

A photograph of a plant in a terrarium, illuminated by vibrant, multi-colored LED lights (red, blue, green, and purple) that create a dramatic, futuristic atmosphere. The plant has large, dark green leaves and is housed in a clear glass container. The background is dark, making the glowing lights stand out.

Donatien *Aubert*

ARTISTE, CHERCHEUR ET AUTEUR

Né en 1990

Vit et travaille à Paris

Contact :

06 67 27 93 25

aubert_donatien@hotmail.fr

www.donatienaubert.com

Donatien Aubert est artiste, chercheur et auteur. Diplômé avec les félicitations du jury de l'École Nationale Supérieure d'Arts de Paris-Cergy, il a ensuite effectué des recherches en post-master au sein du Laboratoire de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (EnsadLab). Il a fait partie du programme Spatial Media, spécialisé dans la création d'expériences en réalité virtuelle et d'environnements 3D partagés. Il est également titulaire d'un diplôme de doctorat en littérature comparée de la Faculté des Lettres de Sorbonne Université. Sa thèse, écrite au sein du Labex OBVIL, traite de la réactualisation des arts de la mémoire (des techniques antiques de spatialisation des connaissances) dans le domaine des interactions être humain-machine.

Donatien Aubert réalise des œuvres hybrides : vidéos, installations interactives, expériences de réalité virtuelle, sculptures créées par conception et fabrication assistées par ordinateur. Elles équilibrent au service d'une mise en perspective épistémologique et historique des formes qui doivent autant à la culture classique de la curiosité (scientifique et lettrée) qu'à celle des technosciences contemporaines. Donatien Aubert s'est plus particulièrement intéressé au rôle qu'a joué la cybernétique dans le développement des cultures numériques. Il a contextualisé son influence dans la transformation de la résolution des conflits ; il a interrogé la représentation qu'elle a proposée du genre humain et de sa potentielle obsolescence ; il s'est attaché enfin à montrer son importance dans la refonte de l'écologie scientifique. Il appuie ses recherches plastiques sur des traitements qu'ont renforcé les technologies numériques (générativité, interactivité, immersion), à l'aide d'une grammaire visuelle capable de mettre en tension une esthétique baroque et romantique avec des influences plus minimales et industrielles.

Il a été exposé au sein de plusieurs biennales (Némo, Chroniques, Elektra) et son travail a été présenté à l'international (Taipei, Kyoto, Esch-Belval, Bâle, Montréal, Goa). Il est lauréat de la commande photographique du CNAP « Image 3.0 » en 2020. Son travail a fait l'objet d'expositions personnelles à la Galerie Odile Ouizeman, à Paris, en 2021, au 3 bis f, à Aix-en-Provence, en 2022 et 2023 et au Hublot à Nice en 2024. Il est publié aux Éditions Hermann (*Vers une disparition programmatique d'Homo sapiens ?*, 2017) et a participé à des ouvrages scientifiques, notamment *L'art de la mémoire et les images mentales* (2018), aux Éditions du Collège de France.

Curriculum vitæ

Cursus

- Diplôme de doctorat en littérature comparée de la Faculté des Lettres de Sorbonne Université (2019).
- Artiste-chercheur rattaché au programme Spatial Media du laboratoire de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (2014-2017).
- Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique avec les félicitations du jury, École Nationale Supérieure d'Arts de Paris-Cergy (2014).
- Diplôme National d'Arts Plastiques avec mention pour la concrétisation du travail, École Nationale Supérieure d'Arts de Paris-Cergy (2012).

Expositions

- À venir, *Les illusions retrouvées*, Gilles Alvarez, Centquatre-Paris, Biennale des arts numériques Némó, 2025-2026.
- À venir, *Dopamine*, Clément Thibault et Nils Aziosmanoff, Le Cube, Garges-lès-Gonesse, 2025.
- À venir, *Échos du passé, promesses du futur*, Marilou Laneuville, MACLYON, Lyon, 2025.
- Tournée internationale de l'exposition *ESCAPE, générations numériques*, avec l'Institut français, Eric Boulo et Antonin Fourneau, 2024-2026.
- *Machina Sapiens*, Franck Bauchard, la Conciergerie, Paris, 2025.
- *Plaisir Intérieur Brut*, Chroniques, la Biennale des imaginaires numériques, Friche la Belle de Mai, Marseille, 2024-2025.
- *Le futur est déjà là, Symptômes du vivant #2*, Véronique Baton, Le Grenier à sel, Avignon, 2024-2025.
- *Les jardins cybernétiques*, Frédéric Alemany, Le Hublot, Nice, 2024.
- *Néo-matérialités*, Clément Thibault et Nils Aziosmanoff, Le Cube, Garges-lès-Gonesse, 2024.
- *JE EST UN AUTRE. Nos personnalités multiples à l'ère du numérique*, Gilles Alvarez, Centquatre-Paris, Biennale des arts numériques Némó, Paris, 2023-2024.
- *Ce que disent les plantes, Symptômes du vivant #1*, Véronique Baton, Le Grenier à sel, Avignon, 2023-2024.
- *From solastalgia*, Emma Bourras et Sacha Notey, Le Bel Ordinaire, Festival accès)s(cultures électroniques, Billère, 2023.
- *[IN] MATERIAL*, Dominique Moulon & JST, Metahaus, Paris, 2023.
- *La fusion des possibles*, Dominique Moulon, la Topographie de l'art, Paris, 2023.
- *METAMORPHOSIS MUTATION*, Alain Thibault, l'Arsenal, BIAN Elektra, Montréal, 2022-2023.
- *Veille infinie*, Diane Pigeau, 3 bis f, Chroniques, Biennale des imaginaires numériques, Aix-en-Provence, 2022-2023.
- *TERRA NULLIUS/NOBODY'S LAND: EXCAVATIONS FROM IMAGE 3.0*, Pascal Beausse et Rahaab Allana, Old GMC Complex, Serendipity Arts Festival, Goa, 2022.

- *Earthbound – In Dialogue with Nature*, Sabine Himmelsbach et Boris Magrini, Haus der Elektronischen Künste, Bâle, 2022.
- *Earthbound – In Dialogue with Nature*, Sabine Himmelsbach et Boris Magrini, Möllerei / Esch-Belval, Grand-Duché de Luxembourg, 2022.
- *IMAGE 3.0*, exposition du Jeu de Paume en partenariat avec le CNAP, Quentin Bajac et Pascal Beausse, Le Cellier, Reims, 2022.
- *Nature re-connexion*, Emmanuelle de Coudenhove, ESME Sudria, Paris, 2022.
- Biennale ART FOR THE FUTURE, Olga Lvovna Sviblova, Anna Zaitseva, Alexei Shulgin, Maria Lavrova, Oxana Chvyakina, Helena Nikonole et Vlad Aleksandrov, Multimedia Art Museum Moscow, Moscou, 2021-2022.
- *AU-DELA DU RÉEL ?*, Gilles Alvarez, Centquatre-Paris, Biennale des arts numériques NémO, Paris, 2021-2022.
- *Les jardins cybernétiques*, Odile Ouizeman, Galerie Odile Ouizeman, Paris, 2021.
- *Muses algorithmiques*, Pierre Soignon, Grrranit, Belfort, 2020-2021.
- *Que voulons-nous faire pousser sur les ruines ?*, Mathieu Vabre, Friche la Belle de Mai, Chroniques, Biennale des imaginaires numériques, Marseille, 2020-2021.
- *Exaggerated Feelings*, Carlos Sanchez-Bautista, Galerie Odile Ouizeman, Paris, 2020.
- *Autonomie Zéro*, Gilles Alvarez et Dominique Moulon, Cité internationale des arts, Biennale des arts numériques NémO, Paris, 2019.
- *Duomo in Progress* — Super Modern Art Museum SPAMM, Carlos Sanchez-Bautista, EP7, Paris, 2019.
- *Les échos du vide*, Eliott Paquet, Placement Produit, Aubervilliers, 2019.
- *Le Secret*, collectif Polynome, YGREC, Paris, 2017.
- *Réalité Virtuelle*, MAC +, festival EXIT, Vladimir Demoule, Maison des arts de Créteil, Créteil, 2016.
- *ONS entre art et science*, Michel Paysant, YGREC, Paris, 2013.
- *Mille Feuilletts III*, Catherine Lobstein et Sophie Lapalu, YGREC, Paris, 2013.
- *Plug In*, Noëlle Renaude, Château de la Roche-Guyon, la Roche-Guyon, 2013.
- *Les passagers du Temps*, Théo Robine-Langlois, Instant 42, Taipei, Taïwan, 2013.
- *Nanotechnologies*, Philippe Bédouet, galerie Acéphale, Tours, 2010.

Filmographie

- *L'héritage de Bentham* ou : *Le calcul et la domestication des plaisirs*, 2024.
- *Veille infinie*, 2022.
- *La cybernétique, le vivant et la ville*, 2021.
- *Les jardins cybernétiques*, 2020.
- *Cybernetics: From 1942 Onwards. Mapping the Constitution of a New Empire*, 2019.
- *La dernière péninsule*, 2014.

Publications

- « La refonte des arts de la mémoire dans le domaine des interactions humain-machine. Quels services pour les humanités numériques ? », in *Observer la vie littéraire. Études littéraires et numériques*, Didier Alexandre et Glenn Roe (dir.), Paris, Classiques Garnier, 2022, pp. 849-883.
- *Les nouveaux arts de la mémoire : topiques digitales. La réactualisation de l'ars memoriae grâce à l'infographie tridimensionnelle*, Paris, Faculté des Lettres de Sorbonne Université (thèse de doctorat en littérature comparée), 2019, 900 p.
- « Les arts de la mémoire dans les mondes numériques », in *Les arts de la mémoire et les images mentales*, Alain Berthoz et John Scheid (dir.), Paris, Éditions du Collège de France, 2018, pp. 247-263.
- *Vers une disparition programmatique d'Homo sapiens ?*, Paris, Éditions Hermann, 2017, 300 p.
- « De l'atelier au laboratoire / de l'art à la science. Donatien Aubert », Donatien Aubert et Ingrid Melano, in *ONS. Un modèle pour des collaborations possibles entre art et science*, Sylvain Lizon (dir.), Cergy, ENSAPC, 2014, pp. 169-206.
- *Quels régimes artistiques pour les mutations anthropologiques de notre temps ?*, Cergy, ENSAPC (mémoire de DNSEP), 2013, 248 p.

Catalogues d'exposition

- *Le futur est déjà là. Symptômes du vivant #2*, Véronique Baton, Avignon, Fonds de dotation EDIS, 2024, 58 p.
- *Ce que disent les plantes. Symptômes du vivant #1*, Véronique Baton, Avignon, Fonds de dotation EDIS, 2023, 58 p.
- *La fusion des possibles*, Dominique Moulon, Paris, La Manufacture de l'image, 2023, 76 p.
- *Coding Care Towards a Technology for Nature*, Sabine Himmelsbach et Chus Martínez, Berlin, Hatje Cantz, 2022, 96 p.
- *Earthbound—In Dialogue with Nature*, Sabine Himmelsbach et Françoise Poos, Berlin, Hatje Cantz, 2022, 160 p.

Performances

- Conférence-performance avec dispositif interactif et immersif, « Modélisation 3D : au seuil d'un nouveau régime anthropologique », Josselin Merazguia, Clara Labrousse, Anaïs Lerendu, Noémie Guillemot, Palais de Tokyo, Paris, 2016.
- *Cocktail*, festival Hors Pistes, Jeff Guess et Gwenola Wagon, Centre Pompidou, Paris, 2013.
- *Cocktail*, inauguration des Visages du monde, Jeff Guess et Gwenola Wagon, Visages du monde, Cergy, 2013.
- *Animal Homme Machine*, festival Hors Pistes, Jeff Guess et Gwenola Wagon, Centre Pompidou, Paris, 2012.

Colloques, journées d'études, conférences, séminaires

- « *Interstellar* : Espace, Temps, Humanité. Le chef-d'œuvre de Christopher Nolan au carrefour des arts et des sciences », Christopher Robinson, École polytechnique, IP-Paris, 2024.
- « L'humanité et ses limites », Grégori Jean et Thomas Morisset, ProPhilia, Université Côte d'Azur, Le Hublot, Nice, 2024.
- « Pratiques artistiques numériques et enjeux environnementaux », Aurélie Herbet, Université Paris I Panthéon Sorbonne, 2024.

- « Week-end CHRISTOHPER NOLAN », Gilles Alvarez, Biennale des arts numériques Némo, Centquatre-Paris, 2023.
- « From Solastalgia — Journée d'étude », Corinne Melin en partenariat avec le festival accès)s(, ESAD Pyrénées, 2023.
- « IA, le point de vue de nulle part », chaire UNESCO EVA portée par Vanessa Nurock, CRHI, Université Côté d'Azur, Pierre Cassou-Noguès, LLCP et Arnaud Regnaud, TransCrit, Université Paris 8, Centre Numérique d'Innovation Sociale, Université Paris 8, Aubervilliers, 2023.
- « En conversation », Alain Thibault, l'Arsenal, BIAN Elektra, Montréal, 2023.
- « Comprendre les cultures numériques contemporaines en les confrontant à leurs sources : le cas de la cybernétique », le Laboratoire Modulaire, ésam Caen/Cherbourg, 2022.
- « Week-end BLADE RUNNER », Christopher Robinson, Biennale des arts numériques Némo, Centquatre-Paris, 2021.
- « Demain, des fermes gratte-ciel ? », Jean-Hugues Berrou, Les Disputes d'AgroParisTech, Biennale des arts numériques Némo, Centquatre-Paris, 2021.
- « Le renouvellement du regard chirurgical par l'exploration mémorielle de fichiers médicaux », Philippe Mailhes, ENSA Dijon, Dijon, 2018.
- « Japonologie. Le cyborg : transferts États-Unis – Japon. La synthèse paradoxale du cyberpunk, entre imaginaires technoscientifiques, paramilitaires et libertaires », Corinne Le Néün, ENSAPC, Cergy, 2018.
- « Japonologie. Le cyborg : transferts États-Unis – Japon. De la cybernétique à la culture cyberpunk », Corinne Le Néün, ENSAPC, Cergy, 2018.
- Clôture de la chaire « L'humain au défi du numérique », Milad Doueïhi, Jacques-François Marchandise, Frédéric Louzeau, Collège des Bernardins, Paris, 2017.
- « La refonte des arts de la mémoire par le numérique ; un exemple pratique : le projet art-science *La Torre dell'anima* », Jean-Michel Baconnier, Association Trafic, Lausanne, 2017.
- « Des humanités numériques littéraires ? », Didier Alexandre, Milad Doueïhi, Marc Douguet, Labex OBVIL, Centre Culturel International de Cerisy, Cerisy, 2017.
- « Intelligence Collective : la construction de nouveaux savoirs », Asa Nakano, Ayako Fujieda, Tamaki Suzuki, Yoshimi Osawa, Christian Merlhiot, Marion Raimbeaux, Villa Kujoyama, Université du Kyodai, Kyoto, 2017.
- Workshop du Labex OBVIL, Didier Alexandre, Maison de la Recherche, Paris, 2016.
- « (Se) Représenter l'environnement : mémoire, création, innovation », Sylvie Salles, evcAu, École nationale supérieure d'architecture Paris-Val de Seine, Paris, 2016.
- « Les arts de la mémoire et les images mentales, Réflexions comparatives », Alain Berthoz et John Scheid, Fondation Hugot du Collège de France, Paris, 2016.
- « Exposer la recherche en art », séance inaugurale, Sylvain Lizon, Corinne Le Néün, Françoise Docquier, Christophe Viart, Centre Pompidou, Paris, 2016.

- « Journée Ateliers Chaire Humanum & Labex Obvil », Didier Alexandre, Milad Doueïhi, Sorbonne Universités, UTC, Labex OBVIL, UPMC, Paris-Sorbonne Université, Maison de la Recherche, Paris, 2015.
- « Prév. Hackaton 0.0 », Donatien Aubert, Gaétan Darquié, Isabelle Breuil, Université Paris 8, Bibliothèque de l'Université Paris 8, Laboratoire Paragraphe, IUT de Montreuil, Campus Condorcet, Ensad, Université de Michigan, Université Paris 8, Saint-Denis, 2015.
- « Art et algorithmes », Rencontres Art et Sciences de la Roche-Guyon 2015, Jacques-Emile Bertrand, Yves Chevallier, Sylvain Reynal, département du Val d'Oise, Château de la Roche-Guyon, ENSEA, la Roche-Guyon, 2015.

Prix, financements, résidences

- Lauréat du prix des curateurs de l'OPLINE Prize, Paris, 2024.
- Coproduction avec la plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS, soutenue par la Région Sud Provence-Alpes-Côte d'Azur, la Ville de Marseille et l'Institut Français à Paris, Biennale des arts numériques de la Région Île-de-France, et le CENTQUATRE-PARIS, 2024.
- Résidence de trois mois au 3 bis f | Centre d'arts contemporains d'intérêt national, en préparation de l'exposition monographique *Veille infinie*, présentée dans le cadre de Chroniques, Biennale des imaginaires numériques, Aix-en-Provence, 2022.
- Coproduction avec la plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS, soutenue par la Région Sud Provence-Alpes-Côte d'Azur, la Ville de Marseille et l'Institut Français à Paris, le 3 bis f - Centre d'arts contemporains, NémO, Biennale des arts numériques de la Région Île-de-France, et le CENTQUATRE-PARIS, 2022.
- Sélection, Biennale des arts numériques NémO, Centquatre-Paris, Paris, 2021.
- Lauréat de la commande photographique nationale « Image 3.0 », du Centre national des arts plastiques, en partenariat avec le Jeu de Paume, Paris, 2020.
- Aide à la production, Chroniques, Biennale des imaginaires numériques, Marseille, 2020.
- Parcours d'accompagnement, NémO, Biennale des arts numériques NémO, Centquatre-Paris, Paris, 2019.

L'héritage de Bentham, 2024

L'héritage de Bentham est un moyen-métrage hybridant images de synthèse, prises de vues réelles et traitements par intelligence artificielle. Le projet montre sous différentes perspectives les conséquences imprévues à notre époque de la fondation au XVIII^e siècle de l'utilitarisme par Jeremy Bentham. Le philosophe britannique croyait qu'il était possible de fonder sa doctrine sur un rapport calculatoire aux plaisirs (il a notamment inventé dans ce but un algorithme au nom évocateur de « calcul félicifique »). Première tentative d'organiser institutionnellement les plaisirs, l'utilitarisme a abouti à des résultats paradoxaux : Bentham est plus connu pour l'invention du panoptique, une prison, que pour la portée émancipatrice de ses idées.

Le moyen-métrage est divisé en trois segments interrogeant et mettant en scène ces évolutions, dans différents registres : historique ; surréaliste et horrifique ; satirique et grotesque. Alors que les États-nations modernes se sont régulièrement appuyés sur l'utilitarisme pour concevoir leur législation, comment cette doctrine structure-t-elle aujourd'hui notre rapport aux plaisirs ? Dans cette même perspective, comment l'industrie numérique concilie-t-elle aujourd'hui ses idéaux de liberté avec l'isolation qu'implique l'usage de ses services ?

Le moyen-métrage peut être présenté accompagné par une maquette du panoptique de Jeremy Bentham et un papier peint reprenant des éléments de décors de la deuxième partie du film.

L'héritage de Bentham est une création réalisée en coproduction avec la plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS, soutenue par la DRAC Provence-Alpes-Côte d'Azur, la Région Sud Provence-Alpes-Côte d'Azur, la Ville de Marseille et l'Institut Français à Paris, NémO, Biennale internationale des arts numériques de la Région Île-de-France, le CENTQUATRE-PARIS et le Grenier à sel – Avignon.



L'héritage de Bentham, 2024

Entrée de l'exposition *PIB - Plaisir Intérieur Brut*, une exposition imaginée et produite par CHRONIQUES dans le cadre de la Biennale des Imaginaires Numériques 2024. *L'héritage de Bentham* ouvre l'exposition.

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le Grenier à sel – Avignon.



L'héritage de Bentham, 2024

Vingt-cinq photogrammes de la première partie (*Le philosophe, la prison et l'éternité*) de *L'héritage de Bentham*

Durée totale du moyen-métrage : 36 min. 59 s. Résolution : 4K

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le Grenier à sel – Avignon.

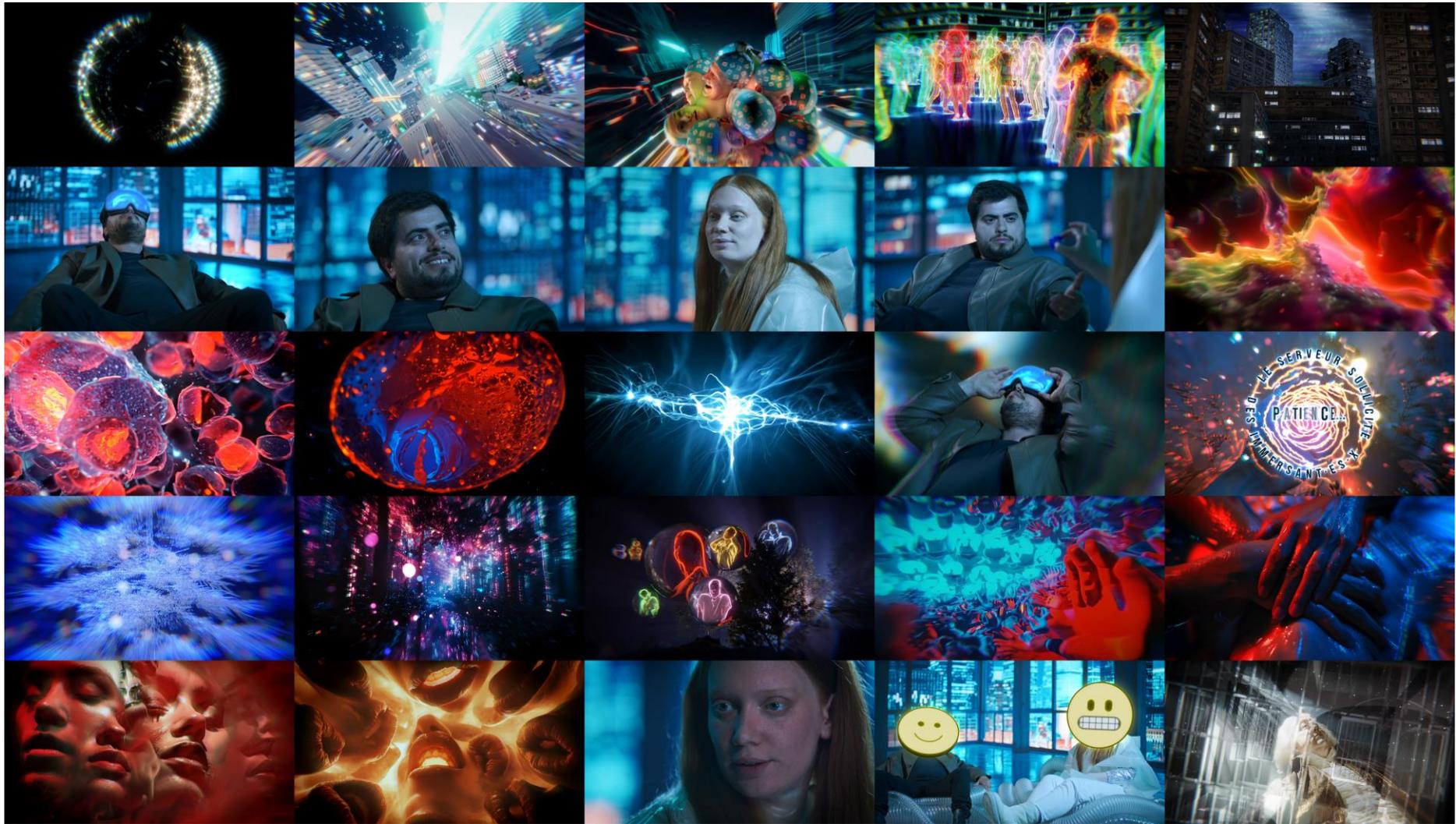


L'héritage de Bentham, 2024

Vingt-cinq photogrammes de la deuxième partie (*Les sirènes numériques*) de *L'héritage de Bentham*

Durée totale du moyen-métrage : 36 min. 59 s. Résolution : 4K

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le Grenier à sel – Avignon.



L'héritage de Bentham, 2024

Vingt-cinq photogrammes de la troisième partie (*Le libertin virtuel*) de *L'héritage de Bentham*

Durée totale du moyen-métrage : 36 min. 59 s. Résolution : 4K

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le Grenier à sel – Avignon.

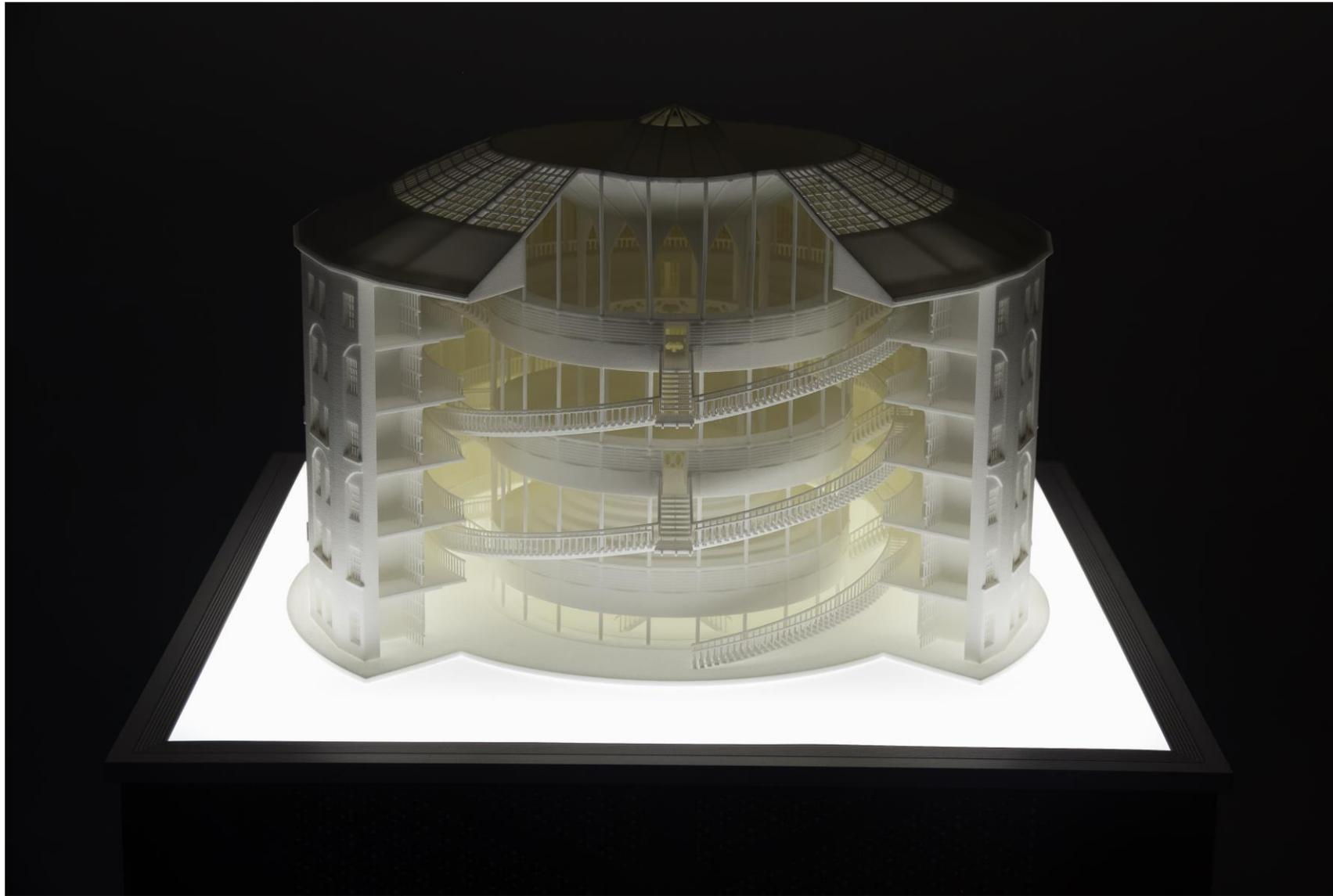


Panoptique, 2024

Maquette imprimée en 3D par frittage de poudre (polyamide), rail de LED, acier déployé

Maquette : 35,8 x 32,9 x 22,9 cm ; socle : 114 x 44 cm

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le Grenier à sel – Avignon.

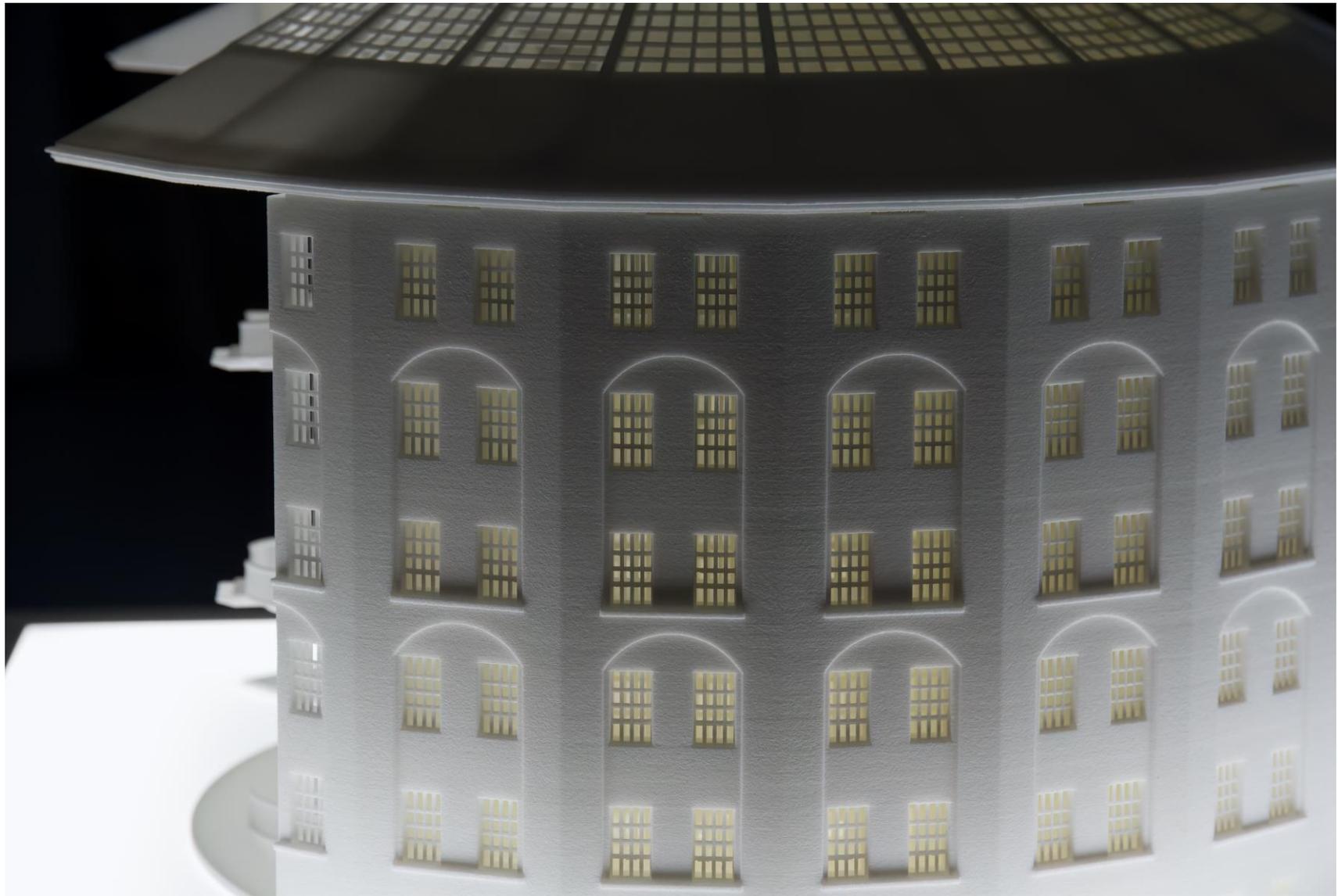


Panoptique, 2024

Maquette imprimée en 3D par frittage de poudre (polyamide), rail de LED, acier déployé

Maquette : 35,8 x 32,9 x 22,9 cm ; socle : 114 x 44 cm

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le Grenier à sel – Avignon.



Panoptique, 2024

Maquette imprimée en 3D par frittage de poudre (polyamide), rail de LED, acier déployé

Maquette : 35,8 x 32,9 x 22,9 cm ; socle : 114 x 44 cm

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le Grenier à sel – Avignon.



Dans l'antre des serveurs sirènes, 2024

Papier peint (détail)

Taille totale : 900 x 297,5 cm

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le Grenier à sel – Avignon.

Veille infinie, 2022

Veille infinie est une installation immersive, vidéo et plastique. Elle incorpore une expérience de réalité virtuelle, un court-métrage en images de synthèse, des animations conçues pour divers dispositifs numériques (des blocs holographiques, un panneau LED) ainsi que plusieurs sculptures créées par conception et fabrication assistées par ordinateur.

Veille infinie s'organise autour des thématiques qui structurent aujourd'hui le débat public concernant les technologies numériques : l'économie cognitive, la souveraineté des données, la légalité des techniques de captation attentionnelle et de profilage. L'hyperconnexion aux réseaux globaux de l'information a instauré une nouvelle normativité : nous avons la responsabilité d'être disponibles à tout moment. Ce faisant, un temps de nos vies habituellement « improductif », la nuit, est grignotée par des logiques utilitaires et marchandes. *Veille infinie* montre comment les technologies numériques ont transformé nos rapports au travail, aux loisirs et à la sexualité, sous l'effet de nouvelles contraintes, inhérentes à la soumission de nos relations sociales au calcul.

Le film éponyme, présenté en fin de parcours, contextualise également les liens qui ont toujours soudé les développements de la psychologie, des médias de masse et de la publicité (des inventions commerciales du fondateur des « relations publiques » Edward Bernays, le neveu de Sigmund Freud, aux travaux plus récents en psychologie cognitive, qui structurent la recherche dans les laboratoires de « captologie » outre-Atlantique).

Veille infinie est une création réalisée en coproduction avec la plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS, soutenue par la DRAC Provence-Alpes-Côte d'Azur, la Région Sud Provence-Alpes-Côte d'Azur, la Ville de Marseille et l'Institut Français à Paris, le 3 bis f – Centre d'arts contemporains, NémO, Biennale internationale des arts numériques de la Région Île-de-France, et le CENTQUATRE-PARIS.



Veille infinie, 2022

Entrée de l'exposition monographique, présentée au 3 bis f à Aix-en-Provence dans le cadre de l'édition 2022-2023 de CHRONIQUES, la Biennale des imaginaires numériques. À gauche : *Alerte et Les profileurs profilés (Jeff, Elon et Mark), 2022*

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le 3 bis f - Centre d'arts contemporains.



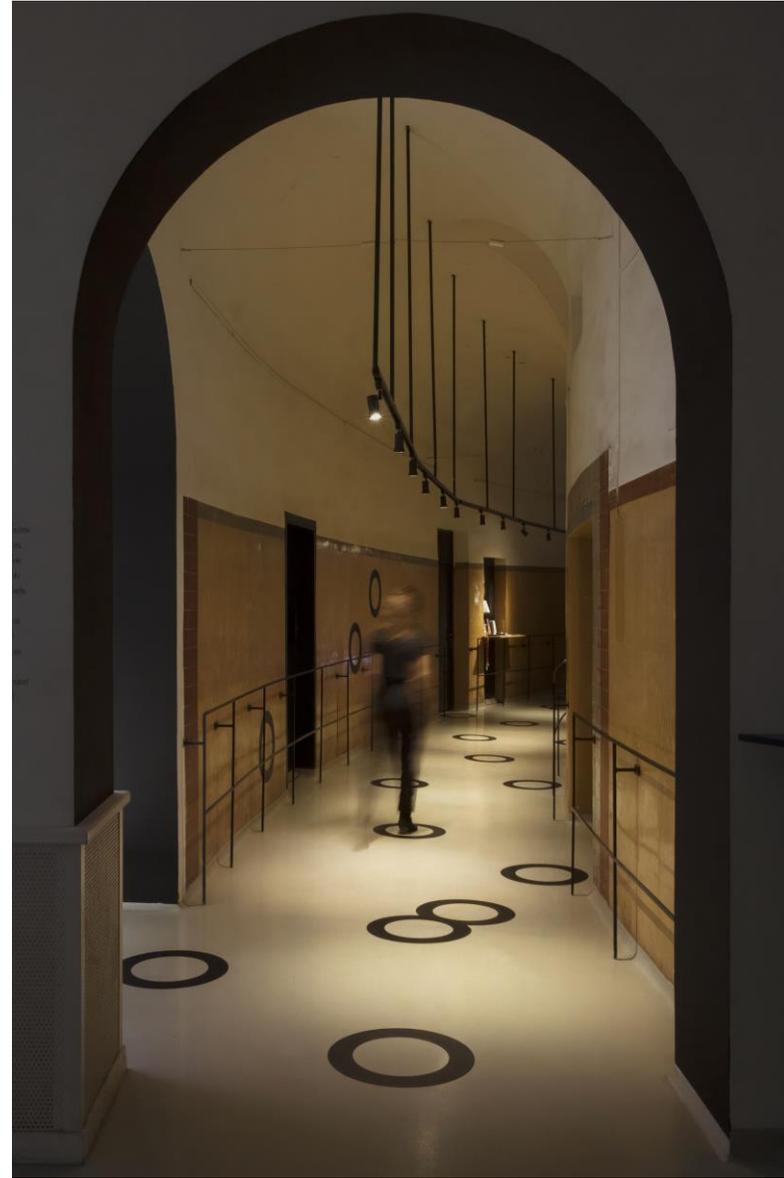
Les profileurs profilés (Jeff, Elon et Mark), détail, 2022

Sculptures coulées en aluminium, anneaux et pieds en aluminium peints en noir, PMMA diffusant, LED programmables, connecteurs en polyamide imprimés en 3D par frittage de poudre, 72 x 72 x 60 cm

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le 3 bis f - Centre d'arts contemporains.



Alerte, 2022
Sculpture en aluminium, programmation sonore et lumineuse
210 x 109 x 77 cm



Vue sur le couloir menant à la salle principale d'exposition du
3 bis f - Centre d'arts contemporains, cercles en vinyle noir
Dimensions des anneaux : 52 cm (ext.), 34 cm (int.)



À gauche : *Autophage* (série *Attracteurs*), 2022, 96 x 93 x 170 cm ; *Shoot 'em up* (série *Attracteurs*), 2022, 98 x 73 x 178 cm
À droite : *Data center break in*, 2022, expérience de réalité virtuelle et structure (structure : 212 x 215 x 272 cm, durée de l'expérience : 10 min)
Au fond : *Veille infinie* (film), court-métrage en images de synthèse, vidéoprojeté plein mur, Full HD, 25 min. 38 s.
Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le 3 bis f - Centre d'arts contemporains.



À gauche : *Fenêtres* (série), 2022, blocs holographiques (13 x 19 x 5 cm), boucles de 10 s. ; *Débordement* (série *Attracteurs*), 2022, 64 x 92 x 81 cm À droite : *Data center break in*, 2022, expérience de réalité virtuelle et structure (structure : 212 x 215 x 272 cm, durée de l'expérience : 10 min) ; *Autophage* (série *Attracteurs*), 2022, 96 x 93 x 170 cm
Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le 3 bis f - Centre d'arts contemporains.



Autophage et Shoot 'em up (série Attracteurs), 2022

Impressions 3D en polyamide par frittage de poudre, tôles d'aluminium découpées au laser, PMMA dépoli et PMMA diffusant, microcontrôleur Arduino, LED programmables, contreplaqué, tubes en inox poli miroir, tablettes, pinces orientables, 96 x 93 x 170 cm et 98 x 73 x 178 cm

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le 3 bis f - Centre d'arts contemporains.



Shoot 'em up (série *Attracteurs*), 2022

Impression 3D en polyamide par frittage de poudre, tôles d'aluminium découpées au laser, PMMA dépoli et PMMA diffusant, microcontrôleur Arduino, LED programmables, tubes en inox poli miroir, tablettes, pinces orientables, 98 x 73 x 178 cm
Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le 3 bis f - Centre d'arts contemporains.

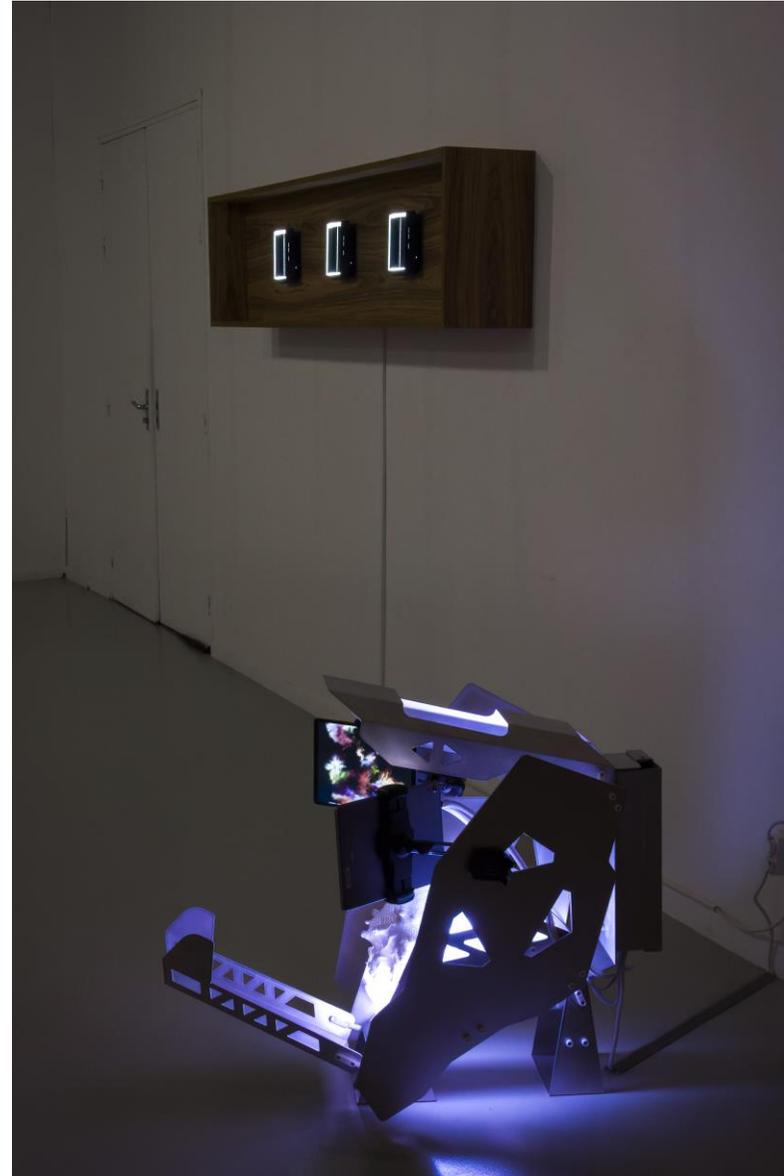


Shoot 'em up (série *Attracteurs*), détail, 2022

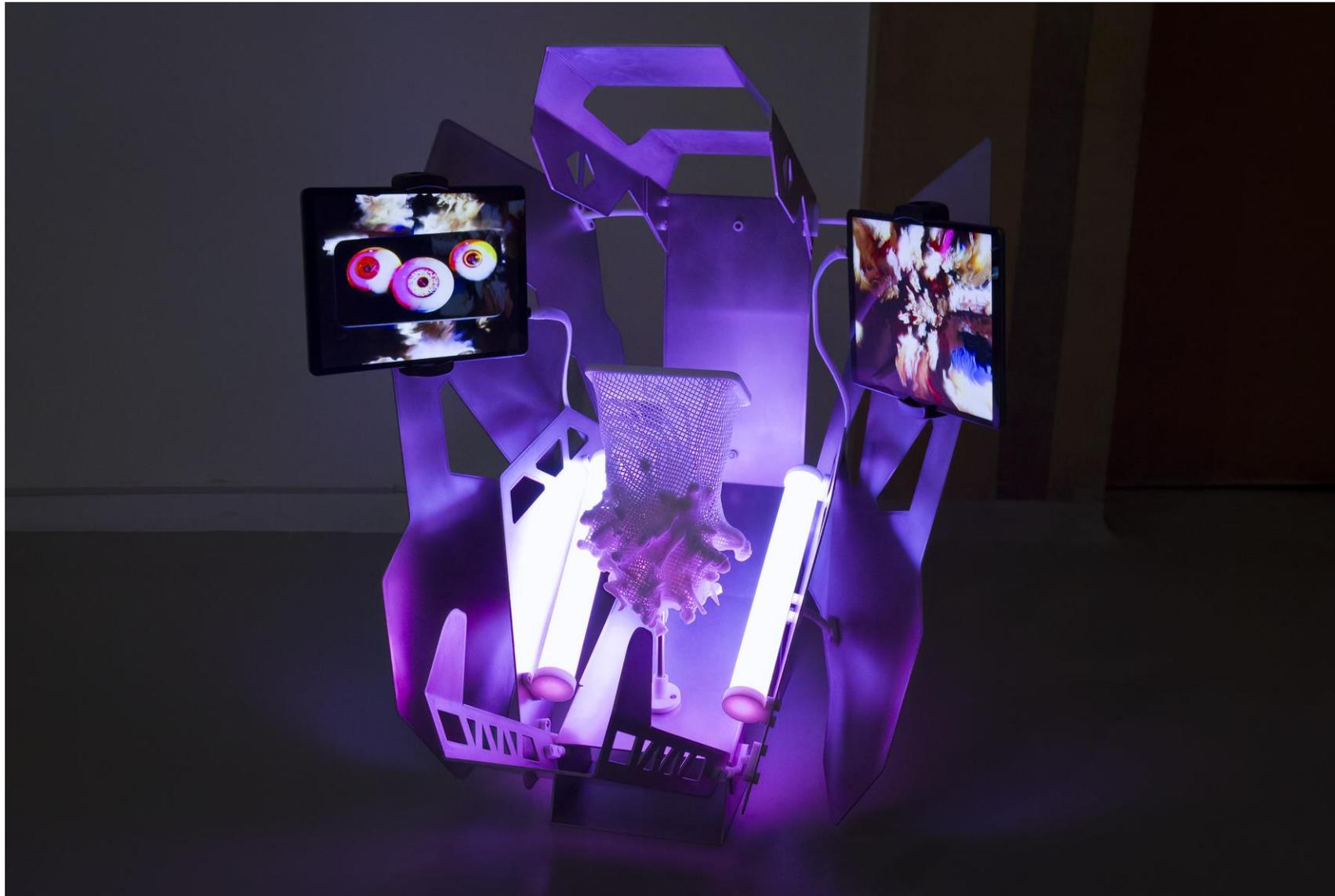
Impression 3D en polyamide par frittage de poudre, tôles d'aluminium découpées au laser, PMMA dépoli et PMMA diffusant, microcontrôleur Arduino, LED programmables, tubes en inox poli miroir, tablettes, pinces orientables, 98 x 73 x 178 cm
Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le 3 bis f - Centre d'arts contemporains.



Autophage (série Attracteurs), 2022
Dispositif sculptural, programmation lumineuse, vidéos
96 x 93 x 170 cm



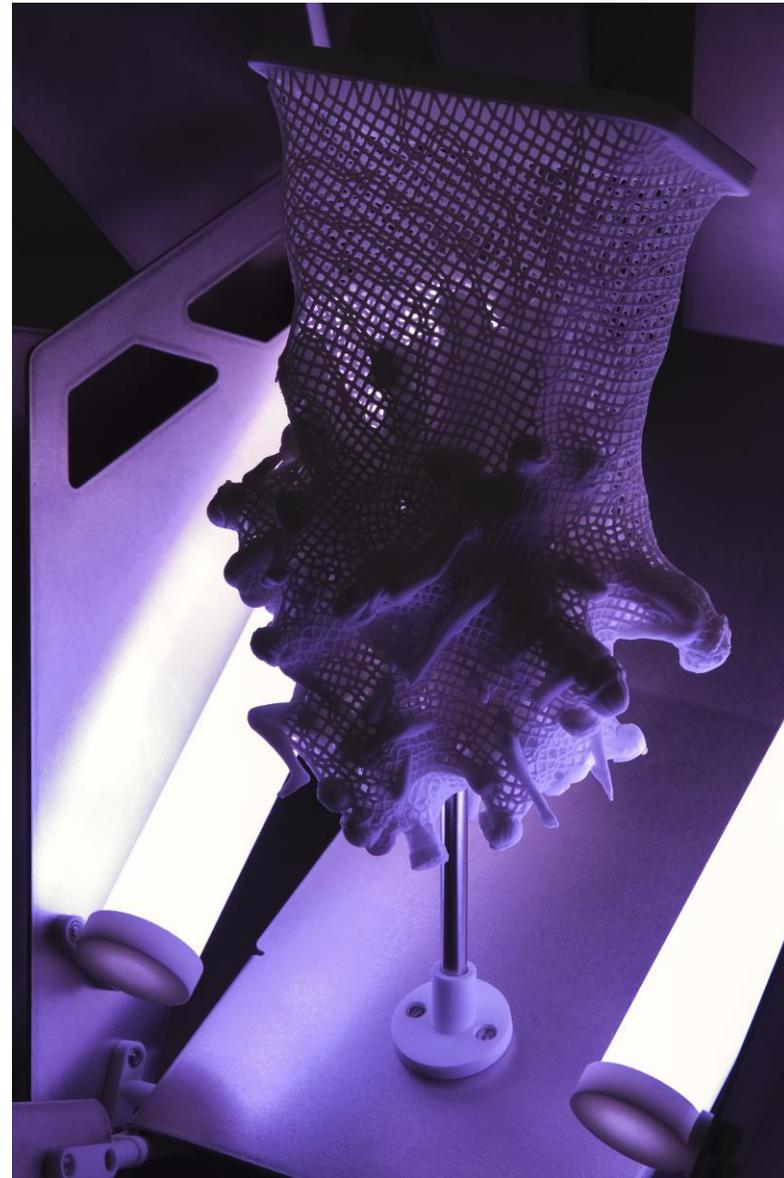
*Fenêtres (série), 2022, blocs holographiques (13 x 19 x 5 cm),
boucles de 10 s, caisse américaine, 200 x 27 x 46,5 cm*
Débordement (série Attracteurs), 2022, 64 x 92 x 81 cm



Débordement (série Attracteurs), 2022

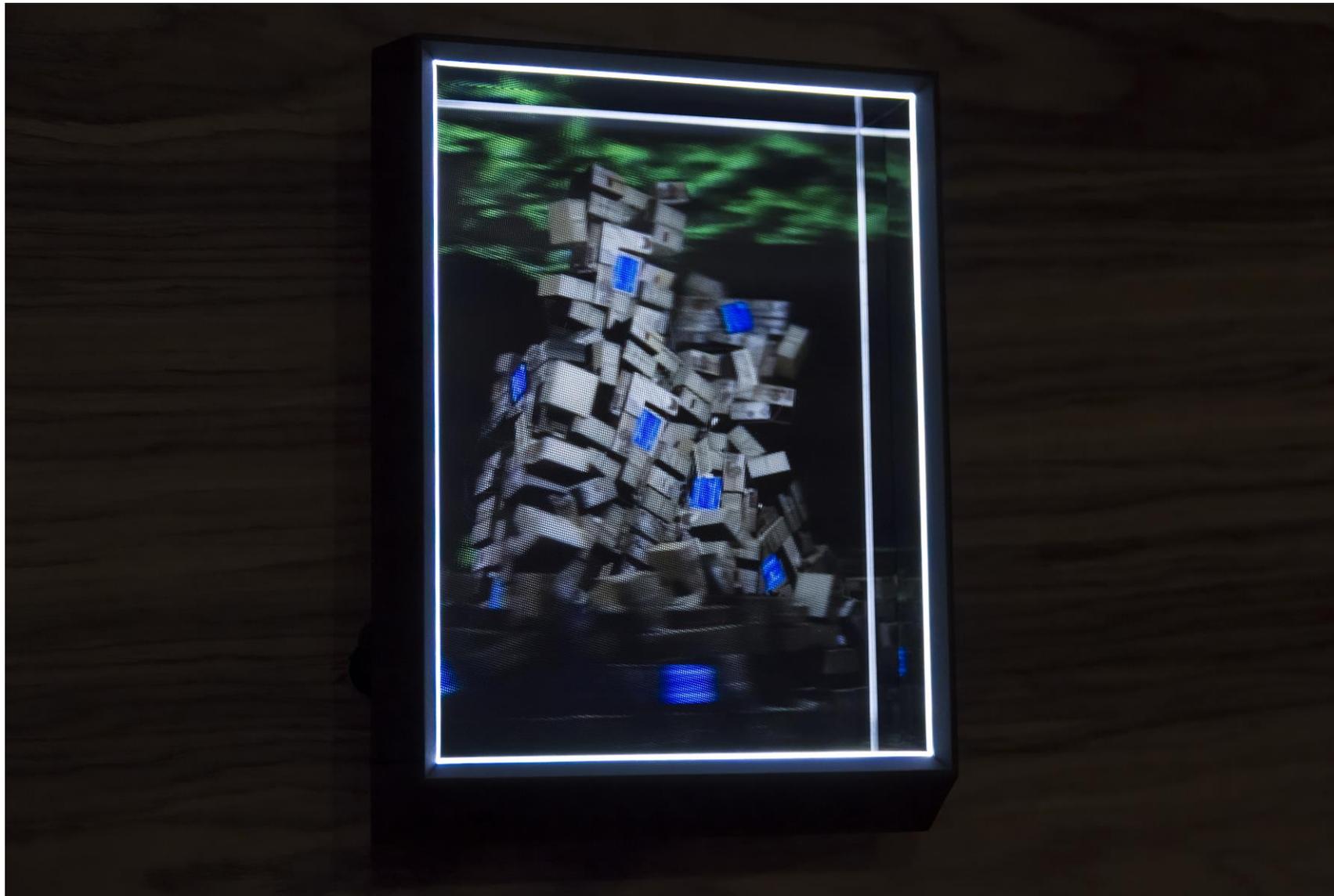
Impression 3D en polyamide par frittage de poudre, tôles d'aluminium découpées au laser, PMMA dépoli et PMMA diffusant, microcontrôleur Arduino, LED programmables, tablettes, pinces orientables, 64 x 92 x 81 cm

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le 3 bis f - Centre d'arts contemporains.



Débordement (série Attracteurs), 2022

Impression 3D en polyamide par frittage de poudre, tôles d'aluminium découpées au laser, PMMA dépoli et PMMA diffusant, microcontrôleur Arduino, LED programmables, tablettes, pinces orientables, 64 x 92 x 81 cm



Fenêtres (série), détail, 2022

Vidéos 3D, boucles animées de 10 s., blocs holographiques, medium recouvert de palissandre

Dimension des blocs : 13 x 19 x 5 cm

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le 3 bis f - Centre d'arts contemporains.

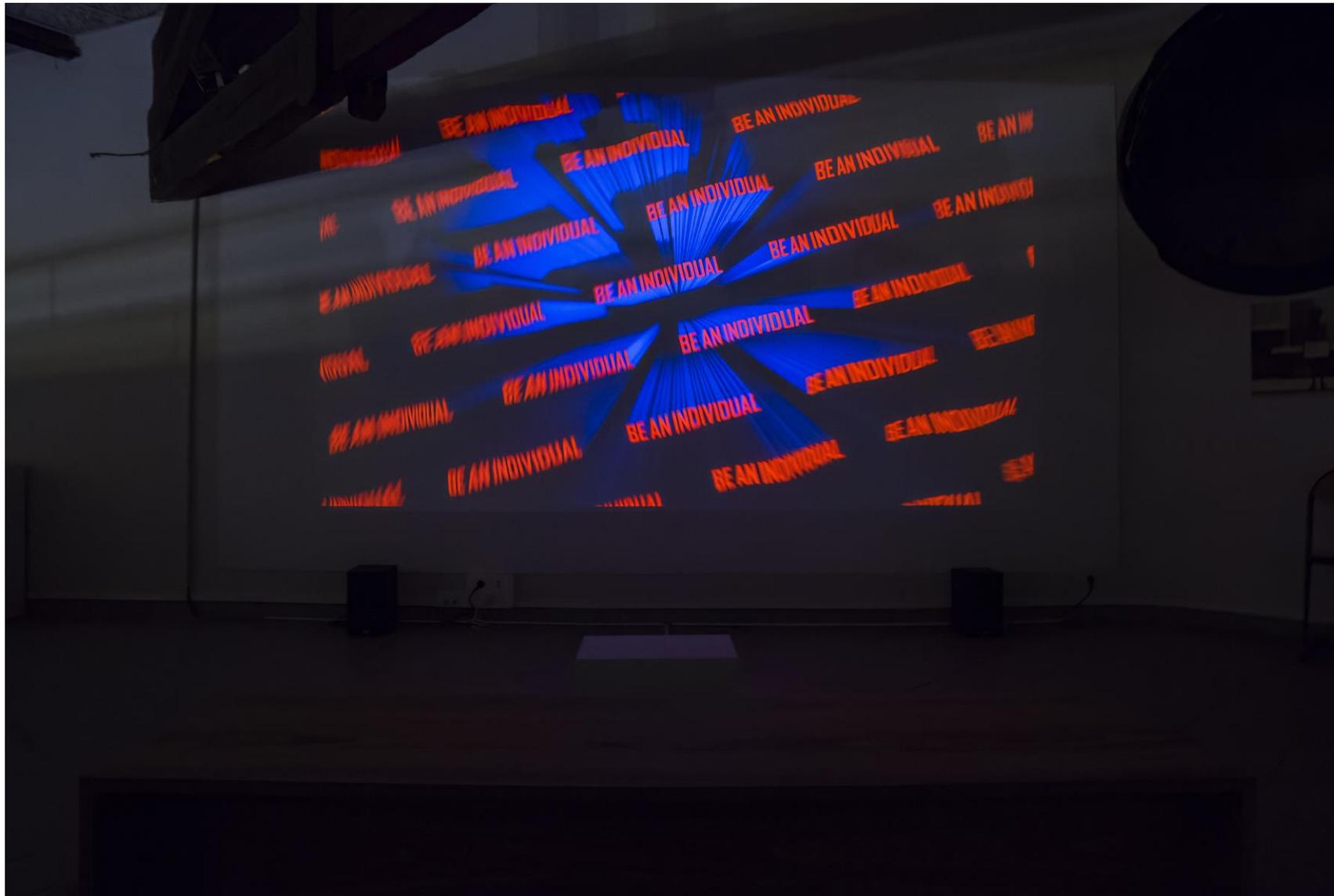


Boundless City, 2022

Boucle vidéo, 1 min.

Panneau LED, 110 x 71 x 7 cm

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le 3 bis f - Centre d'arts contemporains.

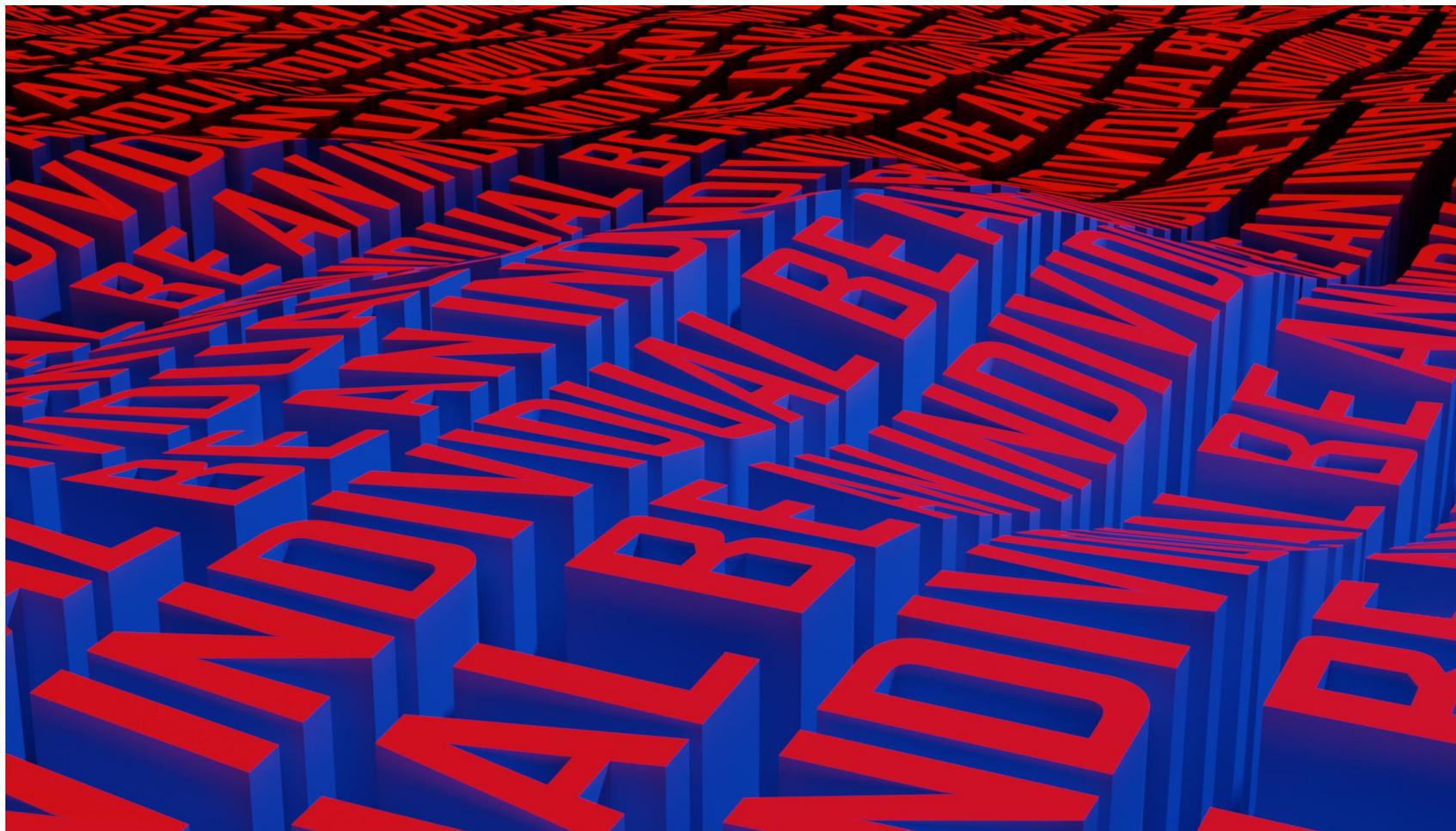


Veille infinie (film), 2022

Court-métrage en images de synthèse, vidéoprojeté plein mur

Full HD, 25 min. 38 s.,

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le 3 bis f - Centre d'arts contemporains.

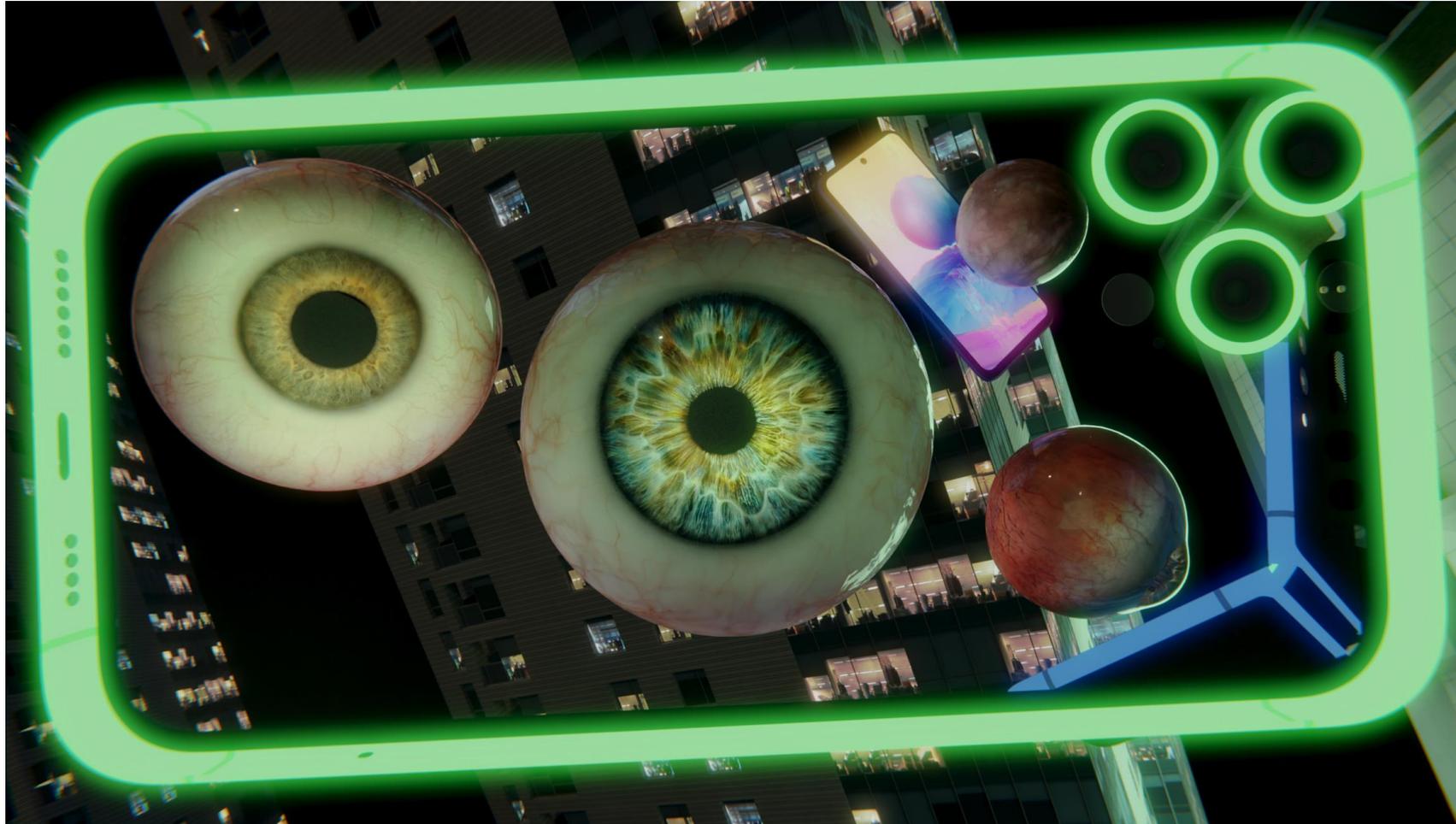


Veille infinie (film), 2022

Court-métrage en images de synthèse

Full HD, 25 min. 38 s.,

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le 3 bis f - Centre d'arts contemporains.

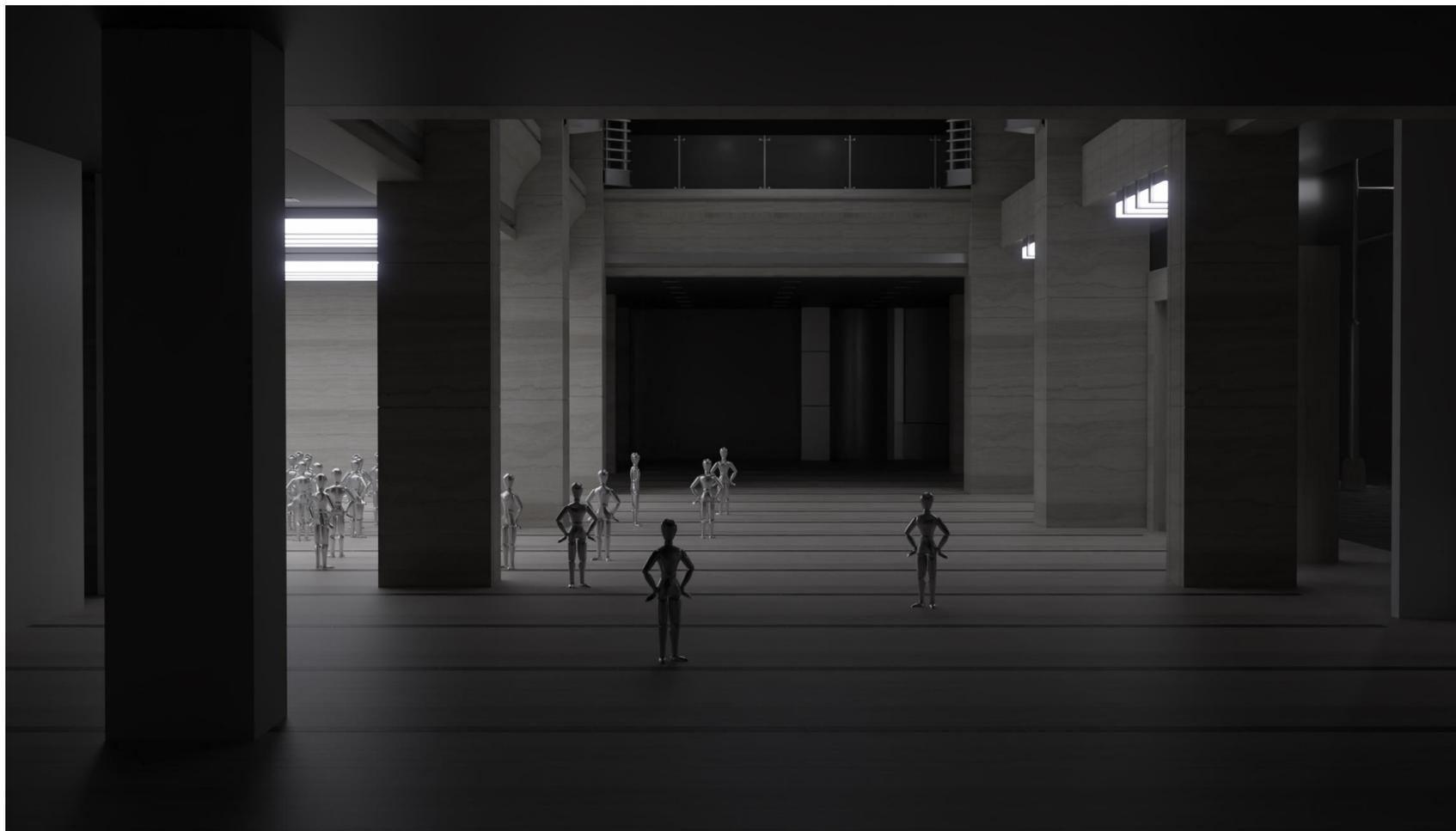


Veille infinie (film), 2022

Court-métrage en images de synthèse

Full HD, 25 min. 38 s.,

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le 3 bis f - Centre d'arts contemporains.



Veille infinie (film), 2022

Court-métrage en images de synthèse

Full HD, 25 min. 38 s.,

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le 3 bis f - Centre d'arts contemporains.



Veille infinie (film), 2022

Court-métrage en images de synthèse

Full HD, 25 min. 38 s.,

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le 3 bis f - Centre d'arts contemporains.



Veille infinie (film), 2022

Court-métrage en images de synthèse

Full HD, 25 min. 38 s.,

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le 3 bis f - Centre d'arts contemporains.



Veille infinie (film), 2022

Court-métrage en images de synthèse

Full HD, 25 min. 38 s.,

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le 3 bis f - Centre d'arts contemporains.

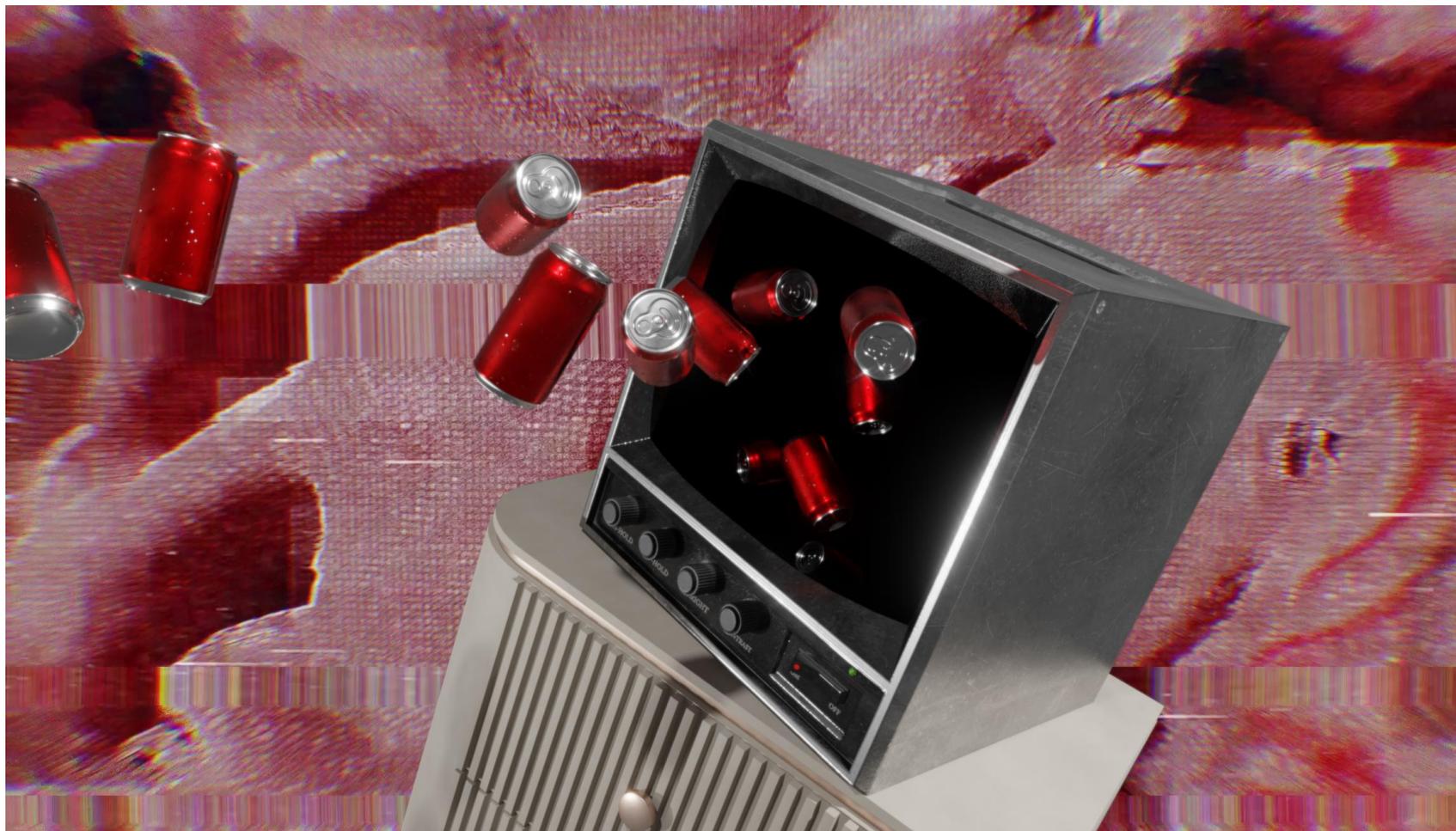


Veille infinie (film), 2022

Court-métrage en images de synthèse

Full HD, 25 min. 38 s.,

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le 3 bis f - Centre d'arts contemporains.



Veille infinie (film), 2022

Court-métrage en images de synthèse

Full HD, 25 min. 38 s.,

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le 3 bis f - Centre d'arts contemporains.



Veille infinie (film), 2022

Court-métrage en images de synthèse

Full HD, 25 min. 38 s.,

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le 3 bis f - Centre d'arts contemporains.



Veille infinie (film), 2022

Court-métrage en images de synthèse

Full HD, 25 min. 38 s.,

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le 3 bis f - Centre d'arts contemporains.



Veille infinie (film), 2022

Court-métrage en images de synthèse

Full HD, 25 min. 38 s.,

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le 3 bis f - Centre d'arts contemporains.

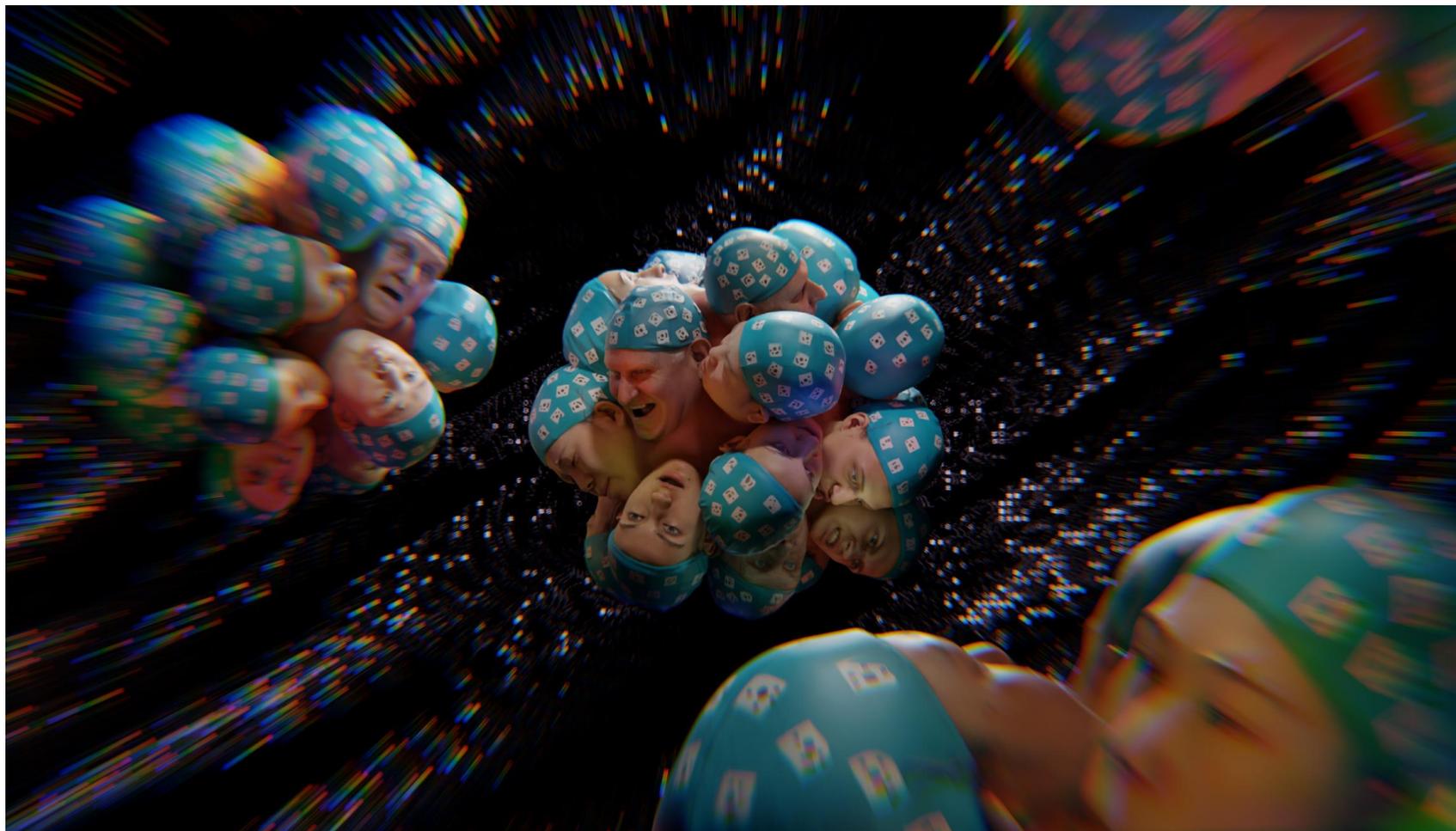


Veille infinie (film), 2022

Court-métrage en images de synthèse

Full HD, 25 min. 38 s.,

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le 3 bis f - Centre d'arts contemporains.



Veille infinie (film), 2022

Court-métrage en images de synthèse

Full HD, 25 min. 38 s.,

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le 3 bis f - Centre d'arts contemporains.



Veille infinie (film), 2022

Court-métrage en images de synthèse

Full HD, 25 min. 38 s.,

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le 3 bis f - Centre d'arts contemporains.



Veille infinie (film), 2022

Court-métrage en images de synthèse

Full HD, 25 min. 38 s.,

Création coproduite par les Biennales CHRONIQUES, NÉMO, le CENTQUATRE-PARIS et le 3 bis f - Centre d'arts contemporains.

La cybernétique, le vivant et la ville, 2021

Au cours des années 1940 et 1950 est né un mouvement technoscientifique : la cybernétique. Elle a joué un rôle déterminant dans l'émergence d'une nouvelle représentation du monde, articulée autour de concepts provenant de la thermodynamique. Les sciences de l'information et de la complexité, qu'elle a fait naître, ont entièrement refondu l'écologie.

La cybernétique, le vivant et la ville montre à partir de cette impulsion première comment notre rapport au vivant et son intégration dans les espaces urbains ont été transformés par les technologies computationnelles. L'œuvre s'articule autour d'un court-métrage en images de synthèse de 30 minutes, augmenté par des vidéos diffusées par huit hélices holographiques, situées de part et d'autre de la vidéoprojection.

Le film d'animation ressaisit l'histoire récente des projets d'écoconception et de rénovation environnementale dans une perspective plus large concernant l'art et l'histoire des jardins, de la Renaissance à nos jours, en montrant quel tour spécifique les nouvelles technologies ont donné à la manière dont nous pensons collectivement les êtres vivants et les paysages qu'ils habitent.

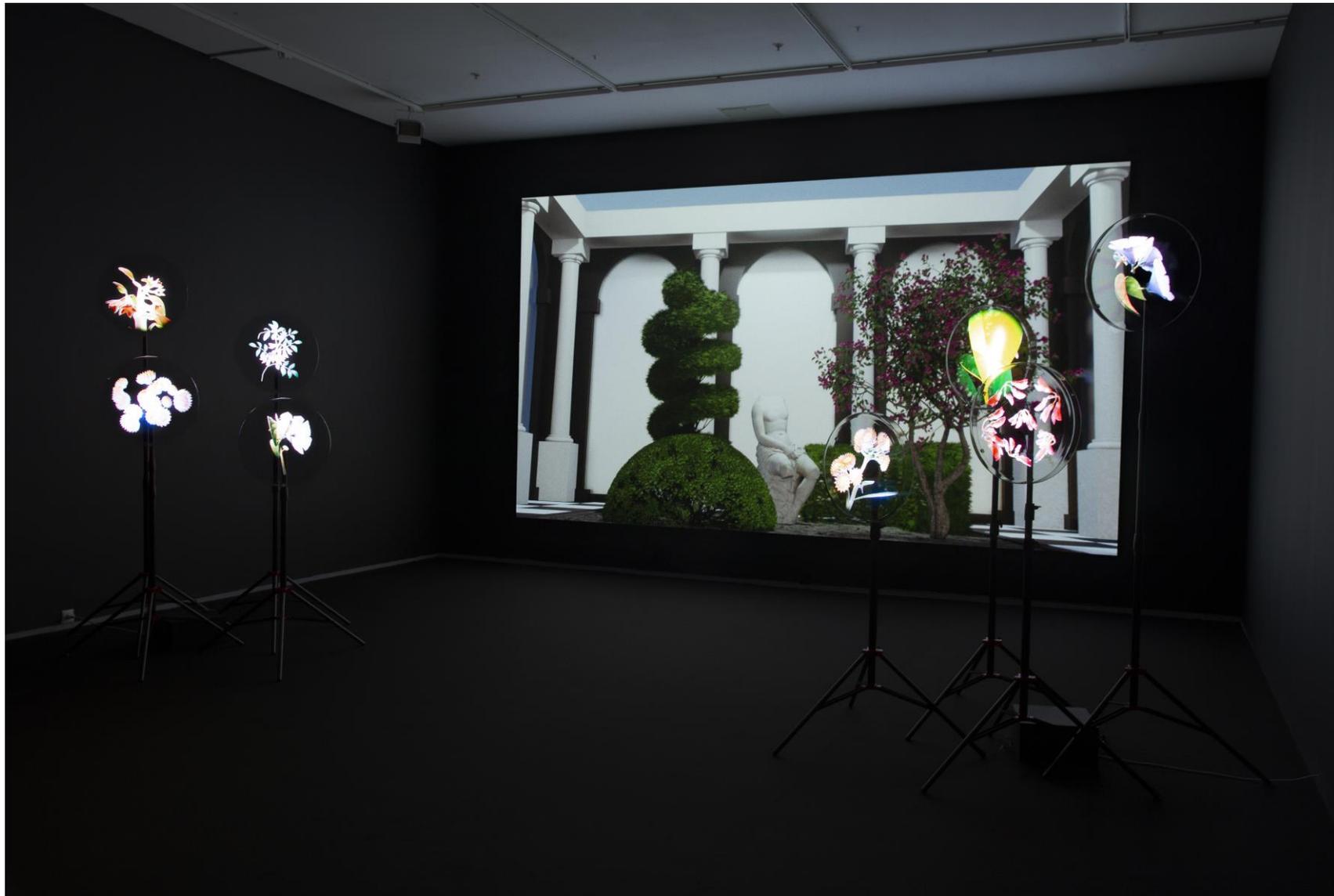
La cybernétique, le vivant et la ville est l'un des projets lauréats de la commande photographique nationale « IMAGE 3.0 » initiée en 2020-2021 par le Centre national des arts plastiques en partenariat avec le Jeu de Paume.



La cybernétique, le vivant et la ville, 2021

Court-métrage en images de synthèse projeté plein mur, huit hélices holographiques (diamètre : 42 cm), montées sur trépieds Full HD, 30 min.

Commande photographique nationale « IMAGE 3.0 » du Centre national des arts plastiques, en partenariat avec le Jeu de Paume.



La cybernétique, le vivant et la ville, 2021

Court-métrage en images de synthèse projeté plein mur, huit hélices holographiques (diamètre : 42 cm), montées sur trépieds Full HD, 30 min.

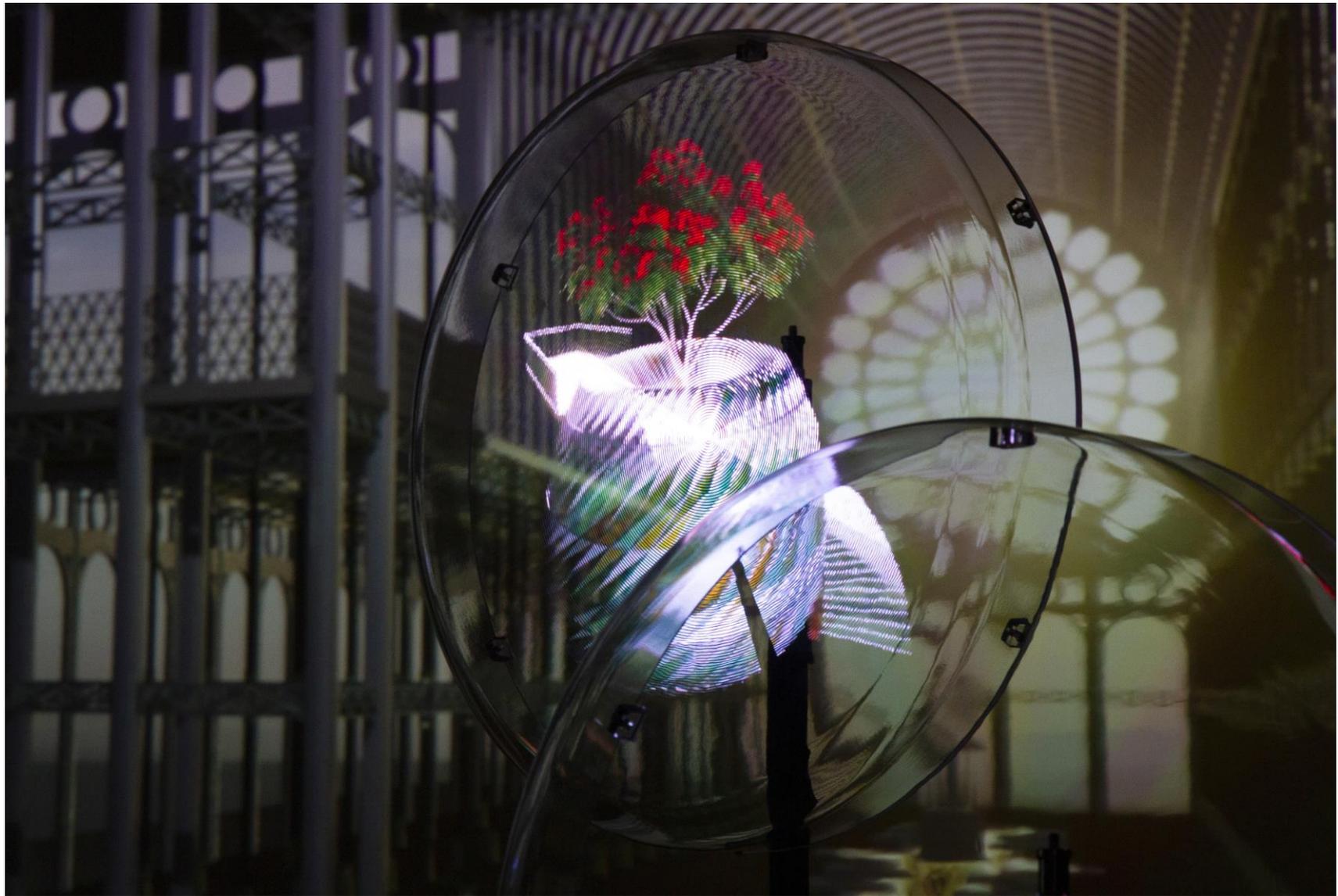
Commande photographique nationale « IMAGE 3.0 » du Centre national des arts plastiques, en partenariat avec le Jeu de Paume.



La cybernétique, le vivant et la ville, détail, 2021

Court-métrage en images de synthèse projeté plein mur, huit hélices holographiques (diamètre : 42 cm), montées sur trépieds Full HD, 30 min.

Commande photographique nationale « IMAGE 3.0 » du Centre national des arts plastiques, en partenariat avec le Jeu de Paume.



La cybernétique, le vivant et la ville, détail, 2021

Court-métrage en images de synthèse projeté plein mur, huit hélices holographiques (diamètre : 42 cm), montées sur trépieds Full HD, 30 min.

Commande photographique nationale « IMAGE 3.0 » du Centre national des arts plastiques, en partenariat avec le Jeu de Paume.



La cybernétique, le vivant et la ville, 2021

Still du court-métrage en images de synthèse

Full HD, 30 min.

Commande photographique nationale « IMAGE 3.0 » du Centre national des arts plastiques, en partenariat avec le Jeu de Paume.



La cybernétique, le vivant et la ville, 2021

Still du court-métrage en images de synthèse

Full HD, 30 min.

Commande photographique nationale « IMAGE 3.0 » du Centre national des arts plastiques, en partenariat avec le Jeu de Paume.



La cybernétique, le vivant et la ville, 2021

Still du court-métrage en images de synthèse

Full HD, 30 min.

Commande photographique nationale « IMAGE 3.0 » du Centre national des arts plastiques, en partenariat avec le Jeu de Paume.



La cybernétique, le vivant et la ville, 2021

Still du court-métrage en images de synthèse

Full HD, 30 min.

Commande photographique nationale « IMAGE 3.0 » du Centre national des arts plastiques, en partenariat avec le Jeu de Paume.

Les jardins cybernétiques, 2020

La modernité technoscientifique a bouleversé le rapport qu'entretient l'espèce humaine avec la vie et les milieux dans lesquels elle s'insère. L'installation *Les jardins cybernétiques* en dresse le panorama et les conséquences pour le développement des sociétés contemporaines. Le projet donne à voir comment nos représentations mentales du vivant ont été transformées par la dissémination des technologies numériques dans l'environnement et comment celles-ci en retour, contribuent à le remodeler.

Les jardins cybernétiques s'articulent autour d'un court-métrage en images de synthèse œuvrant à resituer ces enjeux historiques. Il est accompagné par plusieurs modules, soulignant le rôle croissant de l'informatique dans la régulation environnementale et les imaginaires associés : des chrysalides de métal et de plexiglas, hébergeant des végétaux, diffusent des sons d'espaces naturels, perturbés en présence de visiteurs par une trame électronique ; une serre en forme de capsule spatiale retient d'autres plantes ; un panneau LED, colorant l'espace d'une lumière oscillant entre des teintes bleues et vertes, diffuse des travellings filmés à la première personne dans des jardins instaurant chacun des rapports différents à l'espace et au vivant (jardins réguliers, anglo-chinois, modernes, postindustriels...) ; l'ensemble est accompagné par des modèles (imprimés en 3D ou rendus en images de synthèse) de végétaux disparus entre l'avènement de la révolution industrielle et le début du XXI^e siècle.

Création produite par CHRONIQUES, Biennale des Imaginaires Numériques, organisée par SECONDE NATURE et ZINC.



Les jardins cybernétiques, 2020

Vue globale de l'installation (à l'exception du court-métrage en images de synthèse, projeté plein mur en contre-champ)
Installation comprenant des dispositifs interactifs, des végétaux, une sculpture imprimée par frittage de poudre et deux vidéos.
Création produite par CHRONIQUES, Biennale des Imaginaires Numériques, organisée par SECONDE NATURE et ZINC.



Les jardins cybernétiques, 2020

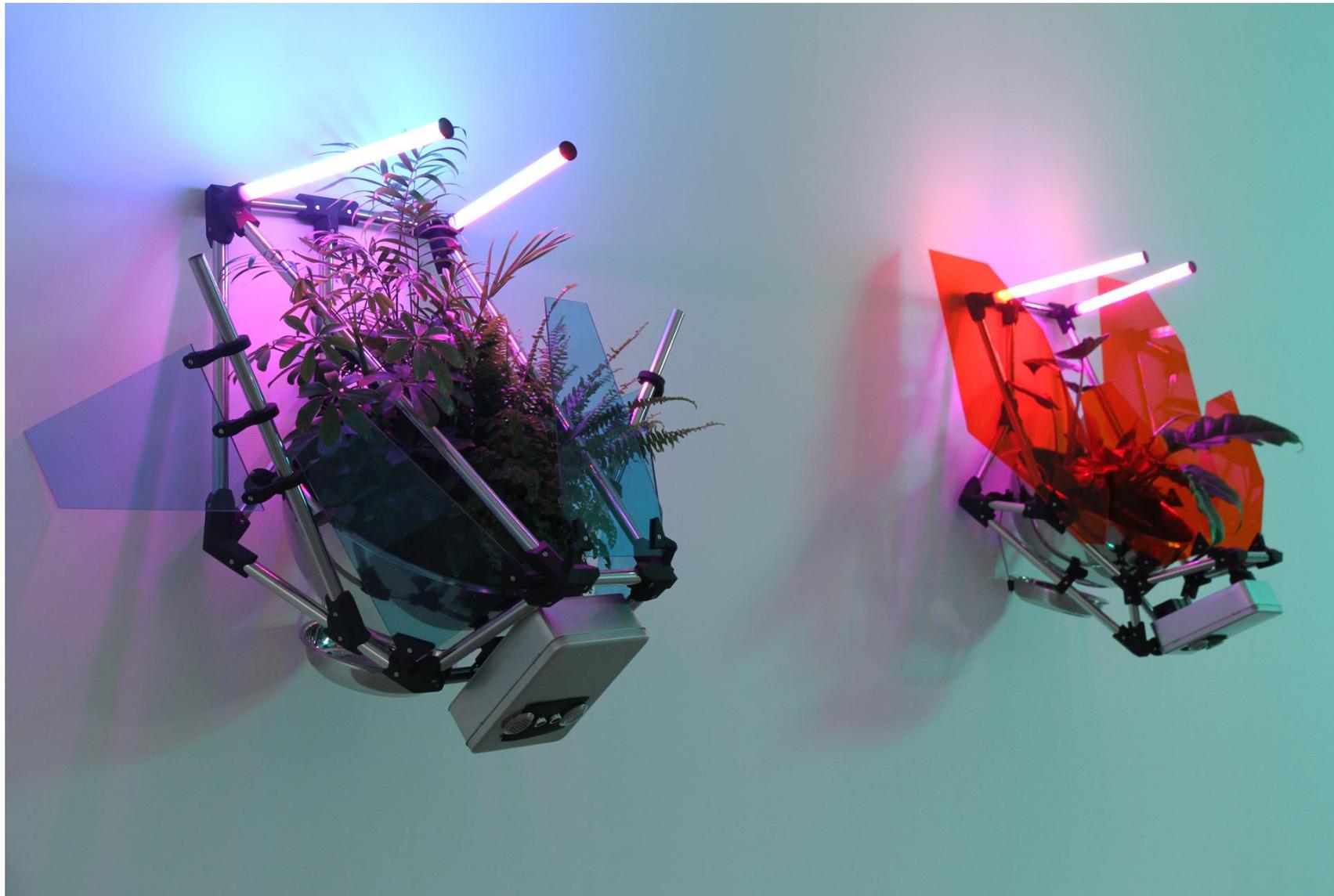
Vue partielle de l'installation

Installation comprenant des dispositifs interactifs, des végétaux, une sculpture imprimée par frittage de poudre et deux vidéos.
Création produite par CHRONIQUES, Biennale des Imaginaires Numériques, organisée par SECONDE NATURE et ZINC.



Les jardins cybernétiques (Chrysalide n°3), 2020

Dispositif interactif sonore et lumineux, électronique, tubes et demi-sphère en inox poli miroir, nœuds imprimés en 3D par frittage de poudre, plaques de PMMA, boîte en aluminium, billes d'argile, terre, végétaux (philodendron, calatheas), 61,3 x 82 x 145,6 cm
Création produite par CHRONIQUES, Biennale des Imaginaires Numériques, organisée par SECONDE NATURE et ZINC.



Les jardins cybernétiques (Chrysalides n°1 et 2), 2020

Dispositifs interactifs sonores et lumineux, électronique, tubes et demi-sphères en inox poli miroir, nœuds imprimés en 3D par frittage de poudre, plaques de PMMA, aluminium, billes d'argile, terre, végétaux, 82,2 x 64,8 x 75,1 cm (gauche), 75,9 x 62,3 x 78 cm (droite)
Création produite par CHRONIQUES, Biennale des Imaginaires Numériques, organisée par SECONDE NATURE et ZINC.



Les jardins cybernétiques (Disparues, bouquet et rendus), 2020

Premier plan : sculpture en polyamide, imprimée en 3D par frittage de poudre, rail de LED, aluminium, vitrine en plexiglas, légende tracée à la fraiseuse numérique, contreplaqué bakéliné, 45 x 45 x 164 cm ; arrière-plan : impressions numériques sur verre d'images de synthèse
Création produite par CHRONIQUES, Biennale des Imaginaires Numériques, organisée par SECONDE NATURE et ZINC.



Les jardins cybernétiques (Disparues, bouquet), 2020

Sculpture en polyamide, imprimée en 3D par frittage de poudre, rail de LED, aluminium, vitrine en plexiglas, légende tracée à la fraiseuse numérique, contreplaqué bakélinisé, 45 x 45 x 164 cm ; gros plan sur des fleurs de *Psiadia schweinfurthii*

Création produite par CHRONIQUES, Biennale des Imaginaires Numériques, organisée par SECONDE NATURE et ZINC.



Les jardins cybernétiques (Disparues, rendus), 2020

Impressions numériques sur verre, avec de gauche à droite : *Streblorrhiza speciosa* (21,3 x 24,3 cm) ; *Trochetiopsis melanoxydon* (22 x 24,3 cm) ; *Ochrosia tahitensis* (28,1 x 24,3 cm) ; *Psiadia schweinfurthii* (15,3 x 24,3 cm) ; *Nesiota elliptica* (15,7 x 24,3 cm)

Création produite par CHRONIQUES, Biennale des Imaginaires Numériques, organisée par SECONDE NATURE et ZINC.



Les jardins cybernétiques (Disparues, rendus), 2020

Impression numérique sur verre représentant une espèce végétale disparue, ici : *Streblotrichia speciosa* (21,3 x 24,3 cm)
Création produite par CHRONIQUES, Biennale des Imaginaires Numériques, organisée par SECONDE NATURE et ZINC.



Les jardins cybernétiques (court-métrage), 2020

Court-métrage en images de synthèse

Full HD, 17 min. 21 s.

Création produite par CHRONIQUES, Biennale des Imaginaires Numériques, organisée par SECONDE NATURE et ZINC.

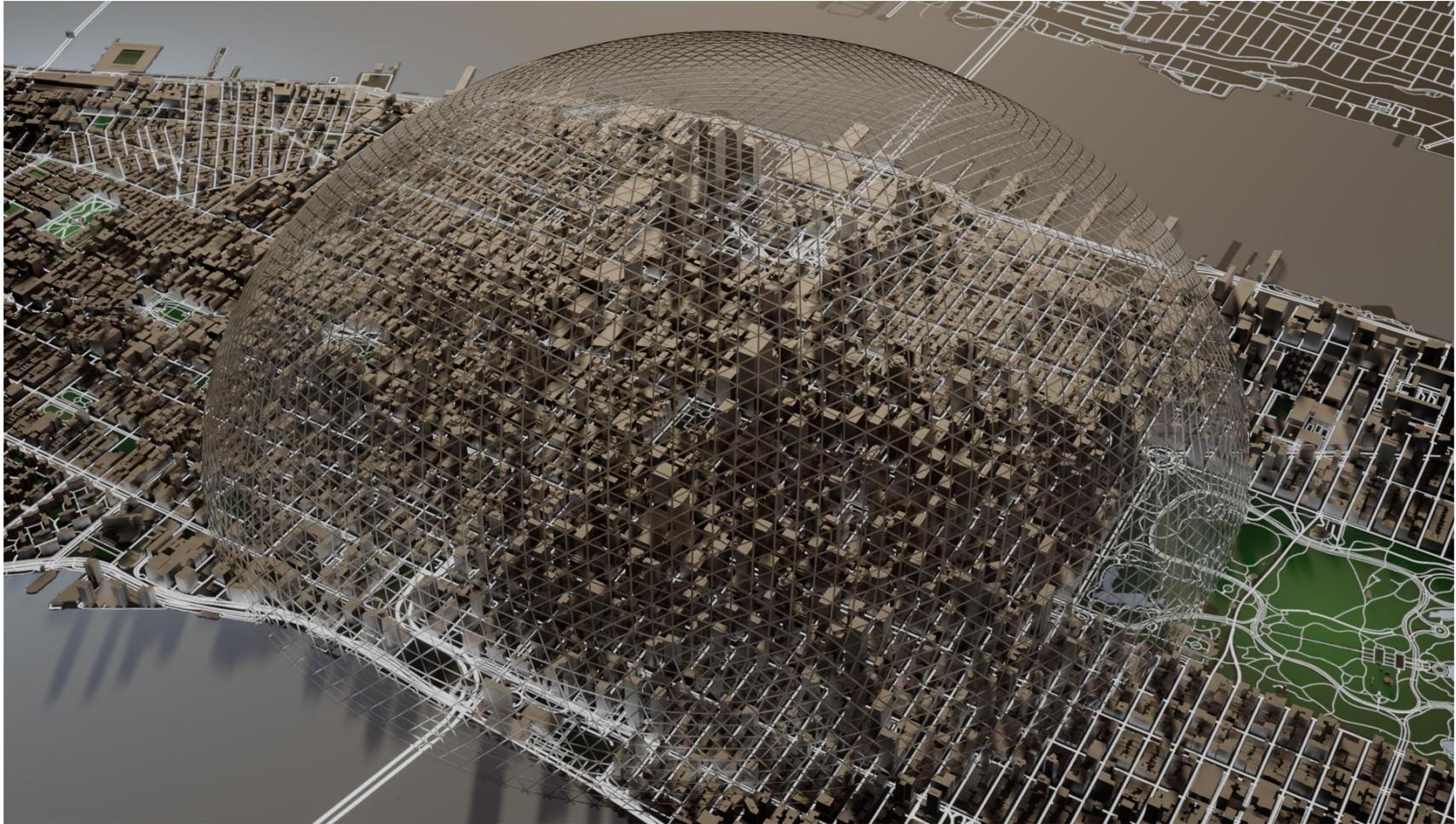


Les jardins cybernétiques (court-métrage), 2020

Court-métrage en images de synthèse

Full HD, 17 min. 21 s.

Création produite par CHRONIQUES, Biennale des Imaginaires Numériques, organisée par SECONDE NATURE et ZINC.



Les jardins cybernétiques (court-métrage), 2020

Court-métrage en images de synthèse

Full HD, 17 min. 21 s.

Création produite par CHRONIQUES, Biennale des Imaginaires Numériques, organisée par SECONDE NATURE et ZINC.



Les jardins cybernétiques (court-métrage), 2020

Court-métrage en images de synthèse

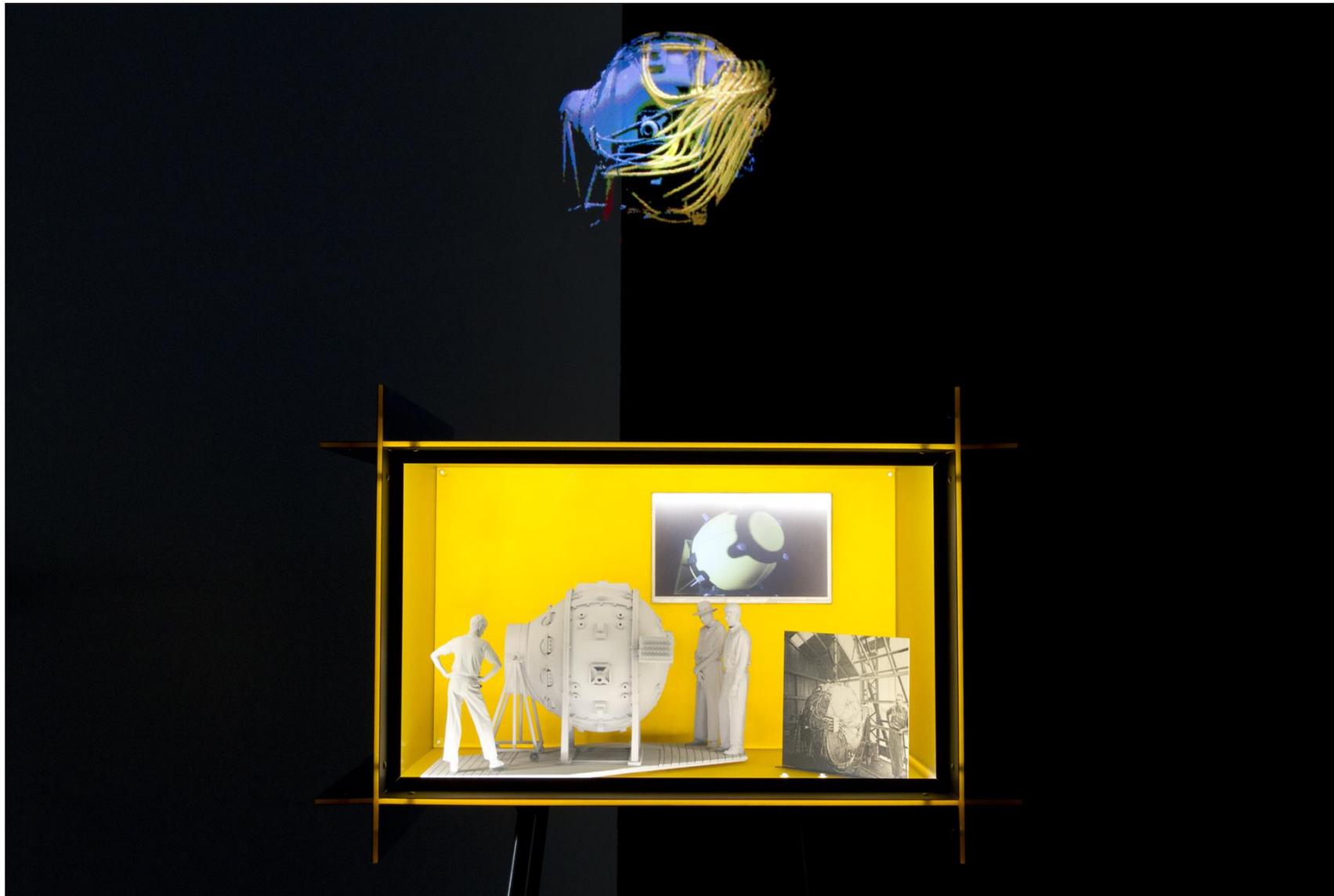
Full HD, 17 min. 21 s.

Création produite par CHRONIQUES, Biennale des Imaginaires Numériques, organisée par SECONDE NATURE et ZINC.

Cybernetics: From 1942 Onwards. Mapping the Constitution of a New Empire, 2019

Pendant la Seconde Guerre mondiale est apparu aux États-Unis un nouveau mouvement technoscientifique : la cybernétique. Regroupant un ensemble de disciplines telles que l'analyse et le traitement du signal, la robotique, la neurologie et la psychologie comportementale, elle devait permettre à de nombreux chercheurs outre-Atlantique de fonder une nouvelle science. Ils espéraient celle-ci en mesure de leur conférer un avantage déterminant dans les domaines de la cryptologie, de la géostratégie ou encore de la création de dispositifs tactiques. Croyant en une interchangeabilité des substrats organiques et artificiels, les cybernéticiens pensaient pouvoir modéliser la conscience. Les réductionnismes qu'ils ont introduits (telle l'assimilation du cerveau à une boîte noire), ont permis l'émergence de l'informatique et de l'IA. La prospective militaire a fait sien l'imaginaire cybernétique. La société dans laquelle nous vivons étant organisée autour de technologies développées primitivement dans cette perspective belliciste, nos représentations du monde s'en détachent avec difficulté. *Cybernetics: From 1942 Onwards* en propose un bilan technocritique. L'installation comporte six vitrines interactives, six hélices holographiques et un film d'animation de 19 min. 26 s., consultable à cette adresse : <https://vimeo.com/377378764>.

Dans le cadre de la Biennale des arts numériques NémO, avec le soutien de la Région Île-de-France.
Une production Le CENTQUATRE-PARIS.



Cybernetics: From 1942 Onwards. Mapping the Constitution of a New Empire, 2019

Dispositif comprenant six vitrines interactives, six hélices holographiques et un film d'animation

Gadget: The First Nuclear Device (Module 1) — 74 × 70,5 × 154 cm (vitrine), 42 × 42 × 10 cm (hélice holographique)

Dans le cadre de la Biennale des arts numériques NémO, avec le soutien de la Région Île-de-France. Une production Le CENTQUATRE-PARIS.



Cybernetics: From 1942 Onwards. Mapping the Constitution of a New Empire, 2019

Dispositif comprenant six vitrines interactives, six hélices holographiques et un film d'animation

Exoskeletons: Intimate Machines (Module 2) — 74 × 70,5 × 154 cm (vitrine), 42 × 42 × 10 cm (hélice holographique)

Dans le cadre de la Biennale des arts numériques Néo, avec le soutien de la Région Île-de-France. Une production Le CENTQUATRE-PARIS.

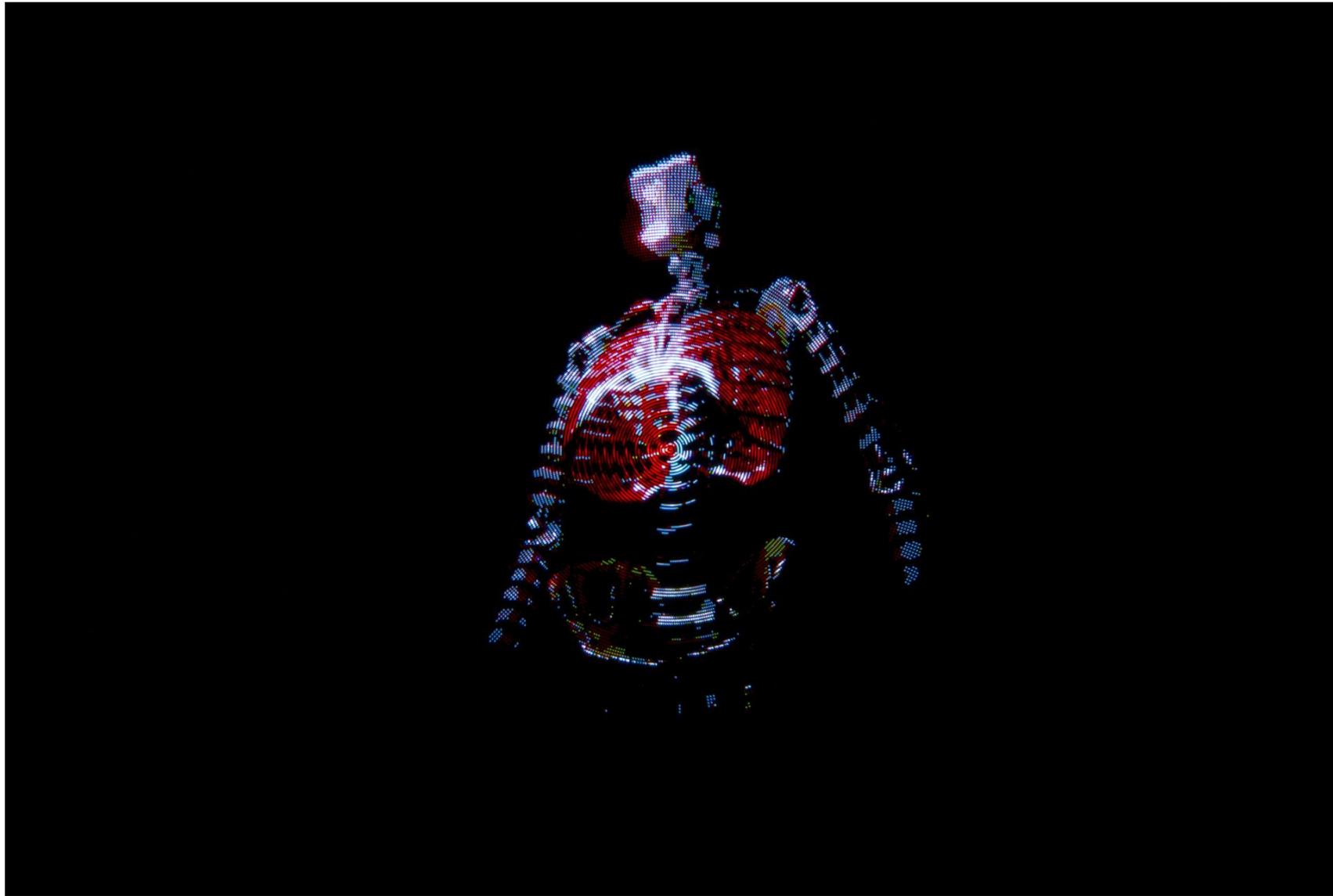


Cybernetics: From 1942 Onwards. Mapping the Constitution of a New Empire, 2019

Dispositif comprenant six vitrines interactives, six hélices holographiques et un film d'animation

The Politics of Terror in a Machine Subservient World (Module 6) — 74 × 70,5 × 154 cm (vitrine)

Dans le cadre de la Biennale des arts numériques Néo, avec le soutien de la Région Île-de-France. Une production Le CENTQUATRE-PARIS.



Cybernetics: From 1942 Onwards. Mapping the Constitution of a New Empire, 2019

Dispositif comprenant six vitrines interactives, six hélices holographiques et un film d'animation

Cyberpunk: Capitalist Paraphernalia in a World Dreaming of Collapse (Module 4) — 42 × 42 × 10 cm (hélice holographique)

Dans le cadre de la Biennale des arts numériques NémO, avec le soutien de la Région Île-de-France. Une production Le CENTQUATRE-PARIS.



Cybernetics: From 1942 Onwards. Mapping the Constitution of a New Empire, 2019

Dispositif comprenant six vitrines interactives, six hélices holographiques et un film d'animation

Cyberpunk: Capitalist Paraphernalia in a World Dreaming of Collapse (Module 4) — 42 × 42 × 10 cm (hélice holographique)

Dans le cadre de la Biennale des arts numériques Néo, avec le soutien de la Région Île-de-France. Une production Le CENTQUATRE-PARIS.

La Torre dell'anima, 2017

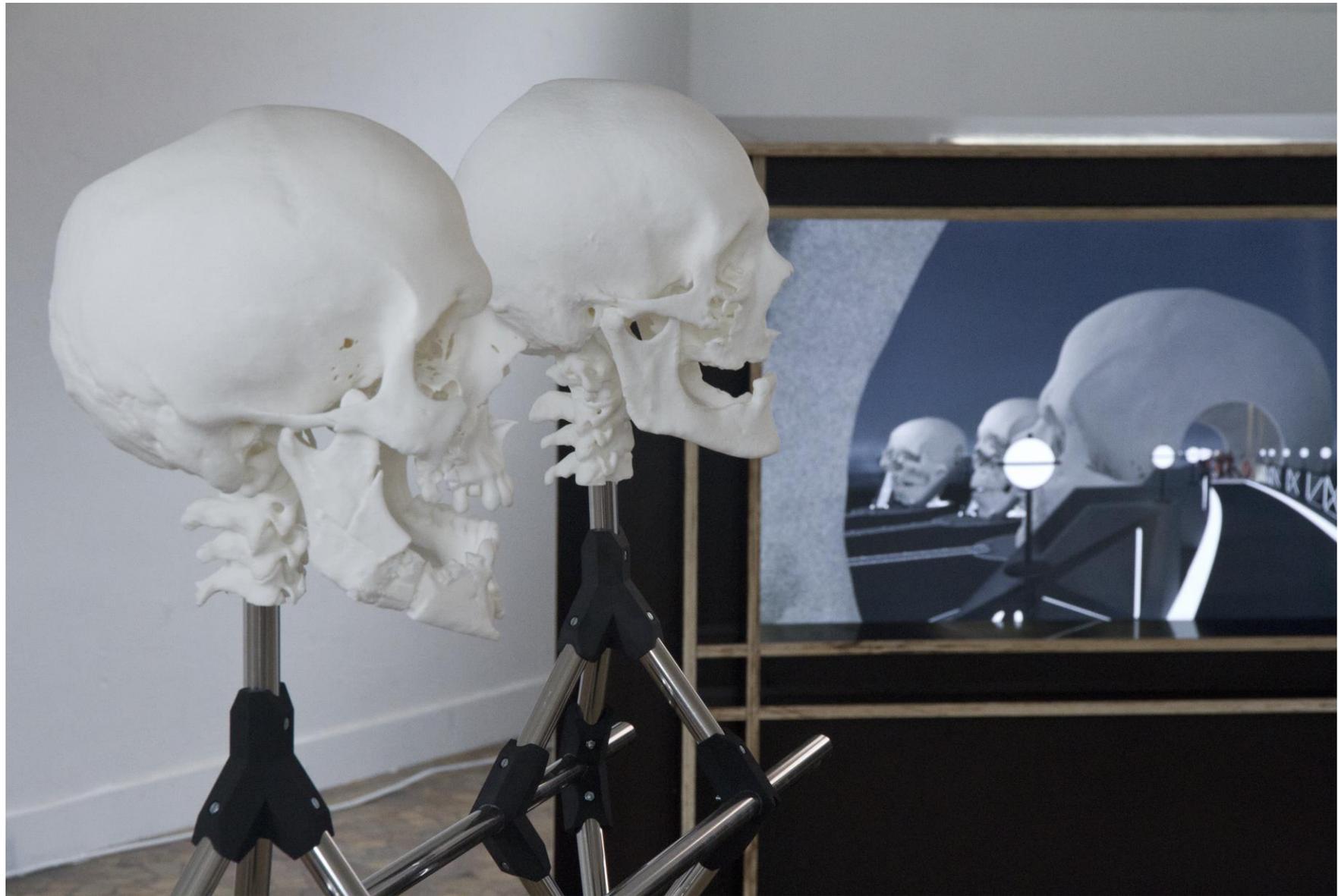
La Torre dell'anima est une installation transmédia issue d'une collaboration art-science entre l'artiste et chercheur Donatien Aubert et le chirurgien maxillofacial Roman Hossein Khonsari, officiant à l'Hôpital de la Pitié-Salpêtrière et à l'Hôpital Necker Enfants-Malades. Il est né d'un intérêt mutuel de l'artiste et du médecin pour leurs champs d'expertise respectifs et parce qu'ils mobilisent pour leur travail des procédures logicielles comparables : la visualisation et la modélisation 3D. Leur maîtrise est impérative pour Roman Hossein Khonsari, tant pour ausculter les tomographies X, afin d'établir la nature des fractures subies par ses patients, que pour stabiliser un diagnostic préimplantatoire, ou enfin si nécessaire, pour fabriquer des prothèses sur mesure par conception et fabrication assistées par ordinateur. Donatien Aubert les mobilise communément dans ses travaux plastiques, pour usiner ou imprimer en 3D des objets, sinon pour la conception d'environnements numériques interactifs.

L'installation a été créée à partir de tomographies anonymisées extraites de la base de données de l'Assistance Publique - Hôpitaux de Paris. Les tomographies ont été sélectionnées pour les causes des traumatismes qu'elles exposent et permettent d'identifier : attaque par balles, accident de la voie publique, défenestration, chute en état d'ivresse, cancer lié à des formes de surconsommation, et qui prises ensemble traduisent la violence de certains phénomènes sociaux contemporains. Le projet ne vise pas la création de vanités. Contrairement à ces représentations allégoriques des XVI^e et XVII^e siècles, le but n'est pas ici de créer des *memento mori*, des rappels moraux de l'inéluctabilité de la mort. Tous les patients ont survécu. L'objectif de *La Torre dell'anima* est autre, plus humble et incisif à la fois : montrer comment le corps est soigné à l'époque contemporaine et jusque quel seuil il peut être modifié à cette fin. Enfin, l'installation confronte l'enregistrement topographique des fractures des patients à la mémoire qu'ils sont susceptibles d'avoir développée des événements ayant conduit à leur traumatisme, en reconstituant leurs circonstances.



La Torre dell'anima, 2017

Impressions 3D (frittage de poudre), tête de Tyché usinée en pierre, inox poli miroir, aluminium, contreplaqué bakélinisé noir, marbre, verre, impressions sur plexiglas, ordinateur, écran, casque de réalité virtuelle, vidéoprojecteur, pompes à eau — dimensions variables
Collaboration avec le chirurgien maxillofacial Roman Hossein Khonsari (Assistance Publique - Hôpitaux de Paris)



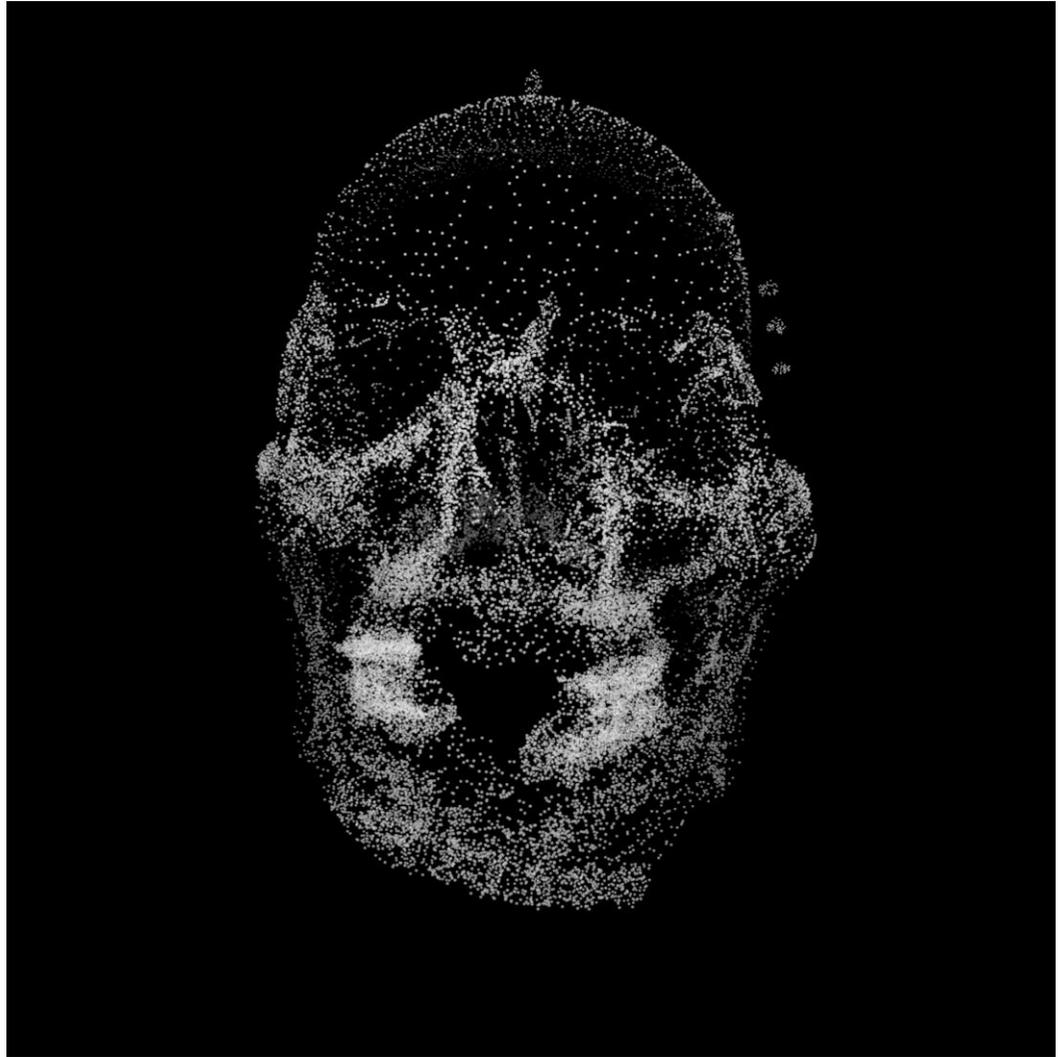
La Torre dell'anima, détail, 2017

Impressions 3D par frittage de poudre, inox poli miroir, contreplaqué bakélinisé noir, écran Full HD



La Torre dell'anima, détail, 2017

Les événements ayant conduit aux traumatismes des patients sont reconstitués dans les crânes par photogrammétrie.
Les modèles sont chacun imprimés en 3D d'un seul tenant.



La Torre dell'anima, détail, 2017

Fontaine, vidéo-projection sur son plateau des tomographies préopératoires et postopératoires des patients



La Torre dell'anima, 2017

Environnement 3D explorable en réalité virtuelle

Reconstitution des circonstances du traumatisme d'un accidenté de la voie publique



La Torre dell'anima, détail, 2017

Tomographie postopératoire d'un patient touché par une attaque par balle, impression sur plexiglas contrecollée sur aluminium
40 x 40 cm

La Dernière péninsule, 2014

La cybernétique, regroupement de chercheurs à l'origine de la formation des technosciences, outre-Atlantique, a développé des axiomes pendant la Seconde Guerre mondiale (la rétroaction, l'entropie comme notion informationnelle) qui ont été repris dans un nombre important de disciplines, et notamment dans le domaine de l'écologie. La conception de la Terre comme un ensemble fini, défendue par les écologistes des débuts comme Buckminster Fuller (auteur de l'expression *Spaceship Earth*), ou encore James Lovelock, appelant une gestion globale et systémique des problèmes mondiaux, afin de prévenir d'éventuels risques existentiels (comme la guerre nucléaire, la montée du niveau des mers, la disparition des ressources alimentaires etc.), s'est transmise dans la littérature contemporaine sur le sujet. En Europe, les écrits des philosophes qui se sont attachés à décrire la conscience biosphérique en émergence, l'écologisation des existences, déchiffrée par Peter Sloterdijk, Bruno Latour ou encore Michel Serres, l'exemplifient.

Afin de décrire les nouveaux facteurs géopolitiques que constituent le traitement et la gestion des phénomènes écologiques et climatiques, Donatien Aubert a entrepris de réaliser à partir de décembre 2012, à bord d'un ancien bâtiment de recherche océanographique, un moyen-métrage sur la péninsule Antarctique. Le septième continent bénéficie d'un statut spécial identique à la Station spatiale internationale. Il s'agit de l'unique territoire sur la planète qui soit, selon les traités internationaux, dédié à la paix et à la science. Navires de recherche et de tourisme effectuent dans les eaux australes des opérations de police environnementale. *La Dernière péninsule* rend compte de cette réalité particulière unique à ce territoire et des stratégies déployées par ses résidents pour organiser leur subsistance, malgré l'hostilité de leur espace d'élection.



La Dernière péninsule, 2014
Deux vidéos (Full HD)
20 min. chacune



La Dernière péninsule, 2014
Deux vidéos (Full HD)
20 min. chacune

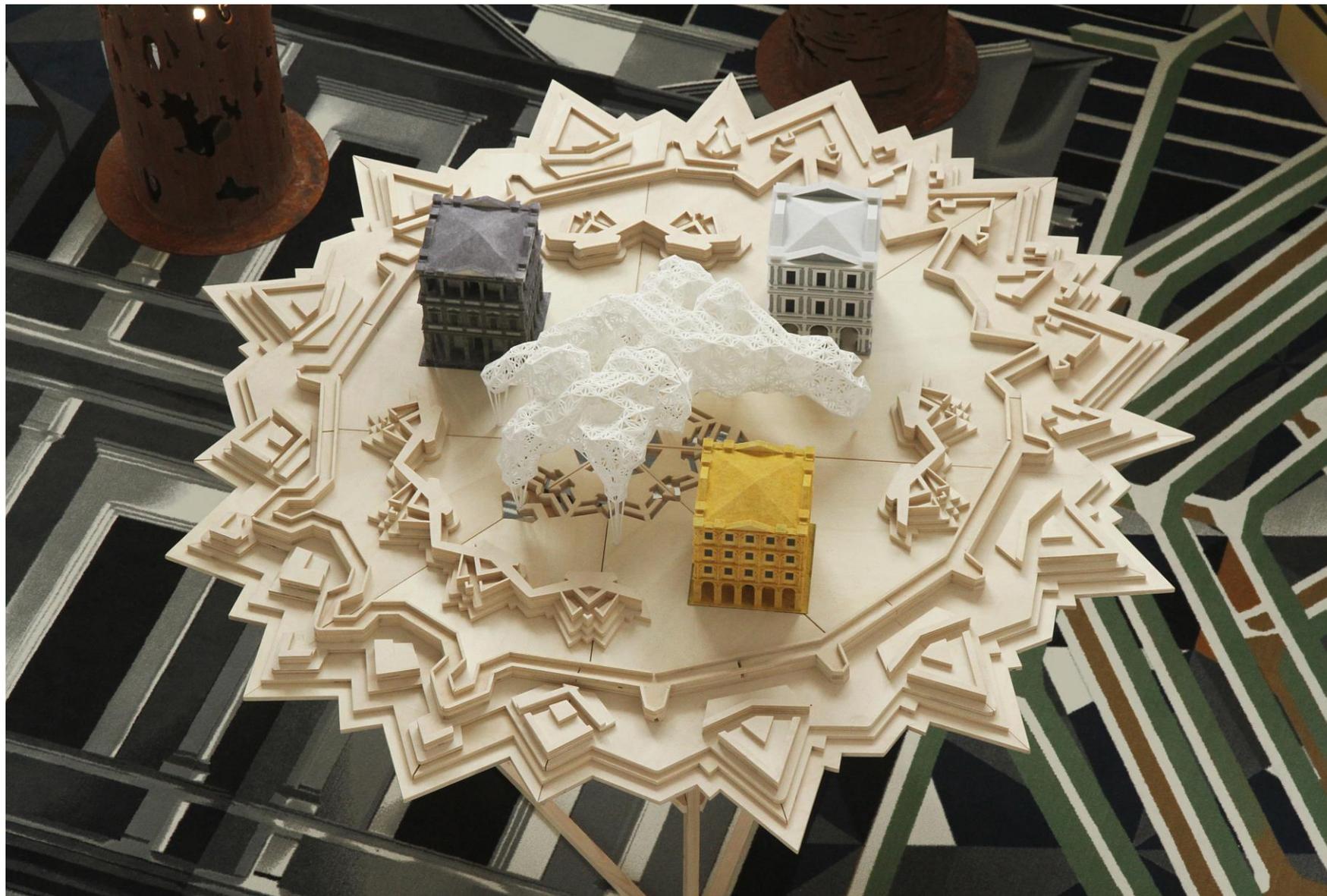
Diorama, 2014

Du XVI^e siècle à nos jours, la modernité s'est déclinée en différents paradigmes politiques, sociaux, industriels et urbanistiques. L'installation *Diorama* confronte ces modèles en un même espace praticable. Elle égrène les utopies : l'enclosure renaissante, les cités-jardins du XIX^e siècle, les ouvrages d'écoconception contemporains et la reconstruction plus périlleuse d'écosystèmes terrestres dans l'espace. Au centre de l'installation ont été plantés des fûts d'acier ajourés et rouillés, dont les stries les font ressembler à des troncs d'arbres. Le jardin métallique rassemble trois espèces végétales importantes dans les traditions sémiologiques européennes : l'acacia, le platane et le bouleau, symbolisant respectivement la renaissance, la régénérescence et la sagesse. Pris ensemble, ils évoquent la possible refonte de l'humanisme à l'époque contemporaine, et l'idéal d'acculturation, de polymathésis, qu'il représentait.



Diorama, 2014

Contreplaqué bakéliné, MDF, moquette, impressions numériques sur papier mat, contrecollées sur dibond
720 x 582 x 290 cm



Histopoi, 2014

Contreplaqué de peuplier découpé au jet d'eau, impressions 3D (frittage de poudre et impression couleur, stéréolithographie)

179 x 183,6 x 113,6 cm



Histopoi, détail, 2014

Contreplaqué de peuplier découpé au jet d'eau, impressions 3D (frittage de poudre et impression couleur, stéréolithographie)

179 x 183,6 x 113,6 cm



RU-US, 2014

Impression 3D par frittage de poudre, peinture gris clair
36,3 x 31,6 x 55,1 cm (avec pied : 36,3 x 31,6 x 153,6 cm)



Eco-Fuse, détail, 2014

Découpes laser, impressions 3D, inox, polypropylène noir,
euphorbe, agave, crassula, 154 x 162 x 180 cm

La complexité et ses représentations scientifiques, 2012

Le mathématicien Alan Turing, l'un des pères de l'informatique, publia en 1952 un article intitulé "The Chemical Basis of Morphogenesis". Sa contribution à la théorie des systèmes fut majeure : elle permit d'expliquer comment des éléments simples, pris séparément, peuvent former des systèmes complexes, par associations. Turing espérait fournir un cadre explicatif à la formation de structures biologiques complexes telles les synapses à l'intérieur du cerveau. Ces observations autorisèrent l'analyse approfondie de la formation de nombreux systèmes autogénératifs, aux propriétés fractales, dans les domaines de l'astronomie, de la dynamique des fluides, de la biologie ou encore de la cristallographie. L'approche de Turing a également favorisé leur modélisation computationnelle.

En 2012, Donatien Aubert a eu l'opportunité de travailler avec Éric Laval du Centre de Recherche et de Restauration des Musées de France (C2RMF) à Paris, spécialisé dans la microscopie électronique à balayage. Avec le scientifique, il a tiré des images de cristaux présentant des qualités fractales. Fasciné par ces structures, il a entamé une série de maquettes et de sculptures révélant l'écart existant entre leurs occurrences naturelles, incorporant des artefacts divers, et leurs représentations mathématiques abstraites.

Il a accompagné ces objets d'une installation interactive : un tapis sensitif, déclenchant en présence de visiteurs, des événements sonores, l'énonciation d'un discours portant sur les différentes acceptations conceptuelles de l'expression matrice. Le discours était décomposé en segments audio plus ou moins courts, recomposés dans l'ordre lorsque l'interactant s'avance jusqu'au bout de l'installation.



Base formelle n°1, 2012

Épistilbite sur Cavansite, tirage numérique sur papier baryté, 40 x 30 cm

Image de microscopie électronique à balayage

Collaboration avec le C2RMF

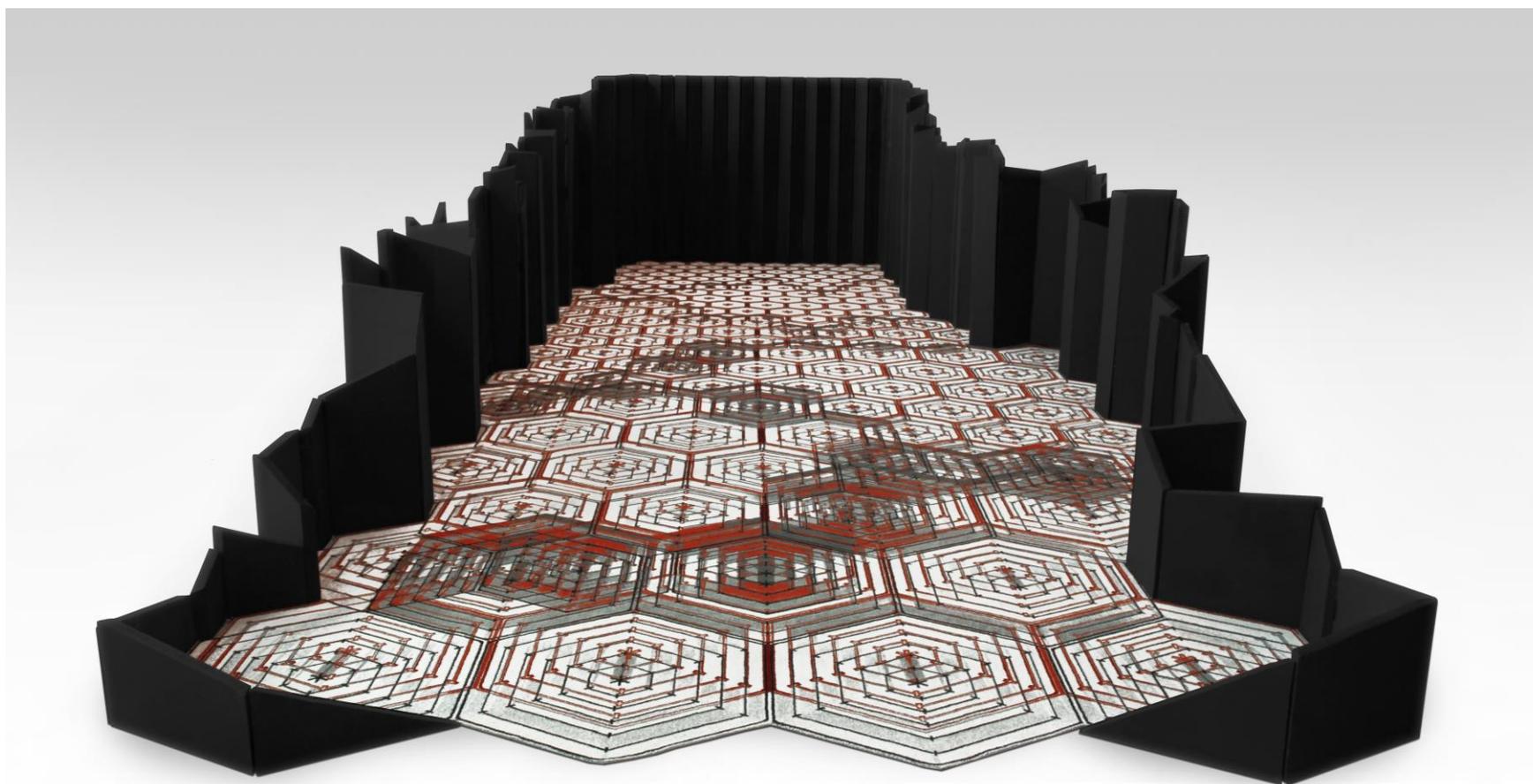


Survols de cristaux, 2012

Full HD, 5 min.

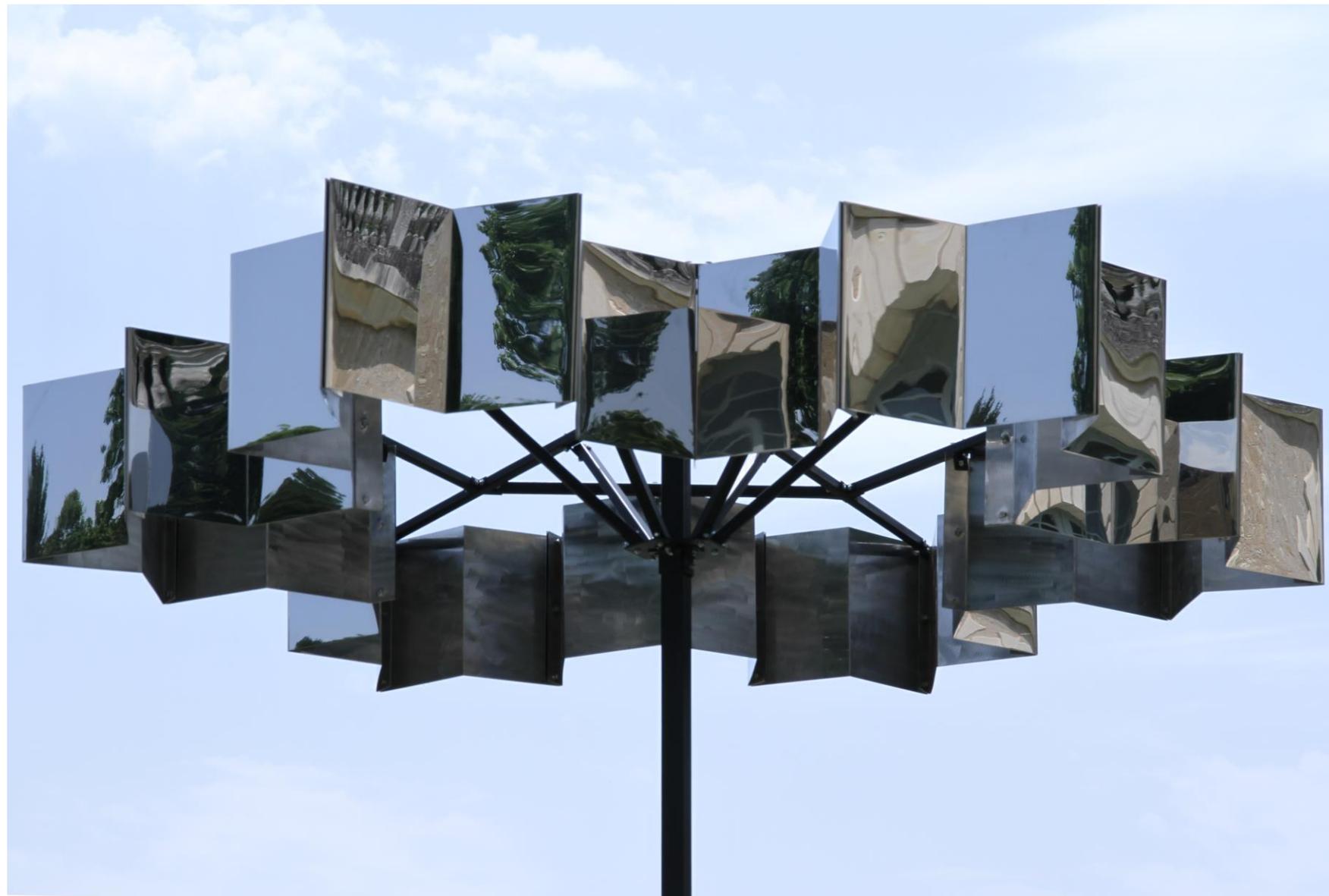
Vidéo réalisée avec un microscope Hirox

Collaboration avec le C2RMF

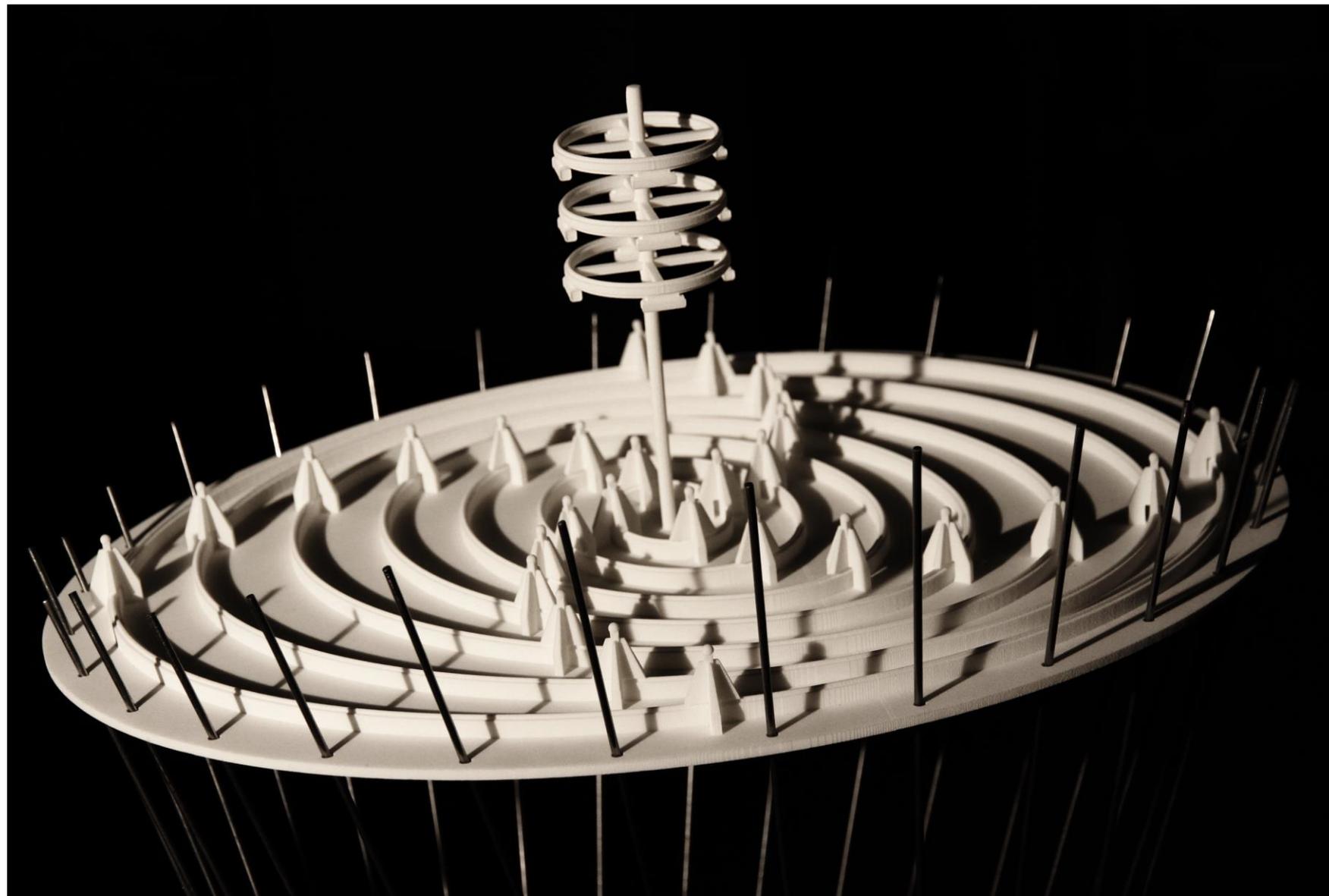


Matrice n°1, 2012

Installation électronique, moquette, matériau composite, kraft, aluminium, mousse, microcontrôleur, ordinateur, enceinte
600 x 300 x 125 cm



Flocon, détail, 2012
Sculpture en inox poli miroir et acier, rustol noir
210 x 200 x 210 cm



Galaxie spirale, 2012

Maquette imprimée en 3D par frittage de poudre, polyamide blanc, tiges d'acier
37,7 x 50 x 19,6 cm (partie supérieure) / 37,7 x 50 x 120 cm (ensemble)

