



RUIMIN MA

née en 1995
17 Av. des Français Libres
35000 Rennes

maruiminmmm@gmail.com
<https://ruimin.org/>

Mon travail artistique associe peinture, sculpture et objets trouvés pour questionner l'impact des écrans sur notre perception. Fasciné par la répétition visuelle, j'explore les frontières entre réel et virtuel, art et industrie, étendant cette réflexion aux écrans au sens large : téléphones, iPads, ordinateurs, miroirs.

Mes œuvres interrogent le lien entre écran privé et espace intime, transformant l'intimité et le virtuel par le langage pictural. En brouillant la frontière entre numérique et réel, j'utilise l'humour comme une résistance visuelle, réduisant la distance entre art élitiste et culture populaire.

FORMATION :

- 2024 Diplômée avec les félicitations du jury du **Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique (DNSEP)** à l'École supérieure d'art et de design TALM – Angers
- 2017 Communication Visuelle :
Académie des **Beaux-arts de Xi'an**
(Étranger) (Licence)

RÉSIDENCES :

- 2025 **Résidence-GENERATOR#12**
40mcube, Rennes, France
- 2025 **Résidence – Les Affluentes**
Musée d'Art et d'Histoire de Cholet, EDC, TALM

EXPOSITIONS COLLECTIVES :

- 2025 **Papier Paume**
Galerie Hors-Champ, Angers, FR
Dialogues#4
Musée d'Art et d'Histoire, Cholet, FR
Itinérance activée
Espace Léopold Sedar Senghor, Le May-sur-Evre
Passantes
The Old Stables, Trélazé, FR
- 2024 **La 6e édition des Estivales de Sceaux**
Festival d'art contemporain du Grand-Paris
Biennale d'art contemporain de Champigny sur Marne
Ville de champigny-sur-Marne
- 2018 **Contemporary chinese works on paper**
Ipswich art gallery - ipswich. U.K
- 2017 **8 ways of questioning**
Musée de Cuizhenkuan - Xi'an ,China

AUTRES FORMATIONS :

- 2025 Formation **Generator 40mCube**,
Rennes, FR
- 2025 **Carré sur Seine**,
Rencontre professionnelle
Boulogne-Billancourt, FR



Ruimin Ma développe une pratique questionnant l'image et ses supports d'analogie à l'ère du numérique et de l'hyper-connexion. Frottant les temps incompressibles de l'œuvre sculptée ou peinte à ceux, instantanés, de l'intelligence artificielle, elle confronte les interfaces et les iconographies, tout en combinant les savoir-faire traditionnels et technologiques. Au musée, l'artiste imagine de nouvelles généralogies artistiques en jouant sur la dualité spatiale et sociétale du contexte.

[…]

Du musée au cybercafé, l'artiste relie ces lieux à travers Centaur Warrunner. La sculpture de référence² représente une scène de combat où Thésée chevauche le centaure et s'apprête à le frapper avec un gourdin. Ruimin Ma rejoue l'élaboration computationnelle la traduisant en une œuvre en papier maché, son matériau de prédilection qui s'accompagne, ici, d'un système sonore et du dessin au trait. Celui-ci s'inspire du Game design de Dota 2, un jeu de bataille multijoueur de type arène, mais en ligne. Ainsi s'opère un rapprochement entre combat mythologique et divertissement fondé sur l'ambivalence d'une activité en groupe s'exerçant en solitaire.

A travers ce parcours, à la fois didactique et ludique, Ruimin Ma réaffirme la nécessité « d'utiliser l'humour comme une résistance visuelle, réduisant la distance entre art élitiste et culture populaire ».

Hélène Cheguillaume, 2025

Multiples visions, 2024 © Ruimin MA
Salle Thesse, École supérieure d'art et de design TALM–Angers.
L'exposition est la présentation du DNSEP de l'artiste, réalisée au sein de l'école.





Centaur Warrunner 2025

© Ruimin MA

Acrylique sur papier marché

Clavier : 41*22 cm, Écran d'ordinateur : 71 *48 cm

Dialogues#4, Musée d'Art et d'Histoire, Cholet, FR

Sculpture sonore interactive



<https://youtu.be/B7iHeuK8ZxU>



Inspirée de Thésée combattant le centaure Biénor, l'œuvre transpose le mythe dans un univers numérique.

Avec l'équipement du centaure de Dota 2, elle brouille le réel et le virtuel, chaque assaut reliant passé et présent, fiction et réalité..



Clic-Clac 2025

© Ruimin MA

Papier mâché peint,
dispositif sonore à détection de mouvement

8×15 cm

Dialogues#4,

Musée d'Art et d'Histoire, Cholet, FR

Sculpture sonore interactive



https://youtu.be/4FK_OtHO8jY

« Regardez ici, souriez ! »

L'écran a transformé notre manière de voir le monde.

Inspirée par *Les Trois Maries au Sépulcre* de Nicolas-Auguste Galimard, j'ai modifié l'angle de vue : les deux Maries représentées de profil deviennent, dans mon œuvre, deux figures de face, en train de réaliser un selfie sur l'écran d'un téléphone sculpté. Par cette intervention, J'invite le spectateur à repenser les liens entre regard, enregistrement et existence.



La lumière de 2025

© Ruimin MA

Papier mâché peint, dispositif mécanique et lumineux (smartphone intégré), 89* 33 cm

Dialogues#4, Musée d'Art et d'Histoire, Cholet, FR

Sculpture cinétique



<https://www.youtube.com/watch?v=iwzW--7Qo94>



Inspirée de L'Esprit de la lumière, j'ai réinterprété le dialogue sculpture-lumière en y intégrant une source artificielle. La figure tient un téléphone dont la lueur verte remplace la lumière du jour et éclaire son visage, devenant une rosée silencieuse de l'ère numérique.



La vie mobile 2024-2025

© Ruimin MA
Acrylique sur papier marché
10*18cm/50

Passantes, The Old Stables, Trélazé, FR

Vue d'exposition



<https://youtu.be/5J67NgprL-s>

Le téléphone portable est l'outil que j'utilise le plus dans ma vie quotidienne. À travers son écran, il représente un autre espace qui est connecté au monde réel. C'est toute une série. Je souhaite mettre en avant la fragmentation de l'information que les téléphones véhiculent, à la fois par leur nombre et par leurs formes différentes.



MPHONE Ultra Plus Max Pro

€99.877.777,90 (sem descontos)

Collection Nostalgie

l'art de figer le futur avec les touches du passé



mPhone Ultra Plus Max Pro 9.8

Acrylique, Papier mâché, Résine

Dimensions 10 x 18 cm

Édition limitée à

€ 99,877,777,90

50 exemplaires

non livré, non

Année-2025

100 % émotionnel

● Autonomie:

0 minutes en veille / illimité
en mode contemplation artistique

● Appareil photo d'imagination pure. Aucune image, que de l'âme.

● Écran:

Écran plat ultra-mat, technologie anti-tactile™.
Intouchable comme l'art.

◆ Fonctionnalités:

- N'envoie pas de SMS, mais diffuse des ondes
- Non connecté à Internet, mais toujours connecté à vos émotions
- Zéro bug, Zéro appli, 100 % concept

Manuel d'utilisation artistique – MPHONE Ultra Plus Max Pro 9.8

⌚ Présentation du produit

Le MPHONE Ultra Plus Max Pro 9.8 est un téléphone entièrement détaché de toute fonction de communication.

Il ne sert pas à appeler, mais à interroger l'existence.

Chaque unité fonctionne dans un silence absolu et une profonde introspection.

🔧 Caractéristiques techniques

Matériaux : Acrylique, Papier mâché, Résine

Dimensions : 10 x 18 cm

Poids : Négligeable mais chargé de sens

Édition limitée : 50 exemplaires

Prix : 99 877 777,90 € (aucune réduction possible)

🌟 Points forts

Aucune transmission de données prise en charge

L'appareil photo ne capture que des images mentales, rien n'est enregistré

Sans batterie — se recharge uniquement par "regard silencieux"

Filtre automatiquement toute réalité triviale

Compatible avec tous les états d'âme, y compris la confusion et la nostalgie

📱 Mode d'emploi

Placez l'objet dans un espace baigné d'une lumière douce

Regardez-le en silence — il vous regarde aussi

Ne le touchez pas trop — ressentez simplement sa présence

À combiner idéalement avec : musique de méditation, vieilles photos, pluie et vin rouge

⚠️ Précautions d'usage

Ne tentez pas de le connecter au Wi-Fi — il ne capte que l'énergie cosmique

L'installation d'applications est strictement interdite

Ne tentez pas de prendre des photos — il prendra une image de votre âme

Une utilisation nocturne excessive peut provoquer un excès de nostalgie

💀 Risques potentiels

Une contemplation prolongée peut entraîner une déconnexion du monde réel. Risque d'allergie philosophique ou de surcharge esthétique

Peut provoquer une crise existentielle — munissez-vous de lait chaud

📍 Disponibilité

Disponible uniquement dans cinq institutions d'art contemporain de renommée mondiale.

Pour l'acquérir, il faut faire la queue et contempler l'œuvre pendant 10 minutes, en silence, pour prouver votre sincérité.

MPHONE Ultra Plus Max Pro 2025

© Ruimin MA

Acrylique sur papier marché, impression

Dimensions variables



- 00:00 Se réveiller
- 00:10 Consulter les actualités du jour (1000 Go)
- 01:00 Jogging matinal de 100 km
- 01:30 S'entraîner avec le manuel d'arts martiaux "Jade Maiden Heart Sutra"
- 02:00 Apprendre une nouvelle langue
- 03:00 Sauver 1000 jaguars
- 04:00 Prendre le petit-déjeuner
- 04:30 Lire la Bible à voix haute 10 fois
- 05:00 Restaurer une peinture ancienne
- 06:00 Écrire un roman de science-fiction et de mystère
- 07:00 Réaliser une percée en physique
- 08:00 Aller faire les courses
- 09:00 Effectuer un lancement de fusée habitée
- 10:00 Arriver dans l'espace
- 10:10 Organiser une conférence intergalactique
- 10:45 Retourner sur Terre
- 11:00 Faire visiter la Terre aux extraterrestres
- 11:30 Résoudre une catastrophe naturelle
- 12:00 Absorber 420 kg de protéines
- 12:01 Perdre 419 kg de protéines
- 13:00 Renverser le modèle actuel de la physique
- 14:00 Explorer les fonds marins
- 15:00 Prendre un café avec mon moi des vies antérieures
- 15:30 Publier 100 articles scientifiques
- 16:00 Inventer une nouvelle technologie
- 16:30 Réaliser une avancée médicale
- 17:00 Tourner une série TV de 365 épisodes
- 17:45 Éliminer la pollution nucléaire sur Terre
- 18:00 Stopper une invasion extraterrestre
- 18:20 Fumer une cigarette
- 18:30 Organiser une réunion Zoom avec une civilisation extraterrestre
- 20:00 Dîner avec les dirigeants du monde entier
- 20:50 Collectionner 1000 œuvres d'art
- 21:00 Terminer tous les jeux Steam
- 22:00 Manger une chips
- 22:30 Voyage nocturne à travers le Pacifique
- 23:00 Observer les étoiles et prédire l'avenir
- 23:55 Écouter 1000 chansons
- 23:56 Se brosser les dents
- 23:58 Revoir les événements de la journée
- 23:59 Expulser 6 tonnes d'excréments
- 24:00 Dormir

Autodiscipline 2024

© Ruimin MA

49*40cm, Acrylique, argile, résine

Passantes, The Old Stables, Trélazé, FR



Galeries d'art 2025

© Ruimin MA

Acrylique sur toile

195cm*150cm

Itinérance activée

Espace Léopold Sedar Senghor, Le May-sur-Evre

Galeries d'art puise son inspiration dans mes souvenirs d'adolescence, lorsque je me faufilais en cachette dans les cybercafés après l'école. J'y insère l'intensité des explosions de PUBG, tandis que la nature ne se manifeste plus que sur un écran. À travers ma peinture, je brouille la frontière entre monde numérique et réalité.



À propos de « Ruimin MA » (Mémoire DNSEP 2024)

© Ruimin MA

Acrylique, argile, résine, impression numérique

29*18cm

Multiples visions

Salle Thesse, École supérieure d'art et de design TALM-Angers.

L'exposition est la présentation du DNSEP de l'artiste, réalisée au sein de l'école.

A Propos de "Ruimin MA" est issue du souvenir de ma première utilisation d'un ordinateur à l'âge de 12 ans. J'ai utilisé un ordinateur doté d'un système Windows en forme de bloc gris. J'ai partagé ma vie en ligne et j'ai gagné de nombreux followers. Il fallait attendre un certain temps pour démarrer l'ordinateur. Tout comme cette manette, il n'était pas particulièrement rapide ou intelligent.



Je change de vêtements 2024

© Ruimin MA

Acrylique sur toile, Papier marché, résine

32*22cm, 70*70cm

Multiples visions, 2023 © Ruimin MA

Salle Thesse, École supérieure d'art et de design TALM–Angers.

L'exposition est la présentation du DNSEP de l'artiste, réalisée au sein de l'école.

Mes travaux explorent la manière de voir dans le langage de la peinture, l'écran d'ordinateur représentant dans cette création un point de vue d'observation. Le contenu de l'écran d'ordinateur et celui de la peinture s'harmonisent mutuellement.



Cette œuvre est née de mon propre parcours. J'ai découvert le travail de *François Morellet* sur Internet, ce qui a profondément influencé ma compréhension de l'art contemporain.

Inspirée par sa démarche, j'ai réalisé plusieurs petites œuvres qui m'ont permis de poursuivre mes études artistiques en France.

L'expérience artistique a généré une continuité qui transcende le temps et l'espace. Après une brève juxtaposition, je poursuis mon propre chemin de recherche artistique, enrichie par cette rencontre.

J'ai croisé François Morellet 2025

© Ruimin MA

Papier mâché, acrylique, objet trouvé

84 *150 cm

Dialogues#4, Musée d'Art et d'Histoire, Cholet, FR
dans la section François Morellet.



Inspirée du tableau *Saint-Joseph sur son lit de mort*, cette œuvre transpose la thématique de la mémoire dans l'ère numérique. Le patrimoine numérique laissé par un personnage après sa mort. Ses informations sont conservées dans un téléphone, ses traces de vie sont révélées à travers les données présentes dans l'appareil. Dans le fleuve numérique, l'information remplace la chair ; le temps, sous forme de données, se tapit dans chaque regard et contre-regard.



Georgi@'s Flower 2025

© Ruimin MA

Georgi@'s Flower

Aquarelle sur papier

Format écran iPhone 14

Papier Paume

Galerie Hors-Champ, Angers, FR

Georgi@'s Flower est une série de peintures-objets inspirées d'une fleur de Georgia O'Keeffe, réinscrite dans des interfaces de smartphone. L'œuvre questionne la circulation et la consommation des images.

La fleur devient un signe re-produit et marchandisé — un objet à acheter, liker ou capturer — remplacée par ses versions et simulacres.

Le titre "Georgi@" associe O'Keeffe au "@", signalant son glissement vers l'objet-image numérique.



<Il ne reste plus que 6 exemplaire(s) en stock> est une œuvre qui s'inspire de l'interface d'achat d'Amazon. Lorsque les vendeurs décrivent une œuvre d'art décoratif sur Amazon, ils utilisent des termes tels que "art contemporain", "art moderne", "œuvre abstraite de maître", etc. Ces termes ont des connotations différentes dans le contexte académique, soulignant la distinction entre l'art populaire et l'art élitiste, une différence qui mérite d'être discutée et qui est très intéressante. Lorsque ces œuvres sont présentées par les vendeurs à travers des montages sur des pièces virtuelles grâce à Photoshop, cela offre également une autre interprétation de la relation entre la peinture et l'espace.

Il ne reste plus que 6 exemplaire(s) en stock 2024

© Ruimin MA

Acrylique sur toile

55cm*92cm

20cm*20cm/6p

Multiples visions

Salle Thesse, École supérieure d'art et de design TALM–Angers.

L'exposition est la présentation du DNSEP de l'artiste, réalisée au sein de l'école.



Je voyage en ligne 2024
© Ruimin MA
Acrylique sur toile
57*81cm
Multiples visions, Salle Thesse

La contrainte de l'écran devient pour moi une autre fenêtre. En transposant ces scènes en peinture, je crée des tableaux dans le tableau. À travers l'usage de l'image préexistante, je transforme la manière de peindre et de regarder.

J'ai perdu mon sac à main 2024
© Ruimin MA
Acylique sur agrile, object trouve
Sac : 60*25cm, Sculpture : 15*7cm
Passantes, The Old Stables, Trélazé, FR





*MPHONE Collection Classique :
Édition Crash du Musée 02
2025 ←*
© Ruimin MA
Acylique sur papier marché
Dimensions variables
Papier Paume
Galerie Hors-Champ, Angers, FR

*MPHONE Collection Classique :
Édition Crash du Musée 03
2025 ↑*
© Ruimin MA
Acylique sur papier marché
Dimensions variables
Papier Paume
Galerie Hors-Champ, Angers, FR



Cette installation fait référence à l'araignée monumentale de Louise Bourgeois, transformée ici en image, contenue dans un écran.

L'œuvre met en tension deux gestes contemporains : celui de prendre une œuvre en photo et celui de la contempler. L'araignée, symbole de force et de fragilité chez Bourgeois, devient un simple motif, médiatisé, capturé, détaché de sa présence physique.

La question n'est plus « qu'est-ce que je regarde ? », mais « à travers quoi est-ce que je regarde ? », Un hommage, mais aussi un piège à regard.

MPHONE Collection Classique : Édition Crash du Musée 06 2025

© Ruimin MA

Acrylique sur papier marché

Dimensions variables

Papier Paume

Galerie Hors-Champ, Angers, FR



Collection Classique : The origin of the world 2024
 © Ruimin MA
 Acrylique sur toile, avec panneau acrylique imprimé amovible
 23.5*35cm
 Papier Paume
 Galerie Hors-Champ, Angers, FR

J'ai conservé le chinois dans cette œuvre non comme marqueur culturel, mais pour sa charge politique. Dans la sphère numérique, le chinois évoque l'autorité et le contrôle étatique à travers l'imaginaire qu'il active. Le mot 逼真 signifie « très réaliste », mais le caractère 逼 porte aussi une connotation vulgaire liée au corps féminin. Cette dualité rend « trop réaliste pour être montré » à la fois technique et politique, révélant des tensions entre image, genre et pouvoir.



1.244kg BANANE VRAC 2023

© Ruimin MA

Acrylique sur toile

20cm*20cm,2P

La 6e édition des Estivales de Sceaux

Festival d'art contemporain du Grand-Paris



<1,244 kg BANANE VRAC> est une œuvre inspirée par le peintre belge Magritte et son œuvre *<Ceci n'est pas une pipe>*. J'ai transformé des bananes de la réalité en langage pictural, créant un contraste visuel en associant des étiquettes de prix et des sacs en plastique du quotidien avec la peinture. Une autre pièce utilise un sac poubelle comme cadre pour une peau de banane mangée. Ces deux œuvres forment une série combinée, avec une période 11 temporelle entre elles - le temps nécessaire pour consommer 1,244 kg de bananes.



Appartement 906 2023

© Ruimin MA

Acrylique sur papier

26cm*38cm

Multiples visions,

Salle Thesse, École supérieure d'art et de design TALM–Angers.

L'exposition est la présentation du DNSEP de l'artiste, réalisée au sein de l'école.



L'appartement 906 est en fait l'adresse de mon appartement et j'essaie de relier les peintures à l'espace public.



Chez moi(1)(2) 2023

© Ruimin MA

Acrylique sur toile, 100cm*100cm,2P

Biennale d'art contemporain de Champigny sur Marne

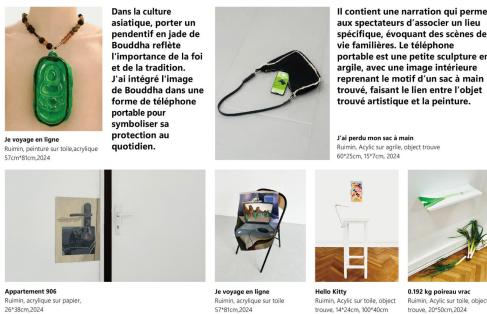
Ville de champigny-sur-Marne



<chez(1)(2)> est une série de deux œuvres dans lesquelles un miroir et un téléphone portable créent une connexion. Je montre mon espace privé à travers des images, permettant au public de satisfaire son désir voyeuriste pendant le processus de lecture.

RUIMIN NEWS CRÉATIVITÉ FOLL RUIMIN NEWS

www.ruimin.org



Cette œuvre est issue du souvenir de ma première utilisation d'un ordinateur à l'âge de 12 ans. J'ai utilisé un ordinateur doté d'un système Windows en forme de bloc gris. J'ai partagé ma vie en ligne et j'ai gagné de nombreux followers. Il fallait attendre un certain temps pour démarrer l'ordinateur. Tout comme cette manette, il n'était pas particulièrement rapide ou intelligent.



Textes et articles de presse 2024

Texte de Ruimin MA pour Good News, journal fictif issu de son système artistique La Vie Mobile, édition 2024. Publication auto-éditée dans le cadre de l'exposition DNSEP, salle Thesse, TALM – Angers.



© Ruimin MA

Texte de Ruimin MA
pour Good News,
édition imprimée, 2024
A2

Textes et articles de presse 2025

Texte de Ruimin MA pour Good News – Édition 2025, journal fictif issu de son système artistique La Vie Mobile.

Publication auto-éditée intégrant les œuvres produites lors de la résidence au Musée d'Art et d'Histoire de Cholet et un texte critique d'Hélène Cheguillaume



© Ruimin MA

Texte de Ruimin MA
pour Good News,
édition imprimée, 2025.
A2

ÉDITION SPÉCIALE : SYSTÈMES EN FIN DE STOCK

<https://ruimin.org/>



SCULPTURE PEINTURE INTERFACE

RUIMIN MA DOSSIER PRODUITS 100% INUTILISABLE



Galerie d'art pour l'expo "Inutilisable".
Cet espace s'inspire de mes expériences psychiques personnelles et reflète le rapport incertain, fragile, parfois tendanciel et parfois déstabilisant entre la création — notamment lorsqu'il se trouve confronté au poids écrasant de l'histoire de l'art et à l'économie de l'art contemporain.

Poudre nutritionnelle de l'artiste
Poudre colorée, acrylique
Dimensions variables
2025

Manuel d'utilisation artistique
Ruinim MA
Acrylic sur toile
100x100cm
2025

Présentation du produit
Le jeu de combat entre Thésée et le centaure Biénor est un tableau vivement détaillé et coloré. Il illustre une bataille épique entre deux héros mythologiques. Il ne sert pas à appeler, mais à impressionner. Chaque unité tente d'envahir dans un tableau une partie de l'œuvre.

Conseillages techniques
Matériaux : Acrylique, Papier mache, Peinture, Dimension : 100 x 100 cm
Poids : 10 kg
Durée : 1 mois
Conditionnement : Emballé dans une boîte
Edition limitée : 50 exemplaires
Prix : 1000 €
(aucune revente possible)

Reprise au smartphone
Ruinim MA
Acrylic sur toile
50x50cm
2025

Reprise au smartphone
Ruinim MA
Acrylic sur toile
50x50cm
2025

Inspiration de PUBG, l'artiste relie ces lieux à travers Centaur Warrunner. La sculpture de référence représente une scène de combat dans un univers numérique. A partir de ce concept, il a été décidé de donner une dimension physique à la sculpture. Celle-ci s'inspire du Game design de Dota 2, un jeu de bataille multijoueur de type aventure, mais en ligne. Ainsi s'opère un rapprochement entre combat mythologique et divertissement fondé sur l'ambivalence d'une activité en groupe s'exerçant en solo.

A travers ce parcours, il a la fois didactique et ludique. Ruimin Ma réaffirme la nécessité « d'utiliser l'humour comme une résistance visuelle, réduisant la distance entre art élitaire et culture populaire ».

Inspirée du combat entre Thésée et le centaure Biénor, cette œuvre transpose le mythe dans un univers numérique. A partir de ce concept, il a été décidé de donner une dimension physique à la sculpture. Celle-ci s'inspire du Game design de Dota 2, un jeu de bataille multijoueur de type aventure, mais en ligne. Ainsi s'opère un rapprochement entre combat mythologique et divertissement fondé sur l'ambivalence d'une activité en groupe s'exerçant en solo.

Inspiration de PUBG, l'artiste relie ces lieux à travers Centaur Warrunner. La sculpture de référence représente une scène de combat dans un univers numérique. A partir de ce concept, il a été décidé de donner une dimension physique à la sculpture. Celle-ci s'inspire du Game design de Dota 2, un jeu de bataille multijoueur de type aventure, mais en ligne. Ainsi s'opère un rapprochement entre combat mythologique et divertissement fondé sur l'ambivalence d'une activité en groupe s'exerçant en solo.

Centaur Warrunner
Ruinim MA
Papier mache, acrylique
Clavier : 41 x 22 cm, Ecran d'ordinateur : 71 x 48 cm
2025