

Saint-EX

EXPO #23
COLLECTIVE
13.03 au 23.05.26

entrée libre
exposition
visites guidées
baréphémère

MUTATIONS

PRESSE

Théo Kerroubi

rdv@saintex-reims.com

06.11.66.40.68

PARTENARIAT

Géraldine Taillandier

g.taillandier@saintex-reims.com

06.71.21.69.62

Charlotte Delétang

charlotte.deletang@saintex-reims.com

06.12.37.18.40



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.

Un accompagnement artistique

C'est autour d'une thématique de saison que Saint-Ex propose de découvrir des artistes internationaux lors de différents temps forts comme le **baréphémère**, l'**avantgoût**, la **nuit numérique** et l'**expo collective**. 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 œuvres peuvent offrir.

La pratique numérique

Les maîtres mots à Saint-Ex sont détournement et appropriation. Notre fablab permet d'expérimenter, pratiquer, s'initier, faire ensemble, élaborer, créer. Nos ateliers créatifs explorent tout un champ de possible en électroniques, langages informatiques, capteurs, impressions 3D, réalité virtuelle, réalité augmentée, ... Différents formats sont possibles pour tous les publics dans le lieu et hors les murs.

LIEU

Saint-Ex, culture numérique

Chaussée Bocquaine

Esplanade André Malraux

51100 REIMS

infos@saintex-reims.com

03.26.77.41.41

www.saintex-reims.com

Un monde de mutations

Pour cette 23^e édition de l'**expo collective** et de la **nuit numérique** sur la thématique de saison « MUTATIONS », Saint-Ex explore la création numérique et ses outils, dont l'essence même réside dans l'hybridation, la métamorphose, la reconfiguration, la transformation et l'évolution.

2 propositions ce printemps.

Une exposition collective sur un temps long, l'**expo collective** du 13 MARS au 23 MAI 2026, pour prendre le temps de plonger dans la thématique de saison, d'observer, de tester et appréhender le regard et les propositions des artistes.

Un temps court, une soirée, une nuit, la **nuit numérique #23**, le SAMEDI 11 AVRIL 2026 de 16H à 01H. Événement phare de la culture numérique à Reims. Moment convivial et festif pour découvrir le parcours de 14 œuvres.

Démarrons avec l'expo collective !

13 MARS > 23 MAI 2026

En famille, entre ami-es, en groupe scolaire, vous pourrez explorer pleinement la thématique de saison.

L'occasion, autour d'une visite guidée, d'échanger sur son expérience et sa rencontre avec l'œuvre.

Des visites !

Charlotte, Naïs et Léa vous concoctent des visites sur mesure gratuites sur simple demande.

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

Certains Samedis : 10h>12h & 14h>17h30

Pendant les vacances scolaires :

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

Entrée libre.

Accessible à tous·tes.

La thématique de saison : MUTATIONS

Les mutations sont actuelles, habituelles, intrigantes, même dérangementes.

De tous les temps, les mutations fascinent et alimentent le monde créatif et les imaginaires.

Elles sont futuristes, oniriques, positives, dystopiques, utopiques, inimaginables, fantasmées, réalistes, excitantes ou encore surprenantes. Mais elles permettent de faire avancer les esprits, de se projeter, d'être visionnaire, d'envisager d'autres possibles.

LIVING CITIES PAR LGM-1

FRANCE, 2025

L'oeuvre - LIVING CITIES

Living Cities est une expérience en réalité augmentée prenant vie sur la façade du bâtiment de Saint-Ex. En utilisant l'application Artivive sur votre téléphone, observez l'architecture s'animer sous vos yeux.

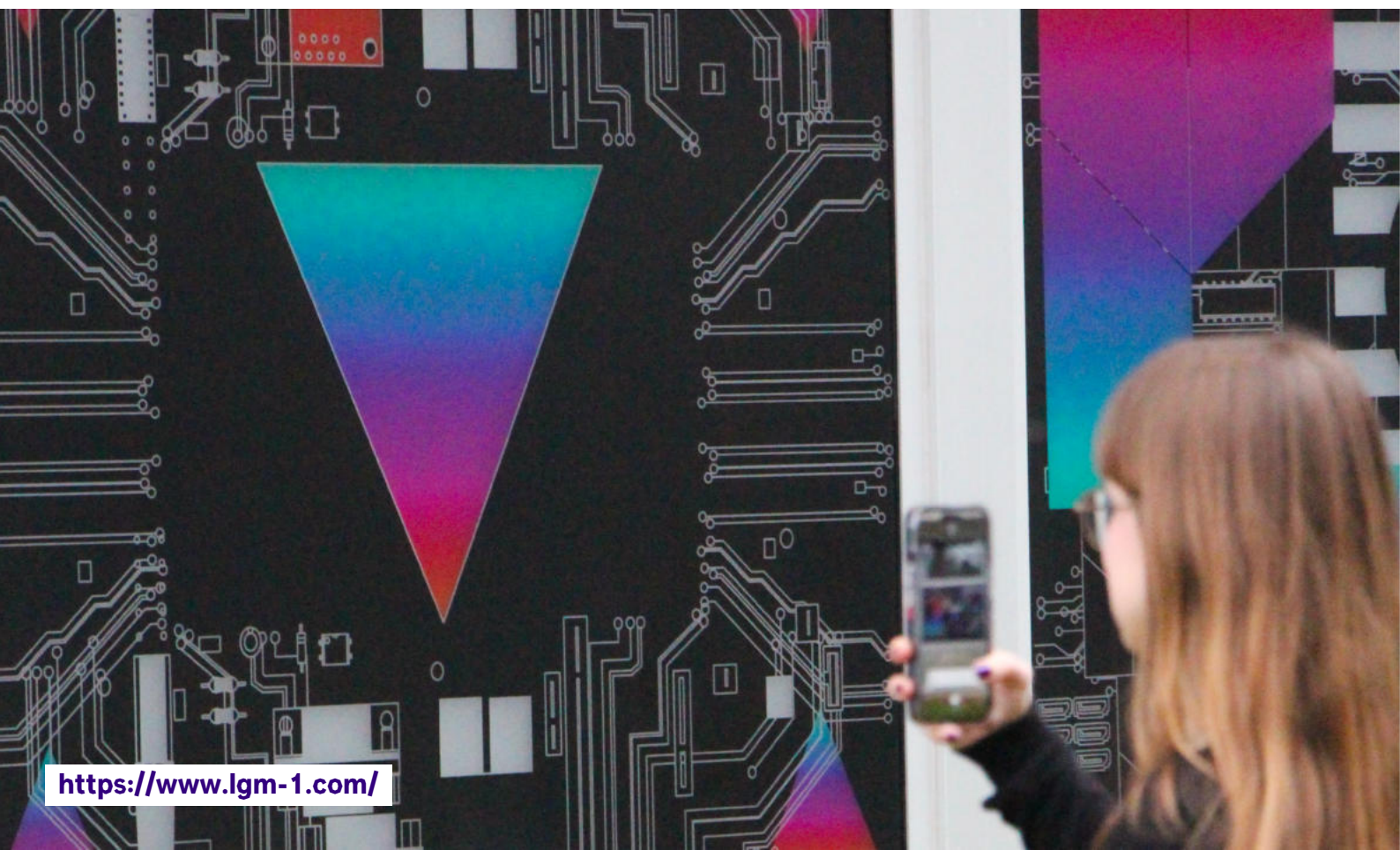
L'intention du projet est de matérialiser l'évolution du bâtiment de Saint-Ex, s'il était vivant et doté d'un système pensant, son architecture interagirait avec ses visiteurs, ses usagers et le public qui le font vivre.

Living Cities est une expérience sensible, entre rêve et réalité, où la technologie ne fige pas le réel mais le prolonge.

L'artiste - LGM-1

LGM-1 développe depuis toujours une pratique mêlant architecture, illustration et création numérique.

À travers ses illustrations et ses œuvres, il propose une lecture sensible et poétique de l'architecture. Son travail crée un dialogue entre son univers personnel et celui des lieux ou des publics qui les traversent, transformant chaque projet en une expérience unique.



IDLE HANDS PAR DR. FORMALYST

ESPAGNE, 2023

L'oeuvre - IDLE HANDS

Images de synthèses qui représentent des mains difformes en mouvement fluide sans logique particulière. Elles bougent, se développent, tournent, ne sont pas scientifiquement exactes. Elles peuvent également être totalement disproportionnées jusqu'à faire perdre au spectateur la notion de ce qu'il regarde.

Les "mains" suivent une chorégraphie réalisée par Irina Angles. L'IA a permis au corps humain de se transformer en mains dansantes.

L'artiste - DR. FORMALYST

Nenad Katic, de son nom d'artiste Dr Formalyst, est un designer espagnol. Il travaille dans la vidéo, la performance et les médias interactifs pour explorer la clarté créative à l'ère de l'excès de l'IA générative. Nom d'artiste ironique : docteur pour le côté expérimentation, il représente des mains qui ne sont pas scientifiquement exactes.



BUDDHA'S PALM + COQUILLE + SARU NO O PAR JONATHAN SITTHIPHONH

FRANCE, 2015-2019

L'oeuvre - BUDDHA'S PALM

Buddha's Palm est un bras amovible, comme une sorte d'armure en bambou contrôlé par la personne qui la porte. Cette sculpture de bambou modifie la forme du corps. Mise en place d'un système permettant de contrôler six bras.

L'oeuvre - COQUILLE

Coquille est un prototype d'armure robotique en bois avec des mains articulées. Ces mains changent la silhouette et accentuent la taille des bras. Elle établit un changement des proportions du corps.



L'oeuvre - SARU NO O

À l'image des exosquelettes motorisés en développement aujourd'hui par l'armée ou les grandes compagnies (notamment au Japon), Jonathan Sitthiphonh a mis au point une combinaison mécanique dans le but d'améliorer les capacités physiques.

Le titre **Saru No O** (« Roi des singes » en français) fait référence à la hiérarchie sociale des primates, notamment à la position de mâle dominant ou mâle « Alpha ».

L'Homme amplifié par la technologie est par définition un « Alpha » puisqu'il est supérieur aux autres. La comparaison au système animal évoque ainsi le souhait primitif de dépassement des limites humaines à des fins militaires : de domination.

L'artiste - Jonathan Sitthiphonh

Jonathan Sitthiphonh est née en 1983 à Reims, après un parcours scientifique et un passage à l'Université des Sciences Exactes et Naturelles, il étudie le Design à l'ESAD de Reims, les Arts à l'ENSA de Bourges et l'Architecture à la CAFA de Pékin. Depuis 2010 il travaille dans son atelier à Bourges et vit principalement en France.



LES ACROLITHES PAR ETHEL LILIENFELD

BELGIQUE, 2022

L'oeuvre - LES ACROLITHES

Les Acrolithes est une série de douze photographies portraits. Les images, séduisantes et troublantes, dépeignent des personnages hybrides à la nature incertaine.

En poussant au maximum l'intelligence artificielle d'un logiciel habituellement utilisé pour améliorer l'apparence physique de ses utilisateurs, l'artiste crée de nouveaux êtres, à moitié physique et photographique, à moitié numérique et algorithmique.

Devenus fictifs, les personnages de la série éprouvent le concept de beauté et de perfection. L'angoisse apparaît lorsque le cerveau peine à discerner l'humain de l'humanoïde.

L'artiste - Ethel Lilienfeld

Née en France et basée à Bruxelles, le travail d'**Ethel Lilienfeld** étudie l'impact grandissant du corps virtuel sur la réalité et la vie quotidienne. Son travail explore également les limites des normes sociales, des standards esthétiques et les concepts de genre et d'identité.

Le corps joue un rôle important dans la plupart des travaux de l'artiste. En associant les nouvelles technologies aux techniques traditionnelles de création de films, **Ethel** fabrique des univers visuels singuliers.



LES PHYSIONAUTES PAR ANNE HOREL

FRANCE, 2023

L'oeuvre - LES PHYSIONAUTES

Les Physionautes sont une série de créatures en réalité augmentée, conçues comme des figures hybrides issues de la culture visuelle contemporaine.

Leurs formes résultent d'un processus d'accumulation en collage, directement inspiré des logiques de circulation propres à Internet et aux réseaux sociaux.

Les Physionautes matérialisent une culture de l'image fondée sur la répétition, la consommation et la transformation continue des signes.

Présentés sous forme de filtres en réalité augmentée, **les Physionautes** transforment le visage du spectateur en interface. Ils interrogent la construction de l'identité à l'ère des images filtrées, des avatars et des esthétiques génératives, à la frontière entre masque, portrait et dispositif.

L'artiste - Anne Horel

Anne Horel est une artiste digitale et directrice artistique basée à Paris. Depuis 2009, son travail explore les mythologies contemporaines à travers le collage digital, les images mouvantes, et le storytelling expérimental.

Mélangant pop culture, technologie, mysticisme et surréalisme, elle développe une narration visuelle qui questionne l'identité, le langage, et l'imaginaire à l'ère des écrans.



A PLAY OF SPACE PAR ELKE VAN DER KELEN

BELGIQUE, 2024

L'oeuvre - A PLAY OF SPACE

A Play Of Space est une installation immersive dans laquelle de multiples murs robotiques bougent lentement dans l'espace. Leurs mouvements déforment l'architecture environnante.

Dans une époque où la technologie est souvent utilisée pour accélérer, contrôler, et optimiser, **A Play Of Space** initie un contre-courant. Ici, la technologie devient un outil à ralentir : à travers le rythme, la lumière, le son, le mouvement, un nouvel espace émerge pour le repos et une attention renouvelée. Le rythme contemplatif offre une alternative aux effets distrayants et saturants des technologies contemporaines, soulevant des questions autour de la morale et du poids social ancré dans les objets technologiques.

L'artiste - Elke Van Der Kelen

Elke Van Der Kelen est une bricoleuse enthousiaste, une directrice de théâtre, scénographe et photographe. Elle aime l'expérimentation et est fascinée par divers sujets comme la forme du pentagramme, l'histoire des jeux de cartes ou les anciennes techniques d'impression de photos.



EXO~FAUNE PAR MACHINES STUDIO

FRANCE, 2025

L'oeuvre - EXO~FAUNE

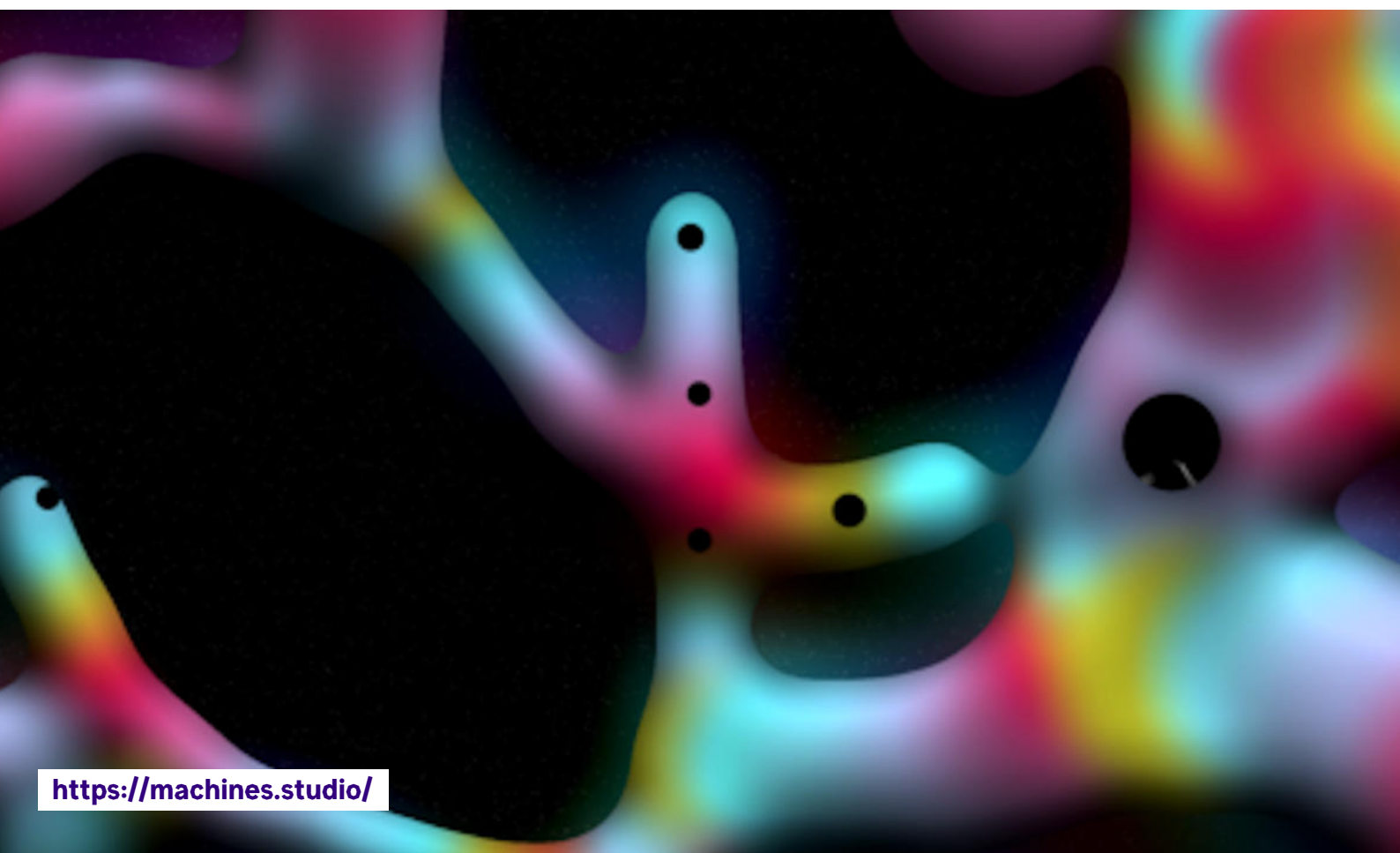
S'inspirant des mondes microscopiques, cette œuvre se matérialise sous la forme d'une installation visuelle et interactive. Le public est invité à dessiner pour créer des formes de vie inédites, les stimuler et développer des exo-créatures aux formes variées. Chaque **exo~faune** née d'un tracé du public est unique.

Sans interaction du public, la projection vidéo vit de façon autonome, animée mais comme en hibernation. Lors d'un nouveau tracé, une créature est générée et prend vie ou continue sa mutation au rythme des interactions. Les traces de ces interactions passées perdurent encore quelques temps avant de disparaître, ou de générer de nouvelles évolutions !

Participatif, interactif et sonore, **exo~faune** projette petits et grands dans un univers où un simple tracé se transforme en une constellation organique lumineuse et vivante.

L'artiste - MACHINES STUDIO

Après 8 ans de collaboration au sein de Chevalvert, Arnaud Juracek et Stéphane Buellet lancent le **Machines studio** en 2025. Le duo conçoit des expériences graphiques, sonores et interactives, en mettant leurs outils et leurs systèmes au service de tous les imaginaires.



Saint-Ex

02 V8409

03 V7390
08 V3045

NUIT ,#23 NUMÉRIQUE

11.04.26

05 V3706
06 V5830

04 V1048

entrée libre
exposition
visites guidées
baréphémère

MUTATIONS

Encore plus d'oeuvres pour la nuitnumérique !

Consacrée à la création artistique contemporaine, la **nuitnumérique** propose le temps d'une soirée, un parcours d'oeuvres ouvert à tous·tes autour d'une thématique dédiée.

Dans une ambiance festive, vous pourrez rencontrer les artistes, boire un verre et danser sur un enchaînement de DJ sets. Toutes les oeuvres présentées lors de la **nuitnumérique** et seulement une partie, lors de l'**expo collective**.

Rendez-vous **SAM 11 AVRIL 2026** de **16H à 1H** pour cette **nuitch numérique** qui s'annonce festive et riche en découvertes !
Nous vous avons concocté un parcours d'œuvres autour de la thématique de saison.

INFOS PRATIQUES

Entrée libre pour tous·tes de 16H à 1H.

Accès Personne à Mobilité Réduite (PMR) à l'extérieur et à l'intérieur du bâtiment.

Petite restauration sur place proposée par Wallex Pizza et Chez Swan.

Carte du bar éphémère "Permis de construire" imaginé par Félix Roudaut.

Bus GRAND REIMS MOBILITÉS

arrêt Comédie - lignes U1, U7, U8.

Tramway GRAND REIMS MOBILITÉS

arrêt Comédie - lignes A et B.

TAD GRAND REIMS MOBILITÉS de 00H à 5H via l'application MyMobi.

Infos et Horaires sur grandreims-mobilites.fr

Voiture : accès parking gratuit - Stade Delaune.

Vélo : station de vélos en libre-service Grand Reims Mobilités et arceaux de stationnement

SOURCE PHONIQUE RECORDS DJ SET

Le label de musique indépendant rémois vous propose un enchaînement de DJ sets imaginés par leurs **DJ Lab**, **Dr. Piot**, **Milleans**, et **Amar-e**.



LIQUID HOUSE PAR HUGO PETIT

FRANCE, 2026

L'oeuvre - LIQUID HOUSE

Liquid house est une installation immersive pensée comme un espace de débordement. Un lieu poreux, instable, traversé de flux d'images générées par intelligence artificielle. Un espace saturé, confus, dans lequel la structure elle-même tend à s'effacer au profit de l'ivresse visuelle. L'image n'a plus de valeur en soi. Ce n'est plus sa finition, sa lisibilité, ni même son sens qui comptent, mais son appartenance à un flux infini, élastique, non hiérarchisé. Les images présentées sont volontairement "pauvres" : générées par IA avec très peu d'étapes, incomplètes, souvent erronées.

L'installation se donne à voir comme une saturation. Un trop-plein, un brouillard d'informations. Une architecture de signes et d'images en débordement, sans centre ni repos.

L'artiste - HUGO PETIT

Dans ses images, la réalité est augmentée de manière fictive et devient hyperréalité. Que ce soit en photographiant des "lieux anonymes", propices à l'imaginaire, ou en hybridant des espaces physiques avec le virtuel, il cherche à montrer des zones qui se déploient dans différentes dimensions et à brouiller toutes formes de repères.



PARMI LA VIE LES CHOSES PAR SAMUEL ALLOUCHE

FRANCE, 2026

L'oeuvre - PARMIL LA VIE LES CHOSES

C'est une rencontre d'histoires, de chutes et d'érosion. Les paysages salins où baignent les bunkers de la Côte d'Opale sont garants de narrations variées. Tantôt habités par des marginaux, des amoureux ou des tueurs en série, ces ruines aux murs bétonnés nous observent. Les histoires s'y agglutinent, transpirent et coulent comme la cire des lithophanies révélant les images par la lumière.

L'artiste - SAMUEL ALLOUCHE

Ayant débuté son cursus des Beaux Arts en 3ème année, **Samuel Allouche** s'est privé de tout enseignement basique des techniques artistiques. C'est pour cela que plutôt que de mal faire, il esquisse, quelque part dans la fraude, les questions matérielles en inventant ses propres techniques. Souvent empruntées au monde du bricolage ou de l'artisanat amateur, les petites choses pour réparer, les techniques d'ornement approximatives deviennent chez l'artiste le cœur de la mise en œuvre narrative que je défends dans chacun de mes projets.



SLOW WALKER PAR PEDER BJURMAN

SUÈDE, 2023

L'oeuvre - SLOW WALKER

Les tardigrades sont omniprésents sur la planète. Cette espèce est menacée par le changement climatique, car la hausse rapide des températures modifie l'environnement de ses habitats naturels.

Avec **Slow Walker**, Peder Bjurman attire notre attention sur l'importance de ces créatures microscopiques en les transformant en un être colossal qui plane et se déplace lentement au-dessus de nous. En pointant l'écran de votre appareil mobile vers le ciel, le fascinant et monumental tardigrade prend vie grâce à la technologie de la réalité augmentée géolocalisée.

L'artiste - PEDER BJURMAN

Peder Bjurman est un artiste, metteur en scène et écrivain suédois.

Attaché à l'association de formes d'expression multiples, il combine l'imagerie et la musique avec des textes narratifs forts pour créer une nouvelle entité : les installations théâtrales. Dans ses créations, il travaille en collaboration étroite avec d'autres artistes et spécialistes, et mobilise souvent des technologies scéniques de pointe, brouillant la frontière entre théâtre et arts numériques.



TRANSFORMIRROR PAR KYLE MCDONALD & DAITO MANABE

ÉTATS-UNIS, 2023

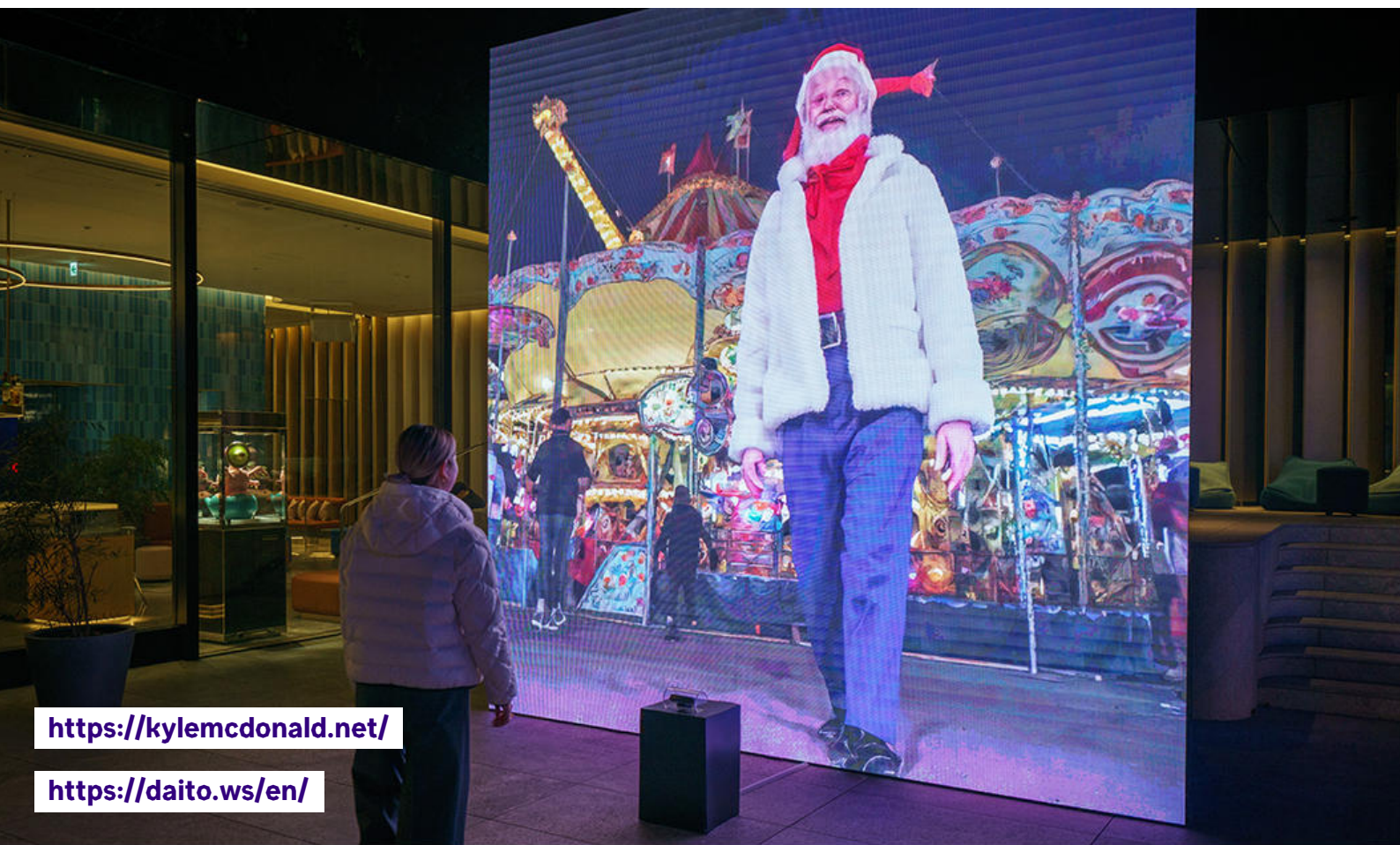
L'oeuvre - TRANSFORMIRROR

Transformirror est une installation interactive basée sur les derniers développements de l'IA. Transformirror est une hallucination en temps réel, réalisée grâce à une IA générative qui capte les mouvements des personnes placées devant l'écran, en transforme les silhouettes et les transpose dans d'autres décors. Le tout avec une musique créée en temps réel en fonction des éléments du décor.

L'artiste - Kyle McDonald & Daito Manabe

Kyle McDonald crée des installations audiovisuelles immersives et des performances utilisant la vision par ordinateur, l'apprentissage automatique et des techniques de programmation créative pour explorer les connexions et les futurs partagés entre êtres humains.

Daito Manabe unit technologie et expression physique dans de nombreuses collaborations. Fondateur de Rhizomatiks, il a dirigé des projets tels que la cérémonie de clôture des Jeux Olympiques de Rio 2016.



<https://kylemcdonald.net/>

<https://daito.ws/en/>

ARÉNA PAR UGO DEHAES

BELGIQUE, 2023

L'oeuvre - ARÉNA

Avec l'installation **Aréna**, l'artiste Ugo Dehaes invite le public à interagir avec huit robots. Avec l'aide de l'intelligence artificielle, il cherche à entraîner ses robots jusqu'à ce qu'ils soient capables de créer une performance chorégraphique eux-mêmes.

Le public est invité à manipuler ces robots avec leurs mains. L'intelligence artificielle formule une réponse à ces suggestions, créant de nouvelles danses.

Un autre robot peut-être immobilisé grâce un bouton dès lors qu'il se trouve dans une position intéressante. Certains de ces robots sont uniquement là pour être observés.

L'artiste - Ugo Dehaes

L'artiste belge **Ugo Dehaes** a toujours exploré la danse avec la compagnie *kwaad bloed* qu'il a fondée en 2000, en particulier selon trois axes. Le premier était inspiré par les aspects visuels et mécaniques du corps humain, l'étudiant comme un objet.

Après s'être concentré sur la dimension physique des corps occupant l'espace et sources d'émotions, **Ugo Dehaes** commence un travail scientifique.

En 2018, il devient un véritable chorégraphe des choses, travaillant avec des robots auxquels il apprend à se mouvoir et danser.



APPENDICES PAR ARMELLE BLARY

FRANCE, 2022

L'oeuvre - APPENDICES

Appendices est une proposition artistique qui invite à approcher le corps humain en questionnant ses potentialités et ses limites.

Le corps se métamorphose par le jeu des appendices de laine rouge qui le couvrent. Ces sortes de résilles appliquées sur des endroits spécifiques sont sensées accroître les aptitudes naturelles. Les capacités sensorielles sont servies par des « prothèses » qui agissent comme des outils permettant d'accéder à une Sur-Nature. L'être humain devient donc une créature « augmentée » capable d'appréhender son environnement de façon hypersensible.

L'artiste - Armelle Blary

Vit et travaille à Reims. Son univers personnel se développe dans des œuvres où l'humain, l'objet, l'animal, le végétal se croisent dans une poésie de l'entre-deux et du devenir. Nourrie de littérature, **Armelle Blary** recourt volontiers aux mythes anciens. Elle puise dans les récits de métamorphose matière à produire des formes inédites qui embrassent dans une même énergie le vivant et le perdu. Le prétexte poétique devenant ainsi le moyen privilégié d'une réflexion sur le désir, la mort, l'amour, la foi...



COMMUNICATION

La communication visuelle pour cette 23e édition de l'**expo collective** et de la **nuit numérique** a été confiée à Perrine de Donato.

Lauréate de l'appel à création annuel lancé par Saint-Ex, Perrine de Donato est graphiste et directrice artistique.

Pour les visuels, elle a travaillé sur la fluidité de fluides ou cellules pour évoquer la mutation génétique.

<https://perrinededonato.com>



PRINT

Des affiches de l'**expo collective** et de la **NUIT NUMÉRIQUE** au format A3 et A4 déposées dans les commerces et lieux de culture de la Ville de Reims.

Une campagne d'affichage est prévue du **31.03 au 06.04** puis du **12 au 13.04 2026** dans le réseau de bus et de tramway GRAND REIMS MOBILITÉS.

Un dépliant/programme tiré à **2500 exemplaires** sera également distribué dans les commerces et lieux de culture de la Ville de Reims.



WEB

Adaptation de la communication visuelle pour les formats webs : Instagram / LinkedIn / Facebook / Site internet ...



PARTENAIRES

Un immense merci à nos partenaires pour cette 23e édition de l'**expo collective** et de la **NUIT NUMÉRIQUE** placée sous la thématique « **MUTATIONS** ».

