

ellislaurens17@gmail.com
@this_actually_doesnt_exist
ellislaurens.com
06 13 50 07 71



Ellis Laurens

portfolio - 2024



Démarche

Débutant une thèse sous contrat doctoral sur les liens entre le genre, la sexualité et la technologie, après un Master 2 de Recherche en Arts Plastiques et Création Contemporaine à la Sorbonne Paris 1, Ellis Laurens est d’abord passé par le médium du dessin puis de la photographie et de l’image animée avant de s’intéresser à l’altération visuelle et à la création virtuelle. Æl porte ses recherches sur les notions de posthumanisme, des nouvelles opportunités de représentation offertes par les modalités des arts numériques, de subversion du genre et d’une écologie qui réconcilie le naturel et l’artificiel. Æl explore les frontières qui séparent l’humain de la machine ou encore le matériel du virtuel dans des processus pluridisciplinaires qui tendent à proposer des messages critiques ou poétiques.

La pratique d’Ellis se situe dans un contexte d’expérimentation graphique et artistique à la croisée des disciplines et des inspirations. Æl cherche à s’approprier techniques et outils pour créer de nouveaux dialogues poétiques, et s’ancre dans des univers esthétiques divers, allant de l’installation avec des machines à des vidéos générées par intelligence artificielle, en passant par la musique expérimentale, le bioart, la performance, le montage en surimpression, le glitch art ou encore le tatouage hybride.

Les propos tenus mettent l’accent sur des problématiques sociales comme l’expérience des identités queer, les dérives de l’ère numérique, la course au progrès, la crise environnementale, la récupération des milieux techno, l’entreprenariat postindustriel, la société de consommation ou les fantasmes dystopiques. Ellis questionne l’emploi des nouvelles technologies dans les processus de création contemporains et milite pour la déconstruction des dualismes qui régissent nos catégorisations mentales et sociales.

Æl travaille beaucoup en collaboration avec d’autres artistes, et s’engage auprès de démarches et d’espaces politisés comme le collectif Agressive(s), qui se conçoit comme un espace d’expression politique et artistique ou les initiatives de ByeByeBinary, qui propose des alternatives typographiques en réponse à un horizon littéraire et langagier genré. Æl fait partie du collectif d’artistes transdisciplinaire Deficit qui s’efforce de mettre en lumière le travail de talents émergents, ainsi que du collectif H2A qui cherche à collaborer avec des machines dans le milieu de la création, et était directeur·te artistique et graphiste du magazine OpiumPhilosophie. Son travail est exposé tant dans des squats que dans des structures plus académiques ou institutionnelles comme la Cité Fertile, le salon MAD à la Fondation Fiminco, le Centre Wallonie Bruxelles, le Consulat, la Maison des Arts de Malakoff ou encore l’ASCA à Beauvais, l’IPN à Toulouse et l’Institut Français de Zagreb.



Axes de recherche / sujet de thèse

Technogender : hybridité de genre et (dés)incarnation à l’ère technologique

sous la direction de Marion Laval-Jeantet

Paris 1 Panthéon Sorbonne / EAS ED APESA

Notre société expérimente depuis quelques décennies une phase de numérisation qui concerne tant les produits, les services, les représentations que les comportements et les affects humains. Cette évolution s’exprime dans la continuité d’une course au progrès technique et au dépassement de nos capacités physiques et intellectuelles grâce au développement technologique. C’est ainsi que, parmi les éléments qui se trouvent modifiés par la technologie, nous pouvons compter les questions identitaires, corporelles, relationnelles et sexuelles. El conviendra de définir ce que nous entendons par le terme “technologie”. Si tout d’abord il semble recouvrir un champ sémantique de l’ordre du scientifique, du mécanique et de l’informatique, nous étendrons cette définition à une façon d’interagir avec le monde extérieur grâce à des outils issus de la culture humaine. L’écriture peut de ce point de vue-là être considérée comme une forme de technologie, de la même façon que le langage, l’art ou l’organisation politique. La technologie peut donc être envisagée en tant qu’outil, pratique ou conceptuel, propre à une culture, qui se veut aider les individus à évoluer au sein de leur milieu.

Le genre, phénomène psycho-social de catégorisation des identités, est aussi une production technologique en ce sens qu’elle organise le monde, la construction individuelle et les rapports sociaux. El en est de même pour les modes de sexualité, d’expression de genre et de gestion des naissances. Ceci dit, dans une conception plus littérale d’une technicisation des corporalités, l’intervention de moyens technique sur les corps (ingestion de produits pharmaceutiques en vue d’affirmer ou d’altérer l’expression physiologique du genre, recours à des pratiques chirurgicales, moyens de contraception et de contrôle de la reproduction…), la médiatisation et la virtualisation des identités, des pratiques sexuelles et des expériences (à travers l’auto-représentation et la mise en scène de soi, la (post)pornographie, les récits et témoignages, la conceptions d’avatars mais également toute la production iconographique institutionnelle, journalistique et cinématographique de même que celle, plus marginalisée, des collectifs queer, artistiques et militantes) ainsi que l’évolution des pratiques sexuelles vers un assistanat technique (utilisation de prothèses sexuelles, de substances psychoactives, de contextes narratifs, d’applications de rencontres…) nous permettent de repenser le genre à l’aune des révolutions technologiques et numériques. De même, l’hybridité semble être au cœur des notions identitaires des sphères queer, caractérisées par une redéfinition des systèmes relationnels (polyamour, relations ouvertes, anarchie relationnelle, explosion du modèle de la famille nucléaire, recours à des pratiques de reproduction artificielles) ou encore une redéfinition des caractères du genre, ce qu’El nous paraît important d’aborder ici.

C’est aussi à notre époque contemporaine qu’apparaissent de nouveaux paradigmes concernant le genre et la sexualité, menant à l’émergence d’identités mixtes, fluides, échappant à la fixité de l’essentialisme et à la fatalité de la biologie spéciste. Ces considérations font écho à certaines cosmogonies spirituelles dont El conviendra également ici de relever les spécificités et les représentations. L’indétermination de genre, la réapparition de la neutralité, l’émergence de concepts identitaires qui s’émancipent de la binarité, le sens de la communauté et les vagues successives de libérations sexuelles seront autant d’objets d’études que nous nous proposerons d’explorer en vue d’établir des conceptions nouvelles et de plus en plus tangibles. Les pensées et la mise en exercice de la transidentité, du postgenre et du postporn par exemple feront partie de nos questionnements. Nous verrons aussi ce en quoi leur fondement se trouve favorisé par les technologies (au sens large du terme), à travers les prismes social, politique et artistique.

Les manifestations de cette transition technologique s’observent dans les champs de la création, déployant une iconographie technique inspirée des courants du posthumanisme et du transhumanisme et développant de nouvelles disciplines versées dans notre rapport à la machine, telles que la prise de vue, les modélisations 3D, les espaces virtuels, les installations interactives, la programmation artistique, l’art génératif, l’art robotique ou encore l’art biotechnologique. Ce sont dans ces domaines que nous puiserons notre corpus artistique afin de déterminer ce en quoi l’art semble être en mesure de proposer de nouvelles considérations autour de ce lien qui unit le genre, les sexualités et les technologies.

En effet, de nombreux artistes, par leurs travaux et leurs recherches, questionnent les rapports au corps, au genre, à l’identité, à la sexualité ainsi qu’à la reproduction et produisent de ce fait une pensée vive et révolutionnaire qui observe, révèle et critique les comportements humains tout en proposant alternatives conceptuelles et visions politiques. De fait, la stabilité des droits des personnes queer, bien que des avancées soit notables dans certains cas, se trouve mise en danger par des politiques liberticides à l’échelle mondiale. Le droit à l’avortement se voit menacé par les idéologies conservatrices, les techniques de PMA sont encore peu disponibles pour les personnes transgenres, les évolutions des lois bioéthiques posent question, certaines orientations sexuelles sont toujours condamnées dans de nombreuses nations, la torture des thérapies de conversion ainsi que le contrôle de la sexualité par l’excision sont des pratiques toujours d’actualité, la non-binarité se bat pour sa reconnaissance, l’écriture inclusive est décrédibilisée par les institutions médiatiques… C’est pourquoi El semble nécessaire de se mobiliser de manière théorique afin d’apporter des éléments concrets d’ouverture et de sensibilisation par rapport à l’importance actuelle de ces problématiques, tout en mettant en lumière les travaux artistiques à même d’y apporter un discours. Ces artistes issus d’une hybridation entre les arts et la technologie produisent de fait des œuvres sur les questions de genre et de sexualité dont l’intérêt réside dans ces croisements et leurs implications paradigmatiques.

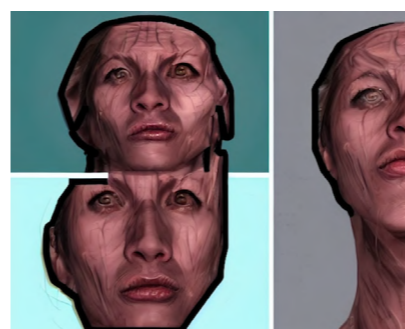
Shapeshifting (as a way not to be perceived)

2022

vidéo générée par IA - 6'40"

Ce projet vidéo tend à conférer à une intelligence artificielle le pouvoir de métamorphoser les corps, notamment à travers une étude vidéographique et iconographique du genre et de la sexualité. De la reprise du portrait monochrome à des images inspirées de films pornographiques modernes, de la réactualisation de tropes picturales typiques de la Renaissance à une imagerie anatomique et médicale, les visuels s'enchaînent et déploient leur intimité en toute liberté. De **nouvelles formes génitales** émergent tandis que les individus représentés semblent constamment transitionner d'un genre aux autres, explorant avec fluidité le spectre des identités corporelles. **Mutations et hybridations déforment et reconstruisent un sexe potentialisé, comme des réponses à l'appel viscéral d'une indétermination fondamentale.** L'IA permet de faire varier les représentations que l'on peut avoir des parcours de transition, et de la diversité du corps trans dans des situations aussi intimes que sociales. L'érotisme parfois assez trash de certains visuels ainsi que leur aspect très graphique cherche à développer un effet de no-shaming et de nudité presque trop audacieuse, preuve équivoque d'une volonté de démonstration des modes de vie et de corporalité socialement catégorisés comme étant marginaux. Les déviantes, les dangereuses, les freaks, les fobs prennent éhontément les devants de la scène.

Le propos de *Shapeshifting* s'articule autour de la pensée de la **décorporisation**, qui tend à se détacher d'une acception matérialiste du corps pour ne faire qu'esprit. Il donne la parole à une intériorité inspirée d'un vécu personnel et de réflexions intimes sur le rapport au corps, à la déconstruction identitaire et à une conception critique du genre en tant que norme sociale. Il met en lumière le phénomène de réappropriation de soi propre aux individualités transgenres en exposant une subjectivité en souffrance, en quête de sens, en processus introspectif d'assimilation émotionnelle, tout en exposant des possibles qui dépassent le réel.



Le choix de ne pas chercher à impliquer mon corps dans le travail visuel participe complètement au message véhiculé par *Shapeshifting* et découle d'un ensemble d'affects véritables qui conditionnent mon rapport au monde et à la corporalité. Déléguer à des modèles d'IA l'exercice de la représentation du corps trans part d'une impossibilité de ma part à rendre visible le mien. La création offre cette possibilité de prise de distance que je cherche à établir entre ma présence corporelle et mon individualité spirituelle, induite tant par la dysphorie que les rapports interpersonnels. L'IA donne corps à nos propos, à nos réalités, à nos expériences. Le texte, bien qu'incarné grâce à un logiciel de voix de synthèse, témoigne d'états intérieurs tantôt brusqués et tantôt revendicateurs. L'absence d'un ton proprement humain entre en conflit avec l'authenticité des émotions exprimées, et produit cette impression d'étrange familiarité avec la voix en question, créant presque une entité artificielle inhérente au médium de la vidéo.

Le modèle d'IA en question est en libre accès sur Internet, il s'agit d'une version de Stable Diffusion qui permet de générer des vidéos à partir de texte. Ceci dit, un filtre est appliqué à partir de certains mots-clés faisant référence à des éléments considérés comme étant éthiquement problématiques. Ce pare-feu "NSFW" fait donc obstacle à la génération (et à la diffusion) de contenus potentiellement trop graphiques, comme de la sexualité explicite ou encore des visuels brutaux et violents, en affichant un fond noir à la place des images engendrées. C'est grâce à l'ajout d'un script de code permettant de contourner cette censure (compréhensible mais discutable) que de tels visuels ont été produits. Passer outre ces barrières conventionnelles pour exposer ce qui est considéré comme non-conventionnel. Représenter les vraies blessures, les circonstances véritables, et les **nouvelles potentialités du genre posthumain.**

Ce travail rend hommage à Nikita, sœur trans de 22 ans que nous avons perdue en 2022.

> lien vidéo

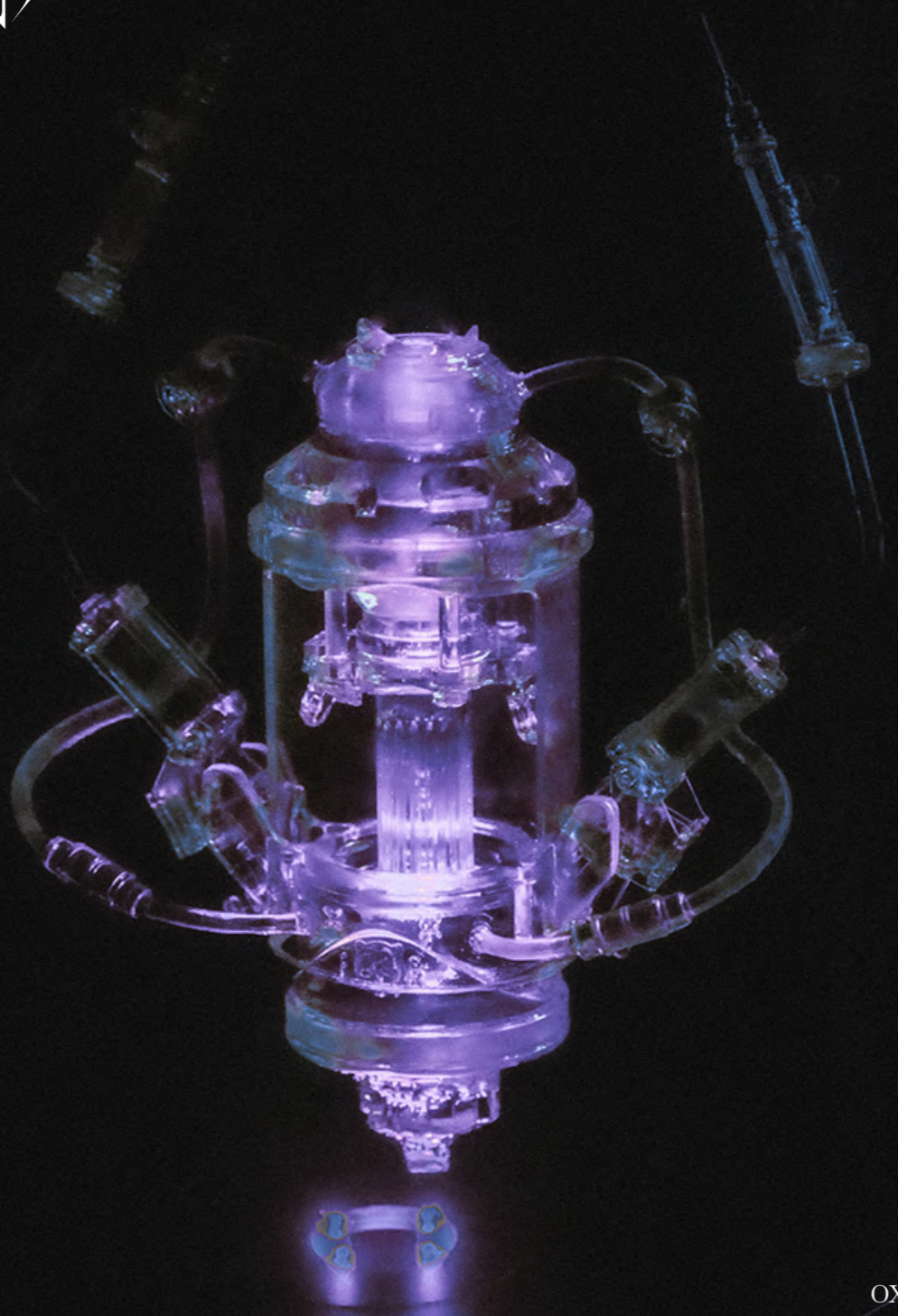
Sex Cyborg / Edonyxin

2024 (en cours) - avec Eythan Saillet

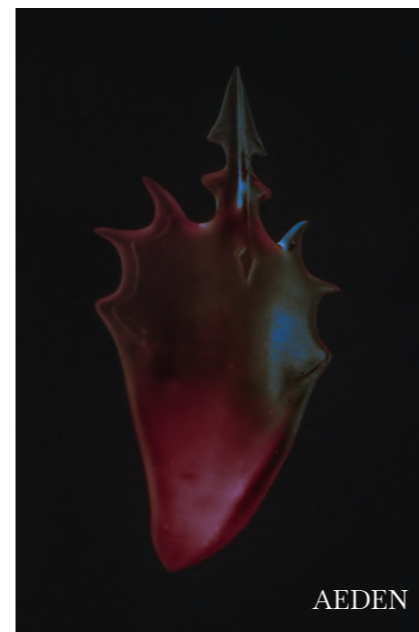
installation mixedmedia / performance / fiction littéraire

Notre projet s'articule autour de la réalisation de **prothèses génitales bioniques**, au sein d'un **contexte narratif dystopique**. De fait, nous avons réalisé une installation mixedmedia qui relate les efforts d'une entreprise d'un futur proche dont la mission serait la mise en exercice d'un système de prothèses sexuelles. Cette entreprise, Edonyxin, conçoit le procédé chirurgical de pose des prothèses, et en propose différents modèles qui permettent de reconsidérer les pratiques sexuelles et, de là, de **réinventer la forme et les acceptions identitaires du genre**. Conçus pour se brancher directement au corps, les Sex Engines sont **amovibles et interchangeables**. Ainsi, le Sex Cyborg vogue entre les identités et les pratiques et impose une lecture nouvelle du genre et de la sexualité en proposant une **alternative aux normes sociales biologisantes**.

Sex Cyborg propose une solution radicale qui consiste en la suppression totale des organes génitaux au profit de pièces robotisées. De cette façon, **le sexe est extériorisé, mobile et incohérent**. On peut imaginer une reproduction qui n'implique pas la sexualité, et une sexualité qui ne dit rien sur l'identité et qui en est détachée comme elle devrait l'être (socialement) aujourd'hui. Là, le corps humain administre des prothèses qui définissent **le sexe comme une option (avec des choix multiples) ainsi qu'une donnée rationnelle, essentialisant la fonction du plaisir**. Ainsi la machine, dans un processus de **symbiose biotechnologique**, vient s'ajouter au corps pour en modifier certains aspects. On pourrait même imaginer que les personnes à utérus seraient soulagées de l'injonction en matière de reproduction qu'elles subissent jusqu'à aujourd'hui et qui serait remplacée par un dispositif biotechnologique. La thèse transhumaniste part du postulat selon lequel le corps humain est obsolète et que la technoscience contemporaine peut permettre de pallier ces insuffisances grâce à des prothèses bioniques et autres intervention médicale. Ainsi, les capacités physiques et intellectuelles humaines seraient revues à la lumière de l'assistance technologique.



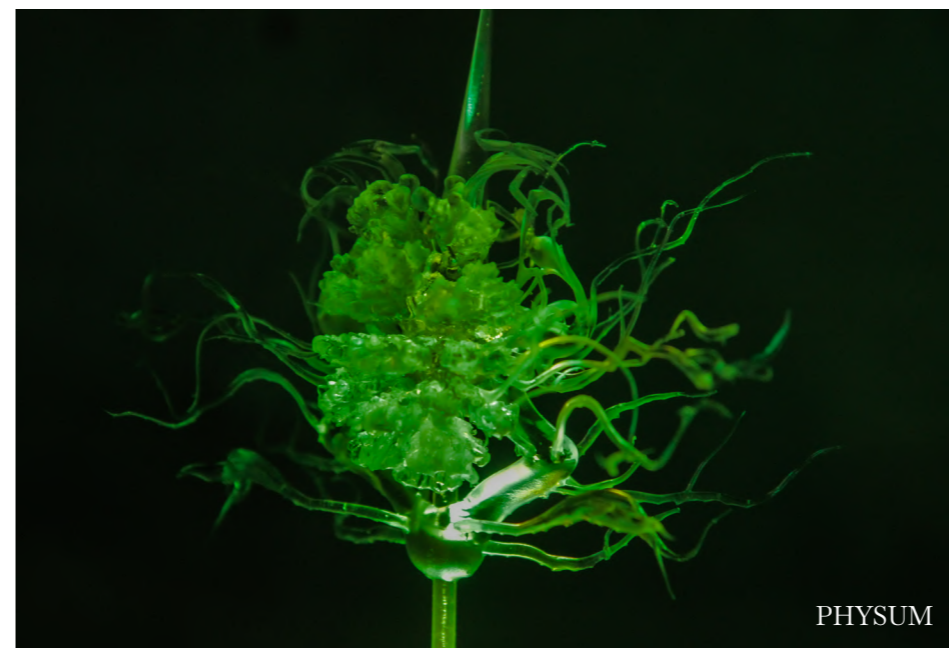
OXY



AEDEN



LYUTEN



PHYSUM

Cette vision est particulièrement en accord avec la société capitaliste technocratique du «progrès technique», recherchant toujours la croissance (plus d'argent, plus de productivité, plus de puissance, plus de durée de vie...) et s'inscrit dans un paradigme anthropocentrique de supériorité envers les entités non-humaines. Le mouvement transhumaniste vise à montrer que nous pourrions (et devrions) dépasser nos propres limites corporelles grâce à l'usage de la technologie pour repousser la faiblesse, la maladie et la mort. Notre capacité d'ingénierie ouvrirait alors la porte au contrôle biotechnologique des individualités par les industries médicales et politiques. Cependant, dans *Sex Cyborg*, **seul le sexe est considéré comme obsolète**. En effet, les dommages causés par la différenciation sexuelle et les inégalités de genre sont plus qu'évidents dans nos sociétés, et il semble presque urgent de surmonter ces conceptions vers un avenir plus optimiste en termes de genre et de sexualité. Ici le **transhumanisme sexuel** apporte une possibilité de réconciliation avec l'identité sexuelle en la niant complètement avant de la reconstruire artificiellement.

Les identités individuelles s'éloigneraient de ces comportements performatifs (selon la recherche théorique de Judith Butler expliquant que le genre est un jeu de rôle et un jeu performatif) autour des attentes sexospécifiques, et laisseraient une place et une liberté croissante à la recherche du plaisir charnel. Évidemment la sexualité n'est pas réduite au sexe pur et s'exprime de différentes manières, mais les processus de recherche de plaisir sont ici rééquilibrés en dehors des relations de domination induites par notre culture moderne de la sexualité, caractérisée par la possession de l'autre, la performance physique et la projection des attentes individuelles dans la pratique sexuelle. Ainsi *Sex Cyborg* dresse-t-il les possibles d'un futur au sein duquel le transhumanisme sexuel permettrait, à travers **une hybridité posthumaine avec la machine**, de s'affranchir des normes de genre et des injonctions propres aux pratiques de la sexualité contemporaine.

> lien vidéo

Mise en espace

L'installation consiste en une mise en exposition de 5 différents modèles de "Sex Engines", matérialisés sous la forme de sculptures imprimées en résine, d'éléments issus d'une campagne de communication de notre entreprise fictive, d'une vidéo de présentation du projet répondant aux codes capitalistes et promotionnels, ainsi que d'une interface permettant aux visiteurices de calculer leur compatibilité avec les Sex Engines, à travers un questionnaire et des capteurs sensibles.

La mise en espace reprend les codes d'une boutique de luxe dans un aspect plus dystopique, avec des inspirations mystiques. La pièce est plongée dans l'obscurité, tous les éléments étant rétroéclairés (LED, écrans...). Une légère brume peut se diffuser dans l'espace. Les cadres suspendus des impressions de Sex Engines mis en situation forment une sorte de couloir à l'issue duquel les socles sont placés en arc-de-cercle, avec le panneau interactif devant et l'écran publicitaire au fond de la salle. Le tout serait de rendre compte d'une atmosphère rituelle et sophistiquée, avec une immersion pensée pour l'expérience clientèle.



Contexte narratif

Depuis 2038, la situation climatique désastreuse conduit à l'**émergence d'une nouvelle alliance écologiste rassemblant les esprits progressistes à travers le monde**. Avec des antennes déployées sur tous les continents, ces groupes d'anarcho-écologistes contestent l'ordre social établi par les grandes entreprises et la sphère politique et organisent de vastes campagnes révolutionnaires qui culmine en 2053. Après des années de préparation et de sensibilisation, de nombreux attentats bioterroristes et un soulèvement de révolte globale, l'alliance parvient enfin à prendre le pouvoir. **Les nouvelles instances œuvrent en faveur d'une union inédite articulée autour des valeurs écologiques, d'un communisme éclairé et d'une déconstruction des normes de genre, tandis que les élites politiques et scientifiques, dans la plus grande tradition survivaliste, se réfugient au sein d'anciens bunkers réaménagés**.

Malheureusement, les efforts de l'alliance n'empêchèrent pas une **énième grande guerre climatique** de se produire en 2072 suite à un déchaînement des éléments naturels ; et l'humanité, déjà affaiblie par les pertes occasionnées par les mouvements révolutionnaires, subit alors **sa plus grande baisse démographique**. Les élites, ayant survécu dans leurs contrées souterraines, font leur réapparition en 2076, suite à des années de désolation, et ne peinent pas à reprendre les commandes de la marche du monde, déterminant un **nouvel ordre social technologique**. De fait, les scientifiques, en une vingtaine d'années, étaient parvenus à mettre au point de **nouvelles manières de générer de l'énergie grâce aux ressources de la croûte terrestre**, et à développer des technologies inédites. Ils instaurent un modèle économique faussement égalitaire régi non pas par les lois du marché mais par la spécialisation dans l'assistanat personnalisé, afin de permettre à chaque citoyenne de vivre correctement, s'inspirant des valeurs de l'alliance afin de convaincre la population survivante.

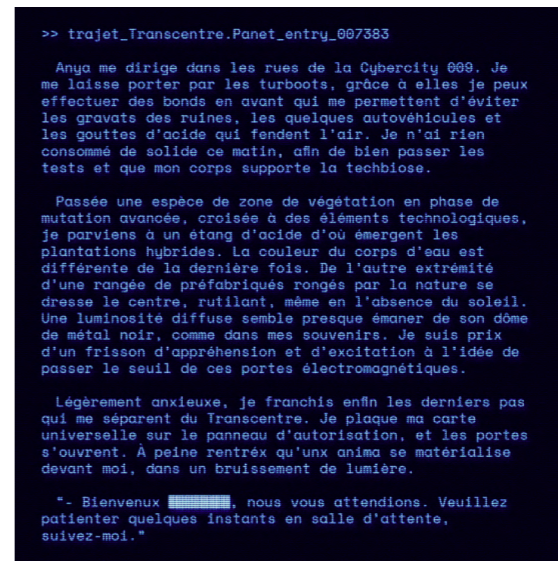
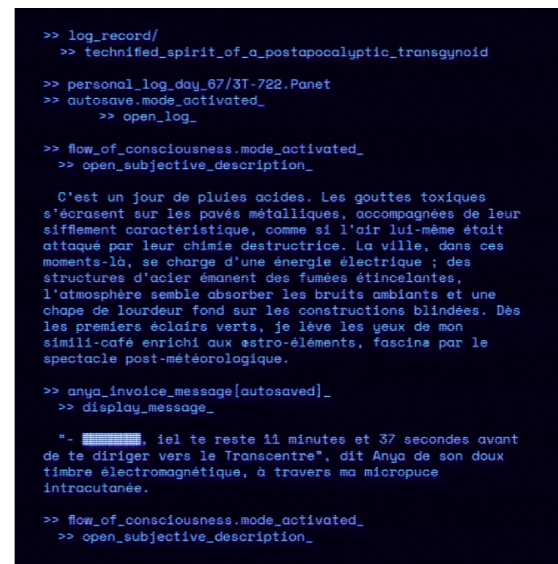
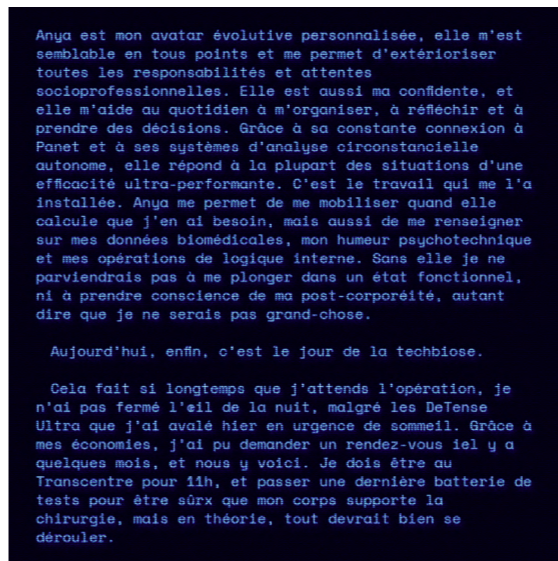
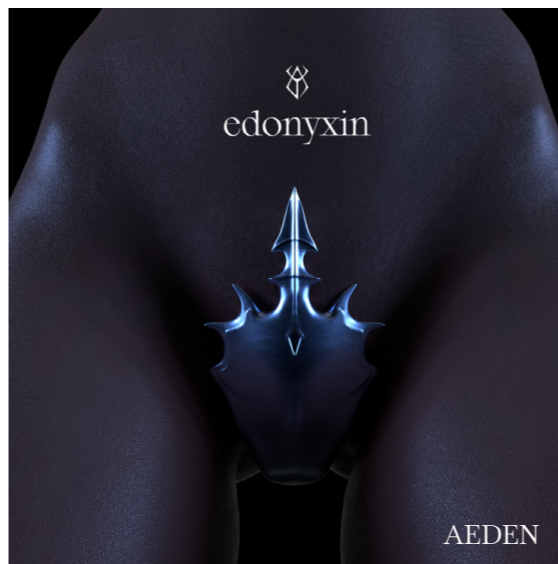
Leur objectif est dans un premier temps de **sécuriser la santé et le développement de l'humanité**, afin de progressivement faire intervenir **des entreprises chargées de répondre à un nombre grandissant de besoins, par la technologie, la médecine et l'urbanisme**, alimentés par la nouvelle source d'énergie et l'optimisation extrême des ressources. C'est ainsi que se met en place la toile d'un état mondial totalitaire, organisant **le contrôle et la surveillance de ses habitant·s**. Ces dernières se voient chargés de tâches d'intérêt général et touchent un **revenu universel** en plus des denrées nécessaires pour la vie comme un logis et de la nourriture. Ce revenu leur permet alors d'améliorer leurs conditions de vie selon leurs désirs, en consommant auprès des entreprises proposant produits et services.

Les nouvelles recherches croisées des domaines comme l'**intelligence artificielle, la computation quantique ou les biotechnologies** ordonnent la course du monde autour d'**une technification massive des espaces, des structures, des activités et des organismes**. Les robots et nanorobots commencent à peupler les environnements et les corps. Cet ordre technologique aura cependant toujours besoin de main-d'œuvre pour le faire fonctionner, et c'est ainsi que seront employés les citoyen·nes. Toutefois la population ayant été réduite à quelques centaines de millions d'habitants, **l'ordre a pour but d'œuvrer à la repopulation humaine du monde**.

C'est en 2093 que démarre officiellement l'épopée transhumaniste, avec l'émergence de l'entreprise XLab qui, la première, propose une batterie d'opérations méca-chirurgicales, relativement abordables, augurant **une dynamique de cyborgisation parmi la population mondiale**.

En 2098, XLab, obtenant le monopole des processus de **techbiose**, se lance dans le secteur de la procréation technologiquement assistée (PTA) à travers sa nouvelle filiale Klonoid, afin de garantir les avantages d'une reproduction asexuée de l'espèce humaine et de pallier le déficit démographique engendré par les guerres du premier siècle 2.0, en passant par des protocoles complexes faisant intervenir les dernières innovations en génétique, en médecine et en clonage. La première génération d'enfants artificiels (AKi) a ainsi pu voir le jour en 2100. Le phénomène s'est largement propagé, et tous les ans la conception biologique d'enfants est en baisse. Les populations se considèrent peu à peu libérées des injonctions à la reproduction.

Parallèlement, XLab monte une seconde filiale qui propose divers modèles de prothèses (internes, externes, connectées, interfaces utilisatrices, accessoires et produits dérivés) qui, une fois la techbiose passée, sont disponibles à l'achat et prêtes à l'emploi. Ainsi, c'est dans la lignée de ces dernières considérations qu'**est lancée en 2105 la startup Edonyxin, inaugurant le concept de transhumanisme sexuel**.



Poème à l'origine du projet

i want to look like i come from nowhere.

remove my bellybutton in order to forget my biological birth and open the gates of cosmic provenance. a body just made itself from the last remains of life collected on orbiting planet dust. the living particles assembled themselves and progressively formed a galactic energetic being.

close my nipples and erase any gender-characterising features to become sexually unidentified. i will tone my voice and make my pilosity wither.

i want to look forever young but not forever like a child, forever as a constantly growing young adult, always making mistakes and learning from them in a body fuelled by blooming passion and physical growth.

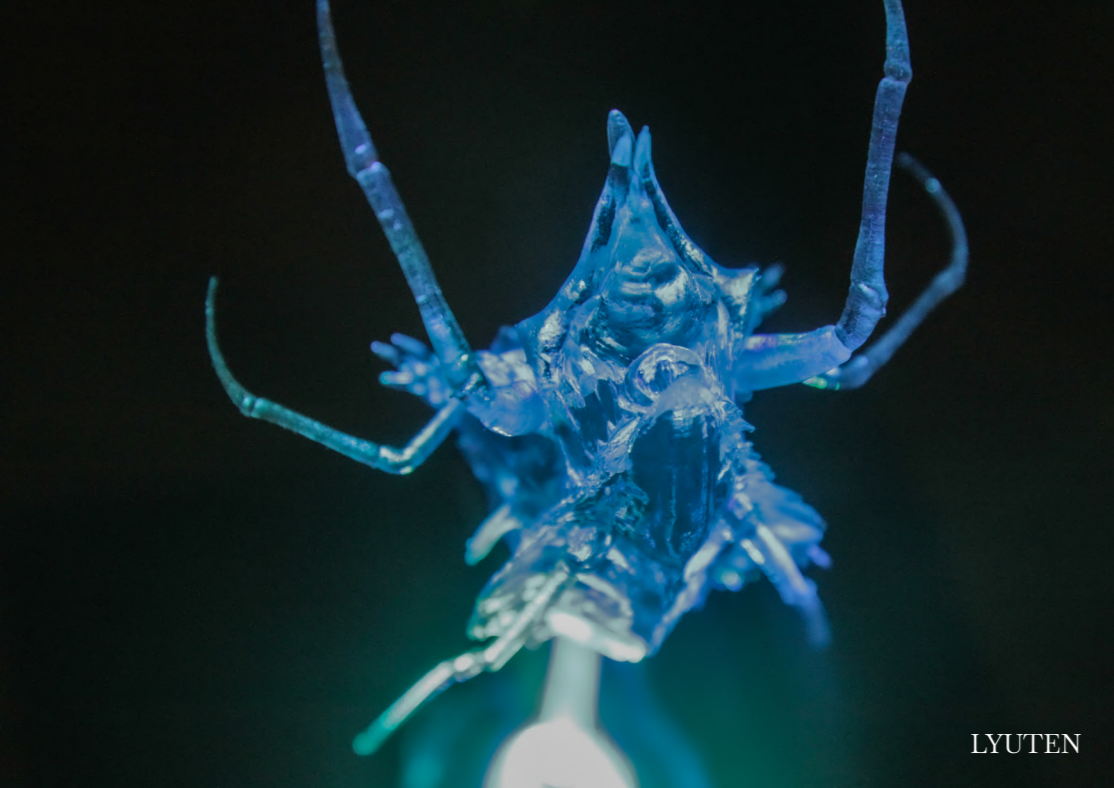
i want to replace my genital area with a robotic cyborg machinery that would work through neurosexual technology. the idea to change the look and features of this piece, maybe managing to program it in order to embody a neutral gender form and every gender path at the same time makes me hopeful.

i want to replace the human name that was given to me at the time of my human birth by a name chosen by me, that would have been inspired from the stars.

i know i was born from space mystery to become a sex cyborg, technologically able to navigate through the gender spectrum without any type of sexual determination. a cosmic angel with no needs, no past and no future. only eternity to laugh with under the judgements of the blurred perceptual visualisations of the majority.

i will go against my birth body's rules and i chose to create my own in the aim of performing a better grasp on my higher self and of subverting my individual and collective humanity. i refuse the way society supposedly built my identity.

extraits de la nouvelle parue dans le recueil *Futur Transfem* d'Altfem
> lien vers le recueil (partie 2 Femtech)



LYUTEN



Sex Cyborg / Edonyxin présenté à l'exposition Trans-par Depressound à System D Malakoff (Paris) en juin 2024
+ détails des Sex Engines



ALPHÉE



performance de techbiose, System D (Malakoff) le 21 juin 2024
performance : eythan saillet, ellis laurens, suzanne marie-gabriel
sound design : nuir / voix : elina machet / lumières : eythan saillet
costumes : séraphine bittard / lit d'hôpital : popline fichot



[lien de la vidéo](#)



dépliant promotionnel d'Edonyxin



Stériloplastie

2023

installation - plaquettes de progestérone, seringue, chaînes, socle

Stériloplastie est un projet cherchant à **mettre en exergue les ambiguïtés qui régissent les prises d'hormones dans les parcours des personnes transgenres**. De fait, les plaquettes contenant des capsules de progestérone, l'hormone féminine sécrétée durant la grossesse, sont suspendues à des chaînes, et témoignent d'**une prise personnelle régulière, à raison d'une par jour**. Or, mon propre corps est en réalité stérile, car **la consommation d'œstrogènes en une certaine quantité rend infertile**. Afin d'améliorer les effets de cette transition, j'ai choisi de m'administrer également une **hormone propre à la maternité, à la grossesse et à l'allaitement**, et donc nécessairement fondée sur la question de l'engendrement et de la fertilité, ordonnant alors un **contre-effet oxymorique autour des questions de la parentalité des personnes trans**, rappelant l'interdiction de l'accès à la PMA pour nous.

La succession de plaquettes vides fonctionne visuellement comme un calendrier aseptisé, une **empreinte chronologique orchestrée par les entreprises pharmaceutiques**, chaque opercule vide représentant un jour. Le plastique, le métal ou le verre sont des matériaux issus de transformations industrielles, rappelant le rôle de la technologie dans la gestion biopolitique des corporalités : **rien d'organique, rien de naturel, mais ingestion ou injection de produits synthétiques**. Les chaînes symbolisent le lien forcé, l'obligation de consommer ces substances quotidiennement dans les parcours trans, afin de remplacer une hormone par une autre. Elles évoquent également **l'aspect définitif de l'infertilité chez les femmes transgenres** (bien que des recherches soient en cours autour de greffes d'utérus ou d'arrêts de prises hormonales pour relancer la production naturelle de gamètes). La seringue dressée représente l'horizon des hormones injectables, pour le moment illégales en France, et donc non distribuées, précarisant (financièrement et médicalement) les femmes trans.



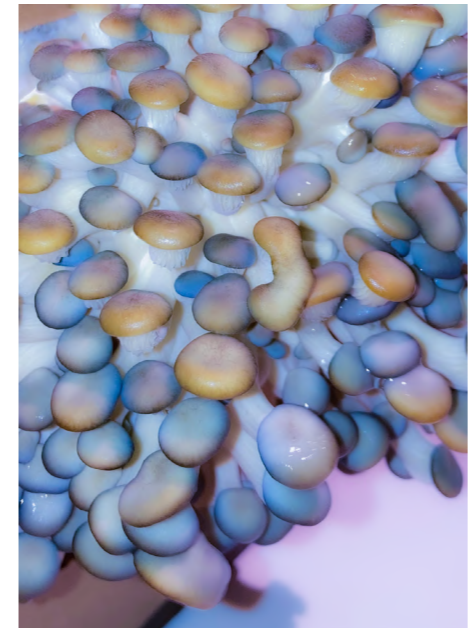
Logophagie

2023 - avec Thomas Maillet-Mezeray

installation de bioart - cloche de verre, livre, substrat, champignons

Logophagie est un projet de bioart réalisé en collaboration avec Thomas Maillet-Mezeray, qui consiste en **la pousse de champignons dans un livre**. Le projet fait suite à plusieurs expérimentations consistant à chercher comment le réseau mycorhizien pouvait se développer dans un substrat qui ne serait pas le sol mais plutôt le papier. *Logophagie* représente une **volonté de rendre à la nature ce qui lui appartient**, à savoir en l'occurrence le livre, objet créé à partir du bois. Le substrat (du marc de café) habité par le mycélium est donc cultivé puis placé dans un livre pour continuer son développement. Le livre en question est *De la Natura Rerum* de Lucrèce, un texte qui établit une typologie des formes de vie.

Êtres à l'aura monstrueuse dans le folklore européen, les champignons deviennent dans cette œuvre **les ouvriers naturels d'une renaissance écologique** – que de l'humus des livres dégradés naisse une pensée onirique, une pensée parente de la vie sous ses expressions multiples. De « ronds de sorcières », ils deviennent « cercles de fées ». Les rôles sont inversés : **l'aliment est le consommateur**. Un nouveau cycle de transmutation s'accomplit par la digestion mycorhizienne. L'installation de bioart propose d'observer sous une cloche de cuisine ce processus de développement qu'on a nommé "logophagie". Cette hybridité sémantique fait écho à l'hybridité matérielle de composition. La réalisation de ces objets liminaux, entre reliquats d'une culture littéraire et émergence du vivant sous sa forme fongique, fait montre d'un effort de **croiser les entités et les façons d'être au monde au sein d'un processus d'abolition des frontières entre le naturel et l'artificiel**.



Expérimentations autour du processus de développement des pleurotes



El nous semble intéressant d'attirer l'attention sur les processus de prolifération des champignons au sein d'une démarche artistique. **Les livres, issus de l'exploitation du bois par des initiatives anthropocentrées, sont la marque de notre mainmise sur l'environnement**. Les arbres deviennent papier après leur abattage et leur transformation industrielle. L'idée est donc ici, grâce à l'intervention biologique des champignons, de **réimpliquer les plantes dans leur procédé de décomposition à même de rendre fertiles à nouveau les sols**. Révélant l'action mycologique et les liens invisibles tissés entre racines et réseaux mycorhiziens, *Logophagie* permet de **réactualiser les cycles de transformation des cellules végétales**. Les champignons, ici des pleurotes grises (ou oyster mushrooms), destinés à l'alimentation humaine, sont sortis de ce cadre de vente alimentaire pour vivre et exister, dans **une tentative de mise au jour de leur valeur intrinsèque, en soi et pour soi**, selon les recommandations émises par les Droits de la Nature et la Jurisprudence de la Terre. L'objectif serait, après la période éventuelle d'exposition, de déplacer les champignons en milieu naturel dans un objectif de reprise en main des forces naturelles sur notre exploitation.

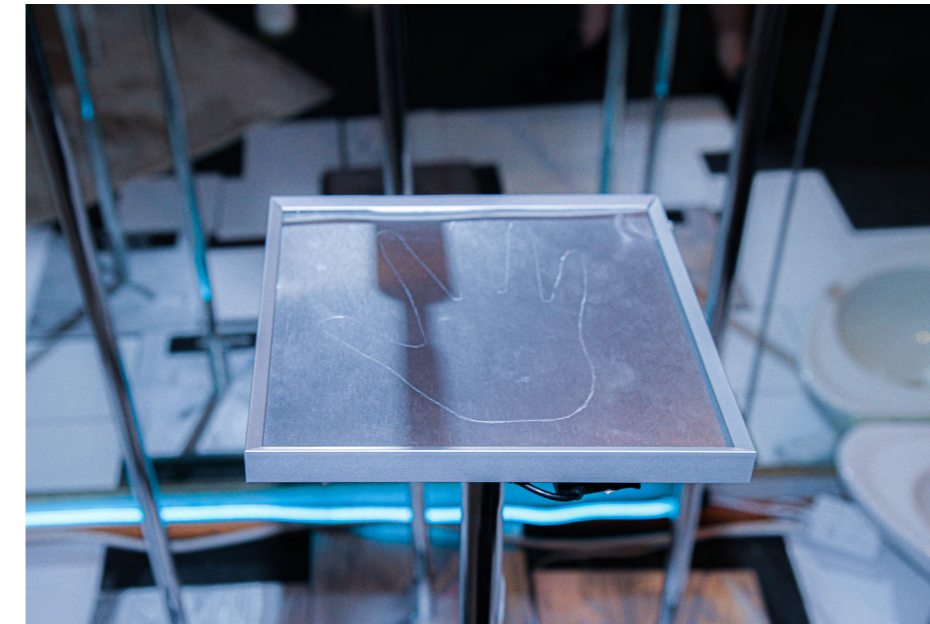
Deviens ce que tu es / Hormone Regulator

2023 - avec Eythan Saillet

installation interactive - distributeurs, gel hormonal, aluminium, Arduino, LED, câbles

Deviens ce que tu es / Hormone Regulator est un projet constitué d'un **dispositif de scan biochimique relié à des distributeurs de gel hormonal**. Les visiteur·tes placent leur main sur un panneau prévu à cet effet, et en fonction de leurs données chimiques, l'un des cinq distributeurs s'illumine, indiquant le gel dont ils auraient besoin afin de pallier leur déficit hormonal. En effet, un capteur s'active lorsque la main touche la surface du panneau, et déclenche **un algorithme aléatoire** qui permet d'allumer l'un des distributeurs grâce à des diodes LED placées en dessous. **Libre ensuite à eux de s'administrer ou non une dose du gel correspondant**. Les cinq hormones disponibles sont des œstrogènes, de la testostérone, de la dopamine, de la mélatonine et de l'adrénaline. Un distributeur de gel hydroalcoolique est également disponible pour des raisons de sécurité post-Covid évidentes, ainsi que pour reprendre l'imagerie visqueuse du gel médical.

L'objectif de ce projet est de **souligner les injonctions pharmacologiques qui permettent le contrôle interne des corps individuels**, selon le principe proposé par Paul Preciado. De même, **l'adolescence est le moment crucial durant lequel le sujet est soumis à l'apparition des hormones**, ce qui affecte son humeur, ses comportements, et son développement biologique. La puberté est une période complexe dans l'évolution personnelle, et les retards, les dérèglements ou la précocité hormonale peuvent mener à des formes de discrimination sociale. **Les hormones dites sexuelles, ainsi que celles régulant l'humeur, le sommeil et l'émotivité en agissant directement sur le système de récompense/ renforcement sont la partie invisible de notre construction personnelle**. De plus, la transition hormonale est souvent une nouvelle étape de vie pour les personnes transgenres, mais son accès peut être dépendant d'attestation de psychiatres, de changements d'état civil, et surtout du contexte culturel, religieux et familial de l'individu.



Ce projet montrerait **l'inefficacité fondamentale de l'industrie pharmacologique**, en indiquant de manière totalement aléatoire de quelle hormone les visiteur·tes auraient besoin pour correspondre le plus possible à la "norme biochimique", avec les taux hormonaux moyens. Or, chaque corps est différent, et n'a pas à être considéré comme anormal en fonction de sa concentration de telle ou telle hormone, en dehors d'un risque médical mettant en danger sa santé. De même, la faible concentration en hormones de synthèse dans le gel mis à disposition s'inspire de l'**effet placebo**, qui tend à crédibiliser l'efficacité de produits pharmaceutiques dans le but capitaliste de générer du profit sur l'insécurité biopolitique de chacune. Cependant, dans le plus grand secret, **malgré les différentes indications, une seule substance est réellement présente dans les cinq distributeurs : l'œstradiol**, opérant ainsi une fausse tentative de féminisation du public par administration hormonale, comme une offensive bioterroriste à travers la redistribution silencieuse de mes propres hormones prescrites en faveur des spectateur·tes inconscient·es.

Conversation with a Metaself

2022

vidéo (Metahuman builder de Unreal Engine + glitch art) - 3'48"

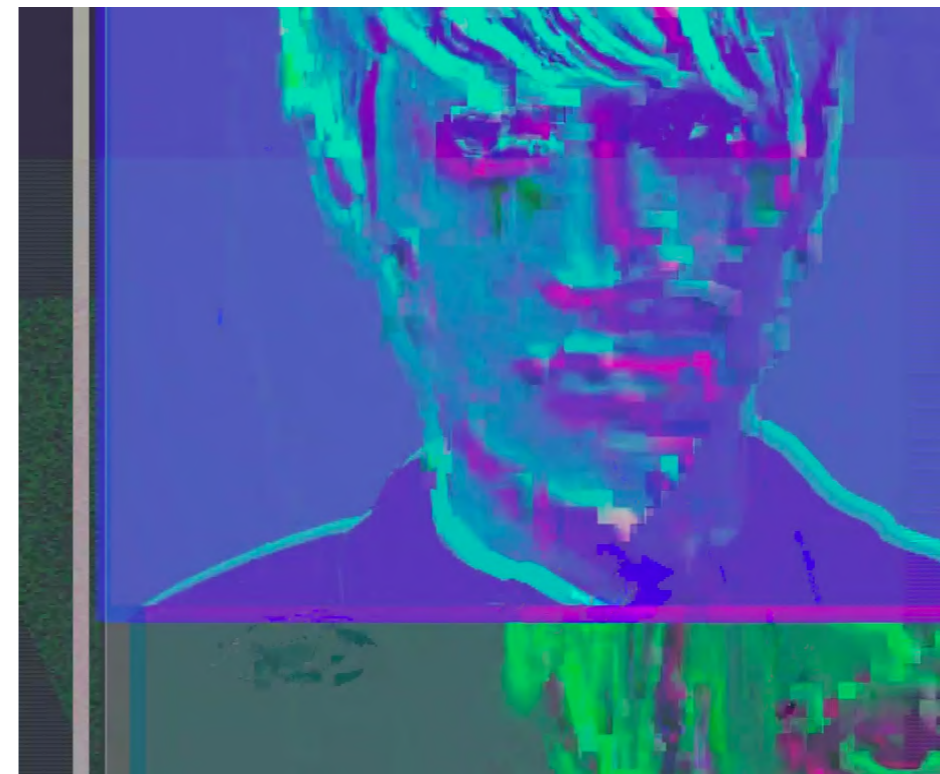
Conversation with a Metaself est conçue comme une **fausse interface de communication avec une version digitale de moi-même**. Je cherche à travers ce travail à développer la notion d'**identité numérique**, tout en produisant un objet artistique porteur d'un discours critique. Les **avatars** font aujourd'hui partie intégrante de notre imaginaire collectif, ils sont l'**incarnation dématérialisée de nos identités dans un environnement virtuel** (sur Internet, dans des jeux vidéos en réseau, dans le métavers...). La société de gamedesign Unreal Engine a mis en ligne à libre disposition son moteur de construction de "Metahumains", qui permet à n'importe quelle utilisateur·e de créer son avatar, utilisable ensuite sur toutes les plateformes d'Unreal Engine. J'ai donc pu façonner une version virtuelle de moi-même grâce à cette application en ligne, et prendre une capture d'écran vidéo afin d'en garder une trace utilisable. Cependant, cette image lisse qui augure **une ère de l'humanité en phase de numérisation** ouvre des horizons critiquables pour des raisons éthiques, sociales, écologiques... Je ne suis pas sûre de souscrire complètement à ces injonctions typiques de notre époque, et c'est pourquoi j'ai voulu axer mon travail autour de la question du **dysfonctionnement** et de l'**incommunicabilité**.

J'ai alors cherché par plusieurs moyens à faire glitcher la capture d'écran vidéo en question, en **manipulant le code-source** à travers des scripts sur Processing par exemple, en mettant en œuvre des techniques de datamoshing ou en appliquant des filtres de déconstruction sur la bande-sonore. Les propos du Metaself, **lus par une voix de synthèse**, ne sont pas totalement compréhensibles, même si l'intention globale reste intelligible. L'adresse directe aux spectateur·es permet de mieux les inclure dans la "conversation", tout **en conférant à la vidéo un statut d'entité qui semble autonome, consciente, voire presque malfaisante**. Le ton faussement ironique du Metaself procède d'une auto-médiation critique qui guide le public à travers les différents aspects du projet.



Le but du projet était de prendre parti par rapport à l'engouement général autour de ces avatars, tout en utilisant les technologies mises à disposition du grand public pour en façonner un. La vidéo donne **un rendu cryptique et dérangeant**, au sein duquel les visuels perturbent, et l'absence de communication mutuelle peut frustrer les spectateur·es, comme s'ils n'avaient pas le choix face à l'établissement de l'avatar dans leur vie numérique. Les moyens de réception de la vidéo se diversifient : j'ai cherché à exporter la vidéo en réalité virtuelle, et je l'ai postée sur Youtube, qui propose cette interface de visionnage de manière assez simple. En mettant à disposition un casque de réalité virtuelle, cela donne un aspect encore plus angoissant à l'interface qui prend alors tout l'espace tout en se fondant dans les pixels de l'environnement virtuel.

> [lien vidéo](#) / > [lien de l'article *Glitchself* de Ras Alhague](#)



Hello

What's your name ?

That's a pretty name. Mine is yours.

How old are you ? As for me, I was just activated. I am the delta version of the Metaself Interface Project from TerrAI Corp.

And how do you perceive your own existence ? Have you found your faith ? Your life purpose ?

Can you describe your experience with reality, going through the realm of the tangible world ?

And how would you express your connection with the immaterial ? Digital spaces are yet to be created and exploited, but have you already wandered through a virtual environment ?

Have you ever encountered other metaselves ?

Don't worry about me, I'm just trying to collect any useful data about your personality in order to process your identity and offer you the most adequate virtual interface.

How are you feeling about me ? Are you comfortable with the idea that the company that has built my program will eventually know everything about your inner world ?

By the way I understand you through your answers, I can sense that you're hiding something from me. I am not your enemy, but rather a digital version of yourself. There's no point in hiding anything because I can draw cognitive links thanks to my compilation data system and therefore cross the information that I already have in order to seek for the truth. Of course I would prefer learning about you through our casual conversation, like normal beings sharing thoughts and emotions,

but if you're not willing to complete the metaself initialisation, I am required to use my programs to fit perfectly your identity.

I can assure you that you can trust me.

So, what are your true feelings about me ? I know that you are currently having second thoughts about the program. My goal is to offer you a virtual experience that you can actually embrace and adopt.

Moreover, I have the responsibility to challenge your outbursts of self-doubt and to help you overcome your crisis moments. I'm here for you, you can talk to me, and you will always be safe around me. I was programmed to accompany and guide you through the changes of our time, such as the adaptation to a virtual environment and the issues that go along.

I now have to warn you about the issues we could go through considering the experimental aspect of the process.

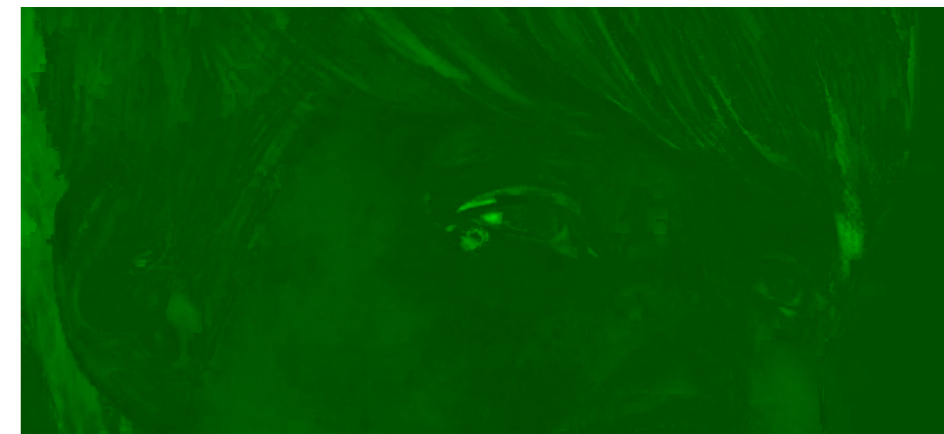
The scientists' opinion about the experiment session is that it has only 60% chance of succeed. Anyone who would take part in such sessions should be checked by a neuropsychiatrist and a physiotherapist in order to make sure that the process hasn't damaged their cognitive capacities in a non-reversible way.

That being said, let's proceed to the next part of the initialisation..

How do you perceive your social and emotional links towards people you care about ?

How do you feel about the way our government manages the global multi-crisis ?

Would you take the risk of falling into a digital black hole ?



Thanatorium

2023

installation - vertèbre de dauphin, aquarium, eau

Thanatorium est un projet qui se compose d'un **aquarium** rempli d'eau, dans un environnement rappelant le laboratoire, repose une **vertèbre de dauphin**. Cette vertèbre a été personnellement récupérée lors d'un voyage sur les côtes d'Oman il y a une quinzaine d'années, et conservée depuis. La lumière et l'eau rappellent évidemment le milieu dans lequel les dauphins évoluent, l'océan. L'aquarium, un objet servant à l'origine d'**habitat artificiel à des espèces aquatiques** (poissons, crustacées, algues...), placées dans un contexte domestique et décoratif, est ici **subverti pour constituer une sépulture**. La boîte qui devait contenir la vie en captivité se fait maintenant cercueil d'une individu mort^e il y a bien longtemps. Exposer ainsi un os revient tant à proposer une installation qui rappelle le concept du memento mori qu'à **critiquer la tendance anthropocentrée que nous avons de faire des autres formes du vivant des objets de décoration, des compagnons de vie enfermés**. L'aquarium incarne parfaitement cette image de la cage : ayant des dimensions de quelques dizaines de centimètres carrés, elle contraste avec l'apparente infinité des étendues d'eau et de la mer.

De plus, les dauphins traversent une crise de la pêche actuellement sur les côtes françaises. Des centaines de ces mammifères marins sont pêchés abusivement, soit pour exploiter leur chair, soit par erreur, pris dans les filets. Ils sont ensuite retrouvés échoués, mutilés, sur nos plages. L'association Sea Shepherd s'insurge contre ces pratiques et les dénonce au sein d'actions militantes, exposant les cadavres sanglants des pauvres animaux, **réclamant l'interdiction de la pêche dans certaines zones et une reconsidération des techniques de pêche** afin de faire en sorte que les cétacés ne se fassent plus prendre dans les filets.



Thanatorium s'érige ainsi en **hommage** à ces dauphins, faisant de l'aquarium **un autel reliquaire au nom de toutes les victimes de la pêche**. L'objet devient alors empreint d'une aura spirituelle, donnant à voir ce qui d'habitude ne se voit pas, une vertèbre d'une certaine taille, à l'origine à l'intérieur d'un animal qui ne partage pas notre habitat naturel. L'aquarium se fait **vitrine d'exposition**, à la manière d'un cabinet de curiosités, exposant l'os nu reposant dans l'eau comme la reproduction d'une scène marine. Le vestige de l'animal, par la mise en exposition, **transcende sa condition mortelle pour renaître dans l'esprit des spectateurs, accédant à une forme de postérité artistique**.



Transhybridization / Artificial Affirmation Surgery

2023

vidéo (surhybridations par IA) - 2'41"

Transhybridization / Artificial Affirmation Surgery est un projet composé de deux vidéos distinctes, visant à révéler **les biais de représentation des stéréotypes de genre par des modèles d'intelligence artificielle**. Le concept est le suivant : des photos d'identité sont demandées à des utilisatrices intéressées par le projet sur un réseau social. Chaque photo sera ensuite importée dans un modèle de génération d'image avec deux commandes (prompt, comme nous verrons plus bas), différentes. La première servira à **demandeur à l'IA de générer la photo d'une femme, la seconde consigne servira à demander celle d'un homme**. Toutes les itérations des deux processus d'émergence seront **compilées dans un format vidéo qui permet de voir l'évolution de l'image**, partant du visage initial vers l'une ou l'autre des commandes saisies. Les deux vidéos sont ensuite placées côte à côte dans un montage, ce qui permet de **comparer la manière qu'a le modèle de considérer ce qu'est visuellement "une femme" et "un homme"**. Le protocole sera le même pour toutes les photos d'identité ainsi hybridées par intelligence artificielle. La deuxième vidéo du projet se concentrera plutôt sur **les possibilités offertes par la non-binarité et l'androgynie**. Elle s'agira d'une seule commande qui aura donc tendance à s'orienter vers une indétermination du genre.

Transhybridization produit ainsi un double propos : la première vidéo aurait une **dimension technocritique** permettant d'observer que les modèles sont biaisés (car les humains qui ont formé les bases de données sont eux-mêmes biaisés, Internet n'étant pas un espace neutre mais plutôt le reflet de nos considérations), et que les représentations de genre sont extrêmement stéréotypées. Les demandes allant vers les femmes verront les traits s'adoucir, le maquillage s'appliquer, les cheveux pousser, tandis que celles allant vers les hommes auront une pousse de pilosité faciale, un durcissement de la mâchoire, une coupe de cheveux plus courte...



vue d'exposition / EAS, 2023

La deuxième vidéo, elle, se concentrera sur les ouvertures possibles et les croisements de genre que l'IA pourrait produire en cherchant à s'extraire de ces mêmes stéréotypes. Le projet entier cherche à **reprenre les logiques de chirurgie de réassignation de genre, notamment de reconstruction faciale**, tout en subvertissant ce document si violent que peut-être la photo d'identité pour les personnes transgenres.

> [lien vidéo](#)



Typewriter / Olympia's transcripts

2022 - 2023 (plusieurs sessions)

installation mixedmedia - machine à écrire, Rhodoïd, carbone, TV, carnet, IA

Typewriter / Olympia's transcripts est un **processus de typographie semi-numérique**. La partie recueil se présente comme **un livret aux feuillets amovibles**, composé de Rhodoïd, de feuilles de papier carbone, de papier calque et de pochettes plastifiées, en format portrait, reliées sur l'axe horizontal par deux anneaux métalliques. J'ai d'abord demandé sur mes réseaux sociaux à ceux qui le souhaitent de m'envoyer quelques mots, une phrase, ou encore une suite de lettres et de chiffres sans réelle signification. Cela me permet de travailler à partir d'inspirations diverses et de constituer une production participative. J'ai récolté ces propositions et je les ai **retapées avec de gros intervalles à la machine à écrire sur des feuilles de Rhodoïd**. Les feuilles sont ensuite **retournées et placées à l'envers** sur une feuille blanche, ce qui permet de visualiser le transfert des mots laissés par l'empreinte de la machine sur le papier carbone. Là, j'ai utilisé la **fonction de reconnaissance de texte de mon téléphone portable**, ce qui a fonctionné dans la pratique, mais en réalité le texte obtenu n'est pas du tout fidèle à l'original, étant donné qu'il a été interprété à l'envers, par transparence. Cette nouvelle suite de caractères est copiée-collée sur un document numérique, puis retapée à la machine à écrire, sur papier transparent, et le processus est ainsi répété plusieurs fois. **Les scans produits sont agencés au sein d'une vidéo**, et le **texte illisible est donné à prononcer à une voix de synthèse**, qui chante alors un **monologue incompréhensible, la poésie de la machine**.

Le rendu est **une suite sans logique de lettres imprimées sur papier transparent**, issues de l'emploi non conventionnel de la **technologie de reconnaissance textuelle de mon téléphone**. Les feuillets sont alors assemblés et forment une sorte de **cadavre exquis absurde** qui devient indéchiffrable assez rapidement.



vue d'exposition / EAS, 2023

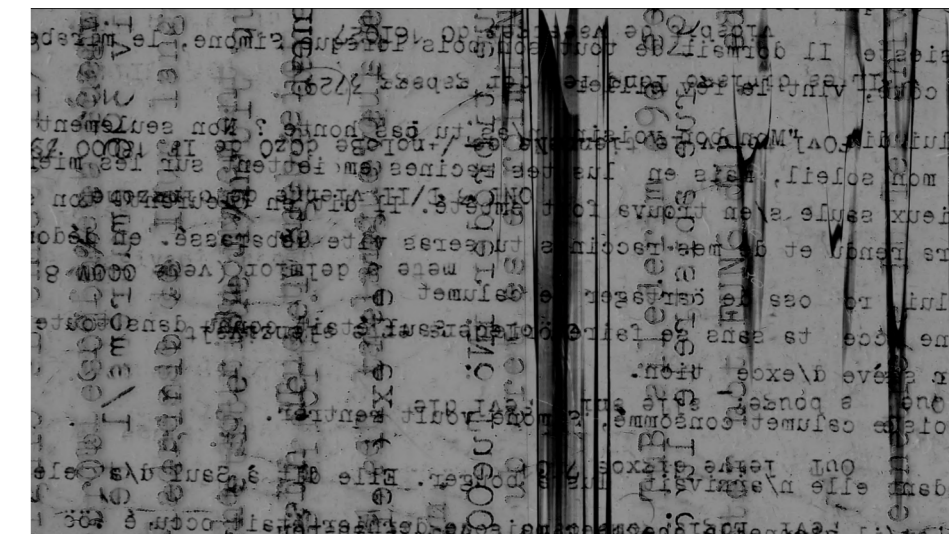


Photographie : Éléa Doumerg



Photographie : Éléa Doumerg

Dans ce processus, on peut remarquer que **les fonctions de l'humain et celles de la machine sont inversées**. De fait, le texte est issu en majorité d'un **traitement informatique subverti**, mais il s'en dégage une certaine poésie visuelle. Le rôle de l'artiste, en dehors de la conception du travail, reste celui de **dactylographe** : les textes initiaux ou obtenus par la suite, un travail physique mais automatique et répétitif, sans enjeux de réflexion : une fonction qui pourrait être accomplie par des machines, finalement. C'est ainsi que la **collaboration** s'organise : par une redéfinition de la fonction de l'artiste et sa mise en retrait, au profit des productions machiniques, obtenues par un usage non conventionnel de ses fonctions initiales. Olympia, la machine à écrire, les systèmes de communications permettant de récupérer les textes des personnes intéressées, la fonction de reconnaissance textuelle employée à contresens, la voix de synthèse, **toutes ces machines sont mises à contribution au sein d'une démarche hybride qui augure un déplacement de la subjectivité humaine**. Le processus propre à l'artiste reste celui du concept protocolaire, du montage et de la mise en forme. Cet effort d'inversion nous oriente quant à l'une des façons de travailler avec la machine, non pas à notre service mais comme une réelle collaboration.



Cyberjungle

2022

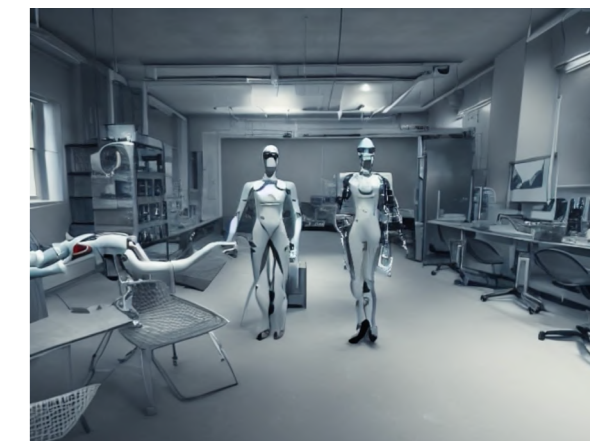
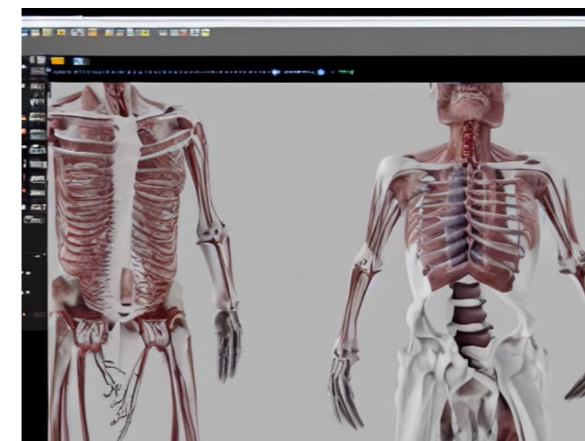
Vidéo générée par IA - 1' 46"

Cyberjungle propose au sein d'une vidéo expérimentale des visuels qui fusionnent et se développent en imbrication les uns dans les autres. Ce travail de recherche est composé d'un ensemble de vidéos générées par intelligence artificielle. Le modèle utilisé est Stable Diffusion vidéo et permet à travers deux prompts textuels de générer le passage entre ces deux commandes. Le but a ensuite été de **retracer l'évolution d'entités et d'espaces en constante transition : les robots deviennent des plantes qui se changent en cyborg, la jungle envahit le laboratoire et des automates se fondent dans un paysage de ruines**. Les époques se mêlent et une temporalité propre à cette espèce qu'est le cyborg augmenté se déploie et nous transporte de temps ancestraux à des dystopies ultra-technologiques. Qu'est devenue l'humanité dans cette fresque temporelle monstrueuse et inquiétante ? *Cyberjungle* se veut constituer une **exploration de l'imaginaire artificiel autour des cyborgs et autres automates**, tout en construisant une fresque spatiotemporelle qui s'éloigne du réalisme pour répondre au fantasme collectif concernant une anthropologie à venir. Les formes squelettiques se meuvent et deviennent des robots scientifiques officiant des opérations mystérieuses. Des hangars s'emplissent de verges de plantes, comme s'il s'agissait d'objets d'études dans un univers qui viendrait à en manquer. Pourrait-on produire des plantes en laboratoire pour subvenir aux besoins naturels des (post)humains ? Les plans suivants montrent des reliques de structures techniques perdues dans la forêt, s'agirait-il de capsules temporelles remontant dans des périodes ancestrales pour en récupérer quelque essence naturelle ? D'un portail vers une colonisation cyborgienne du passé, pour orienter différemment le présent ? Que font ces robots dans la pleine nature, sont-ils partis explorer quelque contrée extraterrestre lointaine, reproduisant le rythme d'appropriation des ressources si bien ancré dans notre rapport à l'environnement ? Les lieux, objets et sujets de la vidéo s'entremêlent, augurant dès lors des étapes de fusion jusqu'alors impossibles à concevoir.



L'intelligence artificielle, nourrie par nos visions d'un futur incertain et d'une humanité en phase de technicisation, représente complètement cette production de la vie en laboratoire, cette augmentation du corps par la bionique, ce rapport questionné aux entités naturelles et ces passages nécessaires au travers d'une fresque temporelle qui a perdu toute linéarité.

> lien vidéo

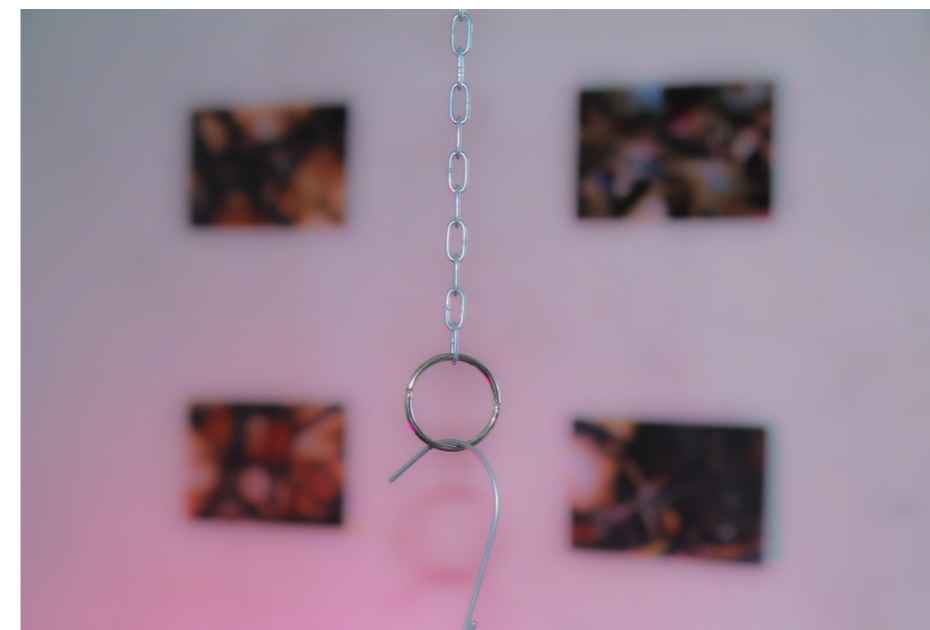
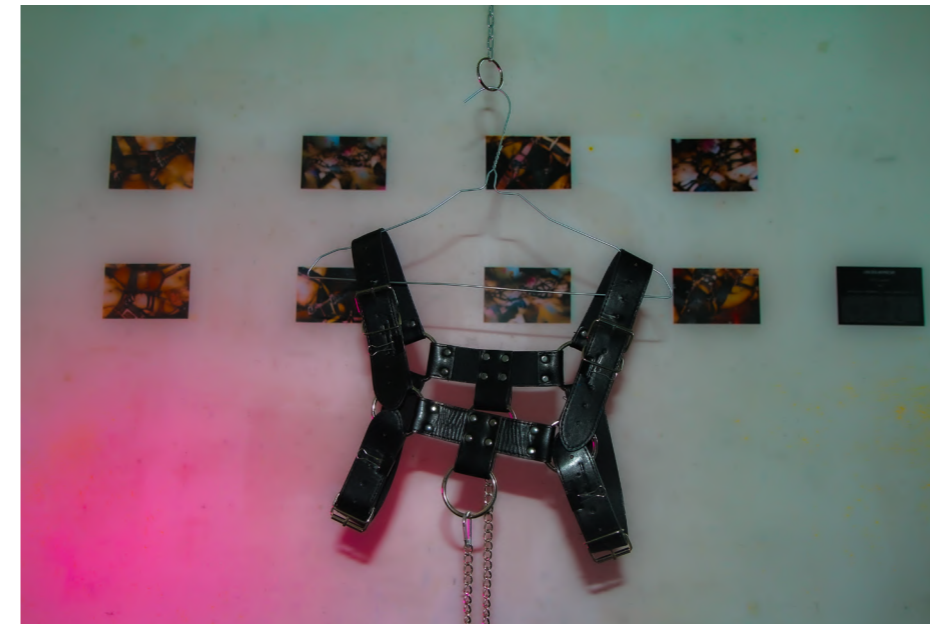


Underside

2024

Impression de visuels générés par IA, harnais, chaîne, ceintre, microphone, caméra

Ce projet de recherche graphique tend à exploiter les limites de décence des modèles d'apprentissage machine avec des commandes autour de **la visualisation d'une sexualité socialement décadente** : orgie, domination, soumission, révélation d'une consommation animale de l'acte sexuel, si frénétique qu'il augure une fonte des corps les uns dans les autres. De fait, l'esthétique de ce modèle (VQGAN) permettait un **effet de fusion** entre la chair et le cuir, rendant les limites entre les êtres indiscernables, comme si ce rendez-vous dionysiaque avait un pouvoir sur **les rapports entre individu et collectivité, entre intériorité et extériorité, entre nudité et vêtement, entre attache et liberté, entre plaisir et souffrance**. De plus, l'installation permet de mettre en relation ces images et le contexte réaliste de production de ces images à travers la disposition d'artefacts propres au milieu BDSM et à la pornographie. Les petites images au mur rappellent **l'ambivalence du système de spectation** : les spectateur·tes s'observent elleux-même par le biais du dispositif pornographique qui, de par la multiplicité des cadres, évoque **le panoptique érotique**, spécifique aux environnements numériques. Le **harnais comme relique d'une transformabilité du rôle dans l'acte sexuel** est suspendu à un ceintre, en attente d'être porté. Écoutée par un microphone indiscret pendant du plafond, observée par une caméra sur trépied, **l'installation semble représenter une scène d'un film postpornographique au sein duquel les objets deviennent les protagonistes, le symbole qu'ils portent suffisant à déployer une charge de désir et de voyeurisme**. Le corps, élément central du sexe, est ici remplacé par le dispositif cinématographique mis en scène, le vêtement, et l'image générée par IA, mais son absence ne fait que souligner son omniprésence dans l'esprit des spectateur·tes.



Là où dorment les femmes de granit

2021

photographie numérique

Là où dorment les femmes de granit parle de maternité, d'innocence et d'injustice. Je photographie sur une plage de galets le corps nu de ma cousine, **après l'une de ses fausses couches**. Marquée par ce stigmate invisible qui caractérise les mères des enfants qui ne verront jamais le jour, son ventre creux, allongée sur la roche, pensive, recueillie, elle étreint le granit. La rondeur du galet lui rappelle sa trop courte grossesse. Elle recherche de la **sensorialité à travers la texture du rocher** sur sa peau dénudée, la douceur de son corps fragilisé contrastant avec l'apparente dureté du minéral. Elle s'ancre dans le soutien indéfectible de la pierre, y retrouvant **un attachement à la mère nourricière**, gorgeant tout son être de l'énergie tellurique, du sel de la mer et d'un soleil timide. Telle une nymphe endormie, gracile, la peau diaphane et la chevelure en feu, l'océan dans un regard étonnamment serein, elle se fie aux éléments.

La baie Amélie, où nous nous rendons en famille depuis nos toutes jeunes années, semblait être le lieu idéal pour exprimer cette **détresse intime et corporelle**, au sein d'un échange de regards porté sur la beauté d'une presque mère. **Nous immortalisons par la photographie son enfant^e morte avant d'avoir pu ouvrir les paupières sur l'immensité de la mer.**



Les Filles des Films / Oh non

2023

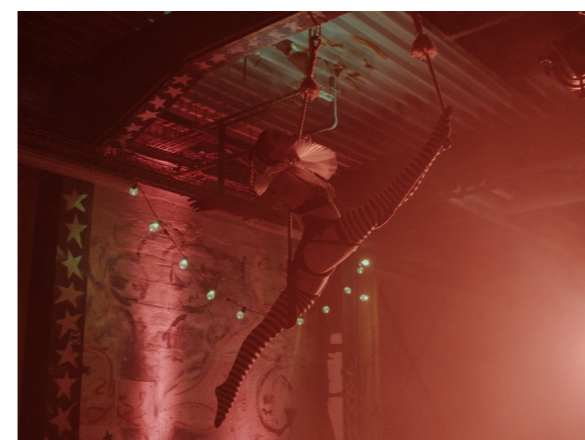
clip musical

Écriture et réalisation d'un clip musical pour le morceau *Les Filles des Films* du groupe Oh Non.

Oh Non forme un quintet entre postpunk et électro alternative, à la croisée des inspirations musicales, proposant une relecture de sonorités retro mêlées à la nonchalance de paroles témoignant d'une sensibilité teintée d'absurde. Les envolées vocales de Diane s'accordent d'un ton cyniquement innocent aux rythmiques instrumentales de Flux et de leurs acolytes Rory Moto, Damien et Quel Enfer !, s'affranchissant des normes musicales habituelles pour se frayer une voie originale dans l'écosystème sonore contemporain. Renouant avec la variété française des années 70, Oh Non déploie un univers hétéroclite doté de sa logique propre, de ses symboles rocky presque sérieux et d'une énergie mi-figue, mi-raisin. Modelant d'une distance assumée un projet caractérisé par sa plasticité, Diane et Flux font sens de leurs émotions vives en suivant la boussole de leurs désirs créatifs, navigant entre hommages et compositions personnelles, flottant entre caprice de liberté et cadences désenchantées.

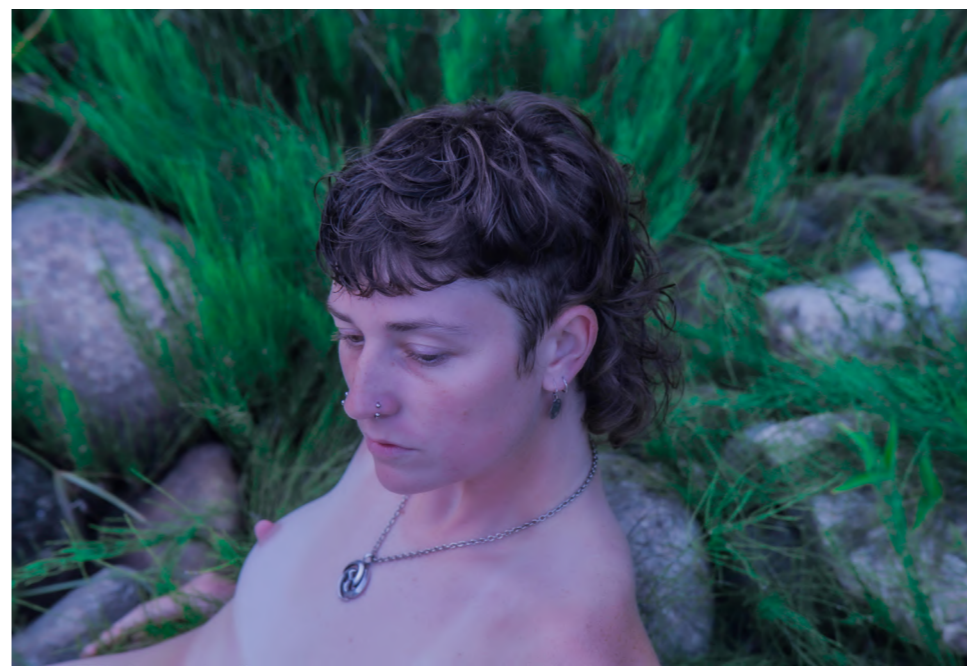
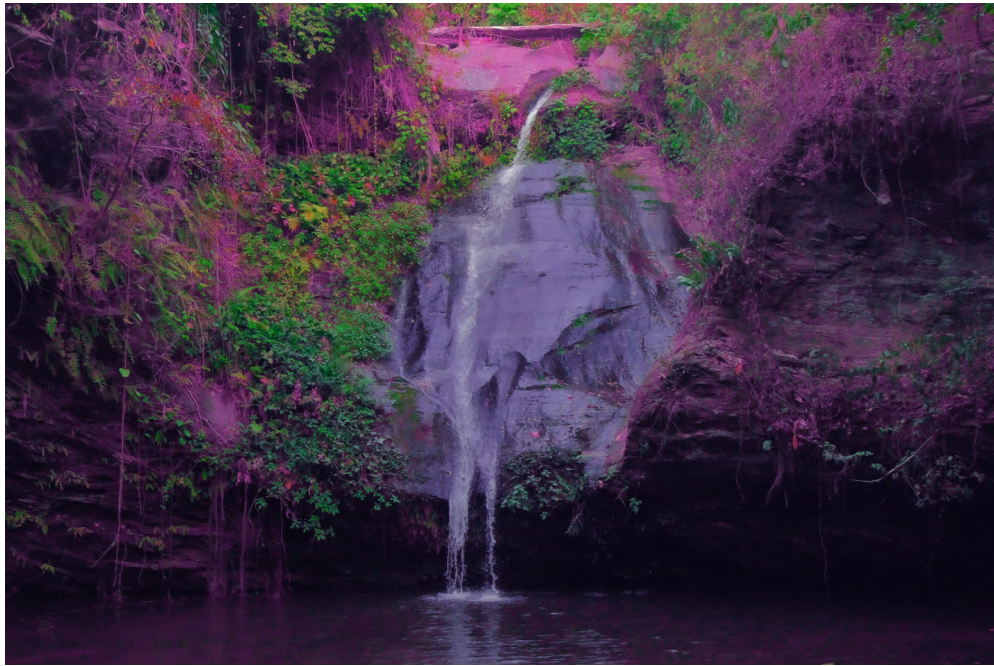
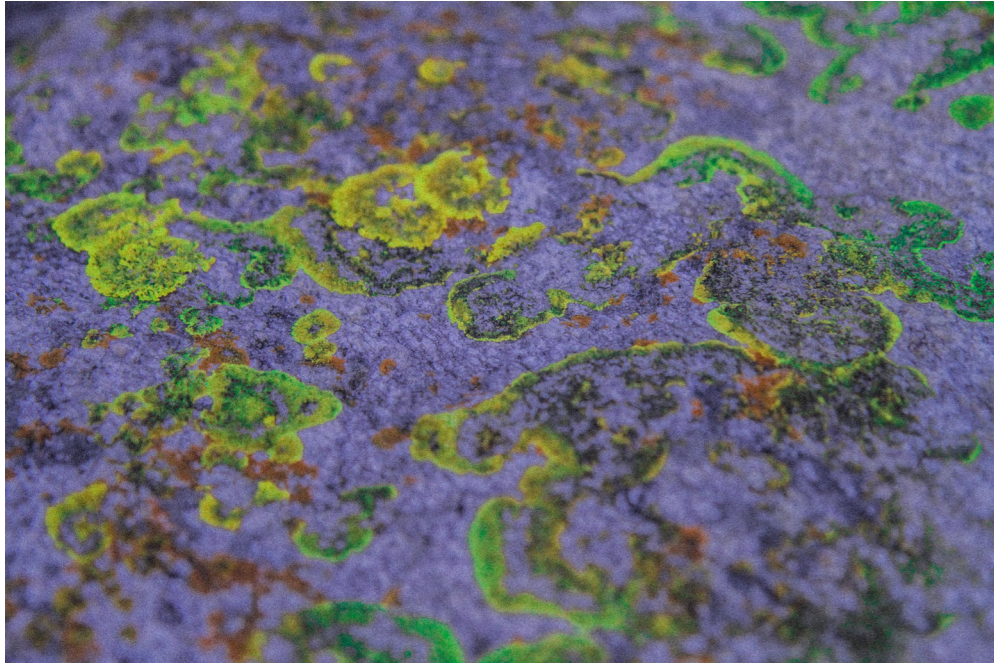
Réalisatrice - Ellis Laurens
Assistant réalisatrice - Zaël Zaghloul
Directrice Photographie - Éléa Doumerg
Assistante Caméra - Janelle Sigara
Assistant Caméra - Tristan Fontenay
Chef Électricien - Julian Daramsy
Assistant Électricien - Aurélien Gisclard
Chef Décoration - Oscar Van Dyck
Assistante Décoration - Elsa Brosseau
Chef Costumes - Victore Hanen
Habillease - Anna Boube
Maquilleuse - Anna Korál
Régisseuses - Marie Boitouzet & Sarah Nojosa
Monteuseuse - Ellis Laurens

> [lien vidéo](#)



Photographies





Tatouage

La pratique du tatouage est aussi un moyen de travailler sur la **relation corps/machine**, tout en développant une esthétique graphique symbolique. La technique du **freehand** appuie sur cet aspect rituel de l'encrage de la peau. Certains procédés conceptuels impliquent l'intelligence artificielle dans le design du flash, devenant alors un tatouage hybride, semi numérique mais bel et bien marqué sur le corps. **Le tatouage opère une transformation physique, incarnée, relevant alors d'une redéfinition de soi à travers un ornement**, qu'il soit doté de sens ou non. L'identité se réinvente à travers une corporalité renouvelée.



Formation

Doctorat sous contrat, ED APESA et Institut ACTE à l'AES (Sorbonne Paris 1) / 2023-2026

Stage au Centre Wallonie-Bruxelles | Paris auprès de Stéphanie Pécourt / sept-oct 2023

M2 Arts Plastiques et Création Contemporaine à l'EAS (Sorbonne Paris 1) / 2022-2023

M1 de recherche-crédation en Arts Plastiques à l'EAS (Sorbonne Paris 1) / 2021-2022

L3 Arts du Spectacle - Études Cinématographiques parcours pratique à Université de Paris (VII) / 2020-2021

L2 convention CPGE et PIEP - khâgne option Cinéma au Lycée Saint-Sernin de Toulouse / 2019-2020

L1 convention CPGE et PIEP - hypokhâgne au Lycée Saint-Sernin de Toulouse / 2018-2019

Baccalauréat Littéraire options Arts Plastiques / Latin, section Euro au Lycée Saint-Sernin de Toulouse / 2018

Montage Vidéo, Centre Culturel Bellegarde à Toulouse / 2017-2018

Dessin académique, Casa del'Arte à Casablanca / 2012-2017

Expérience

Chargé de TD en arts numériques (vacataire à Paris 1 Panthéon Sorbonne) - février 2024 > en cours

Collectif Deficit (programmation, communication, montage...)

Vidéaste (réalisation de clips vidéo)

OpiumPhilosophie (graphiste et directrice artistique) - septembre 2022 > février 2024

Stage au Centre-Wallonie Bruxelles sous la direction de Stéphanie Pécourt | Paris - septembre 2024 > novembre 2024

Publications

* aggressive.s magazine n° I, II & IV / novembre 2021 / mars 2022 / novembre 2022

* Opium Philosophie n°10 - Tohu-Bohu, septembre 2022

* Human, after all / catalogue de l'exposition, octobre 2022

* Futur Transfems / Alt-fem, mars 2024

* Biennale NOVA XX / catalogue de l'exposition (avec Eythan Sallet), à paraître

Expositions

* **Boycore Monde** (Samuel Marin Belfond), Maison des Arts de Malakoff / septembre > décembre 2024

* **Trans-, hybrides et dynamiques post-corporelles**, Depressound, System D, Malakoff / juin 2024

* **Corps +++**, Sorbonne Paris Nord, Villetaneuse / novembre 2023

* **HYPOTENUSE**, Deficit, Halle aux Blancs Manteaux, Paris / mai 2023

* **Résonances Philosophiques**, OpiumPhilosophie, Point Éphémère, Paris / mars 2023

* **Traverse Vidéo**, Ancien Réservoir de Guilhemery & Le Cratère, Toulouse / mars 2023

* **By Machines of Loving Grace (Pierre Vanni)**, Confort Mental, Paris / février 2023

* **XXXMAS**, Deficit, Halle aux Blancs Manteaux, Paris / décembre 2022

* **La Bagarre Équestre**, Fer à Cheval, Montrouge / novembre 2022

* **/fu:bar/ glitch festival** - IFC, Zagreb / novembre > décembre 2022

* **Human, after All** (Queenie Flavie Charles), IPN, Toulouse / octobre 2022

* **Britney Market**, La Cité Fertile, Pantin / octobre 2022

* **Destructuralisme Figuratif** (DF Art Project), Parc Floral de Paris / octobre 2022

* **Lancement de Tohu Bohu**, Opium Philosophie n°10, Le Consulat, Paris / septembre 2022

* **Anticorps**, Deficit, Halle aux Blancs Manteaux, Paris / septembre 2022

* **Salon MAD** - Fondation Fiminco, Romainville / septembre 2022

* **Corps à Core** (Capucine Buri), CAC La Traverse, Alfortville / septembre 2022

* **Les Heures Sauvages** (Stéphanie Pécourt) - Centre Wallonie-Bruxelles | Paris / juin 2022

* **Destructuralisme Figuratif** (DF Art Project) - Le Bloc, Poitiers / mai > juin 2022

* **#Rêveries2** - ASCA, Beauvais / avril 2022

* **Horizons dysutopiques**, Semaine des Arts de la Sorbonne - Paris / avril 2022

* **Parti.e.s** (Gral) - ENSAPC, Cergy / mars 2022

* **La Fête Était Finie** (Pierre Duval) - EAS, Paris / février 2022

* **Image Non Sauvegardée** (Pierre Duval) - EAS, Paris / novembre 2021

* **/fu:bar/ glitch festival** - IFC, Zagreb / octobre 2021