



Je souhaite me ré-approprier les technologies contemporaines afin de laisser place à des imaginaires hors circuit, tenter de transcender la société du spectacle, ou du moins, tendre vers l'émancipation. Par opposition "à la tendance du capitalisme à créer un environnement visuel homogène"(1), je porte une attention particulière à **la manière dont sont fabriquées les images numériques contemporaines.**

Pour ce faire, je m'intéresse au **détournement, au hacking et aux communs.**

J'examine nos **outils, procédés et contextes** afin de cultiver une démarche critique. Inspirée par les esthétiques laissées pour compte - logiciels de bureautique, imagerie scientifique, interfaces graphiques - mes productions sont **brutes, audio/visuelles/lives et interactives.** Elles témoignent d'un patrimoine commun, universel et intime.

Portant un intérêt particulier aux procédés, j'utilise **protocoles et automatismes.**

Cela permet d'introduire à la fois du hasard et de la rigueur dans cette pratique, inspirée notamment des surréalistes et situationnistes.

Je m'inscris également dans des dynamiques **pluridisciplinaires et collaboratives.**

La création résulte de situations, d'observations communes et d'expériences sociales.

Dans ce contexte, les ateliers de création (VJing, Djing) font partie de ma pratique artistique.

1. Anthony Masure, « Copier/Varier. Standards, critiques, et contre-emplois des logiciels de création », *Multitudes*, no 82, « Globalisations esthétiques », dir. Nathalie Blanc et David Christoffel, mai 2021, <https://www.anthonymasure.com/articles/2021-05-copier-varier>

1



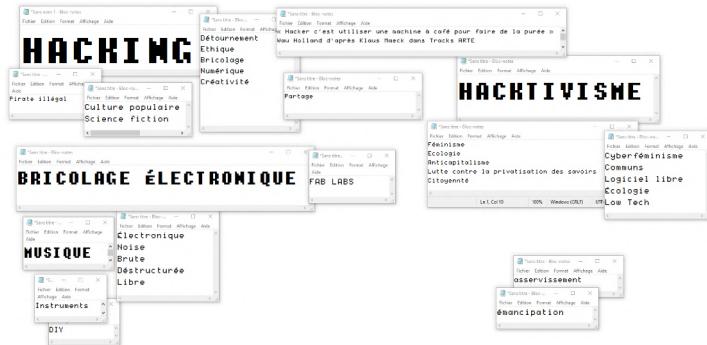
2



3



4



1 et 2. HACK, 2022-2023, Mémoire de Recherche Projet
3. HACK, 2022-2023, Carte heuristique

HACK

Mémoire de Recherche Projet

2023

Lycée Le Corbusier, Strasbourg

Les questions de départ sont les suivantes :

« En quoi les pratiques de Hacking peuvent-elles être des vecteurs d'émancipation? ».

« Comment le design peut-il accompagner des adolescent·es dans des pratiques de hacking créatif afin de s'émanciper des logiques consuméristes ? ».

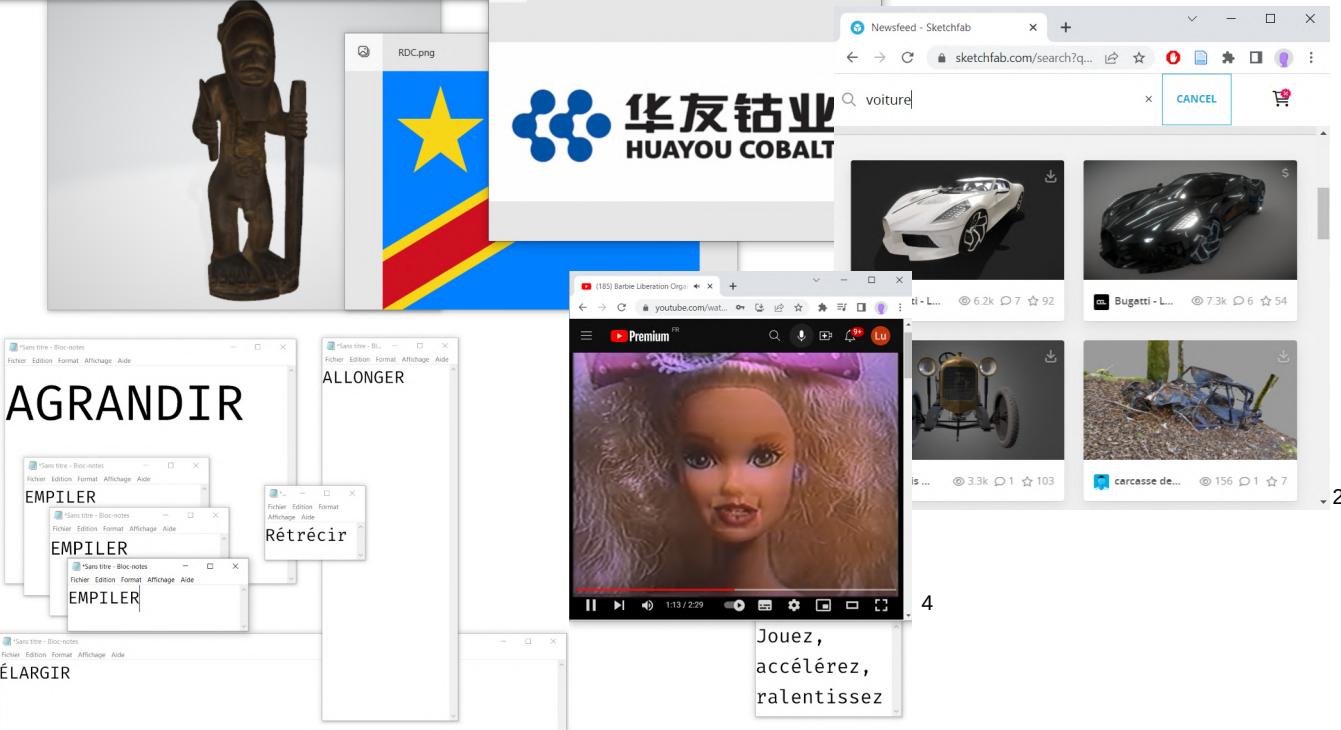
J'ai réalisé des lectures analytiques, des entretiens sociologiques, un outil de récolte, des études de cas ainsi qu'un état de l'art.

De nombreuses références ont nourri ma réflexion, notamment les contemporain·es Mary Maggic et Tabita Rezaire.

Mis en page avec Libre Office, LibreTab et des captures d'écrans.
 Dans le cadre du DNMADE Innovation sociale.

[Consulter le mémoire PDF](https://url-r.fr/qVBbc)
<https://url-r.fr/qVBbc>

1



3

1. Mission minerais de sang, 2023, Captures d'écrans.

2,3 et 4. Guide de détournement VJ Hack, page d'une micro-édition 2023.

VJ - HACK

Projet de Recherche - Ateliers

Février – juin 2023,
Lycée Le Corbusier, Wagon Souk,
La Semancerie, Strasbourg.

Ce projet de recherche fait suite au mémoire, il prend la forme de différents ateliers outillés, dont *VJ Hack*. Les participant·es sont invité·es à mener une **enquête audiovisuelle** à partir de mallettes - Data center, Modération, Minerais de conflit - à propos de **problématiques sociales et écologiques** liées au numérique. L'objectif est d'utiliser **l'ordinateur comme une source visuelle brute, graphique et narrative, d'opérer communément un détournement** numérique. Deux sources sont mixées : un ordinateur dédié à l'image et un autre dédié au texte.

Les vidéos créées communément en live sont vidéo projetées et diffusées sur Twitch, il en résulte également des enregistrements visualisables a posteriori.

Ce projet est en partie inspiré du *WJ-S* d'Anne Roquigny, un projet de mix web, et du travail de Marion Balac, qui puise dans les ressources d'internet pour les détourner.

Extraits de VJ réalisés
https://youtu.be/_g8cf2l5t80

VJ HACK

Projet de Recherche - Objets, Ateliers

1



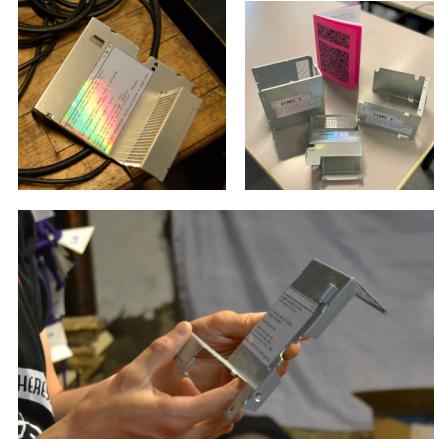
2



3



4



1 et 2. VJ-HACK, 2023, Écran mobile fait de réemploi : tableau, filtres polarisants issus d'écrans LCD cousus, boîtiers d'alimentation.

3. VJ-HACK, 2023, Modules (étapes, consignes) et guide de détournement.

4. VJ-HACK, 2023, Atelier à la Semancerie.

[Plus d'infos sur le projet](#)
<https://url-r.fr/voOHZ>

VJing

Projets live et interactifs

Depuis 2021, Strasbourg

Installations : vidéos interactives
Projections, diffusion sur écran(s) 16:9
ou mapping.

Le VJing permet de créer et/ou mixer des visuels en live en interaction avec le son et le public. Ces créations interactives sont mixées et/ou générées à l'aide de TouchDesigner et Resolume Arena. Les sources varient, elles peuvent être préparées en amont comme en live : captures d'écrans web ou logiciel, art génératif, jeux vidéos, caméras, microscope, vidéos d'archives, poèmes, manifestes. Les objectifs de ces projets sont de stimuler l'imaginaire du public et de sublimer la dimension sensible, commune et politique de la fête.

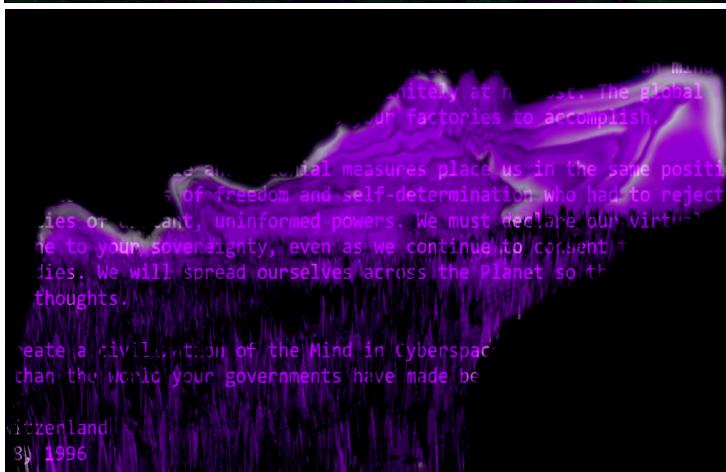
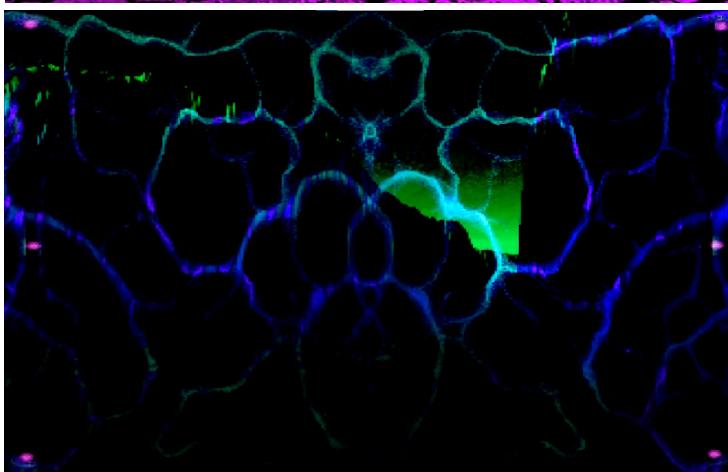
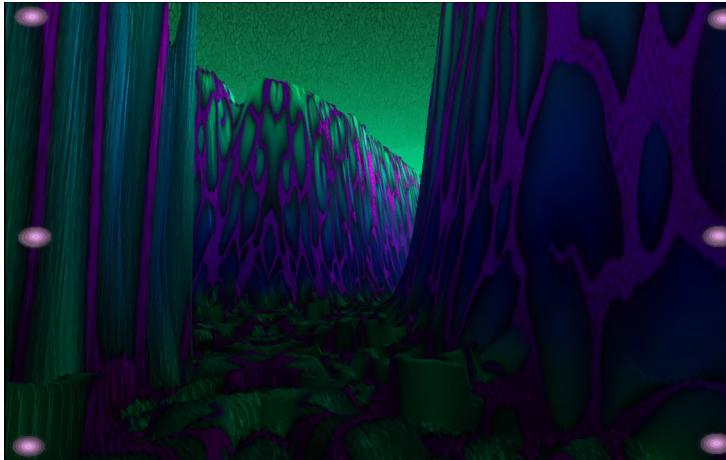
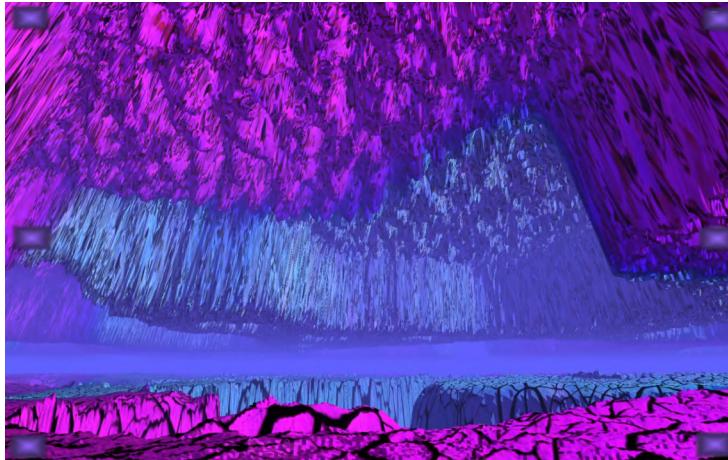
Le VJing permet de se débarrasser des schémas narratifs classiques, et des contenus prévisibles pour ouvrir la voie à de nouveaux imaginaires, à la manière du Cut-Up pour William Burroughs.



1. *Inner Child*, juillet 2022, collaboration avec Pierre Dagens, Poste de jeux PS2, console et écran, Vjing interactif diffusé par TV cathodiques et vidéoprojection.

VJing

Projets live et interactifs



Errance

11.11.2023,
Blue Note Café, Strasbourg
Carte Blanche

VJing interactif avec la
musique live et le public.

Vertex Meadow, site web.
Art génératif: Physarium et
texture audioréactive.
Textes manifestes:
Technopolice, manifeste du
cyberespace John Perry
Barlow, Aaron Swartz.
Found footage animations 3D
pour enfants et machinimas.

Une manette de jeu permet de
se déplacer dans différents
paysages 3D créés avec Vertex
Meadow.

Ce projet est inspiré par les
univers de certains jeux
vidéos, notamment ceux des
collectif AAA et Fantasia
Malware.

Extraits du VJing

<https://url-r.fr/bqATK>

VJing

Projets live et interactifs

1



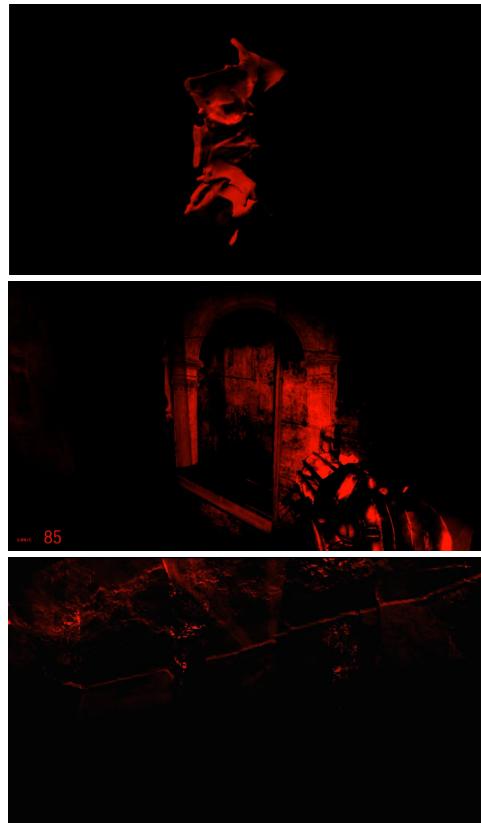
85



3

1 et 3. *Catacombes*, 2022, Installation interactive/Vjing, Captures du VJ.
2. *Catacombes*, 2022, Installation interactive/Vjing, photos In Situ.

2



Catacombes

13.07.23
Studio Saglio, Strasbourg
Commande, création en accord avec charte graphique.

Installation interactive avec le jeu vidéo Garry's Mod. diffusion sur écran LED. Found Footage d'urbex catacombes, grottes tunnels, Scans 3D d'églises, de cathédrales et d'os.

[Extrait du VJing](#)
<https://url-r.fr/Tbozs>

VJing Automatique

Projets live, interactifs et automatiques

2023 - En cours,
Strasbourg

Série d'installations visuelles live, mix de médias et Art génératif.

Depuis novembre 2023, je travaille sur des VJ autonomes : audioréactif, parfois contrôlables par le public. Cela me permet d'introduire de l'**aléatoire dans la narration et d'affiner l'interactivité live**, qui devient presque totale. Cette pratique s'inspire d'artistes comme Vera Molnar et Manfred Moer, qui ont introduit l'art génératif. Ces projets s'inscrivent également dans des problématiques contemporaines : **Comment transcender les outils technologiques de la société du spectacle pour s'en émanciper ?**

Ces Vjing ont été présenté durant des DJ sets et des lives au Molodoï, au Blue Note Café et à la Kulture.



[Dépôt Github](#)
<https://url-r.fr/LmSIj>

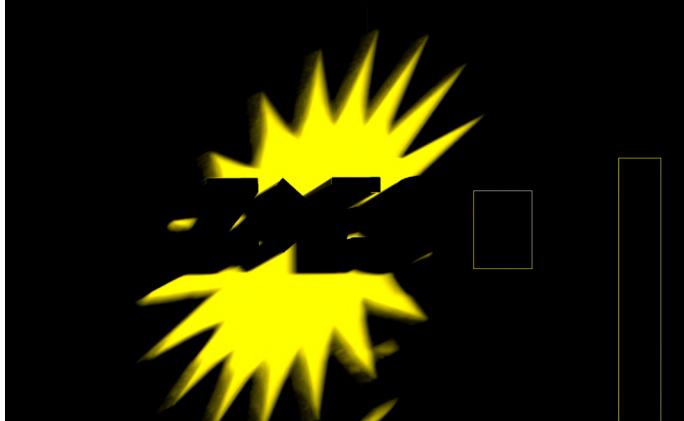
Zone Est Radio (va au supermarché), 2023, Vjing, Capture d'écran d'un réseau TouchDesigner.

Vjing automatique

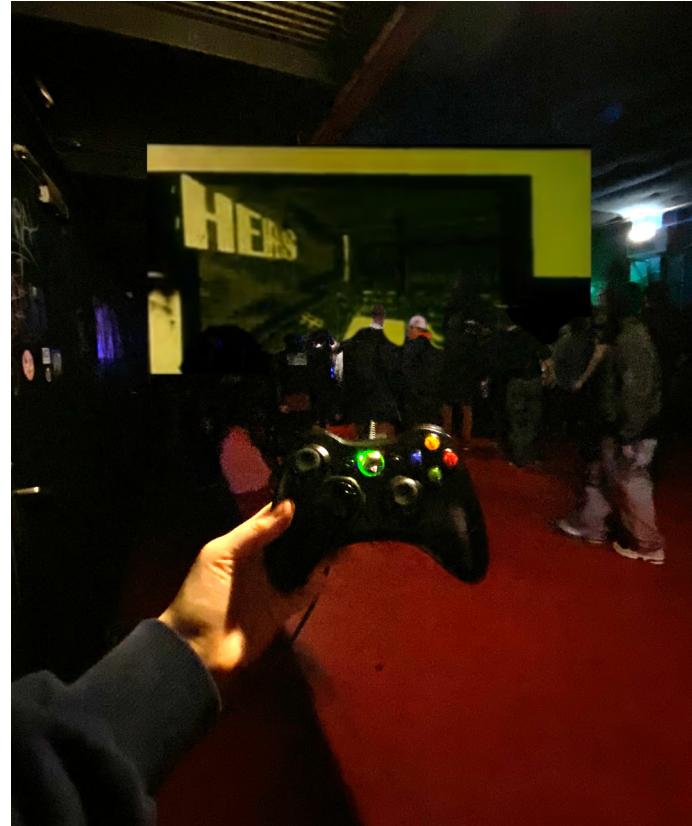
Projets live, interactifs et automatiques

Zone Est Radio (va au supermarché)

1



2



2



1. Zone Est Radio, 26.01.24, Extrait du Vjing : éléments visuels de la radio, glitch audioréactif, Blob Track.
2. Zone Est Radio, 26.01.24, Extrait du Vjing : Machinima Garry's Mod, Effet 3D Rutt Etra, mouvements de caméra en fonction des basses fréquences audio.
3. Zone Est Radio, 26.01.24, Photomontage à partir d'une photo de in situ.

26.01.24, Molodoï Strasbourg
Commande,
Charte Graphique de la
Webradio réalisée par Clément
Chardon.

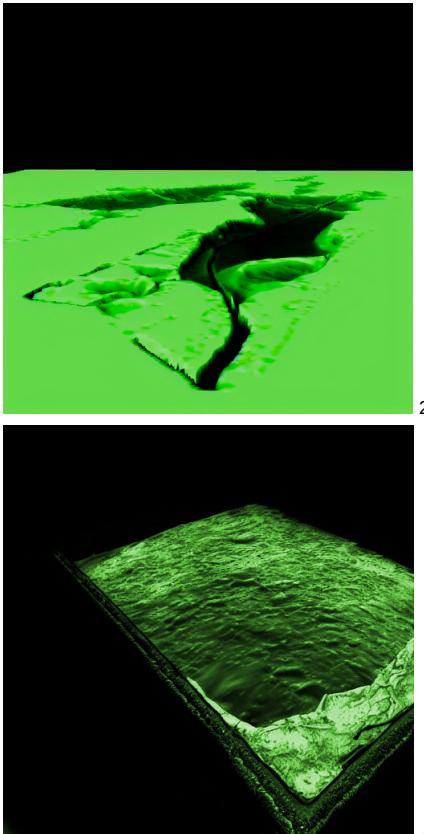
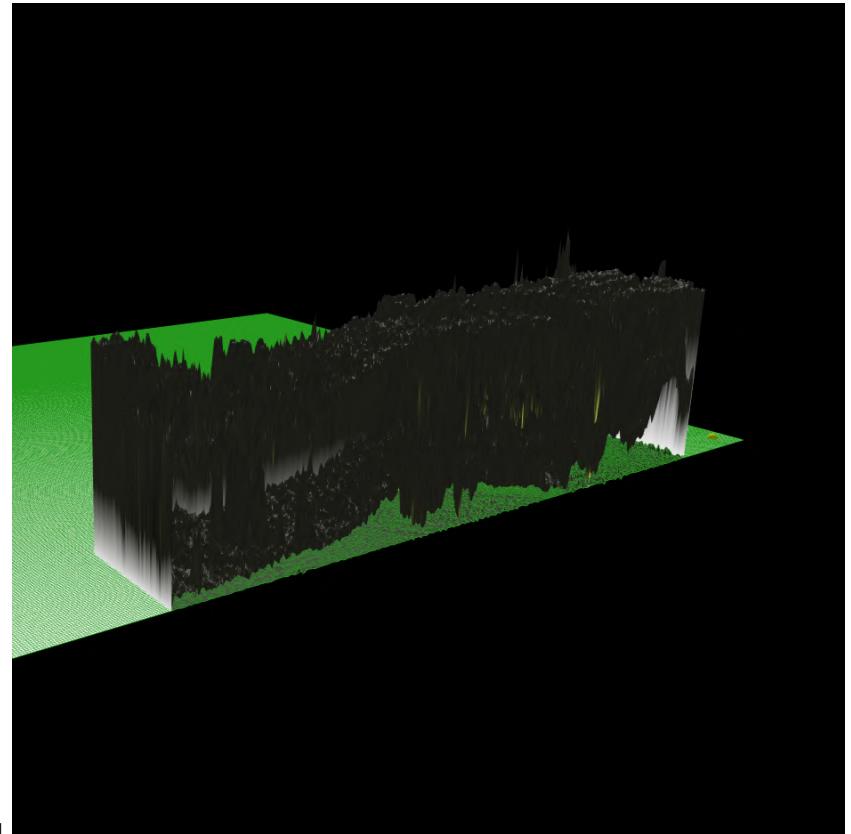
Installation Vjing
interactif, manette Xbox 360.
Patch Touchdesigner mixant
logos et éléments visuels de
z-radio, vidéos web, found
footage : [Vidéos gameplay](#)
[simulateur de supermarché](#),
[plans 3D de supermarchés](#),
[Machinima Garry's Mod](#).

J'ai programmé ce Vjing pour
qu'il se joue de façon
automatisée. Le Patch est
audioréactif, les médias
changent en fonction du son.
Pour compléter, le public a
accès à une manette qui
permet de changer de patch,
de changer les coordonnées
X,Y,Z de certains médias.

[Extrait du Vjing](#)
<https://url-r.fr/oLBRB>

Bathymétrie

Émission, en cours



Saison 2023 – 2024,
Strasbourg

La bathymétrie est un processus de mesure des fonds marins. Les sondeurs bathymétriques sont généralement acoustiques.

Bathymétrie est l'émission mensuelle que j'anime, diffusée sur la webradio Z'est, projet exploratoire, sonore et visuel. Au stade de tests de processus, le but est d'obtenir un protocole de détournement fonctionnel en 5 ou 6 étapes concises, rapides et aux résultats uniformes. Il s'agit également d'obtenir des visuels de bathymétrie fictifs ou semi-fictifs ancrés dans une esthétique d'imagerie scientifique, avec les **logiciels libres QGIS (système d'information géographique), Stable Diffusion et Gimp**. Chaque mois, au rythme de l'émission, un nouveau visuel protocolaire est testé et documenté. Il illustre les paysages sonores qui s'y jouent. Quand un protocole adéquat est défini, il sera utilisé constamment.

Cette pratique s'inspire de la **pensée computationnelle, des pratiques protocolaires, exploratoires** et parfois hasardeuses, notamment importantes dans l'oeuvre de Vera Molnar. Le projet pourrait évoluer avec une collaboration scientifique, en détournant du matériel, en diffusant des bandes sons personnelles pour mesurer des reliefs sous marins par exemple.

1. Bathymétrie 01.24, Janvier 2024, Capture du logiciel QGIS
2. 11.23, Novembre 2023
3. Bathymétrie 10.23, Octobre 2023.

Vidéo du procédé 01.24
<https://url-r.fr/xatwv>

Écouter l'émission
<https://url-r.fr/Eutxj>

Bathymétrie

Émission, en cours

The screenshot shows a LibreOffice Calc spreadsheet titled "bathy recherches.ods". The table tracks the creation process of bathymetry images across three dates: October 2023, November 2023, and January 2024. The columns are Date, Étape (Step), Logiciel/Site web (Software/Web site), Processus (Process), Détails (Details), and Observations (Observations). The software used includes NOAA's Caris View, Stable Diffusion, Img2Img, GIMP, QGIS, and 2threejs. The process details describe steps like finding data online, opening files, manipulating textures, and generating 3D views. Observations note the use of AI, proprietary software, and specific visual characteristics like color and resolution.

Date	Étape	Logiciel/Site web	Processus	Détails	Observations
10.2023	1	https://www.noaa.gov/	Trouver et télécharger des données bathymétriques en ligne		
	2	Caris View	Ouverture du fichier, manipulations		
	3	Capture d'écran	Capture d'écran		
	4	Stable Diffusion, Img2Img	Modifications de l'image, mode ImgtoImg, modification des textures		
	5	Gimp	Colorimétrie	GeoTIFF Vue 3D Vert et noir	Logiciel propriétaire Intérêt visuel Touche AI : peu d'intérêt visuel
11.2023	1	https://www.gebco.net/	Trouver et télécharger des données bathymétriques en ligne		
	2	QGIS	Lecture du fichier dans logiciel spécialisé		
	3	Gimp	Colorimétrie		
	4	Stable Diffusion, Img2Img	Ajout de textures, modification des formes	Fichiers GeoTIFF Vert et noir	Logiciel Libre
01.2024	1	Stable Diffusion, Txt2Img	Génération d'une image de bathymétrie, augmenter la résolution		
	2	GIMP	Conversion de l'image obtenue en fichier .TIFF		
	3	QGIS	Ouverture du fichier → « ajout d'une couche Raster »		
	4	GIGIS	Raster → Générer rugosité, pente, ombrage, TPI*		
	5	Plugin 2threejs	Ouverture du plugin, Paramétrier la vue		
	6	Capture d'écran	Capture d'écran		Génère des couches, choix de la densité, de profondeur d'extrusion.

Bathymétrie, 2024, Tableau de suivi des procédés de création, Capture d'écran de LibreTab.

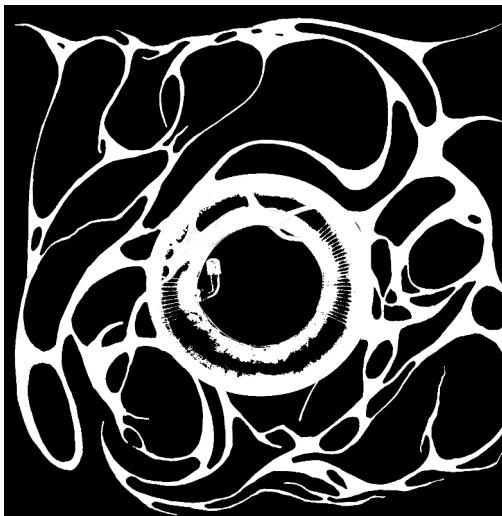
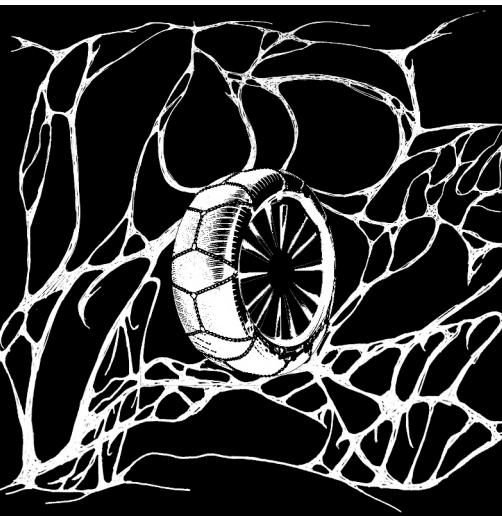
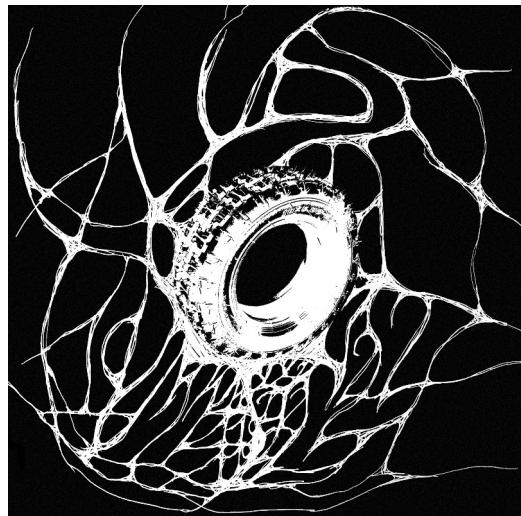
PNEU

Émission

Saison 2022 – 2023

Série protocolaire.
Typographie au stylo bille,
collage numérique, script.
Choix de l'image de pneu par
l'invité·e ou moi même.

Visuels réalisés pour la
mensuelle PNEU sur Zone Est
Radio.



[Écouter l'émission](#)
<https://url-r.fr/UvOMT>

Pieds

Septembre 2023,
Peniche Mécanique, Strasbourg

Productions réalisées pour
l'exposition *Esquisse*
Électronique, en collaboration
avec Violette Samson, Lily
Millotte.

La vidéo *Pieds* est une capture d'écran réalisée dans une démarche similaire à celles des surréalistes. Elle fait écho au concept d'**écriture automatique**. Pour enclencher un processus de recherche, un mot est généré au **hasard** en pressant un bouton, ensuite je cherche des synonymes, des images et des vidéos, tout en composant avec les onglets. Lorsqu'il n'y a plus rien à chercher ou que le bureau est rempli, je génère un nouveau mot. Ici, le scroll automatique dévoile l'inconscient par les choix de clics, ainsi que les algorithmes, qui à l'inverse sont programmés, calculés.



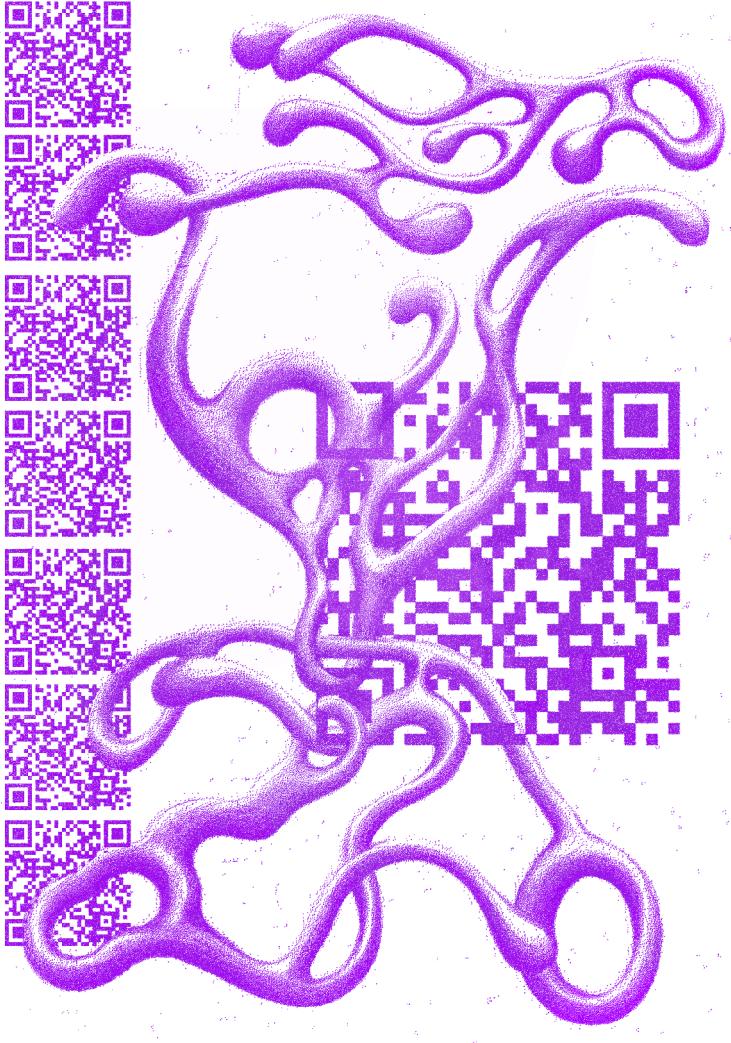
2

1.*Pieds*, vidéo ''35.52'', 16:9, captures d'écran, Septembre 2023

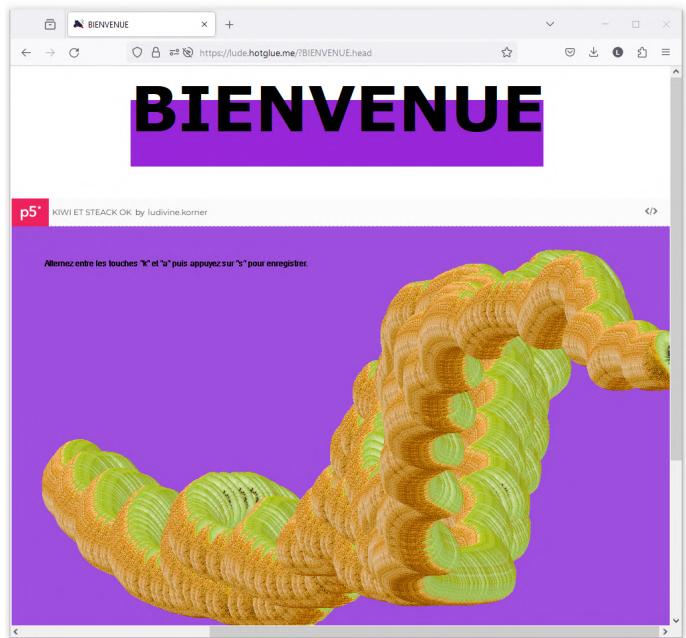
2.*Sans Titre*, Septembre 2023, Communication visuelle, captures d'écran et peinture de Violette Samson

Extrait de la vidéo
<https://url-r.fr/pDwuf>

1



1. Blip, 2021, Affiche interactive, A3, crayon, colorimétrie et collage numérique.
2. Kiwi et Steak, 2021, Site Web fait avec Hotglue et P5JS.



BLIP

2021, Strasbourg
Affiches interactives,
Site web, P5JS, HotGlue.