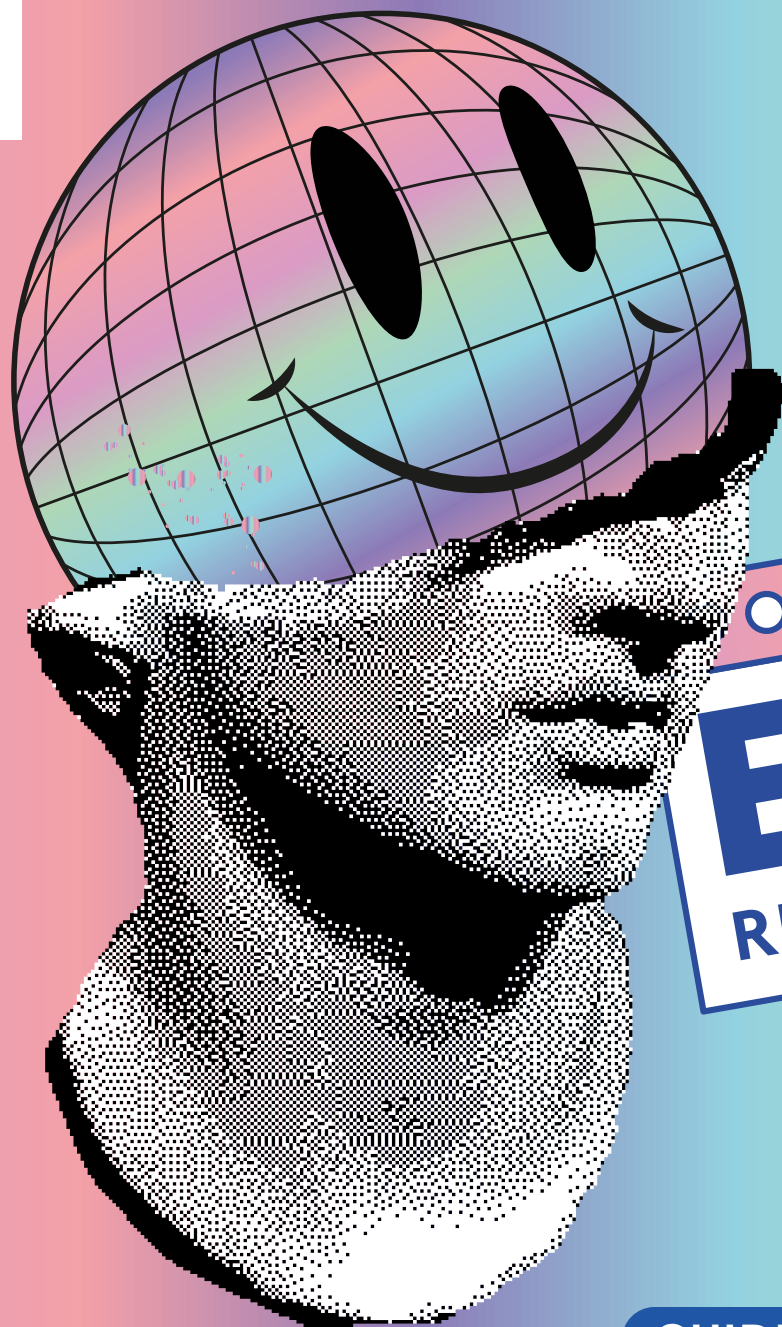




**RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

**INSTITUT  
FRANÇAIS**



**ESCAPE**  
RELOADED

**GÉNÉRATIONS  
NUMÉRIQUES**

**GUIDE EXPOSANT**

# SOMMAIRE INTERACTIF

01

## LA RÉVOLUTION NUMÉRIQUE

- [Windows93.net](#)
- [Jurassic Web](#)
- [Ghost of your Souvenirs](#)
- [Loading Error](#)
- [Lifer Heritage](#)

02

## LE CODE EST LA LOI

- [Vigilance 1.0](#)
- [Mark](#)
- [La Main invisible](#)
- [Soul Shift](#)
- [Veille infinie](#)
- [For here am I sitting in a tin can far above the world](#)

03

## WELCOME TO THE NEXT LEVEL!

- [Center for technological pain](#)
- [Dads & Mums](#)
- [7 haïkus pour un tourne-disque](#)
- [Speap](#)
- [Créer avec l'Intelligence Artificielle, entre l'archiviste, l'artiste et le curateur](#)
- [Unforeseen Spaces](#)

04

## JOUER COLLECTIF

- [Vectronom](#)
- [Player Non Player](#)
- [Lipstrike](#)
- [Collective Amnesia, In Memory of Logobi](#)
- [Le grand générique](#)

- [Recommandations de scénographie](#)
- [Propositions de programmations complémentaires](#)
- [Contacts](#)

- [Présentation de l'exposition](#)
- [Informations pratiques](#)
- [Les commissaires](#)
- [Introduction par les commissaires](#)

# PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION

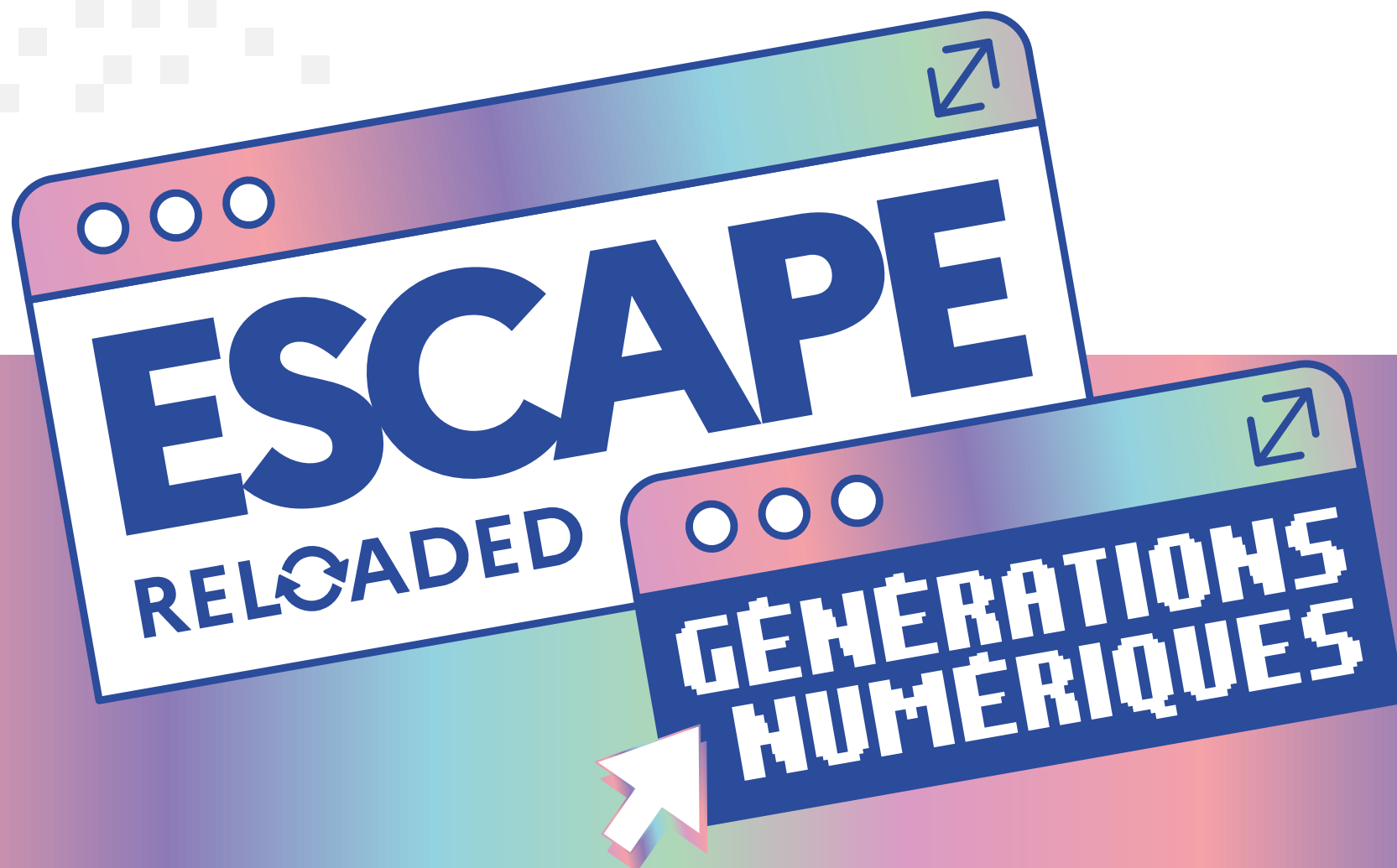
Dans le cadre de sa mission de promotion et de diffusion de la création française à l'international, l'Institut français propose une offre de programmation destinée à être présentée au sein des établissements du réseau culturel (Instituts français, Alliances françaises, ...) ou d'établissements et d'événements partenaires (lieux culturels, festivals, salons, ...), partout dans le monde.

En 2021, l'Institut français a enrichi son offre d'une exposition dédiée aux cultures numériques : ***Escape, voyage au coeur des cultures numériques***

Cette exposition invitait à mieux comprendre les bouleversements engendrés par la **révolution numérique**, avec une trentaine de créations mêlant **œuvres d'art numérique, web documentaires, jeux vidéo, expériences en réalité augmentée**.



Après deux années de présentation dans les établissements du réseau culturel et de ses partenaires, accompagnée d'actions de médiation et de collaborations novatrices et ambitieuses, l'exposition **Escape**, sera **à nouveau disponible à partir du mois de novembre 2024** avec **une offre repensée et renouvelée**, intitulée :



La conception de cette exposition a été confiée à un duo de commissaires : le créateur et concepteur d'événements culturels **Eric Boulo** et l'artiste numérique **Antonin Fourneau**, qui proposent une exposition ludique, interactive et accessible au plus grand nombre.

**#Intelligence Artificielle**  
**#surveillance généralisée**  
**#GAFAM**  
**#identité numérique**  
**#contre cultures**  
**#contre pouvoirs**  
**#hacktivisme**  
**#communautés numériques**  
**#engagement en ligne**  
**#cyber résistance**  
...

Cette nouvelle version de l'exposition propose d'aborder **les grands enjeux contemporains du numérique à travers le regard d'artistes de la création numérique** pour panser\* ensemble le numérique et ouvrir nos horizons vers de nouvelles pratiques et de nouveaux usages.

(\*Expression empruntée à Bernard Stiegler, philosophe français)



## Les postes des pays suivants ont accueilli la première version de l'exposition :

Algérie, Bangladesh,  
Belgique, Bénin,  
Burkina Faso, Bulgarie,  
Bosnie-Herzégovine,  
Cameroun, Canada,  
Chypre, Colombie,  
Costa Rica, Côte d'Ivoire,  
Danemark, Égypte,  
Équateur, Espagne, Hongrie,  
Inde, Kazakhstan, Kenya,  
Kosovo, Libye, Madagascar,  
Maroc, Mexique, Népal,  
Niger, Nouvelle-Zélande,  
Pays-Bas, Pérou, Philippines,  
Pologne, République  
Démocratique du Congo,  
République Dominicaine,  
Russie, Saint Siège,  
Slovaquie, Sri-Lanka, Togo,  
Turkménistan, Turquie.



# INFORMATIONS PRATIQUES

Un kit d'exposition complet est mis à la disposition du réseau culturel pour l'accompagner dans la présentation de cette exposition et l'organisation d'événements annexes.

## Contenu du kit d'exposition :

- **Un guide exposant** : incluant le descriptif des oeuvres, des conseils techniques, des recommandations de scénographie, et des pistes de médiation
- **Un kit de signalétique** : comprenant la signalétique de l'exposition prête pour impression à savoir les cartels de présentation des œuvres et panneaux de médiation
- **Un kit de communication** : une affiche à personnaliser avec la date et le lieu de l'évènement, un kakemono, et des visuels pour les réseaux sociaux

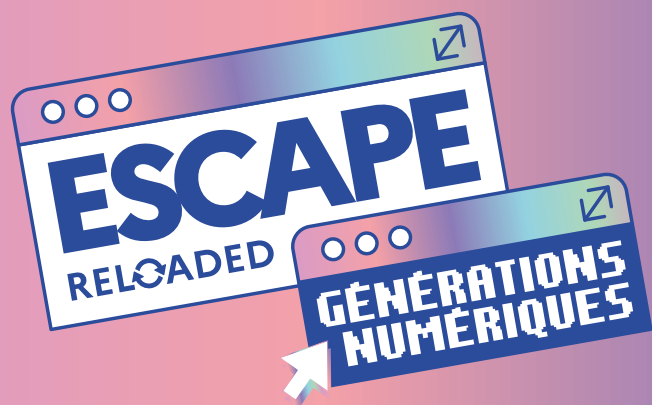
## Comment réserver cette exposition ?

L'exposition *Escape, générations numériques* est réservable sur [IFprog](#), la plateforme d'appels à projets et candidatures de l'Institut français.

Sur la plateforme, il vous faudra renseigner un court formulaire dans le but de nous indiquer quelles œuvres que vous souhaitez présenter (il est en effet possible de présenter tout ou partie de l'exposition). Il vous sera demandé de nous transmettre quelques éléments sur l'événement que vous souhaitez organiser (partenaires, dates, etc.).

Une fois votre demande IFprog reçue, le kit d'exposition vous sera transmis par email.

*Escape, générations numériques* sera disponible à la circulation pour le réseau culturel et ses partenaires pendant deux ans, de **novembre 2024 à novembre 2026**.



## Une offre de programmation dématérialisée et modulable

L'exposition peut être présentée dans les établissements du réseau culturel ou ceux de leurs partenaires dans le cadre de **monstrations non commerciales**. L'Institut français a acquis les droits des œuvres pour ce type d'utilisation, et aucun frais de cession n'est ainsi demandé au réseau culturel pour la présentation de l'exposition. Les coûts techniques (matériel, scénographie légère, impression de la signalétique) et les frais correspondant à l'organisation et de la médiation et à la communication sont en revanche à la charge des établissements du réseau.

Des recommandations de scénographie pouvant s'adapter à différents espaces vous sont aussi proposées pour mettre en valeur les œuvres.

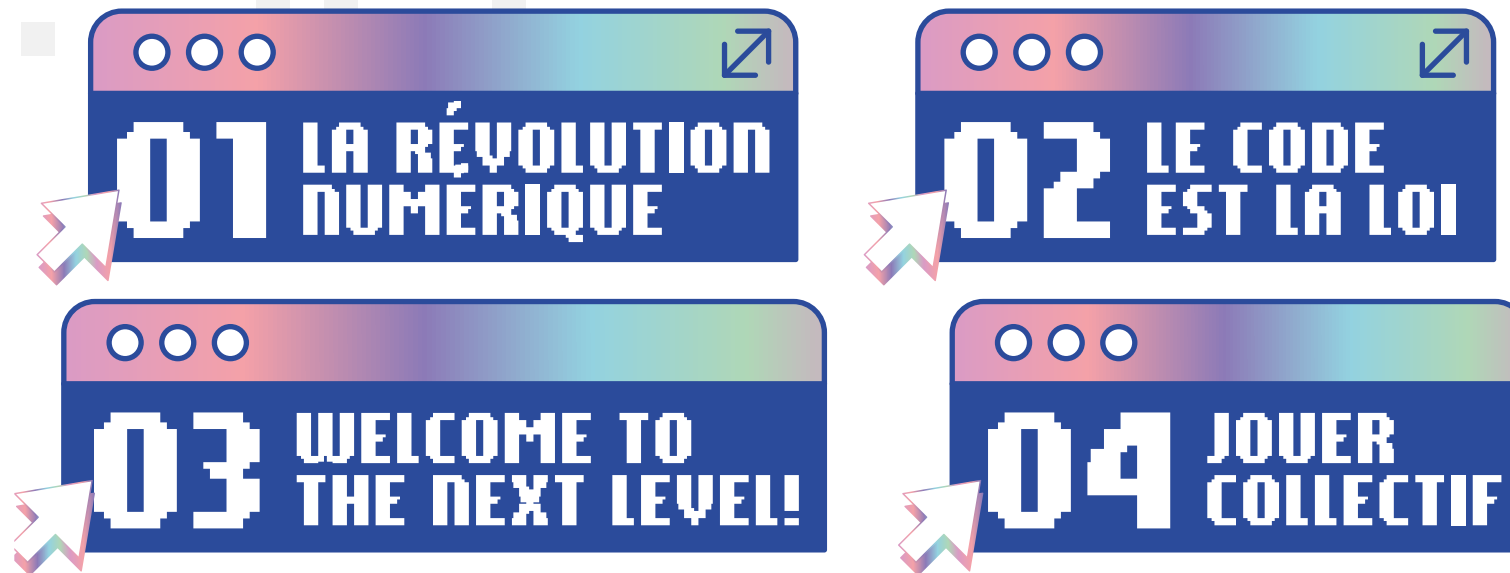
Pour faciliter sa circulation à l'étranger et sa présentation, l'exposition est :

- **dématérialisée** : Il n'y a pas de transport physique à prévoir. Toutes les œuvres sont à télécharger depuis le serveur de l'Institut français. L'équipe de l'IF transmettra les liens de téléchargement après la réservation de l'exposition.
- **modulable** : L'exposition référence une vingtaine d'œuvres de création numérique. Elle peut être présentée en totalité ou en partie. Il est en effet possible de faire une sélection (8 œuvres minimum) si vous ne disposez pas d'assez d'équipement ou d'espace, ou si vous jugez certaines œuvres non adaptées à votre public.



## Un parcours didactique divisé en plusieurs sections

L'exposition **Escape, générations numériques** nous entraîne dans un voyage au coeur des grands enjeux contemporains du numérique à travers quatre sections : une plongée dans l'histoire d'Internet ; puis dans l'univers du capitalisme numérique, du *Big data* et de l'Intelligence Artificielle ; elle interroge enfin la place de l'homme dans cet écosystème, qui peut agir individuellement et collectivement pour favoriser une transition numérique inclusive et durable.



Ce parcours a pour fonction d'accompagner le public dans la découverte des cultures numériques. Chaque section est composée de 4 ou 5 œuvres. L'exposition étant modulable, vous pouvez présenter tout ou partie des œuvres ou des sections.

Certaines œuvres offrent au public la possibilité d'interagir ou de jouer avec l'œuvre, afin d'appréhender l'exposition de manière ludique.

## Médiation

L'exposition est accessible à un public large et familial, à partir de 7 ans. Certaines œuvres peuvent cependant faire l'objet d'une mise en garde (politique, non adaptée à un jeune public, ...).

**Il est recommandé de prévoir une médiation humaine permanente pendant l'exposition** et l'organisation de visites guidées. Un webinaire (disponible en *replay*) avec les commissaires d'exposition sera organisé pour accompagner les médiateurs dans l'appropriation des contenus.

Le parcours d'exposition peut être complété par des ateliers et des programmations pour impliquer encore davantage les publics et enrichir leur expérience. Tout au long de ce guide, vous trouverez de nombreuses suggestions.

Parmi les créateurs et créatrices des œuvres présentées, certains ont également été choisis pour leur disponibilité pour animer eux-mêmes des ateliers et peuvent être invités à l'occasion de l'exposition, de même que les deux commissaires.

L'exposition offre par ailleurs la possibilité de faire des ponts avec la programmation culturelle de vos établissements, notamment avec les secteurs de l'audiovisuel, du livre, de la musique, dans le champ du débat d'idées ou encore de l'activité des médiathèques ou des cours de langue, ... L'exposition peut servir de support pédagogique FLE, en organisant des visites guidées avec des apprenants ou des cycles pédagogiques sur les usages du numérique.

Par le spectre très large de sujets abordés (éducation, droits humains, souveraineté, jeu, ...), l'exposition *Escape* peut être aussi l'occasion d'approcher de nouveaux partenaires.

## Installation : une diversité de formats

Pour valoriser la diversité de la création numérique, l'exposition *Escape, générations numériques* ne traite pas d'un seul secteur de création mais aborde différents champs de la création numérique : œuvres d'art numérique, web documentaires, jeux vidéo, expériences en réalité virtuelle et augmentée, etc. Chaque œuvre nécessite donc une configuration technique spécifique, détaillée dans le présent guide exposant, et un terminal dédié : tablette tactile, smartphone, ordinateur, écran, vidéo projecteur, casque VR, etc.

Une connexion Internet est nécessaire pour certaines œuvres.

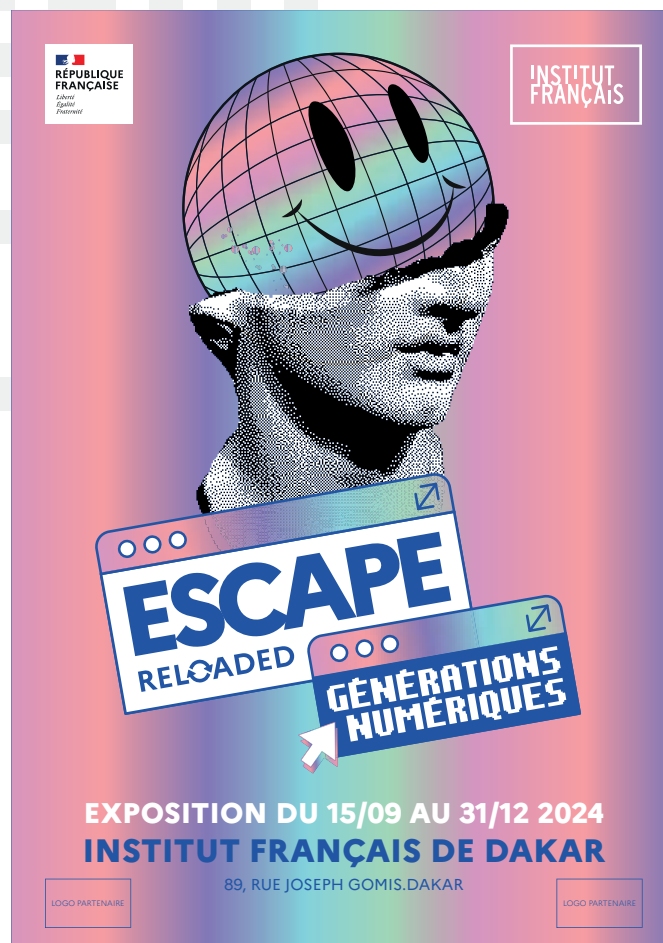
L'attribution d'un terminal de lecture à chaque œuvre facilitera la circulation du public et l'identification des contenus.

- **Sécurisation** : Lors de l'installation des appareils, il est recommandé d'accrocher un antivol (à l'aide d'une coque munie d'un câble de sécurité par exemple), et d'attacher l'antivol au support. Une autre solution consiste à fixer le terminal à un support.
- **Maintenance** : L'installation des terminaux doit prendre en compte les contraintes de maintenance des appareils : branchement permanent ou rechargement, accès au bouton de menu et d'allumage/extinction, ... Le prestataire fournissant les appareils peut parfois procurer une assistance technique pour l'installation et le paramétrage des appareils.
- **Paramétrage** : Il est utile de paramétrer les appareils pour que le public ne puisse pas accéder aux réglages trop avancés, à l'aide d'un code de verrouillage. L'aide en ligne des constructeurs permettra d'identifier les restrictions applicables. Ces caractéristiques varient souvent en fonction des mises à jour des systèmes d'exploitation.

Il est important de tester les œuvres sur chaque terminal de lecture avant l'inauguration de l'exposition, ainsi que de tester l'état de la connexion Internet. Il est recommandé de télécharger les œuvres sur le serveur de l'Institut français au moins deux semaines avant la présentation de l'exposition.

## Communication

Le Kit Communication contient une affiche que vous pouvez personnaliser, ainsi qu'un kakemono, et des visuels pour les réseaux sociaux. Merci de conserver les logos de l'Institut français sur tous vos éléments de communication personnalisés. Merci également de partager avec l'Institut français les photos ou vidéos produites durant l'exposition. Vous pouvez utiliser le hashtag #Escape sur X (anciennement Twitter) et mentionner les équipes artistiques dans vos publications.



Retrouvez ci-après la **présentation des commissaires** et la **présentation du parcours d'exposition** ponctuée des **notices des œuvres**, de **conseils techniques** et des **profils des artistes**.

**Bonne lecture !**

# LES COMMISSAIRES



## Eric Boulo

est créateur, concepteur, organisateur d'événements culturels et défricheur de nouveaux programmes tout public. Grâce à une veille permanente sur les nouveaux courants musicaux, la création numérique et le mouvement « makers », il produit, programme et coordonne des événements inédits, fédérateurs, transversaux et intergénérationnels. Ce sont des nouveaux formats de découvertes et de partages autour des nouvelles pratiques artistiques et pédagogiques ; et principalement sur les domaines qui favorisent l'interactivité et la mixité : musique, arts numériques, jeux vidéos alternatifs et *Do It Yourself*. Il procède par un véritable travail de terrain afin de fédérer avec succès des publics variés : professionnels, amateurs, grand public, familles, jeune public, adolescents, communautés... Les programmes d'événements décomplexés autour d'ateliers et de rencontres qu'Eric imagine permettent de valoriser et transmettre de nouvelles expériences d'éducation, sociales ou d'aide aux personnes en situation de handicap... On le retrouve comme programmateur, coordinateur d'événements grand public, famille et jeune public sur de nombreux festivals.



## Antonin Fourneau

vit entre Paris et Marseille, travaille à travers les quatre coins du monde, s'inspirant autant des diverses cultures que des pratiques locales. Ses créations aussi ingénieuses qu'originales se concentrent sur les interactions entre l'histoire des technologies, les jeux, la lumière, le son et le cinéma. Le travail d'Antonin prend différentes formes : installations, attractions, objets, événements, ... Diplômé de l'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence avec son projet collaboratif *Eniarof*, proposant une nouvelle forme de fête foraine, Antonin Fourneau écrit un ouvrage *Eniarof - Guide de bricolage pour fabrication de Fêtes foraines* publié aux éditions 1980 en mai 2017. *Eniarof* bat son plein, en France comme à l'étranger avec 27 éditions en 2018.

Antonin Fourneau est également enseignant, conférencier invité et intervenant dans différentes écoles. Il enseigne en Design des nouveaux médias à l'EnsAD-Paris, dans la section Design Textile et Matériaux, intervient à l'ENJMIN (Ecole Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numérique) à Angoulême et a co-dirigé le groupe de recherche sur les jeux *GoD/Art (Game oriented Design/Art)* pendant 4 ans.

# INTRODUCTION PAR LES COMMISSAIRES

Le destin de l'homme est intimement lié aux techniques, et depuis un demi-siècle la révolution numérique accélère et transforme plus que jamais notre lien aux technologies. Ces dernières bouleversent nos vies quotidiennes, nos rapports aux autres, au savoir et au pouvoir. Elles peuvent apporter des solutions et être facteurs de progrès, mais également générer de nouveaux maux au sein des sociétés.

Les machines sont aujourd'hui dotées d'une telle puissance qu'elles peuvent gérer et calculer des milliards de données ou statistiques pour alimenter, entre autres, des modèles d'Intelligence Artificielle (IA). L'IA, qui se nourrit de centaines de milliards d'informations planétaires publiques et visibles sur le Web, est désormais accessible au plus grand nombre. L'exemple le plus frappant et déclencheur d'une nouvelle ère : ChatGPT, un agent conversationnel, avec qui nous pouvons dialoguer, capable de créer un contenu nouveau à partir de données existantes. Il n'aura fallu que deux mois fin 2022 pour que la plateforme atteigne 100 millions d'utilisateurs et d'utilisatrices dans le monde.

En quelques années, nous sommes ainsi passés d'une révolution algorithmique, basée sur le langage informatique, à une révolution de l'IA, capable de réaliser des tâches spécifiques complexes, puis à celle de l'IA générative, qui peut, sur demande ou requêtes avec des mots clés (*prompt*), générer des textes, des images

ou de la voix. L'IA est désormais omniprésente dans les médias, dans les outils numériques que nous utilisons, et plus généralement dans notre vie. Les grandes puissances misent maintenant sur elle pour dynamiser leurs économies. L'automatisation bat son plein, et dans son sillage une nouvelle condition humaine.

Dans ce contexte, de nombreuses considérations et spéculations font surface : certaines enthousiastes et optimistes - on pense par exemple aux progrès dans le champ des sciences et de la médecine. Mais d'autres questionnements contrebalancent aussitôt cette exaltation pour les technologies. La liste est longue : ces inquiétudes, légitimes, portent sur la liberté d'expression, nos souverainetés, la précarisation du travail, le respect de la vie privée ; elles renvoient aux phénomènes très actuels du cyber harcèlement, des *fake news*, etc. qui ont déjà démontré certains aspects négatifs de l'omniprésence des outils numériques.

Si elles sont de plus en plus innovantes, intuitives et simples d'utilisation, il est primordial d'appréhender pleinement ces technologies, de rester vigilant sur la manière dont elles ont été créées, par qui, dans quel but. Comprendre leur fonctionnement, aiguïser notre regard et notre esprit critique face à elles, et apprendre à les maîtriser est essentiel pour pouvoir garder le contrôle en tant qu'utilisateur et utilisatrice du numérique.

C'est ce que nous proposons, à travers leurs œuvres et leurs détournements (*hacks*), les artistes, créateurs et créatrices de l'exposition *Escape*. Avec leurs créations décalées, ludiques, parodiques voire poussées jusqu'à l'absurde, ces générations d'artistes numériques nous interpellent, nous alertent des risques et nous rendent vigilants sur nos usages quotidiens du numérique et les répercussions que ces derniers engendrent dans nos vies et notre environnement.

Aussi, comme nombre d'utilisateurs et utilisatrices engagés qui agissent individuellement ou collectivement, ces artistes utilisent à juste titre ces puissants outils pour mettre en avant les diversités, défendre les communautés minoritaires ou locales et afficher leurs revendications.

*Escape, générations numériques* est une exposition pour mieux comprendre les cultures numériques : globales et diversifiées. Des histoires passées, présentes et futures de nos vies dans le numérique à travers le regard d'artistes.

**Eric Boulo et Antonin Fourneau**



# PARTIE 1, LA RÉVOLUTION NUMÉRIQUE

Au début des années 90, le déploiement accru du Web (ou *World Wide Web*) a rendu Internet plus accessible au grand public, facilitant ainsi la connexion, la communication et l'échange d'informations. Ce changement est alors perçu comme un vent de liberté. Les hyperliens, qui permettent d'aller de manière automatique d'un document à un autre, offrent de nouvelles possibilités de navigation. Ils ne sont pas seulement des outils pratiques, mais également des symboles de la nature ouverte et démocratique du Web, où chacun peut librement explorer et découvrir selon ses propres centres d'intérêts et curiosités.

Les racines de cette liberté remontent aux années 60, lorsque des communautés de hackers commencent à concevoir des réseaux afin de créer du lien social, préfigurant les réseaux sociaux actuels. Ces pionniers utilisaient alors des outils tels que les fanzines ou encore les *blue boxes*, des dispositifs qui détournaient le réseau téléphonique pour communiquer gratuitement à travers tout le pays.

La révolution numérique est marquée à cette période par une rencontre entre deux cultures : celle des activistes, rêvant d'un monde plus libre, et celle des passionnés d'informatique. Cette convergence donne naissance à une nouvelle communauté, percevant Internet comme une utopie démocratique, favorisant la libre circulation des données, les communs et l'anonymat.

Dans les années 2000, l'essor commercial d'Internet met à mal ce mouvement, remettant en question les idéaux de partage et d'expression. Le paysage numérique est alors marqué par la prédominance des géants du Web, tels que les GAFAM aux Etats-Unis ou encore les BATX<sup>1</sup> en Chine. Ces multinationales tirent habilement profit de leurs vastes capacités en calcul, en acquisition, en stockage et en traitement des données. Cette centralisation des ressources d'information (appelées *big data*) confère à ces acteurs un pouvoir considérable, notamment dans le développement de l'Intelligence Artificielle, qui connaît actuellement un développement majeur.

Cette ère numérique bascule encore plus significativement à la suite de la pandémie de Covid-19. Le confinement engendre alors de nouveaux usages et accélère l'essor des technologies numériques dans tous les aspects de notre quotidien. Du télétravail à l'éducation en ligne, en passant par les consultations médicales à distance et les rencontres sociales virtuelles, le numérique s'impose pour maintenir le fonctionnement de nos sociétés en période de crise. Internet et les technologies numériques font désormais partie intégrante de nos sociétés contemporaines. Heureusement, ce bouleversement met également en lumière le rôle crucial joué par les artistes et les créateurs de contenu, pour enrichir notre société profondément connectée à Internet.



<sup>1</sup> Acronymes pour désigner les plus puissantes multinationales qui dominent le marché du numérique, aux Etats-Unis (Google, Apple, Facebook, Amazon et Microsoft) et en Chine (Baidu, Alibaba, Tencent et Xiaomi).

## PARTIE 2

# LE CODE EST LA LOI

Il faut bien se rendre à l'évidence. Les principaux outils numériques que nous utilisons aujourd'hui quotidiennement servent en majorité des intérêts privés. « Le code est la loi »<sup>2</sup>. Internet, à ses débuts libre et incontrôlable, est désormais majoritairement verrouillé par de grandes plateformes, dont le but est de nous faire consommer plus et de maximiser les profits de leurs actionnaires. Place au capitalisme numérique.

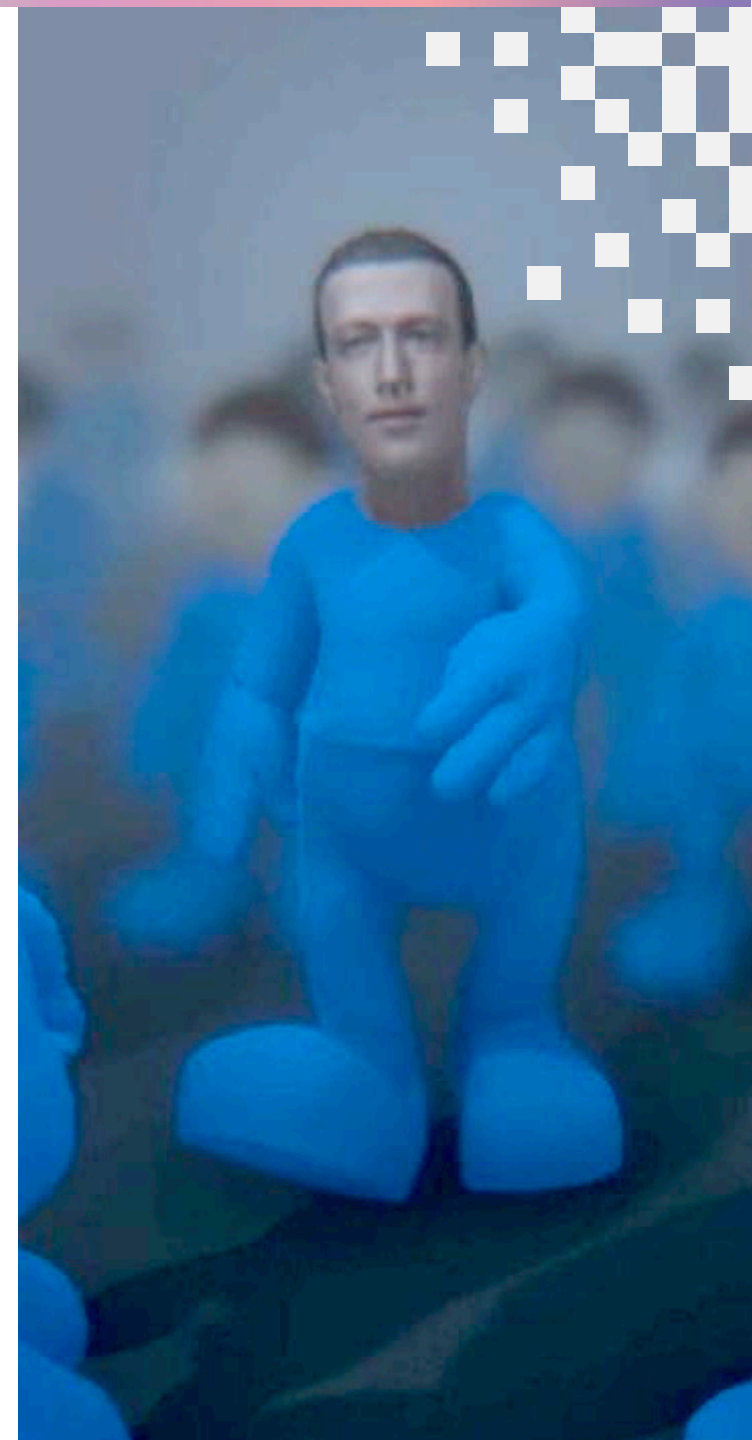
Face à lui : États, entreprises et individus doivent redoubler de vigilance, s'informer, s'organiser et se défendre pour ne pas perdre leur souveraineté et leurs libertés fondamentales. Ces outils et services numériques omniprésents et indispensables à nos vies font donc apparaître de nombreux questionnements et enjeux : démocratiques, économiques, politiques et sociaux.

Certes, le numérique améliore notre quotidien et nous rend plus efficace, car il augmente notre productivité. Internet nous rapproche aussi les uns des autres et nous permet de créer, d'éditer et de partager des informations. Mais, sur ce dernier aspect des technologies de communication et à titre d'exemple, le traitement journalistique rigoureux est désormais noyé dans la masse des informations non vérifiées qui circulent à grande vitesse via les réseaux sociaux. Véritables ghettos

numériques, les réseaux sociaux entretiennent leurs utilisateurs et utilisatrices dans des bulles informationnelles qui ne font que conforter leurs avis et leur font perdre tout esprit critique, à force de voir les mêmes contenus. Certaines pensées néfastes peuvent ainsi trouver un écho beaucoup plus large et être détournées, manipulées voire véhiculées par des *fake news*. "Un véritable désordre informationnel !" <sup>3</sup>

Cyberharcèlement, contrôle des données, économie de l'attention, précarisation du travail, manipulation des médias etc. : les maux liés au numérique se multiplient et sont de plus en plus visibles au fur et à mesure des découvertes et innovations, comme aujourd'hui l'Intelligence Artificielle, dont on ne peut encore mesurer les répercussions.

Mais sans attendre de se faire cryogéniser ou de coloniser la planète Mars pour attendre des jours meilleurs, des espoirs demeurent et permettent toutefois d'être optimiste sur l'avenir de l'homme dans ce cybermonde. Le pouvoir et l'engagement des utilisateurs et utilisatrices restent la force première pour inventer de nouveaux modèles d'organisations plus inclusifs et forcer les grandes plateformes à se plier à ces nouveaux schémas. Entre rêve et réalité ? Virtuel et réel ?



<sup>3</sup> Nathalie Sonnac, Professeure en sciences de l'information et de la communication, spécialiste en économie des médias et du numérique, ex-membre du CSA.

<sup>2</sup> Lawrence Lessig, professeur de droit à Harvard, publie en 2000 un texte devenu classique de la littérature numérique «Code is law» [“Le code est la loi”].

Il y explique qu'avec la numérisation de nos sociétés, le programme informatique est amené à faire loi.

## PARTIE 3

# WELCOME TO THE NEXT LEVEL !<sup>4</sup>

Félicitations ! Vous venez d'atteindre un nouveau niveau ! Votre vie est connectée, l'environnement numérique fait partie de votre quotidien. Vous êtes aussi conscient des enjeux mais aussi des dangers que soulève l'environnement numérique qui vous entoure. Un univers désormais contrôlé, codé et totalement différent des premiers temps d'Internet et de son utopie libertaire originelle.

Mais comment réussir à naviguer à l'intérieur de cet espace sans le diaboliser ? Comment garder son libre arbitre, protéger sa vie privée, l'environnement... agir pour soi et les autres, et en particulier les groupes moins représentés ?

Individuellement, nous pouvons utiliser nos connaissances des outils et des services numériques pour se réapproprier cet espace, créer, fabriquer, inventer, jouer avec le système. Prendre le pas des cyberactivistes, cyberféministes et afrofuturistes<sup>5</sup> qui explorent autrement et déconstruisent les technologies numériques.

De nombreux artistes-chercheurs et chercheuses s'emparent de ces sujets pour réaliser des œuvres "technocritiques", en utilisant justement ces nouvelles technologies dans leur processus de création. Ce nouveau monde de l'art devient alors un excellent médium pour rendre le virtuel réel, le reconnecter à la réalité et lui donner corps.

Les *makers*, ces bricoleurs qui démontent, recyclent puis re-fabrique, codent et inventent de nouveaux objets ou machines en sont le meilleur exemple. Le numérique devient tellement compréhensible et plus physique grâce à leurs drôles d'inventions. Celles-ci nous montrent que nous pouvons être, à notre tour, des créateurs et non plus de simples consommateurs de services et d'applications.

L'humour, la fantaisie et le jeu présents dans nombre d'œuvres de l'exposition sont également des moyens de représentation qui nous permettent de prendre nos distances et de jouer avec ce monde régi par les algorithmes. Pousser la technique jusqu'à la rendre absurde, et au final la saboter. "Faire dérailler la machine, mordre la machine"<sup>6</sup>.

Être un cyber-résistant ne signifie pas de prendre les armes et écouter des messages secrets "Ici Londres" sur le *dark Web* (le Web clandestin). Non, cela se traduit par de simples actions individuelles du quotidien. "Une gymnastique anti-algorithme"<sup>7</sup>. Comme remplir systématiquement de fausses données les formulaires de renseignements des plateformes pour protéger sa vie privée. Ou bien donner de mauvaises notes aux sites de désinformation et à l'inverse certifier les bons. Vous ne subissez plus. La cybersurveillance c'est vous !

<sup>4</sup> À la fin des années 80, célèbre slogan pour la commercialisation de la console de jeux vidéo de quatrième génération Mega Drive (ou Sega Genesis) conçue et commercialisée par le constructeur japonais Sega.

<sup>5</sup> La notion de cyberféminisme est utilisée pour décrire les activités d'une communauté féministe s'intéressant au cyberspace, à internet et aux technologies numériques. Le terme afrofuturisme renvoie quant à lui à un courant artistique mêlant culture africaine et projections futuristes. Ces deux mouvements proposent de lire le monde et l'espace numérique autrement.

<sup>6</sup> Julien Prévieux

<sup>7</sup> Daniel Cohen, *Homo Numericus*

C'est finalement grâce à toutes ces créations et expériences distinctes de citoyens numériques que de nouvelles règles protectrices pourront être proposées par les institutions publiques pour responsabiliser les plateformes et être au service de l'humain (exemple : le droit à l'oubli). En Europe, les récents *Digital Service Act* et *Digital Market Act*, qui visent à réguler les agissements des grandes plateformes numériques, marquent une bonne direction à suivre.



## PARTIE 4

# JOUER COLLECTIF

Dans une société entièrement numérique, l'isolement peut devenir une facilité et faire de nous des *hikikomori*<sup>8</sup> se lovant dans un techno cocon rassurant. Encourager les interactions collectives devient alors un enjeu crucial pour avancer à travers les bouleversements induits par la révolution numérique.

L'éducation et la formation jouent par exemple un rôle essentiel pour s'adapter aux nouveaux outils et en percevoir leurs limites. Favoriser l'inclusion numérique est également central, pour s'assurer que personne ne soit laissé pour compte lors de cette transition. Le dialogue et la participation de toutes et tous sont indispensables pour façonner une réponse collective, qui permettra de tirer le meilleur parti des opportunités offertes par la révolution numérique, tout en atténuant ses effets néfastes potentiels.

Et si notre rapport au numérique était à repenser sous le prisme du collectif pour créer de nouvelles réponses sociétales et écologiques ? Projetons-nous... Dans un monde où le temps de travail sera réduit grâce à la robotique et les Intelligences Artificielles, l'humain aura plus de temps pour créer et pour concevoir des outils collectifs vertueux, tel que Wikipedia<sup>9</sup>. Nous aurons aussi plus de temps pour jouer. Les jeux vidéo, en tant que nouvelles formes d'expression et de divertissement massivement présentes dans

nos foyers, sont des plateformes interactives parfaites pour enseigner des compétences telles que la pensée critique, la résolution de problèmes complexes et la collaboration. C'est dans un simulateur que Néo acquiert des nouvelles compétences (ses *skills*), dans le film Matrix ! Les jeux vidéo peuvent contribuer à réduire la fracture numérique, en offrant des expériences augmentant nos capacités et en faisant de nous des potentiels *techno homo faber 2.0*<sup>10</sup>, tel Anakin, qui fabrique dans *Star Wars* des robots comme si c'était un simple jeu.

Favoriser une transition numérique plus équitable passe aussi par la promotion et l'inclusion des groupes sous représentés. Déjà actifs et engagés sur le Web, et si nous leur donnions davantage la parole ? Enfin, ce nouveau paysage numérique ne peut oublier les enjeux écologiques. Des chercheurs explorent par exemple la possibilité d'utiliser des systèmes d'IA avancés pour déchiffrer et interpréter les signaux de communication des animaux.

**Le Web de demain devra jouer collectif et permettre l'émergence de nouveaux acteurs engagés en faveur d'un numérique plus responsable !**



<sup>8</sup> *Hikikomori* est un mot japonais désignant un état psychosocial et familial, concernant en majorité des hommes, qui vivent coupés du monde et des autres, cloîtrés le plus souvent dans leur chambre pendant plusieurs mois.

<sup>9</sup> Wikipédia est une encyclopédie en ligne collaborative et multilingue. Il s'agit d'une œuvre libre, c'est-à-dire que chacun peut l'amender et la rediffuser.

<sup>10</sup> La notion d'*homo faber* fait référence à l'Homme en tant qu'être susceptible de "faire", de fabriquer des outils.





# WINDOWS93.NET



**Windows93.net est un système d'exploitation imaginaire qui fonctionne dans une page #web.**

Au début des années 1990, Microsoft avait annoncé le développement de Windows 93, un système d'exploitation novateur qui suscitait une grande attente chez des millions d'utilisateurs. Cependant, ce projet ambitieux n'a jamais abouti, étant abandonné au profit de Windows 95. Près de vingt ans après cette annonce, un groupe d'artistes français a entrepris de rectifier cette lacune historique en concevant leur propre interprétation du légendaire système d'exploitation. Ainsi est né *Windows93.net*, une plateforme en ligne qui évoque l'apparence d'un bureau informatique rétro. Cette interface propose une vaste sélection d'applications surprenantes, d'œuvres artistiques et de contenus médiatiques archéologiques, souvent tombés dans l'oubli ou devenus obsolètes.

Cette parodie décalée et hilarante du célèbre système d'exploitation créé par Bill Gates, née de l'imaginaire des deux artistes Jankenpopp et Zombectro, est un véritable hommage à la culture du Net de cette époque.

# WINDOWS93.NET

## LES ARTISTES

### JANKENPOPP

Jankenpopp (France, 1981) est un artiste aux multiples facettes qui travaille dans des domaines impliquant la synthèse, l'interactivité, le design génératif, le glitch et l'archéologie des médias à travers la performance, l'installation ou #Internet.

Il interprète de la musique électronique en direct avec des instruments audiovisuels personnalisés. Il organise des expositions et des concerts, anime des ateliers et co-organise des festivals d'art numérique.

✉ [contact@windows93.net](mailto:contact@windows93.net)  <http://jankenpopp.com>

### ZOMBECTRO

Noé Orégia (alias Zombectro, France, 1984) est un artiste multimédia et développeur. Il a travaillé sur divers jeux vidéo indépendants et projets musicaux avec pour principal sujet le recyclage de matériel obsolète.

✉ [zombectro@gmail.com](mailto:zombectro@gmail.com)  <http://zombect.ro>

## MÉDIATION

Pour prolonger l'expérience, l'artiste Jankenpopp propose *Live Dada Electro Chiptune*, une performance musicale associant instruments électroniques et contrôleurs de jeux vidéo détournés.

## CONFIGURATION TECHNIQUE



ORDINATEUR

+



SOURIS

+



INTERNET

+



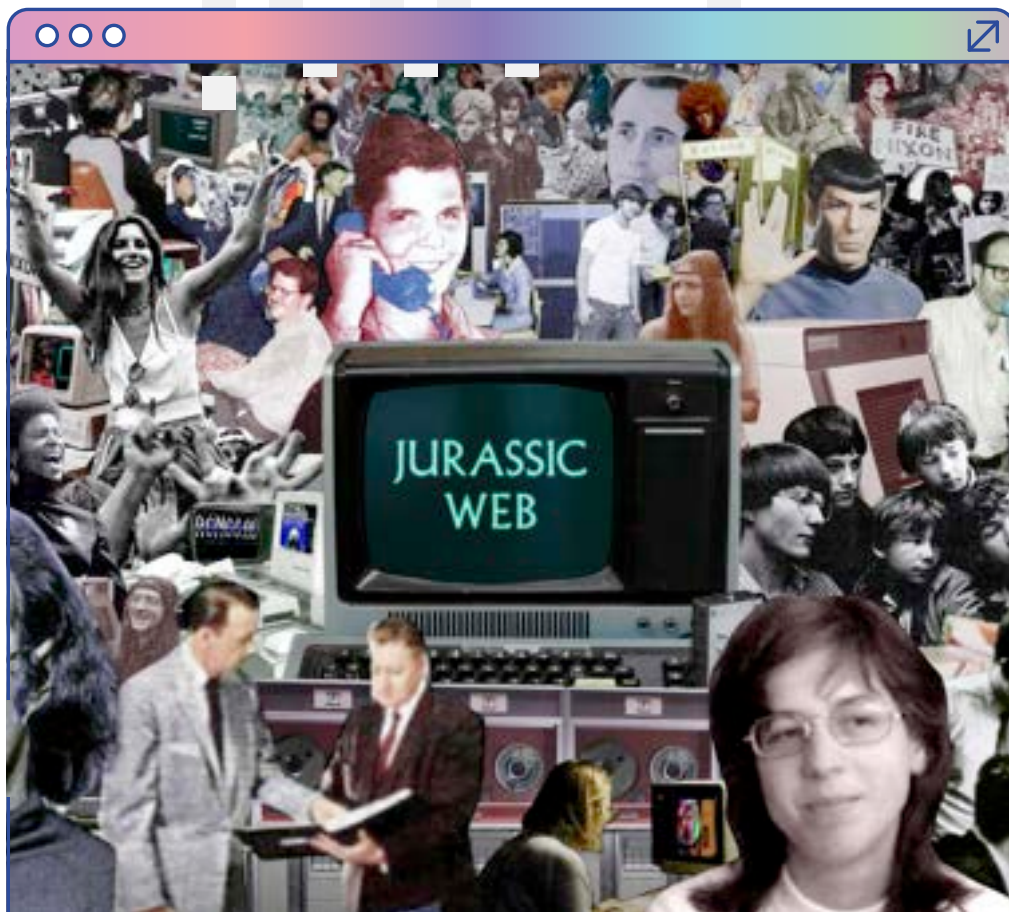
SON

ou

L'œuvre peut se consulter sur un ordinateur muni d'une souris, d'une connexion internet et du navigateur Chrome. Pour un affichage optimal, passez le site en plein écran (raccourcis clavier : F11 sur PC et CTRL+CMD+F sur Mac).

Un casque audio peut être mis à disposition du public.

# JURASSIC WEB



**Dans les années 60, une bande de jeunes bidouilleurs aveugles trouve le moyen de hacker le plus puissant réseau de communication au monde, le réseau téléphonique américain.**

Leur objectif ? Le simple plaisir de se retrouver et communiquer entre eux. Une aventure aussi naïve que dérisoire qui attirera rapidement l'attention des autorités...

Les premiers pirates de l'informatique étaient des aveugles, et c'est tout naturellement et naïvement qu'ils ont détourné ATT, le premier opérateur de télécommunications des Etats-Unis ! « Ils ont réussi à détourner ces outils, souvent chers et contrôlés par une élite, au profit d'usages plus ludiques. Et s'ils ont transgressé la loi, ils étaient avant tout des explorateurs », décrit Chris Eley, le réalisateur de la série.

# JURASSIC WEB

## LE RÉALISATEUR

### CHRIS ELEY

Depuis 15 ans, Chris Eley réalise des documentaires et des séries pour la télévision (BBC, Channel 4, Sky, A&E et ARTE) et son travail a été primé à de nombreuses reprises. Il a reçu le prix télévisuel BAFTA (Best single documentary, pour *Chosen*, 2009) et a été nommé pour le prix BAFTA de la meilleure série documentaire (*15000 Kids and Counting*, 2015). Il vit actuellement à Paris.

## LA PRODUCTION

### DARJEELING

Darjeeling est une société de production pionnière dans le monde des nouveaux médias, fondée en 2009 par Marc Lustigman et Noam Roubah. Darjeeling aime explorer le champ des possibles, dans l'écriture, la narration et la forme de ses oeuvres, que ce soit en documentaire, en fiction, dans le jeu vidéo ou dans les programmes pour la jeunesse.

✉ [eliott@darjeelingprod.com](mailto:eliott@darjeelingprod.com)

🌐 <https://www.darjeelingprod.com>

☎ 06 08 98 18 29

## EN COMPLÉMENT

*Jurassic Web* est une websérie composée de 7 épisodes qui retrace les grandes innovations totalement illégales et géniales qui ont façonné l'Internet d'aujourd'hui. Contactez la production si vous souhaitez programmer l'ensemble des épisodes.

## CONFIGURATION TECHNIQUE



ORDINATEUR

OU



TABLETTE

OU



VIDEO PROJECTEUR

OU



ÉCRAN

+

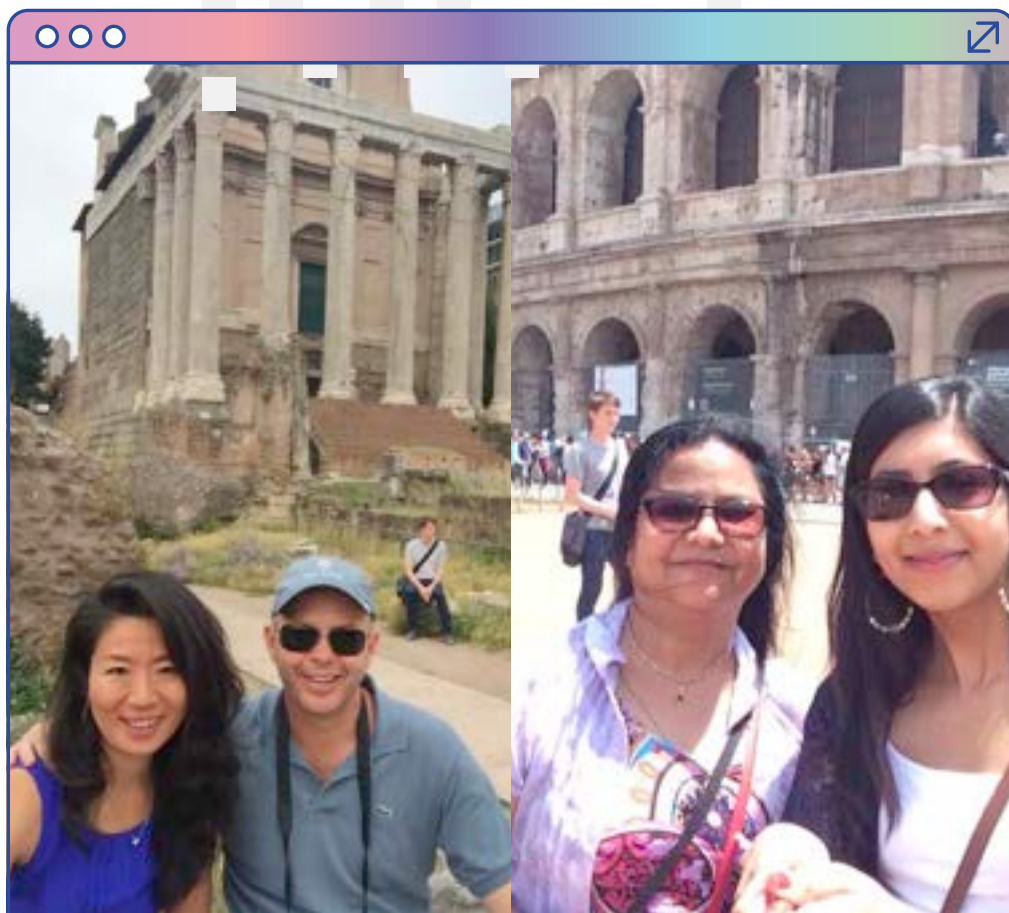


SON

L'oeuvre peut être diffusée sur un ordinateur, un écran, un vidéoprojecteur ou une tablette. Nous préconisons une diffusion en boucle à configurer via le player. Un casque audio peut être mis à disposition du public.



# GHOST OF YOUR SOUVENIRS



**Une collection de photographies touristiques prises par des inconnus mais ayant toutes pour point commun la présence systématique des artistes Émilie Brout et Maxime Marion à l'arrière-plan...**

Le projet comporte ainsi une dimension performative – se rendre physiquement sur des lieux d'intérêt et y rester durant plusieurs heures dans le but d'être indirectement photographié – et une dimension d'enquête : à partir des informations de lieux et de dates, retrouver après coup parmi les images publiées en ligne sur Internet et sur les réseaux sociaux celles où les artistes apparaissent.

Ce projet, réalisé entre 2014 et 2015, est le reflet d'une époque. En pleine explosion de l'esthétisation de la vie quotidienne sur les réseaux sociaux, les utilisateurs et utilisatrices étaient alors beaucoup moins conscients des questions relatives à la vie privée, et publiaient massivement leurs images publiquement sur Internet.



# GHOST OF YOUR SOUVENIRS

## LES ARTISTES

### ÉMILIE BROUT ET MAXIME MARION

Duo d'artistes, né.e s en 1984 et 1982, Émilie Brout et Maxime Marion vivent et travaillent à Paris. Ils ont commencé leur collaboration à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris.

✉ [eb.mm.contact@gmail.com](mailto:eb.mm.contact@gmail.com)

🌐 <http://www.eb-mm.net>

☎ 06 15 02 07 41

## CONFIGURATION TECHNIQUE



**TABLETTE**

**OU**

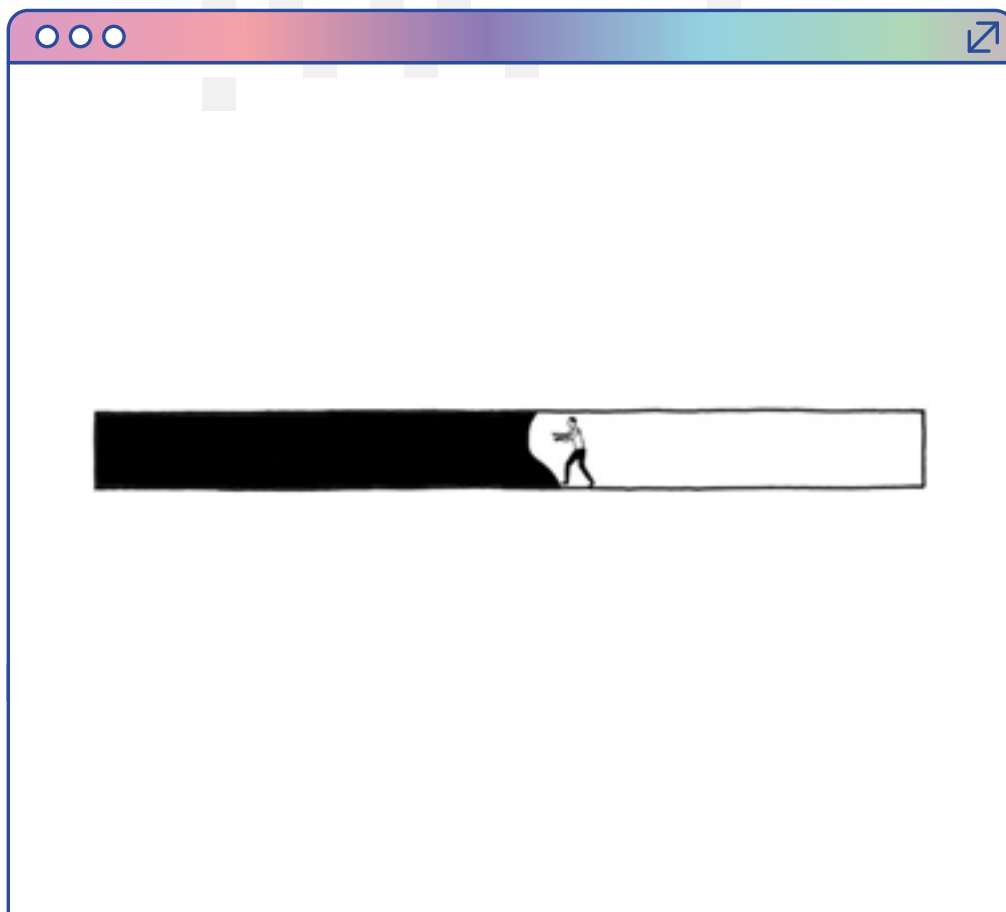


**ÉCRAN**

L'oeuvre peut être diffusée sur un écran ou une tablette.  
Diffuser les 14 photos dans un diaporama en boucle.  
Compter au moins 10 secondes pour chaque image.

VIDÉO | VINCENT BROQUAIRE | 2024 | DURÉE : 1'35" | TOUT PUBLIC | SANS DIALOGUE

# LOADING ERROR



La vidéo *Loading Error* nous montre un personnage bloqué dans une barre de chargement.

Cette interface devenue architecture contraint le personnage dans une attente perpétuelle. L'humain lutte alors contre le remplissage de cette barre et contre le temps.

L'œuvre dessinée de Vincent Broquaire évoque les rapports entre la nature et les nouvelles technologies, au centre desquels l'Homme s'impose comme le grand décideur et le grand manipulateur.

# LOADING ERROR

## L'ARTISTE

### VINCENT BROQUAIRE

Vincent Broquaire est un artiste basé en France. Il travaille avec le dessin, les films d'animation, les installations, les interventions dans l'espace public. Le paysage joue un rôle moteur dans son œuvre, il y est considéré comme une construction technique que l'Homme transforme au gré de ses besoins et de ses caprices. L'artiste construit ainsi une vision critique, nourrie d'ironie et de poésie, portée sur l'Homme et son besoin insatiable de contrôle de son environnement.

✉ [vincent.broquaire@gmail.com](mailto:vincent.broquaire@gmail.com)

🌐 <https://www.vincentbroquaire.com>

## CONFIGURATION TECHNIQUE



VIDEO PROJECTEUR

ou



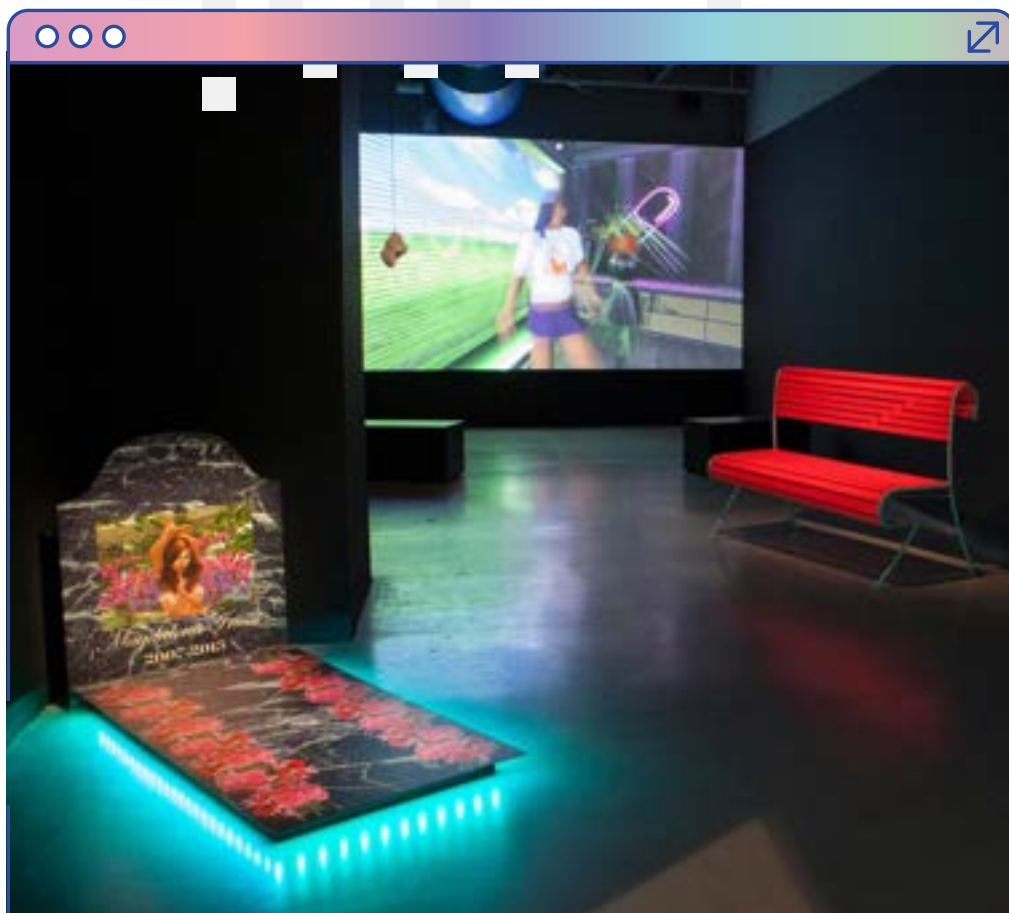
ÉCRAN

L'œuvre peut être diffusée sur un écran ou un vidéoprojecteur.  
Nous préconisons une diffusion en boucle à configurer via le player.

INSTALLATION VIDÉO ET SONORE | JEANNE YUNA ROCHER, CLARE POOLMAN, ETTA MARTHE WUNSCH, JEAN MONTAINE | 2022

VIDÉO : 26' / DISPOSITIF SONORE : 6' | TOUT PUBLIC |   |

# LIFER HERITAGE



**Après un an de vie sociale et d'égarement sur le jeu vidéo persistant *Second Life* en 2022, les artistes proposent ici un regroupement d'œuvres et de témoignages des *Lifers*, les joueurs et joueuses de ce jeu.**

Tandis que leur avatar offre une théorique jeunesse éternelle, le déclin de la plateforme incite à collecter des archives et à conserver les souvenirs attachés à de véritables « lieux de mémoire » virtuels.

A la découverte des vestiges et des ruines numériques de *Second Life* ! Ce jeu emblématique et premier métavers digne de ce nom, à son apogée dans les années 2000, est subitement stoppé par la crise financière de 2008. Prêts pour l'exploration archéologique de ce monde virtuel abandonné, désormais peuplé de fantômes numériques et de lifers, ses derniers habitants et leurs souvenirs ?

# LIFER HERITAGE



## LES ARTISTES

Après une préparation publique d'art et d'architecture à l'EBA de Saint Briec, **JEANNE YUNA ROCHER** étudie à l'école des Beaux-Arts de Marseille depuis 2019 où elle obtient son DNSEP en 2023. Son travail a été montré à la Friche de la Belle de Mai et à The One minute Festival.

Née aux Pays-Bas, **CLARE POOLMAN** a grandi en Angleterre et en Écosse. Elle reçoit le prix d'excellence de l'Université de Leeds lors d'une première licence en développement humain. C'est à Paris qu'elle reprend des études d'art avant d'entrer aux Beaux-Arts de Marseille. Diplômée en 2023 avec les félicitations du jury, son travail a notamment été exposé à la Friche de la Belle de Mai, au Centre Fernand Léger et au festival marseillais Arts Ephémères.

Née à Berlin, **ETTA MARTHE WUNSCH** poursuit d'abord des études en restauration et conservation de fresques et supports muraux en parallèle avec des études de philosophie et langues romaines à Dresde. Elle reprend des études de Beaux-Arts à Marseille et est diplômée d'un DNSEP en 2023 avec les félicitations du jury.

Diplômée en 2020 d'un DNA aux Beaux arts de Marseille où elle poursuivra ses études jusqu'en 2023, **JEAN MONTAINE** fait partie d'un duo d'artistes avec Rayhan Ladjouze depuis l'été 2023. Elle a notamment exposé à la Friche Belle de Mai lors de l'exposition

- ✉ [clarepoolman@gmail.com](mailto:clarepoolman@gmail.com)
- ✉ [jeanne.rocherdu2224@gmail.com](mailto:jeanne.rocherdu2224@gmail.com)
- ✉ [montainejean@gmail.com](mailto:montainejean@gmail.com)
- ✉ [etta-marthe.wunsch@beauxartsdemarseille.fr](mailto:etta-marthe.wunsch@beauxartsdemarseille.fr)
- 🌐 <https://liferheritage.com/lire-plus/>

## CONTEXTE DU PROJET

Au sein du projet *Lifer Heritage* les quatre artistes ont exposé au Poush Manifesto à Clichy, dans le cadre du festival Hors-Pistes au Centre Pompidou à Paris et au Centquatre-Paris.

## MÉDIATION

Cette création peut faire l'objet d'un atelier.

## CONFIGURATION TECHNIQUE



VIDEO PROJECTEUR

OU



ÉCRAN

+



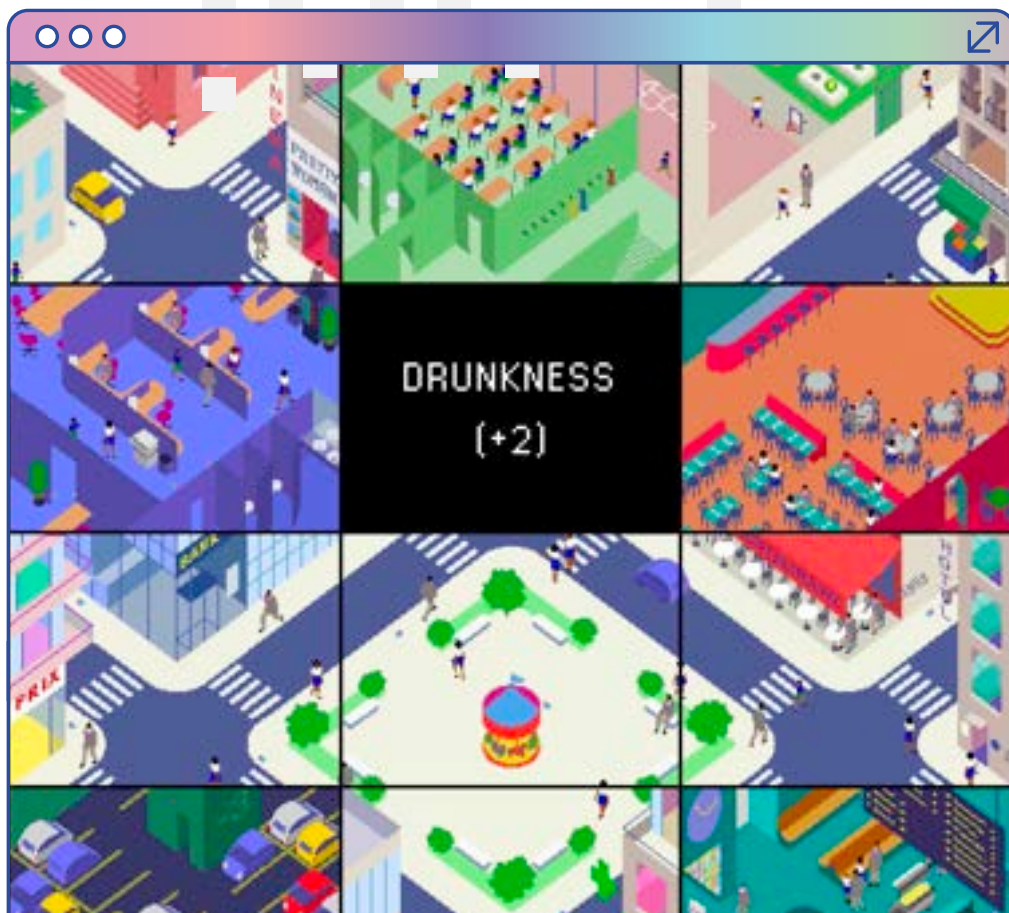
SON

Film à projeter en boucle sur une surface d'au moins 1,5m de large, diffusion son en stéréo. Dispositif sonore à diffuser via douches sonores ou casques audios.





# VIGILANCE 1.0



**Un jeu de vidéo-surveillance où le joueur, face à une série d'écrans, doit surveiller simultanément de nombreux lieux et déceler un maximum d'infractions...**

Transgressions du code de la route, abandon de débris, alcoolisme sur la voie publique, attentat à la pudeur, deal de drogue, dégradations, racolage, violence, vols, ... : À chaque flagrant délit, le score augmente, à chaque diffamation, il baisse. La société surveillée est comme une fontaine qui transgresse sans fin, aussi innocente qu'incorrigible.

Avec *Vigilance 1.0*, jeu vidéo d'art précurseur, Martin Le Chevallier critique la banalisation de la vidéosurveillance développée dans les sociétés modernes et interroge notre éthique et nos principes moraux.

# VIGILANCE 1.0

## L'ARTISTE

### MARTIN LE CHEVALLIER

Né en mai 68, Martin Le Chevallier est artiste plasticien. Il développe depuis la fin des années 90 un travail politique fait de films, de détournements ou d'interventions contextuelles.

✉ [mail@martinlechevalier.net](mailto:mail@martinlechevalier.net)

🌐 <http://www.martinlechevallier.net/>

☎ 06 77 80 77 70

## MÉDIATION

Martin Le Chevallier peut intervenir lors de rencontres ou de conférences pour présenter son travail et son oeuvre *Vigilance 1.0* sur la société de contrôle, la vie privée et la délation.

## CONFIGURATION TECHNIQUE



ORDINATEUR

+



SOURIS

+



SON



Le jeu peut se consulter sur un ordinateur Mac (en dessous de 10.15 et au-dessus de 10.9) ou PC, muni d'une souris. Nous recommandons de ne pas laisser de clavier pour éviter que le public ne quitte le jeu. Pour une installation plus impressionnante, l'artiste recommande de relier un vidéoprojecteur à l'ordinateur.

# MARK



**Dans cette fiction d'anticipation, le PDG du réseau social Facebook parvient, malgré quelques maladresses, à séduire les foules et accéder à la présidence des États-Unis.**

*Mark* nous fait traverser les époques, de la naissance de Mark Zuckerberg à l'avènement de la Singularité technologique (le moment où l'Intelligence Artificielle atteint le niveau de l'intelligence humaine). Dans *Mark*, le chœur, Zuckerberg et l'Intelligence Artificielle chantent leurs trajectoires entrelacées au fil des ans. Ces montagnes russes musicales sur le pouvoir, l'acceptation et la collaboration nous font voir le point de vue de trois entités liées dans une odyssée technologique où les sentiments dansent avec le progrès.

Acronyme de Google, Apple, Facebook, Amazon, et Microsoft, les GAFAM, entreprises de la Silicon Valley californienne, se nourrissent de l'analyse et de la revente de nos données. Leur pouvoir concurrence celui des États et affecte la liberté d'autodétermination des individus. *Mark*, entre fiction et réalité ?

# MARK

## L'ARTISTE

### MARION BALAC

Née en 1984, Marion Balac est une artiste diplômée de l'ENSBA Lyon et de Paris 1 Panthéon Sorbonne, chercheuse à l'ÉSACM (Clermont-Ferrand) depuis 2019 et artiste invitée en résidence à l'ESAM Caen/Cherbourg depuis 2020. *Mark* est sa seconde collaboration avec l'artiste, musicien et programmeur espagnol Carlos Carbonell.

✉ [marionbalac@gmail.com](mailto:marionbalac@gmail.com)

🌐 <http://www.marionbalac.com/>

☎ 06 61 29 63 04

## MÉDIATION

Les récents travaux de Marion Balac explorent les liens et tensions opérant entre territoires, sentiments, transmission et technologie. L'artiste est disponible pour intervenir dans des conférences et des ateliers.

## CONFIGURATION TECHNIQUE



VIDEO PROJECTEUR

OU



ÉCRAN

+

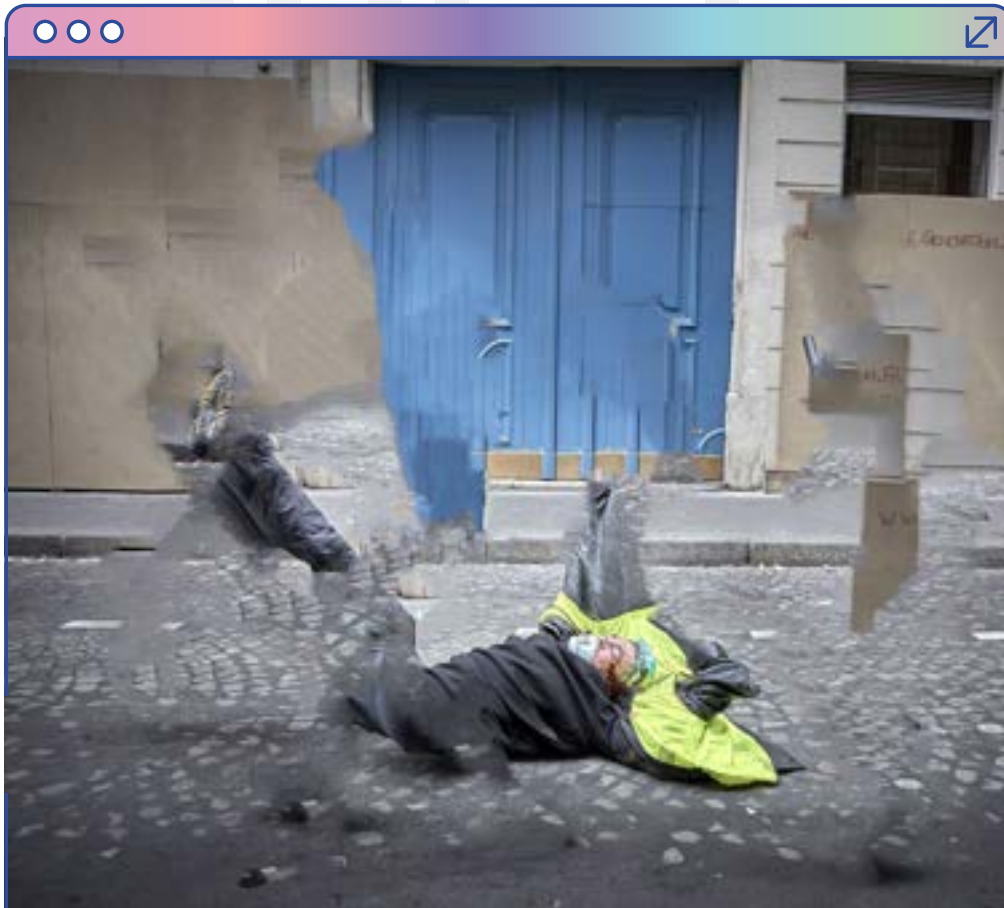


SON

L'oeuvre peut être diffusée sur un écran, avec ou sans casque. L'artiste préconise un écran de taille 40" et, pour s'asseoir, un banc parallélépipède peint en bleu foncé.



# LA MAIN INVISIBLE



***La Main invisible* transforme des photos de presse qui témoignent de violences policières, en effaçant intégralement les policiers de l'image.**

En soulevant la question de la censure et en faisant mine de s'y soumettre, l'image montre des personnes subissant l'assaut d'entités spectrales qui n'ont plus ni corps ni visage. Le terme de « main invisible » est un des concepts historiques du libéralisme, qui postule que la somme spontanée des actions du marché conduirait au bien commun. Il est aussi utilisé pour désigner une pression qui s'exerce sur un auteur ou un journaliste.

A l'heure où la liberté de la presse est de plus en plus en danger, Thierry Fournier montre des victimes confrontées à une violence sans visage et rappelle l'importance du droit des citoyens à constituer leurs propres images.

# LA MAIN INVISIBLE

## L'ARTISTE

### THIERRY FOURNIER

Thierry Fournier est artiste, curateur et auteur. Sa pratique aborde principalement des questions d'altérité, de coprésence et de socialité, à travers plusieurs médiums, parfois numériques : installations, objets, œuvres sur internet, vidéos, dessins, performances. Son approche curatoriale aborde des questions analogues à l'échelle collective. Il est autodidacte en art et architecte de formation (diplômé de l'École nationale supérieure d'Architecture de Lyon). Ses œuvres sont très régulièrement exposées en France et à l'international. En tant qu'auteur, Thierry Fournier a écrit sur de nombreux artistes et expositions. Il est également directeur artistique et coordinateur de la revue [www.antiatlas-journal.net](http://www.antiatlas-journal.net), qui aborde les enjeux et les formes contemporaines des frontières. Il enseigne à Sciences Po Paris et a dirigé deux groupes de recherche curatoriaux à l'Ensad et l'Ensad Nancy jusqu'en 2020.

✉ [thierry@thierryfournier.net](mailto:thierry@thierryfournier.net)

🌐 [www.thierryfournier.net](http://www.thierryfournier.net)

## EN COMPLÉMENT

- Catalogue *La Main invisible*, Thierry Fournier et Pau Waelder, Nancy, Empreintes & Digitales 2023
- *Non-lieu*, série de photographies numériques, 2016

## MÉDIATION

Rencontres et ateliers autour de l'œuvre possibles, à définir en fonction du contexte et des publics.

## CONFIGURATION TECHNIQUE



ORDINATEUR

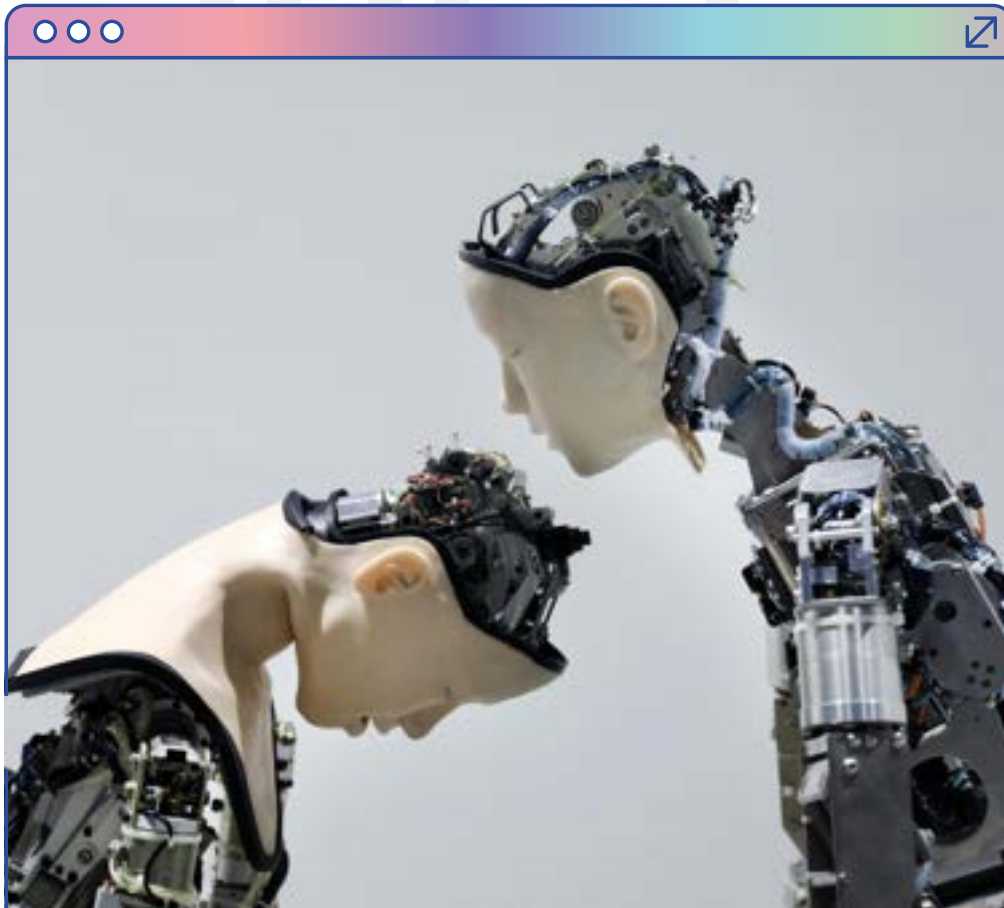
ou



ÉCRAN

Diaporama mp4 4K de 8 min à présenter en boucle sur écran led ou oled 45 pouces minimum, sur pied ou fixé au mur, axe de l'écran à 1,40 m du sol, pas de réflexion sur l'écran de projecteurs ou de la lumière du jour. A lire de préférence avec un media player, un raspberry ou un ordinateur, éviter les clés usb sur écran.

# SOUL SHIFT



**Alter est un robot humanoïde qui semble s'éveiller au monde lorsqu'on l'active. Sa singularité réside dans ses mouvements, qu'aucun humain n'a véritablement anticipés, car c'est une intelligence artificielle qui les crée avec une extrême précision.**

Il est totalement autonome grâce à ses capteurs et invente sa gestualité selon les contraintes de ses articulations qui sont semblables aux nôtres. Il – ou possiblement elle puisque la machine est sans genre – semble découvrir le robot inactif, dont il est en fait le double ou la seconde version. La mémoire ou l'“esprit” de l'Alter 1 ayant été transférée sur l'Alter 2, on pense alors à une forme de réincarnation, mais sans chair. Ce film de Justine Emard est la promesse d'une possible rencontre avec une version antérieure de soi-même.

- Dominique Moulon, critique d'art

Le travail de Justine Emard représente les espaces de rencontre et les limites entre intelligences humaines et artificielles, de plus en plus présentes dans notre quotidien.

# SOUL SHIFT

## L'ARTISTE

### JUSTINE EMARD

Justine Emard explore les nouvelles relations qui s'instaurent entre nos existences et la technologie. En associant les différents médiums de l'image – de la photographie à la vidéo et la réalité virtuelle –, elle situe son travail au croisement entre les neurosciences, les objets, la vie organique et l'Intelligence Artificielle. Ses dispositifs prennent pour point de départ des expériences de Deep-Learning (apprentissage profond) et de dialogue entre l'humain et la machine.

✉ [studio@justineemard.com](mailto:studio@justineemard.com)

🌐 <https://justineemard.com/>

 [VOIR LE TEASER](#)

## EN COMPLÉMENT

Découvrir d'autres projets de Justine Emard sur [IFdigital](#).

## CONFIGURATION TECHNIQUE



VIDEO PROJECTEUR

OU



ÉCRAN

+

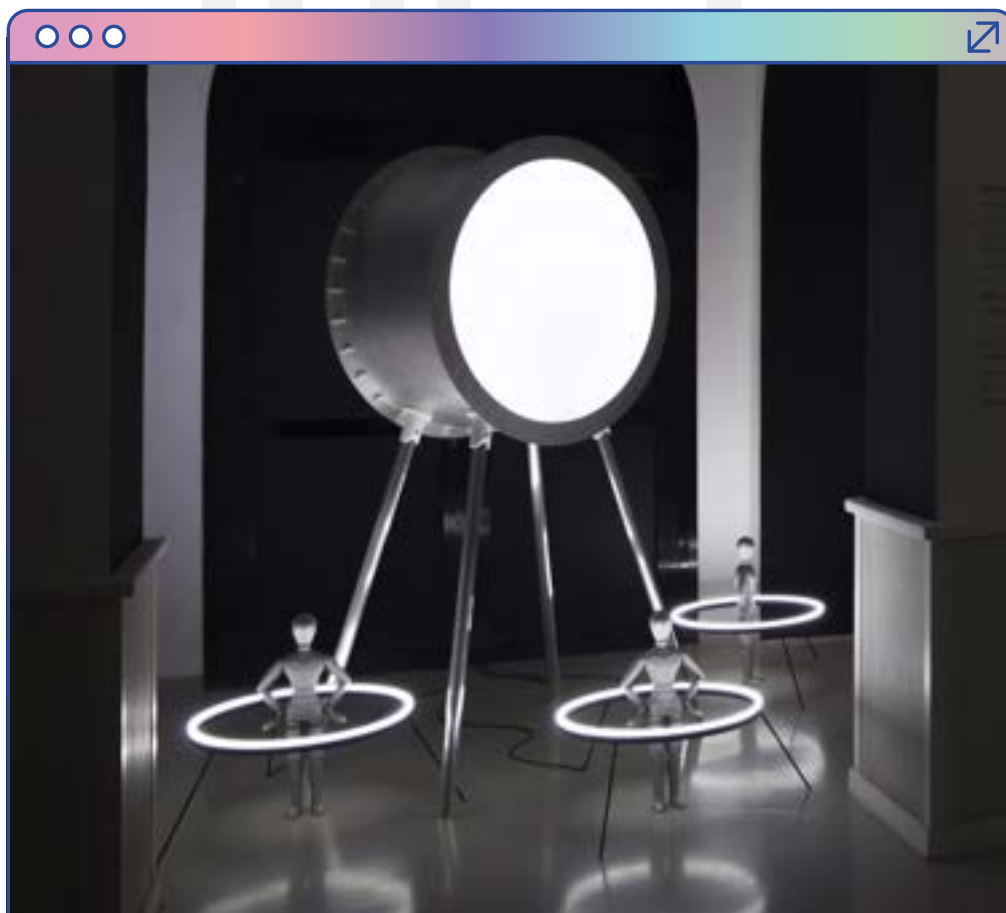


SON



Projection vidéo numérique 16/9, installée dans un espace totalement plongé dans le noir. La vidéo doit mesurer environ 4m de base (dimensions: 2,25 x 4m). Le vidéoprojecteur doit être de 8000 lumens minimum et la résolution doit être au moins HD (connexion HDMI). Pour le son, il faut 2 haut-parleurs + caisson de basse de bonne qualité, une douche sonore est également possible. La vidéo est en boucle, elle peut être lue sur un ordinateur, une brightsign ou un media player (sans délai de boucle, sans noir et sans message qui s'affiche à la reprise de la boucle). Selon les espaces, tout changement, adaptation ou moniteur envisagé doit être prévu en amont avec l'artiste.

# VEILLE INFINIE



***Veille infinie* met en scène et propose une critique des stratégies de prédation des grandes plateformes de l'industrie numérique. Comment font-elles pour nous fidéliser à leurs services ?**

Le plus souvent, elles y parviennent de façon manipulatoire, en rompant des régimes d'opposition traditionnels entre vie publique et privée, ou entre temps de travail et temps de repos. Nos vies sont enrégimentées par les dispositifs dont nous nous entourons : les modules composant *Veille infinie* mettent en relief cette influence insidieuse.

Une plongée captivante en images de synthèse dans l'histoire des technologies, leur univers impitoyable et les jeux de pouvoir et de contrôles sur l'homme créés par celles et ceux qui les possèdent ou les gouvernent.



# VEILLE INFINIE

## L'ARTISTE

### DONATIEN AUBERT

Donatien Aubert est artiste, chercheur et auteur. Il réalise des œuvres hybrides (vidéos, installations interactives, programmes de réalité virtuelle, sculptures créées par conception et fabrication assistées par ordinateur). Le travail théorique et plastique de Donatien Aubert vise à problématiser les mutations anthropologiques contemporaines. Il s'est notamment intéressé à l'héritage de la cybernétique et à la résilience de ses paradigmes dans des mouvements comme l'écologie et le transhumanisme.

✉ [aubert\\_donatien@hotmail.fr](mailto:aubert_donatien@hotmail.fr)

🌐 <https://www.donatienaubert.com/>

## CONFIGURATION TECHNIQUE



VIDEO PROJECTEUR

ou



ÉCRAN

+

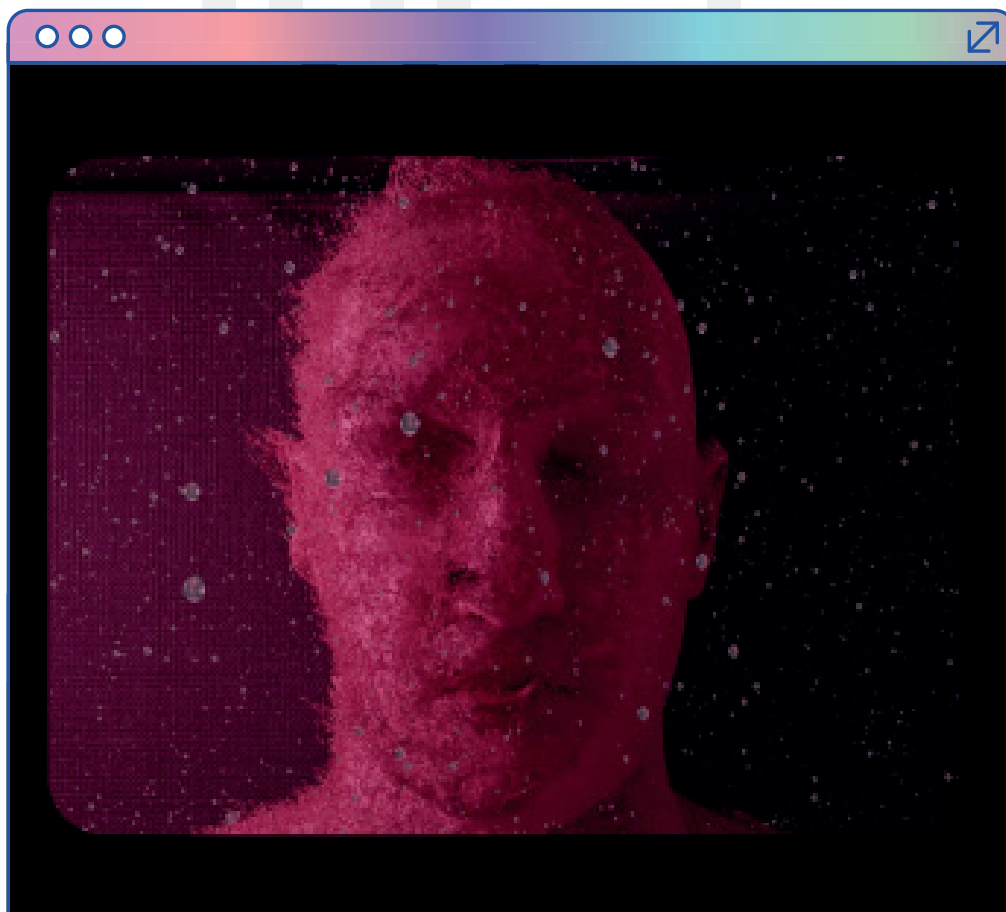


ou



Le court-métrage doit être diffusé plein mur, sur une longueur de deux mètres au minimum, dans une salle relativement sombre (prévoir la construction d'un écran en médium/placo si un mur blanc lisse n'est pas disponible). Un banc ou des assises doivent être prévus pour les spectateurs. La piste sonore du film peut-être diffusée au moyen d'enceintes et/ou de casque audio selon la configuration qui fait sens dans l'espace de diffusion.

# FOR HERE AM I SITTING IN A TIN CAN FAR ABOVE THE WORLD



**Une femme rêve du cryptographe américain Hal Finney. Une grande crise économique affecte le marché des crypto-monnaies. Des dizaines de milliers de personnes sont cryogénisées dans l'espoir d'un avenir meilleur. Quelle étrange relation entretenons-nous avec le futur ?**

Gala Hernández López aborde les liens entre deux technologies spéculatives pour lesquelles l'avenir devient une ressource économique à exploiter.

Deuxième volet d'une trilogie de films qui explore les communautés virtuelles. A travers le personnage de Hal Finney, cryptographe de renom ayant reçu la 1ère transaction en bitcoins, et qui fût cryogénisé à son décès, le film nous transporte en apesanteur chez les extropiens. Une communauté transhumaniste, techno optimiste, qui trouve des techno-solutions à tout, y compris à la mort.

# FOR HERE AM I SITTING IN A TIN CAN FAR ABOVE THE WORLD

## L'ARTISTE

### GALA HERNÁNDEZ LÓPEZ

Artiste-chercheuse et cinéaste, Gala Hernández López articule la recherche interdisciplinaire avec la production de docu-fictions, d'installations vidéo et de performances sur les nouveaux modes de subjectivation spécifiquement produits par le capitalisme numérique. Elle examine d'un point de vue féministe et critique les discours et les imaginaires circulant dans les communautés virtuelles en tant que fictions symptomatiques d'un état du monde.

✉ [galahernandez@protonmail.com](mailto:galahernandez@protonmail.com)

🌐 <https://www.galahernandez.com/>

▶ [VOIR LE TEASER](#)

## EN COMPLÉMENT

Son film *La Mécanique des fluides* a été primé aux Césars 2024 (prix du Meilleur court métrage documentaire) et a remporté le Prix de l'œuvre expérimentale 2023 de la Scam parmi une douzaine de prix. Il est disponible sur IFcinéma.

## CONFIGURATION TECHNIQUE



VIDEO PROJECTEUR

ou



ÉCRAN

+



ou

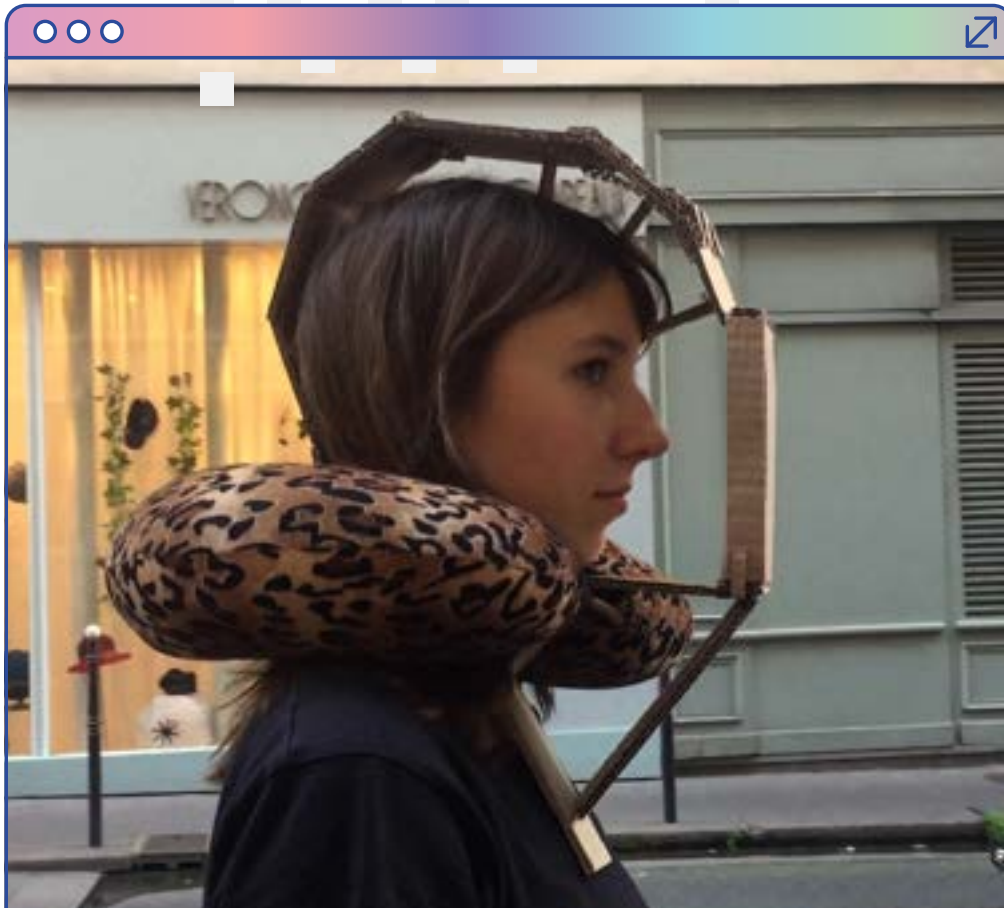


L'œuvre peut être diffusée sur un écran ou un vidéoprojecteur. Nous préconisons une diffusion en boucle à configurer via le player. Un casque audio peut être mis à disposition du public, sinon prévoir un système de diffusion du son.



**03 WELCOME TO  
THE NEXT LEVEL!**

# CENTER FOR TECHNOLOGICAL PAIN



**Une entreprise fictive propose des solutions *Do It Yourself* pour résoudre les problèmes de santé causés par les technologies.**

Ce projet a pour but de faire apparaître ce problème plutôt que de suggérer de réelles solutions, le tout avec beaucoup d'humour et d'ironie pour se moquer des dépendances qui ont pris le contrôle de nos vies. *Center for Technological Pain* remet en question les effets négatifs de la technologie en adaptant des techniques d'autodéfense et de yoga pour lutter contre cette dépendance contemporaine.

Fatigue oculaire ? Problème d'addiction aux réseaux sociaux ? Dasha Ilna prend le parti de l'absurde et du *Do It Yourself* pour questionner les rapports complexes que nous entretenons avec les outils numériques.



# CENTER FOR TECHNOLOGICAL PAIN

## L'ARTISTE

### DASHA ILINA

Dasha Ilina est une artiste numérique russe installée à Paris. Le travail d'Ilina se concentre principalement sur les notions de soin et de technologie au quotidien, les pratiques *Do It Yourself* et les solutions low-tech pour examiner diverses questions telles que l'addiction au téléphone, les problèmes de santé liés à la technologie et la vie privée à l'ère numérique. Elle est codirectrice, aux côtés de Benjamin Gaulon, de NØ SCHOOL, concept d'anti-école alternative proposant rencontres, ateliers, conférences et travail en studio.

✉ [studio@dashailina.com](mailto:studio@dashailina.com)

🌐 <http://dashailina.com/>

☎ 06 50 20 65 02

## MÉDIATION

Dasha Ilina propose un atelier grand public "Solutions DIY aux Technodouleurs" (15 participants pour maximum 3h), sur la création d'objets *Do It Yourself* face aux problèmes de santé liés à la technologie, en utilisant des matériaux de tous les jours.

## CONFIGURATION TECHNIQUE



VIDEO PROJECTEUR

OU



ÉCRAN

OU



TABLETTE

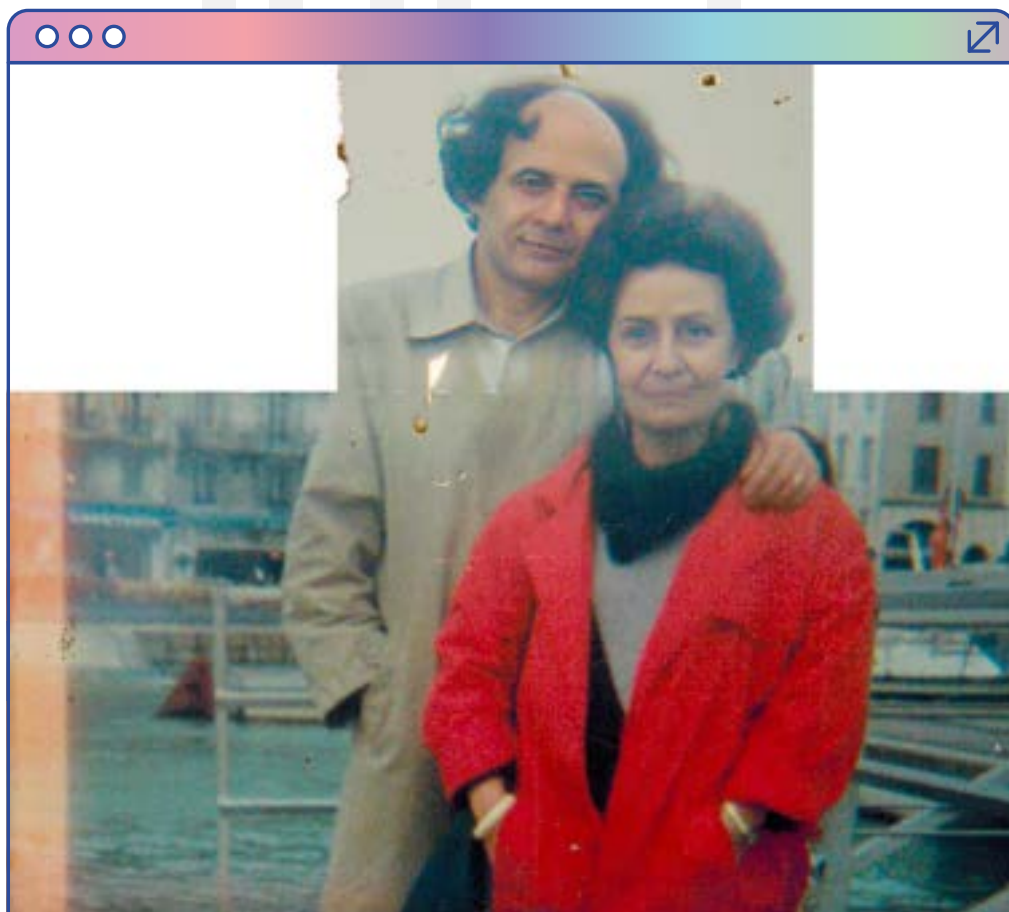
+



SON

L'oeuvre peut être diffusée sur un ordinateur, un écran, un vidéoprojecteur ou une tablette. Nous préconisons une diffusion en boucle à configurer via le player. Un casque audio peut être mis à disposition du public. Démarrer par les vidéos de sports suivi des 11 vidéos d'objets.

# DADS & MUMS



**Inspiré par une expérience photographique dans son enfance, l'artiste utilise ici un programme d'Intelligence Artificielle (IA) génératif pour compléter et réparer la partie manquante d'une photographie ratée (têtes coupées) lors de sa prise de vue.**

Dans cette nouvelle ère, les médias façonnés par l'IA redéfinissent le rôle de l'auteur, la manière de penser la création et notre perception de l'information. A travers un collage d'images, l'œuvre *Dads & Mums* présente les multiples combinaisons générées par l'IA, créant ainsi un dialogue entre le passé et le présent, entre l'humain et la machine.

Comment donner une seconde vie à ses parents grâce à l'IA générative ?

# DADS & MUMS

## L'ARTISTE

### JULIEN LEVESQUE

Enfant de la révolution digitale, Julien Levesque explore la matière numérique et ses représentations artistiques potentielles, mettant l'accent sur le réseau Internet et ses données. Plasticien du net, il offre une perspective sensible de notre monde connecté et consumériste en mêlant divers matériaux et techniques, allant du numérique au lowtech. Son travail, exposé dans des lieux renommés tels que le Centre Pompidou ou l'IMAL, mêle l'absurde et la poésie par un ensemble de curiosités numériques. Diplômé des Beaux-Arts de Paris et de l'Université Paris 8, il a également été chercheur à l'Ensad Lab.

✉ [contact@julienlevesque.net](mailto:contact@julienlevesque.net)

🌐 <https://julienlevesque.net/>

## CONFIGURATION TECHNIQUE



ORDINATEUR

+



INTERNET

+

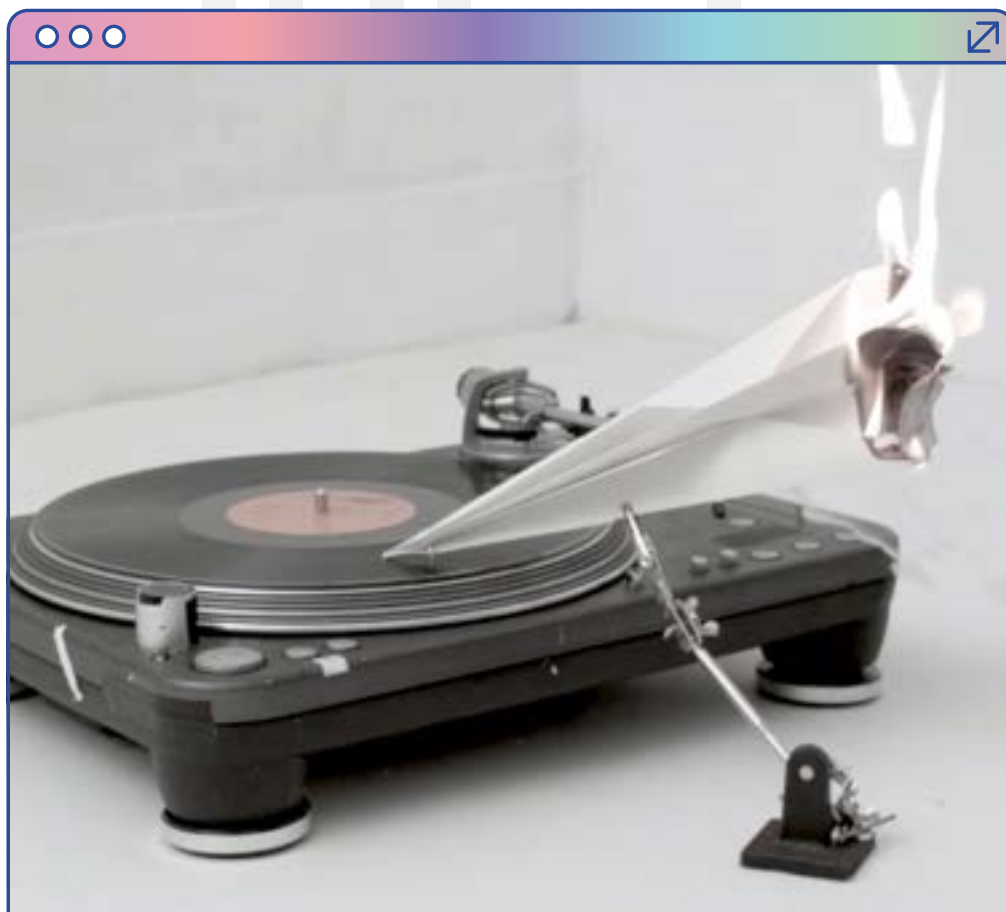


SON

L'œuvre est accessible depuis un lien Internet, à consulter depuis un ordinateur disposant d'une souris. L'œuvre a une petite dimension sonore, il est possible de prévoir un casque audio ou un système de diffusion du son. Sous la forme d'une page web interactive, le spectateur est invité à cliquer sur les images et découvrir les différentes combinaisons. Comme dans un jeu d'assemblage, les images se répondent et deviennent plausibles l'espace d'un instant.

VIDÉO | YANN LEGUAY | 2024 | DURÉE : 22' | TOUT PUBLIC | SANS DIALOGUE

# 7 HAÏKUS POUR UN TOURNE-DISQUE



« En écoutant un disque, je me demande souvent si c'est réellement la platine qui fait tourner le disque sur son axe, ou si, finalement, le disque est immobile et c'est la terre entière qui est en rotation au dessous ? »

Expérimentation circonstancielle et éphémère autour du disque vinyle, *7 haïkus pour un tourne-disque* est la captation de cette performance en 7 actes.

La multiplicité des interfaces et la mise à distance de la matière nous éloignent de plus en plus de la source de la musique. Nous devenons de simples utilisateurs de services. Tel un saboteur, Yann Leguay casse les normes désormais acceptées dans le son, en utilisant des machines improbables pour la lecture des médias audio. 7 histoires drôles, poétiques, surprenantes et ingénieuses !

# 7 HAÏKUS POUR UN TOURNE-DISQUE



## L'ARTISTE

### YANN LEGUAY

Yann Leguay est un artiste sonore dont l'œuvre fait la part belle à l'expérimentation, les instruments de musique disparaissent au profit d'objets du quotidien (disques-durs, vinyles rayés au scalpel, etc.) desquels l'artiste extrait de véritables matières sonores.

✉ [legoyann@gmail.com](mailto:legoyann@gmail.com)

🌐 <http://phonotopy.org/>

## EN COMPLÉMENT

Découvrez Yann Leguay sur [France Musique](#).

## CONFIGURATION TECHNIQUE



VIDEO PROJECTEUR

ou



ÉCRAN

+



ou



Configuration technique : L'œuvre peut être diffusée sur un écran ou un vidéoprojecteur. Nous préconisons une diffusion en boucle à configurer via le player. Un casque audio peut être mis à disposition du public, sinon prévoir un bon système de diffusion du son, car l'œuvre a une dimension sonore importante.



# SPEAP



**Le CV vidéo de Seumboy réalisé en 2017 pour postuler au programme SPEAP de Sciences Po Paris, est une œuvre d'art en soi qui plonge dans les questions d'identité culturelle et d'expression artistique moderne.**

Seumboy navigue à travers ses multiples identités et illustre les dilemmes auxquels il est confronté en tant qu'individu partagé entre deux mondes : l'Afrique de ses racines et la France de son quotidien. Un thème universel dans le contexte actuel de mondialisation et de multiculturalisme.

Un manifeste de pratiques pour se réapproprier l'espace numérique et une porte d'entrée vers la découverte des autres travaux de l'artiste, qui milite pour une écologie décoloniale.

## L'ARTISTE

### SEUMBOY VRAINOM :€

Diplômé des Beaux-Arts d'Angoulême en 2016, Seumboy VRAINOM :€ se pose à l'intersection de la politique, de la spiritualité et de la poésie, en interrogeant principalement comment investir l'espace numérique. Son travail mélange des éléments d'interfaces familières telles qu'Instagram, Photoshop, et d'autres logiciels du quotidien, pour composer des œuvres qui reflètent et archivent notre interaction quotidienne avec le digital. De Wikipédia à des jeux vidéos, en passant par des conférences de l'ENS et des mangas, il reflète sa propre navigation dans un espace digital à la fois personnel et universel. Sa démarche est par ailleurs profondément enracinée dans des questionnements identitaires post-coloniaux. En tant que Français d'origine togolaise et ivoirienne, Seumboy se situe dans un «entre-deux», ni tout à fait enraciné en France, ni dans les pays de ses parents, cultivant sa propre identité dans l'unique terrain qu'il connaît : le numérique. Seumboy se décrit comme un «militant hors-sol». Ce terme, souvent utilisé péjorativement, illustre son engagement à créer un ancrage politique et spirituel dans un espace où les frontières géographiques et culturelles se dissolvent. À travers son œuvre, il invite à une réflexion sur la nature de notre identité dans un monde de plus en plus dématérialisé, tout en soulignant l'urgence d'aborder les questions d'écologie numérique et d'identité culturelle dans cet espace numérique qui, loin d'être neutre, est chargé de significations politiques et personnelles.

✉ [seumboy.vrainom@gmail.com](mailto:seumboy.vrainom@gmail.com)  [Chaîne YouTube](#)

## EN COMPLÉMENT

Depuis Avril 2020 Seumboy a lancé la [Chaîne Histoires Crépus](#), suivie désormais par plus de 400,000 abonnés, qui lui permet de militer au travers de l'espace numérique. Il s'y présente comme un héritier de l'histoire coloniale française qui cherche à rendre cette histoire accessible.

## MÉDIATION

Cette création peut faire l'objet d'un atelier.

## CONFIGURATION TECHNIQUE



VIDEO PROJECTEUR

OU



ÉCRAN

+

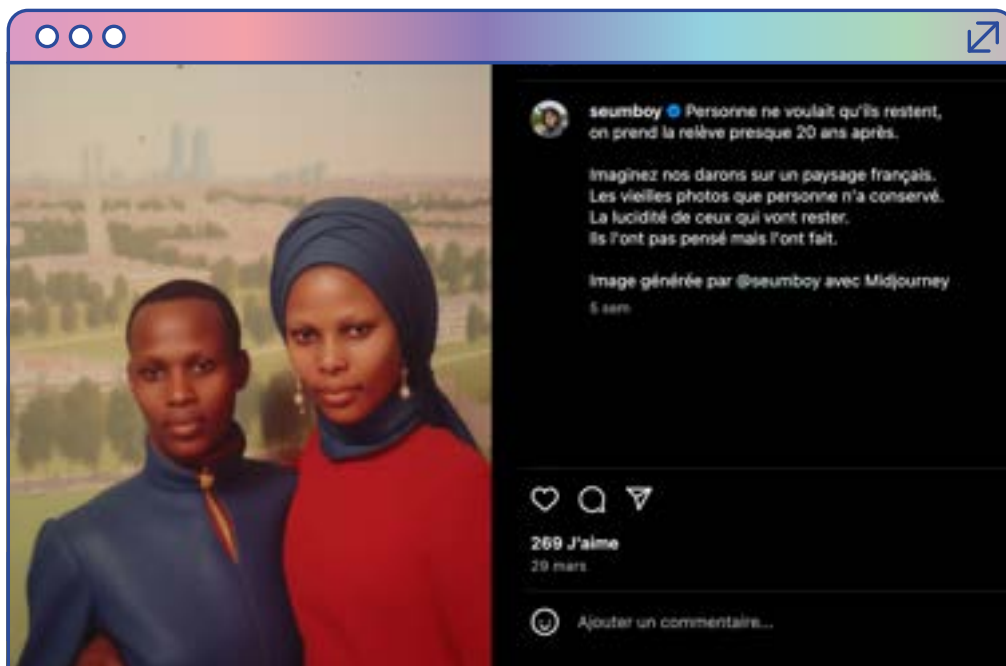


SON

L'œuvre peut être diffusée sur un écran ou un vidéoprojecteur. Nous préconisons une diffusion en boucle à configurer via le player. Un casque audio peut être mis à disposition du public, sinon prévoir un système de diffusion du son.

IMAGES | SEUMBOY VRAINOM :€ | 2023 | DURÉE : 2'33" | TOUT PUBLIC | SANS DIALOGUE

# CRÉER AVEC L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE, ENTRE L'ARCHIVISTE, L'ARTISTE ET LE CURATEUR



## Comment utiliser l'Intelligence Artificielle (IA) pour créer des œuvres qui transcendent le caractère générique et prévisible des images typiquement générées par IA ?

Comment générer des images reflétant des moments historiques peu documentés ? Les images générées par l'IA Midjourney tendent vers une esthétique trop lisse immédiatement reconnaissable comme produit de l'IA. L'IA se heurte par ailleurs à ses propres limites, celles de ses bases de données d'images, révélant un manque de représentation des luttes africaines. Pour répondre à ces contraintes, Seumboy développe ici une méthodologie unique pour générer davantage d'images qui enrichissent les archives visuelles de l'histoire africaine, permettant ainsi une représentation plus complète dans les récits futurs.

Comment maîtriser un nouvel outil d'IA pour le dompter et le forcer à générer des images effacées de l'imaginaire collectif, sources de nouvelles œuvres !

# CRÉER AVEC L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE, ENTRE L'ARCHIVISTE, L'ARTISTE ET LE CURATEUR

## L'ARTISTE

### SEUMBOY VRAINOM :€

Diplômé des Beaux-Arts d'Angoulême en 2016, Seumboy VRAINOM :€ se pose à l'intersection de la politique, de la spiritualité et de la poésie, en interrogeant principalement comment investir l'espace numérique. Son travail mélange des éléments d'interfaces familières telles qu'Instagram, Photoshop, et d'autres logiciels du quotidien, pour composer des œuvres qui reflètent et archivent notre interaction quotidienne avec le digital. De Wikipédia à des jeux vidéos, en passant par des conférences de l'ENS et des mangas, il reflète sa propre navigation dans un espace digital à la fois personnel et universel. Sa démarche est par ailleurs profondément enracinée dans des questionnements identitaires post-coloniaux. En tant que Français d'origine togolaise et ivoirienne, Seumboy se situe dans un «entre-deux», ni tout à fait enraciné en France, ni dans les pays de ses parents, cultivant sa propre identité dans l'unique terrain qu'il connaît : le numérique. Seumboy se décrit comme un «militant hors-sol». Ce terme, souvent utilisé péjorativement, illustre son engagement à créer un ancrage politique et spirituel dans un espace où les frontières géographiques et culturelles se dissolvent. À travers son œuvre, il invite à une réflexion sur la nature de notre identité dans un monde de plus en plus dématérialisé, tout en soulignant l'urgence d'aborder les questions d'écologie numérique et d'identité culturelle dans cet espace numérique qui, loin d'être neutre, est chargé de significations politiques et personnelles.

✉ [seumboy.vrainom@gmail.com](mailto:seumboy.vrainom@gmail.com)  [Chaîne YouTube](#)

## EN COMPLÉMENT

Depuis Avril 2020 Seumboy a lancé la [Chaîne Histoires Crépus](#), suivie désormais par plus de 400,000 abonnés, qui lui permet de militer au travers de l'espace numérique. Il s'y présente comme un héritier de l'histoire coloniale française qui cherche à rendre cette histoire accessible.

## MÉDIATION

Cette création peut faire l'objet d'un atelier.

## CONFIGURATION TECHNIQUE



ORDINATEUR

ou



IMPRIMANTE

L'œuvre peut être imprimée ou diffusée à l'aide d'un diaporama sur un ordinateur.

# UNFORESEEN SPACES



***Unforeseen Spaces* propose l'expérience d'une vaste réalité à hauteur d'oiseau.**

Le spectateur contemple un territoire aux frontières flottantes, que Marie Lelouche a créé en s'inspirant de savoirs et de pratiques reliant les humains aux oiseaux, consciente des difficultés que posent la création d'un devenir commun.

Quand la technologie nous rapproche du vivant !  
Une expérience fluide, sensible, délicate et sonore !

# UNFORESEEN SPACES

## L'ARTISTE

### MARIE LELOUCHE

Marie Lelouche est une artiste française dont la pratique interroge l'espace et le volume. Elle est diplômée du Fresnoy. Son travail, d'esthétique minimale et abstraite, est régulièrement montré à travers le monde. Pour développer des expériences transdisciplinaires où s'imbriquent différentes réalités sensorielles et réflexives, elle participe à plusieurs programmes de résidence internationale et collabore avec des chercheurs, des artisans, des ingénieurs et plus récemment un chorégraphe. Les pratiques du déplacement, telles qu'évoquées par les cultural studies ou les mobilities studies restent un point clé de son travail. Elle est finaliste de plusieurs prix renommés, représentée par la Galerie Alberta Pane.

✉ [mariehculel@gmail.com](mailto:mariehculel@gmail.com)

🌐 <https://marielelouche.com/>

 [VOIR LE TEASER](#)

## CRÉDITS

La dimension sonore de l'œuvre repose, en partie, sur l'usage des programmes/logiciels de reconnaissance de chants d'oiseaux BirdNET et BirdNET-Pi ainsi que de la sonothèque aviaire collaborative en ligne XENO CANTO, grâce aux enregistrements Peter Boesman, Jorich van Arneym, Frank-Udo Tielman, Grzegorz Lorek, Jerome Fischer, Larss Edenius, Jorge Leitano, Tristan Guillebot, Jarek Matusiak, Mateusz, Erik Roels, Sylvan Schnabel, Alin Malengreau, Norbert Uhlhaas, Bodo Sonnenburg, Brickegickel, Toon Jansen, Frederik Fluyt, Hans Matheve, Twan Mols, Florian Kubala, Bernard Bousquet, Fabian Deck), tous sous Licence Creative Commons.

## CONFIGURATION TECHNIQUE



CASQUE VR



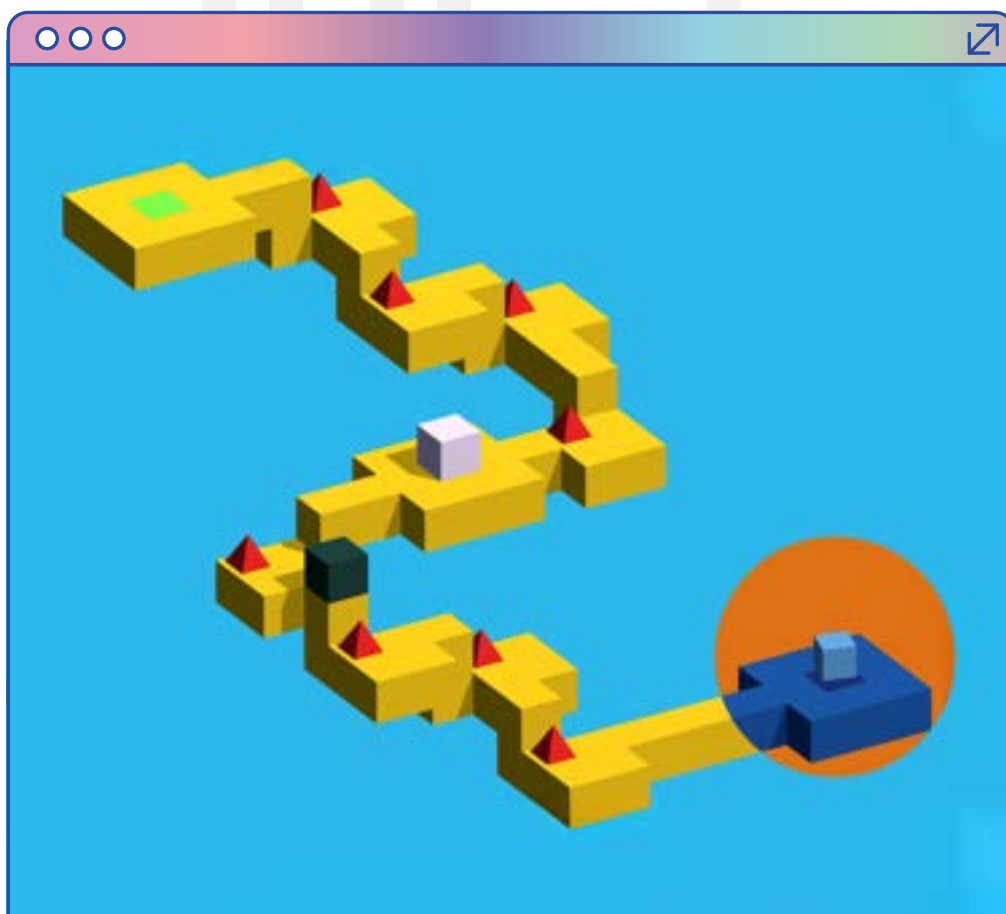
INTERNET

Il est recommandé de prévoir un médiateur pour la gestion du ou des casque(s) VR.  
Le film étant interactif, prévoir une surface de présentation de 4 m2 à 9 m2.  
L'expérience VR nécessite l'utilisation des mains. Casque VR compatible : Quest





# VECTRONOM



***Vectronom* est un jeu qui allie rythme effréné et géométrie psychédélique. Les joueurs résolvent des puzzles en 3D sur fond de musique électro.**

Les niveaux se modulent au rythme des BPM, offrant une expérience immersive. Le gameplay intuitif devient progressivement plus complexe, mettant au défi la capacité des joueurs à garder le tempo tout en naviguant à travers des obstacles.

*Vectronom* est un jeu unique en son genre, entre un jeu de plateforme et un titre musical hypnotique, dans lequel les joueurs doivent avancer en gardant le tempo tout en surmontant des obstacles de plus en plus difficiles.

# VECTRONOM

## LE STUDIO

### LUDOPIUM ET LA COMPAGNIE DES MARTINGALES

Ludopium est un studio de jeu indépendant basé à Cologne, en Allemagne, et spécialisé dans les jeux musicaux et les installations audiovisuelles ludiques. Basée en France, la Compagnie des Martingales se positionne comme producteur indépendant dans le domaine du jeu vidéo et des media interactifs.

✉ [stephane.natkin@cdmartingales.fr](mailto:stephane.natkin@cdmartingales.fr)

🌐 <https://cdmartingales.fr/>

▶ [VOIR LE TEASER](#)

## EN COMPLÉMENT

Découvrez un [article du CNC](#) sur le jeu.

## CONFIGURATION TECHNIQUE



ORDINATEUR

OU



SMARTPHONE

+

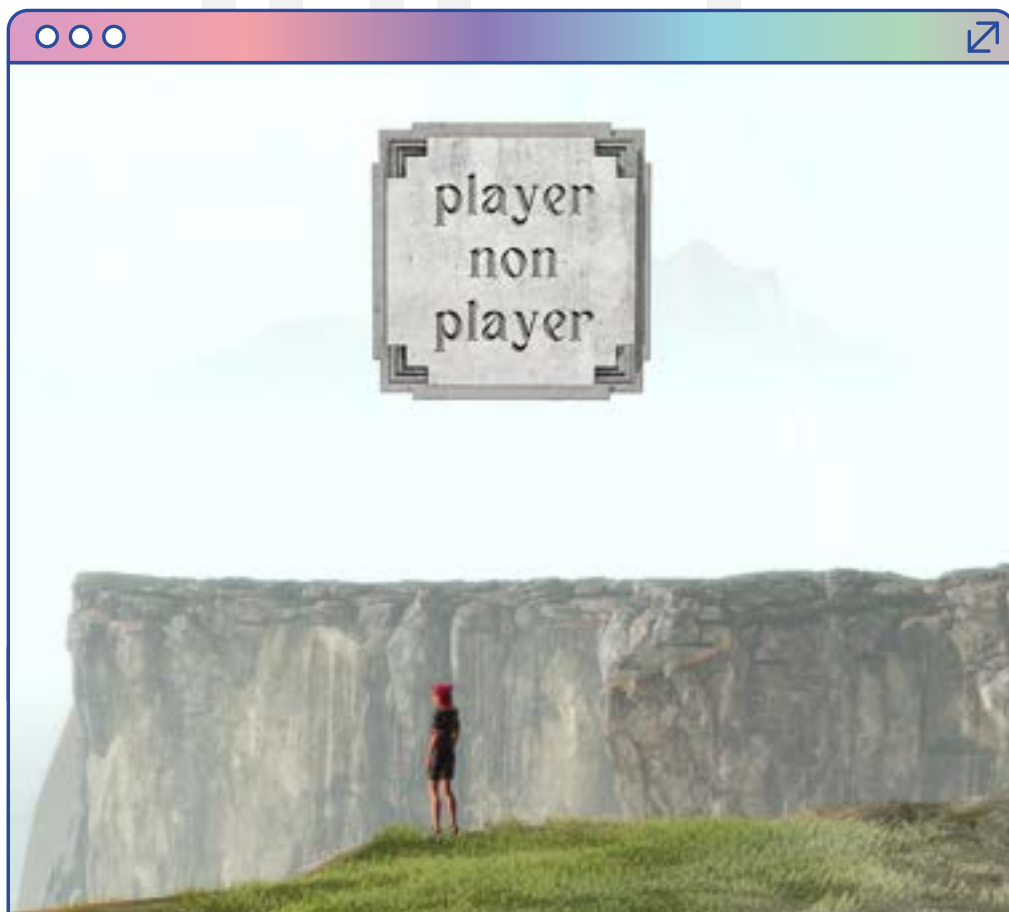


SON

Supports : Ordinateur (Mac, Windows), Smartphone (iOS, Android) .

Jeu à télécharger sur les plateformes Steam, Android ou iOS, en fonction de si vous souhaitez le présenter sur un ordinateur ou un smartphone. Prévoir un casque ou un système de diffusion du son, le jeu comprend une dimension sonore importante. Le jeu vidéo est adapté à un joueur en simultané ou plusieurs joueurs en coopération.

# PLAYER NON PLAYER



***Player Non Player* est un queer game qui explore des thèmes matures, tels que le deuil, à travers le prisme de l'intimité, incluant l'identité sexuelle et de genre, l'amitié et l'amour.**

Le jeu vous permet d'explorer une île mélancolique avec des structures brutalistes, où vous trouverez et devrez aider quatre personnages à partir en paix et pourrez débloquent des cinématiques interactives qui dépeignent de manière créative la disparition.

Le projet, qui évoque des thèmes universels mais trop souvent tabous, est connecté à un album du groupe français Agar Agar qui a écrit douze titres comme la «bande son» de l'aventure. Le joueur débloquent des musiques interactives au fil de l'exploration de l'île mystérieuse.

# PLAYER NON PLAYER

## L'ARTISTE

### JONATHAN CORYN

Après un passage à la Royal Academy of Denmark où il apprend le game design, il fait la connaissance des membres du groupe Agar Agar au sein des Beaux-Arts de Cergy. Dans le cadre de sa pratique, il a exposé ses projets au Centre Pompidou, au Musée d'Histoire et des arts de Saint Denis et au MUDAM du Luxembourg.

✉ [jonathan@corjn.com](mailto:jonathan@corjn.com)

🌐 <https://corjn.com/>

## CONTEXTE DU PROJET

C'est à l'occasion de la sortie du nouvel album du groupe français Agar Agar que *Player Non Player* est né. Un projet de jeu vidéo créé par Jonathan Coryn au cours des 6 dernières années. À la fois indépendants et interconnectés, le jeu et l'album font partie du même projet transmédia.

## CONFIGURATION TECHNIQUE



ORDINATEUR

+



SON

Supports : Ordinateur (Mac, Windows)

Le jeu vidéo peut être installé sur un ordinateur Mac ou Windows. Mettre un casque audio à disposition du public ou prévoir un bon système de diffusion du son, car l'œuvre a une dimension sonore importante.

Le jeu vidéo est adapté à un joueur en simultané.

# LIPSTRIKE



***Lipstrike* est la contraction entre *lipstick* et *Counter-Strike* et veut dire frapper/attaquer/démonter/rencontrer/allumer/jouer avec les lèvres. L'expérience aborde le sexisme dans les jeux vidéos.**

Créée en résonance avec la polémique du GamerGate et abordant le sexisme dans les jeux vidéos, *Lipstrike* est une performance live streamée sur la plateforme Twitch, durant laquelle une performeuse utilise un rouge à lèvres connecté à l'ordinateur comme contrôleur pour jouer au jeu vidéo *Counter-Strike*. Utilisé pendant la partie, le contact entre la peau et le rouge à lèvres revient à appuyer sur la gâchette dans le jeu.

Un démontage élégant et martial du sexisme dans le monde des jeux vidéo. A sa sortie sur les réseaux, cette œuvre virale a généré un flot immense de commentaires et de haine en ligne. Elle résonne encore très fort aujourd'hui !



# LIPSTRIKE

## L'ARTISTE

### CHLOÉ DESMOINEAUX

Chloé Desmoineaux est diplômée du DNAP de L'ENSA de Bourges et du DNSEP de l'ESA d'Aix-en-Provence. Inspirée par la fiction spéculative et les romans d'anticipations et à travers une pratique majoritairement tournée vers le numérique, elle aborde des thématiques liées aux questions de genre, à l'identité et aux relations inter-espèces. Sa manière de procéder passe par le détournement et l'expérimentation d'outils numériques tels que la programmation, l'électronique, le glitch qu'elle fait expérimenter au public par des installations interactives et des performances online. Ses médiums sont le code, la vidéo, l'installation et la performance. Elle fait partie du Collectif Freesson à Avignon.

✉ [chloe.desmoineaux@live.fr](mailto:chloe.desmoineaux@live.fr)

🌐 <https://chloedesmoineaux.surf/>

📺 [VOIR LE TEASER](#)

## MÉDIATION

L'œuvre peut également être présentée comme une performance live. La performance a alors lieu à la fois en ligne, republiée sur la plateforme Twitch, dans le jeu et en présentiel par l'artiste qui performe avec le contrôleur alternatif. La partie est également projetée en direct.

## EN COMPLÉMENT

Rencontre avec Chloé Desmoineaux sur le [site de l'Institut français](#) et interview très complet sur le [site du Milan Machinima Festival](#).

## CONFIGURATION TECHNIQUE



VIDEO PROJECTEUR

OU



ÉCRAN

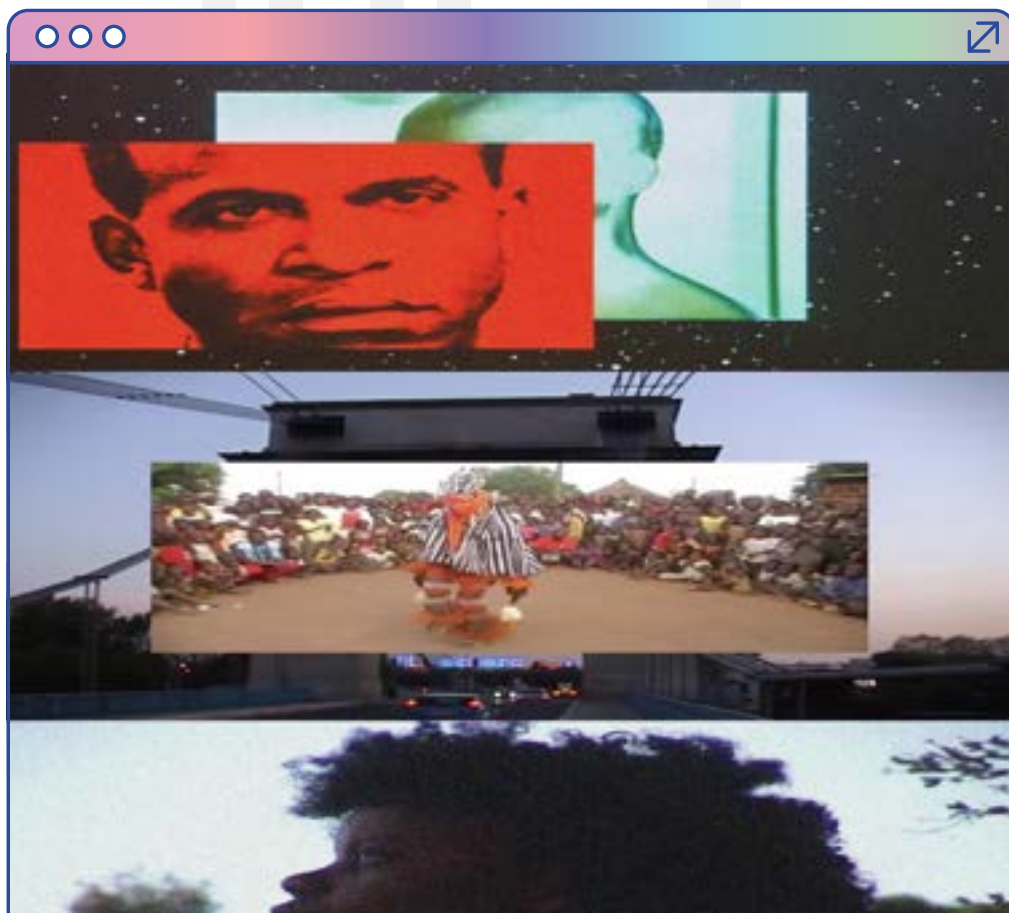
+



SON

L'œuvre peut être diffusée sur un écran ou un vidéoprojecteur. Nous préconisons une diffusion en boucle à configurer via le player. Un casque audio peut être mis à disposition du public, sinon prévoir un système de diffusion du son.

# COLLECTIVE AMNESIA, IN MEMORY OF LOGOBI



**Un hommage à la culture digitale et aux histoires oubliées des subcultures françaises comme le logobi, un mouvement musical né sur Skyblog et disparu depuis.**

Le film suit les pérégrinations d'une jeune fille qui cherche à retrouver la mémoire, comme une métaphore pour signifier la solitude et l'effacement des contributions des Noirs français à la musique, amnésie inhérente à la vie noire contemporaine en France. Sur le plan sonore, le film est une combinaison hybride de son frénétique tectonik/hard-tech et de coupé-décalé, un genre musical ivoiro-français lancé par Douk Saga qui a émergé au milieu de la crise politique ivoirienne et de la guerre civile.

Un récit audiovisuel hybride, un hommage vibrant à l'avant gardisme de cultures et communautés oubliées, ou délibérément laissées de côté. La recherche constante d'une mémoire collective et des dynamiques issues des cultures populaires africaines, traditionnelles et contemporaines, employées à travers le monde.

# COLLECTIVE AMNESIA, IN MEMORY OF LOGOBI

## L'ARTISTE

### CHRISTELLE OYIRI

Nourri d'influences culturelles de la Caraïbe à l'Afrique, le travail de Christelle Oyiri mêle musique, performance et arts plastiques. Elle s'est produite à la Gaît du cycle « Afrocyberféminismes », au festival Les Urbaines de Lausanne ou à l'Echo Park Film Center de Los Angeles. DJ sous le nom de Crystallmess, elle évolue du zouk au dancehall, de la techno à l'afro-trance. Christelle Oyiri explore la capacité des cultures populaires à résister aux courants dominants.

✉ [christelle.oyiri@gmail.com](mailto:christelle.oyiri@gmail.com)

🌐 <https://christelleoyiri.com/>

## MÉDIATION

Cette création peut faire l'objet d'un atelier.

## CONFIGURATION TECHNIQUE



VIDEO PROJECTEUR

OU



ÉCRAN

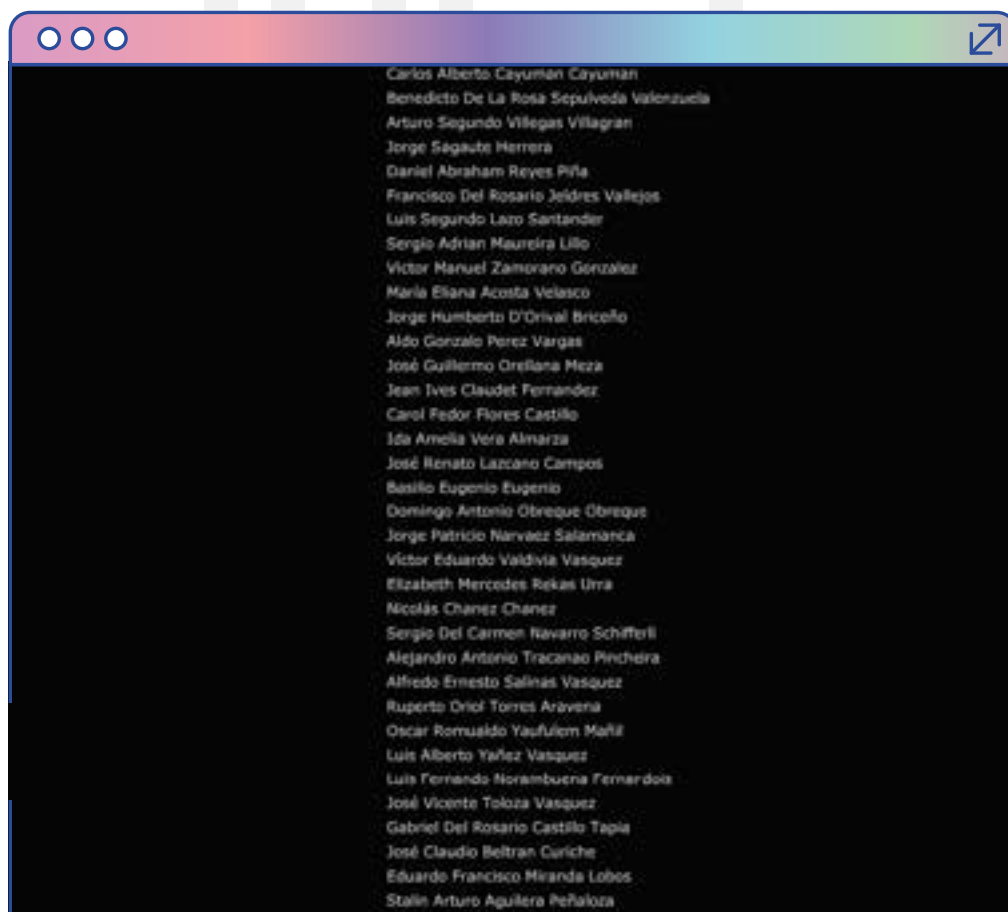
+



SON

L'œuvre peut être diffusée sur un écran ou un vidéoprojecteur. Nous préconisons une diffusion en boucle à configurer via le player. Un casque audio peut être mis à disposition du public, sinon prévoir un bon système de diffusion du son, la dimension sonore de l'œuvre est importante.

# CLAP DE FIN : LE GRAND GÉNÉRIQUE



**Un long générique défile  
lentement sur l'écran de cinéma,  
de bas en haut.**

**Prénom, nom. Prénom, nom...  
C'est la liste des noms de tous  
les êtres humains.**

Tout le monde est nommé, et tous les noms sont affichés avec la même importance visuelle. La liste n'est ni chronologique ni alphabétique. La police de caractères, la taille d'affichage et la vitesse de défilement permettent la lecture de chaque nom.

**Clap de fin ou film qui se ré-écrit à l'infini ? Nous sommes tous humains et tous acteurs principaux du Grand Film de la Vie avec le Numérique !  
Inscrivez-vous ! ACTION !**

# CLAP DE FIN : LE GRAND GÉNÉRIQUE

## L'ARTISTE

### ANTOINE SCHMITT

À l'origine ingénieur programmeur en relations homme-machine et en Intelligence Artificielle, Antoine Schmitt est un artiste plasticien qui crée des oeuvres sous forme d'objets, d'installations et de situations pour aborder le mouvement et en questionner les problématiques plastiques, philosophiques ou sociales. Héritier de l'art cinétique et de l'art cybernétique, nourri de science-fiction, il interroge inlassablement les interactions dynamiques entre nature humaine et nature de la réalité.

✉ [as@antoineschmitt.com](mailto:as@antoineschmitt.com)

🌐 <https://www.antoineschmitt.com/welcome/>

☎ 06 72 74 00 81

## EN COMPLÉMENT

Cette création peut faire l'objet d'un atelier.

## CONFIGURATION TECHNIQUE



VIDEO PROJECTEUR

OU



ÉCRAN

+



SON

L'oeuvre peut être présentée sur un ordinateur muni d'une connexion Internet et reliée à un écran ou un vidéoprojecteur. Sur la page <https://www.legrandgenerique.info/>, cliquez sur le bouton "plein écran". Il est recommandé de mettre à disposition du public un autre ordinateur pour s'inscrire au Grand générique via ce lien : [https://www.legrandgenerique.info/contribute\\_fr.php](https://www.legrandgenerique.info/contribute_fr.php)  
Une fiche technique est mise à la disposition des postes.

# RECOMMANDATIONS DE SCÉNOGRAPHIE

## LES ÉLÉMENTS DE BASE : DES BOÎTES EN CARTON DE COULEUR NEUTRE MARRON CLAIR

Les éléments de base de la scénographie de l'exposition sont des boîtes en carton de couleur neutre marron clair. Pour que ces boîtes puissent supporter le poids d'un écran et être stables, vous pouvez les remplir de livres ou d'autres éléments assez lourds (sac de sable, ramette de papier...). L'autre option est de vous servir des boîtes comme habillage d'un meuble existant, comme une table par exemple. Pour les fixer, veuillez éviter au maximum les éléments de type autocollants pour ne pas trop perturber visuellement l'aspect des boîtes.

Si l'environnement derrière une oeuvre est chargé (exemple : étagère de livres), essayez de le recouvrir ou de placer des cartons devant afin de rendre le fond plus uniforme. Veuillez à utiliser les cartons les plus "propres" derrière l'oeuvre, également pour ne pas perturber le champ de vision.

Idéalement, les assises peuvent être :

- un meuble recouvert de carton, comme par exemple un tabouret sur lequel on pose le carton en veillant à ce que la base du carton touche le sol et que le haut du carton soit ajusté à la hauteur de l'assise. Veuillez à sécuriser le carton d'une bande de scotch noire entre le sol et carton.
- un carton rempli intégralement de livre que l'on ferme et scotch au sol.

Toujours avec des cartons, vous pouvez aussi vous amuser à redessiner le lieu d'exposition et ne pas simplement vous limiter à l'environnement des oeuvres. Cela marquera davantage le regard du public et donnera une autre dimension à l'espace d'exposition. Par exemple, vous pouvez créer de nouvelles cloisons au lieu.







## **LES ZONES D'ACTION : UN ENCADREMENT À BASE D'ADHÉSIFS DE COULEURS VIVES**

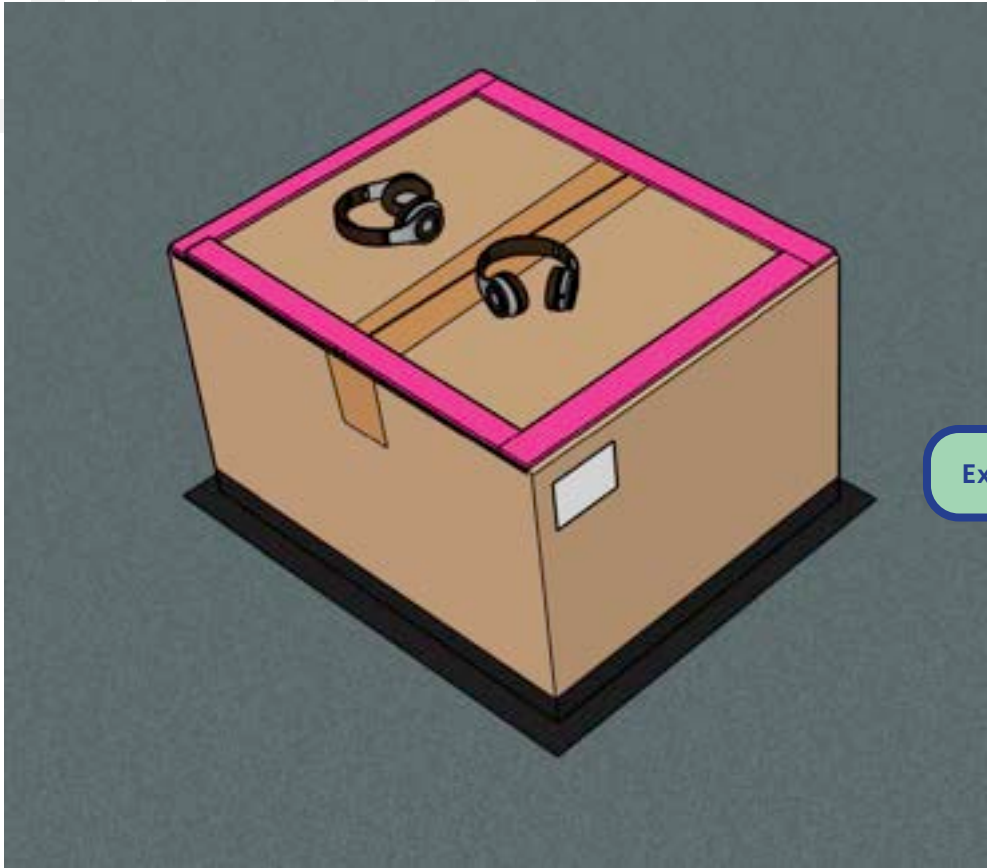
Les zones d'interactions, de lecture (cartels et panneaux d'exposition) ou d'objets à ramasser et à poser peuvent être mises en valeur avec un encadrement à base d'adhésif de couleur qui se démarque de la couleur du carton (jaune vif, rubalises jaune et noire, rose, rouge, bleu). Vous pouvez casser les lignes du carton en disposant l'encadrement en diagonal. Si vous ne trouvez pas localement de scotch ou de gaffer de couleur, sachez qu'il existe chez les entreprises de signalétiques (ou de découpe de lettrage) des rouleaux de vinyle de toutes les couleurs, vous pouvez leur commander de simples bandes. Pour ne pas perturber la lecture des oeuvres, évitez de disposer du scotch autour des photos et des écrans.

# LA SIGNALÉTIQUE DE L'EXPOSITION : DES CARTELS DE PRÉSENTATION DES OEUVRES ET DES PANNEAUX D'EXPOSITION

La taille d'impression optimale d'un panneau est au format A3, mais ils sont compatibles avec une impression en A4. Pour obtenir des panneaux rigides et légers, les matériaux les plus souvent utilisés sont le Forex et le Dibbon.

Les cartels sont conçus pour une utilisation en A4 pour un vrai confort de lecture.





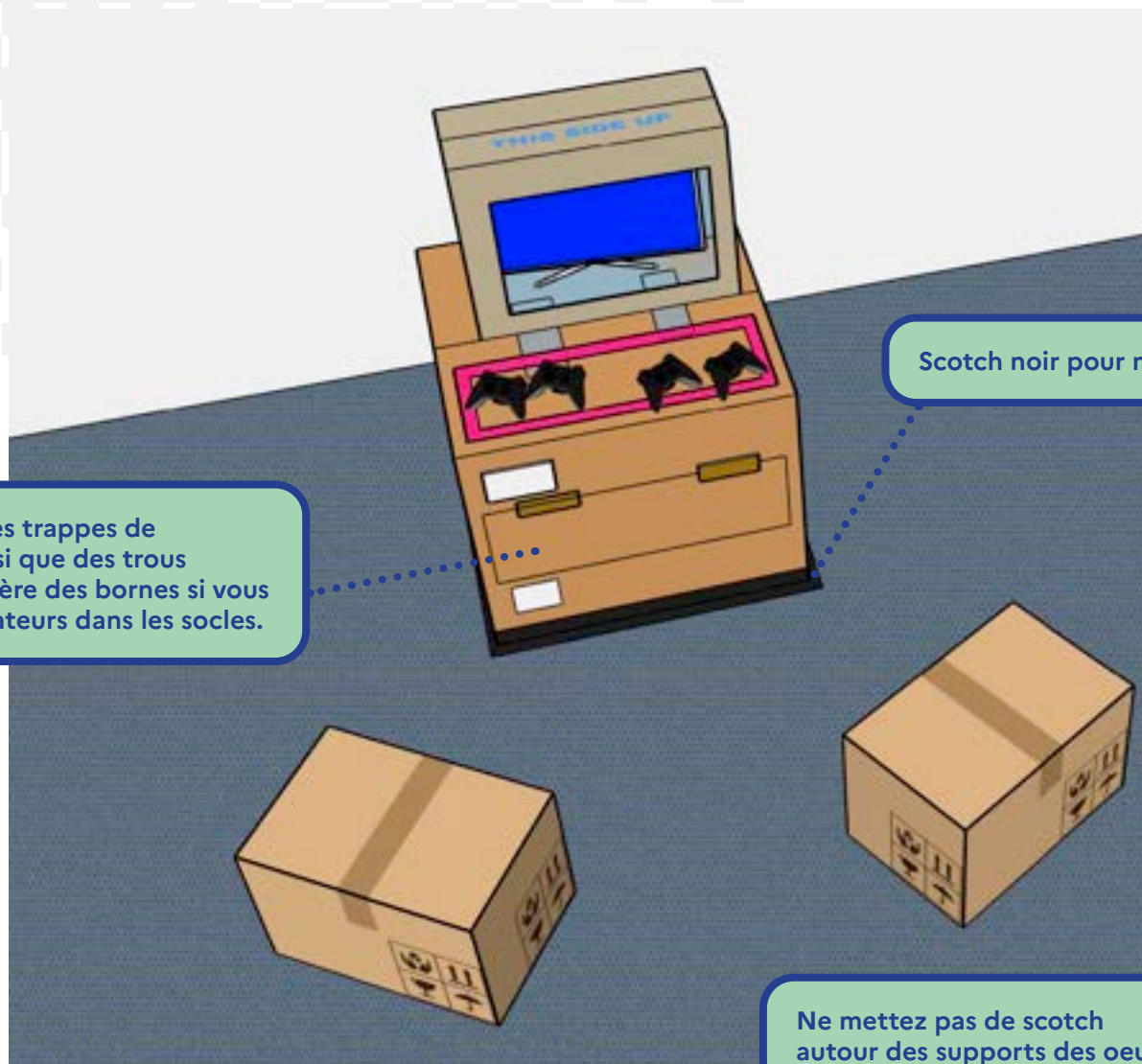
Exemple de cadre pour les zones d'actions.



Soyez le plus uni possible dans les éléments proches de l'oeuvre en mettant des boîtes de la même couleur et unies en arrière-plan.

Pensez à encadrer le cartel de couleur afin de le distinguer des éléments graphiques ou autocollants du carton.

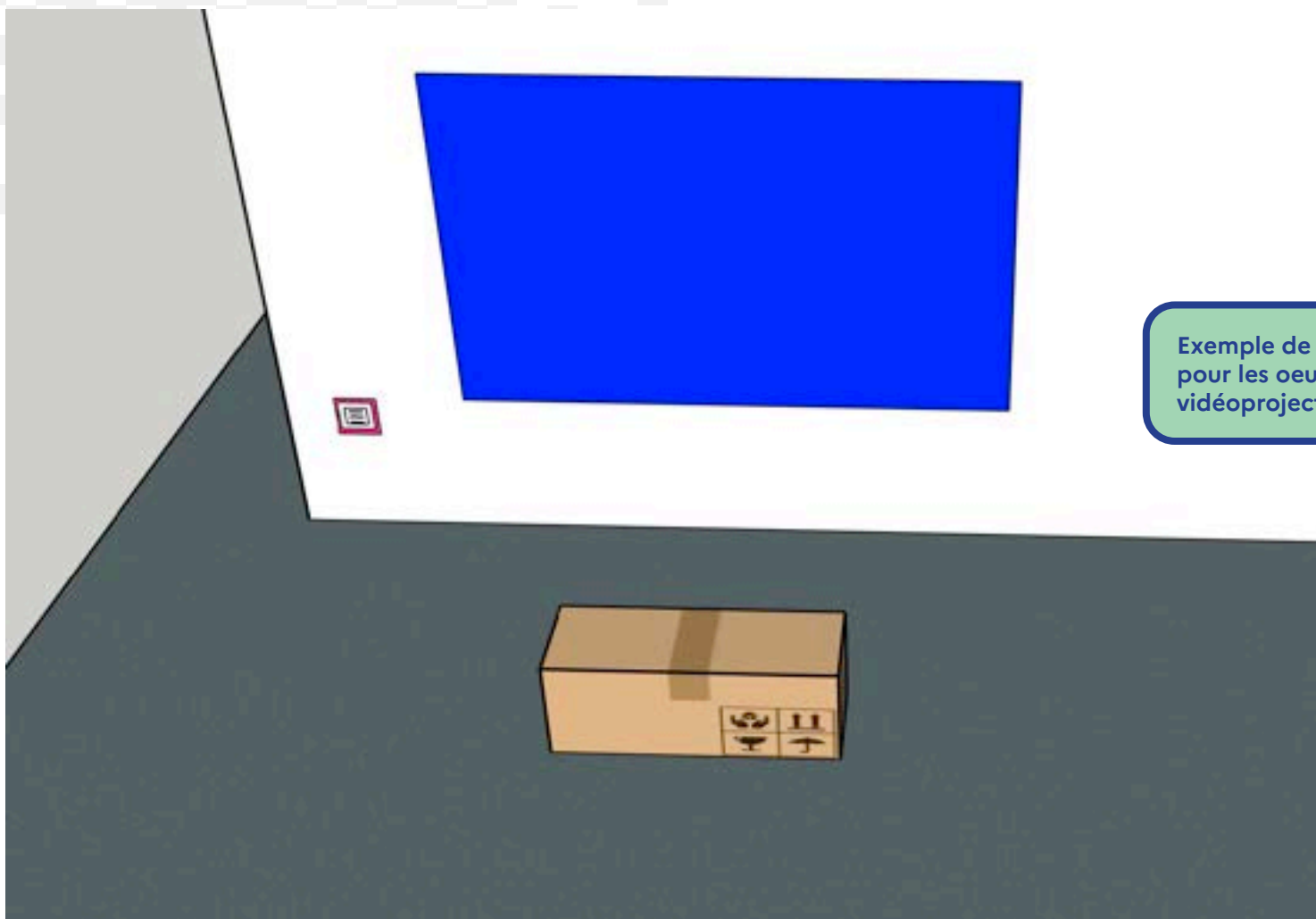
Si le lieu ne possède pas beaucoup de murs blancs et au contraire beaucoup de mobilier qui peut perturber la lecture des oeuvres, veuillez créer des séparations composées de piles de cartons.



Pensez à créer des trappes de maintenance ainsi que des trous d'aération à l'arrière des bornes si vous placez des ordinateurs dans les socles.

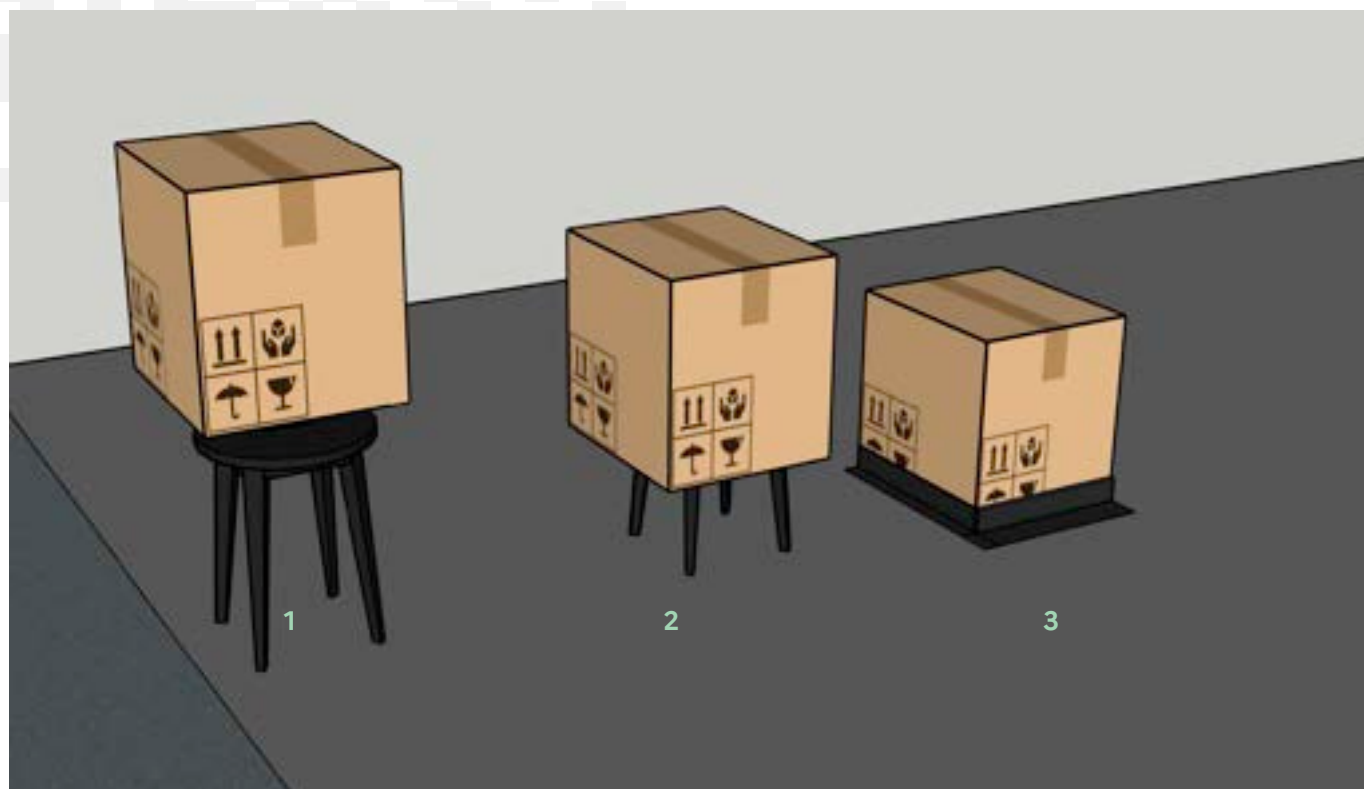
Scotch noir pour maintenir le carton au sol.

Ne mettez pas de scotch autour des supports des oeuvres.



Exemple de disposition  
pour les oeuvres en  
vidéoprojection.





Un simple tabouret peut être transformé en assise en carton. Veillez à bien scotcher le carton au sol pour le stabiliser. Si vous voulez mettre en valeur les zones d'assises, choisissez une couleur pour l'ensemble de l'exposition que vous n'utilisez que pour les assises, pour les différencier des zones actives.

Voici quelques exemples de scénographies mises en œuvre par les postes qui ont accueilli la première version de l'exposition :



# PROPOSITIONS DE PROGRAMMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Afin de favoriser les liens entre l'exposition et la programmation de vos établissements, de nombreuses propositions d'activités vous sont suggérées dans ce guide permettant d'impliquer les publics et d'enrichir leur expérience. Ateliers, débats d'idées, invitations d'artistes, spectacles et performances, ainsi que de nombreuses ressources ont été identifiées afin de poursuivre l'exploration des cultures numériques au-delà de la visite de l'exposition. De premières propositions ont été décrites tout au long de ce guide exposant. Vous trouverez ci-après des suggestions complémentaires.

## Les commissaires de l'exposition

En complément de l'exposition, les deux commissaires, Eric Boulo et Antonin Fourneau, peuvent animer :

- des conférences sur la création de l'exposition, ses objectifs, le choix des œuvres, les thèmes développés, ...
- des débats, rencontres, échanges avec les artistes locaux
- des conférences et des ateliers sur les jeux vidéos et contrôleurs alternatifs (Antonin Fourneau)

Ils peuvent également être sollicités pour des conseils de scénographie et des actions de médiation autour de l'exposition. N'hésitez pas à les contacter !

**Eric Boulo** : [eric.boulo@gmail.com](mailto:eric.boulo@gmail.com)

**Antonin Fourneau** : [atocorp@mac.com](mailto:atocorp@mac.com)



## Exposition Escape, voyage au coeur des cultures numériques

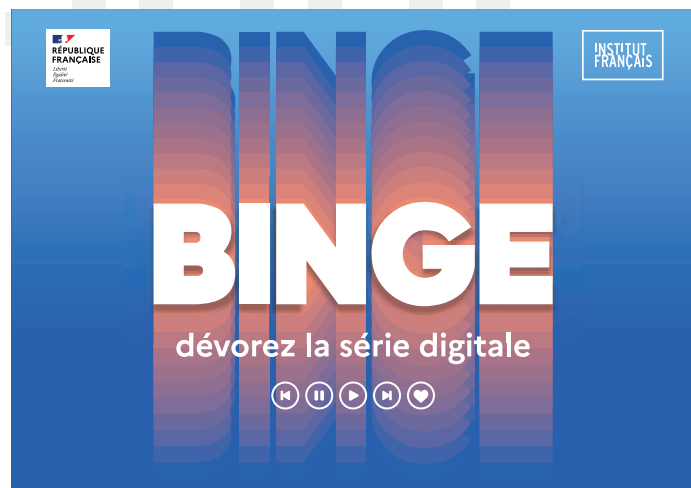
Un travail conséquent d'identification d'ateliers pour petits et grands, intervenants et sujets pour des conférences, sélection de films, livres et performances a été effectué lors de la première monture de l'exposition. Ces propositions complémentaires sont toujours pertinentes, nous vous invitons à consulter le guide exposant réalisé à l'époque, toujours accessible en téléchargement depuis le site de l'Institut français.

**TÉLÉCHARGER LE GUIDE EXPOSANT** ➔

## Les offres de programmation clé en main de l'Institut français

L'Institut français met à la disposition du réseau culturel français à l'étranger d'autres offres clé en main pour faciliter la construction de leur programmation culturelle. L'Institut français a fait l'acquisition des droits de diffusion non commerciale à l'étranger relatifs aux œuvres de ces offres, pour des présentations in situ, au sein des établissements du réseau ou de leurs partenaires, et peut vous fournir les fichiers des œuvres ainsi qu'un kit communication complet. L'organisation de l'événement sur place est à la charge de l'établissement.

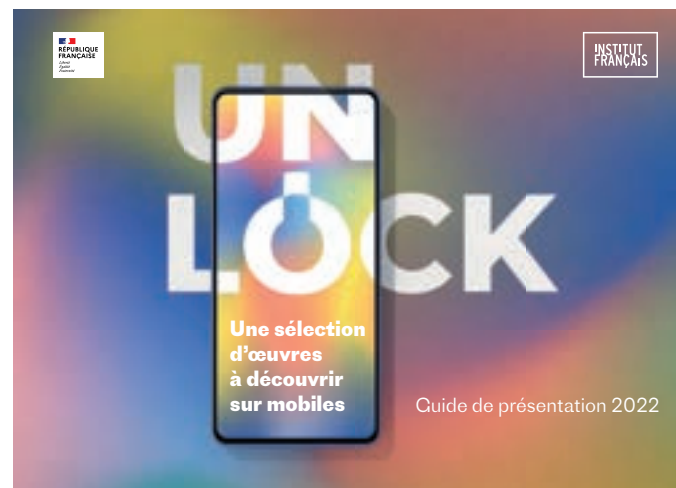
Retrouvez ci-après des œuvres issues de ces offres en lien la thématique de l'exposition :



### **Binge**, offre de programmation dédiée à la série courte et digitale française

- *Africa Demain*, Liz Gomis, Aurélien Biette  
(Production : Step by Step Productions, France Télévisions)
- *Viens On Danse*, Melocoton Films  
(Production : Melocoton Films)
- *The Last Town* – une ville contre la Silicon Valley, Fabien Benoit  
(Production : Loren Baux-Richardot)
- *NFT, chaos dans le monde de l'art*, Brice Lambert  
(Production : ARTE France et Talweg)

**EN SAVOIR PLUS SUR BINGE** ➔



### **Unlock**, une sélection d'œuvre à découvrir sur mobiles

- *Inua - A Story in Ice and Time*, Natalie Frassoni et Frédéric Bouvier  
(Production : IKO, The Pixel Hunt, Arte France)
- *L'Arbre-Soleil*, Yann Garreau, Charlotte-Amélie Veaux  
(Production : ONYO, un studio de création basé à Paris, co-fondé par Yann Garreau et Charlotte-Amélie Veaux, qui imagine et produit des fables écologiques sensorielles)
- *Hybr-iD*, ines alpha (Production : ines alpha)
- *La Forêt Universelle*, Elsa Mroziewicz, Numered Conseil, Michel Ravey, Jean-Paul Le Goff (Production : Numered Conseil)

**EN SAVOIR PLUS SUR UNLOCK** ➔

# Les offres de programmation clé en main de l'Institut français



## La Sélection VR

le catalogue de films en réalité virtuelle de l'Institut français :

- *Altération*, de Jérôme Blanquet
- *-22.7°C*, de Molécule
- *Planet ∞*, de Momoko Seto
- *Biolum*, de Abel Kohen

[EN SAVOIR PLUS SUR LA SÉLECTION VR](#) ➔

## IFcinéma

**IFcinéma,**  
la plateforme de cinéma  
de l'Institut français

- *Knit's Island*, Ekiem Barbier, Quentin L'helgoualc'h et Guilhem Causse
- *La mécanique des fluides*, Gala Hernández López

Ces deux films seront notamment valorisés sur IFcinéma pendant le Mois du film documentaire, en novembre 2024 !

[DÉCOUVRIR IFCINÉMA](#) ➔



