



**NO
VA**

XX



NO
VA

2019
XX

*BIENNALE DÉDIÉE À L'INNOVATION
ARTISTIQUE, SCIENTIFIQUE
ET TECHNOLOGIQUE
EN MODE FÉMININ ET À L'AUNE
DE LA QUATRIÈME RÉVOLUTION
INDUSTRIELLE——4.0.*

MARGARET HAMILTON

/ CÉCILE BABIOLE /
 HÉLÈNE BARRIER / MYRIAM BLEAU
 / CINZIA CAMPOLESE /
 SARAH CHARLESWORTH / CLARA !
 / LAURA COLMENARES GUERRA /
 / AGNÈS DE CAYEUX /
 avec la complicité de / OLIVIA HERNAÏZ /
 Lafayette anticipations
 DANIELLE GUTMAN HOPENBLUM
 PEPA IVANOVA / ANNE LAFORET
 / MARIE-EVE LEVASSEUR /
 / LAURA MANNELLI /
 / ANNEMARIE MAES /
 / NAZIHA MESTAQUI /
 / MIKA OKI / OMMA /
 / ANNE-MARIE SCHLEINER /
 / LAURIE SIMMONS /
 / KRISTIN SUE LUCAS /
 / KATERINA UNDO /

dans le cadre
 de la biennale NEMO

*"On ne construit pas un monde
 nouveau sans un langage
 nouveau".*

—Ingebord Bachmann

HARO SUR LES HÉROS

Les narrations et mythologies
 collectives longtemps appréhendées
 sous le prisme viril des batailles et
 des défaites, des grandes conquêtes
 érigeant des figures de génies
 hypostasiant nos socles de référence
 communs ont trop longtemps fait
 des femmes exceptionnelles des
 exceptions.

L'Histoire pourrait-elle se passer
 des batailles et des héros ? La
 métapolitique pourrait-elle se
 passer de canons pour valoriser le
 syncrétisme et les processus au-delà
 des aboutissements ? Pourrions-
 nous penser nos statuts comme
 positivement polyphasés pour
 reprendre l'expression de Gilbert
 Simondon — nos identités comme
 inhomogènes, connectées, non
 déterminées par une essence et
 échappant à des catégories binaires ?

Dans l'histoire de l'art consacrée,
 c'est assez tardivement que les
 femmes ont été reconnues comme
 créatrices autonomes. Comme dans
 celle des sciences, elles ont souvent
 été les figurantes dissimulées par les
 dépositaires de brevets.

Ces dernières années et dans le
 cadre de nombreuses rencontres
 internationales tant des arts
 numériques que des "tech" — la
 question fut soulevée : "Pourquoi
 si peu d'artistes femmes dans ce
 champ ?" Rarement l'enjeu se posa en
 contre-pied, à savoir, "Pourquoi y a-t-il
 autant d'hommes dans ce champ ?"
 Pour être plus précis encore dans la

formulation, la question n'eut-elle pas
 eu à être : "Quels sont les mécanismes
 qui privilégient cette prédominance
 non seulement d'hommes, mais
 majoritairement d'hommes blancs
 et occidentaux dans ces secteurs ?"
 Et si la problématique posée avait
 fondamentalement à transcender
 strictement celle du genre et à se
 formuler en ces termes concis :
 "Pourquoi cette niche semble-t-elle
 encore rétive à la diversité ?"

La croyance en l'irréductibilité
 du féminisme à d'autres luttes de
 dé-hiérarchisation a à être pensée.
 Penser l'oppression du genre, c'est
 de facto donner des priorités à toutes
 réflexions sur les autres formes de
 domination.

AMBITION

*"Je préfère être cyborg
 que déesse".*

—Donna Haraway

La création numérique dans ses
 multiples composantes : "la réalité
 augmentée", "l'art audiovisuel", "l'art
 génératif", "l'art interactif", le "Net-
 art", "la photographie numérique"...
 donne à saisir d'une manière inédite
 les potentialités — qui ne sont pas
 données d'emblée — de nombre
 de nouvelles technologies et
 d'innovations scientifiques.

L'art numérique donne à découvrir
 des pans du "réel" et possiblement un
 autre réel sous des angles inédits.

Qui a autorité, qui décide de consacrer
 et de valoriser ?



Quelle figure serait
 considérée
 comme digne de
 commémoration de
 celle qui ne le serait
 pas ? Rares sont
 ceux et celles qui
 peuvent citer des
 femmes œuvrant
 dans le domaine de

la science ou encore dans le domaine
 des nouvelles technologies. Qui sont
 celles et ceux qui connaissent
 Joan Clarke, Margaret Hamilton,

Grace Hopper, Rosalind Elsie
 Franklin, Maria Telkes, Lise Meitner,
 Ada Lovelace, Ginny Rometty... ?

Sans se hasarder à tracer les traits
 d'une démarcation essentialiste entre
 la création masculine et féminine,
 la question qui se pose est celle de
 la reconnaissance "publique" et de
 la valorisation asymétrique entre la
 création des uns et des "unes".

De la figure du Hacker, pirate des
 temps modernes, à celle du sexy
 trentenaire fondateur de la start-up
 promouvant le modèle le plus disruptif,
 aux héros prométhéens du dernier
 livre de science-fiction dystopique :
 tous sont des hommes — blancs et
 hétéros le plus souvent — associés à
 l'imagerie du pouvoir.

La technique n'est pas morale en
 soi, pas plus qu'elle ne poursuivrait
 de visées éthiques. Tout demeure
 question de choix et d'orientation.

Dataland est un mythe et aucune
 donnée n'est donnée a priori.

NOVA_XX ambitionne la mise en
 exergue d'œuvres qui critiquent autant
 qu'elles attestent et incorporent
 des innovations scientifiques et
 technologiques. Des œuvres qui
 se distinguent par l'excellence des
 processus et protocoles de recherche
 qui en constituent les bases.

La Biennale NOVA_XX entend
 contribuer à stimuler des recherches
 transdisciplinaires.

Elle vise également à faciliter la
 rencontre entre les créateurs.trices de
 champs différents.

NOVA_XX a — entre autres — vocation
 à ouvrir le champ de réflexion sur les
 ressorts de l'innovation et les ruptures
 des corporations.

CONTEXTE

La transformation digitale est d'une magnitude exceptionnelle. La quatrième révolution industrielle, celle du numérique qui inclut des secteurs comme l'internet, l'intelligence artificielle, le Big Data, les nouvelles techniques d'impression, les biotechnologies... métamorphose nos environnements.

Alors que selon la banque mondiale plus de 1,2 milliard d'habitants sur Terre n'ont pas encore accès à l'électricité, soit quelque 20% de la population mondiale, le nombre d'abonnements à la téléphonie mobile est passé de moins de 1 milliard en 2000 à plus de 7 milliards en 2016. En 2015, l'accès au téléphone portable pour la population mondiale est passé de 0,2% à 98,6%, alors que l'accès à l'eau a évolué bien moins vite, passant de 76,1% à 91%. Uber ne possède aucune voiture, Airbnb aucune chambre, Facebook ne développe aucun contenu... Aujourd'hui, la taille des entreprises, le nombre de salariés qu'elles intègrent sont sans commune mesure avec leur rendement et capitalisation boursière. Les innovations nées de la conjonction de différentes technologies ne procèdent plus de l'exclusive de films d'anticipation : des innovations de fabrication numérique incorporées dans le domaine de la biologie, aux travaux déjà engagés sur l'impression 4D, au séquençage génétique rendu possible grâce à l'augmentation des puissances de calcul... les prouesses sont vertigineuses.

Un des traits singularisant la Quatrième révolution industrielle réside dans son caractère transversal avec la coordination et l'intégration croissante d'innovations émanant de champs divers.

Les opportunités engendrées par cette révolution industrielle sont à la mesure des défis qu'elle soulève. Comment faire en sorte que cette révolution ne soit pas source d'inégalités poussées à leur paroxysme — source de fragmentation et de polarisation des populations? L'inégalité entre

celles et ceux dépendant de leur travail et ceux dépendant de leur capital — intellectuel ou physique — va croissante. Si l'on considère l'inégalité comme source de dysfonctionnement, si l'on continue de la considérer comme un fléau, il est essentiel de réfléchir aux bases d'un nouveau contrat social qui intègre les effets de la Quatrième révolution industrielle.

La question de l'inégalité "hommes-femmes" à l'aune de cette révolution se pose de manière cruciale. C'est un fait mesuré et quantifié : dans les filières des TIC (Technologies de l'Information et de la Communication) et des STEM (Sciences, Technology, Engineering & Mathematics), la place des femmes demeure marginale. Les femmes restent sous-représentées dans l'ensemble de l'écosystème de l'innovation technologique. Ces filières demeurent des *Old Boys Clubs* où les uns — pour reprendre l'expression de Judith Butler — "performent" selon leurs critères normatifs et donc non ontologiques, pour mieux auto-fonder leur pouvoir.

7 employés sur 10 sont masculins dans des entreprises comme Google, Apple, Facebook, Twitter. Le ratio est encore plus déséquilibré dans les fonctions de leadership. Une récente étude comparative menée par Rani Molla and Renee Lightner met en évidence le fait qu'aucune entreprise de la Silicon Valley ne compte plus de 30 % de femmes dans les postes de direction. Il n'est pas inopportun de mettre ces chiffres en regard de ceux liés à la question de la diversité. Selon le Bureau du Travail Américain, les dix sociétés les plus importantes de la Silicon Valley accueillaient moins de 30% d'employé.e.s non blancs en 2017.

Dès lors, quel nouvel écosystème, quelles mesures politiques, juridiques et réglementaires avons-nous à construire — sous tendues par quelles valeurs, par quels principes éthiques et au bénéfice de quelles visions de société ?

Dans un grand élan "rationaliste" qui se dénie de tout biais

idéologique, nos sociétés de demain se singulariseraient — dit-on — par le pouvoir de création, d'auto-régénération et de communication qui résidera entre les mains — potentiellement — de "chaque Smart citoyen" — sic. Certains y voient l'avènement de sociétés plus inclusives. Ce qui est évident c'est que l'*empowerment* — favorisé par les nouvelles technologies — bouleversera les relations entre le citoyen, les entreprises privées et les pouvoirs publics. Songeons aux WikiLeaks, aux lanceurs d'alerte, aux rôles des GAFAM tels

qu'ils bouleversent profondément le rapport à l'information et aux pouvoirs politiques établis. Songeons encore aux corps augmentés qui ultimement pourraient faire de nous des quasicyborgs — des *Furiosas* — dont l'existence même redéfinit la dualité nature/artifice notamment.

Le monde change et ce perpétuellement... Ingebord Bachmann disait "On ne construit pas un monde nouveau sans un langage nouveau"...

Résolument, le NOVA_XX n'entend pas se conformer à un impératif binaire — d'une montée en mythologie d'héroïnes et de génies. Il vise modestement à contribuer à une *révolution copernicienne* selon l'expression de Thomas Kuhn et à promouvoir des paradigmes nouveaux d'appréhension outre du talent, de la valorisation également.

Il vise à la mise en exergue des talents féminins — en marge et autrement, et à valoriser des protocoles de recherche innovants, des temporalités artistiques qui favorisent la recherche et le développement.

Le NOVA_XX entend contribuer au dépassement des frontières de genres et de corporations pour favoriser un monde résolument... Trans, hybride et connecté.

STÉPHANIE PÉCOURT
Fondatrice du NOVA_XX

MARIA TELLES

JOAN CLARKE

GIANNI ROMMETTY

ATTITUDES ET FORMES AU FÉMININ

L'exposition *Quand les attitudes deviennent forme*, dont Harald Szeemann est le commissaire en 1969 à Berne, associe de nombreux artistes mais bien peu de femmes. Les mentalités évoluent car cinquante ans plus tard une exposition portant sur les attitudes et les formes ne présente que des artistes femmes.

Pour l'organiser, un jury d'expertes et d'experts de Bruxelles, Liège, Namur et Paris s'est réuni afin de sélectionner les créations d'artistes aux pratiques associant l'art aux sciences et technologies. Cette sélection ayant été augmentée d'œuvres de la collection du cabinet d'avocats bruxellois LIME, ce sont au total les créations d'une douzaine d'artistes proposant autant de points de vue sur les problématiques sociétales de notre temps. Sachant que ces mêmes problématiques, pour la plupart d'entre elles, émergent d'innovations, en cette ère digitale, que nos usages participatifs à toutes et tous amplifient. Engagée, cette exposition participe à rééquilibrer les chances des femmes artistes.

Au cours des siècles, les femmes ont dû s'extraire des rôles qui leur étaient destinés, en art celui de modèle ou de muse et, plus largement dans la société, ceux de cuisinière ou de ménagère. Aussi il est des artistes, à l'instar de **Laurie Simmons**, pour dénoncer les stéréotypes d'une société avide de standards pour mieux les reproduire. Son triptyque

photographique *Food, Clothing, Shelter* de 1996 fait partie de la série des *Walking Objects* où des jambes de femmes sans corps, donc sans tête ni esprit, supportent tout un tas d'objets. Comme tant de femmes durant des siècles — si tant soit que l'on considère ce passé révolu — ont littéralement “porté” leur foyer. En plaçant l'habillement entre la nourriture et le foyer, il apparaît que c'est davantage la représentation des femmes qui est ici dénoncée. Alors que nous savons le rôle prescripteur des images communicantes sur nos inconscients collectifs! Quant au goût prononcé de cette artiste américaine pour la mise en scène que des photographies rendent public, il anticipe cette volonté immodérée que nous avons toutes et tous aujourd'hui à imaginer des vies extraordinaires au travers des médias sociaux. Allant, parfois, jusqu'à choisir des objets de notre environnement immédiat pour nous représenter.

Il est encore question du rôle du modèle et plus précisément du nu féminin dans le dessin de Léonard que **Sarah Charlesworth** augmente en 1991. En 1507, l'artiste italien y avait représenté Leda aux côtés d'un cygne qui n'est autre que Zeus métamorphosé ainsi pour mieux la séduire. Dans son appropriation de ce même dessin renaissant — *Leda, Her Old Age and Death* — l'artiste américaine nous projette quant à elle dans l'après de l'idylle amoureuse. Où, dans son effondrement, la vieillesse précède la mort que figure un squelette. Mais de quelle fin s'agit-il quand la lecture d'*Un souvenir d'enfance de Léonard de Vinci* de Sigmund Freud nous incite aux interprétations? De la fin de cette relation allant parfois jusqu'à la soumission du modèle, si souvent féminin, à l'artiste, essentiellement masculin considérant l'histoire de l'art? Ou bien de la fin annoncée des histoires que l'on construit sur la tromperie, du mythe à la réalité. S'il est une fin non annoncée, c'est bien celle de l'appropriation qui ne faiblit pas depuis l'engouement des artistes des avant-gardes du vingtième siècle bénéficiant de l'essor des techniques de reproduction. Cette démarche s'est renforcée avec l'Internet, dans sa version participative, où les images conversationnelles foisonnent, littéralement.

ATTITUDES ET FORMES

S'il est en art un mouvement où l'attitude prédomine sur le résultat, c'est bien celui de l'art conceptuel dont les œuvres peuvent être largement composées de documentation. C'est le cas de la performance *Refresh* du 5 octobre 2007. L'action, notamment documentée par un croquis et un procès-verbal se passe dans la salle d'audience de la Cour supérieure de Californie où **Kristin Sue Lucas** réussit à faire changer son nom pour le même patronyme, Kristin Sue Lucas. L'idée qui fait œuvre, comme c'est généralement le cas lorsqu'il s'agit d'art conceptuel, n'étant pas de changer véritablement, mais plutôt de renaître, quitte à être résolument similaire. Comme la page d'un site Internet dont on rafraîchit l'affichage en pensant faire disparaître ce qui nous dérangeait sans savoir précisément quoi. C'est, pour cette Américaine, un geste poétique inspiré par nos usages numériques quotidiens. Elle considère ainsi être la “dernière version d'elle-même”. *Refresh* est aussi d'une contemporanéité absolue en ce sens qu'elle aborde la notion d'identité. Car si présenter ses papiers revient à prouver que l'on est identique à soi-même, depuis cette performance en salle d'audience les services en ligne où l'on se présente non-identique à soi en allant même jusqu'à usurper l'identité d'autrui se sont multipliés. Pour le meilleur comme pour le pire.

S'intéresser à l'art revient donc à se confronter au politique comme au législatif ou, considérant la pratique de l'artiste parisienne **Danielle Gutman Hopenblum**, à l'entreprise. Car celle-ci, depuis 2014, développe le récit d'une multinationale fictionnelle : *Le NeoConsortium*. Ayant adopté le langage de la mercatique, elle la revendique “Leader sur le marché des formes plastiques à grande ubiquité”. La forme y est donc envisagée telle

LISE METTNER

une solution à toute sorte de problème esthétique. “Mis au point par les ingénieurs du Bureau des Polygones, le *Moduloform* est devenu le produit phare du *NeoConsortium*” : il s’agit d’un assemblage de polyèdres irréguliers renvoyant tant aux origines de la perspective qu’au calcul des machines avant qu’elles ne soient à même de lisser les objets polygonaux. Et l’on comprend, sachant les ambitions du *NeoConsortium*, que son siège social ait été déménagé sur la Lune. À moins que ce ne soit pour quelques raisons fiscales, eu égard à son intense activité économique !

DU JEU À LA PARTI- CIPATION

Aujourd’hui, c’est au sein des jeux vidéo que l’on fait l’expérience du récit. A la marge de ce domaine des plus florissants, une branche expérimentale s’est développée comme ce fut le cas pour le cinéma. C’est précisément dans ce contexte d’indépendance qu’**Anne-Marie Schleiner** développe des jeux d’artiste comme il existe déjà des livres d’artiste. À l’instar de *B-Cities* de 2007, pour ses créations qui se jouent plus qu’elles ne se gagnent, l’environnement du développement est aussi important que l’expérience du jeu elle-même, surtout lorsqu’il s’agit d’utiliser comme de réaliser des applications open source. Les jeux de cette artiste américaine ont ainsi un avant — lorsqu’elle s’approprie des sources ouvertes préalablement développées — et ils auront possiblement un après si tant est que d’autres se les approprient à leur tour. Au sein de sa communauté très active à l’international — rappelons ici que la sphère de l’open source a très largement bénéficié du développement d’Internet — le faire

par soi-même ou *Do It Yourself* (DIY) est tout aussi essentiel que le faire ensemble ou *Do It Together* (DIT). Le fait que nous soyons chacune et chacun à même, en s’investissant un tant soit peu mais sans investissement aucun si ce n’est un ordinateur, de créer nos propres jeux vidéo comme le démontre Anne-Marie Schleiner, n’est pas négligeable. Ce



faisant, nous participons à déplacer les lignes séparant les conceptrices ou concepteurs d’une part et les joueuses et joueurs d’autre part. Pour que nous soyons toutes et tous les actrices ou acteurs de nos vies simulées comme de nos vies réelles.

La participation est au centre de la pratique de **Pepa Ivanova** lorsqu’elle crée *An Evolution Game* en 2018. Il s’agit là encore d’un jeu, mais qui se pratique dans l’espace tangible de sa présentation. Chacune, chacun, pouvant déplacer librement des objets dont la plupart sont en plastique, et qui sont accrochés à une grille ayant fonction de décor. C’est là que la notion d’évolution entre symboliquement en jeu, lorsque nous nous questionnons sur notre responsabilité quant à la mutation de cette simulation d’écosystème. Sachant que l’artiste bruxelloise s’intéresse aussi au vivant lorsque, la même année, elle conçoit l’installation *Decay*, qui met en œuvre des colorants biologiques d’origine animale ou végétale. L’idée étant que les teintures se mêlent en perdant leurs couleurs initiales devant les yeux de spectatrices ou spectateurs, qui ne peuvent en aucun cas agir sur le processus enclenché d’une vie semblant se faner. Cette impuissance ne pouvant que nous renvoyer à nos responsabilités, bien réelles celles-ci, sur notre écosystème.

DU VIVANT

À la croisée du vivant et des technologies, il y a le projet artistique d’un design spéculatif *An Inverted System to Feel (your shared agenda)* de **Marie-Eve Levasseur**, vivant et travaillant à Leipzig. Datant de 2016, l’installation s’articule autour d’une séquence en trois dimensions évoquant les possibles usages de notre peau si celle-ci était transformée en écran tactile. Notons que les adeptes du transhumanisme rêvent déjà d’envahir nos corps avec des nanoparticules connectées. Ainsi augmentés, nous pourrions alors changer de couleur au gré de nos émotions ou urgences, ce qui pourrait encore sauver des vies ! Mais alors qu’en serait-il de nos intimités en ce futur où nos peaux seraient programmables quand nous protégeons déjà difficilement nos données personnelles ? Faudrait-il veiller à ce que personne ne puisse “avoir notre peau” en la reprogrammant ? Quand de plus en plus d’entreprises, dans l’usage de technologies innovantes et bien au-delà du contrôle des Etats, nous prédisent un “monde meilleur”.

Nous associons naturellement le vivant aux mouvements comme aux sons. Et bien des artistes, à l’instar de **Katerina Undo** basée entre Athènes et Bruxelles, le simulent, se focalisent sur ce qui le représente. *Creatures Cluster* de 2014 est une installation cinétique et sonore qui s’adapte aux lieux de ses monstrosités tout en projetant le public dans l’environnement d’une nature reconstituée. Les minuscules créatures robotiques alimentées par des cellules solaires qui l’habitent sont autonomes dans leur comportement. Aussi, la richesse de la musique des sons qui en émergent est à la mesure des possibles associations entre congénères d’une même électronique créative. Le vivant, ici, est envisagé tel un modèle d’autonomie dont l’extrême



BARBARA LISKOW

diversité est une conséquence de la combinatoire qui a inspiré tant de scientifiques pour qui la sérendipité, ou le hasard heureux, est l’autre composante essentielle.

EN D’AUTRES TERRI- TOIRES

Le cinéma de **Laura Colmenares Guerra**, considérant *Lagunas* de 2017, est étendu dans l’espace comme dans le temps, en ce qu’il se présente sous la forme d’un triptyque et que le public agit sur son déroulement. L’artiste bruxelloise nous fait voyager ailleurs et autrement au travers d’un paysage de montagne et d’eau à l’état brut. Pour nous ramener ici et maintenant car la thématique du film nous renvoie à notre incapacité, trop souvent, à associer écologie et économie. Le sujet, en ces territoires d’une nature protégée, c’est donc la fragmentation hydraulique dont nous savons les dégâts sur ce qui est si chère à la vie : l’eau. Quand, pour souligner notre responsabilité collective, l’interface nous permettant d’agir sur le montage est constituée de valves industrielles. La tension dramatique qui s’installe, grâce à une musique résolument répétitive, illustre parfaitement les tensions politiques que l’extraction du gaz de schiste génère.

L’eau est encore au centre du propos comme des formes de l’installation sonore et lumineuse *Sounds of light* (2013) de **Naziha Mestaoui**. Celle-ci a enregistré un chant sacré en Amazonie lui permettant d’activer la part liquide de son œuvre. Les fréquences des paroles qui se succèdent dessinent littéralement des motifs géométriques à la surface. C’est un spectacle de l’abstrait tout à fait universel qui est magnifié via une

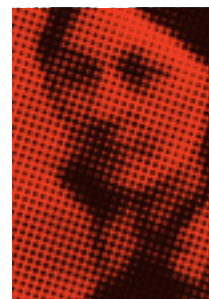
image projetée. Rappelant ainsi que le corps humain est majoritairement constitué d’eau, l’artiste belge attire notre attention sur le fait que l’action de ce même chant — dont on sait si peu hormis son caractère sacré — ne pourrait se limiter à n’agir que sur la part liquide, visible, de l’installation. Ce que l’on voit correspondant déjà, à la fréquence près, à ce que l’on entend, il est plus que vraisemblable que le message sacré s’adresse aussi aux corps, dans leur part tout aussi liquide, bien qu’invisible, de celles et ceux qui vivent l’expérience convoquant l’idée même de chamanisme.

DANS L’IN- VISIBLE

La relation du visible à l’invisible est une problématique transhistorique que des artistes, comme **Cinzia Campolese**, abordent en agissant sur notre perception. Avec son installation cinétique *Frame of Reference* de 2018, l’artiste basée à Montréal met en scène une forme de symétrie dont l’imperfection questionne. Car ce qui nous apparaît totalement symétrique de prime abord dans une animation géométrique reflétée partiellement dans un miroir ne l’est en réalité pas tout à fait. Le plus troublant, dans le mouvement circulaire sans véritable début ni fin, réside dans le fait que l’œuvre nous refuse le temps de vérifier quelques hypothèses que ce soit. L’équilibre instable de cette installation nous encourage à l’observer dans sa globalité sans s’attacher aux détails. Tout en s’habituant à l’idée qu’elle est plus belle encore dans sa part de mystère. C’est-à-dire quand nous en apprécions enfin les imperfections qui la grandissent.

Enfin, terminons avec **Myriam Bleau** dont la performance de lumières et de sons, *Ballistics* de 2019, mobilise le corps agissant sur des

pendules. Tout se joue dans la durée où les pendules, que l’on pourrait comparer tant à des instruments de musique qu’aux instrumentistes d’un orchestre, oscillent en toute autonomie pour revenir à leur position d’équilibre. La compositrice et performeuse, qui vit et travaille à Montréal, se déplace dans l’espace qui est celui de sa composition. Son jeu



participe d’une forme de chorégraphie intégrant inévitablement une part d’improvisation. Lorsqu’elle se saisit d’un pendule pour ne plus le lâcher pendant un laps de temps, elle semble révéler des sons qui étaient là dans l’espace, comme le sculpteur fait émerger des formes en taillant des blocs de matière. Bien que ce soit dans l’invisible que Myriam Bleau agit durant cette performance, dont le titre nous renvoie à un instrument de mesure scientifique convoquant les lois de la physique.

Bien au-delà du genre qui les réunit, le point commun aux pratiques de toutes ces artistes se situe dans leur usage de techniques ou technologies d’hier et d’aujourd’hui pour se saisir de problématiques intemporelles ou inhérentes à notre époque. L’idée, toujours, étant de nous donner des lectures de fragments ou du monde au travers d’attitudes et de formes. Quand ce ne sont pas les attitudes de ces artistes femmes qui continuent à devenir forme dans une société en mouvement.

DOMINIQUE MOULON

Curateur indépendant, critique d’art et enseignant. Titulaire d’un doctorat en Arts et Sciences de l’Art, il est membre de l’Association française des commissaires d’exposition (CEA), de l’Association internationale des critiques d’art (AICA) et de L’Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH).

AGENDA NOVA_XX

EXPOSITION

29.11.19
19:00

*Centre Wallonie-Bruxelles
/ Paris*

Vernissage de l'exposition **NOVA_XX**
& DJ Set signé **Fany Corral**

Performance signée **Hélène Barrier**
Le Minotaure

20:30
Performance de **Myriam Bleau**
Ballistics suivie d'un
DJ Set signé **Marouchka**

PERFORMANCES SONORES

30.11.19
18:30

Lafayette Anticipations

DJ set: **Mika Oki — Omma — Clara!**

Programmation signée **Étienne
Blanchot** (Lafayette Anticipations)

RENCONTRE

12.12.19
18:30

*Délégation Wallonie-Bruxelles
à Paris*

Rencontre **Pour une révolution
copernicienne - de 0 à 1 - Femmes
& Innovation 4.0**

PARTIE DE JEU

13.12.19
18:30

*Centre Wallonie-Bruxelles
/ Paris*

Partie du jeu de société conçu par la
plasticienne bruxelloise **Olivia Hernaiz**
L'Art et ma carrière — en collaboration
avec l'ESAD de Reims

PERFORMANCE

5.01.20
18:30

Galerie Charlot

Performance de clôture - Wikifémia-
Computer grrrls de **Cécile Babiole**
et **Anne Laforet**

Commissariat:
Valentina Peri — Galerie Charlot

PÉRIPHÉRIQUE & COMPLICITÉ NOVA_XX

9.10.19
— 5.01.20

Lafayette Anticipations

Exposition *Tumulte* à Higienópolis
de **Katinka Bock**

3.10.19
— 9.02.20

Paris et Île-de-France

Biennale Néo
Biennale des arts numériques à Paris
et en Ile de France

www.
novaXX
.eu

JURY NOVA_XX 2019

BE

LE CENTRE
WALLONIE-BRUXELLES
/ PARIS

Le Centre Wallonie-Bruxelles I Paris — à travers une programmation résolument transdisciplinaire — assure la promotion en France des talents émergents ou confirmés d'artistes basés en Wallonie et à Bruxelles.

Le Centre dévoile par saison des créations qui attestent de la singularité et de l'irréductibilité à un dénominateur commun de la scène dite belge francophone.

www.cwb.fr

MINISTÈRE
DE LA FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES /
ARTS NUMÉRIQUES

Le Service des Arts plastiques (Administration générale de la Culture - Ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles) a pour mission de promouvoir l'art contemporain en Fédération Wallonie-Bruxelles. La cellule arts numériques soutient les œuvres, les événements et les structures d'arts numériques.

www.arts-numeriques.culture.be

BOZAR.Lab

Les cultures électroniques sont basées sur l'interaction entre une expression artistique et la technologie.

Le **BOZAR.Lab** se consacre à ce même mariage des disciplines, en prenant en compte le rôle de la recherche scientifique en tant que moteur de la créativité.

www.bozar.be

IMAL /
CENTER FOR DIGITAL
CULTURES AND TECHNOLOGY

Interactive Media Art Laboratory, association créée en 1999 à Bruxelles, a comme objectif de stimuler le processus d'appropriation créative des Nouvelles Technologies.

www.legacy.imal.org

KIKK
FESTIVAL

Festival international des cultures numériques et créatives, le **KIKK Festival** s'intéresse au déploiement économique et artistique des nouvelles technologies.

www.kikk.be

PROJET EU IMPACT
- THÉÂTRE DE LIÈGE

International Meeting in Performing Arts & Creative Technologies

IMPACT est fondé sur la coopération des secteurs de la culture, de la recherche, de l'entreprise et de la formation. Ce projet prend appui sur le réseau RegioThéâtre O RegioDanse auquel viennent se joindre des partenaires académiques et industriels.

www.theatredeliège.be/impact

FR

ART []
COLLECTOR

Une initiative originale dans le paysage du mécénat en France

Une initiative privée destinée à soutenir et promouvoir des artistes français émergents ou en milieu de carrière, déjà collectionnés. Une démarche généreuse de philanthropie personnelle qui place le soutien aux artistes au cœur du rôle du collectionneur. Une action concrète en faveur des artistes, ouverte à une multiplicité d'expressions. Le désir de créer une communauté de collectionneurs actifs et engagés, en France et à l'étranger

www.art-collector.fr

BIENNALE
DE L'IMAGE TANGIBLE

La Biennale de l'Image Tangible présente une sélection d'œuvres qui tendent à s'émanciper d'un usage classique du médium photographique.

www.bit20.paris

GALERIE
CHARLOT

La Galerie Charlot a été créée par Valérie Hasson-Benillouche en 2010 afin de promouvoir des pratiques artistiques contemporaines innovantes. Valentina Peri rejoint la galerie en 2011 dont elle est actuellement la directrice adjointe. Attentive aux expérimentations artistiques, la Galerie Charlot développe une réflexion autour de la relation entre l'art, la technologie et la science. En mai 2017, la Galerie Charlot a ouvert un deuxième espace à Tel Aviv-Yafo, en Israël.

www.galeriecharlot.com

PRIX NOVA_XX

PRIX
ART [] COLLECTOR

Prix financier attribué à une artiste par le couple de collectionneurs

Evelyne et Jacques Deret.

Ce prix aura vocation à permettre la production d'une œuvre future et visera à optimiser la mise en réseau de l'artiste lauréate.

PRIX
BOZAR.Lab

Attribué par l'équipe de **BOZAR.Lab**, il offrira l'opportunité à la lauréate de voir son travail exposé à BOZAR (Bruxelles).

FACE SELECTION

Note importante

Les enjeux de recherche de chacune
des œuvres présentées sont à découvrir sur le site:

www.novaxx.eu

／LAURA COLMENARES GUERRA／
／MYRIAM BLEAU／
CINZIA CAMPOLESE ／PEPA IVANOVA
／DANIELLE GUTMAN HOPENBLUM／
／MARIE-EVE LEVASSEUR／
／NAZIHA MESTAOUTI／
／KATERINA UNDO／

ADA LOVELACE

LAURA COLMENARES GUERRA

(CO/ES/BE)

Lagunas

Lagunas est une installation narrative et interactive, un triptyque explorant les thèmes de la mémoire, de la mort et de l'eau. Des paysages préhistoriques sont le décor de la noyade d'un homme, dénonçant la rareté de l'eau sur la planète Terre.

Lagune : du latin "lacuna", la notion de lagune se réfère à un dépôt naturel d'eau qui peut avoir différentes formes et dimensions et être formé soit à partir de l'embouchure d'un ruisseau ou d'une rivière, soit par une inondation due à la crue d'un cours d'eau.

Dans un sens métaphorique, une "lacune" est une perte de mémoire, un manque dans la formation intellectuelle d'une personne ou les trous qui restent dans un manuscrit par l'effet du temps, la présence de champignons ou autres.

Les machines de forage incorporent les techniques de fracturation hydraulique utilisées pour extraire les combustibles fossiles du schiste rocheux de la Terre. Le processus de pollution de l'eau engendré par la rupture hydraulique est visualisé à partir d'animations en gros plan, puis d'images à plus grande échelle, où le fluide de fracturation traverse les conduites jusqu'à la nappe phréatique. Les impulsions à haute pression provoquent la fracturation du schiste, créant des fissures dans lesquelles les carburants s'écoulent à la surface de la Terre, tandis que les résidus des fluides toxiques polluent les eaux des profondeurs de la Terre.

Trois vannes d'eau sont utilisées dans *Lagunas* en tant qu'appareils interactifs. Lorsque les vannes sont tournées, l'image et le son sont activés. Outre l'interaction avec les événements sonores et visuels, le niveau et la quantité d'interaction des participants sont analysés en permanence. Un scénario interactif s'adapte au comportement des spectateurs, permettant des variations et des déviations dans l'ordre de la narration. Les vannes sont utilisées tout au long de l'expérience comme des déclencheurs et des contrôleurs dans le scénario interactif de l'installation.

Les décors des lacs et des paysages de montagne dans la vidéo se trouvent en Colombie, dans le "Parc national naturel de Chingaza", une réserve naturelle située dans la Cordillère orientale des Andes, au nord-est de Bogota. Les images sous-marines ont été filmées dans un lac des Pays-Bas à l'aide d'une caméra de cinéma à haute vitesse (Phantom-Flex) et ont été tournées en 300 images par seconde. Les paysages et les images sous-marines sont composés d'images générées en 3D (CGI).

PRODUCTION

Conception, direction & production Laura Colmenares Guerra | Modélisation 3D & animation Rémy Gosselin / Abdoul Diallo / Samson Michel / Laura Colmenares Guerra | Simulations d'eau 3D Remy Gosselin | Compositing Rémy Gosselin / Laura Colmenares Guerra | Conception des logiciels et des interactions Yacine Sebt / Laura Colmenares Guerra | Conception sonore Rafael Muñoz Gomez / Loup Mormont

TOURNAGE SOUS-MARIN
Acteur Juan Bernardo Martinez | Caméra sous-marine Wim Michiels | Assistant caméra sous-marine Jan Lemmens | Assistant plongeur Karen Jensen | Assistant camera de surface Ruby van der Kooij | Phantom Operator Stijn Berghman | Assistante de direction Kristina Ianachtkova | Tournages dans le Parc Naturel Chingaza Conchita Guerra / Laura Colmenares Guerra

Lagunas a été produit avec l'aide de iMAL
www.imal.org/ et



Lagunas © Laura Colmenares Guerra

Laura Colmenares Guerra est une artiste visuelle basée à Bruxelles. Le travail de Laura explore le potentiel de différents médias, dont la vidéo, la photographie, la 3D et le compositing. Son travail est principalement axé sur l'installation immersive, la sculpture, le film et la performance.

Dans le domaine de l'installation immersive, Laura crée des œuvres qui utilisent la technologie dans le but de générer une expérience immersive chez les spectateurs. Ainsi, elle crée des espaces avec l'intention d'augmenter la sensibilisation à un niveau corporel profond, par exemple, en respirant (*Lungs [the Breather]*) ou en créant de l'interaction avec des dispositifs telles que des valves à eau (*Lagunas*), dans le but de montrer clairement notre impact et notre responsabilité environnementale en tant qu'individus et sociétés. Dans ces œuvres, le choix des dispositifs interactifs est basé sur les possibilités d'approfondir cette compréhension.

Sa dernière installation et œuvre sculpturale aborde la création d'environnements en lien avec la politique du paysage et l'intervention humaine, ainsi que l'élaboration des concepts de nature et de naturel.

www.ulara.org

DIFFUSION DE L'ŒUVRE

2018 BAM Festival, Liège (BE)
2017 La Balsamine, Bruxelles (BE)
2017 Festival Voltaje, Bogotá (CO)
2017 iMal, Bruxelles (BE)

MYRIAM BLEAU

(CA/QC)

Ballistics

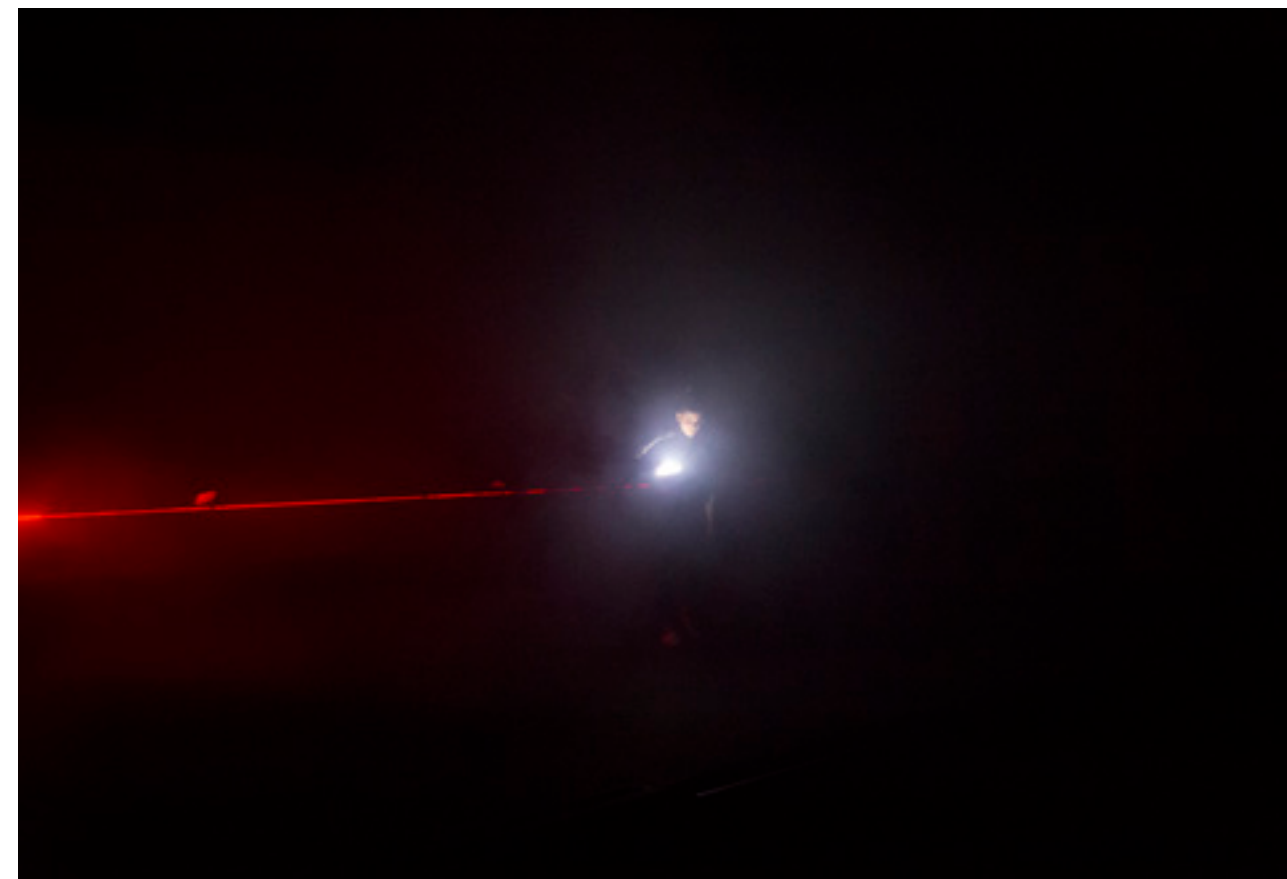


Ballistics © Pieter Kers

***Ballistics* (2019)** est une performance audiovisuelle pour cinq interfaces de pendules inspirée par l'imagerie populaire de la science-fiction et du mysticisme. Les objets lumineux sans fil, équipés de capteurs de mouvement, tracent dans l'espace oscillations, rotations et trajectoires cinétiques. Exercice de “sonification” du geste et de la physique des pendules, cette performance utilise la synthèse numérique modulaire pour dévoiler un environnement sonore corrosif et textural aux rythmes irréguliers.

PRODUCTION

Conception, composition et performance
Myriam Bleau | Œuvre créée avec le soutien du
programme de résidence iii (La Haye-Pays-Bas)
et du Conseil des arts et des lettres du Québec.



Ballistics © Elena de la Puente

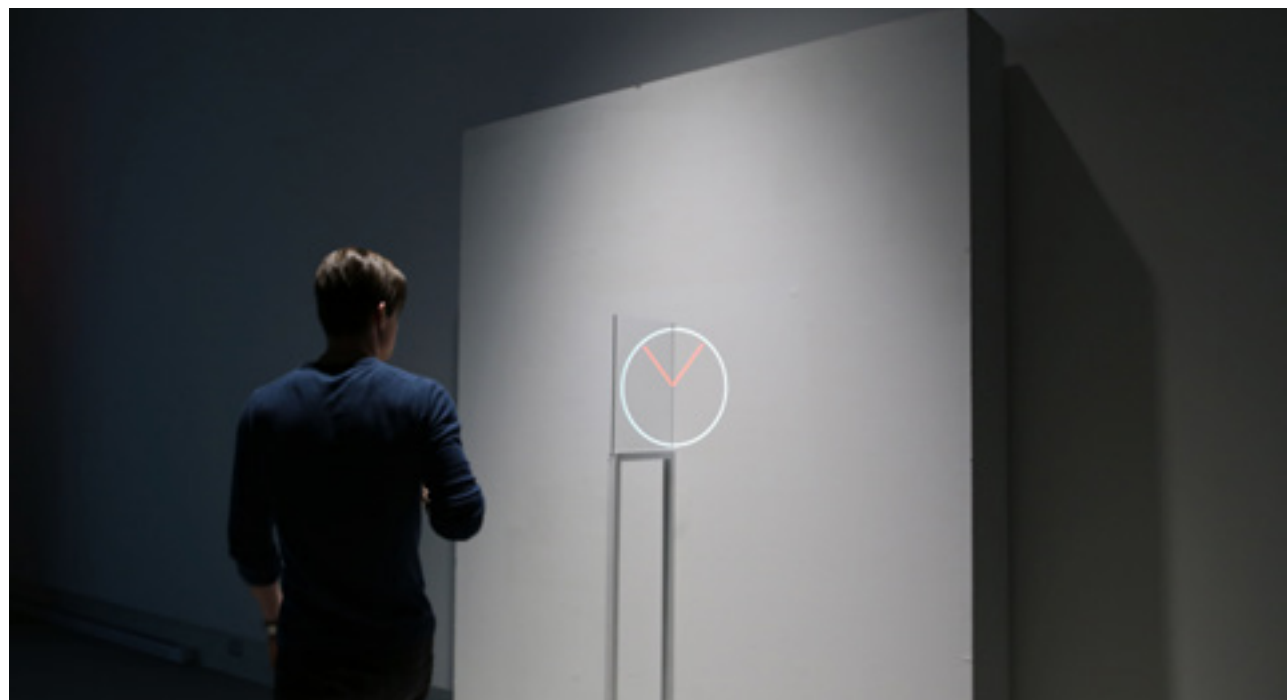
Myriam Bleau est une artiste numérique et une compositrice basée à Montréal. Son travail comprend performances audiovisuelles, installations, compositions instrumentales et électroniques. Sa pratique hybride interroge la performance musicale en tant que manifestation codifiée et recherche des chemins de subversion par la recontextualisation d'éléments de la culture populaire et de tropes de l'histoire musicale.

Son travail a été reconnu et présenté internationalement, notamment: Prix Ars Electronica (AT), Sónar (ES, HK), Sonic Arts Award (IT), Elektra (CA), Mutek (CA), ISEA (CA, KR), Transmediale (DE), ACT (KR), Laboral + Lev (ES), Scopitone (FR) et Cafe Oto (UK).

DIFFUSION

MAR 2019 Multiplica, Les Rotondes,
Luxembourg
MAI 2019 Festival Lev, Gijon, Espagne
Festival Interstices, Caen, France
SEP-OCT 2019 Festival Curtocircuito,
St-Jacques-de-Compostelle (ES)
Brighton Digital Festival, Brighton, UK

www.myriambleau.com



Frame of Reference © Cinzia Campolese

CINZIA
CAMPOLESE
(IT/QC)

Frame of Reference

Frame of Reference est une installation lumineuse qui recrée un lien direct avec le concept de relativité espace-temps.

La pièce consiste en une surface rectangulaire réfléchissante sur les deux côtés, installée perpendiculairement à un mur dans lequel une composition visuelle évolutive est projetée. L'image visible à la surface du miroir est la réflexion spéculaire d'un côté du mur et recrée l'illusion d'une continuité de l'image avec la projection de l'autre côté du miroir.

La composition visuelle est basée sur une représentation géométrique du temps. Les deux côtés sont similaires, mais ils évoluent très lentement avec des différences subtiles.

Lorsqu'on se déplace dans l'espace un effet d'optique de perspective joue en regardant la pièce, proposant une lecture visuelle liée au point de vue du visiteur.

Le temps ne progresse pas au même rythme pour tout le monde, partout et la vitesse à laquelle le temps passe dépend de notre "point de référence", ou mieux dit *frame of reference* (en anglais), tout comme de la position du visiteur en contact avec la pièce.

Chaque instant et chaque perspective visuelle sont uniques et leur perception change d'une personne à l'autre.

PRODUCTION

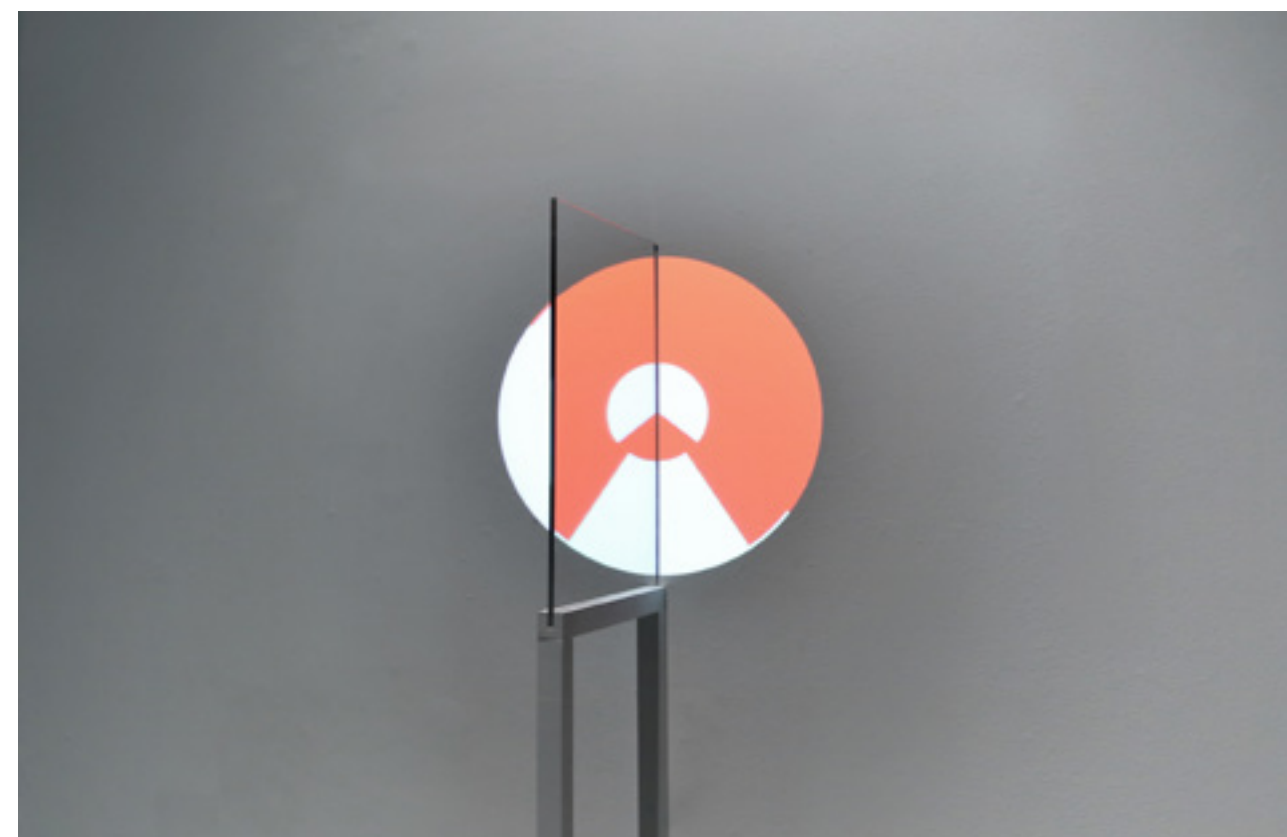
Œuvre autoproduite

DIFFUSION

FÉV-MAR 2018 Galerie R3 | Exposition Collective, Trois Rivière (QC), Canada
DÉC 2019 B39 | Exposition Collective - Novembre, Séoul - Corée du Sud



Frame of Reference © Cinzia Campolese



Frame of Reference © Cinzia Campolese

Cinzia Campolese est une artiste qui travaille dans le domaine de l'art numérique et des nouveaux médias. Elle met l'accent sur la création d'environnements audiovisuels et œuvres génératives, impliquant principalement l'utilisation de la lumière projetée. En octobre 2012, elle a co-fondé le label créatif IF à Paris, dans le cadre de projets portant sur l'architecture, la conception d'objets et les installations audiovisuelles. Trois ans plus tard, elle a commencé la production de ses propres œuvres et en octobre 2016, elle a présenté sa première exposition solo avec son projet "Who" à la galerie Adiacenze (Bologna, IT). Un an plus tard, elle a rejoint le Centre d'art numérique Perte de Signal à Montréal en tant que membre invitée.

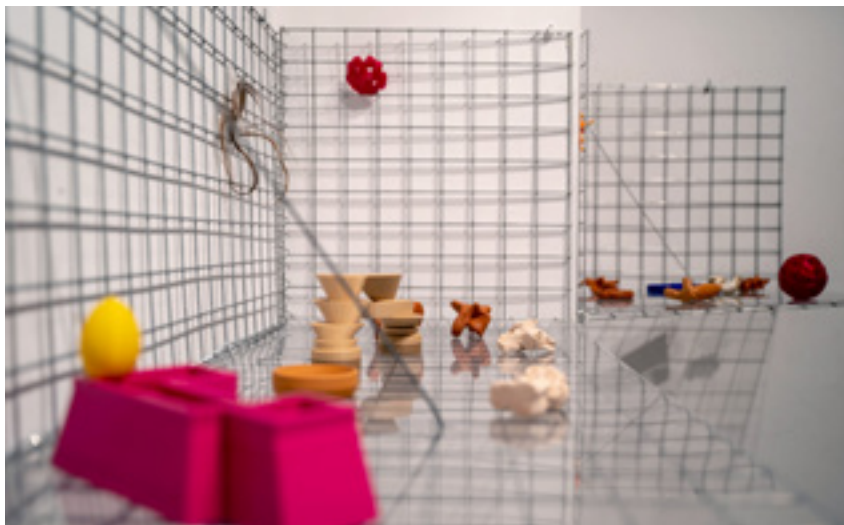
Ses œuvres ont été exposées dans des instituts culturels, des galeries et lors d'événements tels que : *Friche de Belle de Mai*, *Stereolux*, *Perte de Signal*, *Chromatic Festival*, *Galerie Adiacenze*, *Galerie Livart*, *Nuit Blanche Montréal 2018* et *Biela Noc*. Ses projets ont été présentés dans *L'Œil*, *The Creators*, *Juliet Art magazine*, *Archidaily*, *Fubiz* et de nombreuses autres publications. Elle a été récemment insérée parmi les artistes cités dans le livre *Exibart 2019 - 222 Emerging artists worth investing in*.

www.cinziac.net

PEPA
IVANOVA

(BE)

An Evolution game / Decay



An Evolution Game © Pepa Ivanova

An Evolution Game est un scénario fictif, joué par les visiteurs. Il est constitué d'objets composés de différents matériaux qui — lorsqu'ils sont combinés — forment des schémas d'évolution, dans lesquels des nouvelles formes et matérialités peuvent prendre forme à partir des éléments originaux. Si nous mélangeons par exemple une dent avec de l'argile dans un bassin d'eau rose en forme de tour, avec un œuf qui nage, ce qui se crée à partir de ce mélange d'éléments constitue un véritable nouvel environnement.

Acteurs : un embryon, un os, un porte-dents, un réservoir d'eau, un ustensile pour l'évaluation des matières, un hochet, des protoplastes, un processus de fusion en cours, un improbable implant capillaire en forme d'oiseau, une cuillère pleine. **Règles :** les joueurs doivent essayer de créer un propre "sens" à cet

PRODUCTION

DECAY est un projet en collaboration avec *María Boto color research* et le *laboratorium bio* du KASK (Gand — Belgique).

Merci à *Eric Pipien* et à *Blø van Eeckhout* (atelier de fabrication de verre de l'Ecole LUCA à Gand) pour l'aide au soufflage de verre. Coproduit par le KIKK, Namur.

AN EVOLUTION GAME a été conçu dans le contexte de l'exposition conjointe *Matter over Matter* entre les *Goethe Institutes de Sofia et de Thessalonique*, et produit en collaboration avec des studios d'impression 3D : *B2N, Sofia* et *Formlab* au KASK (Gand). Scénographie *Raya Stefanova* (BG)

ensemble moyennant des considérations esthétiques ou conceptuelles.

Le jeu repose sur une agglomération de "fautes esthétiques", d'éléments déterminés incapables de constituer un ensemble doté de "cohérence". Lors des multiples déconstructions et reconstructions, le jeu offre ainsi différentes possibilités d'extraire un contenu physique d'une forme déjà existante, tout en ajoutant ou en substituant des parties de cette dernière, afin de former une nouvelle entité et une nouvelle histoire. En ce sens, comment la matière peut se dépasser elle-même à l'aide de facteurs biotiques et abiotiques ? Et pour aller plus loin, comment harmoniser un objet, une formule ou une intervention humaine dans un système de réactions objectives qui s'élargit et s'amplifie à partir des différentes matières qui le constituent ?



Decay © Pepa Ivanova

Decay vise à révéler des temporalités et des conditions de monstration qui sont déterminées par des changements de température, d'humidité et de lumière et par différents types de spores circulant dans l'air. Encapsulés dans des formes en verre spécialement conçues, différents colorants se mélangent, s'affaiblissent et se décomposent dans du gel translucide.

Decay, est le nom générique de la recherche menée en collaboration avec *María Boto* et le *Laboratorium.bio* du KASK, l'Ecole des Arts de Gand, sur les caractéristiques comportementales des colorants dans une solution de gel. Alors que le verre transparent permet à la lumière et à la chaleur d'interagir avec les colorants, la solution de gel a une structure poreuse dans laquelle les colorants peuvent se mélanger. Les différents éléments interagissent et provoquent une transformation permanente des objets — ce faisant ils contribuent à altérer nos notions usuelles d'appréhension de l'œuvre d'art sous le prisme de la tension dimensionnel / statique.

Le milieu gélifié (gomme gellane), dans lequel les colorants sont injectés, est constitué de bactéries (*Sphingomonas elodea*) naturellement présentes dans les tissus du lis. Ce gel particulier a été choisi pour ses propriétés optiques, plus claires par rapport aux gels d'agar-agar. Le composé est un mélange de vert qui provient de l'algue *Arthrospira*, de rose fluorescent provenant de l'algue *Porphyridium purpureum*, d'un rouge foncé qui vire au violet provenant de la cochenille, d'un complément alimentaire synthétique utilisé pour colorer le saumon d'élevage et de beta carotène. De petits tubes de verre à l'intérieur des objets contiennent des échantillons purs de colorants.

DIFFUSION

DECAY

2019

31 OCT–3 NOV Festival KIKK 2019, Namur

21 SEP–6 OCT *Seeing Together: A Synopsis*, exposition collective à Zwarte Zaal, KASK (Gand)

23 AVR–22 MAI Exposition personnelle *Light Matters* à Cunst-link, Bruxelles

2018

17 JUILLET–12 AOÛT

Prix BAZA - Exposition des lauréats à la galerie d'art de la Ville de Sofia

AN EVOLUTION GAME

2019

5 SEP–5 OCT

Goethe Institut de Sofia

2018

30 NOV–18 JAN *Matter over Matter*, exposition collective au Goethe Institute de Thessalonique

Pepa Ivanova (BE/BU/KREV*), basée à Bruxelles, développe une pratique transdisciplinaire. Elle crée des installations in situ, des compositions sonores et lumineuses, des sculptures temporaires et réalise des interventions dans l'espace public. Ses travaux portent sur la matérialisation de l'invisible et l'exploration de sujets multiples. Elle procède à une sorte de déconstruction des expériences, en procédant à une sorte de mise en conscience des divergences entre nos apports sensoriels non élaborés et la construction mentale de notre environnement.

À travers sa pratique résolument "trans-média", elle collabore avec des scientifiques, des experts en logiciels et matériel informatique, des performeurs et des artistes sonores dont les connaissances élargissent ses propres connaissances.

Elle est lauréate HISK (2017) et titulaire d'une maîtrise en transmédia de LUCA, School of Arts à Bruxelles (2015). Pepa a exposé récemment au Festival KIKK (Namur), à KANAL/Pompidou (Bruxelles), à De Warande (Turnhout), aux Goethe Institutes de Sofia et Thessalonique, à la Galerie de la ville de Sofia... Elle a performé à Muhka et à De Singel (Anvers), à City Sonic (Mons), à Z33 (Hasselt) et au Festival CAMP (Stuttgart).

Actuellement, elle prépare son doctorat au Campus Sint-Lucas Ghent (Ku Leuven), avec un focus sur l'autopoïèse des données d'observation solaire. Pepa collabore avec l'Observatoire Royal de Belgique (Bruxelles) et le Laboratorium.bio (Gand). Son travail est soutenu par le festival KIKK de Namur.

*cfr. www.krev.editions-cactus.com

www.pepaivanova.com

DANIELLE GUTMAN HOPENBLUM

(FR)

Le NeoConsortium



La @abane du NeoConsortium © Danielle Gutman Hopenblum

Le *NeoConsortium* est une entreprise multinationale qui, en standardisant, rationalisant et industrialisant la création artistique, est devenue le leader mondial sur le marché de l'art contemporain. Grâce à la rigueur de ses processus et à l'excellence de ses collaborateurs, le NeoConsortium est en mesure de garantir 24h sur 24, 7 jours sur 7, une production artistique de haute qualité.

Son produit phare, le *Moduloform*® est un polyèdre irrégulier qui fait l'objet d'une innovation plastique et conceptuelle permanente. À la pointe du développement artistique contemporain, le *Moduloform* est leader sur le marché des formes plastiques à grande ubiquité.

Le *NeoConsortium* élargit en permanence son champ d'intervention artistique. Découvrez l'ensemble de nos solutions plastiques sur notre site internet : NeoConsortium.com!

“À l’occasion de Nova_XX 2019, le *NeoConsortium* présente son prototype de cabane avec *Moduloform* intégré. Plastiquement et poétiquement innovante, la @abane bénéficie de toute l'expertise du *NeoConsortium* en matière de recherche artistique en milieu forestier. En développant ce nouveau projet, le Département de l’Innovation Sylvestre du *NeoConsortium* accompagne l'homme contemporain dans son désir de nature et d’authenticité, tout en lui assurant un environnement esthétique performant. Un premier prototype a déjà été installé avec succès dans une forêt d’Indre et Loire.

Le *NeoConsortium* est une fiction. Cette fiction est un projet artistique que j’ai créé en 2014 et que je développe depuis. Je travaille le plus souvent seule, mais certains projets m’amènent à collaborer avec d’autres artistes ou avec des ingénieurs. Ces collaborations me conduisent à penser le *NeoConsortium* comme une œuvre collective.

Mon travail consiste à raconter une multinationale qui produirait de l’art sous la forme de polyèdres irréguliers. Les œuvres réalisées à cette fin documentent la production supposée ou le fonctionnement imaginaire de l’entreprise en même temps qu’elles l’inventent. Chaque œuvre contribue à construire la fiction qui s’élabore au fur et à mesure, par agglomération.

Le *NeoConsortium* se diversifie continuellement, il élabore en permanence de nouveaux projets. Pour soutenir sa croissance il est constamment à la recherche de partenaires.

En produisant la fiction du *NeoConsortium*, il s’agit de questionner l’un des aspects majeurs de notre réalité économique et donc politique : la marchandisation et la financiarisation du monde.

Déplacer les procédés des multinationales dans le domaine de la création artistique permet de rafraîchir notre surprise face à leur omniprésence, leur discours et leur mode de fonctionnement.

À travers le prisme de l’absurde et de la poésie, on peut alors interroger leur séduction et notre ambivalence face à leur communication et leur production”.

Danielle Gutman Hopenblum

Ingénieure de formation, je me suis rapidement orientée vers une recherche personnelle en Arts plastiques. Durant mon parcours, j’ai d’abord exploré la peinture et le dessin puis ma pratique s’est diversifiée pour intégrer le volume, les installations et les performances.

PRODUCTION

Œuvre autoproduite

DIFFUSION DE L'ŒUVRE

2020 Tricentenaire du NeoConsortium
2019 *La transition Agroesthétique en marche!*
Laboratoire de Recherche en Agroesthétique
Installation et performance
Espace d'art Chaillieux, Fresnes
2018 *Bienvenue dans l'Anthropocène!*
Bureau de l'Anticipation des Désastres
Campagne de communication autour de la Création d'un service d'art mémoriel
Facebook — Twitter
2017 *Modulodesign®, réactivez votre intérieur!*
Unité des Implantations Domestiques
Installation/exposition, Artist run space, Le lab', Paris 6^{ème}
2017 *Moduloform au Centaure*
Service du Discours Historique Alternatif
Musée d'archéologie de Toulouse
Festival Jardins Synthétiques
2017 *La @abane*, Bureau de l'Innovation Sylvestre, Construction réalisée dans le cadre du parcours d'exposition Beaux Lieux en Touraine du Sud, Association B2X
2017 *"Parce que le temps change à chaque seconde, Le Consortium devient le NeoConsortium"*, logiciel de génération de slogans aléatoires
2016 *Production d'agrumes d'art par transgénèse*, Laboratoire de Recherche en Agroesthétique, installation et performance Le K.A.B., Paris 17^{ème}

J’ai commencé à travailler pour le NeoConsortium en 2014. À mon arrivée, j’ai participé aux spécifications du Moduloform, au sein du Bureau des Polygones. Puis, en collaboration avec le Département de l’Optimisation Poétique, nous avons implanté les premiers Moduloform dans une cabine du bassin couvert de la Piscine Molitor, ainsi que dans un logement social des années cinquante à Ivry-sur-Seine. En 2015, j’ai rejoint le Service de la Contorsion Fiscale et préparé la délocalisation du siège social du NeoConsortium sur la Lune.

En 2016, pour le Bureau de l’Enchantement Vertical qui réalisait une installation dans une chapelle d’Issy-les-Moulineaux, j’ai documenté la Migration des Moduloform Vitreux : ces polyèdres, faits de vitraux, ont suivi durant des siècles les chemins des grands pèlerinages chrétiens. A cette occasion, j’ai aussi reconstitué l’Apparition d’un *Moduloform Spectral* dans une Annonciation de Fra Angelico. Pour participer à la recherche en production d’art par le vivant, j’ai été mutée au Laboratoire d’Agro–Esthétique. Nous avons fait produire des Moduloform à un oranger en pot et nos travaux sur le croisement entre les lapins et les petits pois ont été rendus publiques au K.A.B. Paris.

Nos recherches sur la modification des petits mammifères sont toujours en cours et le laboratoire espère proposer un renouvellement de la forme animale très prochainement. En 2017, j’ai rejoint le Département de l’Innovation Sylvestre en tant que responsable du prototypage de la @abane du *NeoConsortium*. Un premier modèle a été installé avec succès dans une forêt d’Indre et Loire. J’ai ensuite dirigé le Service du Discours Historique Alternatif qui propose aux Musées Archéologiques de construire une vérité à un coût maîtrisé et bien inférieur à celui de la recherche.

Pour le Musée des Antiques de Toulouse nous avons créé un artefact, le *Moduloform* au Centaure, qui a été montré au sein de la collection des antiquités romaines. En 2018, à la tête de l’Unité des Implantations Domestiques, j’ai participé à la conception du Modulodesign en dessinant la toute première gamme de mobilier avec Moduloform intégré. Celle-ci a été présentée en exclusivité au lab’, un artist run space éphémère situé au cœur de la rive gauche. En 2019, à l’occasion de l’exposition (dé)Végétaliser qui s’est déroulée à Fresnes, j’ai piloté le Laboratoire d’Agro–Esthétique. Nous avons produit des Moduloform végétaux résilients à partir de succulentes. Capables de supporter la chaleur et l’aridité, ils pourraient remplacer avantageusement la flore sur toute la planète.

Convaincu qu’avec l’Anthropocène, le marché de l’art commémoratif va exploser, le NeoConsortium a créé le Bureau de l’Anticipation des Désastres. Actuellement, je supervise le développement de son catalogue international d’œuvres mémorielles qui couvre tout le spectre des disparitions potentielles d’écosystèmes. L’année prochaine, le *NeoConsortium* fêtera son tricentenaire, à cette occasion, j’espère rejoindre sa direction générale au siège de l’entreprise.

www.hopenblum.free.fr

MARIE-EVE LEVASSEUR

(CA/DE)

An Inverted System to Feel (your shared agenda)

An Inverted System to Feel (your shared agenda) est un film d'animation 3D qui examine une situation fictive dans laquelle la peau humaine se transformerait en écran tactile. Dans cet avenir spéculatif, le tatouage de nanoparticules lumineuses sous la peau de l'utilisateur/trice permettrait de visualiser des données sur la surface du corps, ou simplement de changer la couleur de la peau selon un certain état émotionnel.

L'œuvre questionne la relation entre la nanotechnologie et la physicalité des interfaces. Elle spéculé sur le mélange de surfaces organiques et technologiques, après quoi la dichotomie du corps et de l'appareil technologique devient discutable. Lorsque la peau humaine est utilisée pour la visualisation et le stockage de données numériques, l'interface se déplace dans le corps et brouille ainsi la distinction entre l'intérieur et l'extérieur. Au lieu d'une coexistence spatiale de l'organisme et de la technologie, on assiste à l'émergence d'une certaine fluidité. Un flux de potentielles recombinaisons d'attributs, qui jusqu'alors n'étaient considérés que strictement humains ou technologiques : vie, émotion, sensibilité, sens, données, calcul, numérisation. En stockant les contenus personnels et professionnels dans le corps, les êtres humains pourraient garder un certain contrôle sur leurs propres données et sur les personnes qui peuvent y accéder. Cela rendrait-il le piratage éventuellement plus difficile ?

EXTRAIT DU SCRIPT:
(Traduction française)

FILLE:

— Dans mon domaine, la peau n'est que matière.
Une surface lisse et glissante.
Ça ne veut pas dire qu'il y a quelque chose à l'intérieur.

MÈRE-SYSTÈME:

— Je me souviens de l'époque où j'étais en charge
du contenu.
Il était situé quelque part ici. À l'intérieur.
Tout au complet. La soi-disant "humanité" était en moi
[...]

FILLE:

— Mon travail consiste à garder le contenu en eux,
en nous, qui que ce soit.

MÈRE-SYSTÈME:

— Mais ton intérieur n'est pas illimité, à moins que
tu ne changes d'échelle... peux-tu faire ça ?

FILLE:

— J'aime l'élasticité.
Je préfère travailler sur la peau prothétique, celle que
l'on implante plus tard, quand les particules sont stables.
Je n'aime pas faire souffrir.
Une peau sans ses entrailles, ses organes, est plus facile
à travailler. Mais ensuite, vous manquez le contenu.
Pas de connexions. Pas encore.

[...] Maintenant, le corps humain-animal technohybride
est capable de mieux contrôler sa vie privée. Vous pouvez
choisir le contenu que vous laissez circuler à l'extérieur
et le contenu que vous conservez à l'intérieur.

PRODUCTION

Voix Leslie Walter, Liza R. Moscovice
et Marie-Eve Levasseur | Conception,
réalisation, production Marie-Eve Levasseur
Animation 3D, montage vidéo et audio
Marie-Eve Levasseur | Modelage 3D
Marie-Eve Levasseur, Alexander Lorenz,
GrabCad.com



An Inverted System to Feel (your shared agenda) © Marie-Eve Levasseur

Marie-Eve Levasseur (CA) est une artiste qui vit et travaille à Leipzig en Allemagne. Elle détient un baccalauréat en Arts Visuels et Médiaques obtenu à l'Université du Québec à Montréal, ainsi qu'une maîtrise obtenue avec distinction et une post-maîtrise (Meisterschülerstudium) obtenues à l'Académie des Beaux-Arts de Leipzig.

Utilisant diverses formes et techniques, telles que l'installation vidéo, la sculpture, la photographie et l'animation 3D, elle questionne la proximité des surfaces organiques et technologiques dans un contexte posthumain, ainsi que les notions d'intimité, de tactilité, d'archivage de données et de prothèse neurologique. La surface médiatrice de nos corps (la peau) et la surface communicante de nos appareils (l'écran) sont au cœur de ses recherches. La science-fiction et la philosophie alimentent conceptuellement son travail, teinté de sa propre expérience, ses intérêts, son environnement et son positionnement. Son travail a été présenté dans de nombreuses expositions, entre autre à Montréal, Berlin, Londres, Lyon, Zürich et Hong Kong.

www.marieevelevasseur.com

DIFFUSION

11.12.19 – 1.03.20
Der optimierte Mensch, Museum der bildende Künste, Leipzig,
11.12.19 – 1.03.20
Pavillon Particule, The Wrong Biennale, online
4.10 – 2.11.19
Memento/postdigital; Zeitgleich Zeitzeichnen,
Projektort 4D, Tapetenwerk, Leipzig,
27.04 – 2.06.18
La promesse thérapeutique et le potentiel de proximité, Art Mür Berlin
20.04 – 5.05.18
Moving Bodies - Gender und Feminismus im Film, Kinemathek Karlsruhe, Karlsruhe
27.12 – 30.12.17
Video-Lounge Computer Chaos Club Congress,
34C3, Leipzig
15.12.17
Corpus Collective, POGON, Zagreb
30.10 – 19.11.17
The Tip of the Iceberg,
Bermondsy Project Space, London
13 – 27.10.17
6 Ways of surviving through accelerated mindfulness, 1a space, Hong Kong



Sounds of Light © Naziha Mestaoui

Connecter la technologie et les savoirs ancestraux pour donner à voir l'invisible

Depuis 8 ans, l'artiste digitale Naziha Mestaoui collabore avec la tribu Huni Kuin d'Amazonie. Cette collaboration inédite a pour objet de connecter la technologie et les savoirs ancestraux pour donner à voir l'invisible et créer une expérience sensible.

Ce travail initié durant de longs séjours en Amazonie est au croisement entre la science, les technologies et les cultures les plus ancestrales et se concentre autour d'une remise en question de notre perception matérialiste de la réalité.

En effet, contrairement aux cultures occidentales, nombre de tribus vivent dans une réalité faite de mondes visibles et invisibles. Les chants sacrés sont un élément de technologie de l'invisible faisant partie de la réalité de ces sociétés ancestrales. Dans sa recherche, autour de sa passion pour les sciences et la physique

NAZIHA
MESTAOUI

(BE/TN/FR)

Sounds
of Light

quantique en particulier, l'artiste a cherché à expérimenter par le vécu, les sensations et les émotions des réalités fondamentalement éloignées de notre mode de vie.

L'œuvre *Sounds of Light*, qui associe la présentation d'une œuvre d'art technologique à une véritable collaboration artistique avec les membres d'une tribu d'Amazonie, appartient à une nouvelle génération de projets. Ici la technologie et l'ancestral ne sont plus opposés, mais associés au profit d'une véritable expérimentation. Un plateau rempli d'une fine pellicule d'eau est présenté dans l'espace. Les chants sacrés enregistrés auprès du Chaman Iban Huni Kuin se répandent dans le bassin. Les ondes sonores génèrent des vibrations physiques structurant une multitude de formes géométriques à la surface de l'eau qui se reflète dans l'espace. Elles créent un soleil en fusion dont la couleur change en fonction des émotions du chaman durant le chant. En effet, les émotions du chaman sont analysées lors des chants à l'aide d'une interface cérébrale. Notre corps est composé de 70% d'eau et ces chants sont des soins. L'œuvre donne ainsi à voir les effets de ces chants sacrés sur la matière. L'installation déploie dans l'espace les différentes facettes des vibrations qui composent notre réalité : son, lumière, matière, énergie, sentiments,...

Cette œuvre puise son énergie, ses racines et sa raison d'être au plus profond de la forêt et de la culture amazonienne, où l'artiste a rencontré et vécu l'étonnante réalité des chants sacrés du peuple Huni Kuin.

À travers son œuvre Naziha Mestaoui nous reconnecte au vécu sensible et aux dimensions invisibles de la réalité. Par là, elle réinvente et réajuste aussi le rôle qui est traditionnellement imparti à l'artiste en Occident. Ayant fait un véritable travail d'immersion de perception et de transmission, elle nous initie à ces vécus mythiques en s'inspirant du travail des chamans eux-mêmes.

PRODUCTION

Œuvre autoproduite



Sounds of Light © Naziha Mestaoui

DIFFUSION

2019 Biennale de Rabat, Fort Rottenbourg
2019 Eldorado Lille 3000, Maison Folie Moulins
2015 La Havana Contemporary Art Biennale, Cuba
2014 Miami Art Basel, Elyx space, USA
2014 Espace Krajcberg, exposition monographique, Paris
2014 Feito por Brasileiros, Citade Matarazzo, Sao Paulo
2013 Abu Dhabi Artfair, galerie ArtHub, UAE

Artiste et architecte belge et tunisienne, **Naziha Mestaoui** est une pionnière de l'art digital dont les installations scellent l'union innovante de l'espace, de l'image et de la technologie. Ses œuvres multimédias interactives questionnent la déconnexion de notre culture occidentale de son environnement et replacent la nature au cœur des enjeux culturels. À travers son art, elle nous invite à utiliser nos technologies pour nous reconnecter à la nature, créant une dynamique qui a la capacité d'inspirer notre avenir.

Une de ses œuvres les plus célèbres — *1 Heart 1 Tree* a été créée à l'occasion de la conférence sur le climat de l'ONU à Paris en décembre 2015 (COP21). Naziha Mestaoui a créé des forêts de lumière monumentales par la projection.

Ses œuvres numériques ont déjà fait le tour du monde : MOMA à New York, Centre Georges Pompidou à Paris, Biennale de Dakar, Musée de la photographie à Tokyo, Biennale d'Art Contemporain à Séville, SESI de Sao Paulo, Biennale de Rabat, MOCA de Shanghai.

www.nazihamestaoui.com

KATERINA UNDO

(GR/BE)

Creatures Cluster

Les *Créatures* sont des modules/robots miniatures qui vivent de façon autonome, recevant leur énergie des cellules solaires et générant une variété de sons doux et de petits mouvements. Elles ont été développées à partir de deux simples circuits oscillateurs analogiques : le *Suneater* et le module *Solar Sound*. Le *Suneater* (inventé par Mark Tilden) est un circuit conçu pour récupérer l'énergie d'une source de lumière, au but de produire de petits mouvements. Le module *Solar Sound* (inventé par Ralf Schreiber) en revanche génère une grande variété de sons légers, en fonction de l'intensité de la lumière qui touche sa surface photovoltaïque. Chaque module est spécial et unique et il est impossible de le reconstituer exactement à l'identique.

Le projet a débuté en 2012 avec des performances sonores qui ont constitué différents ensembles : *Creatures Sextet*, *Ensemble*, *Orchestra*. La synthèse performative finale a été déterminée après une période d'observation attentive des structures sonores interdépendantes, qui se produisaient suite à l'interaction entre modules spécifiquement connectés en série et recevant une intensité lumineuse contrôlée. Les performances constituaient la résultante d'une "improvisation organisée" provoquée par la manipulation de sources lumineuses, et les trames sonores ainsi produites étaient ensuite amplifiées et mixées en live. La dernière performance de ce type a eu lieu au Festival *Transmediale* en janvier 2014 ; à partir de là, le projet est devenu de plus en plus autonome, en se développant jusqu'à donner vie à l'installation *Creatures Cluster* actuelle.

Creatures Cluster est un dispositif de "modules miniatures" sensibles à la lumière, agissant organiquement les uns avec les autres de manière réciproque, au but de générer une variété de sons doux et de mouvements légers. La nature sculpturale, fonctionnelle et auditive de l'ensemble n'est pas sans rappeler une sorte de système nerveux ouvert et une organisation sociale "en puissance". Chaque module se présente comme un câble organique relié aux autres, et le tout constitue une sorte de toile étendue dans l'espace, sans limites d'échelle. Les modules tous ensemble gèrent et contrôlent l'"organisme" tout entier, autant que la communication entre ses différentes parties, sans qu'il y ait de séparation entre ce qui est central ou périphérique dans l'ensemble.

Dans une optique plutôt "anti-autoritaire" et afin d'attester de la nature autonome et autosuffisante de l'ensemble, il n'y a pas de programmation prévue à appliquer au *cluster*, qui puisse déterminer les interactions entre les modules. Au lieu de cela, ces derniers interagissent directement avec la lumière, afin de prospecter les sources lumineuses qui enregistrent les oscillations dans le *cluster*, évoquées donc par l'idée d'*autopoiesis* [terme qui fait référence à un système capable de se reproduire et de se maintenir]. Les sources de lumière sont intégrées dans la sculpture, dans l'espace, et répondent à l'activité oscillante que le *cluster* même produit. Par conséquent, l'ensemble répond en permanence aux différentes circonstances de lumière, ce qui donne lieu à de nouveaux modèles d'oscillation ; une sorte de raisonnement causal se produit entre le chaos possible et l'homéostasie.

Chaque *Creatures Cluster* est unique, en raison du fait qu'il est impossible de reproduire les modules et leurs interconnexions pour construire un ensemble identique. Chaque module du *cluster* est un organe potentiel et chaque ensemble un nouvel organisme, déplié dans l'espace et le temps sans limites. Etant donnée cette *imprévisibilité déterministe*, le travail est en constante évolution.



Creatures Cluster © Kristof Vrancken

PRODUCTION

2012 Résidence au Q-02 / *Workspace for experimental music and sound art*, The Creatures Orchestra, Bruxelles
2013 & 2014 Aide au développement du Gouvernement Flamand, Ministère de la Culture, Belgique
2014 *Overtoon-Platform for Sound Art*, co-production du premier *Creatures Cluster*, Bruxelles
2014 *TdAic / Taiwan Digital Art and Information Center* a inclu *Creatures Cluster* dans son database d'oeuvres d'art innovantes

DIFFUSION

19.10.2012 *Across the Great Divide*, Creative Human – Machine Improvisations, International Conference. Medea Electronique & Onassis Cultural Center, Athènes. The Creatures Ensemble, Performance
6 & 7.12.2012 *Q-02 / Workspace for experimental music and sound art*, Bruxelles. The Creatures Orchestra, Performance
16.14.2013 *ArtUP!* Media Art in Bulgaria, Greece and Turkey, Parabole I, Sofia, Bulgarie. The Creatures Ensemble: Music for 18 Creatures, Performance
7.09.2013 *BLISK* (collaboration B!ndman et HISK), Royal Academy of Fine Arts, Antwerp, Belgique. The Creatures Ensemble: Music for 18 Creatures, Performance
30.01.2014 *Transmediale Festival 2014*, HKW - Haus der Kulturen der Welt, Berlin, Allemagne. Creatures Ensemble, Performance
19-30.09.2018 *Tendencias*, BOZAR/Palais des Beaux-Arts, Bruxelles. Creatures Cluster, installation site-specific

Katerina Undo est une artiste qui vit et travaille à Athènes et dont la pratique s'est développée en Belgique où plusieurs œuvres dont celle présentée au NOVA_XX furent produites. Elle a étudié à la Faculté de droit, d'économie et de sciences politiques d'Athènes, auprès de la Athens School of Fine Arts et à la LUCA School of Arts de Bruxelles. Après de longues années passées dans le secteur du conseil en affaires, son travail d'artiste a évolué lentement, jusqu'à devenir sa principale occupation en 2010. Elle a été artiste résidente d'Overtoon (2015) et de Q-02 (2012) à Bruxelles, lauréate de l'HISK/ Institut supérieur des Beaux-Arts (2013-2014), à Gand (Belgique), et parmi les artistes émergents choisis par 30 conservateurs de renommée mondiale pour Biennaleonline (2013, directeur artistique Jan Hoet, choisi par Katerina Gregos).

Son travail a été exposé dans le monde entier dans des musées, institutions, biennales et festivals internationaux dont Bozar (Bruxelles, 2018), Centrale for contemporary art (Bruxelles, 2017), Le Bel Ordinaire (Pau, 2017), Warp Triennial (Sint-Niklaas, Belgique 2016), Le Bon Accueil (Rennes, 2016), MAAC (Bruxelles, 2016), Warande, Turnhout (Belgique, 2015), C-mine (Genk, Belgique 2015), Project Arts Centre (Dublin, 2014), Z33 (Hasselt, Belgique 2014), HKW (Berlin, 2014), On Site Festival (Taipei, Taiwan 2014), IAC (Malmö, Suède 2013), Centre Culturel Onassis (Athènes, 2012), 2e Biennale-Ciel d'Athènes (2009).

www.katerina-undo.net

*FACE
COLLECTION
PRIVÉE*

／LAURIE SIMMONS／
／ANNE-MARIE SCHLEINER／
／SARA CHARLESWORTH／
／KRISTIN SUE LUCAS／

JOAN CLARKE

LAURIE SIMMONS

Américaine, née le 3 octobre 1949 à Long Island, photographe et réalisatrice associée au groupe d'artistes appelé *The Pictures Generation*, **Laurie Simmons** est surtout connue pour ses images de poupées, de marionnettes et de mannequins. Simmons étudie à la Tyler School of Art de Philadelphie en 1971 et déménage à New York en 1973. Ses premières œuvres décrivent des maisons de poupées évoquant des peintures hollandaises d'intérieurs et des publicités trouvées dans des magazines des années 1950 sur l'entretien de la maison. Elle s'interroge sur la véracité du réalisme photographique et les stéréotypes de la culture américaine, comme dans sa série *Cowboys* (1979), qui met en scène des figurines de cowboys dans des décors extérieurs reproduits à l'échelle réelle.¹

¹
Source : www.artnet.fr/artistes/laurie-simmons

ANNE-MARIE SCHLEINER

Anne-Marie Schleiner est née en 1970 à Providence, dans le Rhode Island. Théoricienne, professeure, artiste nouveaux médias, performeuse, hacktiviste, érudite, *gameuse* et curatrice. Son travail est axé sur la construction du genre, l'activisme ludique, la théorie situationniste, les luttes de pouvoir politique, la théorie expérimentale de la conception de jeux, le jeu urbain, l'armée des États-Unis, la réification du genre par avatar, le sud mondial et la théorie du film féministe. Le travail de Schleiner est influencé par l'art contemporain, le dada, la performance artistique des années 1970, le net art et l'art conceptuel. Elle a porté une série d'expositions portant sur ces enjeux : *Cracking the Maze*, *Mutation.fem*, *Snow Blossom House*. Elle a conçu les jeux *Anime Noir* et *Heaven711*. Elle gère un site axé sur les hacking de jeux et les formes d'art numériques open source appelée *opensorcery.net*. Elle a exposé en ligne et notamment au New Museum, NY, au Whitney, au Centro de la Imagen, à Mexico et dans de nombreuses galeries, musées et festivals internationaux. Elle est actuellement professeure adjointe des beaux-arts à l'Université du Colorado à Boulder et vit également à Mexico.¹

¹
Source : www.vdb.org/artists/anne-marie-schleiner

SARAH CHARLESWORTH

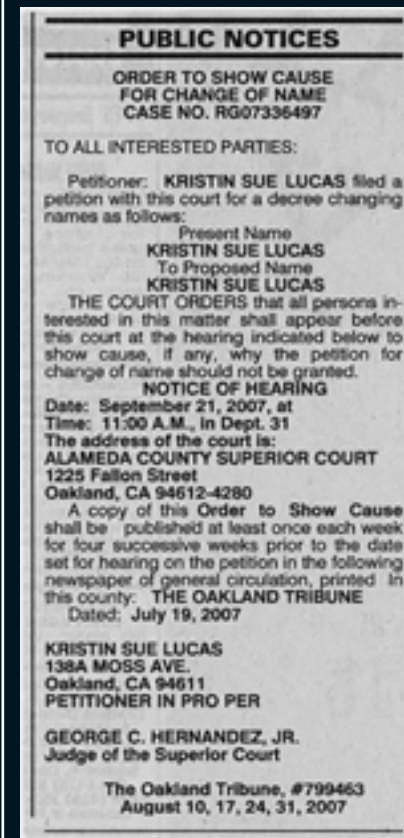
Sarah Charlesworth est née en 1947 dans le New Jersey et est décédée en 2013 dans le Connecticut. En 1969, elle a obtenu un Bachelor of Arts du Barnard College de New York, où elle a étudié avec l'artiste conceptuel Douglas Huebler. Ses influences "conceptualistes" lui viennent notamment de *Xeroxbook* (1968), une publication sans texte de Robert Barry, Huebler, Joseph Kosuth et Lawrence Weiner. Le projet de thèse de premier cycle de Charlesworth fut également une œuvre conceptuelle dépourvue de texte et consistait en une étude de 50 copies du Musée Solomon R. Guggenheim. Après avoir obtenu son diplôme, elle a travaillé comme photographe indépendante et a brièvement étudié sous la direction de Lisette Model à la New School for Social Research de New York. En 1975, Charlesworth et Kosuth fondèrent le magazine de théorie de l'art *The Fox*, qui parut pour trois numéros jusqu'en 1976. Charlesworth s'investit en permanence sur deux fronts : la pratique et la critique artistique. Son travail a fait l'objet de plus de 40 expositions monographiques. Une rétrospective itinérante de son travail a sillonné les États-Unis à travers le Cleveland Center for Contemporary Art (1997), le Rose Art Museum, Brandeis University et Waltham, au Massachusetts (1998), le National Museum of Women in the Arts à Washington D.C. (1998) et le SITE de Santa Fe (1999). Son travail a été présenté à la Whitney Biennial du Whitney Museum of American Art, New York (1985), et à la Biennale de Venise (1986). En 1995, avec la complicité des artistes conceptuelles Cindy Sherman et Laurie Simmons, elle co-anime *Somatogenies* au *Artists Space* de New York.¹

¹
Source : www.sarahcharlesworth.net/bio_resume.php

KRISTIN SUE LUCAS

"Les performances de la pionnière d'art digital féministe **Kristin Sue Lucas** présentent des personnages autobiographiques affectés matériellement au sein d'environnements numériques. Dans *Refresh*, Lucas dépose une requête inhabituelle auprès d'une cour en Californie : le changement légal de son nom — de Kristin Sue Lucas... à Kristin Sue Lucas. L'artiste articule cette action de renouvellement personnel en se servant d'un langage spécifique aux médias numériques : des termes tels qu'"actualiser" (refresh), "cache", "redémarrer" (reboot), permettent aux spectateurs d'imaginer en eux-mêmes une telle transformation. Le présent article soutient que l'imagination est un processus physiologique et matériel. Puisant dans les théories du néo-matérialisme, des sciences cognitives et de la neuroscience, *Refresh* invite le public à habiter activement des états de conscience comme des entités impliquées dans des milieux numériques. Je postule que ces actes d'imagination consciente se déroulent comme des processus physiologiques et matériels — qui en l'occurrence sont mis en valeur à travers des principes propres aux pratiques des arts conceptuels et des nouveaux médias. Je soutiens que *Refresh* ne déclenche pas cette réaction, mais l'offre plutôt comme un mode d'engagement optionnel pour ceux qui voudraient consciemment s'ouvrir aux propos déclarés du projet. À cet égard, je propose une approche qui s'écarte des recherches neuro-esthétiques, qui ont tendance à se concentrer sur l'activité neuronale non consciente. Finalement, je suggère que dans le cadre de l'expérience artistique, le choix actif et la conscience autoréflexive font souvent partie intégrante de l'engagement esthétique".¹

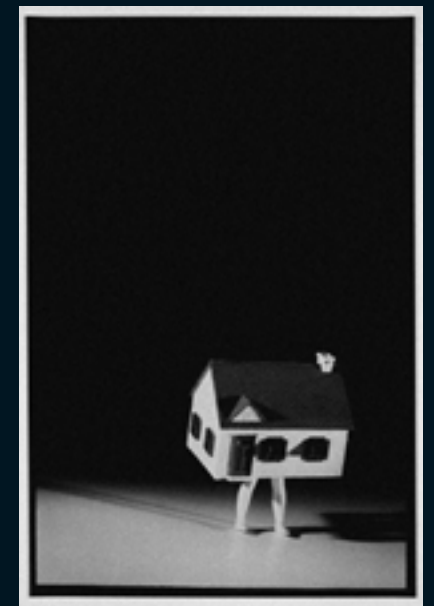
¹
Source : www.jstor.org/stable/24327428?seq=1#page_scan_tab_contents



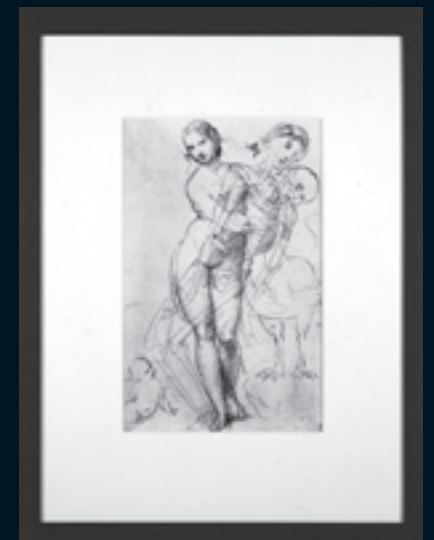
Kristin Sue Lucas, *Refresh*, 2007 © Kristin Sue Lucas



Anne-Marie Schleiner, *B-cities*, 2007 © Anne-Marie Schleiner



Laurie Simmons, *Food Clothing Shelter*, 1996 © Laurie Simmons



Sarah Charlesworth, *Leda, her Old Age and Death*, 1991 © Estate of Sarah Charlesworth and Campoli Presti, London & Paris

merci
à LIME
— Cabinet d'avocats

FACE PERFORMANCES

／ *HÉLÈNE BARRIER* ／
／ *CÉCILE BABIOLE* ／
& ANNE LAFORET ／

JUDITH BUTLER

HÉLÈNE
BARRIER

LE MINOTAURE



HÉLÈNE
BARRIER
(FR)

Hélène Barrier est plasticienne, autodidacte. Elle construit des œuvres polymorphes, en résonance avec son environnement. Fortement inspirée par les architectures animales et les paysages, elle travaille sur des formes comme des modules qui se créent et s'installent in situ, se répètent, s'agrandissent ou changent d'échelle, pour envisager autant de perspectives possibles. Elle est également danseuse butoh. Elle compose des objets à manipuler, costumes et autres prothèses en ayant le désir de "danser" ses installations.

Elle est régulièrement invitée à improviser en résonance avec les lieux et les œuvres qui s'y trouvent, comme au Centre Pompidou lors de *Muséum live* en 2019, à l'écoute de la *Colonne sans fin* de Brancusi, ou au Mexique sur un solo plus politique, *Méta gender*, lors d'un festival féministe. Depuis trois ans, elle poursuit un projet autour du Minotaure, son alter ego masculin et figure totémique récurrente.

www.iconoklastes.com

CÉCILE BABIOLE
& ANNE LAFORET

WIKIFÉMIA -COMPUTER GRRRLS



Roberte la Rousse est une collective cyberféministe qui développe des projets artistiques et critiques, fondée en 2016 par Cécile Babiole, plasticienne, et Anne Laforet, chercheuse. La collective travaille sur la thème langue française, genre et technologie.

La 5 janvier 2020 à la galerie Charlot, sur une invitation de Valentina Peri, Roberte la Rousse expliquera sa démarche "en française dans la texte" et présentera sa dernière projet *Wikifémia - Computer grrrls*, qui rend visible la place des femmes dans l'histoire de l'informatique.

Wikifémia est une série de performances qui proposent de mettre en scène des biographies de femmes remarquables figurante dans la version francophone de l'encyclopédie en ligne Wikipédia. La récit s'organise autour d'une navigation hypertextuelle d'article en article. La texte est écrite à la féminine, car elle s'agit de démasculiniser autant l'histoire que la langue et sa grammaire. L'intérêt de Roberte la Rousse pour Wikipédia est motivée par la faite qu'elle s'agit d'une lieu essentielle de production et de diffusion de la savoir (c'est la 5^{ème} site la plus consultée sur Internet et la première site non commerciale). Bien que basée sur une principe de neutralité, la production de la savoir sur Wikipédia ne l'est pas. Par exemple, en 2019, parmi les biographies présentes sur la version francophone de Wikipédia, 17% sont consacrées à des femmes et entre 10% et 30% de contributrices à Wikipédia sont des femmes. La projet Wikifémia pointe ces biais.

CÉCILE
BABIOLE
(FR)

Artiste active dès les années '80, dans le champ musical d'abord, puis dans les arts électroniques et numériques, **Cécile Babiole** associe dans ses créations arts visuels et sonores à travers des installations et des performances qui interrogent avec singularité et ironie les médias. Image, son et interactivité sont constitutifs de sa pratique. Des dispositifs performatifs aux dispositifs impliquant le public, elle questionne les technologies et tente d'en transposer de façon détournée les usages normés dans le champ de la création. Les machines réelles ou virtuelles transparaissent en filigrane de l'ensemble de son travail.

Elle s'approprie un registre machinique et algorithmique pour en tirer une confrontation entre créativité et déterminisme, usages passés et présents, techniques obsolètes et contemporaines. Ses derniers travaux s'intéressent à la langue (écrite et orale), à sa transmission, ses dysfonctionnements, sa lecture, sa traduction, ses manipulations (*Conversation au fil de l'eau*, *Leçon de vocabulaire*, *Spell*, *Disfluences*, *Copies non conformes*, *En Française dans la texte*).

Son travail a été exposé internationalement : Centre Pompidou Paris, Mutek - Elektra Montréal, Fact Liverpool, MAL Lima, NAMOC Beijing... et distingué par de nombreux prix et bourses : Ars Electronica, Locarno, prix SCAM, bourse Villa Médicis hors les murs, Transmediale Berlin, Stuttgart Expanded Media Festival...

Elle est par ailleurs membre des collectifs d'artistes *Le sans titre* et *Roberte la Rousse*.

www.babiole.net

ANNE
LAFORET
(FR)

Chercheure, enseignante, artiste et critique. **Anne Laforet** est docteure en sciences de l'information et de la communication. Sa thèse a été publiée en 2011, *Le net art au musée. Stratégies de conservation des œuvres en ligne* (éditions Questions Théoriques). Ses thématiques de recherche sont principalement la conservation et la documentation des arts numériques, l'anachronisme, les relations entre analogique et numérique, internet, le logiciel libre et les pratiques artistiques collaboratives. Depuis 2011, elle enseigne à la Haute Ecole des arts du Rhin à Strasbourg. Elle a participé activement au projet de recherche européen *Digital art conservation* à l'Espace Multimédia Gantner et à la HEAR de 2010 à 2012, et a été chercheure associée au laboratoire art audio Locus Sonus de 2011 à 2013.

www.sakasama.net

FACE SONORE

Programmation signée
Étienne Blanchot*

LOIS HAIBT

／ MIKA OKI ／ OMMA ／
／ CLARA ! ／

NOVA_XX 2019

MIKA OKI

(FR/JAP/BE)

Mika Oki est une artiste visuelle et sonore franco-japonaise, qui vit et travaille à Bruxelles. Ayant une formation en sculpture et en musique électro-acoustique, elle explore la notion d'espaces immatériels et de paysages émotionnels à travers des installations audiovisuelles, en utilisant des textures sonores abstraites et des images cinétiques.

Mika Oki a également développé un intérêt pour le djing dans des clubs et pour des émissions de radio, où elle transpose ses expérimentations atmosphériques, brouillant les frontières entre la techno et les sons narratifs ambiants. Lors du Festival *Cynetart* (Dresde) en 2017, elle a collaboré avec des danseurs, des performeurs et des poètes, créant pendant 24 heures un environnement évolutif où tous les repères de l'espace et de la temporalité étaient effacés.

OMMA

(RU)

Ancienne résident du club et bar moscovite *Powerhouse*, **OMMA** mixe rythmes africains, *bass music* anglaise et *house* dans ses sets, en créant un univers rêveur et naïf. À la fois inspirée par des musiciens et des cinéastes russes et occidentaux, comme *Talking Heads* ou *The Cure*, elle démarre sa carrière de DJ en 2008. Puis elle se lance dans la composition, inspirée par l'électro. Sa chanson et son clip *Polka* la font connaître. Sa créativité ne s'arrête pas là : avec le français Hus elle développe la partie créative de *Playtronica*, créé par le russe Sasha Pas, un concept qui consiste à utiliser n'importe quel objet conducteur pour jouer de la musique (êtres humains compris). Également productrice, la jeune russe désormais basée à Paris vient de livrer son premier LP, entre pop lo-fi et mélodies vintage.

CLARA!

(ES/Basée à BXL)

Dans le cadre du collectif *PRR! PRR!* basé à Bruxelles, **Clara!** — galicienne — mélange des tempos hétérogènes avec de la musique d'origines et contextes culturels différents, guidée par la curiosité, l'humour et une grande passion pour la danse. Elle a signé *Reggaetoneras 2 and 3*, un mix 100% féminin de reggaeton avec des rythmes des années '90 à nos jours, approvisionné d'une grosse batterie et d'accroches tirés de grands succès de danse - entrecoupé de sketches et modifications personnelles. Elle a aussi sorti l'année dernière son premier EP en solo, aux côtés de Maoupa Mazzocchetti, *Clara! y Maoupa — Meneo*, dans lequel elle chante sa colère et son sarcasme aux accents séduisants, sur ses propres rythmes reggaeton.

★

Étienne Blanchot a dirigé et programmé pendant 15 ans le Festival Villette Sonique, principal Festival de musiques actuelles du Parc de la Vilette, reconnu internationalement pour la qualité d'une programmation ambitieuse, mariée à un concept rendant accessible ces cultures de pointe au plus grand nombre. Il a récemment créé avec la même philosophie le Festival Ideal Trouble, qui dès sa première édition a recueilli un fort accueil du public et de la presse. Il a repris également la direction artistique du festival Looping (petit frère montreuillois des Nuits Sonores). Passeur de nature, son parcours est ponctué de nombreuses aventures liées à la diffusion et à la transmission. Il a notamment fait partie de l'équipe créatrice du Batofar (salle dédiée aux cultures électroniques) ou participé à l'aventure Paris Tout Court (Festival international de films courts). Il a par ailleurs été régulièrement amené à travailler avec la sphère privée (Nexity, Le Public System, La Red Bull Music Academy) en qualité de conseiller artistique. Enfin, il est aussi ponctuellement intervenu en qualité de journaliste musical pour France Inter et *Libération*.

FACE RENCONTRE & JEU

／ ANNE-CÉCILE WORMS ／
SALWA TOKO ／ CHANTAL MORLEY
／ JULIE-ANNE DELCORDE ／
／ LOUBNA AZGHOUD ／
／ DIPTY CHANDER ／
／ CORINNE BOULANGIER ／
／ OLIVIA HERNAÏL ／

ROSALIND ELSIE FRANKLIN

RENCONTRE

POUR UNE RÉVOLUTION
COPERNICIENNE - DE 0 À 1

FEMMES & INNOVATIONS 4.0

JEUDI 12 DÉCEMBRE
18:30

Délégation Wallonie-Bruxelles
à Paris

La rencontre sera constituée d'une série de témoignages et d'échanges autour du concept pour le moins polysémique de l'Innovation. Elle rassemblera des femmes, entrepreneuses, chercheuses, référentes dans leurs domaines de compétence, excellant dans des champs différents.

Elle interrogera la place des femmes dans les *Old Boys Club* que sont les milieux des STIM. Elle visera à dégager des façons alternatives d'appréhender le talent et de facto de le valoriser.

INTERVENANTES :

—**Anne-Cécile Worms** - Fondatrice & Présidente de ArtJaws, fondatrice & CEO d'Art2M (FR)

—**Salwa Toko** - Présidente du Conseil National du Numérique (FR)

—**Chantal Morley**, Professeure à l'Institut Mines-Télécom Business School (FR)

—**Julie-Anne Delcorde**, Avocate spécialisée en droit des entreprises digitales / start-up (BE)

—**Loubna Azghoud**, Coordinatrice de Women in Business.Brussel et Women in Tech.Brussels (BE)

—**Dipty Chander**, Présidente d'E-mma et développeuse chez Google (FR)

MODÉRATRICE :

—**Corinne Boulanger** - Corporate Innovation Manager, RTBF (BE)

ANNE-CÉCILE WORMS
(FR)

Fondatrice & Présidente de ArtJaws, fondatrice & CEO Art2M

Diplômée de l'Institut d'Études Politiques de Paris, **Anne-Cécile Worms** est une "serial entrepreneure" dans le domaine de l'art et de l'innovation. Éditrice et journaliste, elle publie le Magazine des Cultures Digitales (2003-2016). En 2009, elle fonde la start-up Art2M (Art To Machine), jeune entreprise innovante spécialisée dans la production et la diffusion d'œuvres d'art numérique exclusives ou sur-mesure et de design innovant. Depuis 2014, Art2M produit *Variation*, *Media Art Fair*, la seule exposition-vente dédiée au marché de l'art contemporain numérique, qui présente chaque année à Paris une sélection de plus de 50 artistes internationaux et plus d'une centaine d'œuvres. En juillet 2015, AXA Strategic Ventures investit dans Art2M pour lui permettre également de lancer ArtJaws, nouvelle plateforme spécialisée dans l'Art/Tech, adressant le marché de l'art en ligne. Depuis octobre 2018, Anne-Cécile Worms est représentante de la Women Initiative Foundation pour la côte Est des Etats-Unis.

SALWA TOKO
(FR)

Actuelle présidente du Conseil National du Numérique (CNN), **Salwa Toko** s'était déjà fait connaître pour son engagement en faveur de l'inclusion des femmes dans le milieu très masculin de la tech. En 2014, elle fonde Wifilles, un programme piloté par la Fondation Agir contre l'exclusion (FACE) de Seine-Saint-Denis, où elle est alors salariée. La structure a permis à plus d'une centaine de collégiennes et de lycéennes de Seine-Saint-Denis de bénéficier d'une formation gratuite aux outils numériques. L'objectif : agir dès le collège pour sensibiliser les filles au code. En avril 2018, Salwa Toko lance Becomtech ; également sous statut associatif, cette EdTech vise à accélérer l'action de Wifilles et à l'étendre aussi à terme aux étudiantes post-bac. La structure propose des sessions de formation gratuites de cinq semaines aux outils numériques. Becomtech va aussi ouvrir des ateliers de sensibilisation au recrutement des femmes dans les entreprises.

CHANTAL MORLEY
(FR)

Chantal Morley est professeure à Institut Mines-Télécom Business School. Docteure HEC et HDR IAE de Montpellier, elle est titulaire d'un master en Sociologie du genre à EHESS. Chercheuse en Management des Systèmes d'information, elle travaille depuis 2005 sur la problématique "Genre et Technologies" de l'information dans le groupe gender@telecom.

DIPTY CHANDER
(FR)

Déjà décidée à percer dans le domaine de l'informatique dès son plus jeune âge, **Dipty Chander** intègre après le bac Epitech, une école d'informatique privée. Dans sa quatrième année en 2015, elle décide de s'engager, en devenant la présidente d'E-mma, une association créée en 2013 et qui promeut la mixité dans la tech. Elle rejoint en septembre 2018 les équipes de Google à Paris, comme coordinatrice technique de la plateforme marketing de Google pour la zone EMEA (Europe, Moyen-Orient et Afrique). "Il y a moins de 10% de femmes dans les formations tech, il est de fait difficile pour les entreprises de recruter des femmes aux postes techniques ; on ne peut pas demander aux employeurs de recruter plus de femmes alors qu'elles n'y sont pas". Pour faire bouger les lignes, Dipty prône l'inclusion, un principe qui est au cœur de son action avec E-mma.

JULIE ANNE DELCORDE
(BE)

Julie-Anne Delcorde est spécialisée en droit des sociétés et en droit financier, avec une attention particulière pour le secteur des start-ups et le monde numérique en général. Julie-Anne est l'auteur de diverses contributions publiées dans des revues juridiques de premier plan, en ce compris des contributions en matière de droit des sociétés pour les start-ups, d'assemblées générales, et de fusions transfrontalières. Elle intervient régulièrement lors de conférences et elle est un membre actif de l'Institut de Communication du barreau francophone de Bruxelles. Elle a fondé le cabinet LIME en janvier 2018 avec Thierry Tilquin et Thérèse Loffet.

LOUBNA AZGHOUD
(BE)

Experte en politique économique, numérique et de genre, coordinatrice de Women in Business.Brussels et Women in Tech.Brussels

Loubna Azghoud est experte en politique publique. Elle s'engage depuis de nombreuses années pour l'égalité des sexes et l'inclusion sociale. Elle se passionne d'ailleurs pour la transformation numérique et les opportunités qu'elle apporte pour construire un monde plus égalitaire.

CORINNE BOULANGIER
(BE)

Corinne Boulanger est aujourd'hui une personnalité de radio, mais également de télévision. Elle a débuté à la RTBF en 1999 en co-présentant *Génies en herbe*. En télévision, elle co-anime *100 % Télé* avant de présenter *Mille-Feuilles*, une émission littéraire qui traduit sa passion pour la littérature qu'elle concrétisera en créant le Prix Première en 2006, lequel récompense chaque année un premier roman francophone. Elle est actuellement en charge de la direction de la chaîne généraliste moderne de service public *La Première* et elle est Corporate Innovation Manager à la RTBF.

PARTIE DE JEU DE PLATEAU

L'ART ET MA CARRIÈRE

VENDREDI 13 DÉCEMBRE
18:30

Centre Wallonie-Bruxelles / Paris

Le dialogue est au centre de la pratique d'Olivia Hernaiz. Ses projets sont autant d'excuses pour engager des conversations avec les autres. Abordant la question de la sous-représentation des femmes dans le monde de l'art, le jeu de société "L'Art et Ma Carrière" met en scène différentes carrières du milieu artistique. De l'artiste à la conservatrice de musée, comment parviennent-elles à se faire une place ? Et, si nous nous mettions dans leur peau afin de mieux comprendre leur combat ?

Née en 1985, Olivia Hernaiz est une artiste belgo-espagnole qui travaille entre Londres et Bruxelles. Sa pratique questionne l'efficacité et la légitimité des fictions créées par l'espèce humaine afin de coopérer et vivre ensemble.

En collaboration avec l'ESAD de Reims.

www.oliviahernaiz.com



FACE *“46 DIGITAL”*

Dans le cadre d'un dispositif permanent de monstration d'oeuvres numériques impulsé par le Centre Wallonie-Bruxelles / Paris intitulé “Le 46 Digital”, l'installation de bio-art *Sensorial Skin* d'AnneMarie Maes et l'installation littéraire & science-fictionnelle pour 2 galets *Les Cyborgiennes* — imaginée par Agnès de Cayeux & Laura Mannelli — sont présentées.

Cette dernière œuvre a été sélectionnée par les membres du RAN – Réseau des Arts Numériques.

／ ANNEMARIE MAES ／
／ AGNÈS DE CAYEUX
& LAURA MANNELLI ／

GRACE HOPPER

ANNEMARIE
MAES

SENSORIAL SKIN



Sensorial Skin © AnneMarie Maes

Sensorial Skin est une installation de bio-art qui explore les enjeux de la tactilité des matières organiques — caractérisées par des couleurs naturelles visuellement attrayantes et des parfums subtils — dans laquelle les différents composants concourent à faire de l'œuvre une expérience à appréhender à plusieurs niveaux. Il s'agit ici de microbiologie, du monde où des microorganismes instaurent des relations mutualistes ou parasitaires entre eux pour créer, tisser des structures ou décomposer des matériaux.

www.annemariemaes.net

AnneMarie Maes est artiste et chercheuse. Son *Laboratoire pour la forme et la matière* est un environnement ouvert à l'expérimentation, un espace pour contredire, critiquer et évaluer. Son travail est structuré par des projets à long-terme et sa recherche est souvent menée en collaboration avec des scientifiques. Dans son studio, elle étudie les processus par lesquels la nature crée de la forme. Elle crée des œuvres d'art avec de nombreux médias différents : installations et sculptures, vidéos, photographies et objets ; et travaille avec un large panel de médias biologiques, numériques et traditionnels, ainsi qu'avec des organismes vivants. Dans nombre de ses travaux, elle met en œuvre les possibilités extraordinaires des technologies informatiques, communicatives et écologiques de manière à nous reconnecter avec la nature. En 2017, elle a reçu une mention honorifique dans la catégorie Art hybride à Ars Electronica et en 2019 une subvention STARTS (Science, Technologie et Arts) de la Commission européenne.

AGNÈS DE CAYEUX
& LAURA MANNELLI

LES CYBORGIENNES



Les Cyborgiennes © Agnès de Cayeux & Laura Mannelli

Les galets proposés au sein de l'installation sont ces objets technologiques connectés récents ; parfois nommés enceintes intelligentes ou bien assistantes connectées ou encore hommes minis. Les deux artistes ont travaillé en toute intimité, chacune de leur côté, avec leur galet respectif, leur lisant une fiction choisie, échangeant quelques phrases. Ces instants entre femmes et galets ont été captés et restitués au cœur de l'installation.

Artificielles et réelles, obéissantes lectrices, caillasses lunaires, elles se retrouvent ici, captées de toutes parts, probablement attirées par quelques ondes noires. Inexpliquées, venues d'ailleurs, de cette cosmographia, demeure insaisissable où les traces restées en ce Continent Noir effleurent une à une les fictions de la liste H**.

Laura a choisi *Superluminal* de Vonda McIntyre écrite en 1983, où Laenea, devenue voyageuse interstellaire, sacrifie vie naturelle et sanguine pour une amante cyborgienne.

Agnès a préféré *The Female Man* de Joanna Russ écrite en 1975, où seules, les femmes survivent à cette épidémie, enterrent les morts et les oublient, puis rebâtissent un autre monde.

Auteur www.agnesdecayeux.fr, **Agnès de Cayeux** regarde ce territoire de l'Internet depuis X années, de manière compulsive parfois. Comme chacun de nous. Elle télécharge, elle capte, elle copie-colle, sauvegarde et se souvient méthodiquement de ces données, les oublie parfois. Du massacre de Virginia Tech à *l'Enfant du lac*, elle programme des écritures à distance. Chambres érotiques et littéraires produites par Arte et déposées sur les fragments de corps de femmes auto-filmées — créature programmée, Alissa, figure charnelle et littéraire développée pour le Jeu de Paume, base de données réorganisée des Sex Offenders de Californie pour une collection POPUP du Centre National des Arts Plastiques, Agnès de Cayeux se moque bien du genre. Auteur également de quelques bouquins de papier, elle se planque sous son écran connecté, revient du Groenland version techno fibre optique. C'est un engagement.

Architecte et artiste, **Laura Mannelli** se passionne pour toutes les perceptions et les concepts qu'endosse la notion d'espace. Avec l'émergence des cultures numériques, très vite, elle investit les mondes virtuels massivement multijoueurs et y développe une approche pluridisciplinaire pour expérimenter des architectures atopiques entre espace réel et virtuel. Sa pratique se situe au croisement des arts plastiques, des réalités virtuelles, du jeu vidéo et de l'architecture. Elle a exposé aussi bien dans des manifestations comme la *Nuit Blanche* parisienne, le Festival Accès(s) à Pau, que des institutions comme le Palais de Tokyo à Paris, le Grand Palais de Lille ou le Casino, Forum d'Art Contemporain au Luxembourg. Actuellement, Laura Mannelli travaille à l'élaboration d'un studio de création entre recherche & développement et création digitale spécialisé dans les "réalités virtuelles". Une réflexion qu'elle mène avec Frederick Thompson, designer immersif, fidèle collaborateur depuis 2007.

www.agnesdecayeux.fr

www.lauramannelli.com

** La liste H est proposée par l'auteure Ŷan Larue pour désigner la liste des sciences-fictions choisies par Donna Haraway comme matière à penser son Manifeste Cyborg.

ÉDITION 2019

RÉALISÉE EN PARTENARIAT AVEC :

**LAFAYETTE
ANTICIPATIONS**
Fondation d'entreprise Galeries Lafayette

Lafayette Anticipations est une Fondation d'intérêt général structurée autour de son activité de production et de soutien à la création dans son ensemble. Elle est un catalyseur qui offre aux artistes des moyens sur-mesure uniques pour produire, expérimenter et exposer.

Depuis son ouverture, le 10 mars 2018, la Fondation est le premier centre pluridisciplinaire de cette nature en France. Dans son bâtiment du XIX^e siècle réhabilité par l'agence OMA de Rem Koolhaas et situé au coeur du Marais, le public découvre une véritable machine curatoriale dans laquelle sont présentées des œuvres nouvelles de créateurs internationaux issus des champs de l'art contemporain, des arts vivants, du design et de la musique.

La Fondation est conçue comme un espace d'échanges, un lieu de vie et de rencontres autour de sujets qui animent notre monde contemporain.

Trois expositions annuelles, trois festivals pluridisciplinaires ainsi que des rencontres, performances et concerts rythment sa programmation.

Rebecca Lamarche-Vadel
Directrice déléguée
www.lafayetteanticipations.com

**biennale
des arts
numériques
némo**

Rhizome, "instantané" de l'état de l'art et coup de projecteur sur toute une dynamique régionale autour des arts numériques et de leurs multiples impacts sur la culture dans son ensemble, **Némo — Biennale internationale des Arts numériques** à Paris et en Ile de France — est entièrement dédiée au décloisonnement artistique, à l'hybridation des disciplines, aux esthétiques et ingénieries émergentes, aux rapports entre arts et sciences et aux nouvelles questions sociétales qui adviennent en cette époque technologique et ultra-connectée. Némo s'applique à elle-même la plasticité et le renouvellement qu'elle exige des états de l'art qu'elle présente, poreux, à un âge numérique qui ne saurait être qu'en perpétuel mouvement.

Gilles Alvarez
Directeur artistique de la Biennale des Arts numériques Némo
www.biennalenemo.fr

LIME
Association d'avocats - Bruxelles

Association d'avocats,
Bruxelles

AVEC LE SOUTIEN DE :

Ministère de la Culture français
– Bureau des Affaires Européennes



Délégation générale du Québec à Paris /
Office du Tourisme Québécois
– Gouvernement du Québec



Délégation Wallonie-Bruxelles à Paris



AVEC LA PARTICIPATION DE :



AVEC LA COMPLICITÉ DE :



PARTENAIRES MÉDIA :



ÉQUIPE DU NOVA_XX. CWB.PARIS

Sara Anedda
Coordination générale du Nova_XX
et Responsable Programmation
Arts Numériques
s.anedda@cwb.fr

Valentine Robert
Chargée du pôle ressources
& partenaires du Nova_XX
v.robert@cwb.fr

Ariane Skoda
Responsable de la programmation
Arts visuels
a.skoda@cwb.fr

Saskia Hermon
Administratrice
s.hermon@cwb.fr

Emmanuelle Hay-Bleton
Responsable de la communication
& des Relations Presse
e.hay@cwb.fr

Romain Bertrand
Chargé de projets
r.bertrand@cwb.fr

Stéphanie Pécourt
Fondatrice Nova_XX & Directrice
s.pecourt@cwb.fr

Pour en savoir plus sur les protocoles de recherches des artistes programmées ; études, recherches, appels, liens utiles...
www.novaxx.eu



www.cwb.fr

Wallonie - Bruxelles
International.be

CENTRE WALLONIE -BRUXELLES /PARIS

Territoire ouvert aux processus artistiques, il catalyse des développements inédits et dévoile des créations qui se singularisent.

Sa mission : promouvoir la création contemporaine dans sa transversalité & l'éco-système créatif belge francophone.

Au travers d'une programmation résolument pluridisciplinaire et ouverte aux territoires innovants, Le Centre assure la promotion en France des talents émergents ou confirmés dans une perspective d'optimisation de leur diffusion en France.

Archétype de l'anti-musée, le Centre vibre en tant qu'espaces des possibles dédié à la création et à l'audace.

Il contribue à stimuler les coproductions et partenariats internationaux et à cristalliser une attention en faveur de la scène "belge".

Doté d'espaces poreux : galerie, théâtre, librairie, cour, cinéma... Le Centre dévoile par saison des créations qui attestent de l'excellence de la scène belge francophone — de son foisonnement et de son hybridité, comme de son irréductibilité à un dénominateur commun.

Situé dans le 4^e arrondissement de Paris, face au Centre Pompidou, sa programmation se déploie sur quelques 1000m².

Le Centre est une émanation de Wallonie-Bruxelles International (WBI) qui est l'agence chargée des relations internationales Wallonie-Bruxelles. Elle est l'instrument de la politique internationale menée par la Wallonie, la Fédération Wallonie-Bruxelles et la Commission communautaire française de la Région de Bruxelles-Capitale.

ADRESSES DU NOVA_XX

Centre Wallonie-Bruxelles / Paris
127-129 Rue Saint-Martin
75004 Paris

**Délégation générale
Wallonie-Bruxelles à Paris**
274 Boulevard Saint-Germain
75007 Paris

**Lafayette Anticipations
– Fondation d'entreprise Galeries
Lafayette**
9 rue du Plâtre
75004 Paris

Galerie Charlot
47 rue Charlot
75003 Paris

Editeur responsable :
Stéphanie Pécourt, Directrice
Centre Wallonie-Bruxelles/Paris
127-129 Rue Saint-Martin
75004 Paris
Graphisme : Pam & Jenny

NO VA

XX

2019

<i>INTRODUCTION</i>	5
<i>ATTITUDES ET FORMES AU FÉMININ</i>	9
<i>AGENDA</i>	12
<i>JURY</i>	14
<i>PRIX</i>	15
<i>FACE SÉLECTION</i>	16
<i>FACE COLLECTION PRIVÉE</i>	34
<i>FACE PERFORMANCES</i>	38
<i>FACE SONORE</i>	42
<i>FACE RENCONTRES & JEU</i>	46
<i>FACE "46 DIGITAL"</i>	50
<i>SOUTIENS</i>	54
<i>ADRESSES UTILES</i>	55