

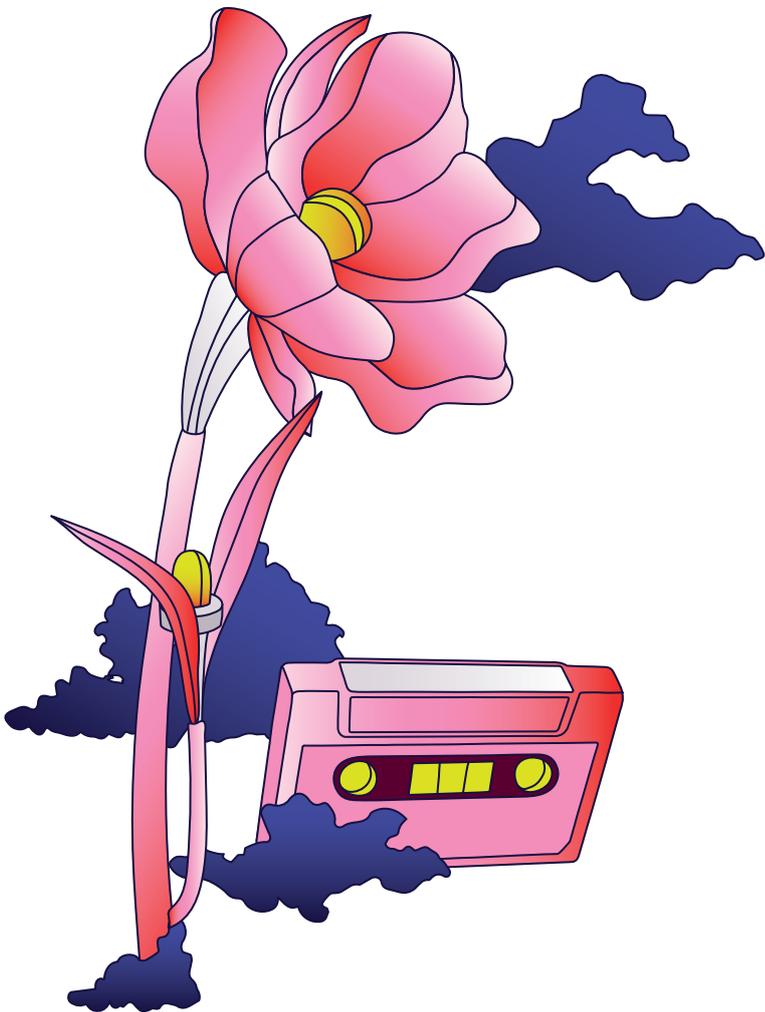
# rêves et enchantements



2 avril → 15 juin 2024  
Exposition tout public, entrée libre

Soutenu  
par





## **PRESSE & PARTENARIAT**

**Géraldine Taillandier**  
g.taillandier@saintex-reims.com  
06 71 21 69 62

**Charlotte Delétang**  
charlotte.deletang@saintex-reims.com  
06 12 37 18 49



**Saint-Ex, culture numérique – Reims** est un lieu d'expérimentation, de transmission, de création et de diffusion artistique dédié aux arts numériques, à la culture « maker » et à l'innovation technologique. Une centaine d'activités et de projets sont proposés chaque année à destination de tout type de public. Notre activité se déploie au sein d'un réseau dense de partenaires locaux, régionaux et nationaux.

### **L'accompagnement artistique**

C'est autour d'une thématique de saison que Saint-Ex propose de découvrir des artistes internationaux lors de plusieurs temps forts que sont le **baréphémère**, l'**avantgout**, la **nuitnumérique** et l'**expocollective**.

Nous proposons aux artistes différentes formes d'accompagnement, de la recherche à la diffusion en passant par la production et la structuration. Nous encourageons toutes formes artistiques qui utilisent les nouvelles technologies numériques avec une attention particulière à l'interactivité et à l'immersion que les oeuvres peuvent offrir.

### **La pratique numérique**

Les maîtres mots à Saint-Ex sont «détournement» et «appropriation». Notre fablab est un laboratoire, pour expérimenter, pratiquer, s'initier, faire ensemble, élaborer, créer.

Nos ateliers créatifs explorent tout un champ de possibles en utilisant divers logiciels de création, dispositifs électroniques, langages informatiques, capteurs, impressions 3D, réalité virtuelle, réalité augmentée...

Différents formats sont possibles pour tous les publics dans le lieu et/ou hors les murs.

## **LIEU**

Saint-Ex, culture numérique  
Caussée Bocquaine  
Esplanade André Malraux  
51100 REIMS  
infos@saintex-reims.com  
03 26 77 41 41  
www.saintex-reims.com

À l'occasion de cette 21<sup>ème</sup> édition de la **nuitnumérique** et de l'**expocollective**, Saint-Ex vous propose une thématique de saison «rêves et enchantements».

Moments festifs et conviviaux, les 2 événements phares de la culture numérique à Reims, se dérouleront du MAR 2 AVRIL au SAM 15 JUIN pour l'**expocollective** et le SAM 20 AVRIL pour la **nuitnumérique**.

**Alors, laissez vous guider !**



# expocollective

rêves et enchantements

visites guidées\*

installations interactives

art numérique et culture digitale

## Démarrons avec l'expocollective !

2 AVRIL > 15 JUIN 2024

En famille, entre amis, en groupe scolaire, vous pourrez explorer pleinement la thématique de saison. L'occasion, autour d'une visite guidée, d'échanger sur votre expérience et votre rencontre avec l'oeuvre.

### \*Vive les visites !

Charlotte, Anouk et Sam vous concoctent des visites sur-mesure gratuites sur simple demande.

[charlotte.deletang@saintex-reims.com](mailto:charlotte.deletang@saintex-reims.com)

06 12 37 18 40

Tout public : du mardi au samedi.

Scolaires : du lundi au vendredi.

Un dossier pédagogique est disponible auprès de Charlotte Delétang.

Horaires visites libres

Lundi : fermé

Mardi 14h > 20h

Mercredi : 10h > 12h / 14h > 17h30

Jeudi : 14h > 20h

Vendredi : 14h > 17h30

Samedi : 10h > 12h / 14h > 17h30

pendant les vacances scolaires:

Du lundi au vendredi : 10h > 12h / 14h > 17h30

**Entrée libre.**

**Accessible à tous.**

**Retrouvez toutes ces oeuvres lors de la nuitnumérique !**

## La thématique de saison : rêves et enchantements

Une parenthèse, un temps pour soi et pour appréhender autrement les choses.

Se laisser rêver et aller à l'expérience sensible, à découvrir de nouveaux horizons, de nouveaux outils qui nous permettraient de vivre autre chose que notre quotidien.

Les oeuvres proposées seront propices :

au jeu

à l'évasion

à la déconnexion

à l'oisiveté

au laisser aller

à la construction mentale

à l'ouverture et à la surprise.

Ces installations comme des possibles architectures hétérotopiques.

L'hétérotopie est un concept forgé et énoncé par Michel Foucault en 1967 lors d'une conférence intitulée «des espaces autres» Des espaces physiques dédiés à l'utopie.

Des espaces concrets qui hébergent l'imaginaire

Des espaces virtuels et fondamentalement,

essentiellement irréels.

## **Antonello Ghezzi - Shooting Stars Italie 2021**

Nadia Antonello (Cittadella, 1985) et Paolo Ghezzi (Bologne, 1980), forment le duo artistique Antonello Ghezzi. Ils axent leurs recherches sur la légèreté et la magie. Les projets qu'ils ont exposés dans le monde entier, soutenus par de nombreuses institutions, cherchent à rendre les fables tangibles. Une porte qui s'ouvre seulement si vous souriez, des bulles de savon qui renversent les murs, une machine pour faire des vœux avec les étoiles filantes...

Shooting Stars propose la possibilité de capturer ou de voir dans le lieu d'exposition, les étoiles filantes qui passent dans le ciel méditerranéen. Lorsque la lumière s'allume cela signifie qu'une étoile filante vient de passer en temps réel.

Cela est rendu possible grâce au Radiotélescope Northern Cross qui est relié à la Medicina Radio Observatory de Bologne (IT).

**Et si... l'on pouvait voir de près une étoile filante passer dans Saint-Ex.**

<http://www.antonelloghezzi.com/>



## **Julien Paci - OLA LA ! France 2022**

Les différentes pièces de Julien Paci s'apparentent plus à des vanités contemporaines, des objets-sculptures aux dimensions monumentales, des jouets géants inanimés qu'on aurait arrachés à l'oubli, qui auraient une temporalité intérieure, nostalgique. La fragilité apparente des sculptures évoque le caractère éphémère de toute chose.

«OLA LA !» s'anime, s'étend tel un champ de jeu infini. Cette création unique se présente comme une expérience sensorielle, fusionnant la vision moderne de la peinture avec sa toile et l'excitation contagieuse des stades de football.

Le mouvement se révèle au cœur de cette œuvre. Les rideaux s'animent, insufflant vie et dynamisme à l'ensemble. Ils se mettent à danser et ondulent de manière synchrone pour recréer le phénomène emblématique de la ola. Une onde visuelle dorée se propage à travers la toile, évoquant l'effervescence des foules en liesse.

Chaque pli des lamelles, chaque frémissement, raconte une histoire unique. L'ensemble forme un ballet hypnotique, une célébration artistique de la joie partagée, de l'unité dans la diversité, et de l'énergie commune.

«OLA LA !» transcende la frontière entre le statique et le dynamique, entre l'art contemplatif et l'expérience immersive. C'est une ode à la communion, une célébration de l'euphorie collective.

**Et si... l'on pouvait voir sous nos yeux, un ballet hypnotique de joie partagée en continu.**



## **Vadim Fishkin - miss Christmas Slovenie 2012**

Plasticien, travaillant à Lubjiana, Vadim Fishkin utilise des objets d'usage quotidien et les sublime en y apportant une touche scientifique. Il réalise un travail artistique rationnel, magico-mécanique dans l'esprit d'un «bricoleur» ingénieux. Il les met en scène et révèle leurs mystères cachés, leur poésie.

Ici, avec miss Christmas, il convoque un possible, un ailleurs, il met à l'épreuve les limites de la faisabilité technique face aux faits de la science, à l'expérience individuelle directe et à l'imagination.

L'installation lumière/ombre présente un paradoxe visuel qui subvertit une loi fondamentale de la perception humaine. L'image en mouvement créée par les ombres se détache de l'objet réel et son image créée en ombre nous projette dans un autre monde.

**Et si... les ombres qui nous entourent nous plongeaient dans un monde parallèle, celui des rêveries.**

<https://vadimfishkin.si/>



**Clément & Félix David, Léo Macaigne, Élie Michel, Solène Moulin-Trémont /  
Random Bazar - L'allumeur de réverbères  
France 2024**

Les membres de Random Bazar, basés à Strasbourg, aiment se définir comme «un cabinet de curiosités pop à destination de tous les publics, cherchant à promouvoir le jeu vidéo comme un espace de socialisation et un art à part entière». Ils organisent des événements et animations autour du jeu vidéo. À Saint-Ex, ils présentent un jeu innovant issu d'une collaboration avec des étudiants.

Ces étudiants ont des profils techniques et artistiques divers. Pour ce projet l'envie était d'impliquer le spectateur avec une interface différente des jeux habituels, de mêler jeu vidéo et construction traditionnelle.

Le joueur doit aider l'allumeur de réverbères dans sa tâche, sans pouvoir contrôler directement ses mouvements. Les réverbères sont isolés sur des îles volantes, les joueurs doivent donc aider le personnage en plaçant physiquement de véritables Kaplas (des planchettes de bois) pour dresser des ponts. Mais attention ! L'ombre du joueur devient elle-même un danger pour l'allumeur... car elle peut éteindre les réverbères....

**Et si... il était possible d'aider un personnage de jeux vidéo avec de vraies constructions physiques dans sa quête.**

<https://random-bazar.fr/>



## **Véronique Béland - As We Are Blind France 2016**

Originnaire du Québec (Canada), Véronique Béland vit en France depuis 2010. Sa pratique artistique, qui gravite entre les arts médiatiques et la littérature, s'intéresse à des phénomènes insaisissables à échelle humaine, dans une tentative constante d'ausculter ce qui semble vide pour en révéler le contenu.

Au cœur d'un dispositif à la scénographie épurée, un piano mécanique joue la partition la plus intime : celle du spectateur. Conductance, température de la peau, poids de la main, rythme cardiaque... l'installation calcule et interprète ces données physiologiques sous la forme d'une production musicale et photographique unique.

Le visiteur pose la main sur un capteur mesurant son activité électrodermale, une action permettant de dresser sa «cartographie émotionnelle». Les valeurs recueillies, propres à chaque individu, sont d'abord converties sous la forme d'une image révélant son champ électromagnétique. Ces données sont ensuite analysées par un programme informatique capable de les transcoder en partition musicale, transmise en temps réel au piano. Le spectateur voit alors les touches du clavier s'activer d'elles-mêmes, comme si un pianiste fantôme jouait la mélodie correspondant à son état d'âme. Au bas du portrait aurique qui lui est offert, un hyperlien privé permet au visiteur de récupérer sa composition en ligne.

«As We Are Blind» vise à instaurer une relation intime et privilégiée entre l'humain et la technologie, de manière à lui faire prendre conscience de la qualité de sa propre présence dans l'œuvre. Ici, ce n'est pas la musique qui génère des émotions : c'est l'état émotionnel du spectateur qui est à l'origine du corpus musical.

**Et si... l'on pouvait capter son aura du moment en image et en musique.**

<https://veroniquebeland.art/projets>



## **Cie les Yeux d'Argos - Fabularbre France 2024**

La compagnie les Yeux d'Argos est basé à Lille et elle regroupe des artistes, créateurs et techniciens professionnels, parfois aussi des amateurs et bénévoles pour réaliser ensemble des créations d'arts visuels et nouveaux médias.

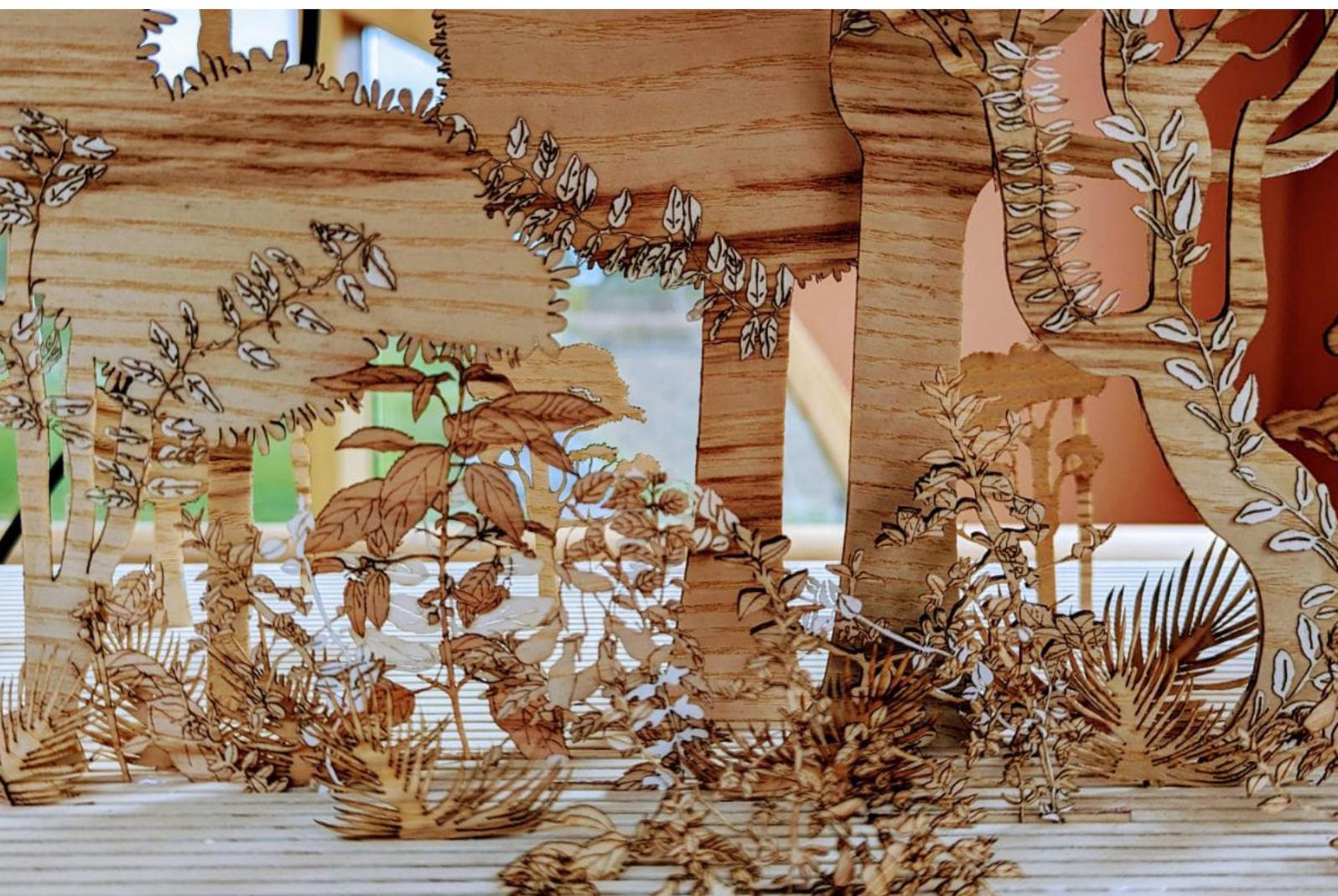
Fabularbre est une création tout public qui invite à poser un regard différent sur les arbres et à prendre conscience de l'énergie qu'ils déploient au delà de notre perception. Le projet présente des arbres singuliers à travers une collection de paysages qui rend visible ce qui est invisible, met en mouvement ce que le temps humain ne perçoit pas et révèle les fabuleuses activités végétales.

Les Yeux d'Argos ont mis en lumière et en œuvre 4 plantes et leurs écosystèmes. Fabularbre est une invitation interactive à la découverte du végétal, nous éclairant sur la mue méconnue des arbres, leurs systèmes de défense et d'entraide ainsi que leur capacité d'adaptation parfois insoupçonnée.

L'installation sera visible du 2 avril au 11 mai 2024 uniquement.

**Et si... les arbres nous montraient leurs pouvoirs magiques.**

<http://lesyeuxdargos.com/fr/accueil/>



## Lawrence Malstaf - Exhale Belgique 1998

Le travail de Lawrence Malstaf se situe à la frontière entre le visuel et le théâtral. Il développe des installations et des performances artistiques avec un fort accent sur le mouvement, le hasard, l'ordre et le chaos, ainsi que des espaces sensoriels immersifs pour les visiteurs individuels. Il crée également de grands environnements mobiles traitant de l'espace et de l'orientation, utilisant souvent le visiteur comme co-acteur. Ses projets impliquent la physique et la technologie comme point de départ ou d'inspiration et comme moyen d'activer les installations.

Un énorme ballon gonflable emplit la piste du Cirque au Manège de Reims et se transforme lentement. Telle une créature fantastique, il respire, s'étend, se rétracte, vit. Plasticien à la renommée internationale, Lawrence Malstaf, nous propose cette forme plastique mouvante avec un texte sur les origines et l'évolution de la vie sur la planète Tellus, écrit par l'écrivain-biologiste norvégien Vibeke Thorp.

**Oeuvre visible uniquement au Manège de Reims du 6 au 12 juin 2024.**

**Et si... l'on pouvait voir un être gigantesque et fantastique vivre dans le manège.**



<https://www.lawrencemalstaf.com/>



## Ief Spincemaille - ROPE Belgique 2018

Ief Spincemaille combine l'émerveillement et la poésie avec une pratique sociale et politique fortement engagée. Il perpétue une tradition d'avant-garde artistique visant à combler le fossé entre l'art et la vie. Il travaille de manière radicale in-situ, et explore les limites de l'une des valeurs les plus difficiles de l'art moderne : l'autonomie.

«Rope» est une corde de 11 mètres de long et 30 cm de diamètre. Rope a été fabriquée de manière disproportionnée ce qui lui fait perdre sa fonction première. Ief voyage dans le monde entier avec Rope pour lui donner une nouvelle signification.

En plus de créer une œuvre d'art impressionnante, Ief Spincemaille a réinventé le concept de siège sans le réaliser. Des cordes de 60 et 6 mètres sont actuellement utilisées par des villes, des entreprises et des clients privés pour créer des espaces sociaux temporaires, pour jouer et pour nouer des formes et des rencontres.

Grâce à une machine de tressage mobile, Rope peut être tressée sur place avec ou sans l'aide de la communauté locale ou du client. Rope est une sculpture sociale : un moyen qui rassemble l'imagination et les gens.

Saint-Ex a fait le choix d'acquérir Rope et elle sera au coeur de toutes nos prochaines rencontres, comme un lien entre chacun, comme un lien entre les expériences proposées et le public.

**Et si... une oeuvre, pouvait être un lien, un prétexte à, un banc, un espace convivial et d'échange.**

<https://iefspincemaille.com/Rope-sculptures>



## Ugo Arzac - In Urbe France 2020

Ugo Arzac est un artiste plasticien basé à Marseille. Il a étudié aux Beaux-Arts et aux Arts Décoratifs de Paris puis au Fresnoy. En associant urbain et humain, mythologie et anthropologie, il produit des films, des installations, des expériences immersives ainsi que des oeuvres graphiques.

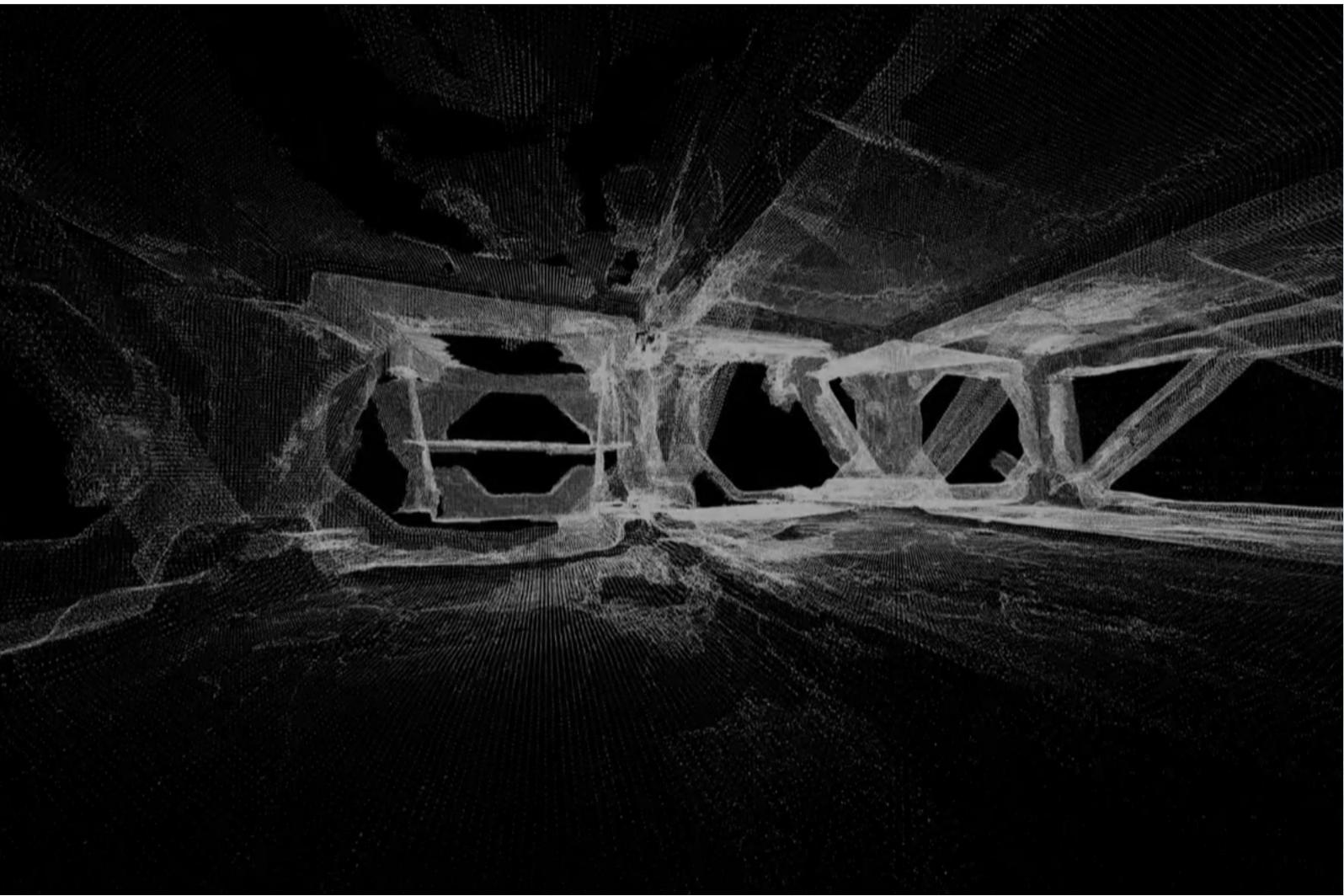
Dans son installation In Urbe, l'artiste Ugo Arzac s'est intéressé aux souterrains des villes. Sous nos pieds se cache en effet un vrai labyrinthe, tout un monde que l'on ne devine pas à la surface, composé de réseaux d'égouts, de lignes de métro, de cryptes et de circuits électriques.

Comme un explorateur, il a parcouru les souterrains de Paris pendant des jours, et a scanné les espaces qu'il a visités pour en créer une carte en 3D, un puzzle de différents endroits. Le visiteur est invité à explorer ces espaces inaccessibles et à s'immerger dans ce monde virtuel à l'aide d'un casque VR. La création sonore a été conçue à l'aide de matériel directement collecté en souterrain grâce à de petits micros expérimentaux.

Production : Le Fresnoy – studio national des arts contemporains  
L'oeuvre fait partie du catalogue d'oeuvres d'art numérique de l'Espace Multimédia Gantner sur le Territoire de Belfort

**Et si... l'on pouvait flotter, arpenter ou encore visiter des souterrains comme si nous étions dans un rêve.**

<https://www.instagram.com/ugoarsac>



## Grégoire Gamichon - Remanenc.es France 2024

Designer graphique multimédia. Le travail de Grégoire Gamichon se construit autour de la recherche d'une multitude de processus créatifs allant des outils conventionnels de design graphique au creative coding en passant par l'animation, la 3D, l'illustration, les outils de prototypage rapide, la céramique, etc. Passionné par l'image, le son, la vidéo et toutes les techniques de création qui les entourent.

Remanenc.es est un dispositif visant à constituer une mémoire collective et immatérielle en collectant les souvenirs des habitant.e.s des lieux dans lesquels il est déployé. Le dispositif se compose de carreaux de céramique fabriqués à la main et d'une plateforme numérique sur laquelle les visiteur.euses sont libres de déposer leurs souvenirs. Chaque carreau est orné d'un code QR unique menant à une version numérique de l'endroit où le carreau est posé. Cet espace numérique réalisé grâce aux techniques de photogrammétrie sert d'écrin et d'interface de lecture et d'écriture à la mémoire du lieu.

Production Saint-Ex, dans le cadre de l'AMI création numérique de la Région Grand-Est.

**Et si...nous pouvions, ensemble, construire une mémoire collective et immatérielle d'un lieu de vie.**

<https://gregoire.broadcastingfuture.online/>





# nuitnumérique#21

rêves et enchantements



Rendez-vous **SAM 20 AVRIL** de **16H à 1H** pour cette **nuitnumérique** qui s'annonce douce, enchantée et riche en découvertes !

Nous vous avons concocté un parcours d'œuvres autour de la thématique de saison.  
Nous allons vous en mettre plein les mirettes !

## INFOS PRATIQUES

Entrée libre pour tous de 16H à 1H

Accès personne à mobilité réduite à l'extérieur  
et à l'intérieur du bâtiment

**Petite restauration** sur place proposée  
Carte du **baréphémère** PLAYTIME ! imaginé par  
@alimentationgenerale\_studio

**Bus Grand Reims Mobilités** arrêt Comédie  
lignes 1, 7, 8, 10  
Noctabus ligne 30 à partir de 21H  
**Tramway Grand Reims Mobilités** arrêt Comédie  
lignes A et B  
Infos et Horaires sur [grandreims-mobilites.fr/](http://grandreims-mobilites.fr/)

**Voiture** : accès parking gratuit stade Auguste  
Delaune

**Vélo** : station de vélos en libre-service Zébullo  
et arceaux de stationnement

## **Louk Amidou - Exubérance France 2024**

Louk AMIDOU est un artiste pluridisciplinaire basé à Paris et fondateur du studio Artefunk (Studio créatif d'IA interactive).

Il travaille à l'intersection des arts numériques, de la musique électronique et du design d'interaction en utilisant des algorithmes d'IA comme une nouvelle matière créative pour produire des pièces hybrides visuelles et sonores qui interagissent avec l'intention humaine.

Quel dialogue avons-nous avec une allégorie audiovisuelle de l'algorithme et de l'IA ? Qu'essayons-nous de comprendre de l'inconnu quand il réagit manifestement à notre présence dans un excès exubérant de couleurs, et de mouvement tel un paon cherchant à séduire ?

Cette installation interactive permet au visiteur d'expérimenter de façon ludique et sensible sa relation au contact d'un algorithme inconnu flamboyant et attractif. Elle aborde la question de notre rapport à l'altérité ainsi qu'aux algorithmes autonomes qui se présentent parfois sous des apparences faussement séduisantes cachant leurs réels dessein.

L'œuvre combine l'utilisation d'algorithmes de vision par ordinateur ainsi que d'algorithmes génératifs visuels et sonores pour interagir avec le visiteur.

**Et si... l'on pouvait entretenir une vraie rencontre, un vrai échange avec un algorithme.**

<https://infratonal.com/>



## **Lou chapelle - In a City of Flowers Angleterre 2023**

Lou Chapelle est une artiste numérique française basée au Royaume-Uni. Son travail associe la vidéo aux technologies holographiques et numériques pour créer à la fois des espaces immersifs à grande échelle et des expériences interactives plus intimes. Son exploration du médium de la vidéo en tant que «lumière dans l'espace» réinvente notre manière de percevoir les images en mouvement, donnant aux pixels une forme plus tangible, physique et palpable.

«In a City of Flowers» est une installation vidéo holographique et interactive mettant en scène 12 abris en bois invitant à tenir délicatement des papillons, représentant différentes espèces britanniques et évoquant leur déclin face à la pollution et au changement climatique. Cette expérience tactile et immersive convoque notre responsabilité envers la préservation de la nature, elle souligne l'importance de maintenir des espaces remplis de plantes locales. L'oeuvre a été réalisé en collaboration avec diverses équipes auprès d'organisations spécialisées dans la préservation des papillons.

**Et si... les papillons habitaient de petites maisons en bois et que nous pouvions les approcher de très près.**

<http://www.louchapelle.com/>



## **Porté par le vent - Luminéole France 2024**

Christophe Martine fonde en 2002 Porté par le Vent, compagnie avec laquelle il propose ateliers, expositions et spectacles éoliens.

En 2011 avec Les Luminéoles, il signe sa première scénographie pour la Fête des Lumières de Lyon.

Depuis, il construit un univers peuplé d'objets volants inspirés de la faune et de la flore, thématiques qu'il affectionne et qu'il aime replacer dans un environnement urbain.

Oiseau, poisson, fruit ou fleur, libre à chacun d'y voir ce qu'il souhaite car ses créations sont, avant tout, conçues pour créer des décors poétiques où seul l'émerveillement compte. Utilisant le vent et la lumière comme matières premières, ses œuvres incitent toujours à la contemplation.

La créature nous plongera dans une atmosphère légère et poétique. Oiseau imaginaire de lumière aux ailes graciles qui danse avec le vent. Son envol offre un déploiement de couleurs avec le ciel et la ville en toile de fond. Envouté, le spectateur assiste à un ballet aérien gracieux et poétique.

**Et si... une énorme et délicate créature pouvait habiter le ciel de Saint-Ex le temps d'une soirée.**

4 vols de 30 minutes sont prévus de 19h à 23h

<https://www.porteparlevent.com/presentation-nuit/nos-installations/>



## **Verena Friedrich - The long now Allemagne 2015**

Verena Friedrich est une artiste Allemande multidisciplinaire dont les travaux combinent la vidéo, le son et la biomécanique. Les installations qu'elle conçoit mettent en jeu la matière organique et les médias électroniques.

Elle s'intéresse au travail en laboratoire de bioscience et collabore avec des ingénieurs et des scientifiques pour approfondir ses recherches.

Forme parfaitement sphérique dont la surface iridescente reflète le monde environnant, une bulle de savon ne reste généralement stable que quelques instants avant de s'évaporer irrémédiablement. Au regard des propriétés chimiques et physiques ainsi qu'à de récents développements scientifiques et technologiques, Verena Friedrich donne une dimension éternelle à ce symbole de la vanité, de l'éphémère et de la fragilité de la vie. Elle crée une machine qui génère une bulle de savon placée dans une chambre atmosphérique et réussit comme par magie à la maintenir en suspension indéfiniment.

Oeuvre présentée en partenariat avec le SAFRAN Scène Conventionnée d'Amiens Métropole.

**Et si... l'on pouvait contempler une bulle de savon flotter le plus longtemps possible.**

<http://heavythinking.org/the-long-now/>



## **Maflohé Passedouet - Kodama France 2018**

Artiste plasticienne, scénographe, fondatrice et directrice artistique de la Compagnie pluridisciplinaire Mobilis-Immobilis, elle travaille à Versailles.

Maflohé utilise le numérique pour créer des oeuvres troublantes et sensorielles qui interrogent l'essence profonde de l'être humain à travers son lien à l'écosystème, bouleversé par l'irruption des nouvelles technologies. C'est notre rapport à nous-même, à nos croyances, à ce qui nous relie, qui est revisité, questionné à travers ses performances et installations multimédias, poétiques, mystérieuses.

Kodama signifie en japonais « esprit de la forêt ».

Cette installation interroge la notion de créativité entre l'Homme et la Machine en les faisant collaborer. Les émotions ressenties face aux images sont traduites sans parole grâce à la récolte de données neuronales et surgissent sous forme de mots pour nous montrer à quel point nous sommes êtres (déf : nom commun féminin. (Alpes) Abri, cabane en pierres destinée au séjour des bergers et à la fabrication du fromage).

Peintures réalisées par Eric Roux-Fontaine.

Utilisation du programme Deep Dream développé par Google.

**Et si... une machine pouvait révéler nos émotions en direct face à des modifications picturales orchestrées.**

<https://www.mobilisimmobilis.com/kodoma>



## Source Phonique Records Reims

Depuis 2014, et après plusieurs années de vente de disques en itinérance, Source Phonique a fait beaucoup de chemin.

Que cela soit comme organisateurs d'évènements ou comme gérants du label Source Phonique Records, Alex et Clément n'ont qu'un seul but : partager leur amour de la musique sans barrières ni frontières entre les styles. De la Pop en sorties sur leur label à la musique électronique dansante ou non, à travers leurs DJ sets en passant par les concerts organisés à Reims dans les différents lieux de la ville, ils ne manquent pas d'imagination lorsqu'il s'agit de faire découvrir leurs trouvailles.

**Et si... DJ Lab, Dr Piot & Boreal s'occupaient de vous faire voyager. Ils vous concoctent un live platines machines planant.**



<https://www.facebook.com/SourcePhoniqueRecords>



## FabLab - artfabrique // Accompagnements artistiques

Le FabLab sera ouvert pour l'occasion !!

Il vous sera présenté différents projets artistiques accompagnés.

- La compagnie Chien Assis
- Le collectif LINFRAVIOLET
- Grégoire Gamichon



# COMMUNICATION

La communication visuelle pour cette 21ème édition de la **nuitnumérique** et de l'**expocollective** a été confiée à Claire Pausé, jeune illustratrice française diplômée d'un Master 2 en Métiers du Multimédia Interactif à La Sorbonne Université

Elle écrit, dessine, photographie, typographie, programme et anime.

Ces techniques sont autant de manières qu'elle aime entremêler pour créer des systèmes graphiques brutes, spontanés, poétiques.

Du papier au pixel, ils s'agitent, transportent, interrogent et sont toujours porteurs de sens.

Instagram—@pse.graphisme  
Linkedin—Claire Pausé



rêves et enchantements  
**expocollective**

visites guidées\*

installations interactives

art numérique & culture digitale

\*visites guidées sur réservation



2 avril → 15 juin 2024  
exposition tout public  
entrée libre



## RÉSEAU DECAUX

**6** affiches de l'**expocollective** au format colonnes MORRIS seront exposées dans la **Ville de Reims** du 19 au 25 mars 2024

&

**6** affiches de la **nuitnumérique** du 16 au 23 avril 2024.

rêves et enchantements  
**nuitnumérique**

ÉDITION #21



20 avril 2024 Entrée libre 16H à 01H



Graphisme & Illustration: Claire Poirat

**60** affiches de la **nuitnumérique** au format JC DECAUX 120x176 seront exposées dans la **Ville de Reims** du 17 au 23 avril 2024.

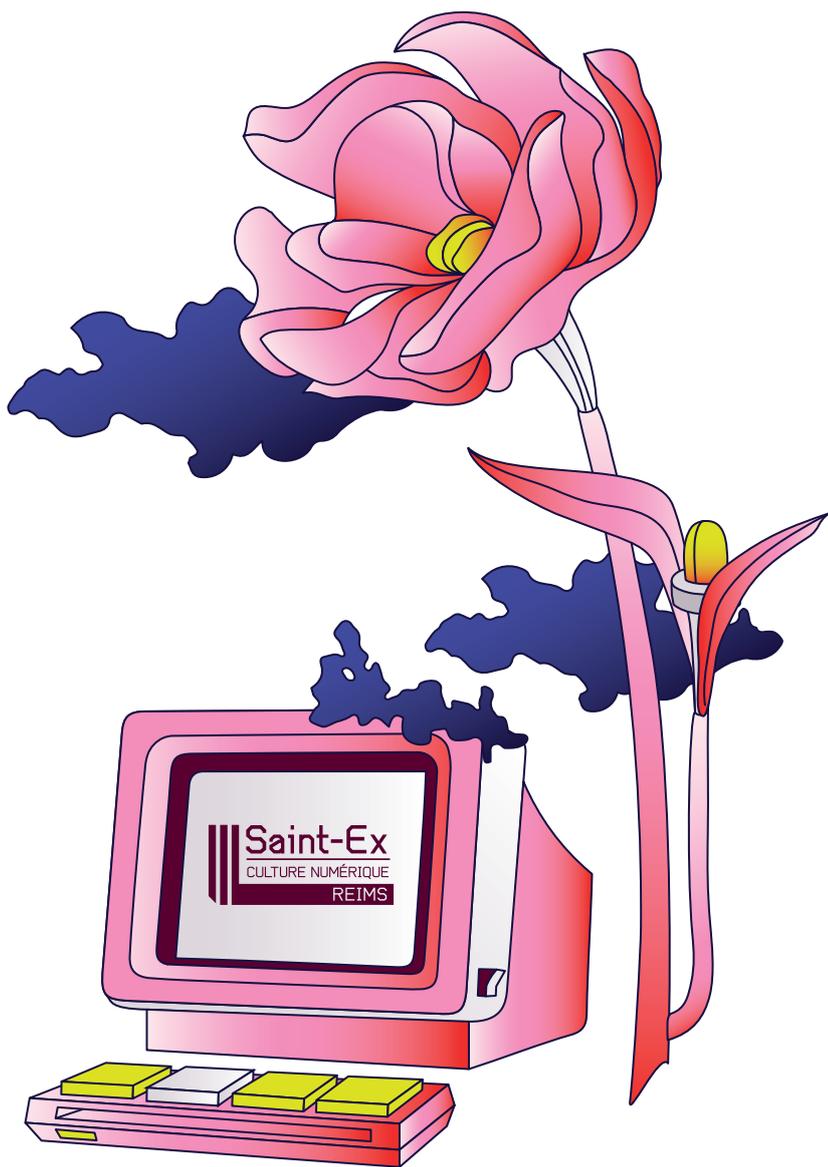


**NOTES :**

## NOS PARTENAIRES

Un immense merci à nos partenaires pour cette 21ème édition de l'**expocollective** et de la **nuitnumérique** placée sous la thématique «rêves et enchantements».





**Alors,  
laissez-vous aller,  
venez !**