

1
4 Exs (*Écho des Luttes et des Conquêtes*)
2023
Impression 3D PLA blanc,
projection vidéo
200 x 200 x 155 cm

2
Looking Back at Ways of Feeding
2023
Impression digitale, peinture acrylique
sur toile
145 x 102 cm

3
Pangeassets.
Earth crust deciding of the future geo-
political tensions (Convergent Boundaries)
2023
Video, dôme lumineux,
Impression 3D PLA blanc
86 x 56 cm x 20 cm

4
Pangeassets.
Earth crust deciding of the future geo-
political tensions (Transform Boundaries)
2023
Video, dôme lumineux,
Impression 3D PLA blanc
86 x 56 cm x 20 cm

5
Le Labyrinthe de la Servitude Numérique
2023
Impression 3D PLA blanc,
peinture acrylique
233 x 92 x 86 cm

6
La Spirale de la Dépendance
2023
Impression 3D PLA blanc,
peinture acrylique
245 x 85 x 80 cm

7
Algorithms as Contemporary Vampires:
Sucking the Living Juice
2023
Impression digitale,
peinture acrylique sur toile
145 x 100 cm

8
The Whale Savior: Industrial Death Jam
2023
Impression digitale,
peinture acrylique sur toile
145 x 94 cm

9
Pangeassets.
Earth crust deciding of the future
geopolitical tensions
(Divergent Boundaries)
2023
Video, dôme lumineux,
Impression 3D PLA blanc
86 x 56 cm x 35 cm

10
Pangeassets.
Earth crust deciding of the future
geopolitical tensions
(Plate boundaries)
2023
Video, dôme lumineux,
Impression 3D PLA blanc
86 x 56 cm x 35 cm

11
Morpher
2018 – ongoing
Video, dimensions variables

12
A Transporting Journey
2023
Installation, projection video, TV,
Impression 3D PLA blanc
2 min

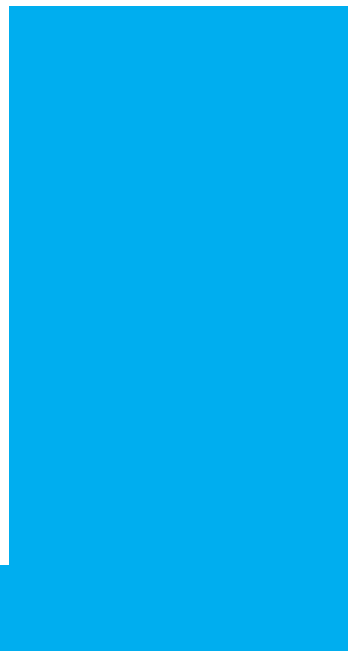
13
Man-made Clouds,
Sun Screen Engineered
2023
Impression digitale, peinture sur toile
120 x 80 cm

14
Le Jardin des Vivants Parmi les Vivants
2023
Impression digitale, peinture sur toile
100 x 85 cm

15
It is Walking Over the Dam
2023
Impression digitale, peinture sur toile
80 x 55 cm

16
Le Fardeau de la Chair
2023
Impression digitale, peinture sur toile
120 x 120 cm

17
They are Overwhelmed
2023
Impression digitale, peinture sur toile
80 x 60 cm



1

La sculpture «4 exs» met en scène un personnage à tête de poisson qui affiche symboliquement divers outils – le drapeau, la clé, l'épée, la pioche – représentant ainsi les différentes étapes du processus de formation du pouvoir. Cette œuvre revisite un conte russe intitulé «Le Conte du Pêcheur et du Poisson» tout en offrant une réflexion sur les notions d'abondance et de privation.

3 4 9 10

Quatre écrans diffusent des vidéos montrant des formations de la croûte terrestre générées numériquement, superposées à des danses exécutées par Alexandra Martens Serrano et Kévin Bray, enregistrées avec une caméra spéciale.

La série de vidéos «PangeAssets: Earth crust deciding of the future geopolitical tensions» montre comment les mouvements de la surface terrestre déterminent les ressources qui enrichissent les pays et les entreprises privées. Ces chorégraphies sont basées sur les quatre principaux mouvements des plaques tectoniques.

5

Le Labyrinthe de la servitude numérique est une sculpture représentée de manière symbolique le *Big Brother* contemporain : des algorithmes collectant et téléchargeant les données numériques des utilisateurs dans le cloud afin d'analyser et de modifier de manière significative leurs comportements et leurs expériences; aspirant notre «Living Juice» (notre sueur, notre énergie vitale).

6

La sculpture «La Spirale de la Dépendance» représente de manière symbolique le processus d'extraction de substances minérales et biologiques, de l'eau au pétrole. À sa base, un bas-relief illustre une danse macabre, gravée dans un baril. Autour du squelette en marche se trouvent des formes rappelant le phytoplancton et les plantes, représentant les matières organiques qui se transforment en gaz, en huile et en charbon, des composants essentiels qui alimentent nos machines. Un écho au «Death Jam» qui soutient nos besoins énergétiques en constante augmentation.

La danse macabre est un genre artistique allégorique du Bas Moyen Âge qui représente l'universalité de la mort, rassemblant des représentants de toutes les classes sociales qui dansent près de tombes, généralement celles d'un pape, d'un empereur, d'un roi, d'un enfant et d'un ouvrier. L'effet est à la fois frivole et terrifiant.

11

La vidéo *Morpher* commente la manière dont nous consommons l'information et les limites de notre compréhension. Quelles sont les frontières entre la vérité subjective et objective, et comment se manifestent-elles? Le spectateur navigue à travers une réalité construite uniquement par les êtres humains, pour les êtres humains, où la complexité des pensées et des processus est accablante, et où le scepticisme est le seul moyen d'atteindre la vérité. *Morpher* est un miroir critique métamorphe de notre langage, de notre société de l'information et de données.

12

A Transporting Journey est une vidéo-mapping représentant plusieurs moyens de transport en mouvement, passant d'un bestiaire à un train, puis un avion, pour finalement devenir une maison mobile, un camping-car. Cette installation, d'abord présentée dans le cadre d'une exposition collective à New York, s'inspire du «responsive web design», qui adapte la conception web à l'appareil utilisé. Tout comme une interface, cette installation se transforme selon le lieu où elle est installée, en utilisant des systèmes de modélisation procédurale. Cela signifie qu'elle est créée de manière algorithmique, permettant à l'artiste de définir comment les éléments interagissent dans la séquence et dans le lieu dans laquelle elle est projetée.