Programme

Pour d'autres espèces d'espaces
Penser, produire, pratiquer l'espace en arts numériques

Colloque international organisé par l'ésam Caen-Cherbourg (Laboratoire Modulaire), en collaboration avec l'Université Paul-Valéry Montpellier 3 (RIRRA21)
13-15 mai 2024 (Caen)

////////////////////////////////

JOUR 1
lundi 13 mai
ésam

CONFIGURATION

10h > Accueil café

10h30 > Mot d'accueil de Arnaud Stinès (directeur de l'ésam) + Introduction (David Dronet, Luc Brou & Claire Chatelet) (25')

10h55 > **Carola Moujan** (35' avec questions)
Des espaces à l'entr'espace

11h30 > **Fabien Zocco** (35' avec questions)
Into the Labyrinth : Les cartographies impossibles

12h05 > > **Maxence Mercier et Jean-François Trubert** (35' avec questions)
Les invariants variables de l'espace sonore

12h40 > Déjeuner (Dôme)

14h00 > **Frédérick Maheux** (35' avec questions) - **En visio**
Transposition de l'oeuvre artistique vers l'espace vidéoludique : du cube blanc au musée imaginaire

14h35 > **Noëlie Plé** (35' avec questions)
Des espaces à géométrie variable : explorer nos architectures immatérielles

15h10 > **Roderick Coover** (35' avec questions)
Flots, inondations et sens du lieu : Construire des imaginaires spatiaux par l'immersion, l'intelligence artificielle et l'interaction entre humains et non-humains.

15h45 > Pause

16h00 > Table ronde (1h10) « **IA et espaces latents** »

Modératrice : **Claire Chatelet**

Justine Emard (Présentation de 10')
Antoni Valchev (Présentation de 10')
L'Espace latent, topos de la genèse artificielle
Fabien Zocco
Bérénice Serra

17h15 > Fin

18h00 > Performance Minecraft Explorer/**Thibault Brunet** (Dôme)

20h > Dîner (Dôme)

////////////////////////////////

JOUR 2
mardi 14 mai
Les écuries Lorge

MACHINATION

09h > accueil café

09h30 > **Thierry Fournier** (35' avec questions)
Cacher pour montrer - L'effacement dans l'espace comme opération critique

10h05 > **Ludmila Postel** (35' avec questions)
La déambulation dans les univers virtuels - Le son au coeur de la perception

10h40 > Pause

11h00 > **Marc Ries** (35' avec questions)
Personne n'existe. Et alors ? : autour des relations spatiales, topologiques et imaginaire du portrait

11h35 > **Vincent Ciciliato** (40' avec questions)
Espaces simulés et effet miniature

12h30 > Déjeuner : Écuries Lorge

14h > Table ronde 2 (1h10) « **Exposer l'immersif** »

Modérateur : **Luc Brou**

Martina Stella (Présentation de 10')
Faire espace » par le support dans le mapping vidéo
Xavier Maitre (Présentation de 10')
Une scène immersive et interactive à 360° pour de nouvelles expériences spatio-temporelles collectives
Vincent Ciciliato
Sarah Arnaud / Tchikiboum (sous réserves)

15h10 : Présentation projet de recherche Franco-argentin **Diego Jarak**
création en 3 ans d'une plateforme internationale de ressources et de curation en arts et sciences

15h30 > Visite des expos libre]interstice[

19h : Dîner : ésam ou Guerveur

20h30
> Soirée **Label CC** - ésam
Bubu Pagier & Hubert Michel
Céleste Gatier

////////////////////////////////

JOUR 3
mercredi 15 mai
Le Dôme

TRANSACTION / FICTION

9h > accueil café

9h30 > **Jean-Paul Fourmentraux** (35' avec questions)
Art et sousveillance numérique

10h05 > **Bérénice Serra** (35' avec questions)
Grammaire Visuelle des Espaces sous Investigation OSINT

10h40 > Pause

11h00 > **Antonin Jousse** (35' avec questions)
Le renouvellement des glaces*, un voyage photogrammétrique et fictionnel qui re/déjoue notre compréhension spatio-temporelle du monde.*

11h35 > **Thomas Pausz** (35' avec questions) - **En visio**
Espèces sans Espaces

12h10 > **Anne Burlot-Thomas** (30' avec questions)
Conclusion et perspectives

13h > 15h Déjeuner : Dôme ou Guerveur
Déjeuner de travail projet de recherche Franco-argentin **Diego Jarak**

////////////////////////////////

Bios intervenant·e·s

Sarah Arnaud
Rennes

Sarah Arnaud, cheffe de projet avec une expérience confirmée dans l'industrie du film, web et transmédia, a créé en 2019 à créer sa propre société de production Tchikiboum, basée à Rennes.
Tchikiboum s'est spécialisée dans l'accompagnement et la production de contenus XR avec une appétence pour l'installation in situ : l'essence de la société était et est toujours de produire des projets qui rencontrent leur public, en accompagnant des intentions uniques, des talents émmergents dans de nouvelles formes de narration. Tchikiboum a produit et développé divers projets tels que Entrez dans la danse, Duchampiana, Safari Urbain et plus récemment Vacuum. Tchikiboum est membre de l'association PXN et du réseau HACNUM. Sarah Arnaud est actuellement commissaire au Fonds Création Immersive du CNC.

Luc Brou
Caen

Luc Brou est coordinateur d'Oblique/s arts & cultures numériques en Normandie, plateforme issue d'une dynamique régionale et nationale avec la création de d'HACNUM, le réseau des arts hybrides et des cultures numériques dont elle est l'une des structures fondatrices. Au sein du Laboratoire Modulaire, Oblique/s développe les partenariats en lien avec les orientations de recherche, auprès d'expert·es et de chercheurs·ses universitaires et la mise en œuvre de rendez-vous professionnels et publics. Par ailleurs, Oblique/s constitue une ressource documentaire pour les activités du laboratoire et s'implique en particulier dans une étude des relations arts et sciences. Luc Brou est également co-directeur du festival]interstice[, rencontre des inclassables à Caen. www.oblique-s.org

Anne Burlot-Thomas
Lorient

Professionnelle engagée dans la création, la culture et le développement territorial depuis plus de 27 ans, Anne Burlot-Thomas a exercé différentes fonctions jusqu'à la direction au sein d'entreprises culturelles croisant de nombreuses disciplines : théâtre, danse, musiques, cinéma, arts plastiques, création numérique, design et métiers d'arts… et aussi des modèles hybrides conjuguant initiatives privées, publiques et associatives.

Experte des questions stratégiques liées aux politiques publiques, elle a à cœur d'accompagner les acteurs dans le déploiement de leurs projets au plus près de leurs questionnements. Porteuse d'une connaissance fine du territoire culturel national, elle est également engagée sur les questions nouvelles et les enjeux qui s'ouvrent : innover, explorer, inventer de nouvelles formes de coopération, transmettre, développer de nouveaux modèles d'actions et leur permettre de s'inscrire dans la durée avec des modes d'organisation, de gouvernance et de relations avec les partenaires publics au plus près des réalités du monde d'aujourd'hui.

Consultante et chargée de mission spécialisée dans la création et le développement de projets, son action s'inscrit dans la continuité de ses engagements antérieurs.

Claire Chatelet
Toulouse

Docteur en études cinématographiques et diplômée de l'Ecole Nationale Supérieure d'Audiovisuel de Toulouse (ENSAV), Claire Chatelet est maître de conférences en audiovisuel et nouveaux médias à l'Université Paul-Valéry Montpellier 3, membre du RIRRA 21 et chercheuse associée au LERASS et au groupe de travail "Intelligence Artificielle, art et créativité" du CIS (CNRS). Sa recherche porte sur les écritures audiovisuelles connectées et les enjeux esthétiques/esthésiques des nouveaux dispositifs de

diffusion (réseaux sociaux, web, environnements de réalité virtuelle et réalité mixte…), et plus récemment sur la génération d'images par intelligence artificielle. Elle est également engagée dans une pratique photographique expérimentale à partir du smartphone et de l'intelligence artificielle (https://www.instagram.com/claire_chatelet/). Elle a notamment publié *L'atelier en acte(s) : espace de création, création d'espace* (Éditions Hermann, 2023), « Les dispositifs immersifs : vers de nouvelles expériences de l'image et du son ? » (*Cahier Louis-Lumière*, 2020), *La Femis Présente : La réalité virtuelle, une question d'immersion ?* (Rouge profond, 2019).

Vincent Cicilliato
Espaces simulés et effet miniature
Saint-Etienne

Vincent Cicilliato est artiste multimédia et enseignant-chercheur en arts numériques à l'Université Jean Monnet de Saint-Étienne, membre du laboratoire ECLLA (Études du Contemporain en Littérature, Langues, Arts). Après des études doctorales, fortement articulées avec l'exploration plastique des nouveaux médias, il participe entre 2010 et 2012 au cursus de formation du Fresnoy – Studio national des arts contemporains. Une large partie de ses travaux explore plusieurs reformulations du corps individuel, proprioceptives, mais aussi relationnelles, induites par l'usage systémique des technologies électroniques et informatiques. Le corps est abordé à la fois du côté de la sphère représentative, ainsi que de celui de l'interaction entre l'œuvre et le spectateur, en interrogeant les notions de « micro-mouvement », de « fragmentation et mécanisation posturale » et de « temps limite ». Le principe d'interaction, en tant que pivot relationnel entre espace spectatoriel et lieu de la représentation, constitue également une stratégie récurrente dans plusieurs de ses installations. Plus qu'une simple mécanisation du rapport entre œuvre et spectateur, l'interaction est entendue en tant que forme plastique à part entière. Elle cible avant tout certaines « figures » (au sens plastique du terme) relationnelles pouvant être engagées entre un spectateur et le contenu d'une œuvre. Une partie importante de ses réflexions interroge également les liens son-image propres aux pratiques numériques contemporaines, ce qui l'amène à collaborer, à partir de 2019, avec des compositeurs de musique électroacoustique.

Roderick Coover
Flots, inondations et sens du lieu : Construire des imaginaires spatiaux par l'immersion, l'intelligence artificielle et l'interaction entre humains et non-humains.
Philadelphie (États-Unis), Bergen (Norvège), Lille

Roderick Coover réalise des projets photographique, cinématographique, immersifs, interactifs, algorithmiques et installations multimodales. Son travail (recherche-création) fait le pont entre l'art, les sciences humaines et les sciences. Ses ouvrages sur la recherche-création et la technologie numérique comprennent The Digital Imaginary : Literature And Cinema Of The Database (Bloomsbury 2019) et Switching Codes : Thinking Through Digital Technology In The Humanities And Arts (University of Chicago Press). Il a reçu des commandes et des prix de musées d'art, de musées scientifiques et d'autres institutions telles que l'Institut Adam Mickiewicz, le Musée d'histoire des sciences, le Musée de l'American Philosophical Society, la Fondation Whiting, et la Fondation LEF.
En ce moment, il est lauréat du prix Fulbright 2022-2024 dans les Hauts de France avec affiliation à l'Université de Lille. Il est professeur titulaire et directeur du programme de doctorat en arts documentaires et recherche visuelle à l'Université Temple, Philadelphie, et professeur associé à l'Université de Bergen.
www.unknownterritories.org

Justine Emard
Paris

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.
En 2020, elle est lauréate de la commande nationale photographique "IMAGE 3.0" du Centre national des arts plastiques (CNAP) en partenariat avec le Jeu de Paume à Paris. 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.
En 2023, elle est lauréate de la distinction « 100 femmes de culture » en France.

Jean-Paul Fourmentraux
Art et sousveillance numérique
Aix-Marseille

Socio-anthropologue (PhD) et critique d'art (AICA), Jean-Paul Fourmentraux est professeur à l'Université d'Aix-Marseille et membre du Centre Norbert Elias (UMR-CNRS 8562) à l'École des Hautes Études en Sciences Sociales (EHESS). Ses travaux interdisciplinaires portent sur les enjeux politiques et anthropologiques des arts et des technologies.

Thierry Fournier
Cacher pour montrer - L'effacement dans l'espace comme opération critique
Perche

Thierry Fournier est artiste, curateur et auteur. Sa pratique aborde principalement des questions d'altérité de coprésence et de socialité, à travers de nombreux médiums, parfois numériques : installations, œuvres en réseau, vidéo, photographie, performances. Son approche curatoriale aborde des questions similaires 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.

Il enseigne à Sciences Po Paris (atelier d'art contemporain *L'Exercice du regard*) et il a codirigé les groupes de recherche curatoriaux EnsadLab Displays à l'Ensad et Collection Artem à l'Ensad Nancy. Il est directeur artistique et coordinateur de la revue internationale antiatlas-journal.net, qui aborde les enjeux et les formes contemporaines de la frontière. Il est membre de C-E-A, Commissaires d'Exposition Associés.

En tant qu'auteur, Thierry Fournier a écrit sur de nombreux artistes et expositions. Dernières publications en 2023 : *Au Capa, un lieu d'art à la Maladrerie, Aubervilliers* avec Juliette Fontaine et *La Main Invisible* (Nancy, Empreintes et Digitales).

Antonin Jousse
Le renouvellement des glaces*, un voyage photogrammétrique et fictionnel qui re/déjoue notre compréhension spatio-temporelle du monde.*
Metz

Antonin Jousse est artiste visuel, chercheur et professeur d'enseignement artistique à l'École Supérieure d'Art de Lorraine. Il est également co-fondateur de la structure de résidence d'artistes *La ligne ouverte* et membre associé du laboratoire Larsh. Il est titulaire d'une thèse de doctorat en esthétique de l'art portant sur l'évolution des formes d'interactivité dans la pratique des artistes numériques des années 2010. Sa pratique et sa recherche questionnent le numérique, ses représentations et engagements dans nos sociétés contemporaines.

Frédérick Maheux
Transposition de l'œuvre artistique vers l'espace vidéoludique : du cube blanc au musée imaginaire
Montréal (Canada)

Frédérick Maheux est un artiste multimédia dont les sujets de prédilection sont les sous-cultures émergentes de l'ère numérique, la futurologie eschatologique et le réalisme spéculatif. En parallèle de sa pratique en cinéma expérimental et documentaire, il crée des jeux vidéo bruyants, compose de la musique

industrielle sous le nom Un Regard Froid et pratique l'art du collage analogique. Il est présentement inscrit au doctorat en communication à l'UQAM, membre étudiant d'Hexagram et Homo Ludens et s'intéresse au rôle du bruit dans les processus créatifs et collaboratifs par l'entremise de la recherche-création vidéoludique. Il est également spécialiste en marketing et communication numérique dans l'industrie de la publicité.

Xavier Maitre
Intervenant table ronde
Une scène immersive et interactive à 360° pour de nouvelles expériences spatio-temporelles collectives
Paris

Xavier Maître est chercheur CNRS au Laboratoire d'Imagerie Biomédicale Multimodale de Paris-Saclay (BioMaps, CEA, CNRS, Inserm, Université Paris-Saclay). Ses premières recherches ont porté sur les fondements de la mécanique quantique et sur les mécanismes d'intrication et de décohérence quantiques. Aujourd'hui, il combine la physique atomique et la physique médicale pour développer de nouveaux outils d'exploration du corps humain. Xavier Maître est à l'initiative du groupe science-art-société, Le sas (www.e-sas.org), où il mène une recherche art-science basée sur l'interaction humain-machine non contraignante. Sous Ikse Maître, il développe des expériences art-science et s'appuie sur des décalages de réalité pour éprouver notre rapport au monde et aller à la rencontre du public.

Maxence Mercier et Jean-François Trubert
Les invariants variables de l'espace sonore
Nice

Maxence Mercier est compositeur, artiste numérique et doctorant en création musicale au sein du laboratoire CTELA de l'université Côte d'Azur sous la direction de Jean-François Trubert et de Robert Normandeau au sein du Groupe de recherche en immersion spatiale à la Faculté de musique de l'Université de Montréal. Ses recherches portent sur les espaces d'écriture de la spatialisation sonore. Il participe aux activités du Centre IDEX XR2C2 basé au campus Méliès à Cannes. En tant qu'expert en lutherie expérimentale et en bioacoustique, il collabore régulièrement avec les équipes de recherche du LMA à Marseille et du LIS à Toulon. Il est l'auteur du logiciel Sound Trajectory dont il partage les sources dans le cadre de ses recherches doctorales. Ses projets artistiques confrontent les dimensions de l'écriture sonore aux défis écologiques collectifs et sociétaux et suscitent le développement d'innovations vertueuses, soucieuses de sobriété technologique. Il se produit en solo avec piano et électronique et compose pour électroacoustique, ensembles instrumentaux et dispositifs interactifs.

Jean-François Trubert est Professeur des Universités en musicologie, membre du laboratoire CTELA (UPR6307). Lauréat de la bourse de la Fondation Kurt Weill (New York) et de la Fondation Paul Sacher (Bâle, Suisse), ses travaux portent sur les processus créateurs, que ce soit dans le cadre du théâtre musical contemporain et expérimental, ou plus récemment dans l'usage des nouvelles technologies depuis les dispositifs de spatialisation sonore jusqu'aux nouvelles lutheries digitales. Après avoir fondé et dirigé l'EUR Arts et Humanités CREATES, il est chargé de mission pour les Industries créatives et culturelles à Université Côte d'Azur, et préside le Campus des Métiers et des Qualifications excellence Industries Culturelles et Créatives de la région Sud, lauréat de l'appel Compétences et métiers d'avenir FICCTION du PIA4 France 2030, et la Fondation méditerranéenne pour les ICC (MIN4CI) qui est membre de l'Institut Européen pour la Culture et la Créativité. Il participe également au projet Horizon Europe REBOOT.

Carola Moujan
Des espaces à l'entr'espace

Designer, ar1ste et chercheuse basée à Paris Après un double cursus en Architecture/Beaux-Arts en Uruguay et aux États-Unis suivi d'une spécialisa1on en Arts et technologies de l'image et en design en France, Carola Moujan travaille dans le champ de la créa1on numérique depuis 1993. Sa pra1que de recherche-créa1on explore les devenirs urbains et l'entrelacement d'espaces, temporalités, corps sensibles, affects, matériaux et code, au travers de produc1ons allant du livre d'ar1ste à l'installa1on interac1ve et de l'estampe à la scénographie. Son travail a été exposé à Madrid, Mexico, Lyon, Montevideo, Lisbonne, Berlin et La Paz. Ses principales récompenses incluent la bourse *Brouillon d'un*

Rêve Numérique en 2009, deux men1ons spéciales à la 5è *Biennale ibéro-américaine du design* en 2016, le *7e Appel à projets internaAonal* de l'EAC Montevideo (Ministère de la Culture, Uruguay, 2016), la bourse de recherche art/science *Ecotons* (La Escocesa et CREAF, Barcelone, 2021), et la résidence Hangar/Casa de Velázquez (Barcelone, 2020). Docteur en design de l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, chercheuse associée au laboratoire CITERES – UMR 7324, Carola Moujan a enseigné à l'École Camondo (Paris), à l'ESAD TALM (Angers), à l'École Na1onale d'Architecture Paris Belleville et à l'Université de Valenciennes.

Noëlie Plé
Des espaces à géométrie variable : explorer nos architectures immatérielles
Caen

Autrice et doctorante en philosophie contemporaine entre l'Université Libre de Bruxelles (BE) et l'Université Toulouse Jean-Jaurès (FR), le travail d'écriture de Noëlie Plé se déploie sous plusieurs formes, entre essai philosophique, poésie, installation sonore et regard artistique. Ses expérimentations autour du langage et de ses possibilités questionnent les manières avec lesquelles nous tissons nos relations aux différents mondes que nous habitons. Elle interroge pour cela l'expérience sensible en donnant de l'importance à la relation, à ces zones de contacts troubles où s'entremêlent l'actuel, le virtuel, le possible et le réel. Elle cherche par là à traduire en mots différentes épaisseurs de l'existence, à rendre tangible une certaine plasticité ou porosité de l'expérience. Parmi les questions qui font obsessions, il y a ce qui permet de dire l'intensité, l'écoulement du temps, les différentes formes de mémoire, le corps comme zone d'expérience sensible ou encore les signes, traces et autres formes d'écriture. Cette quête de créativité situe son terrain d'expérimentation aux franges de la perception, à la lisière entre art et philosophie.

Thomas Pausz
Espèces sans Espaces
Reykjavik (Islande)

Thomas Pausz est un designer, artiste et chercheur né à Paris et basé à Reykjavík.
En 2022-23, Pausz est artiste en résidence au Laboratoire Modulaire, une structure dédiée aux pratiques artistiques dans les espaces numériques à l'ésam Caen/Cherbourg (France).
En 2022-24, il est nommé Stanley Picker Fellow in Art & Design pour le projet Haunted Ecologies.
La pratique transdisciplinaire de Thomas Pausz explore les écologies alternatives et crée des frictions entre les formes de vie, les technologies et les médias. Thomas est diplômé du Master en design critique du Royal College of Arts (Londres), après des études de premier cycle en philosophie et en médias à l'université de la Sorbonne (Paris).
Parallèlement aux expositions, Thomas Pausz écrit des essais critiques et des fictions.
Ludmila Postel
La déambulation dans les univers virtuels - Le son au cœur de la perception
Lille

Ludmila Postel est artiste sonore et chercheuse, née à Les Lilas et basée à Lille. Ses travaux portent sur les pratiques sonores dans et avec les univers virtuels. Elle questionne les relations entre l'Homme et la machine, entre le joueur et le jeu, entre anthropologie, phénoménologie et création artistique. Elle fait partie depuis 2019 du Collectif La Pulpe, qui travaille l'improvisation, la création radio et le jeu de rôle en mélangeant musique électronique, électroacoustique et traditionnelle. Sa pratique évolue entre la marche sonore, la composition acousmatique, le jeu vidéo et l'improvisation.

Marc Ries
Personne n'existe. Et alors ? : autour des relations spatiales, topologiques et imaginaire du portrait
Vienne (Autriche)

Docteur en philosophie, Marc Ries a enseigné la sociologie et la théorie des médias à l'Institut pour la Théorie de la Hochschule für gestaltung à Offenbach am Main.
En parallèle de ses écrits dont certains portent sur la mise en espace des techniques, il a réalisé plusieurs expositions dont *Talk Talk. Das Interview als künstlerische Praxis* présentée à Leipzig, Graz et Salzburg.

Bérénice Serra
Grammaire Visuelle des Espaces sous Investigation OSINT
Zürich (Suisse)
Artiste des médias et chercheuse française basée à Zürich (CH). Son travail et ses recherches se concentrent sur la notion de publication - comment les contenus deviennent publics à l'ère numérique. Ses projets peuvent être des livres imprimés sur le web, des installations, des dessins numériques, des projets basés sur le web, des interventions et des performances. Elle publie la plupart de ses travaux sous des licences open source et creative commons.
Bérénice Serra est actuellement professeur invité à l'Académie d'art et de design de Bâle (FHNW).

Martina Stella
« Faire espace » par le support dans le mapping vidéo
Paris

Martina Stella est une artiste multimédia. Diplômée en photographie et en art contemporain, elle se spécialise en Architecture et en scénographies à l'ENSA-PB. Sa recherche théorique se concentre sur le mapping vidéo en tant que forme symbolique, questionnant le rôle de la projection dans l'exposition et l'espace public. Cet approche à la recherche est complémentaire aux connaissances techniques, qu'elle a acquises en travaillant comme technicienne audiovisuelle à l'Atelier des Lumières. Sa pratique artistique se concentre sur l'écriture comme outil des arts visuels, interrogeant les relations entre texte, image et espace établies par les nouvelles technologies et les dispositifs de scénographie numérique. Rédactrice de la Revue AS et du Video Mapping European Center, elle enseigne dans le master «Création Numérique» de l'Université Sorbonne Paris Nord.

Antoniy Valchev
L'Espace latent, topos de la genèse artificielle
Toulouse

Doctorant en Arts et Science de l'Art à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Antoniy Valchev mène une recherche artistique et théorique sur les algorithmes de l'intelligence artificielle (IA) comme outil de création artistique. Sa thèse, dirigée par Jean-Marie Dallet, est intitulée *Abfigura : anomalies & monstres dans la genèse artificielle*. Sa pratique artistique est orientée principalement sur la création d'installations génératives, mais aussi, de manière accessoire, sur des objets graphiques ayant un aspect presque humoristique et ayant souvent comme sujet principal un canard un plastique. Même si son sujet de recherche touche à l'immatériel, au travers de ces créations Antoniy Valchev cherche toujours à revenir à la matière tangible, en convoquant de manière récurrente son altération et sa désorganisation.

Il est également enseignant chargé de vacation au sein de la Licence Arts Plastiques-Design de l'Université Toulouse 2 Jean Jaurès ; ainsi que chargé de production et de communication à l'association Passerelle Arts Sciences Technologies.

Fabien Zocco
Into the Labyrinth : Les cartographies impossibles
Lille

Fabien Zocco est diplômé du Fresnoy-Studio National des Arts Contemporains (2016, félicitations du jury). Il est actuellement artiste-associé à La Malterie (Lille).

Son travail a été présenté en France (Biennale NEMO, Le 104-Paris, Le Fresnoy, FRAC Poitou- Charentes,...), en Allemagne (ZKM Karlsruhe, GEH8 Dresde), en Russie (MAM Moscou), en Ukraine (Centre Dovzhenko Kiev, Tetramatyka Lviv), en Chine (Pearl Art Museum Shanghai), au Mexique (Institut Français Mexico), au Canada (UQTR Trois-Rivières), en Pologne (Wroclaw), en Belgique (Biennale NTAA Gand, Musée Royal de Mariemont Morlanwelz), en Italie (Spazio IN SITU Rome, LALD Polignano a Mare) et en ligne (The Wrong – New digital art biennale).

école supérieure d'arts
& médias de Caen/Cherbourg

ésam

CONFÉRENCE DES GRANDES ÉCOLES

UNIVERSITÉ PAUL VALÉRY MONTPELLIER 3

Soutenu par

MINISTÈRE DE LA CULTURE
Liberté
Égalité
Fraternité

STATION MIR • festival]interstice[

OBLIQUE|S
ARTS & CULTURES NUMÉRIQUES NORMANDIE

LE DÔME
ICI, LES IMAGINATIONS COLLECTIVENT.

ESPACE MULTIMÉDIA GANTNER
EXPLORER LA CULTURE NUMÉRIQUE