

DAMIEN BEYROUTHY

Artiste-chercheur, Maître de conférences en Arts plastiques et numériques, LESA (EA 3274), Aix-Marseille Université
Marseille

damien.beyrouthy@univ-amu.fr | damienbeyrouthy.com | <https://epistemologiesdepuislesarts.xyz/>

DOMAINES DE RECHERCHE

- Art contemporain, changement épistémologique et écologique
- Image appareillée et installation (pratique et théorie) – photo, vidéo, numérique
- Recherche-crédation
- Imaginaires du corps et de l'espace en art actuel
- Images et mondes contemporains au prisme du compositage (*compositing*)

ACTIVITÉS DE RECHERCHE

Implication dans différents groupes de recherches et laboratoires

Membre – Laboratoire d'études en sciences des arts (LESA) EA 3274	2017 – ...
Peer reviewer – JAR https://jar-online.net	2020 – ...
Membre du comité scientifique – Revue Réel-Virtuel http://www.reel-virtuel.com/	2017 – 2020
Membre associé – Centre de recherche Figura, UQAM	2017 – 2022
Membre collaborateur – Hexagram, UQAM	2016 – 2020
Membre associé – LLA-CRÉATIS, Université Toulouse II	2015 – 2020

Organisation d'événements scientifiques

Séminaire	2023 – ...
<i>Atelier des basculements</i>	
Séminaire	2022
<i>Épistémologies pour médium</i> , LESA, Université Aix-Marseille	
Proposition de projet de recherche collectif	2022
<i>L'Épistémologie pour médium</i> , LESA, Université Aix-Marseille	
Co-organisation – colloque	2022
<i>Images en tr@nsit</i> , LESA, Université Aix-Marseille	
Coordination – colloque	2021
<i>Traverser - Le déplacement en suspens</i> , Suspended spaces, INSEAM, LESA	
Co-organisation – séminaire/atelier/workshop	2021
<i>Images en tr@nsit</i> , LESA, Université Aix-Marseille	
Co-organisation – colloque, expositions, atelier doctoral	2020
<i>Événements de réception</i> , Université de Tartu, Estonie	
Co-organisation – atelier/workshop	2020
Résidence/Atelier aux Ateliers, Aix-en-Provence	
Co-organisation – séminaire	2019
<i>Images en tr@nsit : document, compositage et récit intermédiaire</i> , LESA, Université Aix-Marseille	
Organisation – journée d'étude	2019
<i>L'Image composite aujourd'hui</i> , LESA, Université Aix-Marseille	
Organisation – journée d'étude	2018
<i>Imaginaires du composite. Images et mondes contemporains</i> , LESA, Université Aix-Marseille	
Co-organisation – journées d'étude	2017
<i>Représentation artistique et littéraires du rapport entre corps et espace à l'époque Contemporaine</i> , Figura, UQAM	
Collaboration – colloque et recherche-crédation	2016
<i>Le corps contemporain et l'espace vécu : entre imaginaire et expérience</i> , Figura, UQAM (corpsetespace.org)	

CONTRIBUTIONS À LA RECHERCHE

Publications

Damien Beyrouthy, **"A living and dead critters network to summon extinction times: Furomancy approach"**, in *Traces of Extinction: Species Loss, Solastalgia, and Semiotics of Recovery* [2025].

Jean Arnaud, Damien Beyrouthy, « **Visages et Nuage Ellipse + Face = Blank, ou l'expérience de l'œuvre vivante régulée par l'œil numérique** », dans Jean Arnaud, Damien Beyrouthy, Anna Guilló, *Images en tr@nsit*, #01, *Revue Turbulences*, 2024. Disponible sur : <https://turbulences-revue.univ-amu.fr/01-jean-arnaud-damien-beyrouthy-ellipse-face-blank-ou-experience-de-oeuvre-vivante-regulee-par-oeil-numerique/>

Damien Beyrouthy, **"Facing Depletion: Artworks for an Epistemological Shift in the Collapse Era"**, in Timo Maran, Jan Knobloch, Silver Rattasepp, *Contemporary Collapse: New Narratives of the End*, vol. 14 n°2, *ecozon@*, 2023. <https://ecozona.eu/article/view/5069>

Sara Bédard-Goulet, Damien Beyrouthy, **"Response Events: Between Research and Creation"**, dans Sara Bédard-Goulet, Damien Beyrouthy (sld.), *Response Events*, Interdisciplinary Literary Studies, 2022. Disponible sur : <https://scholarlypublishingcollective.org/psup/ils/article-abstract/24/2/188/312488/Response-Events-Narratives-Between-Research-and>

« **Habiter le trouble. Potentialités des images à l'ère du tout composite** », dans Beyrouthy Damien (sld.) *Images et mondes composites*, Aix-en-Provence, Presses Universitaires de Provence et Sens-Public, 2022. Disponible sur : <http://sens-public.org/articles/1579/>

Parmi la diversité des images composites actuelles, cet article se concentre sur des créations travaillant avec la multiplication de modes de représentation au sein d'une même image (images 2D, 2,5D, 3D ; images appareillées, générée par ordinateurs ; fixes, en mouvement). L'analyse s'attache à faire émerger le rapport renouvelé aux différentes images sollicitées et à la fonction du compositage dans ces productions.

Corps peuplés d'images/Corps peuplant l'image. Interrogation par la vidéo, Aix-en-Provence, Presses Universitaires de Provence, « Arts », 2021. <https://presses-universitaires.univ-amu.fr/corps-peuples-dimages-corps-peuplant-limage>

Nombreux sont les écrits sur l'art vidéo, la représentation du corps dans l'art contemporain et l'impact des images sur les corps et les sujets. Cependant, aucune étude dans le champ de l'art contemporain n'interroge directement l'impact des images sur le corps. De même, peu d'études corrélient l'impact des images sur les corps et la représentation du corps dans l'art contemporain. En outre, les théoriciens en art vidéo ont plutôt cherché à définir ce médium, mais peu ont tenté de cerner ses potentialités d'exploration des rapports entre images et corps. Cet ouvrage cherchera, à partir des spécificités du médium, à déterminer et à utiliser les potentialités qu'il porte – vis-à-vis des jeux et interférences entre image et corps – pour les interroger. Certes ces potentialités ont été évoquées par d'autres, mais elles n'étaient pas leur objet d'étude principal. C'est le fil rouge de cet ouvrage. Pour le formuler de manière synthétique, la question qui anime celui-ci est la suivante : Quelles sont les potentialités de la vidéo en art pour articuler les jeux et interférences entre images et corps ?

« Être et agir comme un algorithme », dans Guillaume Bourgeois, Alice Lenay, Pierre Jailloux et Julie Valero, *Attention, machine ! Pratiques artistiques et recyclages médiatiques*, L'Ouvroir, 2021. Disponible sur : <http://ouvroir-litt-arts.univ-grenoble-alpes.fr/revues/actalittarts/656-etre-et-agir-comme-un-algorithme>

À partir de l'étude du processus de création ayant servi à produire le décor de ma dernière recherche-création, *Délicat contact #1*, j'explore des pistes de réflexion autour d'un renversement de paradigme : quand les humains se comportent comme des algorithmes. Partant de mon expérience en tant qu'algorithme humain, j'en retrace le processus pour essayer ensuite d'en tirer des notions sur la question de la création, autant à mon échelle que plus largement. Le décor constituant *Délicat contact #1* est une ville de nuit. Cette dernière est uniquement constituée de plans de ville tirés de longs métrages de fiction. Pour produire cela, j'ai regardé de nombreux films, à vitesse normale ou accélérée, quatre à la fois, sur un même écran dans quatre fenêtres. Mon attention était hyper-focalisée : je cherchais uniquement les plans de ville de nuit dans toutes les images surgissantes. Mon attention était également peu consciente, c'est-à-dire que le registre sémantique était très faible et que le symbolique était pratiquement absent. Concernant mes actions, celles-ci se résumaient presque uniquement à la sélection, le classement et le stockage dans divers dossiers ; elles étaient semi-automatiques et répétitives. On pourrait rapprocher ce type d'attention et d'agir d'un fonctionnement algorithmique. Qu'est-ce que cela nous apprend sur certaines pratiques de création et d'assemblage contemporains ? Tout d'abord, on verra que l'imitation d'un algorithme apporte des connaissances sur le statut actuel de certaines focalisations et actions – sélection, classement, stockage –, exécutées automatiquement par un algorithme. Ensuite, en remarquant que, face au grand nombre de données, un comportement s'approchant de l'algorithmique peut être adopté de manière plus répandue, les puissances et influences mutuelles de ceux-ci sur le type d'attention et les actions évoquées sont alors éprouvés. Enfin, l'état de conscience particulier éprouvé en état algorithmique – hyper-focalisation, proto-conscience –, et ses effets sur la création sont interrogés.

« Œuvres nourries de données : entre le rêve de variabilité infinie, des fixités et une ouverture paradoxale », dans Christine Buignet, Anne Favier, Carole Nosella (dir.), *Variabilité, mutation, instabilité des créations contemporaines*, Aix-en-Provence, Presses Universitaires de Provence, « Arts », 2021, p. 235-248. <https://presses-universitaires.univ-amu.fr/variabilite-mutations-instabilite-creations-contemporaines>

À partir d'une pratique artistique personnelle et d'études de cas du champ de l'art contemporain, on réfléchira à certains rapports à l'imaginaire, entendu comme un ensemble de représentations visuelles majoritairement connues par un groupe culturel à une époque donnée, dans des œuvres se constituant et s'actualisant depuis des bases de données en ligne pour diffuser des images, fixes ou animées. On postule ici que l'imaginaire contemporain est en partie constitué par la circulation des images sur Internet et que, de ce fait, ce type d'œuvres a à voir avec cet imaginaire. On essaiera dans cet article de préciser quelque peu ce rapport en s'attardant notamment sur leur fonctionnement. Précisons que cet article est une première réflexion, qui connaîtra des développements dans le futur, sur le vaste sujet de l'imaginaire contemporain produit par Internet et que de nombreux points seront seulement esquissés.

Dans ce premier travail, on verra d'abord que la variabilité, potentiellement infinie, des œuvres nourries de données, entre en résonance avec le souhait d'un branchement direct au réel sans médiation. En mettant cette idée en question, on se demandera à quoi ces productions permettent plutôt d'accéder. On s'attardera ensuite sur des ouvertures paradoxales engendrées par diverses possibilités de fixations dites subjectives dans ce monde des œuvres en actualisation régulière, voire permanente. Pour explorer ces différentes questions, je m'appuierai sur une création de Reynald Drouhin, artiste français, deux de disnovation.org, groupe de travail à l'intersection de l'art contemporain, de la recherche et du piratage, et une personnelle.

« Une expérience de recherche en création comme travail des écarts », dans Monique Martinez Thomas et Catherine Naugrette (sld.), *Le Doctorat et la recherche en création*, Paris, L'Harmattan, « Arts & Médias », 2020, p. 189-194.

Jean Arnaud, Damien Beyrouthy, Christine Buignet, Anna Guilló, Bruno Goosse, et al., « **Images en tr@nsit territoires et médiums** ». Carnet de recherche du LESA - Laboratoire d'Etudes en Sciences des Arts (EA 3274) Aix-Marseille Université, 2019. <https://hal-amu.archives-ouvertes.fr/hal-02441246>

Le programme de recherche international Images en tr@nsit : territoires et médiums, initié par le LESA (laboratoire d'études en sciences des arts, AMU, France), a pour objectif d'étudier les phénomènes actuels de déplacements, de transformations, de transcodings ou de recompositions des images. Pour en analyser les incidences esthétiques, socioculturelles et géopolitiques, ce champ de recherche tient compte des technologies innovantes relatives à la gestion des flux d'images entre divers territoires. Aujourd'hui l'industrie de la communication fabrique des images en permanence, afin de véhiculer toutes sortes de récits médiatiques. Ce programme envisage principalement comment les artistes élaborent des espaces critiques et des contre-récits alternatifs, quels que soient leurs médiums et supports, en interrogeant en tous sens les faits par la fiction et inversement.

Images en tr@nsit ne sépare pas recherche scientifique et recherche-crédation. En pleine transition numérique, comment artistes et théoriciens interrogent-ils la relation entre l'image et le réel. Dans quelle mesure spéculent-ils sur nos relations à l'instabilité des images ? En d'autres termes, si l'image devient de plus en plus ce qui constitue ou engendre le monde selon un mouvement incessant – ce qui lui ferait perdre sa secondarité – comment est-elle encore un outil critique de connaissance par l'art ?

Cet article s'articule en quatre parties :

1. Usages du document et *compositing* artistique à l'ère de l'instabilité des images
2. Images en transit et transmission : la question de l'archive
3. Émergence de nouveaux récits intermédiaires : translations et transpositions matérielles de l'image
4. Cartographies et territoires

« Hito Steyerl. Le corps représenté liant les images et lié à elles », *Réel-Virtuel*, n°7, 2019. <http://www.reel-virtuel.com/numeros/numero7/travailler-flux/articulation-images-corps>

Cet article explore *Liquidity Inc.* (2014) de l'artiste allemande Hito Steyerl, où la prolifération des images et leur organisation – plutôt instable et transitoire – est représentée à travers trois types de personnages apparaissant dans ce travail : Jacob Wood, les *Weathermen*, l'eau. L'angle d'approche adopté pour l'analyse est influencé par des interrogations émanant de créations de l'auteur, artiste-chercheur. Trois d'entre elles sont convoquées et permettent de mettre en lumière : différents statuts de corps représentés (*image de corps* et *corps d'image*), une pluralité de types d'adjonctions d'images hétérogènes à la scène initiale et divers rapports de pouvoir entre personnages et images adjointes. Ces différentes notions permettent notamment de considérer alternativement Jacob Wood comme un corps représenté portant des traces du référent et une image de corps, oscillant alors entre une position de contrôle et de déprise. Aussi, les *Weathermen*, qualifiés d'image de corps seuls et, par la suite, d'« objet sensible », sont perçus dans une proximité, voire une identité, avec les images représentées, sans pour autant qu'une déprise totale du sensible soit avérée. Cette position leur confère plutôt une liberté associative ludique et même un positionnement politique certain. Par ailleurs, l'eau y est envisagée comme un objet pensant, et un corps idéal, portant l'articulation des images au point du non-sens, de l'énergie, entre l'élan et le tourbillon destructeur : autant pour les corps, que les représentations, que la signification. Enfin, il est remarqué que, la différence entre ces trois types de personnage ne pouvant être synthétisée en un tout cohérent, c'est une oscillation ouvrante qui apparaît entre eux, poussant le récepteur à expérimenter trois points de vue, trois positionnements au sein des images et trois substances, entités de corps à chaque fois irréconciliables.

« **Diviser, engloutir, disperser : sur quelques modes de réception dans la norme de l'excès du numérique** », *Réel-Virtuel*, n°6, 2019. <http://www.reel-virtuel.com/numeros/numero6/potentialites/engloutir>

À l'ère du numérique et d'Internet, la présence et la quantité des objets audiovisuels sont en croissance exponentielle. On peut considérer qu'une des normes du numérique est celle de l'excès (le terme de norme est ici entendu comme élément habituel, commun). Face à cela, un certain nombre d'utilisateurs semblent bouleversés dans leur manière de recevoir et d'appréhender les objets audiovisuels. Dans cet article, nous nous intéressons aux réponses des utilisateurs, à travers certaines pratiques de réception et de création, pour mieux comprendre le rapport entretenu avec cet excès. Tout d'abord, la norme de l'excès est explorée grâce à la création *Photography of Abundance* d'Erik Kessels. Il est ensuite question d'essais pour réduire cette quantité, notamment à travers le visionnage rapide, le film de fan et ma création *Délicat contact #1*. Puis, nous nous penchons sur l'accumulation linéaire avec le visionnage en rafale et *The Clock* de Christian Marclay, pour en venir à l'étude d'une forme plus dispersée avec l'infobésité et *Grosse Fatigue* de Camille Henrot. Cette étude permet de déployer différents types de spectatures et d'attention qui se sont déployées en réponse à la norme de l'excès : de la spectature zombie, téléguidées, en passant par l'attention flottante et l'association libre pour arriver à l'attention focalisée.

« **Réflexion autour de *Délicat contact #1*. Un rapport en réajustement permanent entre différents corps, lieux et espaces** », *Sens public*, 2018. <http://sens-public.org/article1274.html>

Dans cet article, je propose une réflexion sur le rapport contemporain entre corps et espace en m'appuyant, en tant qu'artiste-chercheur, sur ma dernière création, *Délicat contact #1*. J'y explore la représentation du rapport corps/espace, avec la notion d'instabilité comme fil rouge du développement. Elle est observée à plusieurs niveaux : visuel, expérimental et structurel. Le tout est également abordé globalement et renvoie à un quatrième niveau : celui du dispositif. Chaque niveau permet de dégager une sorte d'instabilité différente : le visuel renvoie au pulsatile, l'expérimental (l'interactivité) évoque la métastabilité, le structurel (notamment dans la construction du décor) montre le composite, et l'ensemble désigne l'une des instabilités numériques – la panne. Ces différentes sortes d'instabilité sont ensuite mises en parallèle avec le concept du contemporain, développé par Lionel Ruffel, avec lesquelles elles partagent de nombreuses caractéristiques.

« **Duplicité du corps représenté en art vidéo : entre effet de surface et effet de présence** », *Littera Incognita*, n° 6, 2016.

Cet article aborde l'effet produit par le médium vidéo et sa mise en espace sur le statut des corps perçus par le spectateur. Il s'intéresse plus précisément au balancement entre effet de présence et effet de surface des corps vidéo. Dans cette perspective, trois installations vidéographiques sont étudiées : *Ocean Without a Shore* (Bill Viola), *Glissement rugueux en surface* (Damien Beyrouthy) et *La Table de sable* (Magali Desbazeille).

« **Réflexions autour de "Mémoires" (2015) de Roberto Pellegrinuzzi. Les appareils, les images et l'espace sensible** », Carnet de recherche *Toucher une image*, 2015.

Éditions

Jean Arnaud, Damien Beyrouthy, Anna Guilló, Julie Martin, *Images en tr@nsit*, REVUE TURBULENCES, 2024. <https://turbulences-revue.univ-amu.fr/01-creation-revue-turbulences-et-sommaire-numero-1/>

Images et mondes composites, Aix-en-Provence et en ligne, Presses Universitaires de Provence et Sens-Public, 2022. <http://sens-public.org/dossiers/1613/>

Damien Beyrouthy, Julie Martin et Carole Nosella (sld.), « **Images en transit : trajectoires et réarticulations** », *Réel-Virtuel*, n°7, 2019. <http://www.reel-virtuel.com/numeros/numero7/>

Damien Beyrouthy, Sara Bédard-Goulet et Marc-André Boisvert (sld.) « **Corps/Espace : représentation de rapports** », *Cahiers Remix*, 2019, <http://oic.ugam.ca/fr/remix/corps-et-espace-representations-de-rapports>

Publication acceptée

« **Des pratiques artistiques face à la reconnaissance faciale comme biopouvoir** », Colloque *Biopouvoir en culture de l'écran*, Rennes 2 (ACE) et UBO (HCTI), Rennes, [2025].

Communications

« **Pratique de recherche-crédation. Le cas Furomancy** », Journée d'Ouverture Scientifique, Conférence et performance, Centrale, Marseille, 18 avril 2025

« **Basculéments des pratiques de recherche, d'enseignement et de création en milieu universitaire** », Séminaire *Atelier des basculéments*, Conférence et performance, Campus Saint-Charles, Marseille, 6 décembre 2024

« **Occuper, dévier, troubler : pratiques artistiques temporaires en milieu universitaire** », Journées d'études *Médiation des récits minoritaires au musée*, Campus Saint-Charles, Turbulence, Marseille, 10 novembre 2023.

« **Watching Stones** », présentation d'un projet de recherche-crédation avec Damien Beyrouthy (LESA) et Claire Fonticelli (LIEU), table ronde « La mise en récit collective de nos patrimoines et de nos mémoires », animée par Judith Dehail, La Citadelle, Marseille, 20 septembre 2023.

« **Recherche-crédation et images de patrimoines dans les réseaux** », table ronde *La valorisation du patrimoine par les arts numériques*, La Citadelle, Marseille, 22 septembre 2022.

« **Réflexions à partir d'Ellipse + Face = Blank** », colloque *Images en tr@nsit*, LESA, avril 2022.

« **Héritages des Composites portraits de 1980 à 2021 : entre un retour de la physiognomonie et la diversification des usages** », journée d'étude à l'Université de Lausanne, février 2022.

« **Œil pour œil** », séminaire *Im@ges en transit*, LESA, 2021.

« **Des pratiques artistiques face à la reconnaissance faciale comme biopouvoir** », Colloque *Biopouvoir en culture de l'écran*, Rennes 2 (ACE) et UBO (HCTI), Rennes, 2021.

« **Extinction: Laugh, Silence, Gibberish, Scream. Composite Subjectivities to Navigate the Collapse** », Colloque *Collapse and extinction: Art, Literature and Discourse*, Stockholm University, 2021.

« **Response Events: Between Research and Creation** », Colloque *Événements de réception*, Université de Tartu, Estonie, novembre 2020.

« **Points de fixité dans des œuvres nourries de données : des moments pour penser le flux des images et les subjectivités engendrées ?** », dans *Arrêts sur images / Breaking the Visual Flow*, Journée d'étude, Université du Québec à Montréal, 06 - 09 octobre 2020. <http://archiverlepresent.org/actualite/arrets-sur-images-breaking-visual-flows>

« **Œuvres nourries de données : entre le rêve de variabilité infinie, des fixités et une ouverture paradoxale** » colloque *Variabilité, mutation, instabilité des créations contemporaines*, CIEREC-LESA, Université Jean Monnet Saint-Etienne, 2019.

« **Des images où cohabitent des espaces hétérogènes : entre profondeurs et platitude, vide et plein** », journée d'étude *L'Image composite aujourd'hui*, LESA, Université Aix-Marseille, 2019.

« **Camouflage animal, d'image et augmenté : une exploration de quelques jeux de l'image et du compositage à l'ère dite de la post-vérité** », séminaire *Biomorphisme. Approches sensibles et conceptuelles des formes du vivant*, LESA, CGGG, Université Aix-Marseille, 2018.

« **Présentation de deux pistes pratico-théoriques** », atelier/journées de recherche-crédation *Images en tr@nsit: pratiques et enjeux de l'instabilité*, LESA, Université Aix-Marseille, 2018.

« **Sur quelques potentialités exploratoires des images composites** », journée d'étude *Imaginaires du composite. Images et mondes contemporains*, LESA, Université Aix-Marseille, 2018.

« *Touching reality, L'Expérience de Tiphaine, Letter to a refusing pilot : sur quelques usages de l'image appareillée en art contemporain comme producteurs d'évènements* », colloque international *L'Événement et l'image*, Université de Tartu, Estonie, 2018.

« *Être et agir comme un algorithme* », colloque *Attention, machine !*, Litt&Arts, Université Grenoble - Alpes / Hexagone, Scène Nationale arts et sciences, 2018.

« *Réflexion autour de **Délicat contact #1. Un rapport en réajustement permanent entre différents corps, lieux et espaces*** », journées d'étude *Représentations artistiques et littéraires contemporaines du rapport entre corps et espace*, Figura, UQAM, 2017.

« *Les têtes animées des poupées de Tony Oursler* », speed colloque *Fictions anatomiques : imaginaires du corps*, Figura, UQAM, 2017.

« *Déplacement et (ré)articulation dans une expérience de recherche en art* », grand séminaire *Méta #2*, LLA-CRÉATIS, Université Toulouse II, 2016.

« *Hito Steyerl. Le corps représenté liant les images et lié à elles* », journée d'étude *Prolifération des images : une (ré)articulation par la pratique vidéo ?*, LLA-CRÉATIS, Université Toulouse II, 2016.

« *Monter les images, les mimer, les exploser : sur la présence de producteurs et/ou récepteurs au sein même de créations vidéo* », journée d'étude *Toucher une image*, UQAM, 2015.

« *La postproduction en art vidéo à l'ère du web collaboratif : un autre partage des places entre producteur et récepteur ?* », colloque *Design, art, narration à l'heure des expériences interconnectées*, LLA-CRÉATIS, Université Toulouse II, 2013.

« *Duplicité du corps représenté en art vidéo : entre effet de surface et effet de présence* », journée d'étude *Jeux et enjeux du corps : entre poétique et réception*, LLA-CRÉATIS, Université Toulouse II, 2013.

Autres contributions

« *Thinking with Artworks: A Particular Reception in Arts Practices/Studies* », dans *Contributions of the Art Field Approaches and Methods in the Humanities*, Atelier doctoral, Université de Tartu, Estonie, novembre 2020. <http://dokterikool.humanitaarteadused.ut.ee/past-events?lang=en>

« *Rapports contemporains entre images et corps : interrogations par l'art vidéo* », conférence, ALN/NT2, UQAM, 2015. <http://oic.uqam.ca/fr/conferences/rapports-contemporains-entre-images-et-corps-interrogations-par-lart-vidéo>

« *Ambiances en traduction* », participation à un atelier artistique, 2^e colloque du GDRI du CNRS, organisé par Mario Côté (HEXAGRAM, UQAM) et Claude Demers (GRAP, ULAVAL), Montréal, 2015.

ACTIVITÉS DE CRÉATION

Diffusion

Performance	2024
Museum d'histoire naturelle, Marseille (1 installation participative)	
Exposition collective <i>Tartu capitale européenne de la culture</i>	2024
Museum d'histoire naturelle, Tartu, Estonie (1 installation in situ)	
Exposition collective <i>Scientifica</i>	2023
Aix-en-Provence (1 installation)	
Exposition collective <i>Research Pavillion #5</i>	2023
HIAP, Suomenlinna, Helsinki, Finlande	
Accrochage <i>ellipse + face = blank</i>	2022
Colloque <i>Im@ges en transit</i> , Marseille (1 œuvre interactive)	
Exposition collective <i>DERAILS</i>	2021
derails.xyz , thewrongbiennale : thewrong.org (2 créations en ligne)	
Exposition collective <i>Extremely Cute Cohabitation</i>	2021
Jardin botanique, Tartu, Estonie (1 installation multimédia)	
Exposition collective <i>Returns</i>	2021

Titanikas Gallery, Vilnius Academy of Arts, Vilnius, Lituanie (2 installations vidéo)	
Exposition collective <i>Le Temps retrouvé</i>	2021
Villa Tamaris, La Seyne-sur-mer (1 vidéo)	
Exposition collective <i>Returns</i>	2020
Tartu Art House, Tartu, Estonie (1 installation vidéo)	
Exposition collective <i>Des écarts irrésolus</i>	2020
Music Circus, Gardanne, France (1 installation multimédia)	
Exposition collective <i>Why Sentience ?</i>	2020
ISEA2020, Montréal, QC, Canada (1 œuvre en ligne)	
Exposition collective <i>Re/Search</i>	2020
ALN-NT2, Montréal, QC, Canada researchexhibition.org/ (1 œuvre en ligne)	
Exposition collective <i>XXIIIe rencontre internationale Traverse vidéo</i>	2020
Lycée Ozenne, Toulouse (1 vidéo)	
Exposition collective <i>Kaléidoscopie</i>	2020
Galerie du Canon, Toulon (1 vidéo)	
Exposition collective <i>Rêvons l'espace</i>	2020
Musée des Tapisseries, Aix-en-Provence (1 vidéo)	
Exposition collective <i>Biomorphisme</i>	2018 – 2019
Friche Belle de Mai, Marseille (1 vidéo)	
Exposition collective <i>Marseille Octopus Worldwide</i>	2018
Les Docks, Marseille (1 installation vidéo)	
Exposition collective <i>Domination(s)</i>	2017
Accès Public, Montréal, QC, Canada (1 vidéo)	
Exposition collective	2017
Salle de création, LLA-CRÉATIS, Université Toulouse II (2 vidéos)	
Exposition et présentation <i>Délicat contact #1</i>	2016
Cégep de Saint-Jérôme, QC, Canada (1 installation vidéo interactive)	
Exposition de <i>Jouer plus loin (noter la guerre)</i>	2016
Cégep de Saint-Jérôme, QC, Canada (1 installation vidéo)	
Exposition collective <i>Projet GIF</i>	2016
Musée d'art contemporain des Laurentides, Québec, Canada (1 GIF)	
Exposition collective <i>Entre norme et informe</i>	2015
Les Mille tiroirs, Pamiers, France (1 vidéo)	
Exposition personnelle <i>Damien Beyrouthy</i>	2015
Fondation pour l'art contemporain Espace Écureuil, Toulouse (10 créations)	
Projection et rencontre colloque <i>Intermédialité, dispositif, création</i>	2014
Université Toulouse II (3 vidéos)	
Exposition personnelle <i>DNSEP</i>	2013
ISDAT, Toulouse (3 installations vidéo)	
Projection <i>Backup Festival</i>	2012
Lichthaus Kino, Weimar, Allemagne (1 vidéo)	
Exposition collective <i>Poursuite</i>	2012
Espace d'art contemporain Lieu Commun, Toulouse (1 vidéo)	
Exposition collective et scénographie <i>Vous êtes ici</i>	2011
Évènement Cheminement, Espace III Croix-Baragnon, Toulouse (1 installation)	
Projection festival <i>Traverse Vidéo</i>	2008
Lycée des Arènes, Toulouse (1 vidéo)	

Créations réalisées (sélection)

Furomancy contact, performance participative

2024 – 2025

Furomancy, installation en réseau et concert court

2022 – 2024

Watching NSA, programme en temps réel

2020 – 2021

Watching NSA est une œuvre programmatique connectée à Internet qui, s'appuyant sur des principes de surveillance encore utilisés dans l'espionnage contemporain, cherche de potentielles traces, liens, corrélations à la NSA (National Security Agency) sur différentes images trouvées sur Internet qui n'ont, à première vue, pas de lien avéré avec cette agence, mais de potentiels liens indirects.

Deux écrans permettent de suivre les étapes du processus d'analyse qui se déroule en direct. Les images analysées sont d'abord segmentées en différentes ZOI (Zone of Interest), chaque zone est associée à une image trouvée sur Internet et associée à plusieurs mots clés. Ceux-ci sont alors comparés à une liste de mots considérés comme des IOI (Item of Interest) par le NOC (National Operations Center). Si une correspondance est trouvée, la menace est évaluée pour cette zone. Sinon, l'image est associée à une autre image et le processus est relancé. L'écran de gauche montre différentes étapes du processus, celui de droite, l'image en cours d'analyse. L'identification, l'évaluation et la surveillance d'entités en lien potentiel avec la NSA se poursuit durant toute la durée de l'exposition.

Sensations autonomes, installation générative

2018 – 2020

On découvre un mur vidéo composé de neuf visages face caméra qui chuchotent dans un brouhaha feutré et « caressent » le cadre, les yeux plongés dans l'objectif. Isolés dans différents cadres, séparés par des marges noires, aucun des visages ne semble remarquer les autres et tous concentrent leurs regards vers le potentiel spectateur.

Ces visages sont ceux de « guides ASMR », actuellement en activité sur YouTube. L'acronyme renvoie à *Autonomous Sensory Meridian Response* et vise à décrire les effets physiques très particuliers provoqués à l'écoute de certains sons, et des stimulations visuelles qui les illustrent. À un certain moment, au sein de la grille vidéo, deux visages tridimensionnels apparaissent simultanément de l'intérieur de leur cadre respectif. Ils sont d'abord très transparents et prennent peu à peu de la densité jusqu'à devenir complètement opaques. Pendant ce temps, les deux vidéos à l'arrière-plan se sont figés. Une fois les visages tridimensionnels opacifiés, ceux-ci s'élèvent doucement. Ils pivotent ensuite sur le côté pour se faire face. Ils flottent ensemble quelques secondes (le temps d'un regard), puis s'effondrent sur la surface de l'image. Ils glissent ensuite sur les images vidéo pour se laisser tomber plus bas dans la marge qui sépare les vidéos. Au moment de la chute, les deux vidéos ont progressivement repris leur rythme pour tourner à vitesse normale quelques secondes plus tard.

Au fil du temps, d'autres émergences ont lieu et impliquent éventuellement d'autres croisements de regards entre des visages présents dans les cadres de la grille. Quand un visage a émergé, il reste en suspension, en attente d'un éventuel autre visage 3D à croiser. Si un autre visage émerge dans ce laps de temps, alors les deux visages se font face. Si ce n'est pas le cas, il s'effondre sans se tourner.

Étendue, œuvre en ligne

2020

Étendue est une œuvre connectée à Internet s'appuyant sur une controverse qui a eu lieu lors de la sortie en salle du film *L'Arrivée* de Denis Villeneuve. La polémique est partie d'une affiche montrant une vue de la ville de Hong Kong dans laquelle avait été ajoutée une tour de Shanghai (*Perle de l'Orient*). L'affiche a été retravaillée afin d'ôter les éléments renvoyant trop directement au film. Cette image, découpée en trois parties, sert de point de départ à des séries de requêtes par image.

La version en ligne propose trois boutons indiquant « Hong Kong search » « China search » et « Local search » permettant de lancer la requête depuis ces localisations respectives.

Ellipse + Face = Blank, installation interactive

2020

Une lente animation de nuages est proposée aux spectateurs en une projection murale d'environ quatre mètres de largeur dans une pièce sombre d'au moins six mètres de profondeur. Quand un visiteur s'approche, un fuseau apparaît et le suit, tout en révélant une image au contenu imprévisible. Si l'interacteur s'éloigne, tourne la tête ou s'immobilise, l'image et le fuseau disparaissent. Mais s'il s'approche à nouveau, retourne la tête ou bouge à nouveau vers la projection, il crée un nouveau fuseau qui laisse apparaître une image n'ayant aucun lien de cause à effet avec la précédente.

Fuyantes, œuvre en ligne

2020

« *Fuyantes* propose un dialogue entre deux figures archétypales de l'archive : la photographie de rue et la fiction documentarisante. L'œuvre présente un diptyque d'images organisées en frises et dont l'assemblage repose sur le principe d'anadiplose (reprise d'un mot ou d'une image à la fin d'une suite pour débiter la suivante). Deux images sources sont à l'origine des variations que l'internaute verra défiler en courtes séquences et qu'il pourra faire se déplacer. La première image représente une photographie repérée par un moteur de recherche quand on y inscrit le mot « Hamra », une rue de Beyrouth au Liban. La seconde image, extraite de l'épisode 1 de la saison 2 de la série *Homeland*, présente des hommes armés sur cette même rue, scène qui en réalité a été tournée à Haïfa en Israël. A la fin de chaque séquence, on peut cliquer sur recommencer pour générer une nouvelle suite.

Si les fuyantes sont des lignes parallèles devant se rejoindre à l'infini, la rencontre spatiale ou sémantique des deux frises se trouve sans cesse repoussée. En effet, on constatera que les images de rue, souvent assez uniformes, renvoient à des prises de vue du même type tandis que la série tirée d'images de fiction est plus hétérogène car elle emprunte à des genres différents (jeux vidéo, cinéma, télévision). Mentionnons enfin que certaines images peuvent heurter la sensibilité¹ ».

She Was Called Petra, installation multimédia

2020

En 2019, un perroquet femelle, une Grise d'Afrique nommée Petra, a réussi à passer des commandes en ligne avec une enceinte connectée. Elle a ainsi ajouté une certaine quantité d'items, plutôt divers, à la liste d'achats de l'humaine qui vit avec elle à Orlando (États-Unis, Floride). Depuis, l'enceinte parlante (Alexa), Petra et l'humaine continuent de communiquer.

Dans *She Was Called Petra*, on peut entendre les voix de ces trois protagonistes (avec quelques autres) dans un unique haut-parleur. Leurs mots et sons déclenchent des apparitions d'images « commandées » sur un moteur de recherche. Simultanément, des captations en direct de plages d'Asie, d'Amérique et de savane africaine défilent sur un écran et des téléphones portables. Plus loin, les commandes faites par Petra, interprétées par un humain, ont été apportées et posées au sol.

Tendre, installation vidéo

2018 – 2019

Tendre est une installation vidéo constituée de deux frises d'images synchronisées. Ces deux chaînes d'images ont été produites en utilisant la recherche d'images par le contenu de manière récursive (procédé proche du principe de l'anadiplose : reprise d'un mot ou d'une image à la fin d'une suite pour débiter la suivante). Pour ce faire, deux images initiales ont été utilisées. La première a été extraite de l'épisode 2 – saison 2 de la série états-unienne *Homeland*. Celle-ci, censée représenter une rue de Beyrouth, Hamra – mais en réalité filmée à Haïfa en Israël –, montre, dans une rue

¹ Texte issu de [Re|Search](https://research.univ-amu.fr/), site de l'exposition collective où cette création est actuellement accessible.

étroite et peu achalandée, des hommes en armes debout dans une fourgonnette. La deuxième provient du résultat obtenu en tapant « Hamra » dans un moteur de recherche. À partir de ces deux images initiales, des séries d'anadiploses ont été construites en utilisant chaque résultat de recherche d'image par le contenu comme nouveau point de départ pour une nouvelle recherche, et ce, jusqu'à aboutir à une image présentant une situation et une ambiance proche de la seconde image initiale (séries d'anadiploses commençant par l'image de *Homeland* pour s'approcher de l'image de Hamra et inversement). En d'autres termes, les deux séries d'anadiploses ont été orientées pour attendre la représentation de Hamra montrée dans *Homeland* et tendre la situation découverte dans la représentation de Hamra trouvée grâce à un moteur de recherche.

Accueil mutant, installation vidéo, 8'16''

2018 – 2019

Un ensemble de personnes sont en train de discuter quand un homme seul, marchant avec des vêtements trempés, apparaît au loin. Le groupe va s'avancer vers lui, certains vont le filmer avec leurs téléphones et d'autres le saisir. En tant que spectateur, on pourra voir les différentes captations simultanément. Puis, lentement, les points de vue, les positions et les rôles vont devenir plus troubles

Mise au point, installation vidéo, 4'00''

2017 – 2018

Installation vidéo, « Mise en conformité » immerge le public dans un espace sombre dans lequel une forme, difficilement identifiable, flotte en vol quasi-stationnaire tout au long de la projection. Cette forme oscille entre l'animal, le mécanique et l'image, sans que cela ne puisse clairement se décider. Ces hésitations formelles peuvent également se rapprocher des techniques de camouflage : entre camouflage de céphalopode, militaire et métamorphose de l'image

Mise en conformité, vidéo, 3'15''

2017 – 2018

Installation vidéo composée de six écrans posés au sol, « Mise au point » laisse apparaître une forêt étrange sur un faux ciel bleu. Les frondaisons des arbres sont agitées par une brise continue. De la matière vidéo de ces arbres vont émerger des formes peu discernables, peut-être animales. L'ensemble des plans n'est pas net simultanément, une mise au point avec une faible profondeur de champ les fait apparaître un par un, successivement, ou par balayage. Les six écrans rejouent les stratifications de plans par leur disposition dans l'espace d'exposition.

Délicat contact, installation vidéo interactive, 6'00''

2015 – 2016

Dans la projection, on aperçoit un homme et une femme se tenant par les mains devant une baie vitrée. À travers la vitre, on peut voir une ville étrange, à l'identité incertaine, qui bouge doucement. La ville est constituée de vingt-quatre plans de films, essentiellement hollywoodiens. Le contact du duo, entre performance et relation intime, va évoluer tout au long de la projection. De même, leurs enveloppes corporelles, fragiles, seront soumises aux variations de contact entre eux, avec le décor et avec les spectateurs par l'intermédiaire d'une tablette tactile.

Jouer plus loin (noter la guerre), installation vidéo, 6'20''

2015

Une femme et un membre de sa famille, une fillette, sont assis dans un salon. On peut apercevoir, par l'intermédiaire d'un miroir, une télévision allumée. Sur celle-ci, un flot continu d'images de séries défile (56 plans de 56 séries de 56 pays). L'enfant n'est pas très rassurée, au loin, on entend des bruits de guerre (mortier, obus divers, roquettes...). La femme, sans doute pour se rassurer et la rassurer, va lui apprendre un jeu : ils vont ensemble noter les bruits des armes avec des panneaux numérotés.

Se poser, projection quadri-vidéo, 1'30'' en boucle

2013 – 2014

Vidéo quadri-écran, *Se poser* montre divers rapports entre un personnage, une tente et plusieurs lieux. Au début, les quatre écrans ne comportent ni personnage ni tente, hormis dans celui en bas à droite où des jambes dépassent d'une tente légèrement repliée, tente à laquelle un mouvement évoquant la respiration donne un air vivant. Après un temps, le personnage se met debout, fait quelques pas, lève la tête et semble apercevoir une tente volant au-dessus de lui. Les rapports évolueront encore par la suite.

Jardin traversant, vidéo, 5'02'', muette

2013

Un décor à la perspective faussée et aux images de différentes natures flotte sur un fond noir. Cinq espaces de représentations cohabitent. Dans ce décor, un personnage entre et erre. Il est difficile de distinguer sa nature. Est-ce un homme, une femme ? Est-ce une animation, un personnage filmé ? Dans sa traversée, il entre et sort du cadre plusieurs fois — comme si l'espace de représentation était feuilleté. Plusieurs types d'images ont été utilisés et se télescopent : images vidéos captées, photographiques ou téléchargées d'Internet.

On est bien là !, installation vidéo, 6'15''

2012 – 2013

Un personnage, assis sur un parquet, est adossé à un mur d'images d'explosions. Ce mur est pour la majorité composé de plans tirés de neuf films hollywoodiens sur la fin du monde. Au sein de ces explosions se manifeste épisodiquement l'image d'un canapé qui apparaît par morphing. Tout au long de la vidéo, le personnage (rejoint par d'autres dans un second temps) est dans un état ambigu et changeant : entre la détente et l'agitation. À certains moments, il mime des explosions, elles semblent petites et précises, pratiquement réduites à des bulles de savon. La position de l'ensemble des personnages et de leurs regards est aussi ambiguë : ils paraissent tout autant devant, dedans, qu'extérieurs à la scène.

L'Expérience de Tiphaine, vidéo, 4'23''

2012

Ce projet de vidéo provient d'une expérience vécue par Tiphaine : expérience d'hallucination au cours de laquelle des images de lieux ont surgi devant elle pour ensuite disparaître subitement. Cette expérience m'a beaucoup intéressé parce qu'elle faisait écho à la question des mondes entremêlés. Dans un dialogue avec elle, j'ai essayé de créer des décalages, d'explorer le vécu de Tiphaine et de le raconter avec mes outils. La vidéo se compose de deux parties : la première est plus du côté de l'interview. Tiphaine parle, filmée dans son bureau (mais pendant qu'elle parle, des cartes postales accrochées au mur sont remplacées par d'autres, début de surgissement halluciné). La deuxième partie s'articule autour de surgissements d'images, comme un voyage intérieur.

Contrôle sensible, installation vidéo, 4'44''

2010

Une femme, d'abord assise sur une chaise derrière un bureau, se lève à l'arrivée d'une seconde entrant par la gauche. La première effectue une série de gestes sur la seconde : elle la palpe, percute ses doigts sur sa poitrine et reste dans un contact prolongé avec elle par l'intermédiaire de la paume de sa main posée sur son plexus. Après un temps, le deuxième personnage féminin commence à s'affaïsser jusqu'à ne plus sembler tenir, ne plus supporter la situation. Alors, l'air triste, la main sur son visage, elle sort de la pièce.

Soldat, installation vidéo, 3'30''

2010

Soldat est composé de deux projections vidéo en boucle. L'une montre un corps suspendu quasiment immobile, mais qui semble malgré tout porter une pesanteur et l'autre, un décor changeant fait d'herbe, de bitume et d'eau. Le corps représenté

se balance doucement autour de l'axe d'un fusil. Le mouvement perçu dans la vidéo et la pliure au niveau du point de contact avec le fusil désignent une certaine masse pour le corps, comme si celui-ci était en appui sur cet accessoire. Cependant, dans l'espace général de la première projection, le personnage renversé paraît aussi suspendu dans le vide, prêt à tomber.

Entrez dans la danse, installation vidéo, 3'03"

2009

Une scène éclairée fait face à une projection. Les deux zones sont entourées de guirlandes. Dans la vidéo, quelqu'un surgit en costume noir, une invite apparaît en surimpression : « Welcome* » sous-titré « *bienvenue ». Pendant ce temps, le personnage boutonne sa veste puis se jette en arrière. Noir. « Come on* » sous-titré « entrez dans la danse » apparaît en zoom. Long noir. Le personnage réapparaît, il est étendu sur le sol. Il tente une sorte de danse ratée s'approchant plus d'une chute. Il persiste et même s'acharne à essayer d'exécuter ce mouvement. À chacune de ses tentatives il répète « I like to move it move it ». À la suite d'un grand nombre d'essais il finit par abandonner et le texte « à bientôt » clôture le film.

Glissement rugueux en surface, installation vidéo, 52'' en boucle

2009

Dans cette installation, on aperçoit un personnage en appui sur un muret et des jambes qui se déplacent d'un panonceau à l'autre, tranquillement. Deux types de corps sont en jeu : l'un est en tension, pesant, et l'autre est réduit à des jambes légères, immatérielles, traversant aisément l'image. Dans l'espace, l'utilisation de six panonceaux, placés devant le mur de projection, brouille les frontières entre espace de représentation et espace d'exposition. Le titre est une référence à Wittgenstein qui opposait « le glissement de la métaphysique et la rugosité du monde ». Ici c'est la rugosité du monde qui s'oppose au glissement des images et de leur mise en espace.

Créations en cours

A Vision After A Slide, 3D interactive

2021 – ...

Massalia 2050

2024 – 2025

Furomancy contact

2024 – ...

CONTRIBUTIONS AU CHAMP ARTISTIQUE

Commissariat

DERAILS derails.xyz

2021

Co-commissaires : Alice Lenay, Kevin Niemeskern

Artistes : Annie Abrahams, Marion Balac, Damien Beyrouthy, Vincent Ciciliato, Lucile Haute, Tomek Jarolin, Carine Klonowski, Alice Lenay, Julie Morel, Kevin Niemeskern
thewrongbiennale : thewrong.org

Et on essayait d'y être

2018

Artistes : Thomas Corriveau (QC), Mario Côté (QC), Armando Menicacci (QC), Ioanna Neophytou (CY), Carole Nosella (FR), Damir Očko (HR), Virginie Peyramayou (FR)

La Chaufferie, UQAM

<http://corpsetespace.org/evenement/exposition-et-essayait-dy-etre>

Bruits d'archive

2016

Exposition rattachée à la journée d'étude *Prolifération des images : une (ré)articulation par l'art vidéo ?*, avec Carole Nosella et Christine Buignet, LLA-CRÉATIS, Université Toulouse II

Incursion

2012

ISDAT, Toulouse

Journée Portes Ouvertes des étudiants Arts Plastiques – Arts Appliqués 2012

Département Arts plastiques – Arts appliqués, Université Toulouse II

Vous êtes ici 2011

Exposition rattachée à *Cheminement* initié par le Centre photographique de Lecture, Espace III Croix-Baragnon, Toulouse

Présentation d'expositions

Présentation et visite d'exposition personnelle 2016

Durant le colloque *Figura Corps contemporain et espace vécu : entre imaginaire et expérience*, Cégep de Saint-Jérôme

<http://www.corpsetespace.org/evenement/installation-video-interactive-delicat-contact>

Présentation et visite d'exposition personnelle 2015

Durant la 7^e édition du Week-End de l'Art Contemporain de l'agglomération toulousaine (WE ACT), organisé par PINKPONG, réseau d'art contemporain de Toulouse et agglomération, pinkpong.fr, Fondation Espace Écureuil, Toulouse

Présentation de l'exposition *Vous êtes ici* lors du vernissage 2011

Exposition rattachée à *Cheminement* initié par le Centre photographique de Lecture, Espace III Croix-Baragnon, Toulouse

ACTIVITÉS D'ENSEIGNEMENT ET ACTIVITÉS CONNEXES

Postes occupés

Maître de conférences 2021 – ...

Université Aix-Marseille, UFR ALLSH, Arts, secteur Arts plastiques et sciences de l'art

Enseignant contractuel 2nd degré (384 HETD) 2019 – 2021

Département Arts – Secteur Arts plastiques et sciences de l'art, Université Aix-Marseille

ATER (Attaché temporaire d'enseignement et de recherche) en Arts plastiques 2017 – 2019

Département Arts – Secteur Arts plastiques et sciences de l'art, Université Aix-Marseille

Chargé d'enseignement (dans le cadre d'un CDU) 2010 – 2013

Département Arts Plastiques – Arts Appliqués, Université Toulouse II

Moniteur de bibliothèque 2009 – 2010

UFR Histoire, Art, Archéologie, Université Toulouse II

Tuteur – Infographie et Méthodologie de l'écrit 2008 – 2009

Département Arts Plastiques – Arts Appliqués, Université Toulouse II

Activités d'enseignement

Maître de conférences, Université Aix-Marseille 2022 – 2024

- Encadrement mémoires de recherche

Une étudiante en Master 1 Arts plastiques et sciences de l'art, quatre étudiantes en Master 1 Création numérique et trois étudiants en Master 2 Création numérique.

- TD, Ateliers de création (2) : interactivité, M2

Cet atelier permet aux étudiants de poursuivre leurs investigations des techniques dédiées à la création de dispositifs interactifs pour les arts : capteurs, électronique, bases de programmation, etc.

- TD, Conception d'un projet de création numérique, M1

L'atelier inscrit l'étudiant dans la conception d'un projet collectif impliquant les nouvelles technologies et répondant à la demande d'un commanditaire extérieur.

- TD, Pratique personnelle en création numérique, L3, 24 HETD

Réalisation et présentation de quatre productions d'art numérique. Accompagnement dans le développement d'un savoir-faire nécessaire pour identifier les enjeux artistiques contenus dans les réalisations afin de, à terme, faire émerger ou approfondir une démarche artistique personnelle. À la fin du semestre, un dossier d'une dizaine de pages témoignant du parcours effectué est demandé.

- TD, Techniques pour la création numérique : animation, M1, 24HETD

L'enseignement permet à l'étudiant d'acquérir une maîtrise technique et conceptuelle des outils dédiés à la création d'animations vidéo (avec le logiciel *After Effects*).

- TD, Atelier de pratique artistique, M1, 36 HETD

Accompagnement pour l'émergence ou l'approfondissement d'une démarche artistique personnelle à travers des accrochages réguliers et des échanges en groupe. Une page web est alimentée tout au long du semestre pour faire état des réflexions et recherches plastiques personnelles. À la fin du semestre, une page de présentation de son travail est réalisée.

- TD, Réalisation d'un projet de création numérique

Poursuivant le travail de conception réalisé en HAPAU08, les étudiants développent, dans un contexte professionnel, un projet artistique collectif de grande envergure, en intégrant toutes les étapes de production, médiation, valorisation.

Maître de conférences stagiaire, Université Aix-Marseille

2021 – 2022

- Encadrement mémoires de recherche

Une étudiante en Master 2 Arts plastiques et sciences de l'art, trois étudiantes en Master 1 Création numérique et quatre étudiantes en Master 2 Création numérique.

- TD, Ateliers de création (2) : interactivité, M2, 12 HETD

Cet atelier permet aux étudiants de poursuivre leurs investigations des techniques dédiés à la création de dispositifs interactifs pour les arts : capteurs, électronique, bases de programmation, etc.

- TD, Conception d'un projet de création numérique, M1, 24 HETD

L'atelier inscrit l'étudiant dans la conception d'un projet collectif impliquant les nouvelles technologies et répondant à la demande d'un commanditaire extérieur.

- TD, Pratique personnelle en création numérique, L3, 24 HETD

Réalisation et présentation de quatre productions d'art numérique. Accompagnement dans le développement d'un savoir-faire nécessaire pour identifier les enjeux artistiques contenus dans les réalisations afin de, à terme, faire émerger ou approfondir une démarche artistique personnelle. À la fin du semestre, un dossier d'une dizaine de pages témoignant du parcours effectué est demandé.

- TD, Création numérique - niveau 1, L2, 24 HETD

Initiation technique à la vidéo (prise de vue et montage sur Adobe Première, scénario, script, scénarimage, plan au sol) et demande de productions vidéographiques (monobande ou installation) à partir de trois sujets.

- TD, Techniques pour la création numérique : animation, M1, 24HETD

L'enseignement permet à l'étudiant d'acquérir une maîtrise technique et conceptuelle des outils dédiés à la création d'animations vidéo (avec le logiciel *After Effects*).

- TD, Atelier de pratique artistique, M1, 36 HETD

Accompagnement pour l'émergence ou l'approfondissement d'une démarche artistique personnelle à travers des accrochages réguliers et des échanges en groupe. Une page web est alimentée tout au long du semestre pour faire état des réflexions et recherches plastiques personnelles. À la fin du semestre, une page de présentation de son travail est réalisée.

- TD, Réalisation d'un projet de création numérique, 24 HETD

Poursuivant le travail de conception réalisé en HAPAU08, les étudiants développent, dans un contexte professionnel, un projet artistique collectif de grande envergure, en intégrant toutes les étapes de production, médiation, valorisation.

Enseignant contractuel 2nd degré, Université Aix-Marseille

2020 – 2021

- Encadrement mémoires de recherche

Une étudiante en Master 2 Arts plastiques et sciences de l'art, trois étudiantes en Master 1 Création numérique et une étudiante en Master 2 Création numérique.

- CM, Arts et nouvelles technologies, L3, 36 HETD

Cours magistral historique et problématisé abordant différents rapports entre arts et nouvelles technologies depuis les années 1950 à aujourd'hui (notamment à travers l'ordinateur, la vidéo, les médias, internet et les dispositifs interactifs).

- TD, Pratique plastique bidimensionnelle - niveau 1, L1, 24 HETD

Alternance entre présentations de sujets permettant d'explorer certains enjeux importants de la pratique plastique bidimensionnelle et accrochages des productions étudiantes accompagnées d'un oral. Cette année, les sujets présentés sont : *Retournement, Plagiat et Cohabitation de différences*.

- TD, Pratique plastique bidimensionnelle - niveau 2, L1, 48 HETD

Approfondissement des notions abordées au premier semestre à travers trois nouveaux sujets. Cette année, les sujets présentés sont : *Touristes du proche ou du lointain, Interroger le réel et Du commun dans l'intime*.

- TD, Volume et installation - niveau 1, L1, 24 HETD

Alternance entre présentations de sujets permettant d'explorer certains enjeux importants de la pratique plastique tridimensionnelle et productions des étudiants accompagnées d'un oral. Cette année, les sujets présentés sont : *Changer de dimension, Une ambiance particulière et Empreintes et signes de corps*.

- TD, Volume et installation - niveau 2, L1, 24 HETD

Approfondissement des notions abordées au premier semestre à travers trois nouveaux sujets. Cette année, les sujets présentés sont : *Collectionner pour faire un monde, Situation de corps et Quand le vivant rencontre le monde humain*.

- TD, Initiation aux techniques plastiques et infographiques, L1, 24 HETD

Exploration d'enjeux de l'image numérique en art contemporain à travers l'initiation à la pratique technique – retouche et compositage (compositing) sur Photoshop – et des demandes de productions visuelles (images numériques fixes) à partir de trois sujets. Cette année, les sujets présentés sont : *États et rêves de corps, Se servir des images, Interroger la matière numérique*.

- TD, Ateliers de création (2) : interactivité, M2, 12 HETD

Cet atelier permet aux étudiants de poursuivre leurs investigations des techniques dédiées à la création de dispositifs interactifs pour les arts : capteurs, électronique, bases de programmation, etc.

- TD, Conception d'un projet de création numérique, M1, 24 HETD

L'atelier inscrit l'étudiant dans la conception d'un projet collectif impliquant les nouvelles technologies et répondant à la demande d'un commanditaire extérieur.

- TD, Atelier de pratique artistique, M1, 36 HETD

Accompagnement pour l'émergence ou l'approfondissement d'une démarche artistique personnelle à travers des accrochages réguliers et des échanges en groupe. Une page web est alimentée tout au long du semestre pour faire état des réflexions et recherches plastiques personnelles. À la fin du semestre, une page de présentation de son travail est réalisée.

- TD, Pratique personnelle en création numérique, L3, 24 HETD

Réalisation et présentation de quatre productions d'art numérique. Accompagnement dans le développement d'un savoir-faire nécessaire pour identifier les enjeux artistiques contenus dans les réalisations afin de, à terme, faire émerger ou approfondir une démarche artistique personnelle. À la fin du semestre, un dossier d'une dizaine de pages témoignant du parcours effectué est demandé.

- TD, Création numérique - niveau 1, L2, 48 HETD

Initiation technique à la vidéo (prise de vue et montage sur Adobe Première, scénario, script, scénarimage, plan au sol) et demande de productions vidéographiques (monobande ou installation) à partir de trois sujets.

- TD, Création numérique - niveau 2, L2, 24 HETD

Perfectionnement des techniques vidéos (prise de vue et montage sur Adobe Première, effets spéciaux After effects) et demande de productions vidéographiques (monobande ou installation) à partir de trois sujets.

- TD, Réalisation d'un projet de création numérique, M1, 24 HETD

Poursuivant le travail de conception réalisé en Conception d'un projet de création numérique, les étudiants développent, dans un contexte professionnel, un projet artistique collectif de grande envergure, en intégrant toutes les étapes de production, médiation, valorisation.

Enseignant contractuel 2nd degré, Université Aix-Marseille

2019 – 2020

- Encadrement mémoires de recherche

Deux étudiants en Master 2 Arts plastiques et sciences de l'art, deux étudiants en Master 1 Création numérique et une étudiante en Master 2 Création numérique.

- CM, Arts et nouvelles technologies, L3, 36 HETD

Cours magistral historique et problématisé abordant différents rapports entre arts et nouvelles technologies depuis les années 1950 à aujourd'hui (notamment à travers l'ordinateur, la vidéo, les médias, internet et les dispositifs interactifs).

- TD, Pratique plastique bidimensionnelle - niveau 1, L1, 24 HETD

Alternance entre présentations de sujets permettant d'explorer certains enjeux importants de la pratique plastique bidimensionnelle et accrochages des productions étudiantes accompagnées d'un oral. Cette année, les sujets présentés sont : *Retournement, Plagiat et Cohabitation de différences*.

- TD, Pratique plastique bidimensionnelle - niveau 2, L1, 48 HETD

Approfondissement des notions abordées au premier semestre à travers trois nouveaux sujets. Cette année, les sujets présentés sont : *Touristes du proche ou du lointain, Interroger le réel et Du commun dans l'intime*.

- TD, Volume et installation - niveau 1, L1, 24 HETD

Alternance entre présentations de sujets permettant d'explorer certains enjeux importants de la pratique plastique tridimensionnelle et productions des étudiants

accompagnées d'un oral. Cette année, les sujets présentés sont : *Changer de dimension, Une ambiance particulière* et *Empreintes et signes de corps*.

- TD, Volume et installation - niveau 2, L1, 24 HETD

Approfondissement des notions abordées au premier semestre à travers trois nouveaux sujets. Cette année, les sujets présentés sont : *Collectionner pour faire un monde, Situation de corps* et *Quand le vivant rencontre le monde humain*.

- TD, Initiation aux techniques plastiques et infographiques, L1, 24 HETD

Exploration d'enjeux de l'image numérique en art contemporain à travers l'initiation à la pratique technique – retouche et compositage (compositing) sur Photoshop – et des demandes de productions visuelles (images numériques fixes) à partir de trois sujets. Cette année, les sujets présentés sont : *États et rêves de corps, Se servir des images, Interroger la matière numérique*.

- TD, Ateliers de création (2) : interactivité, M2, 12 HETD

Cet atelier permet aux étudiants de poursuivre leurs investigations des techniques dédiés à la création de dispositifs interactifs pour les arts : capteurs, électronique, bases de programmation, etc.

- TD, Conception d'un projet de création numérique, M1, 24 HETD

L'atelier inscrit l'étudiant dans la conception d'un projet collectif impliquant les nouvelles technologies et répondant à la demande d'un commanditaire extérieur.

- TD, Méthodologie et analyse d'œuvres - niveau 2, L1, 48 HETD

Initiation à l'analyse d'œuvres d'Art moderne et contemporain à travers la découverte d'une dizaine de formes d'art (dessin, peinture, photo, sculpture, performance, installation, vidéo, installation vidéo, art numérique) et la pratique d'exposés en classe autour de 3 à 5 œuvres par cours. Dans une perspective d'initiation, l'accent est mis sur la description. L'analyse comparée est également abordée.

- TD, Pratique personnelle en création numérique, L3, 24 HETD

Réalisation et présentation de quatre productions d'art numérique. Accompagnement dans le développement d'un savoir-faire nécessaire pour identifier les enjeux artistiques contenus dans les réalisations afin de, à terme, faire émerger ou approfondir une démarche artistique personnelle. À la fin du semestre, un dossier d'une dizaine de pages témoignant du parcours effectué est demandé.

- TD, Création numérique - niveau 1, L2, 48 HETD

Initiation technique à la vidéo (prise de vue et montage sur Adobe Première, scénario, script, scénarimage, plan au sol) et demande de productions vidéographiques (monobande ou installation) à partir de trois sujets.

- TD, Création numérique - niveau 2, L2, 24 HETD

Perfectionnement des techniques vidéos (prise de vue et montage sur Adobe Première, effets spéciaux After effects) et demande de productions vidéographiques (monobande ou installation) à partir de trois sujets.

- TD, Réalisation d'un projet de création numérique, M1, 24 HETD

Poursuivant le travail de conception réalisé en Conception d'un projet de création numérique, les étudiants développent, dans un contexte professionnel, un projet artistique collectif de grande envergure, en intégrant toutes les étapes de production, médiation, valorisation.

ATER, Université Aix-Marseille

2018 – 2019

- Encadrement mémoires de recherche

2 étudiants en Master 1 Arts plastiques et sciences de l'art, 2 étudiants en Master 1 Création numérique, 2 étudiants en Master 2 Création numérique.

- TD, Ateliers de création (2) : interactivité, M2, 12 HETD

Cet atelier permet aux étudiants de poursuivre leurs investigations des techniques dédiées à la création de dispositifs interactifs pour les arts : capteurs, électronique, bases de programmation, etc.

- TD, Conception d'un projet de création numérique, M1, 24 HETD

L'atelier inscrit l'étudiant dans la conception d'un projet collectif impliquant les nouvelles technologies et répondant à la demande d'un commanditaire extérieur.

- TD, Méthodologie et analyse d'œuvres - niveau 2, L1, 48 HETD

Initiation à l'analyse d'œuvres d'Art moderne et contemporain à travers la découverte d'une dizaine de formes d'art (dessin, peinture, photo, sculpture, performance, installation, vidéo, installation vidéo, art numérique) et la pratique d'exposés en classe autour de 3 à 5 œuvres par cours. Dans une perspective d'initiation, l'accent est mis sur la description. L'analyse d'œuvre comparée est également abordée.

- TD, Pratique personnelle en création numérique, L3, 24 HETD

Réalisation et présentation de quatre productions d'art numérique. Accompagnement dans le développement d'un savoir-faire nécessaire pour identifier les enjeux artistiques contenus dans les réalisations afin de, à terme, faire émerger ou approfondir une démarche artistique personnelle. À la fin du semestre, un dossier d'une dizaine de pages témoignant du parcours effectué est demandé.

- TD, Création numérique - niveau 1, L2, 24 HETD

Initiation technique à la vidéo (prise de vue et montage sur Adobe Première, scénario, script, scénarimage, plan au sol) et demande de productions vidéographiques (monobande ou installation) à partir de trois sujets.

- CM, Histoire de l'art contemporain, L2, 36 HETD

Rapide historique problématisé de FLUXUS et des courants du Land Art et de l'Art conceptuel. Mise en lien avec l'émergence de l'Art vidéo ensuite développé et problématisé autour des notions de médium, corps, installation (circuit fermé et cinéma exposé), remontage et numérique.

- TD, Réalisation d'un projet de création numérique, M1, 24 HETD

Poursuivant le travail de conception réalisé en Conception d'un projet de création numérique, les étudiants développent, dans un contexte professionnel, un projet artistique collectif de grande envergure, en intégrant toutes les étapes de production, médiation, valorisation.

ATER, Université Aix-Marseille

2017 – 2018

- CM, Histoire de l'art XX-XXI, L1, 58,5 HETD

Introduction à trois enjeux clés de l'art du XXe siècle : déstructuration de l'espace plastique de la Renaissance ; entrée du langage dans les arts visuels ; ère du doute postmoderne.

- CM, Histoire de l'art contemporain, L3, 39 HETD

Voir description plus haut.

- TD, Analyse d'œuvres, L1, 52 HETD

Voir description plus haut.

- TD, Études graphiques, L1, 26 HETD

Initiation à la pratique graphique à travers une demi-douzaines d'exercices visant à faire découvrir différents matériaux (fusain, stylo bille, encre de chine, mine graphite) et s'inspirant de techniques d'artistes contemporains. Appropriation de ces techniques à travers une création personnelle répondant à un sujet donné au début du semestre.

- CM, Méthodologie, L1, 18 HETD

Initiation aux méthodes du travail universitaire pour les Arts plastiques (techniques de prise de note, conception d'un projet, élaboration de plans et dessins divers, techniques de rédaction, méthodes de recherche...). Évaluation sous la forme d'un dossier de projet de création répondant à un sujet et devant contenir divers éléments permettant de mettre en pratique les différentes techniques abordées.

Artiste intervenant , Cégep de Saint-Jérôme Atelier artistique <i>Les images cinétiques</i> , 3 h	2017
Animateur de camp de jour , Société des Arts Technologiques (SAT) Création de films pour internet (12-17 ans), 80 h	2016 – 2017
Artiste intervenant , Cégep de Saint-Jérôme Montage, gardiennage et démontage exposition, 14 h (avec 2 étudiants en Arts visuels)	2016
Conférencier invité , Cégep de Saint-Jérôme, programme Art « <i>Entre image et corps : recherche-crédation en arts médiatiques</i> », 1h	2016
Artiste-chercheur , Hexagram et Centre de recherche Figura, UQAM Recherche-crédation personnelle <i>Délicat contact</i> , 66 h Encadrement de 10 étudiants en licence, maîtrise et doctorat	2016
Chargé d'enseignement (CDU) , Université Toulouse II	2010 – 2013
- CM, Analyse des arts, L1, 110 HETD	2010 – 2013
- TD, Atelier vidéo, L2, L3, 48 HETD	2011 – 2013

Activités administratives

Référent Culture scientifique , LESA	2024 – ...
Référent Développement durable , LESA	2024 – ...
Responsable du Secteur Arts plastiques , Université Aix-Marseille	2023 – 2024
DETU Arts plastiques , Université Aix-Marseille	2023 – 2024
Directeur du Master Arts parcours « Création numérique », Université Aix-Marseille	2021 – 2024
Directeur du Master Arts parcours « Création numérique », Université Aix-Marseille	2018 – 2020
- Organisation et animation de groupe de travail pour l'accréditation à venir	
- Organisation et animation de réunions du parcours	
- Organisation de la journée des soutenances de mémoire	
- Suivi du bon déroulement des directions de mémoire	
- Sélection des candidats pour l'admission en M1 et M2 (dossier & audition)	
- Accompagnement d'étudiant.e.s étrangers.ères	
- Embauche de chargés de cours	
- Établissement des emplois du temps avec les enseignants	
- Élaboration et diffusion de la nouvelle plaquette de formation	
- Accueil et présentation du parcours (M1 & M2)	
- Suivi du bon déroulement des enseignements	
- Présidence des jurys de diplôme du parcours	
- Participation au comité de perfectionnement de la Mention Arts	
- Participation à l'autoévaluation HCERES du Master Arts	

- Participation aux réunions des responsables du Master Arts (comportant les parcours « Arts plastiques », « Théâtre », « Médiation », « Création numérique »)
- Délivrance de lettres et documents officiels

ATER, Université Aix-Marseille

2017 – 2019

- Participation et vote aux réunions du département Arts
- Participation et vote aux réunions du secteur Arts plastiques et sciences de l'art

Chargé d'enseignement, Université Toulouse II

2010 – 2013

- Participation aux réunions du département Arts Plastiques – Arts Appliqués
- Sélection des dossiers de candidature – cursus Arts Plastiques

2010 – 2013

2012 – 2013

FORMATION

Doctorat - Arts plastiques

2015

Laboratoire LLA-CREATIS, École doctorale ALLPH@, Université Toulouse II

Directrice : Christine Buignet. Jury : Denys Briand, Christine Buignet, Sylvie Coëllier, Philippe Ortel, Françoise Parfait

DNSEP - Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique option Art

2013

Institut Supérieur des Arts de Toulouse (anciens Beaux-Arts)

Master - Création et recherche artistique

2010

Université Toulouse II

Licence - Arts plastiques – arts appliqués

2009

Université Toulouse II

Master - Philosophie, approche en psychanalyse

2007

Université Paul Valéry, Montpellier

Licence - Psychologie

2004

Université Toulouse II