHRONIQUES 2024
Jardin Villa Sacem,
© Grégoire Édouard



7

7_ *Faces* - Iregular, Place des
Prêcheurs, © Grégoire Édouard



8

8_ *Diyauto Orchestra* - Simon
Lazarus 84, S8jfou,
Clara Rigaud, Création
CHRONIQUES 2024, Chapelle des
Andrettes, © Pierre Gondard

Live



collectif Nyege Nyege - Catu Diosis & Aunty Rayzor © Pierre Gondard

& DJ set



33EMY/BW



Feroui



collectif Nyege Nyege - Catu Diosis



Monikaze



collectif Nyege Nyege - De Schuurman



collectif Nyege Nyege - Aunty Rayzor

Les



rendez-vous

Pour les publics

TOUT PUBLIC

Tout au long de la Biennale, nos équipes de médiation ont proposé un panel d'activités pour tous les publics sur Aix-en-Provence et Marseille : visites thématiques des expositions, visites pour les tout-es petit-es (0-18 mois et 3-5 ans), ateliers de pratique artistique et numérique etc. Les médiateur·rices ont également assuré une permanence d'accueil, d'échanges et de médiation à la Friche la Belle de Mai.

Throughout the Biennial, our cultural mediation teams organised a range of activities for every category of audience, across Aix-en-Provence and Marseille: themed exhibition tours, special events for our youngest visitors (0-18 months and 3-5 years), artistic and digital practice workshops and more. Our facilitators also ran a reception, information and cultural mediation service at the Friche la Belle de Mai.

L'espace Expo pause

Aménagé à l'entrée des expositions situées à la Friche la Belle de Mai, cet espace permettait aux publics un moment de pause : s'asseoir et s'installer confortablement ou découvrir en douceur les thématiques abordées dans les œuvres de la Biennale à travers des dispositifs de médiation mis à disposition qui invitent à écouter, lire, faire, regarder.

Set up at the entrance to the Friche la Belle de Mai exhibitions, this area provided a space for visitors to take a break – either to simply sit comfortably for a moment or explore, at their leisure, the themes addressed in the works featured in the Biennial through various media available to listen, read, watch or interact with.



Faites le Plein de dopamine

Au MÉDIALAB, lieu de l'action culturelle de CHRONIQUES, pour interroger la thématique de la Biennale nous avons choisi le prisme de la dopamine, souvent surnommée la « molécule du plaisir ». Chaque mois, nous avons proposé une programmation différente : « Uploadez-vous », un dispositif permettant de se plonger dans les techniques de captation et diffusion en temps réel ; « YUKI Expérience » un jeu vidéo en réalité mixte accompagné d'une action de médiation autour du game design ; « Déviations//Désir », une exposition de jeux vidéo interrogent le plaisir de jouer.

At MÉDIALAB, the CHRONIQUES cultural venue, we chose to explore the theme of the Biennial through the prism of dopamine, often referred to as the "pleasure molecule". Each month, we programmed a different event or activity: "Uploadez-vous", a device designed to immerse participants in capture and broadcast techniques in real-time; "YUKI Expérience" a mixed reality video game accompanied by an educational game design component; "Déviations/Désir", a video game exhibition designed to examine the pleasure of play.



SCOLAIRES

Dispositif phare de CHRONIQUES à destination du public scolaire, « Une Rentrée Numérique » prenait appui cette année sur la programmation de la Biennale des Imaginaires Numériques. Ce dispositif d'éducation artistique et culturelle, monté en partenariat avec la DAAC de l'Académie d'Aix-Marseille, comprenait la rencontre avec des œuvres, des ateliers de pratique artistique et numérique en classe ainsi qu'une formation à destination des enseignant·es. À la suite des visites des expositions, les élèves ont pu penser la place du plaisir dans leur vie quotidienne par la pratique.

CHRONIQUES propose également des offres dédiées à des publics spécifiques. Pour la biennale, nous avons animé des visites-ateliers à destination des écoles primaires autour de l'exposition « Nouvel Éden ».

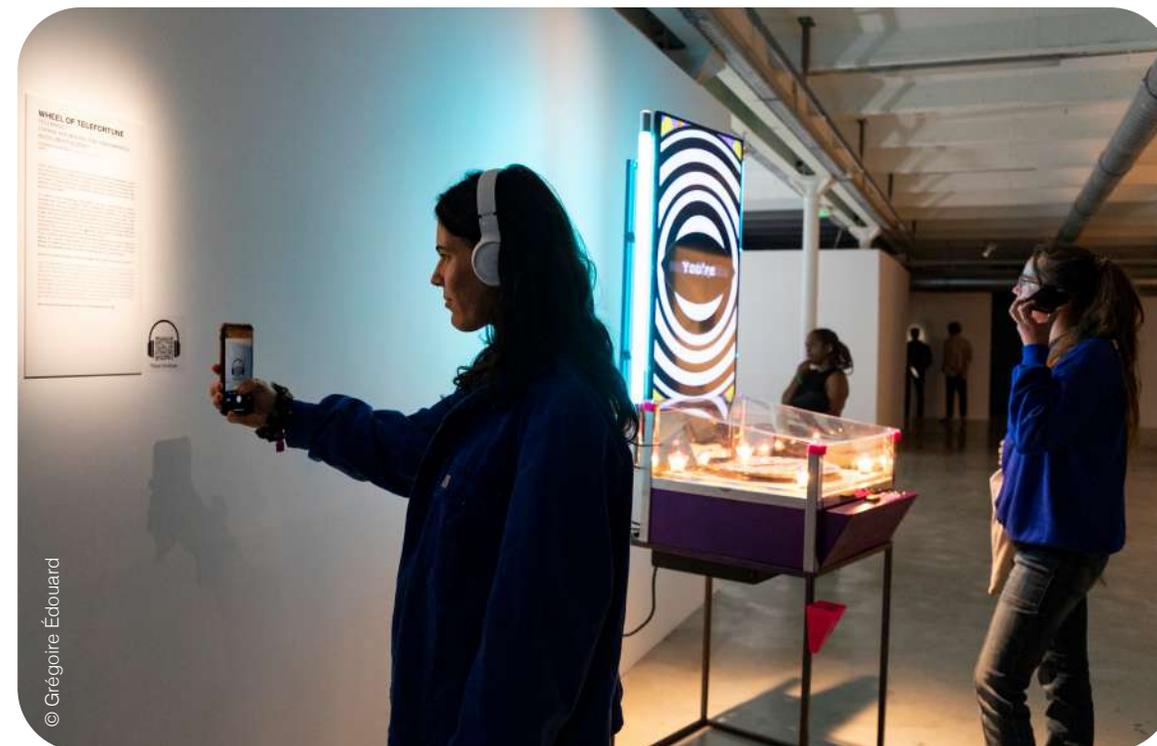
Un dossier pédagogique accompagne toutes nos propositions.

A flagship CHRONIQUES programme aimed at school groups, this year's "Digital Back-to-School" was curated around the programming for the Biennial of Digital Imaginations. This artistic and cultural education programme, set up in partnership with the DAAC (Artistic and Cultural Education Delegation) at the Aix-Marseille regional education authority, included activities related to exhibited works, artistic and digital practice workshops in classrooms and teacher training initiatives. After visiting the exhibitions, the students got to think about the place of pleasure in their daily lives through hands-on activities.

CHRONIQUES also organises tailored programmes for specific audiences. For the Biennial, we ran workshops and visits aimed at primary school pupils in relation to the "Nouvel Éden" exhibition. A learning pack is supplied with every programme.



© Grégoire Édouard



© Grégoire Édouard

Projets participatifs : EN ROUTE POUR LA BIENNALE

Projet pilote ambitieux, « En Route pour la Biennale » avait pour finalité la réalisation par des élèves et étudiant·es d'outils de médiation culturelle présentés dans les expositions de la Biennale. Trois groupes ont participé à ce projet. Les élèves inscrit·es en première BMA Arts Graphiques options décor peint et signalétique du lycée Don Bosco (Marseille) ont réalisé une proposition de signalétique en lien avec l'univers graphique de la Biennale.

Les élèves option Danse et Théâtre du Lycée Paul Cézanne (Aix-en-Provence) ont réalisé un parcours de médiation en Réalité Augmentée intitulé « Plaisir augmenté ». Les étudiant·es de la licence professionnelle Médiation Culturelle de l'AMU ont écrit et enregistré des capsules audio, présentées à côté d'une sélection d'œuvres, offrant aux visiteur·euses un point de vue décalé sur les œuvres.

An ambitious pilot project, "On the Way to the Biennial" was introduced for students to have a go at creating cultural mediation tools to be presented in the Biennial exhibitions. Three groups took part in this project: Students in the first year of the BMA Graphic Arts programme (painted decoration and signage specialisation) at Don Bosco High School (Marseille) designed signage based around the Biennial's visual identity.

Dance and theatre students at Paul Cézanne High School (Aix-en-Provence) produced an augmented reality learning course entitled "Augmented Pleasure". Students from AMU's vocational Cultural Mediation degree wrote and recorded audio clips, presented alongside a selection of works, to give visitors an alternative perspective on the pieces on show.

Pour les professionnel·les

Le Marché des Imaginaires Numériques

Lors du week-end d'ouverture de la Biennale des Imaginaires Numériques, un nouveau territoire d'échange a émergé, à la croisée du geste artistique, de la recherche technologique et des mondes économiques. Pendant deux jours, la Friche la Belle de Mai s'est transformée en un carrefour d'innovations, accueillant la première édition du Marché des Imaginaires Numériques (MIN).

Le MIN s'est imposé comme un lieu fertile aux expérimentations et aux dialogues, où plus de 40 nationalités ont croisé leurs récits, leurs outils et leurs visions lors de tables rondes, keynotes, masterclass et sessions de pitch.

Le Marché s'est ancré dans les grands enjeux systémiques des industries culturelles et créatives : nouveaux modèles économiques, coopération intersectorielle, innovation de rupture, IA générative. Des thématiques et réflexions abordées dans un esprit de décloisonnement et de transmission, et enrichies notamment par l'accueil – au sein du MIN – du Forum régional Entreprendre dans la culture (initié par le ministère de la Culture et la DRAC PACA).

Le Marché des Imaginaires Numériques est né d'un constat : l'imaginaire numérique ne se pense plus seul. Il s'écrit collectivement, entre artistes, start-ups, institutions, chercheur·euses, conservateur·ices, producteur·ices. Il se débat, se négocie, se rêve.

Le jour, on discutait, on créait, on débattait. Le soir, on rêvait lors des vernissages et de la grande soirée d'ouverture de la Biennale.

Cette première édition du Marché des Imaginaires Numériques n'a pas seulement favorisé les collaborations : il a affirmé un positionnement. Celui d'un écosystème vivant où la créativité numérique n'est pas une niche, mais une matrice – à la fois artistique, politique, économique et sensible.

At the dawn of this fourth edition of the Biennial of Digital Imagination, a new forum has emerged, at the crossroads of artistic practice, technological research and business. For two days, the Friche la Belle de Mai was transformed into a hub of innovation, hosting the first edition of the Market of Digital Imaginaries (MIN).

More than a professional event, the MIN has established itself as a fertile breeding ground for experimentation and dialogue, with visitors representing more than 40 nationalities coming to share their stories, tools and visions during round tables, keynotes, master classes and pitch sessions.

The MIN is embedded in the major systemic challenges facing the cultural and creative industries: new economic models, inter-sectoral cooperation, disruptive innovation, generative AI. The themes and topics were addressed with lucidity and pluck, in a spirit of breaking down barriers and sharing knowledge. This was further amplified by the Regional Forum for Entrepreneurship in Culture (an initiative from the Ministry of Culture and the PACA DRAC – Regional Directorate of Cultural Affairs for the PACA region) – hosted within the MIN.

The Market of Digital Imaginaries was born from a single observation: the digital imagination no longer thinks of itself in silo. It is written collectively, between artists, start-ups, institutions, researchers, curators, producers. It struggles, negotiates, dreams.

In the day, we talked, we conceptualised, we faced our fears. In the evening, we got inspired at private views and the Biennial's grand opening night.

This first edition of the Market of Digital Imaginaries didn't just promote collaboration: it confirmed our ambition. To be a living ecosystem where digital creativity is not a niche, but a matrix – one that is artistic, political, economic and sensitive all at once.



XR CAMP

Construire une communauté XR européenne

Organisé dans le cadre du projet européen Realities in Transition (RiT), le XR CAMP a rassemblé pendant cinq jours plus de 40 artistes et professionnel·les issus de 11 pays. RiT est un programme soutenu par Europe Créative, dédié à l'émergence d'une communauté XR indépendante, inclusive et engagée à l'échelle européenne. À travers des temps de rencontre, d'échange et de réflexion, le XR CAMP a permis de tisser des liens durables entre scènes locales et réseaux internationaux. En ancrant Marseille dans cette dynamique, il a renforcé le positionnement de la Biennale comme carrefour des imaginaires numériques. Plus qu'un moment de formation ou de production, le XR CAMP a affirmé l'importance d'un écosystème européen autour des technologies immersives, fondé sur la coopération, l'expérimentation et le partage de pratiques. Une initiative qui reflète la capacité de la Biennale à faire dialoguer enjeux artistiques, technologiques et politiques.

Organised as part of the European Realities in Transition (RiT) project, XR CAMP brought together more than 40 artists and professionals from 11 countries over five days. RiT is a programme funded by Creative Europe, dedicated to the emergence of an independent, inclusive and engaged XR community on a European scale. Through meetings, discussions and exchanges, XR CAMP has helped foster lasting links between local communities and international networks. By anchoring Marseille in this momentum, it has reinforced the Biennial's positioning as a hub for digital imaginations. More than just a training or production event, XR CAMP confirmed the importance of a European ecosystem around immersive technologies, based on cooperation, experimentation and the sharing of practices. An initiative that reflects the Biennial's ability to create dialogue between artistic, technological and political issues.



Accueil de réseaux professionnels en clôture

Les 16 et 17 janvier 2025, la Biennale des Imaginaires Numériques a clôturé sa quatrième édition par deux journées de rencontres à Marseille et Aix-en-Provence avec des réseaux professionnels internationaux.

L'ONDA - Office national de diffusion artistique a réuni des professionnel·les autour des formes scéniques émergentes et de l'expérimentation dans le spectacle vivant. Le réseau Alumni de la Villa Albertine a mis en lumière les parcours de ses anciennes résident·es, avec un focus sur l'installation *Girlfriend Experience* d'Ugo Arzac. Le FICER, qui rassemble les instituts culturels étrangers à Paris, a organisé un parcours de découvertes artistiques. De son côté, le PEPR ICCARE, programme de recherche sur les industries culturelles et créatives, a animé une table ronde sur les enjeux actuels de la création numérique et de sa diffusion. Le réseau HACNUM, moteur des arts hybrides en France, a facilité des rencontres entre professionnel·les, et Digital Inter/Section (DI/S) a proposé une émission en direct depuis Radio Grenouille, réunissant plusieurs structures européennes autour des questions de coopération.

Ces deux journées ont confirmé le rôle de la Biennale comme espace de travail et de connexion entre les scènes artistiques, les réseaux professionnels et les territoires. Une dynamique collective qui renforce les liens entre art, technologie et structuration professionnelle.

On 16 and 17 January 2025, the Biennial of Digital Imaginations closed its fourth edition with two days of meetings in Marseille and Aix-en-Provence attended by international professional networks.

*ONDA - France's National Office for Artistic Diffusion - brought together professionals around emerging stage forms and experimentation in live performance. The Villa Albertine Alumni Network spotlighted the careers of its former residents, with a focus on Ugo Arzac's installation *Girlfriend Experience*. The FICER, which unites foreign cultural institutes in Paris, organised an artistic discovery trail. The PEPR ICCARE, a research programme for cultural and creative industries, hosted a round table on the current challenges of digital creation and its dissemination. The HACNUM network, a driving force behind hybrid arts in France, facilitated meetings between professionals, and Digital Inter/Section (DI/S) held a live broadcast from Radio Grenouille, bringing together several European organisations around questions of cooperation.*

This two-day event confirmed the role of the Biennial as a workplace and connection point between artistic communities, professional networks and regions. A collective dynamic that strengthens the links between art, technology and formalised professional frameworks.

Partenaires

La plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS

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 ainsi des opérateur·rices de divers champs (art visuel, spectacle vivant, musique, audiovisuel, réalité virtuelle...) qui s'engagent dans l'accompagnement d'artistes exploitant et questionnant les nouvelles technologies numériques.

Au sein de la plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS, la production est pensée comme un parcours complet et collaboratif, proposant un soutien financier, des étapes de résidences, jusqu'à des phases de présentations publiques.

Cet engagement et ce travail collectif permettent une certaine agilité dans l'accompagnement des œuvres pour lesquelles nous réfléchissons à l'écosystème des projets avec un plan de diffusion soutenable par les lieux partenaires.

De deux catégories en 2018, la plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS a élargi sa sélection à trois catégories en 2024 : « Créations toutes disciplines », « Création émergente » et « Création en espace public ».

C'est ainsi une quinzaine d'œuvres issues de différentes disciplines qui sont accompagnées en production et diffusées à l'occasion de chaque Biennale.

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.

Les partenaires de la plateforme 2024 :

3 bis f - Centre d'arts contemporains, óMIC, Grenier à Sel, GMEM - centre national de création musicale, La Fruitière Numérique, Lieux Publics - centre national des arts de la rue et de l'espace public & pôle européen de création, Dark Euphoria, Parallèle - Festival des pratiques artistiques émergentes internationales, BIAC - Biennale Internationale des Arts du Cirque, Rotondes - Festival Multiplica, Biennale Némo, Station Mir - Festival]Interstice[, OBLIQUE/S - Réseau professionnel des arts & cultures numériques, Stereolux, Hexagone scène nationale, Césaré - Centre national de création musicale, Festival Pléiades

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.

Within the CHRONIQUES CREATIONS platform, production is envisioned as a comprehensive and collaborative journey, providing financial support, residency phases, and public presentation stages.

This commitment and collective work allow for a certain flexibility in supporting the works, as we consider the project ecosystem with a sustainable dissemination plan supported by partner venues.

From two categories in 2018, the CHRONIQUES CREATIONS platform expanded its selection to three categories in 2024: all disciplines creation, emerging creation, and creation in public spaces. As a result, about fifteen works from various disciplines are supported in production and showcased during each Biennale.

The CHRONIQUES CRÉATIONS platform is supported by the SUD Region, the City of Marseille, the DRAC Provence-Alpes-Côte d'Azur, and the Institut français.



Another Deep - Sébastien Robert & Mark Jzerman © chébor - 2024



Touch some grass - Marit Westerhuis © Grégoire Edouard

Crédits artistiques

CHRONIQUES CRÉATIONS

La plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS reçoit le soutien de la Région SUD - la Ville de Marseille - de la DRAC Provence-Alpes-Côte d'Azur et le Ministère de la culture dans le cadre des Pôles ressources de la création en environnement numérique.

EPIQUE- Maximilian Oprishka : Projet présenté dans le cadre la Saison de la Lituanie en France 2024 et dans le cadre de la Biennale d'Aix. Création 2024 coproduite par la plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS. En coproduction avec la Biennale Kaunas.

Exposition « Plaisirs Licites » : Exposition présentée dans le cadre la Saison de la Lituanie en France 2024. En coproduction avec le Musée des Tapisseries. Avec le soutien du Mondriaan Fund et de l'Ambassade des Pays-Bas à Paris.

Immersion - Robbie Cooper

The Last Smoking Flight - Gabriel Lester : Réalisateur et scénariste : Gabriel Lester. Coproducteur – Directeur de casting : TamFilms – Erik De Crodder. Directeur de la photographie : Bastiaan Houtkoooper. Montage : Gabriel Lester. Compositeur : Job David Chajes. Distribution : Tracee Marie Westmoreland, Philippe Severyns, Roel Polak, Ester Goris, Onco Tattje, Philip Willensen, Arnaud Hendrickx, Antoine Janssens, Andre Van Bergen, Koos Kwaks, Danai Anesiadou, Sophie Stefens, Kristel De Pourco, Ran Yaniv, Aziza Nouri, Hadrien Van Lerberghe, Daysi, Bénédicte Bantuelle. Ce film a été rendu possible grâce au soutien de Galerie Fons Welters, La Dutch Art Foundation / Fonds BKYB, La Biennale de Liverpool et Le Fonds du film néerlandais. Présenté avec le soutien du Mondriaan fund, organisme public de financement de la culture consacré aux arts visuels et au patrimoine culturel.

Lovebinge - Simona Žemaitytė : Projet présenté dans le cadre la Saison de la Lituanie en France 2024.

Exposition « PIB - Plaisir Interieur Brut » : En coproduction avec la Friche la Belle de Mai. Avec le soutien du Mondriaan Fund, de l'Ambassade des Pays-Bas à Paris, et du ministère de la culture du gouvernement de la Flandre.

Disco Ball - Jeanne Susplugas

Bolso de Pantalla - Filip Cusic : Avec le sou-

tien d'ONKAOS. En coproduction avec la Friche la Belle de Mai.

The Physical Mind - Teun Vonk : Avec le soutien du Mondriaan fund, organisme public de financement de la culture consacré aux arts visuels et au patrimoine culturel. Ce projet a été réalisé en coproduction avec Chronus Art Center et V2_Lab for the Unstable Media dans le cadre du Summer Sessions Network, avec le soutien généreux du Creative Industries Fund NL.

Unfolding - Anne Fehres & Luke Conroy : Avec le soutien du Mondriaan fund, organisme public de financement de la culture consacré aux arts visuels et au patrimoine culturel.

How Pamela Anderson And My Camera Made Me Look At Women Who Have Plastic Surgery - Nina Gazaniol Vérité : Production: association tropacool. Création 2024 coproduite par la plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS, Parallèle – Pratiques artistiques émergentes internationales, le 3 bis f – Centre d'arts contemporains d'intérêt national. Soutiens et partenaires : GMEM – Centre national de création musicale. Musée des Beaux-Arts de Marseille.

L'héritage de Bentham - Donatien Aubert : Création 2024 coproduite par la plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS, Le Grenier à Sel et Némo – biennale produite par LE CENT-QUATRE-PARIS.

Girlfriend Experience - Ugo Arsac : Production: Dark Euphoria. Création 2024 coproduite par la plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS. Œuvre développée avec le soutien du CNC - Centre national du cinéma et de l'image animée, de PICTANOVO dans le cadre du Fonds Nouveaux Médias avec le soutien de la Région Hauts-de-France, la Région Provence-Alpes-Côte d'Azur, la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes et de la Région Auvergne-Rhône-Alpes.

Recharge - Dries Depoorter

Wheel of Telefortune - Telemagic : Avec le soutien du Mondriaan Fund, organisme public de financement de la culture consacré aux arts visuels et au patrimoine culturel.

Disney Realm - Severi Aaltonen : Avec le soutien du Mondriaan Fund, organisme public de financement de la culture consacré aux arts visuels et au patrimoine culturel.

Culinair Cellulair - Chloé Rutzerveld, Rik Van Veldhuizen & Adriaan Van Veldhuizen : Projet par : Chloé Rutzerveld & Organism Studios, en

collaboration avec l'Agenda national de recherche néerlandais.

Touch some grass - Marit Westerhuis : Création 2024 coproduite par la plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS. Avec le soutien du Mondriaan fund, organisme public de financement de la culture consacré aux arts visuels et au patrimoine culturel.

Exposition « Derniers Délices » : en coproduction avec la Friche la Belle de Mai et Molior, avec le soutien du Conseil des arts et des lettres du Québec et du Ministère de la Culture et des Communications du Québec et de l'Ambassade des Pays Bas à Paris.

Ainsi passe la gloire du monde - Claudie Gagnon : Conception : Claudie Gagnon. L'artiste remercie le Conseil des arts et des lettres du Québec de son appui financier.

En coproduction avec Molior, Avatar et des Productions Recto-Verso. Ainsi passe la gloire du monde de Claudie Gagnon est une coproduction du centre Avatar CA. Œuvre présentée dans le cadre de la vitrine québécoise en coproduction avec Molior et avec le soutien du Conseil des arts et des lettres du Québec, le Ministère de la Culture et des Communications du Québec et la Délégation générale du Québec à Paris.

SPECULUM - SMACK : Avec le soutien d'ONKAOS. Présenté avec le soutien de l'Ambassade des Pays-Bas.

Exposition « Charnelles Interbioformæ » - Yosra Mojtahedi : En coproduction avec le Musée du Pavillon de Vendôme.

Lilith - Production : dans le cadre de la résidence PRIX WICAR . En partenariat avec Espace Le Carré - Les villes de Lille et Rome.

L'érosarbénus - Production : Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains. En partenariat avec l'Inria - Defrost (Deformable Robotic Software).

Sexus Fleurus - En partenariat avec l'Inria - Defrost (Deformable Robotic Software). Collaboration avec le scientifique Stefan Escalda Navarro et Mario sanz Lopez.

Comme les nuages sur le dos des cailloux - Production : Adagp.

Binarius Corpus - Sculptures en verre réalisées en collaboration avec l'atelier Vetromaghie de Nadia Festuccia, Rome- Italie.

Exposition « The Museum of Dating » - Valentina Peri : Création 2024 coproduite par

la plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS. En partenariat avec Les Méjanes - Bibliothèque et archives Michel-Vovelle, Watermans, avec le soutien de Fluxus Art Projects et de l'Espace Multimédia Gantner. Film de Valentina Peri, en collaboration avec la réalisatrice Jhenyfy Muller.

Exposition « Like Moi » : En partenariat avec le Département des Bouches-du-Rhône. Avec le soutien du Mondriaan Fund, de l'Ambassade des Pays-Bas, de Wallonie-Bruxelles International et du Centre Wallonie Bruxelles Paris.

i'm addicted to my phone, pls help - Félix Côte

The Do-It Yourselfie Guide - Willem Popelier : Avec le soutien du Mondriaan fund, organisme public de financement de la culture consacré aux arts visuels et au patrimoine culturel.

TinderIn - Dries Depoorter

EMI - Ethel Lilienfeld : Production Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains, en co-production avec La Fédération Wallonie-Bruxelles.

Viens valeur - Rachel M. Cholz & Kay ASMR : iMAL, les Pépinières européennes de création, La Fabrique de Théâtre, la Fédération Wallonie-Bruxelles, la Villa la Brugère, le Château Éphémère, Transcultures, le Poelp, la Bellone. Œuvre présentée avec le soutien de Wallonie Bruxelles International.

Unboxing + Tapping + Whisper - Caroline Delieutraz & Rikita ASMR

Self care and crypto - Addie Wagenknecht : Courtoisie de l'artiste et de la galerie 22,48 m2.

Instinctual - Jenny Kristina Nilsson

Exposition « Demain, si le jour se lève » - June Balthazard & Pierre Pauze : En coproduction avec le 3 bis f centre d'arts contemporains | résidences d'artistes | Arts vivants & Arts visuels.

Exposition « Nouvel Éden » : Exposition présentée dans le cadre la Saison de la Lituanie en France 2024. En partenariat avec La Manufacture d'Aix-en-Provence et la Biennale Kaunas. Avec le soutien du Mondriaan Fund, de l'Ambassade des Pays-Bas, de Wallonie-Bruxelles International et du Centre Wallonie Bruxelles Paris.

L'étant - Esther Denis : Œuvre présentée avec le soutien de Wallonie Bruxelles International.

Composing Ocean & Between Past and Future - Ellis Holman : Avec le soutien du Mondriaan fund.

Patchy Heterogeneous Everything - Aistė Ambrazevičiūtė : Œuvre coproduite par CHRONIQUES, Biennale des Imaginaires Numériques et la Biennale de Kaunas, présentée dans le cadre de la Saison de la Lituanie en France 2024.

RIPARIA - Emilija Škarnulytė : Œuvre présentée dans le cadre de la Saison de la Lituanie en France 2024.

Exposition « Environnements virtuels » :

Ito Meikyū - Boris Labbé : Création 2024 coproduite par la plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS. Une coproduction Sacrebleu Productions, Les Films Fauves et Parangon. Avec le soutien du Centre national du cinéma et de l'image animée, de la Région Occitanie, de la Région Grand Est, de la Bourse Orange XR, de la Direction des Affaires culturelles des Pays de la Loire et du Film Fund Luxembourg. Distribution internationale : Unframed Collection. Réalisateur : Boris Labbé/ Production : Sacrebleu Productions (Ron Dyens), Les Films Fauves (Gilles Chanial), Parangon. Musique : Daniele Ghisi. Son : Daniele Ghisi, Alex Nogueira. Lead developer : Charles Ayats.

« Nouveaux environnements - approcher l'intouchable » - Moliոր : Exposition en réalité virtuelle produite par Moliոր avec le soutien du Conseil des arts du Canada. Diffusion co-présentée par CHRONIQUES – Biennale des Imaginaires Numériques et Moliոր dans le cadre du projet européen Realities in Transition, avec le soutien du Conseil des arts et des lettres du Québec, le Ministère de la Culture et des Communications du Québec et le Conseil des arts du Canada.

En amour - Adrien M & Claire B : Création 2024 dans le cadre d'une commande du Musée de la musique - Philharmonie de Paris. Sélection officielle du festival de Cannes 2024 - Compétition immersive. Production : Musée de la musique — Philharmonie de Paris, Adrien M & Claire B - Production exécutive : Adrien M & Claire B - Production exécutive musique : Matthieu Gazier / Ekleroshock records - Coproduction : CHRONIQUES - Biennale des Imaginaires Numériques, Archaos - Biennale Internationale des Arts du Cirque, et Lieux Publics - Centre national des arts de la rue et de l'espace public et pôle européen de création, dans le cadre de la plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS.

Aide et soutien : Avec le soutien du Centre national du cinéma et de l'image animée Fonds [SCAN] - Préfet de la région Auvergne-Rhône-Alpes et Région Auvergne-Rhône-Alpes. Résidence à la Villa Albertine - Ambassade de France aux États-Unis. La compagnie Adrien M & Claire B est conventionnée par la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, par la Région Auvergne-Rhône-Alpes et soutenue par la Ville de Lyon.

Expositions associées :

« Altered States » : Un projet proposé par delectere. Coproduction delectere, Euphonia - Radio Grenouille, CHRONIQUES - Biennale des Imaginaires Numériques 2024. Partenaires : Consulat général de France à Québec, Ville de Marseille, Région Sud, Sporobole(QC), association Juxtapoz et LE COUVENT.

« Loops of the Loom » - Cécile Babiole : Une programmation imaginée et produite par LABgamerz. Dans le cadre de la Biennale d'Aix et de la Biennale des Imaginaires Numériques. Avec le soutien de l'Espace Multimédia Gantner. En partenariat avec le Musée des Tapisseries, Anonymal et Radio Zinzine, Hexalab, ESAAix-Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence.

« Totems d'un monde nouveau » - halone : Programmation imaginée par halone pour la biennale d'Aix et en partenariat avec CHRONIQUES – Biennale des Imaginaires Numériques. Réalisée avec le soutien de Art University Culture, de la Métropole d'Aix-Marseille Provence, de la ville d'Aix-en-Provence et de l'Université d'Aix-Marseille.

« La vibration des apparences » - Etienne Rey & « Résonance » - Etienne Rey : Deux programmations imaginées et produites par Arts Vivants pour la Biennale d'Aix et dans le cadre de CHRONIQUES – Biennale des Imaginaires Numériques.

Exposition « Rivage des Aïeules » - Tabita Rezaire : une exposition produite par la Métropole Aix-Marseille-Provence au Polaris centre d'art - Istres, en partenariat avec l'espace multimedia Gantner.

Exposition « Le futur est déjà là » - au Grenier à Sel : une exposition imaginée et produite par le Fonds de dotation EDIS au Grenier à sel.

Exposition Anatomie du dessin - au Mac Arteam : Projet en coproduction Arts Vivants et ARTEUM mac pour la Biennale d'Aix. Dans le cadre de la saison du dessin et de CHRONIQUES Biennale des Imaginaires Numériques.

Exposition « L'Op Ethnographique » - à la Fondation Vasarely : Exposition organisée par

le Musée National de Lituanie et la Fondation Vasarely, dans le cadre de la Saison de la Lituanie en France 2024.

Exposition « Wonderland » - à Digital Zone : Co-production : L'unique-Musée dehors. Partenariat : Hexalab, CHRONIQUES Biennale des Imaginaires Numériques

Spectacle vivant et performances :

No Reality Now - Vincent Dupont & Charles Ayats : Une production Dark Euphoria et J'y pense souvent (...). Présenté et produit par le Théâtre d'Arles : art et création, nouvelles écritures, en coproduction avec CHRONIQUES – Biennale des Imaginaires Numériques et en partenariat avec Octobre Numérique – Faire Monde. Programmation présentée dans le cadre du projet européen Realities in Transition. Avec le soutien de Onda – Office national de diffusion artistique.

Luciférine - Thomas Laigle : Création 2024 coproduite par la plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS, Stereolux, GMEM – Centre national de création musicale (Marseille), SOMA, Station Mir. Avec le soutien du Centre National des Arts Plastiques. Projet lauréat du Fonds de production artistique Enowe-Artagon 2023.

Sports Group - Gabrielė Labanauskaitė, Gailė Gričiūtė, Viktorija Damerell : Projet présenté dans le cadre la Saison de la Lituanie en France 2024.

De-construct - Line Katcho & France Jobin : Œuvre présentée dans le cadre de la vitrine québécoise en coproduction avec Moliոր, et avec le soutien du Conseil des arts et des lettres du Québec, le Ministère de la Culture et des Communications du Québec et la Délégation générale du Québec à Paris.

[1 DROP 1000 YEARS] - Martin Messier : Vitrine québécoise en coproduction avec Moliոր, avec le soutien du Conseil des arts et des lettres du Québec et du Ministère de la Culture et des Communications du Québec.

AVJam Session - École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence Félix Ciccolini.

Akwan (des univers) - Youmna Saba - programmation associée : Un projet produit par LABgamerz, en co-production avec le GMEM – Centre national de création musicale (Marseille). Dans le cadre de la Biennale d'Aix. Avec le soutien de la Maison de la Musique Contemporaine. En partenariat avec le Musée des Tapisseries, Aix-en-Provence, le Centre de la Vieille Charité et delectere, Marseille.

MIRE - Jasmine Morand : Programmé et coréalisé avec le Ballet Preljocaj / Pavillon

Noir. Également programmé par Scènes & Cinés - scène conventionnée art en territoire, en partenariat avec CHRONIQUES - Biennale des Imaginaires Numériques. Avec le soutien du Centre culturel suisse • On tour et de Pro Helvetia.

La même chose mais pas tout à fait pareille - Anne-Sophie Turion : Dans le cadre d'une résidence de recherche au ZEF – scène nationale de Marseille. Anne-Sophie Turion est artiste de la Bande du ZEF – scène nationale de Marseille. En partenariat avec l'Onda – Office national de diffusion artistique et le Festival Parallèle.

DISCO FUNERAL - Studio Martyr : Création 2024 coproduite par la plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS avec la Fruitière Numérique. DISCO FUNERAL VR : Avec le soutien de la Région Provence-Alpes-Côte d'Azur, en partenariat avec le CNC. Avec le soutien du Centre national du cinéma et de l'image animée. Soutiens : La Fruitière Numérique, Paume, Kitchenette. DISCO FUNERAL PERFORMANCE : Production : Studio Martyr. Coproduction : CCN-Ballet national de Marseille dans le cadre de l'Accueil Studio / Ministère de la Culture, Les Ateliers Médicis – Création en cours. Soutiens : Artagon Marseille, Artagon Pantin, Le Point Éphémère, SOMA – Lieu d'art hybride (Marseille), Tremplin Propulsion (Les Plateaux Sauvages), Théâtre de la Reine Blanche, Nouveau Gare au Théâtre, CHRONIQUES – Biennale des imaginaires numériques.

Another Deep - Sebastien Robert, Mark Ijerman : Performance et installation A/V de Sébastien Robert et Mark Ijerman – Création 2024 coproduite par la plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS, BEK – Bergen Centre for Electronic Arts, V2., Lab for the Unstable Media, le GMEM – Centre national de création musicale, Multiplika / Rotondes. Avec le soutien financier de Creative Industries Fund NL, Mondriaan Fund, Amarte Fonds, Stroom Den Haag, The French Institute of Norway et Culture Moves Europe. Avec l'aide technique de Nick Mansveld (installation cinématique), Michelle Barker (drone sous-marin), Diane Willow (microscopie), le Musée EYE, la Bibliothèque nationale de Norvège et l'Université d'Edimbourg (archives). Initié pendant la résidence Arctic Circle (Svalbard, NO).

Pas de deux - Anna-Marija Adomaitytė : Une proposition du Festival Parallèle en coréalisation avec CHRONIQUES – Biennale des Imaginaires Numériques. Avec le soutien du Centre culturel suisse • On tour et de Pro Helvetia.

Je suis une montagne - Éric Arnal-Burtschy :

Création 2024 coproduite par la plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS. DRAC Hauts-de-France, Région Hauts-de-France, Département du Pas-de-Calais, Théâtre de Liège, Le 9-9 bis, CCN de Grenoble, Le Volcan - Scène nationale du Havre, La Croisée - Rencontres professionnelles du spectacle vivant en Hauts-de-France, Théâtre la Vignette, De Grote Post, workspacebrussels, Centre Wallonie Bruxelles, La Ménagerie de verre, L'Oiseau Mouche, Roubaix, Le Gymnase - CDCN, Le BAMP, La Maison du Théâtre d'Amiens, Le Safran - Scène conventionnée, Boom'Structur. Avec le soutien de la Fondation d'entreprise Hermès. Présenté avec le soutien de l'Onda - Office national de diffusion artistique.

TOPEEP SECRET BOX - Delgado Fuchs : Projet présenté en coréalisation avec le Ballet Preljocaj / Pavillon Noir. Avec le soutien de l'Onda - Office national de diffusion artistique, du Centre culturel suisse : On tour et Pro Helvetia. Soutiens Etat de Vaud, Loterie Romande, Ville de Lausanne, Pro Helvetia - Fondation suisse pour la culture, Corodis, Fondation Ernst Göhner, SSA - Société suisse des auteurs | bourse chorégraphique, SIS Fondations suisse des artistes interprètes, Fondation Suisa.

La Tisseuse d'histoires - Hypnoscope : Une création du Collectif Hypnoscope : L. Mchedlishvili (FR), R. Sagot-Duvauroux (FR), L. Vuarneison (FR) et M. Ballarini (FR). Musique (piano) : Satsuki Hoshino Présenté dans le cadre du projet européen Realities in Transition, en partenariat avec le Théâtre Massalia - Scène conventionnée d'intérêt national Art, Enfance, Jeunesse.

Œuvres en espace public : Parcours nocturne proposé dans le cadre de la Biennale d'Aix.

1024 Architecture, Écrin

Iregular - Faces : Vitrine québécoise en coproduction avec Molior, avec le soutien du Conseil des arts et des lettres du Québec et du Ministère de la Culture et des Communications du Québec.

Architecture Social Club, Parallels : Design & Engineering : Satyajit Das, David Gardener, Kitty Hinchcliffe - Music : Max Cooper - Visual Content Direction : Satyajit Das, Ronan Somerville, Andrew Walker, Pablo Campos, Xhon Hysenaj. Video editor : Jennifer Tividad - Production : Hexalab. Une proposition d'Hexalab en coproduction avec CHRONIQUES - Biennale des Imaginaires Numériques.

Julia Lema Barros, Scènes de ville : Création 2024 coproduite par la plateforme CHRO-

NIQUES CRÉATIONS et le óMIC. Partenaire technique : Hexalab. Aide à la création: Mathieu Grizard , Atelier LBCB Architecture.

Simon Lazarus 84, S8jfou, Clara Rigaud,

Diyauto Orchestra : Création 2024 coproduite par la plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS en partenariat avec Stereolux. Producteur délégué : Les Usines. Création visuelle : Simon Lazarus - Code : Clara Rigaud - Musique : S8jfou.

Josef Poblet, Lux Domus : Œuvre commandée par le festival de lumière Llum BCN 2024. Avec le soutien de l'Institut Ramon Llull.

Studio Toer, Firefly Field : Avec le soutien du Mondriaan fund et de l'Ambassade des Pays - Bas à Paris.

Aki Ito, Félicie d'Estienne d'Orves, Jean-Philippe Lambert, Astérismes:

En coproduction avec l'IRCAM - Centre Pompidou, CHRONIQUES, Biennale des Imaginaires Numériques dans le cadre de la Plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS, Césaré - CNCM de Reims et Ville de Saint-Etienne - festival Pléaides. Partenaire plateforme : Stéréolux. Avec le soutien de la Maison de la Musique Contemporaine, la Fondation Daniel et Nina Carasso et l'Atelier Arts Sciences - Composition : Aki Ito - Recherche sonore : Jean-Philippe Lambert - Artiste plasticienne : Félicie d'Estienne d'Orves.

Une production Hexagone Scène nationale.

Équipes

Another Deep - Simon Lazarus 84, S8jifou, Clara Rigaud © Pierre Gondard

& remerciements

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 des nouvelles technologies dans l'art, investit l'espace public et donne la parole aux artistes nationaux et internationaux 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 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.

LES ÉQUIPES DE CHRONIQUES - BIENNALE DES IMAGINAIRES NUMÉRIQUES REMERCIENT :

NOS PARTENAIRES INSTITUTIONNELS

Virginija Vitkienė, commissaire de la Saison de la Lituanie en France,
Juliya Reklaitė, Ruta Nanartaviciute, Kristina Agintaite du Lithuanian Culture Institute,
Auste Zdanciute de l'Ambassade de la République de Lituanie en France,
Vytautas Michelkevičius de la Vilnius Academy of Arts,
Laurent Rozencwajg du conseil des arts et des lettres du Québec,
Pascale Cosse de Délégation générale du Québec à Paris,
Agnès Raux et Nanda Janssen de l'Ambassade du Royaume des Pays-Bas en France,
Beate Gerlings, de l'Ambassade du Royaume des Pays-Bas en France,
Franck Bauchard de la Direction Générale de la Création Artistique du Ministère de la Culture,
Edward de Lumley, Nadia Inoubli, Jérémie Choukroun et Pamela Grimaud de la Direction Régionale des Affaires Culturelles de la Région Provence-Alpes-Côte d'Azur,
Chloé Samaniego, Olivier Delpoux et Hannah Loué de la Direction de la création artistique et Industries culturelles à l'Institut Français,
Agnès Alfandari, Anne Sophie Braud, Charlotte Billy et Sophie Leclerc de la Direction Mobilités et Manifestation Internationales à l'Institut Français,
Virginie Mathias du CNC - Centre national du cinéma et de l'image animée,
Mokhtar Benaouda, Gregory Varagnol et Clémentine Arfi de la Métropole Aix-Marseille-Provence,
Chrystelle Prioux Vidal, Stéphanie Le Louarn, Valérie Lengronne, Nathalie Allio, Jean-Sebastien Gaydon et Jérôme Bourgis de la Ville d'Aix-en-Provence,
Catherine Ounsamone, Bernard Borghino, Flore Guyon de la Ville de Marseille,
Cecile Aubert, Valentine Demry, Thomas Pierre, Céline Allione du Conseil départemental des Bouches-du-Rhône.

Nous tenons à remercier les élus pour leurs prises de parole lors des inaugurations de la Biennale :

Sophie Joissains - Maire d'Aix-en-Provence et Vice-Présidente de la Région Provence Alpes Côte d'Azur, Jean-Pierre Cochet, adjoint au Maire de la Ville de Marseille, Agnès Freschel, Conseillère d'arrondissement de la Ville de Marseille, Daniel Gagnon, Vice-Président de la Métropole Aix-Marseille Provence, Solange Biaggi, Conseillère métropolitaine Aix-Marseille Provence, Nicole Joulia, Vice Présidente du Conseil Départemental des Bouches-du-Rhône, Louis Burle, directeur adjoint de la DRAC Provence-Alpes-Côte d'Azur, Edward de Lumley, directeur de la DRAC Provence-Alpes-Côte d'Azur.

NOS PARTENAIRES CULTURELS ET INTERVENANT·ES

Neringa Kulik de Kaunas Biennial, Lituanie,
Lissa Kinnaer du Flanders Arts Institute, Flandre,
Hans van der Linden du Flemish Government, Flandre,

Jean Marc Diebold du Centre culturel Suisse on tour,
Auréli Besson, Marta Gaspar Carpinteiro de Molior, Canada,
Nathalie Bachand, au commissariat de l'exposition « Nouveaux environnements : approcher l'in-touchable »,
Jeanne Dompierre de XN Québec - Canada,
Marion Delemazure de Mawahub,
Stéphanie Pécourt et Sara Anedda du Centre Wallonie Bruxelles Paris,
Anna Zasada du FICEP - Forum des instituts culturels étrangers à Paris,
Alain Thibaut du Festival Elektra, Québec - Canada,
Céline L'espagnol de l'Office Franco-Québécois pour la Jeunesse,
Alban Corbier-Labasse, Céline Jousseau, Stéphane Pinard, Chloé Dufour, John Girard et les équipes de la Friche la Belle de Mai,
Christian Seville, Caroline Varall, Sophie Giraud, Obiwan Pourprix et les équipes du GMEM - Centre national de création musicale de Marseille,
Fabrice Lextraite, Marie-Josée Ordener, Emilie Lecoester, Michel Rocchi et les équipes des Grandes Tables de la Friche la Belle de Mai, Marseille,
Adelin Schweitzer et Gaëtan Parsehian de delete,er,
Ophélie Couailhac, Matthieu Lefranc et les équipes du Théâtre d'Arles,
Barbara Satre, Virginie Domeny, Pénélope Patrice, Guillaume Stagnaro, Peter Sinclair et François Parra de l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence Félix Ciccolini d'Aix-en-Provence,
Christel Roy, Christiane Aublet et les équipes des Musées d'art et d'histoire de la Ville d'Aix-en-Provence,
Valérie Brotons et les équipes du Musée des Tapisseries, Aix-en-Provence,
Bastien Portelli et les équipes du Musée Granet, Aix-en-Provence,
Clarisse Astier et les équipes du 21 bis Mirabeau - Espace culturel départemental, Aix-en-Provence,
Catherine Soria, Cécile Vauvert et les équipes de Polaris - centre d'art, Istres,
Anne Renaud, Géraldine Garnier et les équipes de Scènes & Cinés, Istres,
Francesca Poloniato, Céline Rousseau, Caroline Guichard et les équipes du ZEF - scène nationale de Marseille,
Marie Ketele et les équipes de l'Espace Julien, Marseille,
Lou Colombani, Simon Guieu et les équipes du Festival Parallèle - pratiques artistiques émergentes internationales, Marseille,
Carole Redolfi et les équipes du CCN Pavillon Noir / Ballet Preljocaj, Aix-en-Provence,
Alexis Nys, Elodie Sannier et les équipes de Lieux Publics-Centre national des arts de la rue et de l'espace public, Marseille,
Raquel Rache de Andrade, Guy Carrara, Simon Carrara et les équipes d'Archaos, Marseille,
Jasmine Lebert, Marie De Gaulejac et les équipes du 3bisF, Aix-en-Provence,
Auréli Bosc et les équipes des Méjanès - Bibliothèque et archives Michel Vovelle, Aix-en-Provence,
Christiane Courbon du Mac Arteum, Châteauneuf-le-Rouge,
Véronique Baton et les équipes du Grenier à Sel, Avignon,
Elodie Le Breut, Lucie Domingo, Alice Gabay et les équipes de l'AMI - Aides aux musiques innovatrices, Marseille,
Marie Picard, Antoine Sourrieu et les équipes de Radio Grenouille, Marseille,
Cyril Tomas Cimmino, Jules Duchman et les équipes de BI:POLE, Marseille,
Elena Biserna et Magdeleine Groff de LABGamerz, Aix-en-Provence,
Pierre-Emmanuel Reviron d'Hexalab, Aix-en-Provence,
Rindala El Khoury d'Arts Vivants Aix, Aix-en-Provence,
Pierre Vasarely et les équipes de la Fondation Vasarely, Aix-en-Provence,
Stéphane Delhaye et Marc Housson de óMIC, Aix-en-Provence,
Pauline Metton de la Fruitière Numérique, Lourmarin,
Vianney Quignon d'HACNUM - Réseau national des arts hybrides et cultures
Vincent Moncho d'Octobre Numérique - Faire Monde, Arles,
Marie Pia Bureau, Anne Routin, Régis Plaud, François Sammarco et Alice Acomat de l'ONDA -

Office National de Diffusion Artistique,
Léonie Lhommelais d'Alumni - Villa Albertine, Paris,
Sylvia Andriantsimahavandy de La Plateforme, Marseille
Adrien Cornelissen d'HACNUMédia,
Chrystèle Bazin, journaliste,
Anne Le Gall et Clément Coustenoble du Laboratoire Théâtres & Médiations numériques - TMN Lab,
Hadrien Gautrot de Sciencespo,
Carlos Martorell, Artiste Réalité Étendue, Espagne,
Hugo Scurto, Artiste, Chercheur, France,
Tomislav Pokrajčić, Software engineer, Hongrie,
Arta Agani de la Galerie Nationale du Kosovo,
Coline Teboul du Cabinet @LEX, Marseille,
Béatrice Simonet de l'IFAMM, Marseille,
Mark DiNatale de TheGoatfarm Arts, USA,
Kwena Mokwena, Commissaire de l'Afrikon Freedom Station, Afrique du Sud,
Maatea Stabile de Pikip Solar Speakers, France,
Ariane Leblanc de La Réserve des Arts Méditerranée, Marseille,
Edouard Granero, Artiste et membre du collectif Polymer,
Sylvia Girel et Lila Neutre du PEPR - ICCARE Programme de recherche industries,
Véronique Fermé du COFEES - Collectif des festivals éco-responsables et solidaires en Région Sud,
Edina Soldo de l'AMU - Aix-Marseille Université,
Mathilde Rubinstein, Benjamin Lengagne et les équipes de La Citadelle, Marseille,
Pierre-Yves Lochon du Club Innovation & Culture - CLIC,
Shandor Chury du studio de création multimédia OVVO,
Kevin Echraghi & Antoine Mestrallet d'Hérétique,
Félix Bonjour et Bar Rubinstein d'Isotone Studio, Québec - Canada,
Fabien Siouffi de Fabbula,
Yann Garreau d'Onyo,
Mathieu Rozieres et Marie Point de Dark Euphoria, Marseille,
Géraldine Farage et Maxence Grugier du Pôle Pixel, Lyon,
Ismaël Joffroy Chandoutis, Artiste,
Ethel Lilienfeld, Artiste, Belgique,
Ben Miller, de l'Université d'Emory, USA,
Bruno Ribeiro, Artiste visuel,
Fabien Fabre, Consultant en stratégies et développement,
Sabrina Ratté, Artiste visuelle, Québec - Canada,
Àurea Rodríguez de co-Location Center South-West, Espagne,
Marie-Laurence Com de la Région Sud,
Nathalie Négro et Perrine Verstraeten de Piano and Co, Marseille,
Jean-François Trubert de la Fondation MIN4CI,
Margaux Ellis d'Arsud,
Céline Souliers, de l'Incubateur Belle de Mai, Marseille,
Anais Cuminal de Bpifrance,
Cyril Barbin d'AGESCA,
Jules Poret de la French Tech Aix Marseille Région Sud,
Sylvain Bianchi du Pass Culture,
Diliana Alexander du Miami Filmgate Festival, USA,
Hélène Nyborg Bay du Nikolaj Kunsthal de Copenhague, Danemark,
Anastasia Mavrogiann de la Fondation Onassis, Grèce,
Kateryna Rusetska du Dnipro Center for Contemporary Culture, Ukraine,
Ahmed Nagy de B'Sarya, Egypte,
Sayane Kid, Artiste XR, République du Congo,
Yara Costa, Artiste XR, Mozambique,

Arafa HAMADI, Artiste XR, Tanzanie,
Princely H.Glorious d'OnaStories Group, Tanzanie,
Emmanuel Vergès de L'office, Marseille,
Valère Rousseau d'Atout France,
Antoine Roland de Correspondance Digitale,
Gaétan Gromer de l'Ensemble 2x2, Strasbourg,
Maxime Touroute de Reveality,
Axelle Benaïch de La Fabulterie, Marseille,
Sophia Baladi d'Ask Mona,
Mathilde Moure du Théâtre Antique d'Orange,
Ida Toft d'ELEKTRA, Québec - Canada,
Jean-Yves Blaise du Labo MAP CNRS, Marseille,
Mathieu Rolland du Groupe Orange France,
Paul Bouchard et Camille Lopato de Diversion Cinéma,
Anne Le Cabec du Musée Fabre, Montpellier,
Magalie Fargeas d'AMO conception d'outils numériques,
Rémi Bosch, Matthieu Pernaud et Jason Choheitia du Collectif Arbuste, Marseille,
Maud Clavier - Présidente du CNXR, France,
Sieta van Horck - Project manager pour V2., Royaume des Pays Bas,
Stella Jacob - Artiste & Game Designer de projets immersifs,
Ines Borovac - Artiste, designer & chercheuse,
Letta Shtohryn - Artiste XR et performeuse,
Lois Soleil - Artiste XR et performeuse,
Montaine Jean - Artiste XR,
Rayhan Ladjouze - Artiste XR,
Annika Boll - Artiste numérique,
Silvana Callegari - Artiste multimédia et spécialiste XR,
Emanuela Righi - Productrice pour Novaya, France,
Wouter S. Schuur - Développeur et codeur, Royaume des Pays Bas,
Masha Zolotova - Curatrice et productrice pour Ars Electronica, Autriche,
Carole During de l'Odalys Floridianes, Aix-en-Provence,

La Biennale des Imaginaires Numériques ne serait rien sans l'aide précieuse de ses bénévoles, partenaires institutionnels, culturels, mécènes, invité-es d'honneur et partenaires internationaux, et bien sûr sans la participation des artistes, professionnel·les, intervenant·es et intermittent·es.

Un immense merci à vous tous·tes et au public.

Équipes

Direction :

Céline Berthoumieux et Mathieu Vabre – co-directeur·ices

Production et coordination :

Ana Ascencio – directrice de production, Sarah Olaya – coordinatrice de la Biennale, Ludivine Pangaud – responsable des expositions et des projets en créations, Adrien Gignoux – chargé de production (espace public et spectacle vivant), Solène Piotto – assistante de production en alternance, Marine Leca – chargée de production, Juliette Buffard Scalabre – chargée de production expositions (Aix-en-Provence), Inès Legrand – chargée de production des expositions (Marseille), Emilie Briglia & Inès Ounadi – attachées de production et logistique, Laura Etienne – chargée de billetterie, Elise Bréfort – chargée de coordination bénévoles, Bianca Farrugia – responsable de production Marché des Imaginaires Numériques, Gwladys Bernard – chargée de production Marché des Imaginaires Numériques

Programmation :

Mathieu Vabre – direction artistique, Ana Ascencio, Ludivine Pangaud, Mathilde Nourisson-Moncey, Coline Perraud, Léa Muron – comité de programmation, Céline Berthoumieux, Carol Giordano – chef·fes de projet Marché des Imaginaires Numérique

Administration :

Julie Lecler – administratrice, Lia Rougny – chargée d'administration et de billetterie, Lucas Gendre – chargé d'administration, Sue Van-La – comptable

Communication :

Léa Muron – responsable de communication, Anouk Chambon – graphiste, Hicham Dahmouni – attaché de communication digitale en alternance, Mélodie Moucaud – assistante communication, Hugo Bougouin – vidéaste

Action culturelle et médiation :

Coline Perraud – responsable de l'action culturelle et de la médiation, Ilona Carmona – attachée aux projets scolaires, Martin Campillo – médiateur numérique, Manon Delanoë – médiatrice culturelle, Carlotta Sanna, Léna El Shérif, Mo Douillet, Renata Pires-Sola, Eléa Bret-Morel, Clémence Eveno – médiateur·rices culturels Biennale, Camille Bessede – professeur relais de l'Éducation Nationale, Camille Bessede – Professeure relais de l'Éducation Nationale

Projets européens :

Aurélié Delater – responsable du projet Realities in Transition, Fabien Fabre – responsable du projet Digital/Intersection, Ilaria Bondavalli – responsable projets européens, Gwladys Bernard – attachée de communication internationale, Philippine de Ponnat et Céline Kireche – stagiaires assistantes de production, Carol Giordano – conseils projets.

Relations entreprises et privés :

Rosa Mellino – chargée des partenariats et mécénat

Technique :

Philippe Machemehl – directeur technique expositions, Mathieu Viallon – directeur technique espace public et spectacle vivant, Emilie Fouilloux – scénographe, Felix Neumann – régisseur parc matériel, - Maël Barthélémy – régie exposition (Aix-en-Provence), - Sara Vincent – régie expositions (Aix-en-Provence), Vincent Sojic – régie expositions (Marseille), Avec l'aide des équipes intermittentes

Relations presse :

National : Agence l'Observatoire - Aurélié Cadot
Régional : Pascal Scuotto

Conseil d'administration de

Seconde Nature :

Sylvia Andriantsimahavandy (présidente), Chrystèle Bazin, Emmanuelle Champaud, Alexandre Contencin, Emmanuel Vergès, Cyril Zimmermann

Conseil d'administration de ZINC :

Sébastien Robinot (président), Rémi Adjiman, Gaétane Gambier-Thurot, Amalia Germain, Nicolas Rosette, Béatrice Simonet

Rédaction : Ilona Carmona

Équipe projet : Mathieu Vabre, Solène Piotto, Léa Muron

Conception graphique : Anouk Chambon
Achevé d'imprimer en juillet 2025, sur les presses de l'imprimerie CCI - Marseille.
Papiers : Fedrigoni - Sirio Color & Soho Arena Smooth

© CHRONIQUES - Edition 2024 - Le Plaisir Catalogue

Licences d'entrepreneur du spectacle :

2-109 74 69 / 3 – 109 7470

Éditions ZNSN - dépôt légal Juillet 2024

7,90€

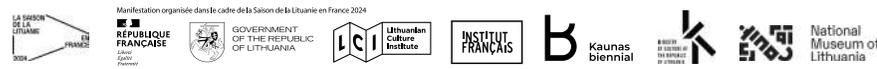
La Biennale des Imaginaires Numériques est co-financée par la Commission Européenne dans le cadre du programme Europe Creative.



Partenaires institutionnels



Invités d'honneur



Partenaires internationaux



Partenaires culturels



Partenaires réseaux



Partenaires privés

CHRONIQUES tient à remercier chaleureusement les mécènes et partenaires qui ont soutenu la 4ème édition de la Biennale des Imaginaires Numériques et qui contribuent à faire rayonner la création hybride en environnement numérique. Leur engagement à nos côtés marque une étape essentielle dans le développement de nos relations aux entreprises.



Coproducteurs plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS



Partenaires académiques



Partenaires médias



Partenaires Marché des Imaginaires Numériques

