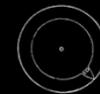


CYBER FLÂNERIE

BIO-DIGITAL SYSTEMS

A Non-Linear Dialogue at the Intersection of Time, Ecology, and Matter



DRP URBAN FESTIVAL

SEPTEMBRE 30 - OCTOBRE 1ST, 2023 - JARDINS DES TUILERIES, PARIS.

ORION 3000

CYBER FLÂNERIE

Cet automne, pour son projet inaugural, «Cyber Flânerie I», Orion3000 invite DIX artistes internationaux à placer leurs œuvres dans des emplacements spécifiques en réalité augmentée. Ces emplacements sont cartographiés à partir de la constellation d'Orion et projetés sur Terre, dévoilant un endroit légendaire au cœur de Paris, le Jardin des Tuileries.

«Cyber Flânerie I» révèle en outre un concept de réalités étendues. Les œuvres en réalité augmentée agissent comme des passerelles, dévoilant la relation complexe entre les mondes physique et numérique. Elles nous incitent à remettre en question les frontières entre réalité et virtuel alors que nous interagissons avec ces créations. Un futur hybride fascinant se déploie devant nous, où les distinctions s'estompent, conduisant à des interactions joyeuses, réfléchies et spéculatives avec un monde vaste et interconnecté. Les œuvres d'art et leurs approches spéculatives et interactives mettent en lumière les liens variés entre notre environnement, les êtres humains et les machines, nous conduisant vers des futurs spéculatifs au-delà de notre imagination.

En utilisant la technologie de la réalité augmentée (RA), accessible via les smartphones, les visiteurs peuvent plonger dans des œuvres d'art interactives dispersées dans le jardin. Cette expérience leur permet non seulement d'admirer les œuvres fascinantes, mais aussi de partager leurs rencontres à travers des photos et des vidéos sur leurs réseaux sociaux.

Nous nous engageons dans un voyage lyrique ancré dans des découvertes scientifiques, brouillant la frontière entre fiction et réalité, tissant un réseau d'histoires entrelacées sur l'impact profondément personnel sur notre environnement et sur l'humanité, représentant des perspectives locales et mondiales diverses, scientifiques occidentales et autochtones, humaines et non humaines.

Le projet «Cyber Flânerie I» est accueilli par Orion3000, qui fait partie intégrante de l'écosystème de Céline Shen



ARTISTES

EXCALIBUR (JP)

HANNES HUMMEL (GE)

HERMINE BOURDIN (FR)

PIERRE PAUZE (FR)

SOPHIE LAVAUD (FR)

SOLIMAN LOPEZ (SP)

TAMIKO THIEL & /P (GE/US)

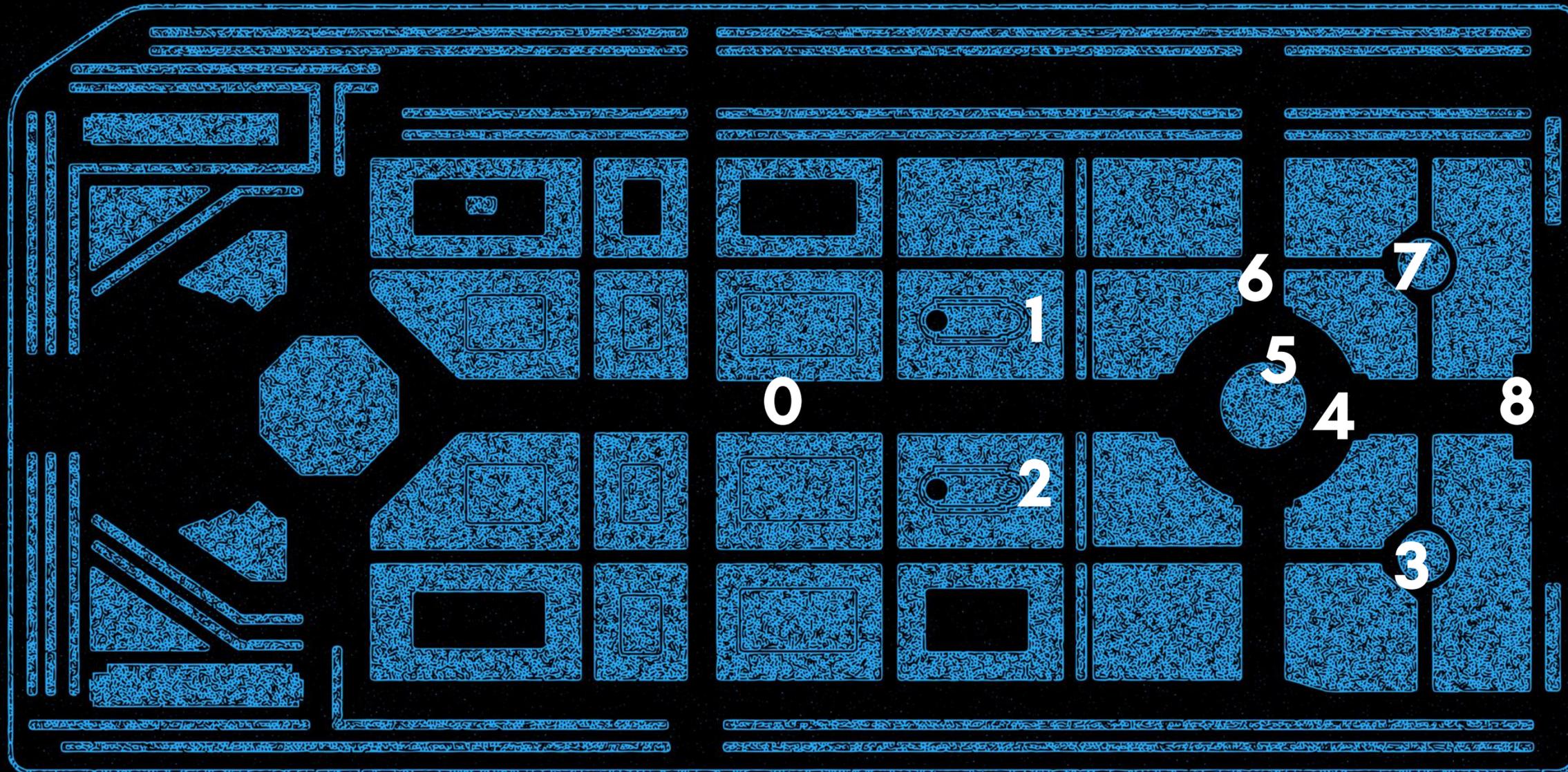
VALÉRY GRANCHER (FR)

WASHMACHINE X CELINE SHEN (FR)

CYBER FLÂNERIE I

DRP URBAN FESTIVAL

MAP OF THE PROMENADE





ORION 3000

Orion3000 est une plateforme Web3.0 qui explore l'immensité de l'univers à travers l'art numérique et cherche à promouvoir l'intelligence collective à l'ère post-humaine en repoussant les limites de la Terre dans des régions inconnues de l'Espace.

La plateforme réunit des ingénieurs, des artistes, des futurologues et des scientifiques au sein d'une communauté passionnée ancrée dans la créativité, la technologie, l'innovation et l'exploration de territoires inexplorés.

Orion3000 favorise des projets artistiques et scientifiques spéculant sur les cultures des mondes futurs, mettant l'accent sur le souci de l'environnement, de l'humain et du non-humain, tout en impulsant des formats innovants. L'une de ses ambitions est d'unir les artistes et les technologues pour guérir la Nature et l'Humanité à travers des communautés numériques, en fusionnant les arts et les sciences pour révolutionner les systèmes existants.

CÉLINE SHEN

FOUNDER

Céline Shen est une artiste multidisciplinaire née en France en 1988, également connue sous l'acronyme de C.S pour ses œuvres numériques. Diplômée de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs à Paris, elle a suivi un programme de double diplôme à l'Institut Supérieur des Arts et des Chorégraphies (ISAC) à Bruxelles. Ses œuvres existent à l'intersection du numérique, des nouvelles technologies, de l'écriture, de la danse, de la performance et de la conception de vêtements.

En 2018, son processus créatif a acquis une dimension chorégraphique en prenant en compte la Nature, la Féminité et les territoires extra-terrestres. Ses œuvres numériques entrelacent une perspective où la machine, en connectant des "mondes virtuels en réseau", amplifie des dimensions invisibles, des auras affichant une cosmologie reconstituée traversant des fictions interstellaires.

COURAGE KIMBER

RP

LCourage est un stratège Web3 et consultant blockchain. Elle se spécialise dans la génération organique de leads, le marketing de croissance, la transformation numérique et la conformité en matière d'accessibilité Web. Pendant plus de 10 ans, elle a travaillé avec des entreprises les plus remarquables du Fortune 500 au monde dans les secteurs du conseil et du coaching, notamment des sociétés telles qu'Accenture, Comcast NBCUniversal et Technicolor.

YVONNE SENOUF

FOUNDER

Yvonne est une productrice culturelle avec plus de trente ans d'expérience, animée par une passion pour l'art contemporain, l'innovation, la technologie, les médias numériques et l'environnement.

De nature polymathe, elle est passionnée par les nouvelles possibilités offertes par le numérique et adopte la technologie Web 2.0 et la blockchain pour créer de nouvelles perceptions et solutions autour des enjeux environnementaux et sociaux, avec l'art comme catalyseur du changement social. Elle a collaboré avec des artistes tels que Felice Varini, Ange Leccia, Claudia Hart, Vik Muniz, Janaina Tschape et Soliman Lopez, entre autres, en concevant avec eux des projets artistiques révolutionnaires. Elle est également conférencière TEDx et Pechakucha.

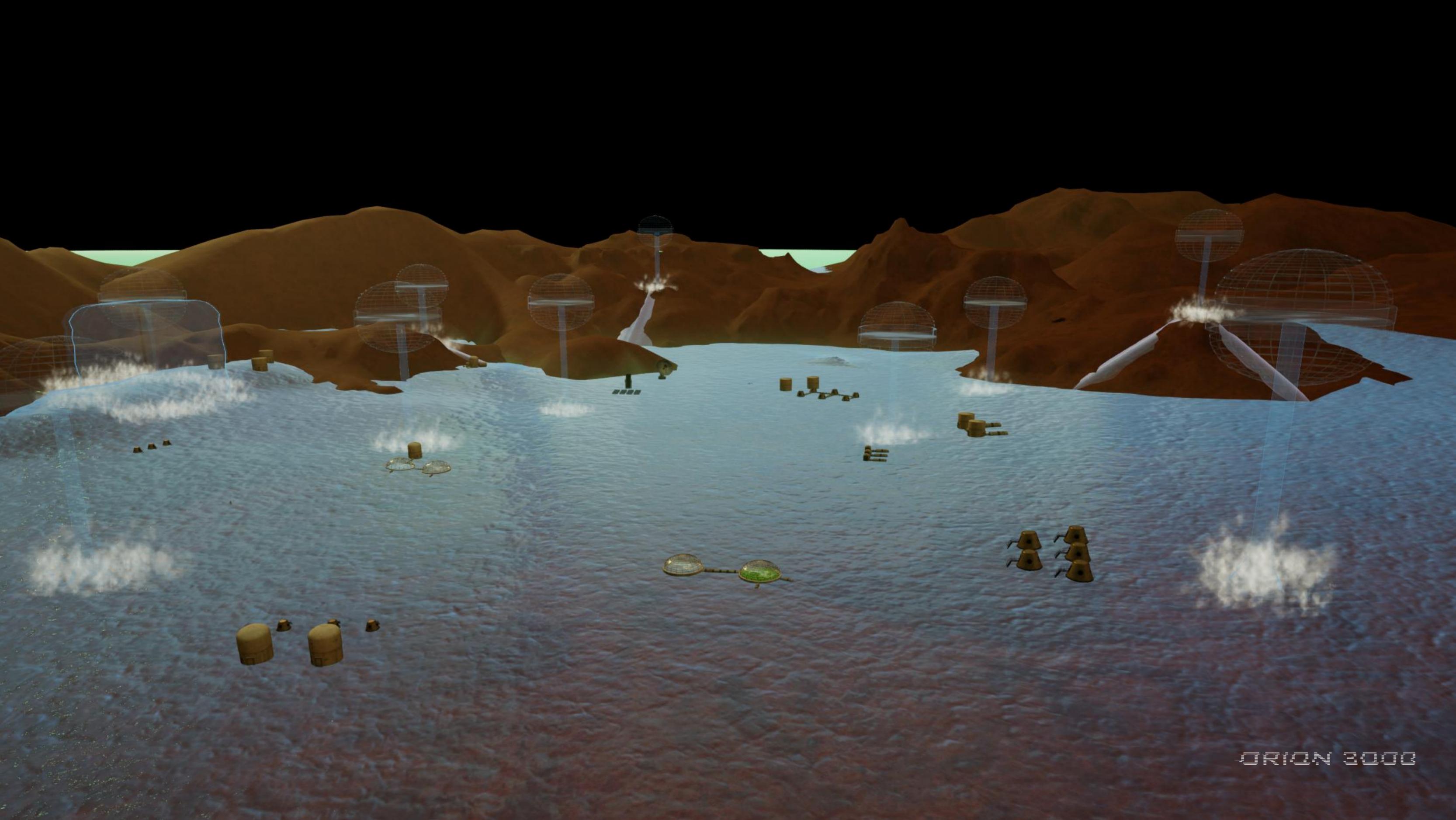
NOEMIE DALEX

BUSINESS DEVELOPMENT

Lanceuse de projets et stratège business accomplie, Noémie met ses compétences au service d'initiatives cross-disciplinaires visant à ouvrir les perspectives pour façonner des futurs possibles.

Formée à HEC Paris, Bain Conseil en Stratégie et Google, elle est aussi formatrice certifiée sur le changement climatique et les enjeux de développement et transformation durables.

Sensible aux arts, au dialogue entre cultures et horizons divers et curieuse de toute la richesse des expériences de vie, elle a vécu en Europe, Chine, Asie du Sud-Est, Inde et Egypte.



ORION 3000

EXCALIBUR



AR Peacocks

Ce travail est une réinterprétation de la fresque emblématique de la Samaritaine représentant des paons, créée par Francis Jourdain, avec une nouvelle perspective à travers l'art contemporain du pixel. À l'origine, les paons étaient des créatures originaires d'Asie et d'Afrique et ne vivaient pas en France, mais ils sont devenus un motif de l'Art Nouveau en raison de la tendance à l'orientalisme représentée par l'ukiyo-e.

Les fleurs de pixel ne se fanent jamais. Tout comme nos esprits.

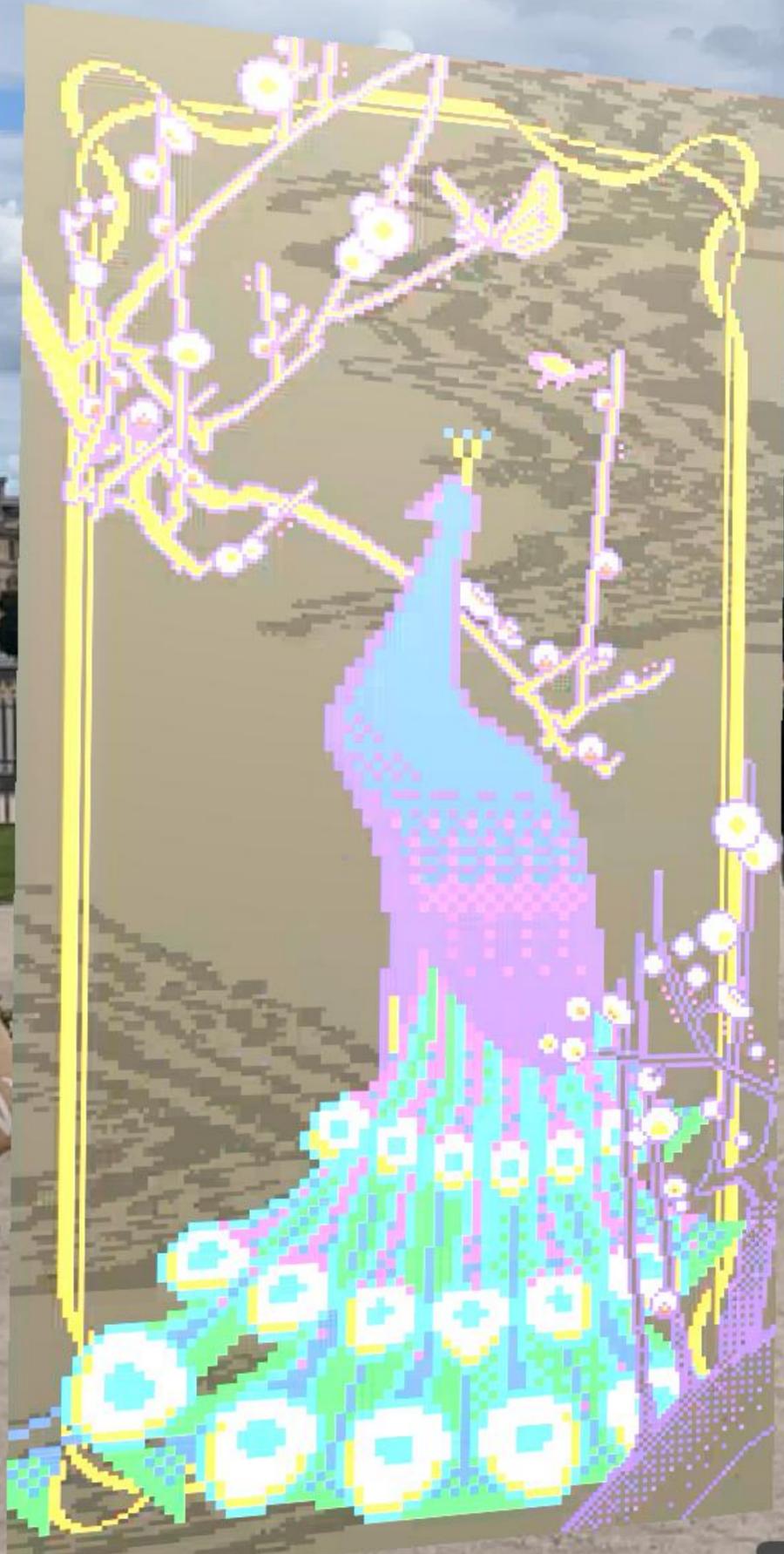
Cette œuvre a été exposée à la Samaritaine, dans le quartier des Jardins des Tuileries, en 2022.

EXCALIBUR sont des artistes contemporains basés à Tokyo et à Kyoto, au Japon. Avec pour thème le réel et le virtuel, ainsi que leur chevauchement appelé "Rue, Ethernet, Champ", ils créent de l'art qui se transforme en témoignages sociaux en alternant souvenirs personnels, histoires et mythes.

<https://www.entaku.net/>

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

<https://superrare.com/excalibur/creations>



HANNES HUMMEL



Manekia Cycle, 1/4

L'artiste numérique Hannes Hummel (Allemagne) nous emmène dans un voyage captivant à travers sa série, "Digital Bloom", où il fusionne avec brio, des structures organiques et des motifs naturels dans des projets envoûtants, animés en 3D, mettant en valeur le lien enchanteur entre la botanique et les mathématiques.

Avec sa série "Digital Bloom", Hannes Hummel, un artiste numérique visionnaire, entreprend un voyage envoûtant, explorant l'interaction des structures organiques et des motifs naturels à travers son projet d'animation en 3D. Son expression artistique tourne autour de la symétrie, des paysages et des formes de spirales logarithmiques célébrant les merveilles de la nature.

Avec un savoir-faire indéniable, Hummel fusionne de manière transparente des techniques de modélisation, de numérisation 3D et d'outils d'IA, créant des scènes complexes et harmonieuses avec une qualité méditative. Inspiré par la connexion cachée entre la botanique et les mathématiques, il traduit le chaos de la nature en séquences numériques, redéfinissant les limites de l'art numérique et laissant une empreinte incroyable sur la créativité en constante évolution de l'écosystème Web3.

<https://www.hanneshummel.art>

<https://www.instagram.com/hummel.studio/>

<https://superrare.com/hanneshummel>



HERMINE BOURDIN



Dancing Godness

Sculptrice basée à Paris ; la pratique artistique d'Hermine est inspirée par la période néolithique de l'Europe ancienne, les civilisations Cucuteni-Trypillia, Vinča et minoennes. Sa matière préférée, l'argile, est une référence directe à la matrice féminine de la Déesse. Passionnée par la sculpture depuis son plus jeune âge, Hermine cherche à représenter des femmes généreuses, fières et sensuelles, toutes imprégnées d'un ton fort et protecteur. Une fois imaginée, la forme est dessinée avant d'entamer un long dialogue avec la matière, faisant et défaisant le travail jusqu'à ce que chaque pièce prenne vie dans un équilibre parfait de courbes et de mouvements. Ensuite, elle entame le processus des touches finales donnant à chaque pièce cette texture sensuelle unique.

Passionnée de danse, elle a demandé à Eugénie Drion, danseuse à l'Opéra français, de se produire en utilisant la technologie de suivi des mouvements, avec une combinaison Vicon. Elle a ensuite scanné en 3D sa sculpture en grès physique, l'a remodelée en 3D et l'a animée. La performance d'Eugénie Drion a ensuite été transcrite à la pièce, donnant vie à la sculpture de manière unique et poétique à travers la danse. Ce projet artistique marie la sculpture et la danse grâce aux nouvelles technologies.

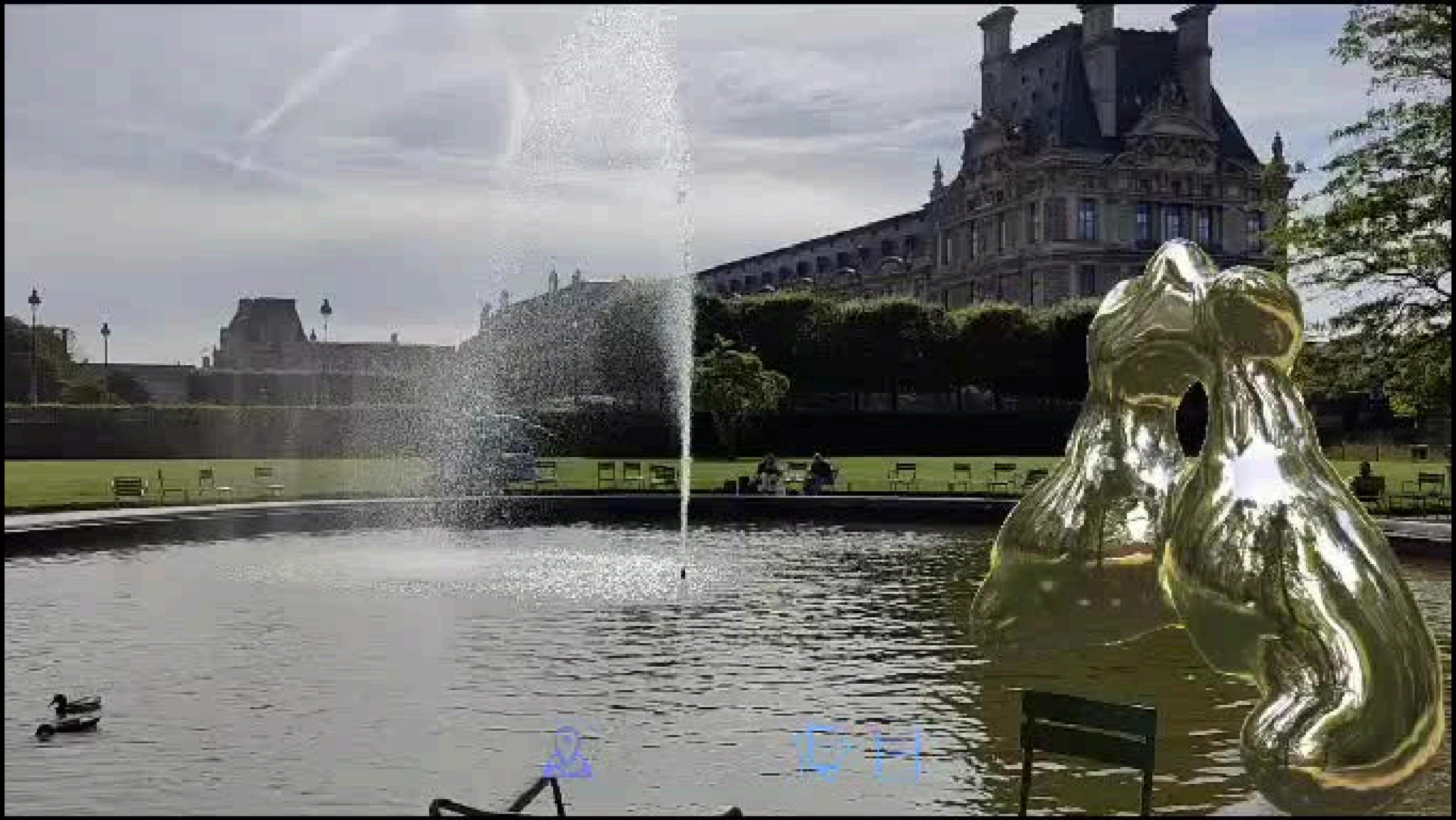
Hermine Bourdin est une sculptrice basée près de Paris. Elle est passionnée de sculpture depuis son plus jeune âge, et après avoir travaillé dans l'illustration, le graphisme, l'animation en stop-motion et le design, elle a décidé de poursuivre sa passion et d'apprendre la sculpture sous la direction de différents maîtres de la pierre, du bois, du plâtre et de la grès, son matériau de prédilection. Bourdin utilise également des outils numériques comme un nouveau matériau d'exploration et de création, ce qui lui permet de défier les lois de l'univers physique grâce aux nouvelles technologies, la libérant des contraintes statiques et de gravité du travail matériel.

<https://herminebourdin.com/>

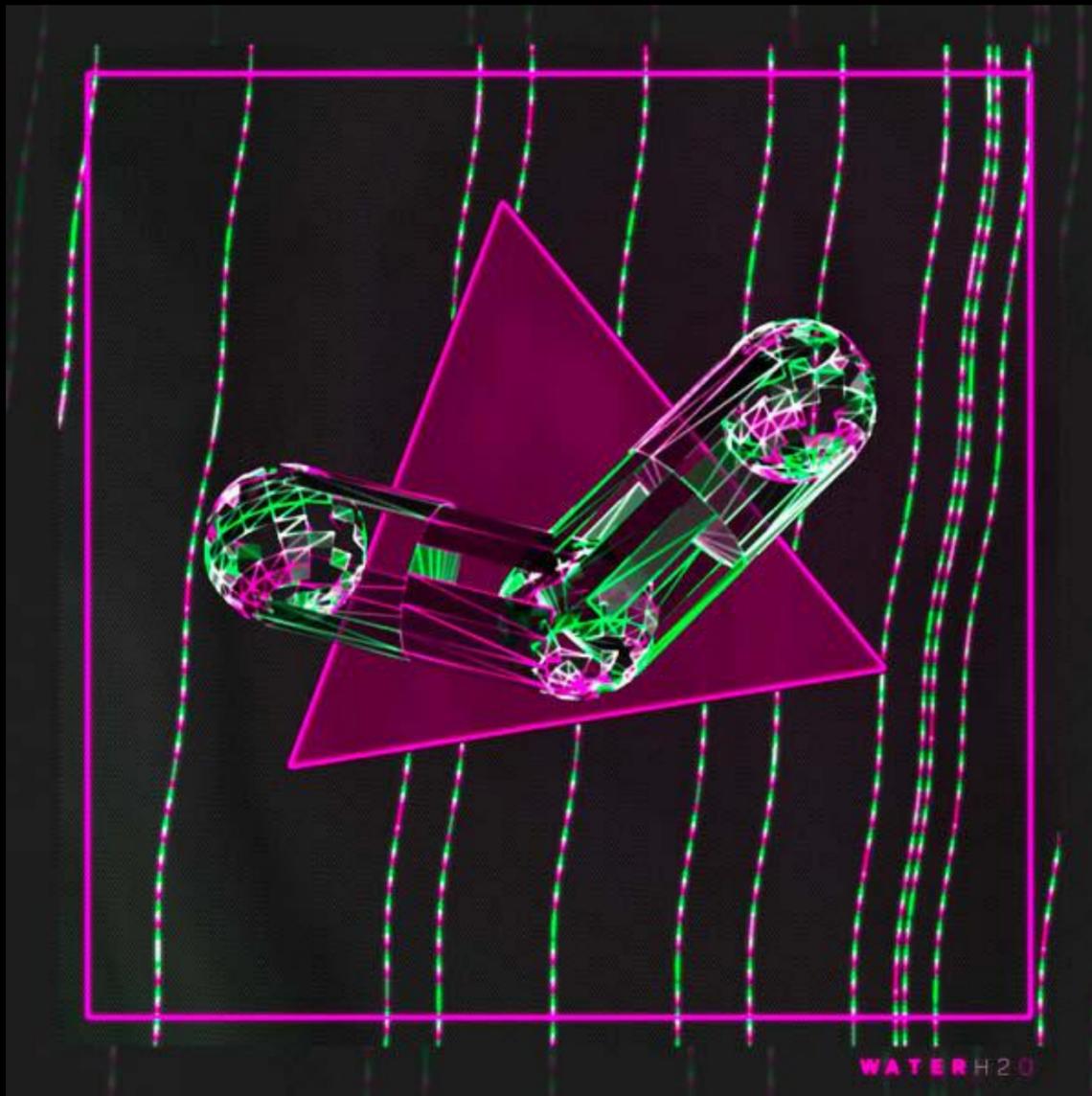
<https://objkt.com/profile/tzliwgCoHxVQz6393Je63pCe4zMuJ2AaYqjm/activity>

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

ORION 3000



PIERRE PAUZE



xSublimatio est une expérience numérique esthétique de drogue "fusionnante" sur la blockchain Ethereum. Le projet se situe à la croisée de l'art, de la science et du jeu vidéo. Il s'agit d'une expérience artistique interactive qui permet aux personnes d'acquérir des molécules numériques et génératives et de créer des drogues numériques sur la blockchain à l'aide de jetons non fongibles (NFT).

xSublimatio questionne le potentiel esthétique du Web3, du codage et de l'intelligence artificielle, à l'ère de la digitalisation massive de tous les aspects de la réalité. Alors que la consommation d'images et de données sur Internet est devenue une dépendance stimulant la libération d'hormones du bien-être, ce projet utilise la technologie pour mettre en scène les représentations de molécules (symbolisant notre réalité tangible) à travers le prisme des drogues et de l'eau. Les collectionneurs peuvent acheter ces molécules qui ont été sélectionnées de manière aléatoire parmi 64 types différents générés par l'IA. Pour créer leur drogue souhaitée parmi les 19 options possibles, les détenteurs doivent obtenir la bonne combinaison d'ingrédients en échangeant ou en achetant des molécules supplémentaires.

Pierre Pauze est un artiste et cinéaste français. Sa pratique évolue autant dans le domaine de l'art contemporain, du cinéma que des arts numériques. Il a remporté de nombreux prix artistiques, dont le prix Agnès B en 2016, ainsi que le prix ADAGP art numérique art vidéo en 2019. Son travail a été exposé dans des musées du monde entier et à la télévision, notamment au Centre Pompidou et à la Monnaie de Paris, Luma Arles, La Villette, ainsi que dans de nombreuses biennales d'art internationales telles que les biennales de Taipei, Chengdu et Macao. Il est également actif dans le domaine du Web3, co-fondateur du laboratoire NFT Faction.art et de xSublimatio. Son œuvre "Suivre le lapin vert" a été le premier NFT à être collectionné par un musée en France, au Musée Granet.

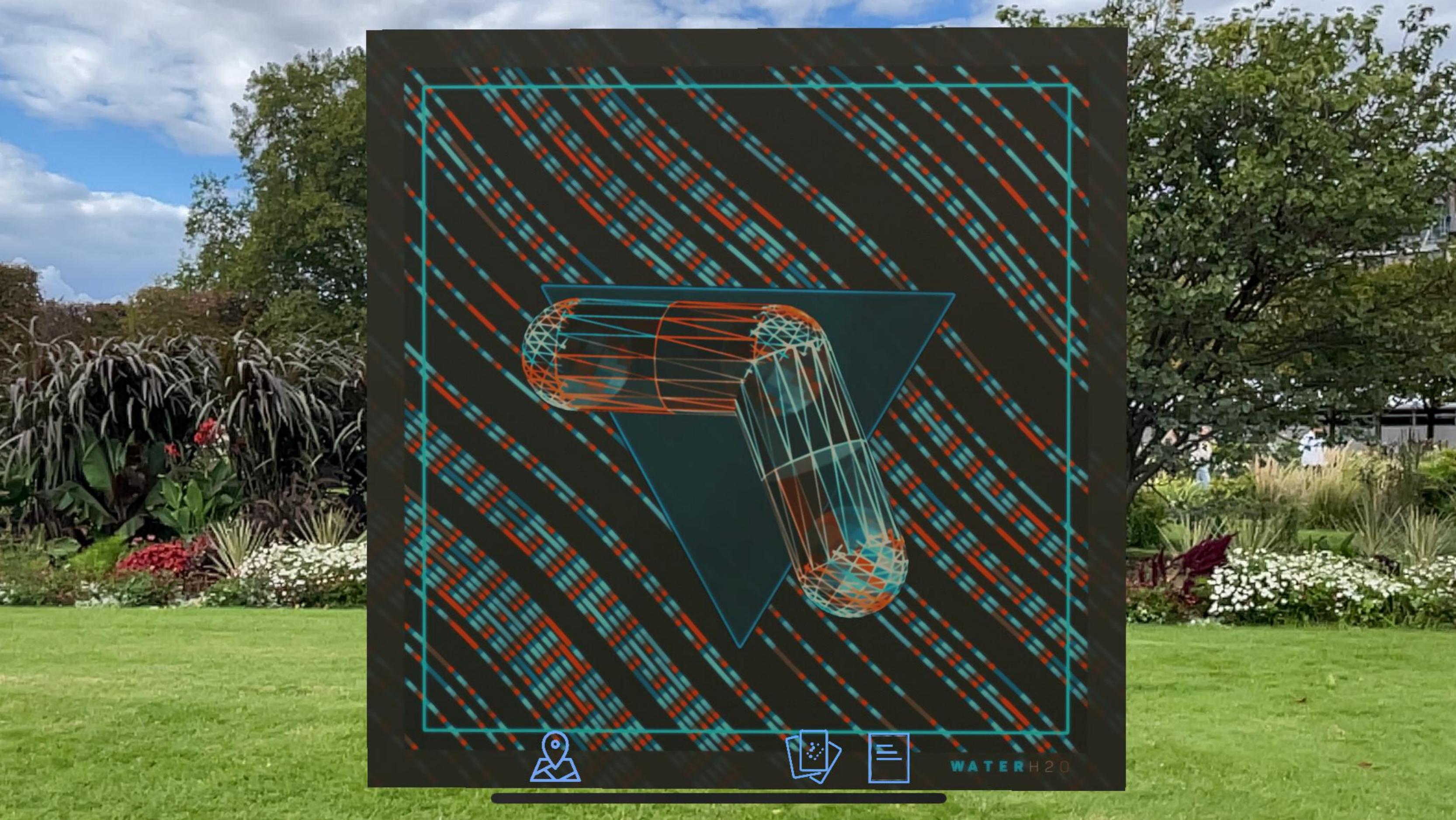
xSublimatio

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

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

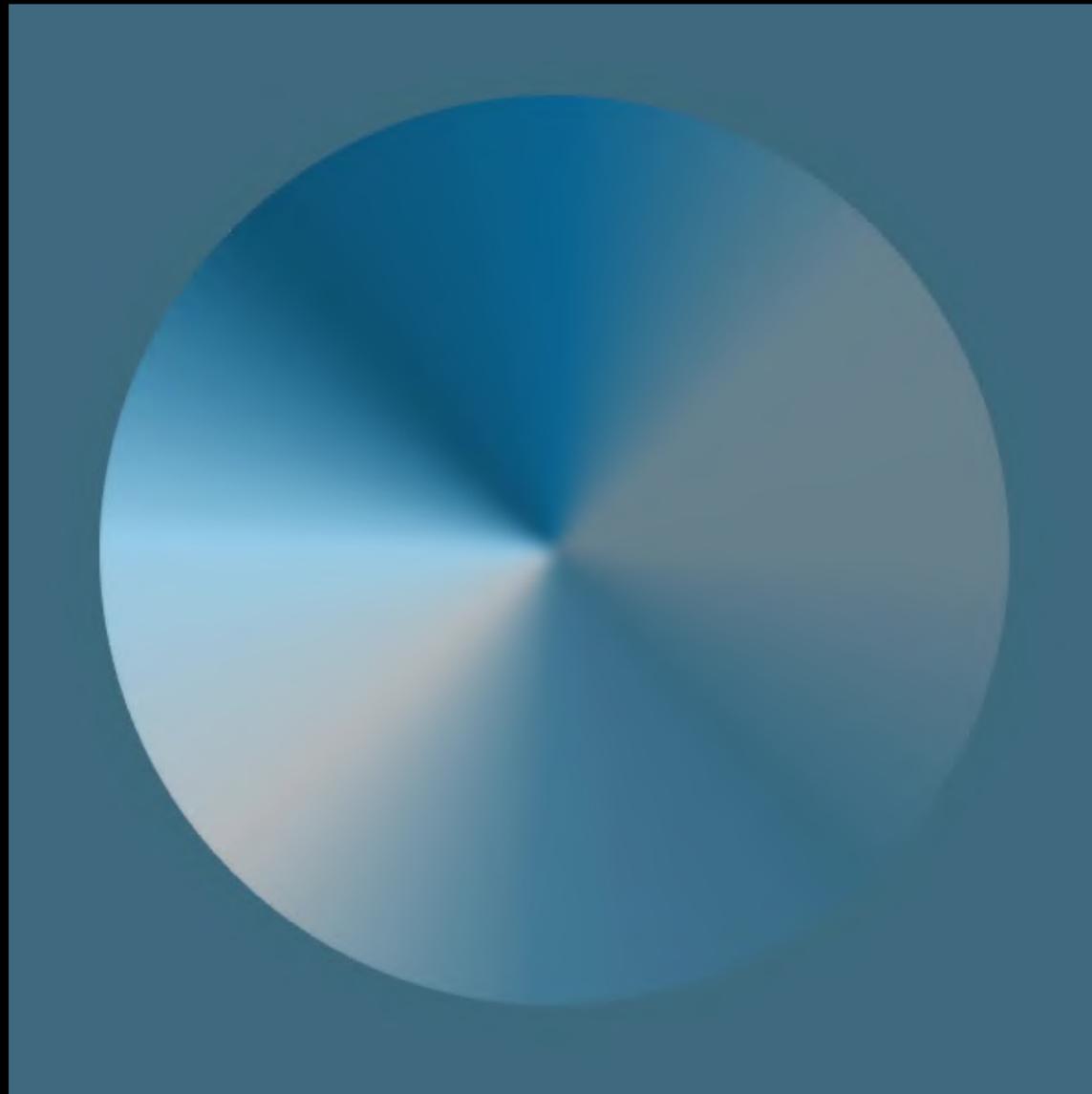
<https://twitter.com/PauzePierre>

ORION 3000



WATER H2O

SOPHIE LAVAUD



#Couleurs interpolées sur disque de la Vie, 2017

#Couleurs interpolées sur disque de la Vie est une œuvre de la collection : « Emergience Part_One » qui comprend des animations génératives et des impressions numériques sur papier Harman. Enracinée dans la pensée cybernétique et les sciences de la complexité, elle intègre des découvertes scientifiques nouvellement mises au jour concernant les subtilités de la vie.

Puisant son inspiration dans les systèmes complexes naturels qui soutiennent les écosystèmes, l'œuvre embrasse les notions d'auto-organisation et d'équilibre dynamique, évitant ainsi la simple mimesis de la Nature. Au-delà d'être une simple interprétation de la réalité, elle incarne un processus expérimental qui marie une analyse scientifique de pointe avec des méthodes computationnelles pour façonner de nouvelles approches de la réalité. À travers un processus de modélisation méticuleux, elle évoque des mondes poétiques, entrelaçant des références biologiques et numériques pour architecturer et naviguer les processus évolutifs, reflétant l'esprit du temps contemporain.

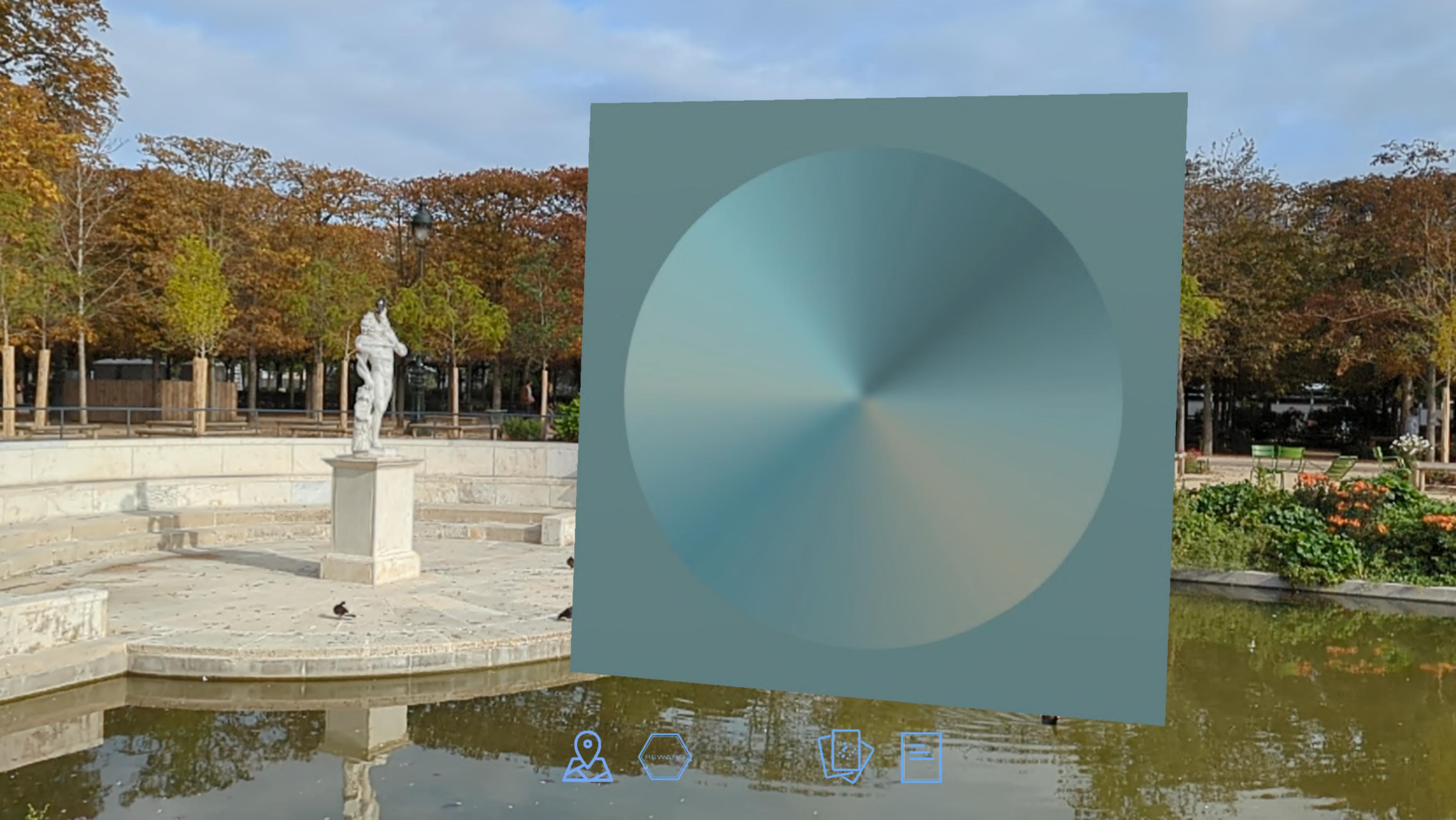
Lavaud redéfinit les règles compositionnelles en transcendant les calculs statiques d'équilibre et de proportions, les transformant en processus dynamiques perpétuels. Cette œuvre encapsule non seulement l'essence de son époque, mais propose également de nouvelles façons de fusionner des concepts, applicables aux projets urbains et architecturaux, incarnant finalement une perspective authentiquement contemporaine et tournée vers l'avenir.

Sophie Lavaud est une artiste et chercheuse française dans les domaines des arts numériques interactifs et visuels. Sa pratique exploratoire utilisant dès les années 90, les technologies digitales (animations 2D, 3D, net-art, RV, IA) vise à établir non pas une rupture abrupte, mais une continuité douce entre les régimes de figuration technologiques et non technologiques et plus particulièrement picturaux. À travers ses "Tableaux-Systèmes Dynamiques", inspirées du Tai Chi Chuan, elle nous guide vers une méditation active, permettant une expérience émotionnelle sensorielle en symbiose avec l'énergie d'une « nature vivante et systémique » grâce à des interfaces homme-machine.

<http://old.sophielavaud.art/>

<https://www.instagram.com/sophielavaud.officiel/>

ORION 3000



SOLIMAN LOPEZ



Soliman Lopez (Espagne) vous invite à embrasser de nouveaux modèles économiques agricoles avec sa création : OLEA est un jeton biologique révolutionnaire qui associe les propriétés du fluide oléique à la technologie de la blockchain pour créer une cryptomonnaie.

Inspiré de l'utilisation ancienne de l'huile d'olive en tant que monnaie et symbole de connexion divine, OLEA représente un nouvel avenir dans l'agriculture et l'art. Aujourd'hui, les agriculteurs sont confrontés aux défis du changement climatique et des marchés mondialisés, ce qui conduit à un désir d'abondance désormais dirigé vers le cloud numérique sous forme de DEFI et de blockchain. Le projet, porté par la connexion personnelle de Soliman Lopez avec les oliveraies, vise à combler le fossé entre les économies historiques de l'agriculture et le potentiel de la blockchain pour les économies futures.

Fondateur du Harddiskmuseum, de la cryptomonnaie biologique OLEA, des entités numériques basées sur l'ADN Introns et directeur de l'innovation à l'ESAT (Escuela Superior de Arte y Tecnología de Valencia, Espagne). Sa pratique conceptuelle artistique inclut le travail avec l'intelligence artificielle, la biotechnologie et l'ADN, l'électronique, l'interactivité et la 3D.

Son travail a été exposé à l'international lors d'événements, dans des centres d'art et des musées, notamment à l'OI Futuro - Biennale de l'art numérique au Brésil, au ZKM Karlsruhe (Allemagne), au Chronus ArtCenter (Shanghai), au Centre Pompidou (France), à l'Hermitage Saint-Petersbourg (Russie), entre autres.

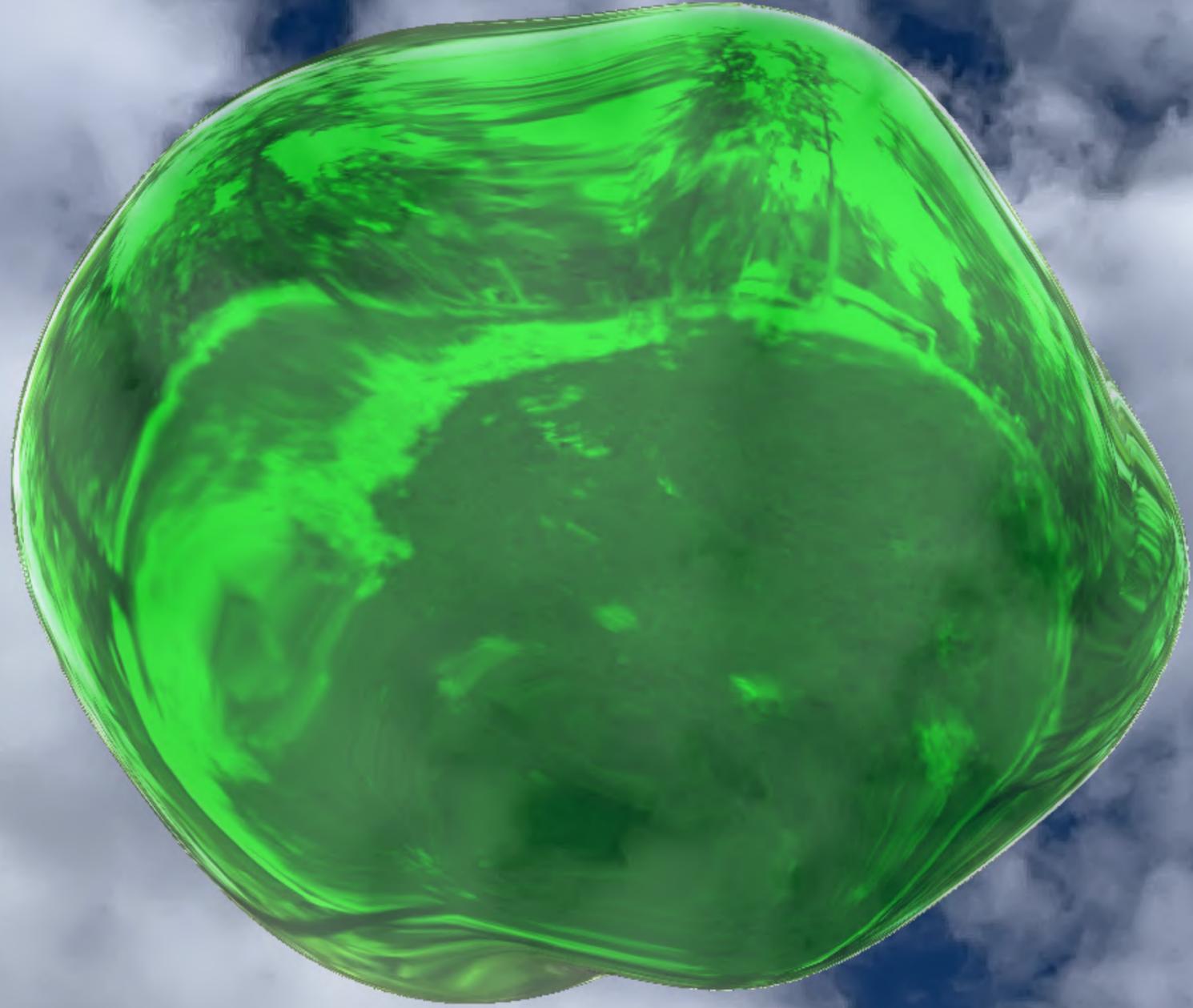
OLEA GENESIS SPACE 1/25

<https://solimanlopez.com/>

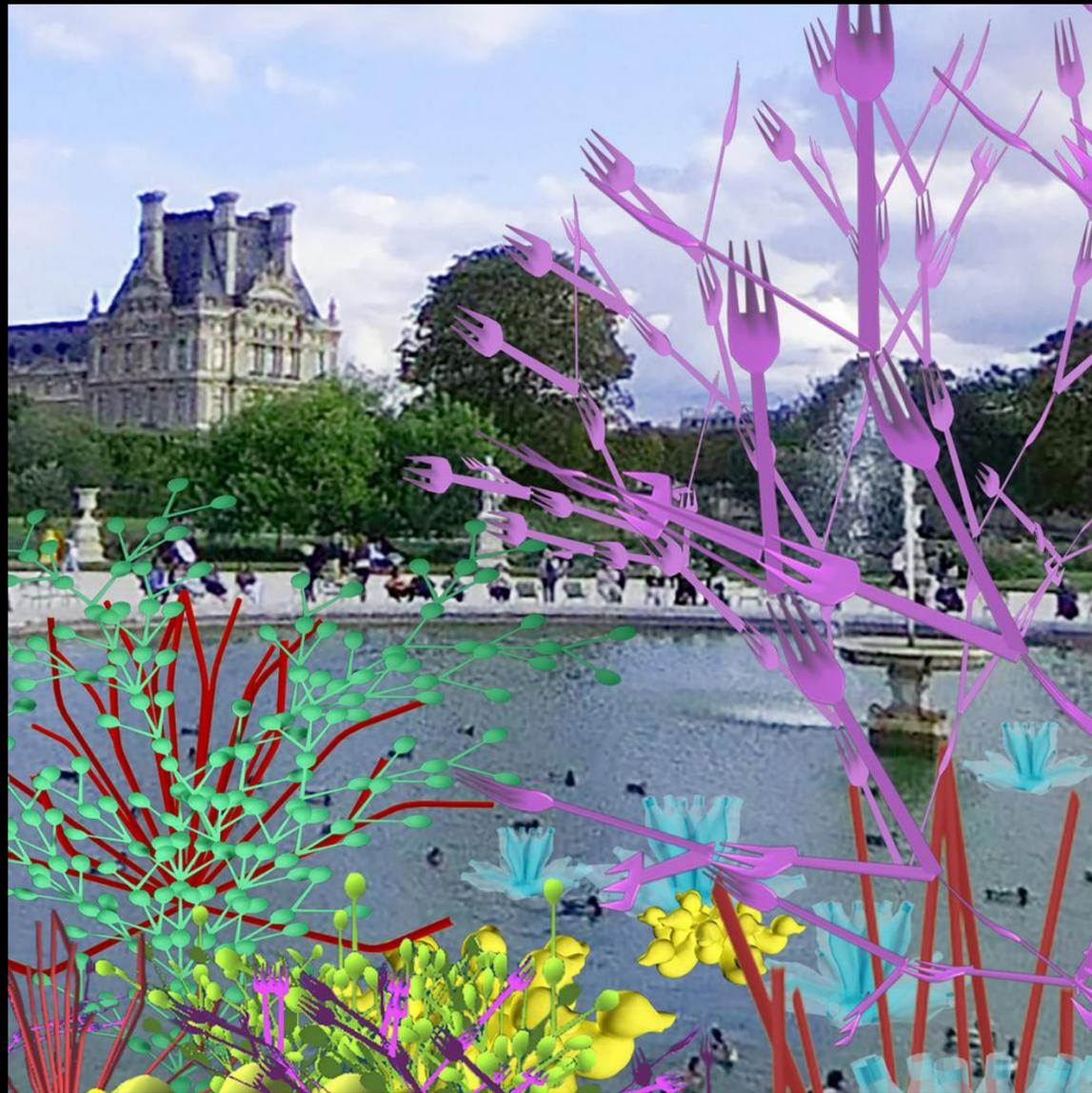
<https://cryptolea.org/>

<https://www.instagram.com/stories/solimanlopez/3173444371121639343/>

ORION 3000



TAMIKO THIEL & /P



Unexpected Growth, 2018 (Edition of 5 + 1 AP)

Tamiko Thiel and /p

Installation Realite Augmentee

Commission du Whitney Museum of American Art, NYC.

Edition 1 dans la collection du Whitney. La seconde edition a ete mise aux encheres par Christie's New York lors de leur premiere exposition de NFT, "Proof of Sovereignty".

Les perturbations de l'ordre naturel ont déchiré la trame de l'espace-temps, et des croissances inattendues s'infiltrèrent dans notre monde - peut-être en provenance de notre propre avenir. Les applications de réalité augmentée transforment nos appareils mobiles en "ARscopes", nous permettant de voir dans ces dimensions parallèles qui coexistent et se superposent à notre prétendue "réalité".

L'une de ces croissances a été découverte pour la première fois sur la terrasse du sixième étage du Whitney Museum of American Art, et a ensuite été aperçue à travers le monde, y compris à Riga en Lettonie, mais aussi dans des villes de l'intérieur telles que Bad Homburg en Allemagne, et maintenant aux Tuileries à Paris.

Ces croissances sont animées, constituées d'un étrange mélange entre des animaux coralliens et du plastique. Il n'est pas clair comment les plastiques sont incorporés dans les systèmes vivants, ni quels effets ces symbioses corail-plastique auront sur les écosystèmes plus vastes, en particulier sur les animaux tout au long de la chaîne alimentaire - jusqu'aux êtres humains - qui se nourrissent de la flore et de la faune marines.

Des enquêtes approfondies et des études à plus long terme seront nécessaires pour comprendre les effets à long terme de l'interférence humaine avec leur cycle de croissance. Ces symbioses sont-elles notre avenir, alors que les déchets plastiques deviennent plus nombreux que les poissons dans la mer ?

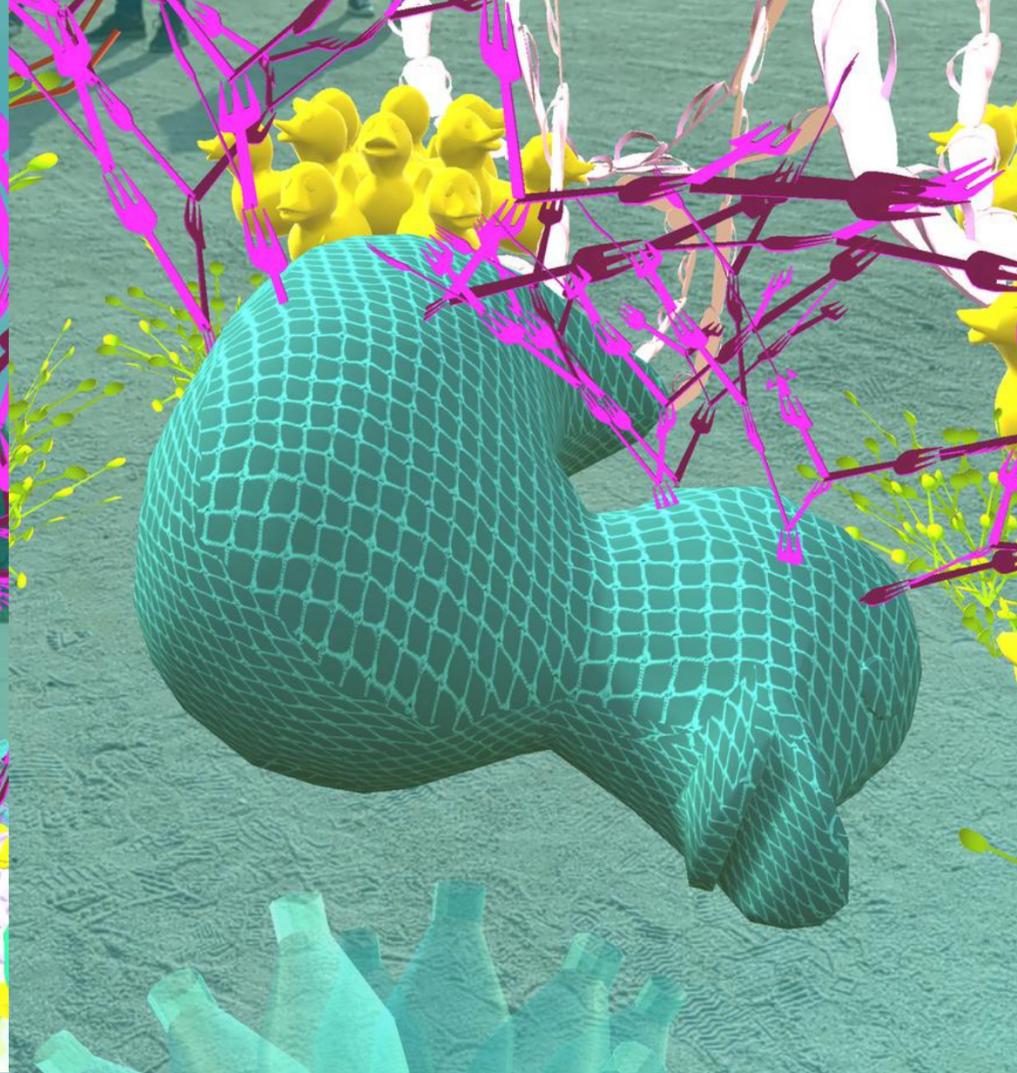
Un autre aspect préoccupant est que les récifs sont clairement submergés. S'ils viennent vraiment de notre futur, quand les eaux recouvriront-elles Paris ?

Tamiko Thiel a reçu le Prix Visionary Pioneer 2018 de SAT Montréal pour plus de 35 ans d'œuvres médiatiques politiquement et socialement critiques explorant la notion de lieu, d'espace, du corps, de l'identité culturelle et de l'écologie. Depuis 2018, elle collabore avec l'artiste /p. Leur installation de réalité augmentée "Unexpected Growth" a été commandée par le Whitney Museum de New York et fait partie de sa collection.

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

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

ORION 3000



VALÉRY GRANCHER



Marcel Duchamp sur Valéry Grancher

A l'origine, cette pièce était composée de deux installations vidéo, qui fait partie de la collection du CNAP et a été présentée lors des expositions "Time and Space Ready Made" au Palais de Tokyo en 2005 et à la Fondation Honegger à Mouans Sartoux en 2007. Étant donné la nature de la promenade Bloom Doom, Valéry a décidé de composer une nouvelle œuvre en utilisant l'intelligence artificielle pour peupler l'esprit de Marcel Duchamp et créer des portraits fantômes d'artistes visuels établis discutant de leur propre travail ou de l'art d'autres créateurs d'autres époques.

Aujourd'hui, l'IA consomme toutes les données du monde et peut habiter une personnalité humaine ! Valéry utilise l'IA pour façonner des fantômes humains qui définissent un modèle plus spécifique et précis de l'esprit humain : les humanités de l'art.

De cette manière, Valéry a établi une perspective indirecte sur ses deux œuvres, interrogeant les défis environnementaux actuels de la manière la plus iconoclaste en utilisant une IA qui incarne Marcel Duchamp et explique ses deux œuvres tout en tissant des liens avec sa propre œuvre. L'IA a composé tout ce texte, qui est en parfaite adéquation, inspiré par les deux expositions dans lesquelles il a été présenté, il y a 18 ans !

Né en 1967, Valéry Grancher est un artiste français basé à Paris et à Hong Kong depuis 2014, reconnu pour son rôle pionnier dans l'art en ligne et les "peintures Google". Sa pratique artistique englobe différents médias tels que l'art internet, la vidéo, la photographie, la peinture, la peinture à l'IA et les installations de réalité virtuelle, reflétant sa curiosité exploratoire pour de nouvelles formes artistiques et concepts.

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

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

<https://foundation.app/@valerygrancherstudio>



WASHMACHINE, CÉLINE SHEN



Le duo d'artistes WASHMACHINE et Céline Shen collaborent sur le projet « Nebula », une collection d'œuvres en trois panneaux mêlant un univers de sculptures vestimentaires formées de couches atmosphériques. De la mécanique en transformation d'une aura tantôt retenue et condensée, tantôt enveloppée, en variations ou encore s'évaporant, les échappées des gaz dans l'espace forment une densité atmosphérique retranscrite en réalité augmentée.

Né d'une collaboration entre création tangible et digitale, il formalise le mélange des contradictions. Des formes inertes semblent s'éveiller, s'imposer à nous. D'une nature souple, elles s'improvisent en rigidité mouvante, ou la fumée peut s'écouler comme une rivière vaporeuse, en être flottant, maître des éléments. Entre réel et imaginaire, elles voguent entre la familiarité d'éléments terrestres et l'impossibilité des images qu'elles composent. Ensemble, elles révèlent une atmosphère aérienne, où la gravité semble bouleversée, ou l'astral et la réalité peuvent se mélanger. Suite à une réflexion commune sur le mélange entre vêtements et éléments, une brume intersidérale s'est imposée comme la partenaire idéale de nos tissus, se métamorphosant pour donner vie à nos créations.

Washmachine est un duo d'artistes composé Bastien Petit et Lucie Ellison. Tous deux passionnés par les nouvelles technologies et curieux de son utilisation dans le domaine de l'art, ils souhaitent mettre leurs connaissances au service de la création de contenus associant vêtements, technologie et atmosphères surréalistes. Tous deux infographes de métiers, Bastien s'est d'abord expérimenté dans la virtual production et les VFX tandis que Lucie s'est plutôt intéressée à la réalité augmentée et la création de vêtements virtuels.

<https://www.instagram.com/washmachine.wm/>



