

# ARTIFICIAL DREAMS

L'IA ET LES ALGORITHMES AU CŒUR  
DE LA CRÉATION ARTISTIQUE

AI AND ALGORITHMS AT THE HEART OF THE ARTISTIC CREATION

© Markos Kay

GRAND  
PALAIS  
IMMERSIF

📍 BASTILLE

Avec le soutien de



GrandPalais  
Rmn

eseye  
Immersive



Konbini



Usbek & Rica

**ARTIFICIAL DREAMS** is a large-scale and spectacular dive into the poetic world of generative algorithms and digital creation assisted by AI.

In just a few months, the rapid rise of Artificial Intelligence to the forefront of all debates has plunged the world into profound questioning straight out of Science Fiction. Its recent developments and its spread into every sector without exception both fascinate and worry: the shifting contours of a revolution are emerging without us being able to understand its trajectory or delimit its scope...

Is AI taking control of a world that has become too complex, as in the novels of Philip K. Dick, or on the contrary, is it endowing it with new tools that will prevent its predicted extinction?

Speculations and fears run wild, forcing humans to confront ethical questions about the responsibilities we are delegating to it with control over numerous professions, administrations, finance, weaponry,...

With the recent proliferation of AI-assisted creation tools and algorithms, the artistic sector, once thought reserved for the human mind, is not spared - on the contrary - it becomes a forefront exploration ground.

These major transformations of the world question the very essence of life, scrutinize our souls, our dreams, and the possible existence of an artificial imagination.

Designed as a series of immersive and spectacular dives into the dreamlike world of machines, the exhibition-performance Artificial Dreams provides an overview of AI and algorithm-assisted artistic creation, at this decisive moment which represents both the symbolic emergence of AI and its accelerated expansion.

Charles Carcopino, curator of Artificial Dreams.

# MAIN ROOM PROGRAM

→ Total length : 55 minutes.

# MARKOS KAY - Quantum Fluctuation



**Quantum Fluctuation** **Quantum Fluctuation** showcases the complexity of the quantum world, impossible to observe directly. In the laboratory, elementary particles are visualized by measuring the debris from a collision of protons and comparing the results with data collected during simulations on supercomputers. This is a method of indirect observation made possible only through computer simulations.

# MARKOS KAY - Quantum Fluctuation

Dans **Quantum Fluctuations**, des simulations de particules sont utilisées pour créer des toiles abstraites en mouvement et observer des événements qui se produisent lors d'une collision de protons. L'installation montre la structure complexe des faisceaux de protons qui entrent en collision pour créer un écoulement de particules et créent des éléments composites qui finissent par se désintégrer. Ces visualisations ont été créées avec la collaboration de scientifiques travaillant sur le grand accélérateur du CERN à Genève.

# MSHR - Material Synoptic Habitat Ring



Un ensemble de zones imbriquées forme une simulation poétique de la réalité, réfractée à travers la conscience et les logiciels. Les compositions sonores et sculpturales générées par ordinateur de MSHR tissent des abstractions formelles qui reflètent la dynamique complexe des systèmes naturels et de la perception humaine.

# RYOICHI KUROKAWA - re - assembli



**Re-assembli** est un pièce multi-formes qui s'intéresse aux relations entre nature et création humaine architecturale.

Les principales sources de ce projet sont des données 3D obtenues par balayage laser d'architectures, de ruines et de forêts. Celles-ci sont déformées et assemblées dans des modules en tant que sous-ensembles pour créer une chronologie renouvelée composée de couches d'ordre et de désordre tout en exposant la force de la nature à la puissance d'un geste créatif compulsif.

# RYOICHI KUROKAWA - re - assembli

Ruines et bâtiments envahis par la végétation se superposent et se construisent de manière dynamique, dans une profondeur multicouche à travers différents états de transition, destruction et régénérescence.

Concept, direction, composition, programming:

Ryoichi Kurokawa

Producer: Nicolas Wierinck

Co-production: LOXOSconcept (Matera 2019),

MUTEK, Stereolux/Scopitone,

Today'sArt

Acknowledgment: FUTUR 21 / LWL and LVR industrial  
museums

Produced by Studio RYOICHI KUROKAWA

# ANDY THOMAS- Visual Sounds of the Amazon



L'artiste australien **Andy Thomas** se spécialise dans la création de «formes de vie audio» : des compositions abstraites qui réagissent aux sons. Dans ses court métrages d'animation, il imagine la visualisation de chants d'oiseaux enregistrés à partir d'archives de l'Institut néerlandais du son et de la vision. L'artiste a voyagé dans la forêt amazonienne pour recueillir les images et les sons de l'une des jungles les plus étonnantes du monde, dans l'espoir d'en faire connaître son sort

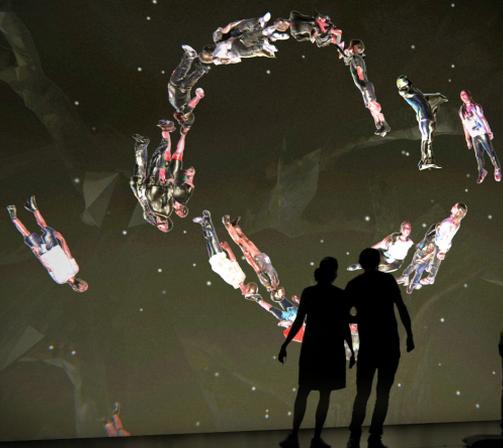
# ANDY THOMAS- Visual Sounds of the Amazon

“Je vois les sons comme des formes et des couleurs en mouvement dans mon imagination. Leur donner vie est la partie la plus difficile”. Andy Thomas passe de nombreuses heures à dessiner des croquis et à tester des générateurs de particules.

Pour l'exposition ***Artificial Dreams***, Andy Thomas va créer une expérience immersive sous la forme d'une symphonie visuelle composée de plusieurs espèces d'oiseaux qui seront répartis dans tout l'espace visuel et sonore.

i

# IMMERSIVE ARTS SPACE/ZHdK - reconFIGURE



**reconFIGURE** est une installation en temps réel dans laquelle divers corps humains sont réinventés par des machines. Elle explore avec humour la confusion ressentie face à la manipulations de ces représentations.

Le profil des visiteurs est d'abord capturé par une caméra, et grâce à l'apprentissage automatique, transformé d'une image 2D en un avatar 3D animé en quelques secondes.

# IMMERSIVE ARTS SPACE/ZHdK - **reconFIGURE**

Les sosies se déplacent peu à peu comme d'étranges créatures dans un aquarium où des forces cachées les jettent comme des poupées de chiffon. En se retrouvant réanimés sur un écran, les visiteurs témoignent des mutations générées par les processus machine.

Par la transformation des corps par des systèmes d'IA de plus en plus autonomes, **reconFIGURE** sonde la manière dont nous négocions la vérité entre notre propre image et celle réinventée par les machines.

Produit par: Immersive Arts Space (ZHdK)

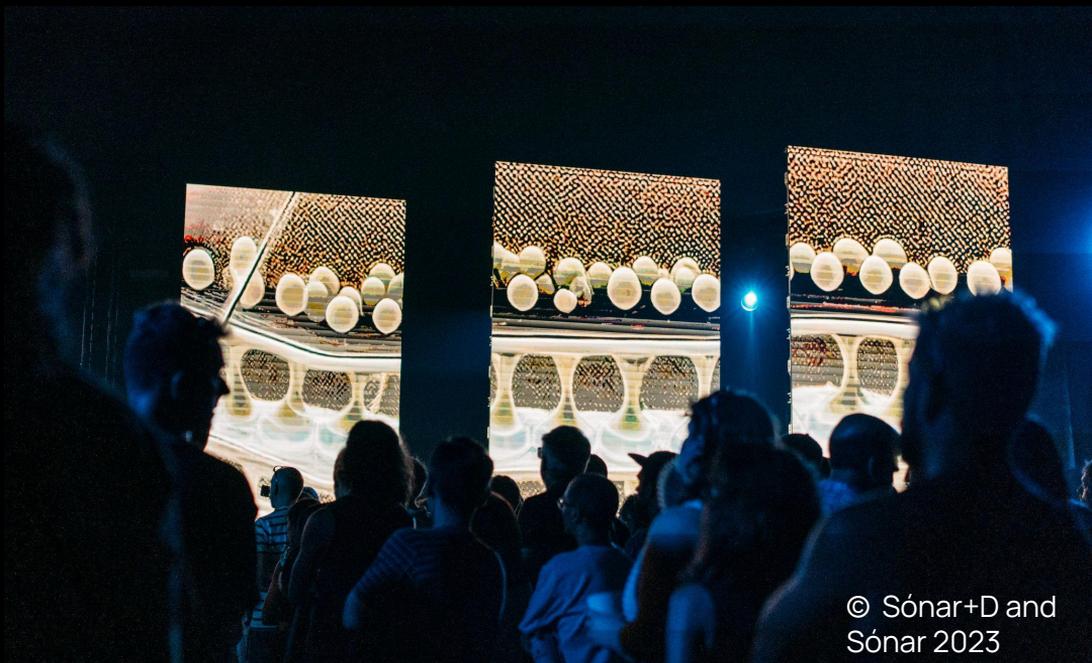
Concept et direction artistique: Florian Bruggisser, Chris Salter, Chris Elvis Leisi

Programmation: Florian Bruggisser, Chris Elvis Leisi

Création sonore: Pascal Lund-Jensen

Production: Kristina Jungic, Joëlle Kost

# DAITO MANABE - Infinite Vistas



© Sónar+D and  
Sónar 2023

"Infinite Vistas" est une installation vidéo immersive qui dépeint un paysage fictif qui s'étend à l'infini. Inspirée par les expériences de l'artiste durant son enfance consistant à observer des motifs complexes sur le sol au cours d'interminables promenades exploratoires, cette œuvre guide les spectateurs vers un royaume où l'imagination est sans limites.

# DAITO MANABE - Infinite Vistas

Grâce à l'IA, le paysage généré dynamiquement offre une vue en constante évolution qui simule l'expérience de se lancer dans un éternel voyage de découverte. Le décor se déroule sans cesse, évoquant des récits uniques façonnés par l'imagination de chaque spectateur, distincts dans leur perception personnelle. À travers le prisme de l'IA, cette pièce ravive des sensations d'une jeunesse perdue, invitant le public à explorer des possibilités infinies.

# SABRINA RATTÉ - Plane of Incidence



*Plane of Incidence* s'intéresse à la question de l'objet et du vivant en s'inspirant librement des liens conceptuels, spirituels et scientifiques qui les relient. Puisant dans des idées telles que l'agentivité des objets, l'animisme et la notion d'« Interliving » de Lynn Margulis, cette série de vidéos cherche à réenchanter le réel en explorant l'interconnexion entre toutes les formes d'existence.

# SABRINA RATTÉ - Plane of Incidence

Des objets abandonnés, découverts au hasard des rues de Montréal et de Marseille, ont été numérisés et insérés dans des environnements virtuels, où ils évoluent et prennent des nouvelles formes de vie. Le projet s'inspire de la notion d'évolution spéculative et intègre des vidéos hybrides entre les créations de l'artiste et l'intelligence artificielle, imaginant ainsi des tangentes imprévisibles de l'évolution qui peuvent à la fois éblouir et annihiler. Il souligne ainsi notre appartenance à la nature, malgré la résistance souvent observée dans l'histoire humaine.

# TRYPHÈME & ULYSSE LEFORT-

## Lava



**LAVA** est une épopée onirique à travers des paysages imprévisibles.

Par ses voix chimériques et ses mélodies organiques, la musique de **Tryphème** nous propulse dans un univers fantasmé. Les images germent en rythme pour mieux nous entraîner dans une divagation au cours de laquelle une matière indécise s'organise et se désorganise autour d'un horizon mutant..

# TRYPHÈME & ULYSSE LEFORT-

## Lava

Comme rêvant la musique qui l'a généré, **LAVA** puise dans nos souvenirs, dans les formes constitutives de notre réalité, afin de bâtir la sienne. Mouvement inlassable, glissement possible entre l'onde et la matière, entre la pulsation musicale et la structuration visuelle, oscillation entre son et espace, **LAVA** circule parmi des amas de motifs extraits de notre monde, issus de bases de données, qu'il juxtapose et mélange en dansant.

C'est un monde musical et visuel, halluciné et protéiforme, navigant entre des espaces de matières sonores et visuelles indissociables, brutes, monochromes et primordiales, des forêts brumeuses habitées, des cités foisonnantes érigées, des agrégats de chimères se drapant de motifs interminables.

**AUTRES  
ESPACES DU  
GRAND PALAIS  
IMMERSIF**

# JUSTINE EMARD - Hyperphantasia

## Une nouvelle Préhistoire



Depuis les profondeurs de la grotte jusqu'à celle de notre cerveau, *Hyperphantasia* crée un espace de rencontre entre 36 000 ans de technologies d'images, à la recherche de leur origine.

Au Paléolithique, l'humain plongeait dans les profondeurs et l'obscurité de la caverne, cherchant à y inscrire une œuvre de l'esprit sur les parois des grottes. En 2022, les sciences computationnelles nous permettent d'analyser de grandes quantités de données et de générer des prédictions.

# JUSTINE EMARD - Hyperphantasia

## Une nouvelle Préhistoire

À partir d'une base de données scientifique de la grotte Chauvet Pont-d'Arc, un réseau de neurones artificiels a été entraîné par l'artiste afin de fabriquer de nouvelles images de la Préhistoire pour la création de l'œuvre.

Une paroi vidéographique s'anime lentement laissant entrevoir une "nouvelle" préhistoire, des imaginaires parallèles de nos ancêtres.

La génération de nouvelles images inédites de la préhistoire par un modèle de machine learning est accompagnée par une création sonore organique, basée sur l'enregistrement de neurones humains.

Nous suivons la naissance de nouvelles images depuis les profondeurs de notre imagination jusqu'à la paroi immersive.

# JUSTINE EMARD - Hyperphantasia

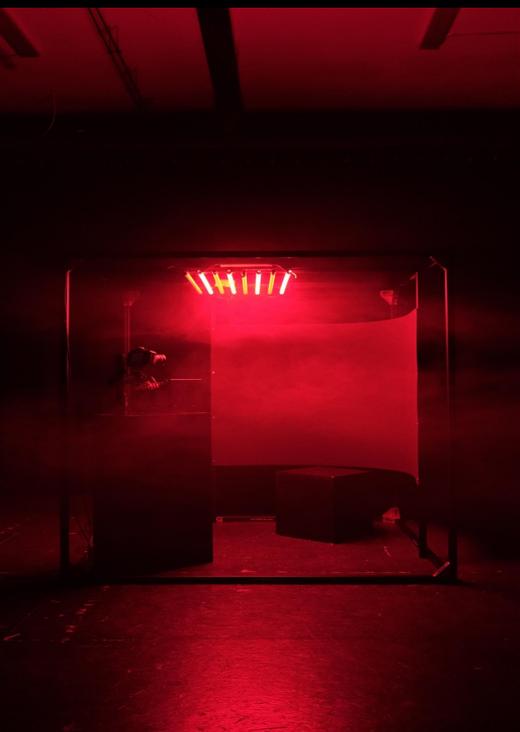
## Une nouvelle Préhistoire

Crédits: Une production Le Fresnoy, studio national des arts contemporains

Avec le soutien du ministère de la Culture pour la mise à disposition gracieuse de données qui ont servies à la réalisation de l'œuvre [Ressources numériques : Ministère de la culture, 2016, conservées au Centre national de Préhistoire]

Avec le soutien du ministère de la Culture pour la mise à disposition gracieuse de données qui ont servies à la réalisation de l'œuvre [Ressources numériques : Ministère de la culture, 2016, conservées au Centre national de Préhistoire]

# MOTS - AI & Me - The confessional



**Le Confessionnal** est une machine candide qui donne une opinion sur les participants en fonction de leur apparence extérieure. Elle est conçue pour provoquer et remettre en question notre relation avec le jugement artificiel. C'est un petit studio où les gens peuvent s'asseoir pendant qu'une caméra les observe. La machine se fait ensuite une impression sur les participants en fonction de leur apparence. L'opinion de la machine s'affiche et se livre aux participants.

# MOTS - AI & Me - The confessionnal

Techniquement, le processus implique un logiciel développé d'IA qui analyse l'image du participant, fournissant un aperçu physique, une description, un récit personnel spéculatif et des conseils personnalisés. L'analyse a lieu en partie sur l'ordinateur local et en partie dans le cloud.

Pour en savoir plus : <https://mots.us/>

# MOTS - AI & Me - AI Ego



**AI Ego** est une installation qui montre les participants qui sont passés dans le Confessionnal dans des scénarios surréalistes et entièrement fabriqués, imaginés et générés par l'IA. Cela se produit en temps réel, quelques minutes seulement après leur sortie du **Confessionnal**.

# MARKOS KAY - Abiogenesis



L'**abiogenèse** est l'étude de l'origine de la vie sur Terre. Il s'agit d'un sujet complexe et mystérieux, et les scientifiques ont proposé de nombreuses théories différentes pour tenter de comprendre comment la vie est apparue.

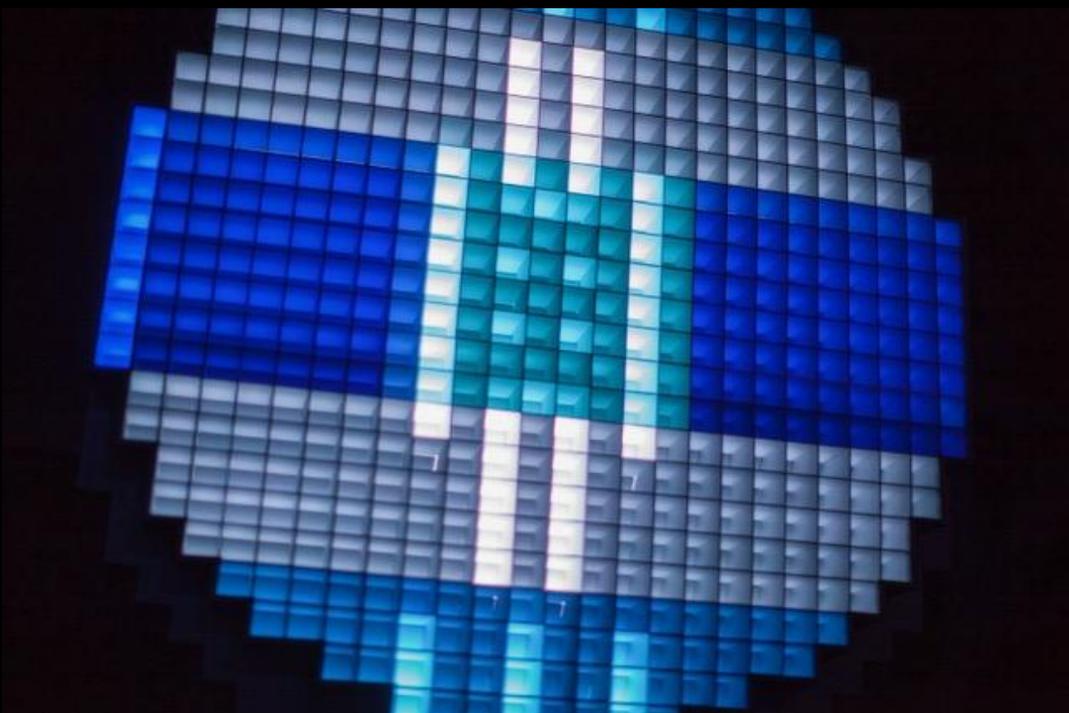
# MARKOS KAY - Abiogenesis

**Abiogenesis** est une réinvention conceptuelle de la théorie du « monde lipidique » qui prend comme postulat que la vie provient de lipides formant des membranes qui enveloppent ensuite la matière et les nutriments pour former des protocellules

Les cellules biologiques telles que nous les connaissons aujourd'hui peuvent être considérées comme des membranes dans des membranes.

Paysage sonore par Jesse Solomon Clark

# VISUAL SYSTEM - Leon



**LEON** est une œuvre algorithmique, générative et autonome. Elle joue avec notre perception celle d'une œuvre cinétique, un tableau vivant, figé et sans cesse en mouvement. Elle poursuit, sans ses créateurs, la génération de milliards de possibilités de motifs, graphiques, abstraits et lumineux. Elle produit un effet de tonalités stéréoscopiques par diffraction de la lumière sur l'acier brossé créant un effet de profondeur sans mesure.

# VISUAL SYSTEM - Leon

Visual System a sélectionné parmi plus de 10000 patterns générés aléatoirement, 15 motifs comme des essences productrices d'émotion graphique pure résonnant avec l'oeuvre physique de métal et de lumière.

Invisible, le son est l'élément clé de cette oeuvre qui génère une infinité de variations d'intensité de patterns comme des harmoniques sonores. Le battement - suggéré, inaudible, crée en nous une expérience synesthésique, une rythmique de présence et d'absence.

# EMI KUSANO - Morphing Memory - NeuralFad



**Neural Fad** réinvente l'histoire de la mode urbaine à Tokyo et explore la relation entre l'IA et la mémoire. Dans le Japon d'après-guerre, les magazines et la télévision ont développé des modes pour les jeunes qui ont donné naissance à des sous-cultures singulières.

Basé sur des clichés de rue fictives *Neural Fad* traverse les époques avec un travail de caméra dynamique. Cette série d'images utilise l'IA pour associer la technologie à la mémoire culturelle, redéfinissant ainsi un récit de la mode urbaine japonaise.

# EMI KUSANO - Morphing Memory - NeuralFad

Inspirée par l'esprit rebelle de chaque génération, Emi Kusano produit des images de sous-cultures qui n'ont jamais réellement existé. Réinventant le riche vocabulaire et l'histoire de la mode de rue à Tokyo grâce à l'IA, la collection emmène le spectateur à travers et au-delà des décennies d'après-guerre de l'histoire de la mode japonaise - des Moga des années 1940 à la mode Gyaruru et Decora de la fin des années 90 et du début des années 2000 – pour présenter la mode de rue de Tokyo telle qu'imaginée au-delà du temps.

# NICEAUNTIES - *Auntlantis*, trashy Friends



L'artiste singapourienne derrière "Niceaunties" a vécu une enfance façonnée par les femmes influentes de sa famille. Ces femmes, évoquent tour à tour talents, passions et rêves réprimés et incarnent un mélange de personnalités étranges, drôles, méchantes et gentilles. Elles alimentent les récits de "Niceaunties".

# NICEAUNTIES - *Auntlantis*, trashy Friends

Dans un contexte sociétal plus large, une culture distincte de "Aunties" (tantes) a émergé dans la région, formant un nuage culturel qui persiste aujourd'hui. Le terme "Auntie" désigne ici une femme plus âgée, souvent caractérisée par des traits de débrouillardise, d'adhésion aux règles, de traditionalisme avec une tendance opiniâtre.

Utilisant l'IA, l'artiste a créé un monde surréaliste où chaque être réprimé peut exister librement et sans jugement. Ses créations offrent une perspective unique sur les comportements attachants, absurdes et parfois négatifs. Elles mettent en scène, de manière poétique et absurde, les normes sociétales imposées aux femmes et leurs efforts pour se conformer à ces attentes. "Niceaunties" est une rébellion douce mais puissante contre ces contraintes.

# ICONEM - Venise Rêvée



Iconem avait présenté dans le parcours de l'exposition Venise révélée une oeuvre immersive représentant les façades des palais du grand Canal au Grand Palais Immersif en 2022.

Des centaines de milliers de photos prises par l'équipe d'Iconem dans la ville ainsi que des centaines d'heures de calculs avaient été nécessaires pour reconstituer cette Venise virtuelle, copie conforme et très précise de la Venise réelle, à la fois modèle scientifique et paysage virtuel.

# ICONEM - Venise Rêvée

Un an et demi plus tard, en reprenant les mêmes points de vues, il a été demandé à une IA d'en gérer les images, sans même retourner sur les lieux. La vidéo générée 24h plus tard ne présente donc plus la Venise réelle, mais une Venise construite par la mémoire de l'IA qui s'appuie sur des photos de millions de touristes. Cette Venise est inconsistante, intangible, et reconstituée à partir des points de vue les plus photographiés de la ville. Elle lui ressemble beaucoup mais perd sa matérialité et toute vérité documentaire. Venise devient une illusion d'elle-même, comme les souvenirs des millions de touristes qui l'ont traversée.

# BIOGRAPHIES ARTISTES

# MARKOS KAY

<https://www.mrkism.com>

Markos R. Kay (né Christodoulou) est un artiste et réalisateur multidisciplinaire axé sur l'art, la science et l'art génératif.

Sa pratique de l'art et du design s'étend des médias sur écran à l'impression et a été présentée dans des musées, des expositions, des festivals et des publications telles que le ArtScience Museum,, la Fondation Bill et Melinda Gates, Ars Electronica,...

Son travail peut être décrit comme une exploration continue de l'abstraction numérique à travers l'expérimentation de méthodes génératives. Ses expériences explorent souvent la complexité des mondes invisibles et mystérieux de la biologie moléculaire et de la physique des particules. Un thème majeur de son travail est le paradigme informatique des sciences naturelles, tel qu'il apparaît dans la relation entre l'observation scientifique, la simulation et la visualisation.

Il a travaillé avec diverses organisations scientifiques, gouvernementales et artistiques, notamment : le MIT, le Playgrounds Design Festival...

# MARKOS KAY

<https://www.mrkism.com>

Il a également travaillé avec des clients commerciaux tels que : Apple, Fox, Disney, Nike, Adidas....

Parallèlement à son art et à sa pratique professionnelle, il a travaillé comme professeur de design et d'animation au Chelsea College of Art & Design et à l'Université de Greenwich. Entre 2016 et 2020, il a été Pathway Leader of Animation Arts au London College of Communication, University of the Arts de Londres, où il a collaboré avec des partenaires tels que le Barbican, le Horniman Museum, les Archives Stanley Kubrick, Imagine Science Films et d'autres.

En 2014, Kay a lancé un laboratoire d'art expérimental dans le but d'explorer les intersections du numérique et de la physique en combinant des simulations informatiques et des techniques procédurales avec la peinture, les textiles, la céramique et la sculpture.

En 2016, il est devenu handicapé en raison d'une maladie neuro-immunitaire chronique connue sous le nom d'EM/CFS qui, en 2019, l'a rendu définitivement confiné à la maison et en grande partie alité. Il continue de créer des œuvres d'art, des illustrations scientifiques et des images animées dans les limites de son handicap et a commencé en 2020 à publier son carnet de croquis personnels développés alors qu'il était alité.

# SABRINA RATTÉ

<https://sabrinaratte.com>

**Sabrina Ratté** est une artiste canadienne basée à Montréal. Elle crée des écosystèmes qui évoluent au sein d'installations interactives, de séries de vidéos, d'impressions numériques, de sculptures ou de réalité virtuelle. Influencées par la science-fiction, la philosophie et divers textes théoriques, ses œuvres explorent la convergence de la technologie et de la biologie, l'interaction entre la matérialité et la virtualité, ainsi que l'évolution spéculative de notre environnement.

Son travail a été exposé dans des institutions telles que le musée Laforet à Tokyo, le Musée des beaux-arts de Montréal, le Centre Pompidou à Paris, le Centre PHI à Montréal, le Chronus Art Center à Shanghai, le musée Max Ernst à Brühl et le Museum of the Moving Image à New York. Elle a présenté des expositions personnelles à la Gaîté Lyrique à Paris et à l'Arsenal Contemporary Art à Montréal et à New York. Notamment, son travail fait partie de la collection du Musée d'art contemporain de Montréal. Ratté a été présélectionnée pour le prix Sobey Art Award au Canada en 2019 et a fait partie des finalistes en 2020.

# RYOICHI KUROKAWA

<https://www.ryoichikurokawa.com>

Artiste japonais, né en 1978, vit et travaille à Berlin, en Allemagne. Les œuvres de Kurokawa prennent de multiples formes telles que des installations, des enregistrements et des pièces de concert.

Il compose la sculpture temporelle avec les enregistrements de terrain et les structures générées numériquement, et reconstruit architecturalement le phénomène audiovisuel. Ces dernières années, ses œuvres sont exposées à travers le monde" dans des festivals et musées internationaux, notamment TATE Modern [UK], Centre Pompidou [FR], Biennale de Venise [IT], Pinakothek der Moderne [DE], Palais de Tokyo [FR], Barbican Center [UK], ARS Electronica [AT], Mutek [CA/MX/JP/ES], Tretyakov Gallery [RU], Minsheng Art Museum [CN], YCAM [JP], EMPAC [US], LABoral [ES], FACT [UK], Palais des Beaux-Arts [BE], National Taiwan Museum of Fine Arts [TW], National Center for Contemporary Arts [RU], CTM/Transmediale [DE], ACC [KR], Espace Culturel Louis Vuitton [FR] et Sonar [ES/UK/JP] En 2010, il reçoit le Golden Nica du Prix Ars Electronica dans la catégorie Musiques Numériques & Art Sonore.

# MSHR

<https://www.mshr.info>

**MSHR** est le collectif artistique de Brenna Murphy et Birch Cooper, créé en 2011 à Portland, Oregon. Ils construisent et explorent en collaboration des systèmes électroniques sculpturaux qui prennent la forme de compositions, de performances et d'installations audiovisuelles.

Leurs installations impliquent des systèmes électroniques génératifs et interactifs intégrés dans des réseaux sculpturaux immersifs. Ils explorent les dégradés intuitifs et techniques entre les formes sonores et sculpturales, en utilisant des circuits analogiques et des logiciels open source pour sculpter des hyperobjets en résonance mutuelle.

Ils conçoivent leur pratique en termes de cybernétique, comme un système avec de nombreuses entrées et sorties reliées les unes aux autres. La forme émergente sert de guide de navigation en constante évolution. Construire et explorer leurs propres systèmes synthétiques est une façon de retracer les structures biologiques, écologiques et technologiques entrelacées qui encadrent leur expérience en tant qu'humains incarnés aujourd'hui.

# ANDY THOMAS

<https://andythomas.com.au>

Instagram: andythomasartist

vimeo: Andy Thomas

facebook: andythomasdigitalartist

Au cours des deux dernières décennies, **Andy Thomas** a développé un langage visuel emblématique qui lui est propre. Utilisant une combinaison de technologie numérique et d'aquarelles, le travail de Thomas est une représentation symbolique de la collision de la nature avec la technologie. Inspiré par la beauté de la nature et par ses nombreux voyages dans certaines des forêts tropicales les plus anciennes du monde, Thomas fusionne des images de flore et de faune dans des formes abstraites évoluées. Des compositions complexes de plantes et d'animaux témoignent clairement de l'impact de la technologie sur la planète Terre et de la manière dont les progrès de la société affectent les systèmes naturels de vie. Ces dernières années, Thomas a commencé à expérimenter des logiciels audio numériques, ouvrant ainsi une nouvelle branche de sa pratique. Cette nouvelle série d'installations vidéo animées représente visuellement les voix de la nature et crée un environnement étrange de son et de lumière. Grâce à cette nouvelle voie d'investigation artistique, Thomas trouve une fois de plus le moyen de créer des œuvres dans lesquelles nature et technologie se combinent.

# IMMERSIVE ARTS SPACE/ ZHdK

<https://www.zhdk.ch/en/immersive-arts-space-10984>

L'**Immersive Arts Space** est un laboratoire d'art et de technologie à l'échelle de l'université qui sert de plateforme de recherche, d'enseignement et de production. Il est dirigé par Chris Salter Avec des projets innovants et multidisciplinaires, l'équipe de l'IASpace mène un examen artistique soutenu par la technologie sur l'immersion numérique, les réalités mixtes et la convergence des pratiques médiatiques et performatives.

Le directeur, **Chris Salter** a co-dirigé le réseau Hexagram pour la recherche-crédation en arts, cultures et technologies et cofondé l'Institut Milieux à Concordia. Son travail artistique a été présenté dans le monde entier, notamment à la Biennale d'architecture de Venise, au Barbican Centre, au Berliner Festspiele, au Wiener Festwochen, à ZKM, au Kunstfest Weimar, au Musée d'art contemporain, à MUTEK, à la Muffathalle, à l'EXIT Festival et à la Place des Arts de Montréal, entre autres. Il est l'auteur de *Entangled : Technology and the Transformation of Performance* (2010), *Alien Agency: Experimental Encounters with Art in the Making* (2015) et *Sensing Machines* (2022), tous publiés par MIT Press.

# DAITO MANABE

<https://daito.ws>

**Daito Manabe** a fondé à Tokyo Rhizomatiks en 2006, une organisation spécialisée en Art digital. Il enseigne à l'Université Keio SFC.

Les œuvres de **Daito Manabe** qui s'étendent dans des domaines variés, adoptent une nouvelle approche des matériaux et des phénomènes quotidiens.

Cependant, son objectif final n'est pas simplement d'obtenir un réalisme détaillé et haute définition mais plutôt de combiner ces éléments familiers. Sa pratique s'appuie plutôt sur une observation minutieuse pour découvrir et élucider les potentialités essentielles inhérentes au corps humain, aux données, à la programmation, aux ordinateurs et à d'autres phénomènes, sondant ainsi les interrelations et les frontières délimitant l'analogique et le numérique, le réel et le virtuel.

# NICEAUNTIES

<https://niceaunties.com>

Née dans les années 1980 à Singapour, l'artiste derrière "Niceaunties" a vécu une enfance façonnée par les femmes influentes de sa famille. Son éducation a été fortement influencée par les femmes du foyer, les normes culturelles leur attribuant un rôle principal dans le soin des enfants. Sa jeunesse a été marquée par la présence de femmes remarquables, incluant une arrière-grand-mère ayant vécu l'époque des pieds bandés, une grand-mère qui est passée d'une vie dédiée aux tâches de la cuisine à deux décennies d'existence alitée, et une mère sociable, aux côtés de onze tantes. Ces femmes, incarnant un spectre de talents, passions et rêves réprimés, incarnent un mélange de personnalités étranges, drôles, méchantes et gentilles, alimentant le récit de "Niceaunties". "Niceaunties" a été conçue en réponse à ces expériences. Utilisant l'IA, l'artiste a créé un monde surréaliste où chaque être réprimé pouvait exister librement et sans jugement. "Niceaunties" représente le subconscient collectif de toutes les 'tantes', célébrant l'amour de soi, la prise de risques, le plaisir et la liberté à travers l'expression de soi. Il offre une perspective unique sur les comportements attachants, absurdes et parfois négatifs. Il sert de commentaire sur les normes sociétales imposées aux femmes et les efforts que les femmes font pour se conformer à ces attentes. "Niceaunties" est une rébellion douce mais puissante contre ces contraintes.

# JUSTINE EMARD

<https://justineemard.com>

Ses œuvres explorent 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. Depuis 2016, elle collabore avec des laboratoires scientifiques au Japon. Elle est lauréate de la résidence *Hors-les-murs* de l'Institut Français en 2017 à Tokyo.

Son travail a été exposé dans des musées tels que le National Museum of Singapore, le Mori Art Museum (Tokyo), le MOT Museum of Contemporary Art Tokyo, Barbican Center (Londres), la Fondation Pernod Ricard (Paris) et le ZKM, Centre d'Art et Medias (Karlsruhe)... Elle participe à des Biennales internationales comme la Biennale internationale d'Art Contemporain de Moscou (Russie), la Triennale de Tongyong (Corée du Sud), la Biennale de Karachi (Pakistan) et la Biennale de Chengdu (Chine). En 2021-22, puis en 2023-24, elle est artiste-professeure invitée au Fresnoy, Studio national des arts contemporains. Ses œuvres font partie de collections nationales et internationales.

# ICONEM

<https://iconem.fr>

Fondée en 2013, Iconem est une startup innovante spécialisée dans la numérisation en 3D de sites du patrimoine culturel menacé.

Un collectif composé d'archéologues, architectes et spécialistes de la création numérique dirigé par Yves Ubelman qui est le co-commissaire de l'exposition Venise Révélée présenté à l'ouverture du Grand Palais Immersif Bastille en 2022. Le model 3D photogrammétrique massif du jumeau numérique de la ville de Venise produit à cette occasion, donne lieu à une rêverie de machine IA pour voir Venise dans une forme nouvelle.

# VISUAL SYSTEM

<https://visualsystem.org>

Collectif d'artistes multidisciplinaires, **Visual System** déploie un art contemporain immersif & expérientiel et contribue à la représentation de la scène française à l'international.

**Visual System** explore les relations entre espace et temps, nature et science, rêverie et réalité, pour propulser un monde imaginaire au cœur de l'intime et du collectif.

Combinant architecture et lumière, Visual System unit les continents pour composer un corps vivant d'œuvres monumentales - visuelles, sensibles et organiques.

Créé à Paris en 2007, Visual System regroupe :  
Pierre Gufflet + Julien Guinard + Ambroise  
Mouline + Valère Terrier.

# TRYPHÈME

Tiphaine Belin, née le 7 mai 1993, originaire de la Drôme.

**Tryphème** s'amuse des codes et usages établis en créant des sphères musicales inspirées de paysages fantasmés, de récits de vie et d'œuvres oniriques. Ses recherches esthétiques sont influencées par l'electronica, la musique expérimentale, le trip-hop et le shoegaze qui infusent dans chacune de ses productions.. Du show audiovisuel LAVA réalisé en collaboration avec Ulysse Lefort à l'œuvre totale qu'est La Caresse, l'artiste puise dans des ressources aussi variées que le cinéma, la danse et le théâtre. Il faudra participer à l'une des différentes performances de Tryphème pour entendre et ressentir ce langage intuitif et passionné.

# ULYSSE LEFORT

Il est né en 1984 à Paris et détient un Master en Arts Graphiques à l'ESAG Penninghen.

Il s'oriente durant son cursus vers l'animation, la 3D, le travail autour de l'interactivité et des ponts entre l'image et le son, ce qui l'amène à l'apprentissage d'outils tel que Pure Data et VVVV dans un premier temps, puis lors de son essor comme environnement de création et d'expérimentation autour de l'imagerie, le Deep Learning.

En parallèle à ces recherches, qui l'amèneront à travailler sur des projets scénographiques au sein du collectif Quart Avant Poing, notamment avec le collectif Souk Machine puis Pedro Winter ou encore Tryphème, il co-réalise des courts métrages d'animation (5 ans après la guerre, la grenouillère, Bruit Rose pour Pink Noise).

# MOTS

<https://mots.us>

**Mots** est composé de **Daniela Nedovescu** qui est écrivaine et productrice. et d'**Octavian Mot**, artiste et réalisateur.

Mots travaille la plupart de temps à la création de contenus et à la production de films. Ils créent également des installations multimédias interactives

Nedovescu a déclaré qu'elle et Mot travaillent principalement dans la production cinématographique, "mais parfois nous retroussons nos manches" et construisons des choses dans l'atelier, généralement des machines conçues pour interagir avec le public.

# EMI KUSANO

<https://www.emikusano.art>

**Emi Kusano**, née à Tokyo en 1990, a commencé son parcours artistique en tant que photographe dans les rues de Harajuku à l'adolescence, ce qui l'a mené à faire une exposition au V&A Museum. En tant qu'artiste multidisciplinaire, elle explore les intersections du rétro-futurisme et de l'accélération technologique moderne. Son art unique, infusé par l'IA, a fait la couverture du WWD Japon et a été présenté dans les ventes aux enchères de Christie's et Gucci. Reconnue internationalement, son travail a été exposé dans des lieux tels que la Galerie Saatchi et le Musée d'art contemporain du 21e siècle de Kanazawa, et a été collectionné dans plus d'une douzaine de pays à travers le monde.

En plus de sa carrière dans les arts visuels, Emi est la chanteuse principale et autoproductrice de Satellite Young, un groupe qui réinterprète de manière créative les styles J-POP des années 80 à travers un prisme de science-fiction. Cette approche innovante a conquis une reconnaissance internationale, notamment une apparition au SXSW 2017,