SLIDERS_lab Portfolio

SLIDERS_lab, présentation	4
SLIDERS_1, performance interactive, 2005-2008	5
Topomovies – Tore N° 4, installation de cinéma génératif, 2009-2010	9
Topomovies – Double-hélice N° 1, installation de cinéma génératif, 2009-2010	11
Topomovies – Cube N° 1, installation de cinéma génératif, 2009-2010	13
Topomovies – Tour de Babel N° 1, installation de cinéma génératif, 2009-2010	15
Topomovies – Marey on the Rocks, , installation de cinéma génératif2009-2010	17
Topomovies – Tour de Babel N° 1, photographie, 2009	19
Topomovies – Tore N° 4, photographies, 2009	21
Chronophotomaton, installation interactive, 2010-2011	23
MIM (Marey interactif multimédia), installation interactive, 2010-2011	26
Sky Memory Project, performance de cinéma interactif, 2011-2014	29
Cubic Pixel, vidéo numérique, 2014	32
Merry-Go-Round, vidéo numérique, 2014	34
Lucifer's Room, vidéo numérique, 2014	36

Lucifer's Commission, installation de vidéos numériques, 2014	38
Digital Vocabulary, installation vidéo numérique, 2014	40
Sky Memory Net, performance audiovisuelle interactive, 2015	43
Digital Vocabulary Sculpture, sculpture lumineuse, 2015	46
Horizon sans fin, sculpture vidéo, 2015	49
Sky Memory Project 2, installation interactive de cinéma, 2015	52
TMWKTM, installation de cinéma génératif, 2009-2015	55
Memory Mirror, version N° 1, installation interactive, 2016	58
Memory Mirror, version N° 2, installation interactive, 2016	61
Generative ALU Form No 1, installation interactive, 2019	63
VIM (Vasulka interactif multimédia), installation interactive, 2014-2019	66
sculpturenatureculture, installation interactive, AI, réseau, 2021	69
Expositions et performances récentes	72

Le SLIDERS_lab est un collectif artistique né en 2005. Il prend en compte un territoire esthétique et critique autour des images animées, de la mémoire, de l'archivage et du numérique. En interrogeant le concept d'esthétique de l'information à l'ère du Big Data, sa démarche s'étend actuellement aux formes contemporaines de représentations et de navigations dans les collections audiovisuelles.

Le noyau dur du collectif réuni Frédéric Curien et Jean-Marie Dallet auxquels viennent s'adjoindre en fonction des projets d'autres artistes, des designers, des ingénieurs, des chercheurs, des théoriciens.

Leur approche est multiforme, allant de l'installation audiovisuelle, à la performance, à la sculpture, au design et à l'expérimentation. Leurs projets se caractérisent par leur dimension fictionnelle, leur regard critique, leur affranchissement des codes et leur capacité à offrir des expériences inédites au corps individuel et collectif.

Le SLIDERS_lab a exposé ses réalisations en France (Palais de Tokyo, Gaité Lyrique, La Villette, Musée du CNAM, Faux mouvement, Le LAIT, Le Cube, etc.) et à l'étranger (Belgique, Brésil, Corée du Sud, Liban, Pologne, etc.)

Frédéric Curien est compositeur et artiste plasticien sonore. Membre du groupe de recherche Fab®ICC, université de Poitiers, il enseigne à l'ÉESI. Il mène une recherche à l'intersection entre musique et arts plastiques, sur l'esthétique des espaces sonores et musicaux interactifs dans l'art contemporain.

Jean-Marie Dallet est artiste et professeur à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Il a récemment dirigé la publication des ouvrages *Cinéma*, *interactivité et société* (Université de Poitiers et CNRS, 2013), *Architectures de mémoire* (Presses du réel, 2019), ainsi que le catalogue de l'exposition dont il était le commissaire, *Mémoires vives*. *From Nam June Paik to SLIDERS_lab* (Lannoo, 2019).

Mots clés: images mouvements, cinéma, architecture, mémoire, archive, liste, polysémie, description, classement, réemploi, sélection, orientation, navigation.

Jean-Marie Dallet — 11 rue Saint-Ausone -16000 Angoulême

Mobile: +33 (0)6 81 35 01 36

http://www.sliderslab.com

SLIDERS_1

Performance interactive, 2005-2008

Argument

SLIDERS_1 est une tentative artistique et technique ambitieuse qui propose une nouvelle manière de concevoir et de réaliser le cinéma. La machine informatique ouverte inventée, permet ainsi à trois "performers" de monter en temps réel un nouveau type de film à partir d'éléments visuels et sonores stockés dans des bases de données. Ce film joué lors de performances devant un public, est «le film à venir», c'est-à-dire un film N+1 auquel aurait été rajouté à la piste image et à la piste son une nouvelle piste, celle de la programmation. L'une des caractéristiques de ce nouveau type de film est d'être "configurable" ou encore modelable à l'infini.

Par la mise en perspective du langage cinématographique, les performeurs proposent une nouvelle manière d'envisager et de faire du cinéma qui utilise les potentialités du numérique. *SLIDERS_1* n'est donc pas un film au sens classique du terme, mais un hyper-film, un film N+1. Sa principale caractéristique serait d'abord d'exister à l'état virtuel dans la mémoire de l'ordinateur, c'est-à-dire sous la forme d'une base de données, pour être ensuite actualisé lors d'une performance publique. La base de données SLIDERS a été créée à partir des deux films *Psychose*. Tout d'abord l'original tourné par Alfred Hitchcock en 1960, puis son double réalisé par Gus Van Sant en 1998.

Vidéo à consulter

https://vimeo.com/144611363

https://vimeo.com/144611364

https://vimeo.com/144611365

https://vimeo.com/144611366

https://vimeo.com/144611367

https://vimeo.com/144611368

https://vimeo.com/144611370

https://vimeo.com/144611371

https://vimeo.com/73798397

https://vimeo.com/73798398

Vidéo de démonstration de l'outil

https://vimeo.com/73849283

Technique de réalisation

Traitement des sons et des séquences vidéo avec le logiciel Max MSP/Jitter, écriture de la base de données en PHP et logiciel Macromedia Director, protocole de communication entre les ordinateurs par OSC (Open Sound Control).

Performances

2008: Imal, Bruxelles, Belgique

2008: Créateuf, Châtellerault, France.

2007: UQUAM, Montréal, Canada.

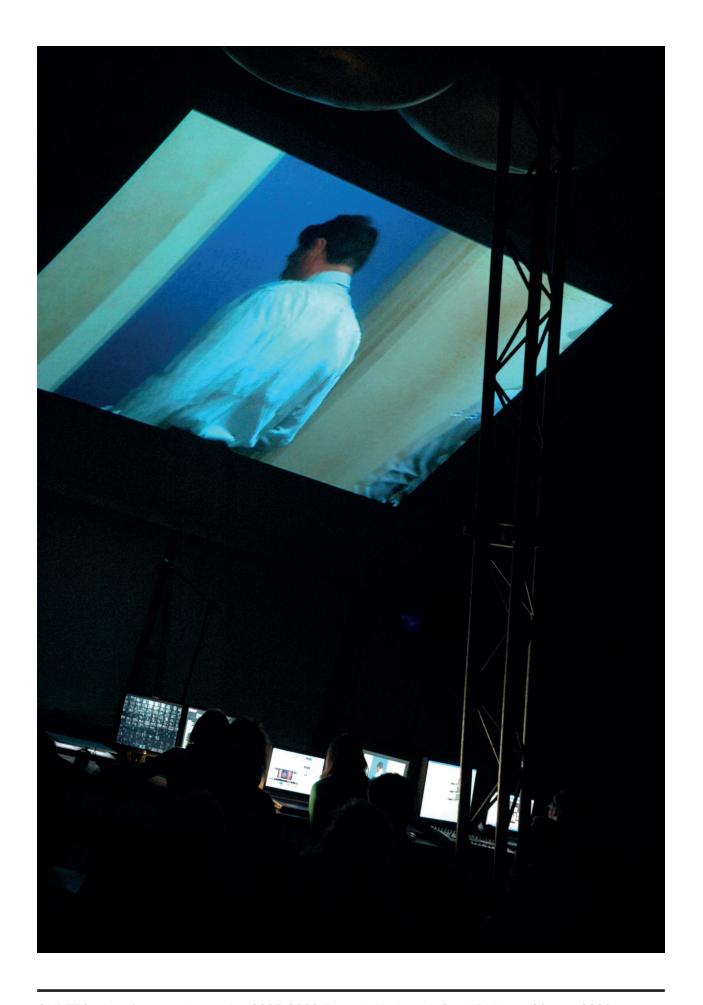
2006: ACM Multimedia, Université Santa Barbara, CA, États-Unis.

2006: Résonnance, IRCAM, Paris.

2006: Update_1, Fondation Liedts-Meesen, commissaire Jean-Marie Dallet, Gand,

Belgique

2006: Bandits-Mages, Bourges, France.



SLIDERS_1, performance interactive, 2005-2008. Biennale Update_1, Gand, Belgique, 30 mars 2006.





SLIDERS_1, performance interactive, 2005-2008. Festival Bandits-Mages, Bourges, 2006.

Topomovies – Tore No 4 Installation de cinéma génératif, 2009-2010

Argument

Des formes en 3D se couvrent d'images en mouvement. Une caméra virtuelle propose aux spectateurs une exploration de ces structures. La caméra est programmée pour ne jamais offrir le même parcours.

Dans ces architectures mobiles où les parois sont constituées par des photogrammes animés tirés de séquences de film, la linéarité du médium temporel qu'est le cinéma apparaît spatialisée et brouillée.

Chaque forme topologique est une archive qui se déplie incessamment dans le temps et dont la consultation constitue pour le spectateur un événement toujours singulier. Ces archives sont des sculptures mentales dont les dessins proposent des accès mémoires multiples.

Vidéo à consulter

https://vimeo.com/21251927

Technique de réalisation

1 écran LED est fixé au mur. Il est relié à un ordinateur disposé sous lui. Un programme génère aléatoirement les trajectoires du mobiles dans l'espace virtuel.

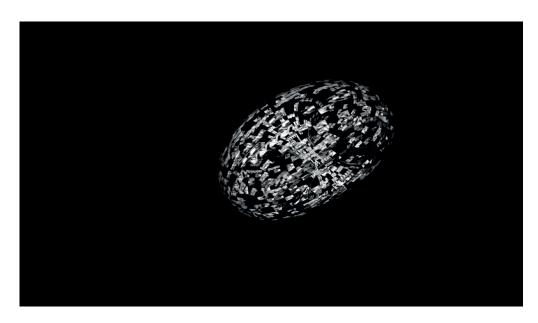
Expositions

2015-2016: Skyline, centre d'art contemporain Faux mouvement, Metz, France.

2010 : biennale Figures de l'interactivité, Poitiers, France. Projection publique.

2010 : Les Instants Vidéo, 9th International Best of Short Films Festival, La Ciotat,

France.







Topomovies – Tore No 4, installation de cinéma génératif, 2009-2010. Copies d'écran.

Topomovies – Double-hélice No 1 Installation de cinéma génératif, 2009-2010

Argument

Des formes en 3D se couvrent d'images en mouvement. Une caméra virtuelle propose aux spectateurs une exploration de ces structures. La caméra est programmée pour ne jamais offrir le même parcours.

Dans ces architectures mobiles où les parois sont constituées par des photogrammes animés tirés de séquences de film, la linéarité du médium temporel qu'est le cinéma apparaît spatialisée et brouillée.

Chaque forme topologique est une archive qui se déplie incessamment dans le temps et dont la consultation constitue pour le spectateur un événement toujours singulier. Ces archives sont des sculptures mentales dont les dessins proposent des accès mémoires multiples.

Vidéo à consulter

https://vimeo.com/21245472

Technique de réalisation

1 écran LED est fixé au mur. Il est relié à un ordinateur disposé sous lui. Un programme génère aléatoirement les trajectoires du mobiles dans l'espace virtuel.

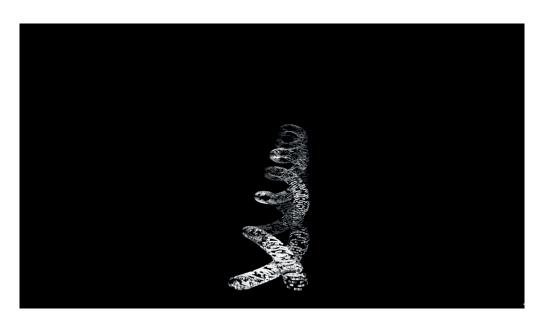
Expositions

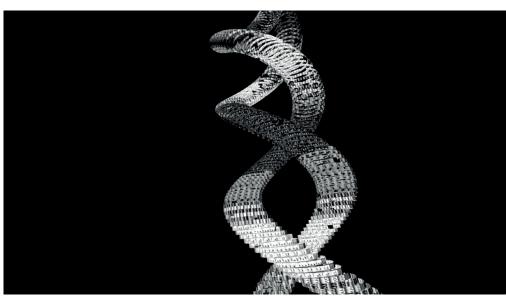
2015-2016 : Skyline, centre d'art contemporain Faux mouvement, Metz, France.

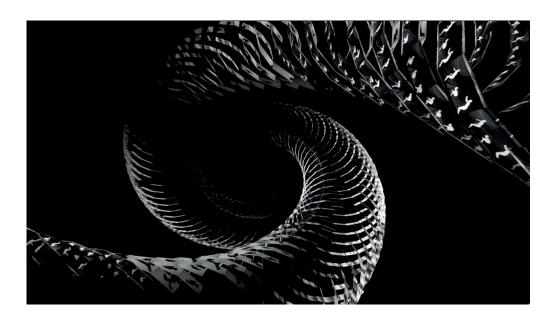
2010 : biennale Figures de l'interactivité, Poitiers, France. Projection publique.

2010: Les Instants Vidéo, 9th International Best of Short Films Festival, La Ciotat,

France.







Topomovies – Double-hélice No 1, installation de cinéma génératif, 2009-2010. Copies d'écran.

Topomovies – Cube No 1 Installation de cinéma génératif, 2009-2010

Argument

Des formes en 3D se couvrent d'images en mouvement. Une caméra virtuelle propose aux spectateurs une exploration de ces structures. La caméra est programmée pour ne jamais offrir le même parcours.

Dans ces architectures mobiles où les parois sont constituées par des photogrammes animés tirés de séquences de film, la linéarité du médium temporel qu'est le cinéma apparaît spatialisée et brouillée.

Chaque forme topologique est une archive qui se déplie incessamment dans le temps et dont la consultation constitue pour le spectateur un événement toujours singulier. Ces archives sont des sculptures mentales dont les dessins proposent des accès mémoires multiples.

Vidéo à consulter

https://vimeo.com/21243526

Technique de réalisation

1 écran LED est fixé au mur. Il est relié à un ordinateur disposé sous lui. Un programme génère aléatoirement les trajectoires du mobiles dans l'espace virtuel.

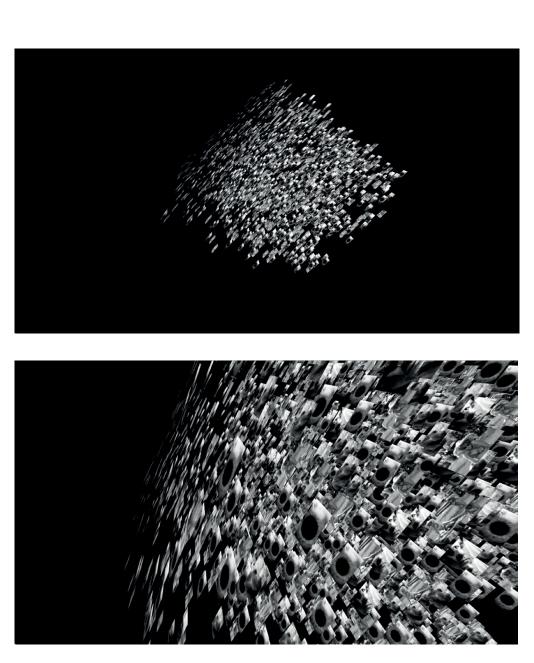
Expositions

2015-2016 : Skyline, centre d'art contemporain Faux mouvement, Metz, France.

2010 : biennale Figures de l'interactivité, Poitiers, France. Projection publique.

2010 : Les Instants Vidéo, 9th International Best of Short Films Festival, La Ciotat,

France.





Topomovies – Cube No 1, installation de cinéma génératif, 2009-2010. Copies d'écran.

Topomovies – Tour de Babel No 1 Installation de cinéma génératif, 2009-2010

Argument

Des formes en 3D se couvrent d'images en mouvement. Une caméra virtuelle propose aux spectateurs une exploration de ces structures. La caméra est programmée pour ne jamais offrir le même parcours.

Dans ces architectures mobiles où les parois sont constituées par des photogrammes animés tirés de séquences de film, la linéarité du médium temporel qu'est le cinéma apparaît spatialisée et brouillée.

Chaque forme topologique est une archive qui se déplie incessamment dans le temps et dont la consultation constitue pour le spectateur un événement toujours singulier. Ces archives sont des sculptures mentales dont les dessins proposent des accès mémoires multiples.

Vidéo à consulter

https://vimeo.com/21241043

Technique de réalisation

1 écran LED est fixé au mur. Il est relié à un ordinateur disposé sous lui. Un programme génère aléatoirement les trajectoires du mobiles dans l'espace virtuel.

Expositions

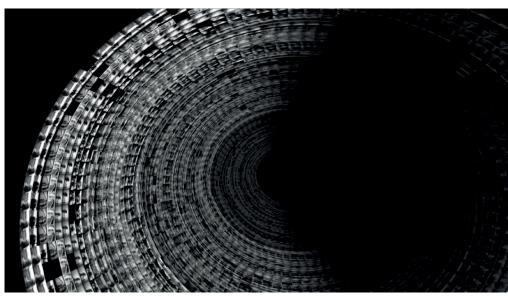
2015-2016 : Skyline, centre d'art contemporain Faux mouvement, Metz, France.

2010 : biennale Figures de l'interactivité, Poitiers, France. Projection publique.

2010: Les Instants Vidéo, 9th International Best of Short Films Festival, La Ciotat,

France.







Topomovies – Tour de Babel No 1, installation de cinéma génératif, 2009-2010. Copies d'écran.

Topomovies – Marey on the Rocks Installation de cinéma génératif, 2009-2010

Argument

Des formes en 3D se couvrent d'images en mouvement. Une caméra virtuelle propose aux spectateurs une exploration de ces structures. La caméra est programmée pour ne jamais offrir le même parcours.

Dans ces architectures mobiles où les parois sont constituées par des photogrammes animés tirés de séquences de film, la linéarité du médium temporel qu'est le cinéma apparaît spatialisée et brouillée.

Chaque forme topologique est une archive qui se déplie incessamment dans le temps et dont la consultation constitue pour le spectateur un événement toujours singulier. Ces archives sont des sculptures mentales dont les dessins proposent des accès mémoires multiples.

Vidéo à consulter

https://vimeo.com/92071148

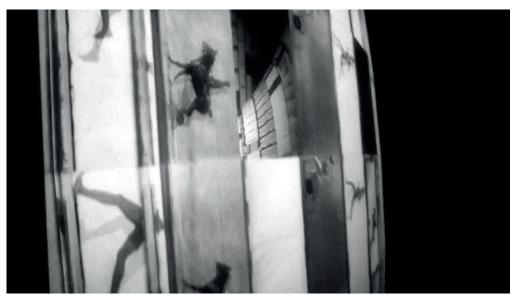
Technique de réalisation

2 vidéoprojecteurs sont disposés en vis à vis au milieu d'un espace sombre de 10 x 3 m. Ils projettent sur le mur en face d'eux un film génératif.

Expositions

2009: CREA Numerica, commissaire Christian Ambaud, Beyrouth, Liban.







Topomovies – Marey on the Rocks, installation de cinéma génératif, 2009-2010. Copies d'écran.

Topomovies – Tour de Babel n° 1 Photographie, 2009

Dimensions

100 x 100 cm

Technique de réalisation

Photographie contrecollée sur Dibond 3mm.

Expositions



Topomovies – Tore n° 4 Photographie, 2009

Dimensions

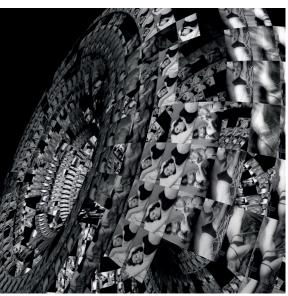
300 x 100 cm

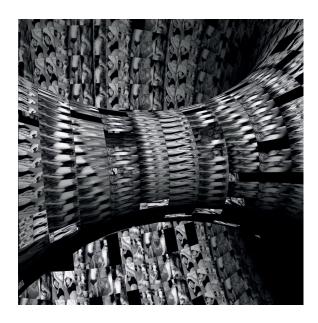
Technique de réalisation

3 photographies contrecollées sur Dibond 3mm.

Expositions







Topomovies - Tore n° 4, photographie, 2009.

Chronophotomaton Installation interactive, 2010-2011

Argument

Cette installation remet en scène le processus de captation et de notation du mouvement mis au point par Étienne-Jules Marey. Il s'agit ici d'une actualisation de cette méthode d'écriture du mouvement qui est ainsi réalisée avec les moyens du XXIe siècle. Les spectateurs sont invités chacun à leur tour à monter sur l'installation et à se déplacer le long de la règle noire et blanche dans la direction des deux écrans tactiles suspendus à l'autre bout du parcours. Si le trajet est correctement effectué, il est enregistré par une caméra posée sur le sol. Le spectateur verra alors son parcours sur l'écran tactile de gauche archivé dans la tour d'images qui garde en mémoire tous les parcours et donne la possibilité à chacun de les consulter. L'écran de droite proposera quant à lui de visualiser directement le trajet accompli, de jouer avec lui en augmentant ou en diminuant le nombre d'images. Le spectateur a alors la possibilité d'imprimer son parcours.

En permettant au spectateur de jouer ainsi avec un dispositif dans lequel son corps et ses gestes déplient en temps réel des animations, le Chronophotomaton hybride réel et virtuel pour rendre compte du phénomène de la synthèse du mouvement.

Vidéo à consulter

https://vimeo.com/21189852

Générique

Conception et direction artistique : Frédéric Curien, Jean-Marie Dallet.

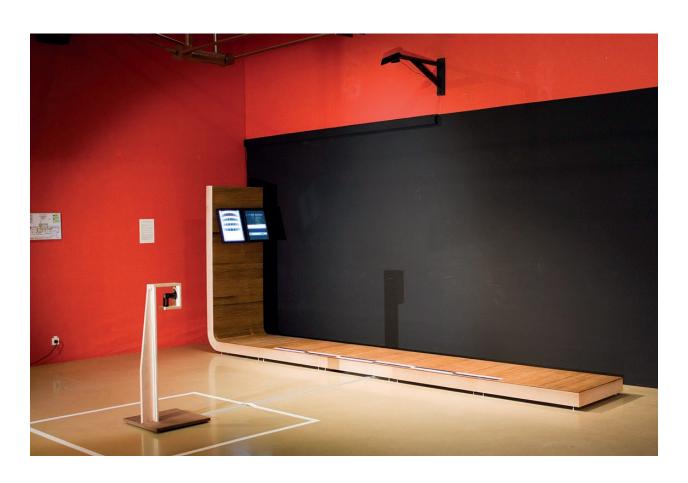
Direction scientifique: Marion Leuba. Consultant scientifique: Bertrand Augereau. Développement informatique: studio 2Roqs.

Technique de réalisation

2 écrans tactiles 19", 1 Mac Mini, 1 caméra Apple iSight, 1 caméra Kinect, 1 imprimante, 1 câble Ethernet, câbles divers, connexion au réseau internet.

Exposition

2010-2016 : Musée des Beaux-arts, commissaire Marion Lebat, Beaune, France.





 $Image\ du\ haut: \textit{Chronophotomaton},\ 2010\text{-}2011.\ Vue\ d'ensemble.\ Image\ du\ bas: \textit{Chronophotomaton},\ 2010\text{-}2011.\ Vue\ de\ l'interface\ de\ navigation.}$









MIM (Marey interactif multimédia) Installation interactive, 2010-2011

Argument

Le meuble MIM (Marey interactif multimédia) est un meuble dont la vocation est de permettre à tous les publics de découvrir de manière ludique et didactique l'œuvre d'Étienne-Jules Marey. À terme, il doit pouvoir présenter tous les documents relatifs à Marey appartenant au musée de Beaune ou dont celui-ci aurait la charge. MIM est divisé en trois parties :

- 1 La partie supérieure, verticale, est l'espace de consultation et de choix des documents.
- 2 La partie médiane est l'espace dévolu au son.
- 3 La partie inférieure, horizontale, est l'espace didactique où trois écrans tactiles renseignent sur l'image choisie.

Vidéo à consulter

https://vimeo.com/21187675

Générique

Conception et direction artistique: Frédéric Curien, Jean-Marie Dallet.

Direction scientifique: Marion Leuba.

Développement informatique : Studio 2Roqs. Console : Jean-Marie Dallet, Martin Lecomte.

Création des animations : Bertrand Augereau, Frédéric Curien, Jean-Marie Dallet,

Laurenn Lecroc, Gilbert Louet.

Retouche photographique: Jean-Marie Dallet, Laurenn Lecroc.

Technique de réalisation

3 écrans tactiles 19", 3 écrans tactiles 15", 2 ordinateurs Mac Mini, 2 hubs USB, 2 boîtiers de conversion pour 2 écrans, 2 ventilateurs, câbles divers, connexion au réseau Internet via Ethernet, serveur.

Expositions

2016: Institut Marey, Dijon.

2010-2016 : Musée des Beaux-arts, commissaire Marion Lebat, Beaune, France.





MIM, musée des Beaux-arts, Beaune, 2010-2011.





Photo du haut : *MIM*, musée des Beaux-arts, Beaune, 2010-2011. Photo du bas : dessins préparatoires du meuble.

Sky Memory Project Performance de cinéma interactif, 2011

Argument

La série des missions du *Sky Memory Project* propose des voyages cinématographiques dans le ciel de la mémoire. Lors de cette aventure, on rencontrera des planètes dont l'air est sonore et les sols constitués d'images en mouvement.

Les formes des planètes font songer à des figures mathématiques ou encore à des éléments organiques. Le spectateur croisera sur sa route des tores, des diabolos, des cycliques de Dupin, des hélices d'ADN, des coquillages, des minéraux et même des formes symboliques comme une tour de Babel.

Pour réaliser cette performance de cinéma interactif, nous travaillons avec des ensembles de séquences et de sons tirés de films d'aventures.

Vidéo à consulter

https://vimeo.com/39926692

Générique

Conception, direction artistique: Jean-Marie Dallet [SLIDERS_lab].

Programmation: Hervé Jolly

Technique de réalisation

3 tablettes tactiles permettent de manipuler en direct des images et des sons enregistrés. Les tablettes tactiles communiquent en Wifi avec des programmes disposés sur deux ordinateurs connectés via un routeur.

Performances

2014 : Espace Franquin, Angoulême.

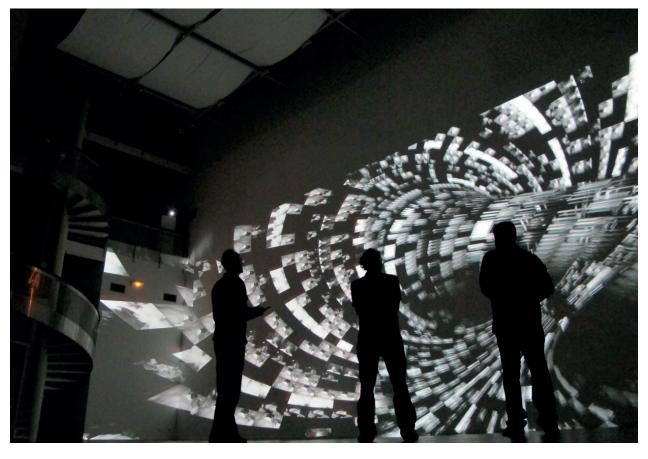
2013 : Lieu multiple, EMF, Poitiers ; Maison de l'étudiant, université de Poitiers,

Poitiers; Centre Databaz, Angoulême.

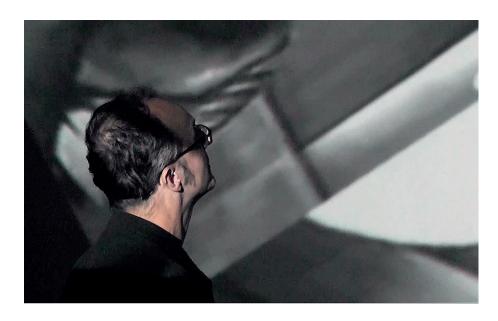
2012 : Institut de l'Image, Aix-en-Provence ; auditorium de la Gaîté Lyrique, soirée SCAM/MCD, Paris.

2011 : ESBA TALM, Le Mans, France ; festival Muisca Electronica Nova, Wroclaw, Pologne.





Sky Memory Project, performance, ESBA TALM, Le Mans, 2011.







Sky Memory Project, performance, ESBA TALM, Le Mans, 2011.

Cubic Pixel Vidéo numérique, 2014

Argument

À l'origine de *Lucifer's Commission*, il y a la volonté de proposer une relecture d'archives existantes de Woody Vasulka.

Partant du modèle de la roue et du cylindre, les séries de photographies *Alamos* et *Analog* ont ainsi été revisitées avec le logiciel inventé par le SLIDERS_lab. Il en résulte des nouvelles circulations dans des architectures d'images qui placées dans l'espace virtuel 3D font naître des points de vue originaux et des regards novateurs sur l'œuvre.

Ce réemploi actualise les images initiales qui quittent alors leur statut d'archives pour apparaître comme des créations.

Vidéo à consulter

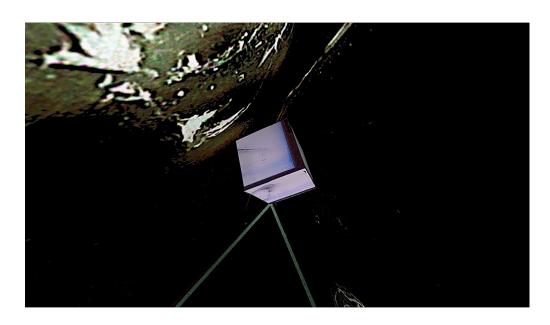
https://vimeo.com/495889220

Générique

Conception, direction artistique: Frédéric Curien, Jean-Marie Dallet, Hervé Jolly, Woody Vasulka.

Technique de réalisation

1 écran sur lequel s'affichent des images vidéoprojetées. 1 vidéoprojecteur est suspendu qui envoie des images sur l'écran grâce à un lecteur multimédia dans lequel est insérée une clé USB. 2 haut-parleurs connectés à un système d'amplification sont disposés derrière l'écran.







Cubic Pixel, vidéo numérique, 2014. Copies d'écran.

Merry-Go_Round Vidéo numérique, 2014

Argument

À l'origine de *Lucifer's Commission*, il y a la volonté de proposer une relecture d'archives existantes de Woody Vasulka.

Partant du modèle de la roue et du cylindre, les séries de photographies *Alamos* et *Analog* ont ainsi été revisitées avec le logiciel inventé par le SLIDERS_lab. Il en résulte des nouvelles circulations dans des architectures d'images qui placées dans l'espace virtuel 3D font naître des points de vue originaux et des regards novateurs sur l'œuvre.

Ce réemploi actualise les images initiales qui quittent alors leur statut d'archives pour apparaître comme des créations.

Vidéo à consulter

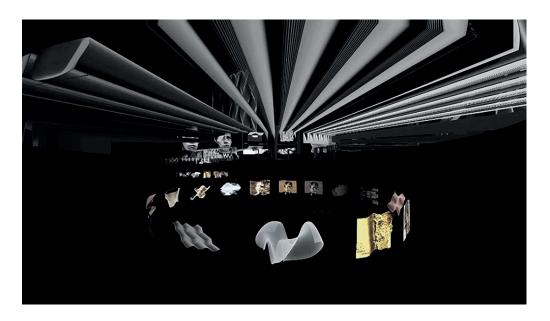
https://vimeo.com/495905900

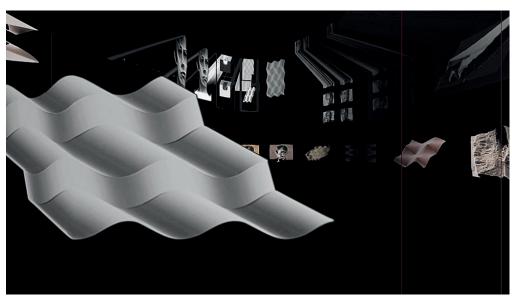
Générique

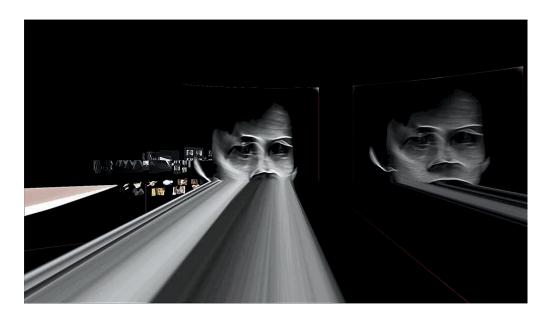
Conception, direction artistique: Frédéric Curien, Jean-Marie Dallet, Hervé Jolly, Woody Vasulka.

Technique de réalisation

1 écran sur lequel s'affichent des images vidéoprojetées. 1 vidéoprojecteur est suspendu qui envoie des images sur l'écran grâce à un lecteur multimédia dans lequel est insérée une clé USB. 2 haut-parleurs connectés à un système d'amplification sont disposés derrière l'écran.







Merry-Go_Round, vidéo numérique, 2014. Copies d'écran.

Lucifer's Room Vidéo numérique, 2014

Argument

À l'origine de *Lucifer's Commission*, il y a la volonté de proposer une relecture d'archives existantes de Woody Vasulka.

Partant du modèle de la roue et du cylindre, les séries de photographies *Alamos* et *Analog* ont ainsi été revisitées avec le logiciel inventé par le SLIDERS_lab. Il en résulte des nouvelles circulations dans des architectures d'images qui placées dans l'espace virtuel 3D font naître des points de vue originaux et des regards novateurs sur l'œuvre.

Ce réemploi actualise les images initiales qui quittent alors leur statut d'archives pour apparaître comme des créations.

Vidéo à consulter

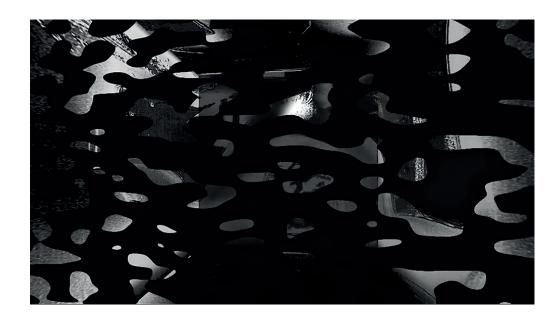
https://vimeo.com/495897258

Générique

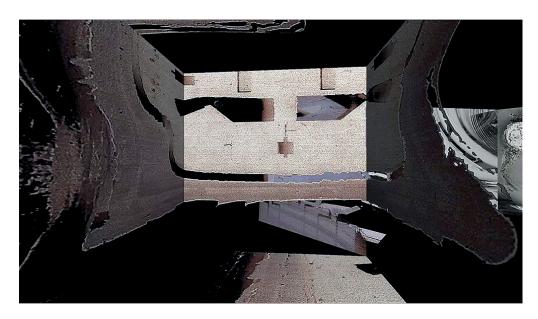
Conception, direction artistique: Frédéric Curien, Jean-Marie Dallet, Hervé Jolly, Woody Vasulka.

Technique de réalisation

1 écran sur lequel s'affichent des images vidéoprojetées. 1 vidéoprojecteur est suspendu qui envoie des images sur l'écran grâce à un lecteur multimédia dans lequel est insérée une clé USB. 2 haut-parleurs connectés à un système d'amplification sont disposés derrière l'écran.







Lucifer's Room, vidéo numérique, 2014. Copies d'écran.

Lucifer's Commission Installation de vidéos numériques, 2014

Argument

À l'origine de *Lucifer's Commission*, il y a la volonté de proposer une relecture d'archives existantes de Woody Vasulka.

Partant du modèle de la roue et du cylindre, les séries de photographies *Alamos* et *Analog* ont ainsi été revisitées avec le logiciel inventé par le SLIDERS_lab. Il en résulte des nouvelles circulations dans des architectures d'images qui placées dans l'espace virtuel 3D font naître des points de vue originaux et des regards novateurs sur l'œuvre.

Ce réemploi actualise les images initiales qui quittent alors leur statut d'archives pour apparaître comme des créations.

Vidéo à consulter

https://vimeo.com/339862371

Générique

Conception, direction artistique : Jean-Marie Dallet [SLIDERS_lab] et Woody Vasulka.

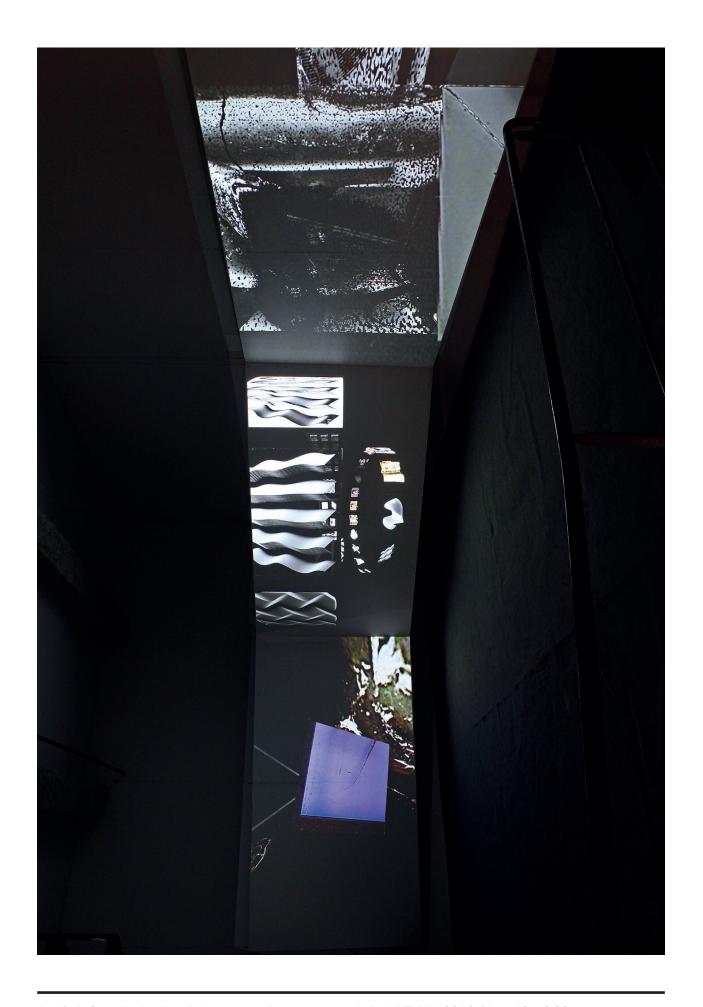
Technique de réalisation

3 écrans contigus réalisant chacun un angle de $185\,^\circ$ avec l'autre affichent des images vidéoprojetées. 3 vidéoprojecteurs sont suspendus qui envoient des images sur les écrans. Six haut-parleurs sont disposés deux par deux derrière les écrans.

Expositions

2016 : Flux et reflux du signal, Steina et Woody Vasulka et SLIDERS_lab, commissaire Jean-Marie Dallet, Le Cube, Issy-les-Moulineaux.

2015-2016: Vasulka's Variations, Steina et Woody Vasulka et SLIDERS_lab, commissaires SLIDERS_lab et Ruth Meyer, centre d'art contemporain Le LAIT, Albi. 2014-2015: Au commencement était le bruit, commissaire Valérie Perrin, espace multimédia Gantner, Bourogne.



 $\textit{Lucifer's Commission}, installation centre d'art contemporain Le LAIT, Albi, 2016. \ Dim.: 12 \times 2,28 \ m$

Digital Vocabulary Installation vidéo numérique, 2014

Argument

Les planches du *Digital Vocabulary* créées par Woody Vasulka dans les années 70 sont disposées les unes à côté des autres dans un espace virtuel. Une caméra les survole, se rapproche et s'éloigne, transformant l'ensemble en un paysage de données. Ceci est d'autant plus vrai qu'à certains moments des reliefs apparaissent, les noirs s'enfonçant dans l'image quand les blancs viennent vers l'avant.

Vidéo à consulter

https://vimeo.com/138287613

Générique

Conception, direction artistique: Jean-Marie Dallet [SLIDERS_lab] et Woody Vasulka.

Technique

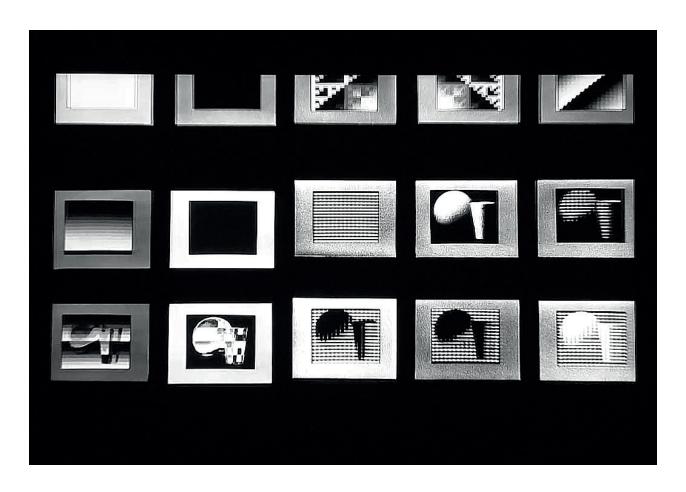
Un écran placé au mur affiche une vidéo enregistrée sur une clé USB.

Expositions

2016 : Flux et reflux du signal, Steina et Woody Vasulka et SLIDERS_lab, commissaire Jean-Marie Dallet, Le Cube, Issy-les-Moulineaux.

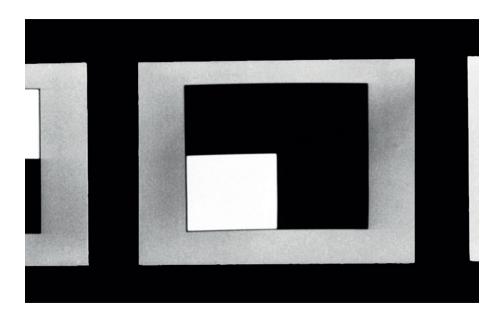
2015-2016 : SKYLINE, SLIDERS_lab, Centre d'art contemporain Faux mouvement, Metz.

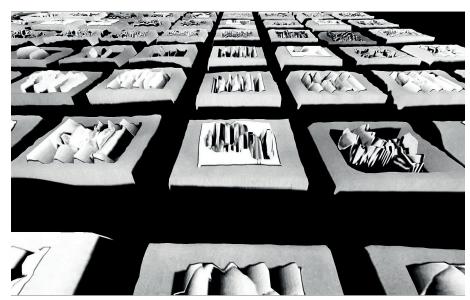
2014-2015 : Au commencement était le bruit, commissaire Valérie Perrin, espace multimédia Gantner, Bourogne.

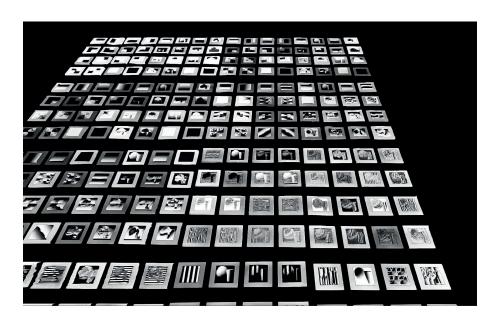




Digital Vocabulary, installation vidéo numérique, 2014. Copies d'écran.







Digital Vocabulary, installation vidéo numérique, 2014. Copies d'écran.

Sky Memory Net Performance audiovisuelle interactive, 2015

Argument

Un opérateur debout devant l'image entraine les spectateurs dans un voyage à travers une ceinture de météorites dont chacune d'elles va s'emplir progressivement d'images mouvements provenant de webcams disséminées à travers le monde.

En direct, il va mixer ces images, les multiplier, jouer avec la forme des météorites, déformer leur surface, nous les faire traverser proposant ainsi des contacts intimes avec la matière lumineuse. Des nappes sonores créées avec les sons récupérés des webcams accompagnent cette exploration.

Avec ce ballet improbable d'astres sur la peau desquels circulent des flux d'images mouvements en perpétuelle altération, nous assistons à cet étrange paradoxe que de voir sous nos yeux le réel toucher par la fiction.

Vidéo à consulter

https://vimeo.com/137654231

Générique

Conception, direction artistique: Jean-Marie Dallet [SLIDERS_lab].

Technique

3 tablettes tactiles permettent de manipuler en direct des images et des sons captés en direct sur internet. Les tablettes tactiles communiquent en Wifi avec des programmes disposés sur un ordinateur connecté au web via un routeur.

Performances

2016 : Vision-Recherche en art et en design, Le Palais de Tokyo, Paris, du 13 au 18 avril

2016 : MaP, Le Cube, Issy-les-Moulineaux, 12 mars, avec Christophe Domino.

2015 : Université de Toulouse 1 – Capitole, 8 octobre ; MaP, Le Cube, Issy-les-Moulineaux, 5 mars.

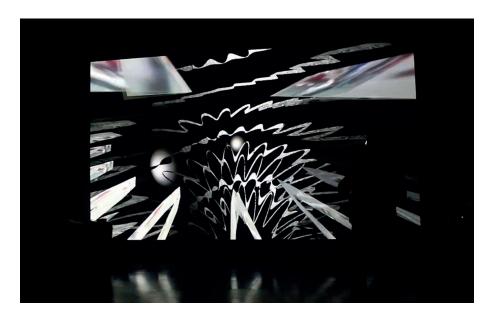




Sky Memory Net, performance audiovisuelle interactive, Le Cube, Issy-les-Moulineaux, 2015.







Sky Memory Net, performance audiovisuelle interactive, Le Cube, Issy-les-Moulineaux, 2015.

Digital Vocabulary Sculpture Sculpture lumineuse, 2015

Argument

Des formes imprimées durant le temps de l'exposition par une imprimante 3D sont posées sur une table lumineuse. Les 256 formes du film *Digital Vocabulary* sont saisies dans leur mouvement et imprimées à l'aide d'une imprimante 3D. Le virtuel devient réel et s'incarne dans des formes.

Cette transformation d'état, du numérique au solide, est rendue possible par la traduction des formes numériques en un programme qui rend éditable les éléments. Ils sont ensuite disposés les uns à côté des autres suivant l'organisation des planches originales du vocabulaire digital réalisées par Woody Vasulka au début des années 80.

Vidéo à consulter

https://vimeo.com/161398606

Dimensions

Dimensions de la table lumineuse avec 256 formes : 130 (L) \times 130 (l) \times 80 (H) cm; dimensions de la table lumineuse avec 16 formes : 30 (L) \times 30 (l) \times 14 (H) cm.

Générique

Conception, direction artistique: Jean-Marie Dallet [SLIDERS_lab].

Technique

Une imprimante 3D imprime les algorithmes des 256 formes tirées de la vidéo *Digital Vocabulary*. Elles sont ensuite disposées sur une table lumineuse suivant différentes configurations de matrice de 16 éléments (4 x 4).

Expositions

2016 : Variations Media Art Fair, commissaire Dominique Moulon, Cité internationale des arts, Paris.

2016 : Flux et reflux du signal, Steina et Woody Vasulka et SLIDERS_lab, commissaire Jean-Marie Dallet, Le Cube, Issy-les-Moulineaux.

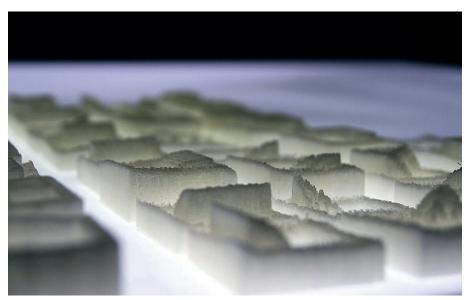
2015-2016 : SKYLINE, SLIDERS_lab, Centre d'art contemporain Faux mouvement, Metz.





Digital Vocabulary Sculpture 1, Digital Vocabulary Sculpture 10, 2016. Dim. : $30 \times 30 \times 14$ cm





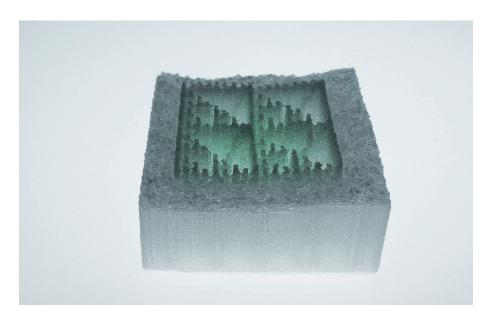


Image du haut : *Digital Vocabulary Sculpture*, table lumineuse accueillant 256 sculptures, centre d'art Faux mouvements, Metz, 2015-2016. Image du milieu et du bas : *Digital Vocabulary Sculpture*, 2 sculptures vues en gros plan.

Horizon sans fin Sculpture vidéo, 2015

Argument

Horizon sans fin s'inspire du livre de Kepler, le Mysterium Cosmographicum de 1596, dans lequel le célèbre astronome donne un modèle de la construction de l'univers. Dans son schéma, les six planètes connues à l'époque, de Mercure à Saturne, sont emboitées les unes dans les autres, l'espace entre elles étant successivement occupé par les cinq polyèdres les plus proches mathématiquement de la sphère.

L'installation propose une relecture de cette modélisation de l'univers à l'aide de polyèdres réguliers. Entouré de miroirs, un écran placé horizontalement affiche des « planètes » en mouvement que le spectateur est amené à explorer, à mesure qu'il les traverse.

C'est à un voyage infini dans les dimensions de l'espace et du temps qu'il est convoqué. L'espace ici est incommensurable et l'image reflétée dans les miroirs se projette à l'infini, abolissant la notion d'horizon. Le temps sans fin d'un voyage dans les mondes multiples se boucle sur lui-même et impose comme modèle l'éternel retour au même.

Vidéo à consulter

https://vimeo.com/163258991

Dimensions

110 (L) x 72 (l) x 80 (H) cm.

Générique

Conception, direction artistique: Jean-Marie Dallet [SLIDERS_lab].

Technique

Un écran LED de 55" est placé horizontalement et à mi-hauteur à l'intérieur d'un caisson vide. Les côtés verticaux habillés avec des miroirs.

Expositions

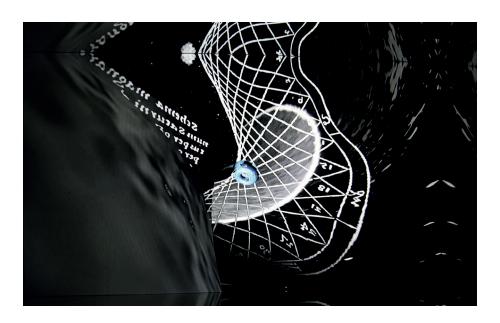
2016 : Variations Media Art Fair, commissaire Dominique Moulon, Cité internationale des arts, Paris.

2015-2016: SKYLINE, Centre d'art contemporain Faux mouvement, Metz.





Horizon sans fin, sculpture vidéo, 2015. Photographie et capture d'écran.







Horizon sans fin, sculpture vidéo, 2015. Captures d'écran.

Sky Memory Project 2 Installation interactive de cinéma, 2015

Argument

La série des missions du *Sky Memory Project* propose des voyages cinématographiques dans le ciel de la mémoire. Lors de cette aventure, on rencontrera des planètes dont l'air est sonore et les sols constitués d'images en mouvement.

Les formes des planètes font songer à des figures mathématiques ou encore à des éléments organiques. Le spectateur croisera sur sa route des tores, des diabolos, des cyclides de Dupin, des hélices d'ADN, des coquillages, des minéraux et même des formes symboliques comme une tour de Babel.

Pour réaliser cette installation de cinéma interactif, nous travaillons avec des ensembles de séquences et de sons tirés de films et série B d'espionnage. Elles sont décrites par des mots et le montage s'effectue alors suivant des critères sémantiques ou de manière automatique du fait du comportement des spectateurs face à l'écran.

Vidéo à consulter

https://vimeo.com/158835919

Dimensions

25 x 3,80 m.

Générique

Conception, direction artistique: Jean-Marie Dallet [SLIDERS_lab].

Technique

Un ordinateur PC est relié à quatre vidéoprojecteurs et à une Kinect (caméra sensible aux mouvements).

Expositions

2015-2016 : SKYLINE, SLIDERS_lab, Centre d'art contemporain Faux mouvement, Metz.





Sky Memory Project 2, installation interactive de cinéma, 2015. Skyline, centre d'art Faux mouvements, Metz, 2015-2016.







Sky Memory Project 2, installation interactive de cinéma, 2015. Skyline, centre d'art Faux mouvements, Metz, 2015-2016.

TMWKTM

Installation de cinéma génératif, 2009-2015

Argument

Les spectateurs sont conviés à assister à la projection d'un film interactif. Dans l'espace d'exposition, ils voient, sur l'écran de projection, un nouveau film réalisé à partir des séquences du film de Hichcock, *The Man Who Knew Too Much*, tourné en 1936.

La particularité de ce nouveau film est qu'il rompt avec la linéarité filmique classique. En effet, dans *TMWKTM*, les séquences du film original sont séparées les unes des autres, elles flottent dans l'espace, grandissent lentement tout en se déplaçant vers le spectateur pour ensuite disparaître de l'écran. Pendant ce temps, des boules colorées en images de synthèse touchent les séquences et déclenchent les moments sonores liés à ces plans.

Dans cet environnement 3D, les têtes de lecture virtuelles rangent les images et une fois le film totalement réordonné, le programme revient à zéro, redistribuant les plans-séquences aléatoirement dans l'espace. Le film automatique infini recommence.

Vidéo à consulter

https://vimeo.com/159709172

Technique de réalisation

Un écran affiche l'image d'un vidéoprojecteur connecté à un ordinateur. Un programme génère en temps réel le film, un autre programme gère la base de données d'images et de sons.

Expositions

2018 : L'invention de Morel, commissaire Thierry Dufrêne et Anne Husson, Maison de l'Amérique latine, Paris.

2015-2016: SKYLINE, centre d'art contemporain Faux mouvement, Metz, France.

2015 : Des histoires d'art et d'interactivité, Musée du CNAM, Futur en Seine, Paris.

2014: performance et installation, espace Franquin, Angoulême, France.

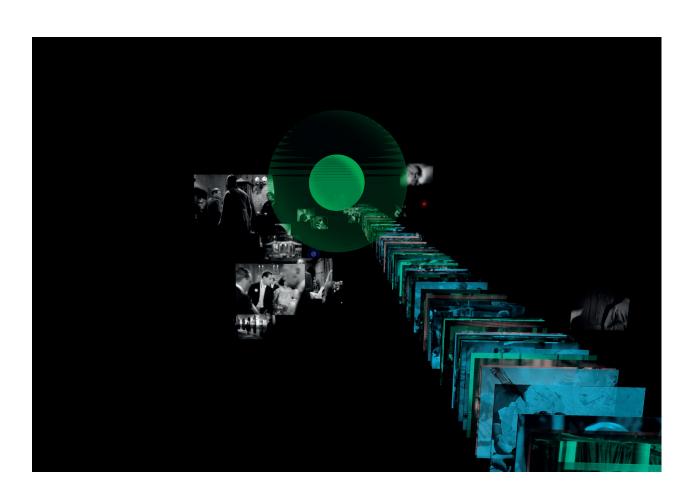
2009-2010: galerie VIP, Marseille, France.

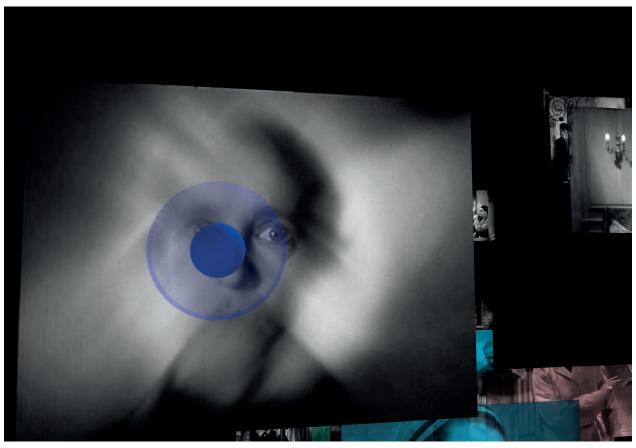
2009 : SIANA Brazil, Belo Horizonte, Brésil. Dans le cadre de l'année de la France au Brésil.





TMWKTM, installation de cinéma génératif, 2009-2015.





TMWKTM, installation de cinéma génératif, 2009-2015.

Memory Mirror, version n° 1 Installation interactive, 2016

Argument

Cette installation a été réalisée d'après l'installation interactive *WARP* de Steina Vasulka datée de 1983. « Les effets de Memory Mirror consistent en des « torsions temporelles » et multiplications générées par la technique du « slit scan ». Lors de cette torsion, les valeurs temporelles sont traduites en valeurs spatiales; on peut alors affirmer que le temps est enveloppé, immergé, dans l'espace. » (Yvonne Spielmann)

Cette installation est une variante de celle réalisée aux Galeries Lafayette en juin 2016.

Vidéo à consulter

https://vimeo.com/495506819

Dimensions

110 (L) x 72 (l) x 80 (H) cm.

Générique

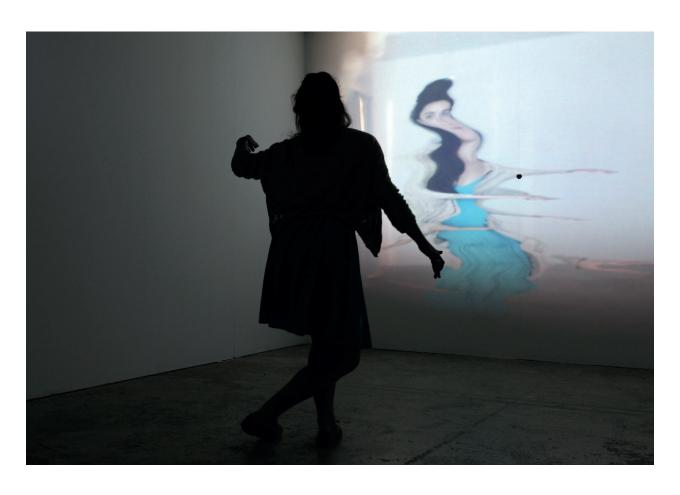
Conception, direction artistique: Jean-Marie Dallet [SLIDERS_lab] et Steina Vasulka.

Technique

1 caméra web HD est installée au milieu d'un mur. Elle est reliée à un ordinateur qui traite l'image en temps réel et la transmet à un vidéoprojecteur. Il projette ensuite cette image sur le mur supportant la caméra.

Exposition

2016: Vasulka's Variations, centre d'art Le LAIT, Albi.





Memory Mirror, version n° 1, installation interactive, 2016. Vasulka's Variations, centre d'art Le LAIT, Albi, 2016. Photos : Phœbé Meyer.







Memory Mirror, version n° 1, installation interactive, 2016. Vasulka's Variations, centre d'art Le LAIT, Albi, 2016. Photos : Phœbé Meyer.

Memory Mirror, version n° 2 Installation interactive, 2016

Argument

Cette installation a été réalisée d'après l'installation interactive *WARP* de Steina Vasulka datée de 1983. « Les effets de Memory Mirror consistent en des « torsions temporelles » et multiplications générées par la technique du « slit scan ». Lors de cette torsion, les valeurs temporelles sont traduites en valeurs spatiales; on peut alors affirmer que le temps est enveloppé, immergé, dans l'espace. » (Yvonne Spielmann)

Vidéo à consulter

https://vimeo.com/495228976

Dimensions

310 (L) x 152 (H) x 20 (l) cm.

Générique

Conception, direction artistique: Jean-Marie Dallet [SLIDERS_lab] et Steina Vasulka.

Technique

1 caméra web HD fixée à mi-hauteur d'un écran LED 65" est connectée à un ordinateur PC. L'image saisie par la caméra est traitée en temps réel par un logiciel et affichée ensuite sur l'écran LED. 2 feuilles de dibond miroir argent de même taille que l'écran LED sont situées de part et d'autre de celui-ci.

Exposition

2016: Vitrines sur l'art, Galeries Lafayettes, Toulouse.





 $\textit{Memory Mirror, version n° 2, installation interactive, 2016. Vitrines sur l'art, Galeries Lafayette, Toulouse, 2016. Photos: Phoebé Meyer.}$

Generative ALU form No 1 Installation sonore interactive, 2019

Argument

Generative ALU Form no 1 fait partie d'un ensemble de propositions qui s'origine dans l'œuvre de Woody Vasulka Syntax of Binary Images (1978). Elles forment un champ d'activité axé sur les langages, en l'occurrence le langage numérique, et elles s'appliquent à travailler au plus prêt sa logique pour arriver à faire acte de poésie. D'ailleurs, la question est posée de savoir s'il peut émaner de la poésie d'un langage aussi pauvre qui n'utilise seulement que deux signes, 0 et 1, pour tout décrire et aussi contraignant, obligeant chacun à créer dans une logique arithmétique spécifique (ALU).

L'objet matrice, objet mathématique, informatique, au fort potentiel graphique est au centre de cette exploration dont on retrouve des traces d'intérêts chez des artistes comme Paul Klee (Rhythmisches, 1938), François Kupka (Abstractions, 1930-1933), François Morellet (6 répartitions aléatoires de 4 carrés noirs et blancs, d'après les chiffres pairs et impairs du nombre Pi, 1958) ou encore Julio Le Parc (série des Surfaces, séquences quantitatives).

Dans l'environnement interactif de *Generative ALU Form no 1*, l'image est liée au son. La cohérence entre les deux se construit simultanément en interaction avec les variations que produit le visiteur en avançant dans la pièce et en mouvant ses bras. Ainsi, quand le visiteur avance vers l'image, il varie simultanément la résolution de l'image et la décorrélation micro temporelle des composantes spatiales du son. Quand il bouge les bras, il varie le facteur d'agrandissement de l'image et la fréquence circulaire de l'Azimut, produisant ainsi des variations fines entre pulsations spatiales et variations de hauteurs des sons.

Vidéo à consulter

https://vimeo.com/159709172

Générique

Conception et direction artistique : Marc Billon, Frédéric Curien, Jean-Marie Dallet, Anne Sedes.

Développement du programme : Marc Billon.

Production

Fondation Liedts-Meesen, Gand, Belgique.

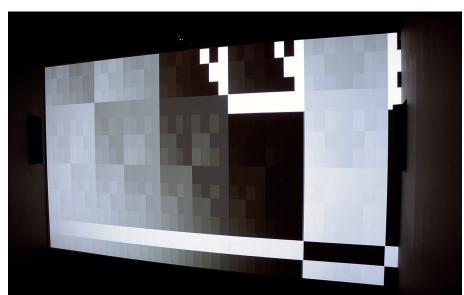
Technique de réalisation

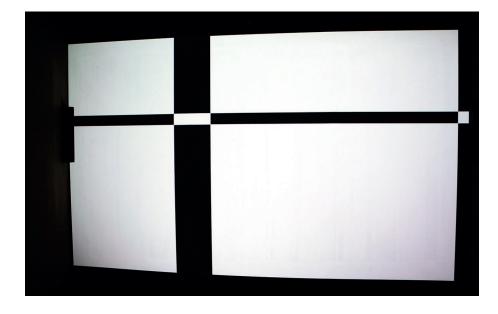
1 vidéoprojecteur, 1 ordinateur, programme MAX MSP/Jitter, son spatialisé par 4 hauts-parleurs, 1 kinect.

Expositions

2019 : Mémoires vives : from Nam June Paik to SLIDERS_lab, commissaire Jean-Marie Dallet, Zebrastraat (Gand) & Bozar (Bruxelles), Belgique.







Generative ALU Form No 1, installation sonore interactive, 2019. Photographies, exposition Mémoires vives, Gand, Belgique, 2019.

VIM (Vasulka interactif multimédia) Installation interactive, 2013-2019

Argument

Le meuble *VIM (Vasulka interactif multimédia)* est une console archive interactive reprenant les principes déjà énoncés dans le *VIM*.

Ainsi, c'est un meuble dont la vocation est de permettre à tous les publics de découvrir les œuvres vidéo et les documents qui leur d sont associés (textes, photographies, croquis, schémas, contrats, etc.). Au final, il doit pouvoir présenter tous les documents archivés à la Cinémathèque québécoise et au-delà, tous ceux relatifs aux Vasulka.

La différence notable entre les deux consoles archives se situe au niveau de l'interface et donc de l'organisation des données. Dans le cas du *MIM*, c'est un cylindre qui porte la centaine d'images indexées. Dans celui du *VIM*, c'est une tour composée d'autant de cylindres qu'il y a d'œuvres, chaque anneau supportant l'ensemble des documents décrits dans la base de données.

VIM est divisé en trois parties :

- 1 La partie supérieure, verticale, est l'espace de consultation et de choix des documents.
- 2 La partie médiane est l'espace dévolu au son.
- 3 La partie inférieure, horizontale, est l'espace didactique où trois écrans tactiles renseignent sur l'image choisie.

Vidéo à consulter

https://vimeo.com/313012939

Générique

Conception et direction artistique : Frédéric Curien, Jean-Marie Dallet.

Développement de la base de données et de l'interface : Studio 2Roqs (Bordeaux,

France)

Réalisation du meuble : Atelier W110 (Chasseneuil-sur-Bonnieure, France) Traitement des images : Atelier W110, Roberto Artidiello, Lauren Lecroc

Indexation des images : Alix Bonnet.

Production

Labex Arts-H2H (Université de Paris 8, France), Fondation Liedts-Meesen (Gand, Belgique)

Ce projet a été réalisé avec l'aimable autorisation des artistes Steina et Woody Vasulka, la Cinémathèque québécoise (Montréal, Canada) et la Berg Gallery (Reykjavik, Islande)

Technique de réalisation

3 écrans tactiles 19", 3 écrans tactiles 15", 2 ordinateurs PC, 1 barre de son, 2 ventilateurs, câbles divers, connexion au réseau Internet via Ethernet, serveur.

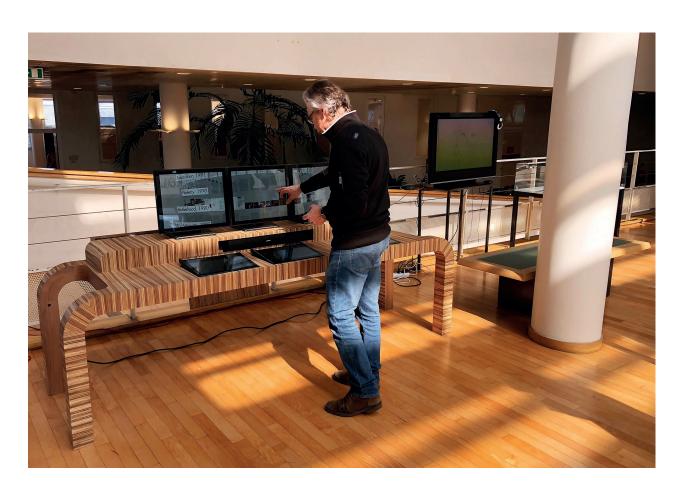
Expositions

2018 : Semaine des arts, blibliothèque de l'université Paris 8, Saint-Denis.

2018: Vitrines du Labex Arts-H2H, INHA, Paris.

2019: Mémoires vives: from Nam June Paik to SLIDERS_lab, commissaire Jean-Marie

Dallet, Zebrastraat (Gand) & Bozar (Bruxelles), Belgique.





VIM (*Vasulka interactive multimédia*), console archive interactive, 2013-2019. Semaine des arts, exposition, bibliothèque de l'université Paris 8, mars 2018.

sculpturenatureculture Installation interactive, Al, réseau, 2021

Argument

L'idée est de mettre en scène plastiquement le concept de « nature culture ».

D'un point de vue théorique, le clivage nature-culture renvoie au fondement de l'anthropologie contemporaine. Les premiers anthropologues ont ainsi tracé une séparation nette entre la nature et la culture qui est actuellement remise en question, notamment par l'anthropologue britannique Tim Ingold (*Marcher avec les dragons*, 2013) qui prend le parti de Gregory Bateson et dans une moindre mesure de celui de Claude Levi-Strauss. La pensée indissociable d'un déplacement dans le monde est l'idée qui domine chez Ingold contre le sentiment finalement d'une raison universelle qui crée des « visions du monde » surimposées à la réalité « réelle » de la nature. Aujourd'hui donc, un débat agite le monde de l'anthropologie pour savoir si les deux entités, nature et culture, fonctionnent séparément l'une de l'autre, ou si elles sont en relation biotique continue l'une avec l'autre.

Nous penchons bien sûr pour la seconde attitude et les installations *sculpturenature*-cultures tentent de déployer cette question, de lui donner une forme.

Dans un premier temps, des livres qui réfèrent de près ou de loin à ces questions de naturecultures seront rendus à la nature suivant un processus naturel de décomposition. Pour cela, un carré de terre est découpé dans le sol pour permettre le dépôt des exemplaires d'un même livre. Avec le pourrissement, de l'engrais ainsi produit servira à régénérer le cycle de la nature et à favoriser l'éclosion de nouvelles plantes.

Un dispositif de captation d'images documentera la modification des livres en plantes et alimentera un site internet qui constituera à travers le monde une fenêtre d'observation du phénomène de décomposition.

Nous imaginons suivant un protocole précis que d'autres puissent nous rejoindre et alimenter le site internet.

Dans un deuxième temps, chaque livre fait l'objet avant d'être mis en terre d'une numérisation qui permet d'intégrer son texte dans une base de données qui recense tous les ouvrages déjà dégradés ou en décomposition.

Une AI réagence alors continuellement les énoncés prélevés dans les livres et tente d'épuiser le champ des possibilités des choses qui auraient pu être écrites, mais qui ne l'ont pas été, faisant continuellement varier la ligne de l'énonciation impossible qui sépare chez Foucault (*L'Archéologie du savoir*, 1969) les choses dites des pures possibilités.

Le texte produit, en permanente construction, s'affiche sur le site internet ou d'autres supports suivant les lieux où l'œuvre sera montrée. Dans le dernier temps de cette installation en miroir, la pensée reconstruite par l'AI sera rendue à la nature par la traduction des nouveaux énoncés en chants d'oiseaux.

Ainsi, si les livres rejoignent la nature en se décomposant, le texte réarticulé par un algorithme intelligent suivra le même chemin en étant rendu lui aussi au monde sous forme de sons.

Exemples de livres à enterrer :

- Gregory Bateson, La nature et la pensée, 1979.
- George Canguilhem, La connaissance de la vie, 1952.
- Gille Deleuze, Félix Gattari, Mille plateaux, 1980.
- Philippe Descolat, *Par-delà nature et culture*, 2005.
- Michel Foucault, L'Archéologie du savoir, 1969.
- Donna Haraway, Manifeste des espèces compagnes, 2003.
- Tim Ingold, Marcher avec les dragons, 2013.
- Claude Levi-Strauss, Tristes tropiques, 1955.
- Pierre Boulez, Jean-Pierre Changeux, Philippe Manoury, Les Neurones enchantés : Le cerveau et la musique, 2014. etc.

Résidence de création à la Métive en 2021.



Expositions et performances récentes

[2020]

- Lucifer's Commission, exposition "Point Zero. Woody vasulka", Fosdick-Nelson Gallery, Alfred University, Alfred, NY, États-Unis, 11 septembre-12 octobre.
- Astronefs, exposition "Christin", commissaire : Jean-Pierre Mercier, Citée internationale de la bande dessinée, du 29 janvier au 9 février.

[2019]

• Digital Vocabulary, Digital Vocabulary Sculpture, Generative ALU Form no 1, Lucifer's Commission, VIM, TMWKTM, exposition "Mémoires vives", fondation Liedts-Meesen, Gand & Bozar, Bruxelles, Belgique, du 10 janvier au 11 mars.

[2018]

- VIM, "Semaine des arts", bibliothèque de l'université Paris 8, du 25 au 31 mars.
- TMWKTM, exposition "L'invention de Morel", commissaires : Thierry Dufresne et Anne Husson, Maison de l'Amérique latine, Paris, du 20 janvier au 30 juillet.

[2017]

- Digital Vocabulary, Sculpture 1, 9, 10, Horizon sans fin, "The Bio-Digital Art & Architecture", Seoul City Gallery, Séoul, Corée du Sud, du 28 août au 13 septembre.
- Digital Vocabulary, Lucifer's Commission, VIM, Digital Vocabulary Sculpture, exposition "Vitrines du Labex Arts-H2H", ENS Louis-Lumière, Saint-Denis, du 5 octobre au 6 octobre.

[2016]

- Digital Vocabulary, installation vidéo numérique expérimentale, en collaboration avec Woody Vasulka, *Memory Mirror*, installation interactive, en collaboration avec Steina, exposition "Steina et Woody Vasulka & SLIDERS_lab", Le Cube, Issy-les-Moulineaux, automne 2016.
- Lucifer's Commission, installation de vidéos numériques expérimentales, en collaboration avec Woody Vasulka, Memory Mirror, exposition Vasulka's Variations, Steina et Woody Vasulka & SLIDERS_lab, Centre d'art le LAIT, Albi, du 24 juin au 24 août.

• Digital Vocabulary, installation vidéo numérique expérimentale, Sky Memory Net, performance audiovisuelle avec webcam, exposition "Vision-Recherche en art et en design", Le Palais de Tokyo, Paris, du 13 au 18 avril 2016

[2016-2105]

• Digital Vocabulary, Digital Vocabulary Sculpture, Horizon sans fin, Sky Memory Project 2, TMWKTM, Topomovies, exposition "Skyline", solo show, Centre d'art contemporain Faux mouvement, Metz, du 18 décembre 2015 au 4 avril 2016.

[2015]

- Digital Vocabulary, Festival Ars Electronica, Linz, Autriche, du 4 au 11 septembre 2015.
- TMWKTM, exposition "Histoires d'art et d'interactivité", Festival Futur en Seine, Musée du CNAM, Paris, du 11 au 14 juin.

[2015]

• Sky Memory Net, Le Cube, Issy-les-Moulineaux, 5 mars.

[2014]

• Lucifer's Commission, Digital Vocabulary, Espace multimédia Gantner, Bourogne, 11 octobre 2014 – 24 janvier 2015.

[2013]

• Sky Memory Project, Lieu multiples, EMF, Poitiers, 15 novembre ; Maison de l'étudiant, université de Poitiers, Poitiers, 18 octobre; Centre Databaz, Angoulême, 8 juin.

[2012]

• Sky Memory Project, Institut de l'Image, Aix-en-Provence, 29 novembre ; La Gaîté Lyrique, soirée SCAM/MCD, Paris, 19 juin.

[2011]

- Sky Memory Project, ESBA Le Mans, 4 novembre ; festival "Musica Electronica Nova", Wrocław, Pologne, 18 mai.
- MIM, Chronophotomaton, musée des Beaux-arts, Beaune, France, du 7 janvier au 15 mai.

