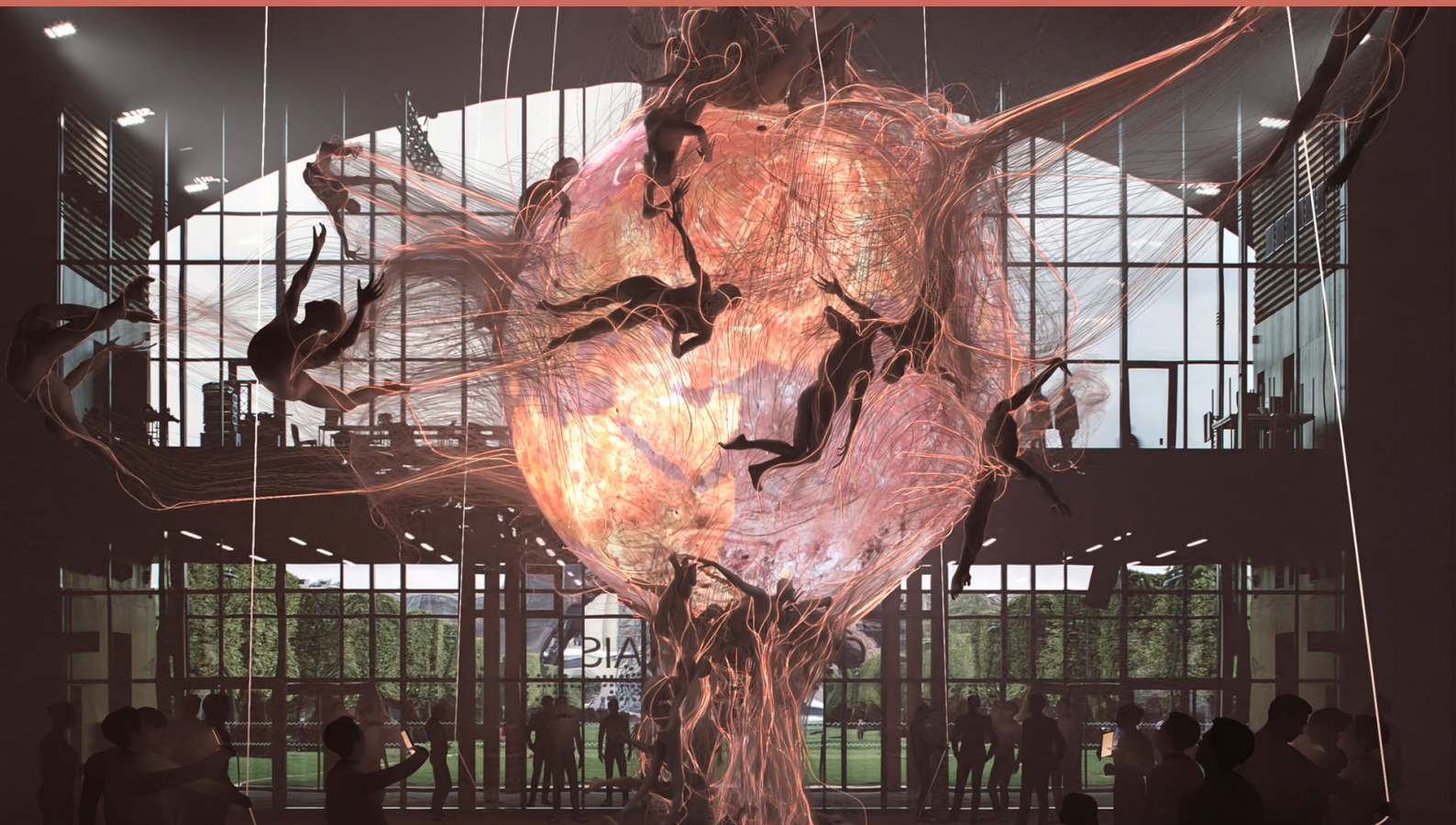


PALAIS AUGMENTÉ 3
23–25 JUIN 2023

DOSSIER DE PRESSE



GRAND PALAIS

ÉPHÉMÈRE

Communiqué de presse	2
Biographie des artistes	4
Descriptif des œuvres	5
Les Labs	6
<i>Habeas Corpus</i> : exposition immersive	9
Agora	11
Visuels disponibles pour la presse	12
Partenaires	14



fisheye

PALAIS AUGMENTÉ 3

23–25 JUIN 2023 COMMUNIQUÉ DE PRESSE



Palais Augmenté, le premier festival dédié à la création artistique en réalité augmentée et aux innovations culturelles immersives revient pour une troisième édition avec pour thème commun l'avatar, les corps virtuels et leur rapport aux corps physiques, politiques et sociaux. Ce festival, initiative de Fisheye et de la Rmn–Grand-Palais, a pour ambition de dresser un véritable état des lieux des innovations technologiques liées à la culture. Au programme cette année : un parcours d'œuvres inédites en réalité augmentée créées par des artistes internationaux et accessibles depuis les smartphones des visiteurs, des expériences interactives numériques dans des espaces appelés « labs », et une agora publique, abordant des thématiques liées à la création numérique contemporaine.

Artistes présentés : Liu Bolin, Tobias Gremmler, Lu Yang, Salomé Chatriot.
Toutes les œuvres sont des commandes originales créées pour le festival.

Labs

En parallèle de l'exposition, une dizaine d'expériences innovantes et engageantes sont proposées au public par des musées, des acteurs technologiques et des écoles d'art, pour permettre la rencontre, l'échange et l'apprentissage des nouvelles technologies. Seront présents Cité des sciences et de l'industrie, Palais des Beaux Arts de Lille, Grand Palais Immersif, Francetv, GOBELINS Paris, ECAL – Ecole Cantonale d'Art de Lausanne, EDF, ENSAD, Opéra National de Paris, Chaillot Théâtre National de la Danse.

Giant Lab

L'Oréal, mécène du festival, sera présent lors de Palais Augmenté et proposera un parcours immersif explorant les différentes facettes de la beauté du futur. Ce parcours qui mêle plusieurs technologies (3D, réalité augmentée, tracking en temps réel) prend la forme d'une carte blanche donnée à quatre artistes digitaux contemporains : Ines Alpha, Romain Gauthier, Sam Madhu et Kami.

Agora

Un cycle de prises de parole inédites aura lieu au centre du Grand Palais Éphémère, sur les trois jours de l'événement. Experts, artistes, penseurs, écoles, entreprises et institutions pourront débattre et échanger sur des sujets de fond liés aux nouvelles sociétés numériques.

La scénographie du festival est confiée à Zyva Studio et PAF Atelier.

PALAIS AUGMENTÉ 3

23–25 JUIN 2023

INFORMATIONS



Informations pratiques

Il est demandé au public de venir profiter de l'exposition muni de son téléphone portable (batterie quasi pleine) et d'un casque audio. L'application de l'événement, nécessaire à la visualisation des œuvres, pourra être téléchargée au préalable sur les plateformes Android et iOS. Fisheye (éditeur de magazine photo, producteur de contenus et incubateur de startup entre technologie et culture) défrixe les nouvelles écritures de l'image. Depuis 2013, Fisheye produit des œuvres et événements qui explorent l'immersif en s'associant aux plus grands artistes pionniers des technologies virtuelles. Événement coproduit par Fisheye et la Réunion des musées nationaux – Grand Palais.

Ouverture au public

Vendredi 23 juin : 12h–20h

Samedi 24 juin : 10h–20h

Dimanche 25 juin : 10h–18h

Tarifs

6€ plein tarif, 4€ tarif réduit, gratuit jusqu'à 16 ans

Réservations

Réservations obligatoires sur [grandpalais.fr](https://www.grandpalais.fr) à partir du 19 avril 2023.

Application « Palais Augmenté 3 » disponible courant mai sur Android et iOS.

Accès

Métro : arrêt « La Motte Piquet Grenelle » par les lignes 6, 8 et 10 ; arrêt « Ecole Militaire » par la ligne 8, bus : arrêt « Ecole Militaire » par les Bus 28, 80, 86, 92, arrêt « Général de Bollardière » par les Bus 80 et 82.

Contact presse

Agence Henry Conseil

Gwénola Vilboux

agence@henryconseil.com

0146227643–0660264709

Adresse

Grand Palais Éphémère

Place Joffre

75 007 Paris

BIOGRAPHIES DES ARTISTES

Liu Bolin

Liu Bolin est né en 1973 à Shandong, en Chine, et a étudié la sculpture à l'Académie centrale des beaux-arts de Pékin, dont il ressort diplômé en 2001. Plus connu sous le nom de « l'homme invisible » dans les cercles médiatiques. Liu Bolin aborde les préoccupations sociales de son pays d'origine à travers sa pratique artistique, notamment par le biais de ses camouflages. Utilisant des médiums tels que la performance et la photographie, Liu Bolin dissèque la relation tendue entre l'individu et la société en « disparaissant » dans des environnements, identifiés comme des lieux de contestation et de critique. Sa série *Hiding in the City* a été exposée dans de nombreux musées et institutions à travers le monde. Inspirés par ses messages visuels puissants, des artistes et des organisations telles que Le Louvre (Paris, France), Harper's Bazaar Magazine, Centre Pompidou, Ruinart, Moncler, Fred, Renault, JR, Carlos Cruz-Diez, Jon Bon Jovi, Kenny Scharf, etc., ont invité Liu Bolin pour des collaborations diverses.

Salomé Chatriot

Salomé Chatriot fusionne composants technologiques et éléments organiques afin de créer des espaces physiques et virtuels où coexistent des sculptures électroniques et des images numériques. Dans ses œuvres, la respiration et les battements du cœur activent des processus mécaniques, ce qui donne lieu à une symbiose entre les corps humains et les appareils électroniques. Tout en refusant d'adhérer au pessimisme ambiant à l'égard du progrès technologique, elle cherche des occasions d'élargir nos relations intimes avec les machines. En outre, elle explore les questions d'identité, de genre et de sexualité à travers une composante érotique distincte, tout en remettant en question les récits dominants. Grâce à son langage artistique hybride, à la fois dérangent et optimiste, Chatriot est capable de générer des approches non conventionnelles liées aux outils technologiques.

Lu Yang

L'artiste multimédia Lu Yang crée des images fantastiques, souvent douloureuses et choquantes, qui représentent un mélange interdisciplinaire de religion, de philosophie, de neuroscience, de psychologie et de technologie moderne, ainsi que des allusions à des formes et structures réelles d'origine naturelle et religieuse. La pratique artistique de Lu Yang englobe les moteurs de jeux, les films animés en 3D, les installations de jeux vidéo, les hologrammes, les performances de capture de mouvement, la réalité virtuelle et la manipulation de logiciels. L'artiste collabore également avec des scientifiques, des psychologues, des interprètes, des danseurs, des compositeurs expérimentaux, des producteurs de musique, des entreprises de robotique et des stars de la pop. Les récentes expositions individuelles de l'artiste incluent : *Oi!* Glassie, Hong Kong (2023) ; Kunsthalle Basel, Bâle, Suisse (2023) ; Zabłudowicz Collection, Londres, Royaume-Uni (2022–23) ; Palais Populaire, Berlin, Allemagne (2022–23) ; ARoS Aarhus Art Museum, Aarhus, Danemark (2021–22) ; Spiral, Tokyo, Japon (2018) ; M WOODS, Beijing, Chine (2017–18) ; MOCA Cleveland, Cleveland, États-Unis (2017) ; Ullens Center for Contemporary Art (UCCA), Beijing, Chine (2011) ; et Fukuoka Asia Art Museum, Fukuoka, Japon (2011).

Tobias Gremmler

Depuis plus de trente ans, Tobias Gremmler crée de nouvelles formes artistiques à la frontière entre le monde réel et virtuel. À travers ses collaborations interdisciplinaires, il explore les intersections entre l'art numérique, la musique, le théâtre et la danse. En outre, il est professeur, auteur et compositeur de musique de théâtre. Son travail a été exposé dans des musées et des festivals d'art tels que la Biennale de Venise, Ars Electronica et le V&A Museum.

DESCRIPTIFS DES ŒUVRES

The Tightrope Walker, Liu Bolin

Cette installation physique et numérique est un rappel à l'unité nécessaire et absolue de l'homme et de sa conscience. Aux origines de la vie, une cellule devint deux, le néant devint complexité. Tout fut manifesté par la volonté du Créateur, dont l'homme est le miroir. Ainsi parlait Zarathoustra, et ainsi le rappelle *The Tightrope Walker* de Liu Bolin.

Untitled, Tobias Gremmler

Cette œuvre met en exergue le (dés)équilibre entre l'humanité et son environnement. Elle se compose d'une installation cinétique physique et de réalité augmentée. L'installation est un cube de 2 m² suspendu au plafond. Des personnages virtuels en 3D, simulations physiques et mathématiques, interagissent avec ce cube et son environnement.

Electromagnetic Brainology – at the nexus of fire and water, Lu Yang

L'œuvre représente deux divinités, associées d'une part à deux des « éléments grossiers » (bhūta) du bouddhisme : le feu et l'eau, et d'autre part à deux sources de douleurs du système nerveux. L'œuvre est un fantasme de l'artiste pour qui une harmonie physique et spirituelle conduirait à l'optimisation de notre potentiel cognitif. La religion, la médecine et les neurosciences sont les principaux thèmes explorés par Lu Yang.

Bulles Augmentées, Salomé Chatriot

Un ensemble de sculptures physiques desquelles s'échappent des bulles virtuelles. Ces bulles, dont l'esthétique rappelle le travail marqué de l'artiste, portent une des respirations de Salomé Chatriot, issues de ses performances.

En parallèle de l'exposition, une dizaine d'expériences innovantes sont proposées au public par des musées, des acteurs technologiques et des écoles d'art, pour permettre la rencontre, l'échange et l'apprentissage des nouvelles technologies. Au programme : œuvres narratives et artistiques en réalité virtuelle, prototypes scientifiques ludiques, jeux vidéos, écrans interactifs, tableaux numériques, NFTs culturels. Seront présents Opéra National de Paris, Chaillot théâtre national de la danse, Cité des sciences et de l'industrie, ISEA et le Cube Garge, Palais des Beaux Arts de Lille, Grand Palais Immersif, Francetv, GOBELINS Paris, ECAL – Ecole Cantonale d'Art de Lausanne, EDF, ENSAD.

Fantastic Smartphones par l'ECAL (Ecole Cantonale d'Art de Lausanne)

Fantastic Smartphones – une série d'installations interactives développées par les étudiant.e-s en Bachelor Media & Interaction Design de l'ECAL – investiguant de manière critique et décalée notre relation avec les smartphones et la façon dont ils influencent notre comportement quotidien. Derrière le titre rempli de dérision *Fantastic Smartphones*, accessoires alternatifs, installations interactives et performances machiniques mettent en exergue les dérives présentes dans notre utilisation abusive de ces appareils. En imaginant des moyens innovants d'interagir avec nos smartphones ou en déléguant nos gestes répétitifs à des machines, cette exposition porte un regard critique sur une société devenue dépendante d'un objet qui semble devenu indispensable : le téléphone « intelligent ». Cet objet, qui était initialement perçu comme une extension, est-il toujours source de plaisir ou au contraire d'aliénation ? Les étudiant.e-s en Bachelor Media & Interaction Design apportent leurs réponses à travers une série d'installations qui appréhendent de manière originale et immersive différents aspects de cette problématique. Les visiteur.se-s pourront ainsi découvrir comment gagner du temps dans une application de rencontres ; tricher sur leurs données personnelles par le biais de bots ; illustrer le temps perdu loin de leur téléphone ; assister à une discussion entre deux smartphones ; scroller jusqu'à l'infini de manière hypnotique ; découvrir des néologismes liés aux nouveaux comportements numériques ; se libérer de certaines addictions digitales ; ou encore être témoin de l'étrange chorégraphie d'un bras-robot se prenant en photo à l'aide d'un selfie stick.

Sur le fil par la Cité des sciences et de l'industrie

Pour la troisième édition du festival Palais augmenté, la Cité des sciences et de l'industrie présente l'installation *Sur le fil*, réalisée dans le cadre des projets de recherches et développement des équipes de conception numérique. Ce dispositif projette le visiteur dans un monde virtuel et lui propose de marcher, tel un funambule, sur un câble tendu entre deux bâtiments d'une ville imaginaire. En équilibre instable, il devient spectateur de ses mouvements qu'il doit sans cesse adapter à la déformation et au comportement physique du câble virtuel. Au gré de son avancée sur le fil, métaphore d'une passerelle à l'interface de deux univers, le décor se transforme. A l'expérience kinesthésique s'ajoute alors l'incertitude de la traversée...

Immersive Gallery par les GOBELINS Paris

Installations interactives, expériences immersives, jeux vidéo en VR, photos et vidéos assistées par l'IA... Sur le lab GOBELINS, les élèves des différentes filières de GOBELINS Paris vous font découvrir une sélection de leurs projets pédagogiques mélangeant création, expérimentation et innovation.

Corps acteurs par l'ENSAD

Le lab de l'ENSAD présente trois dispositifs de réalité virtuelle réalisés par le groupe de recherche Spatial Media. Ces dispositifs interrogent le rôle du, ou plutôt des corps en immersion lors d'une expérience en réalité virtuelle : d'une part le corps représenté, l'avatar qui fait présence dans l'espace virtuel, mais également celui du corps incarné de l'utilisateur en immersion, moteur actif de l'expérience. *Roswell* nous propose de réactualiser la

présence d'un corps, *Tamed Cloud* de retrouver un contact tactile avec nos données numériques, enfin dans le dispositif *Vitrail*, c'est la chaleur de notre corps qui fera passage entre les mondes. *Vitrail* est un projet de CollectifContinuum (Nefeli Georgakopoulou, Sophia Kourkoulakou, Dionysios Zamparas); *Roswell* est un projet de François Garnier, et l'équipe de recherche Spatial Média, réalisé en partenariat avec EnsadLab Spatial Media, Micros Image, Agence Martienne; Tamed Cloud est une expérience de François Garnier, Dionysios Zamparas, Fabienne Tsai et Léon Denise, réalisé en partenariat avec EnsadLab Spatial Media, Institut cognition, PSL valorisation, IBM.

Symbiosis par ISEA et le Cube Garges

Pour leur Lab sur le Palais Augmenté, ISEA - International Symposium on Electronic arts - et le pôle d'innovation culturel du Cube Garges (co-producteur du symposium avec l'EnsAD & le Forum des Images) mettent en avant la thématique de la Symbiose. Ce Lab permettra de découvrir en réalité virtuelle le catalogue augmenté d'ISEA, un espace de sociabilité et d'exposition permettant de découvrir le travail de plus de 80 artistes numériques internationaux sélectionnés pour ISEA 2023. En outre, il mettra en avant l'œuvre *Trash Dwellers* du duo Xenoangel (Marija Avramovic & Sam Twidale), également sélectionné pour ISEA 2023. *Trash Dwellers* est un projet de narration transmédia décrivant l'apparition de nouvelles communautés dans les zones de déchets océaniques. Elle est composée d'une animation interactive, d'une expérience VR et d'une série de sculptures hybrides en céramique. Enfin, le masque phygital (impression 3D et réalité augmentée) *Meta Masóxi* de Damara Inglès, montré jusqu'au 1er août 2023 au Cube Garges dans le cadre de l'exposition Le Miroir d'un moment. Ce projet résulte de ce que Damara qualifie de processus de « ré-artification ». Il s'agit d'un nouveau genre d'artisanat post-numérique dans lesquelles les nouvelles technologies sont utilisées pour reproduire ou réactiver d'anciens artefacts, en l'occurrence des masques rituels Tchokwés.

Éternel Mucha par le Grand Palais Immersif

Éternel Mucha est la nouvelle exposition organisée par Grand Palais Immersif (filiale de la Rmn-Grand Palais) en collaboration avec la Fondation Mucha, Prague. Cette expérience de visite immersive interactive et sensorielle prend place dans la salle modulable de l'Opéra Bastille et permet de découvrir l'artiste tchèque de renommée inter-

nationale, Alphonse Mucha (1860-1939). Rendu célèbre dans le Paris 1900 de la Belle époque grâce à ses affiches, il se singularise par sa pensée politique et philosophique, à l'heure du renouveau national tchèque et de l'éclatement de l'empire austro-hongrois. Les peintures historiques et monumentales de L'Épopée slave qui l'occupent entre 1911 et 1928, témoignent de son attachement à son pays natal et de son rêve d'unité entre les peuples slaves. Dans le cadre de Palais Augmenté 3, un ensemble d'écrans interactif permet de réaliser sa propre affiche Mucha en petits groupes.

Fight back par francetv

Derrière un jeu d'aventure haletant et amusant utilisant la reconnaissance des mains, *Fight Back* propose une introduction aux techniques de *self defense*, en réponse aux violences faites aux femmes, et une découverte de l'histoire de ces femmes combattantes mais oubliées de l'histoire. Synopsis : il y a longtemps, une première Étoile avait vaincu l'Obscurité. Alors que les ombres refont surface, les étoiles sont en passe de disparaître. Vous êtes la dernière-née des étoiles, et devez libérer vos sœurs de l'obscurité. Avec leur aide, vous révélez votre incroyable potentiel, et apprendrez les secrets des ombres et de la lumière. Toutes pour une.

Gigapixels par le Palais des Beaux arts de Lille

Plongez dans l'œuvre d'art ! Le Palais des Beaux-Arts de Lille propose depuis 2017 une navigation interactive dans une sélection de chefs-d'œuvre photographiés en ultra haute définition. Le musée de Lille est considéré à juste titre comme l'un des premiers musées de France. Ses collections dressent un panorama complet des courants artistiques de l'art occidental, de l'Antiquité au 20^e siècle. Dans le cadre de la rénovation des espaces, le musée propose à ses visiteurs l'exploration d'une vingtaine d'œuvres numérisées en gigapixels et diffusées sur écrans géants 4K, au sein de l'Atrium, dont l'accès est gratuit. Depuis une interface tactile de navigation, le visiteur navigue dans les tableaux, dessins et objets d'art dans leurs moindres détails,

laissant apparaître jusqu'aux jeux de matières, coups de pinceau et autres détails imperceptibles. Au fil de son exploration se révèlent des points d'intérêt localisés, expliquant en quelques mots le sens de l'œuvre, sa symbolique ou ses secrets de fabrication.

Art immersif et industrie par d'EDF

EDF présente trois expériences immersives en réalité virtuelle qui ont toutes un point commun : une volonté de raconter l'électricité grâce aux regards d'artistes. Avec *10 millions de points*, œuvre réalisée en photogrammétrie par Ferdinand Derieux et Dimitri Daniloff, les visiteurs sont plongés dans un univers suggérant des espaces, formes et concepts physiques en référence à différents états de l'énergie. L'interaction avec la matière est rendue possible grâce à un nuage de points interactifs, offrant une explosion de formes et de couleurs. Avec *La Fabuleuse histoire de l'électricité*, la fée électricité nous guide dans une balade poétique dans Paris, ville lumière, puis nous emmène dans un voyage autour des grands sites emblématiques de l'histoire de l'électricité et d'EDF. Ce film d'animation, récompensé par le World Media Festival d'Hambourg en 2019, a été réalisé par l'artiste Clément Soulmagnon. Enfin, avec l'œuvre documentaire *Energeia*, l'artiste Ugo Arzac explore l'architecture monumentale de deux centrales nucléaires d'EDF basées à Chinon et à Civaux et du centre de recherche sur la fusion nucléaire Iter. À partir de scans 3D, le visiteur se retrouve en caméra subjective, dans une déambulation au cœur de ces cathédrales industrielles et s'interroge, grâce à des capsules sonores issues d'interviews d'experts, sur les défis énergétiques d'aujourd'hui et de demain. Ces expériences immersives s'inscrivent dans la programmation baptisée EDF Odyssélec ; une démarche artistique, pédagogique et culturelle qui valorise le patrimoine industriel d'EDF pour faire découvrir, à toutes et tous, la production d'électricité, son mix énergétique et ses enjeux.

Dôme 360°

En parallèle de la programmation, un dôme est installé au Grand Palais Éphémère. On y retrouve deux expériences en 360° : une projet lié de la metteuse en scène Julie Desmet Weaver à la danse collective, et une mise en condition hypnotique du corps physique et spirituel signé Marie Amachoukeli. Les expériences sont gratuites sur réservation lors de l'événement, pendant toute la durée du festival.

• HYPNO par Opéra National de Paris

Marie Amachoukeli propose de rejouer dans *HYPNO* la rencontre entre Mesmer – médecin précurseur des méthodes d'hypnose – et Mozart. Les travaux des deux génies sont invoqués lors d'un voyage visuel et sonore unique en son genre. Reprenant les principes du compositeur Autrichien, l'artiste Flavien Berger appose aux fresques sensorielles issues des dernières techniques du digital design, une œuvre musicale contemporaine qui accompagnera le spectateur dans une transe collective et hypnotique. Une production Pelléas Films.

• Entrez dans la danse par le Théâtre National de Chaillot

Cette expérience immersive est inspirée du fait divers de la peste dansante. Dans un univers fantastique, nous suivons Enneline, la première femme à être emportée par cette épidémie dansante, sous les yeux impuissants de son amant Melchior. Face à cet élan du peuple, les autorités restent interdites, espérant les sauver en créant un dancefloor géant ! Une expérience signée Julie Desmet Weaver, produite par Tchikiboum, Small Creative, Hubblo et Underground Sugar.

HABEAS CORPUS, EXPOSITION IMMERSIVE

L'Oréal, mécène du festival, sera présent lors de Palais Augmenté 3 et proposera un parcours immersif explorant les différentes facettes de la beauté du futur. Ce parcours qui mêle plusieurs technologies (3D, réalité augmentée, tracking en temps réel) prend la forme d'une carte blanche donnée à quatre artistes digitaux contemporains : Inès Alpha, Romain Gauthier, Sam Madhu et Kami. Cette carte blanche invitera à appréhender de nouveaux modes de rapport à l'autre, à la technologie, au Beau et à l'information et proposera d'explorer les différentes facettes de la beauté du futur, leur ancrage dans le digital, et leur présence dans le réel. Présentant des œuvres inédites de Inès Alpha, Romain Gauthier, Sam Madhu et Kami, l'exposition nous interroge sur nos systèmes de valeurs et de représentation, et donne à voir l'espace entre désir et rejets de corps physiques, sociaux, politiques.

Inès Alpha

Inès Alpha est une artiste numérique parisienne de renommée internationale. Elle a commencé à expérimenter avec les nouveaux médias alors qu'elle travaillait dans les secteurs de la beauté, de la mode et du luxe en tant que directrice artistique. Désireuse d'élargir sa palette d'outils, elle a appris la 3D en autodidacte. Elle fusionne le maquillage et la technologie grâce à une démarche avant-gardiste qui deviendra son médium signature : le maquillage 3D. À travers cette pratique, Inès Alpha revisite les concepts fondamentaux de la beauté. Elle questionne le *self-empowerment* à l'ère d'Internet en développant des œuvres de réalité augmentée qui déconstruisent les idées préconçues sur les cosmétiques.

L'artiste a imaginé un dispositif avec plusieurs installations qui utilisent la réalité augmentée. En collaboration avec l'artiste plasticienne Esmay Wagemans, elle réalise des sculptures de corps humains dont les têtes sont augmentées de tablettes. En s'approchant des visages de ces sculptures, les visiteurs découvrent leurs reflets avec un maquillage en 3D imaginé par l'artiste. Des suspensions semi-fermées viennent compléter son dispositif en invitant le visiteur à s'immerger dans un espace à demi clos dans lequel il pourra interagir avec un maquillage en réalité augmentée.

Romain Gauthier

Artiste visuel *queer* basé à Paris issu d'une formation en graphisme et animation, Romain Gauthier réalise et crée des pièces visuelles axées sur les personnes et l'identité. Son travail est une exploration de la mode numérique; il est spécialisé dans la fabrication de vêtements et de coiffes que les humains peuvent porter dans le monde des métaverses, créant ainsi une personnalité numérique hybride.

Romain Gauthier présente un « défilé augmenté » dans lequel il met en scène sa galerie de Muses. Corps hybridés, extension digitales, textures numériques, les visiteurs prennent part à ce défilé d'un nouveau genre en pointant les moniteurs en direction du podium qui deviennent des fenêtres sur le monde virtuel. Sur les écrans, on découvre nos égéries virtuelles qui arpentent le catwalk. Les images capturées par les spectateurs sont projetées en direct sur l'écran derrière le podium.

HABEAS CORPUS, EXPOSITION IMMERSIVE

Sam Madhu

Sam Madhu est une artiste numérique basée à Berlin qui explore l'art de la personnalisation, de la peinture de peau numérique et de la création d'*alter-egos*. Son travail présente un éventail d'humanoïdes fabriqués numériquement – arborant des piercings antigravité, une peau métallique, des cils fluorescents et d'autres éléments d'un futur où la beauté alternative est le courant dominant. Dans *Lithium Flower*, l'artiste a conçu un dispositif dans lequel le visiteur sera entouré par ses créations vidéos. Elle représente des corps hybridés avec des modifications corporelles (peaux, bijoux, piercings) qui vont immerger le visiteur dans un univers futuriste. En complément de cette immersion visuelle, elle a imaginé une création sonore qui accompagne la déambulation du visiteur.

Kami

Kami ou Kamilah a été conçue à l'aide de 100 portraits de jeunes femmes du monde entier atteintes de trisomie 21. Elle donne à voir une autre image des influenceurs virtuels en faveur d'une représentation plus inclusive et authentique. Le visiteur va découvrir Kami à travers un espace intime, celui de sa chambre. La chambre de Kami est enrichie de plusieurs installations numériques interactives : une garde robe interactive dans laquelle Kami défile avec des tenues dessinées par des artistes sélectionnées par Amnesty international, un miroir avec filtre en réalité augmentée imaginé par Inès Alpha, un mur de messages interactifs et inclusifs qui est enrichi par les visiteurs en temps réel, une expérience en réalité virtuelle.

AGORA

Cette année, le format des conférences et prises de parole se transforme : au centre du Grand Palais Éphémère, une place publique est installée. On peut s'y arrêter, prendre un café, observer la foule, décider de la suite de la visite... Et on y retrouve l'Agora : une succession de prises de parole courtes et impactantes, par les artistes de la programmation, les partenaires institutionnels, des experts en technologies numériques et des professionnels de la culture. Cinq minutes pour raconter une histoire, expliciter un sujet, thématiser une pensée. Parmi les sujets abordés par les experts invités par le festival : anatomie de l'hybridation, transhumanisme, société des corps, icônes virtuelles, décolonisation de la beauté, éthique et responsabilité des grands acteurs...

SCÉNOGRAPHIE

Paf atelier

Paf atelier est un studio de création spécialisé dans l'architecture et la scénographie. Situé à Paris, il est fondé en 2017 par Christopher Dessus, architecte DE, scénographe et commissaire d'exposition. Animé par l'expérimentation et la recherche dans les domaines de l'art, du design et de l'architecture, l'atelier a pour objectif de questionner les conditions de la pratique architecturale, de la création à la production. Des talents aux profils variés (architectes, scénographes, designers) y collaborent au service de projets aux champs d'applications divers dans une dynamique collaborative et transdisciplinaire. Chaque projet signé par l'atelier est une recherche équilibrée entre savoir et savoir-faire, dans laquelle théorie et pratique, conception et production sont indissociables.

Zyva Studio

Anthony Authié (né en 1992) est un architecte, designer et artiste digital Français. Il vit et travaille à Paris. Il fonde l'agence Zyva Studio en 2019 dont la pratique transversale opère entre architecture, design et scénographie. Il publie aux Editions Parenthèses en 2018 le roman Baston de regards, chroniques sociales sur fond d'architecture, et poursuit ses recherches sur le corps et l'architecture dans Muscle, un essai sur le bodybuilding. Se décrivant lui-même comme architecte maximaliste et TransDesigner, Anthony Authié questionne dans son travail les réminiscences de son enfance et transpose dans ses réalisations la culture populaire des années 2000. Le concept de Trans-Design, notion qu'il a lui-même développée, est aujourd'hui au cœur de sa réflexion. Il a notamment pu travailler au cours des dernières années avec des marques comme Mercedes, Samsung ou Bic, des designers comme Supertoys Supertoys, Sam Buckley ou Charlotte Taylor et des personnalités publiques comme PNL, Squeezie, Myd, Panayotis Pascot ou encore Soto Sosa. La cohérence de son travail et sa radicalité de ton contribuent, projet après projet, à définir les principes d'une direction artistique unique. Les projets d'Anthony Authié ont été publiés dans des revues spécialisées telles que Frame magazine, Dezeen, Domus, Designboom, Le Figaro, Nouvel Obs, AD, Elle Déco, Coté Paris, D'architecture, Stir, Métropolis et Goodmoods.

VISUELS DISPONIBLES POUR LA PRESSE

Autorisation de reproduction uniquement pendant la durée de l'événement et pour en faire le compte-rendu. L'œuvre doit être reproduite dans son intégralité, ne doit être ni taillée, ni coupée, et aucun élément ne doit y être superposé. Chaque photographie doit être accompagnée de sa légende et du crédit photographique appropriés. Toute reproduction en couverture ou à la une devra faire l'objet d'une demande d'autorisation auprès du service presse de Henry Conseil à l'adresse agence@henryconseil.com. Les sites web ne peuvent reproduire les images dans une résolution supérieure à 72 dpi. Internet use shall be restricted to low resolution images, no greater than 72 dpi. Suite à la reproduction illégale d'images et à la mise en vente de contrefaçon, toutes les images numériques fournies devront être détruites après utilisation spécifiée dans les conditions ci-dessus.

Reproduction authorised only for reviews published during the event. The image must be shown in its entirety. It must not be bled or cropped in any way. Nothing may be superimposed on the image. Each image should include the caption and the proper credit line. No publication may use an image as a cover photo for a magazine, special insert, Sunday magazine, etc., without the prior consent of the press office of Henry Conseil at agence@henryconseil.com. Internet use shall be restricted to low resolution images, no greater than 72 dpi.

Sam Madhu
Lithium Flower
© Sam Madhu, 2023



Romain Gauthier
Cybernick
© Romain Gauthier, 2023



Salomé Chatriot
Bulles Augmentées
© Salomé Chatriot, 2023



Kami
Kami with Friends
© Kami, 2023



VISUELS DISPONIBLES POUR LA PRESSE

Lu Yang
Electromagnetic Brainology
© Lu Yang, 2017



Liu Bolin
The Tightrope Walker
© Liu Bolin, 2023



Ines Alpha
Loki
© Ines Alpha, 2021



Tobias Gremmler
Untitled
© Tobias Gremmler, 2023



PARTENAIRES

L'ORÉAL
GROUPE

