



OPLINEPRIZE[®] INTERNATIONAL # 14

01.10.22 au 15.11.22

SUBLIMATION



HAPPINESS #743

INVITÉ D'HONNEUR
MAURICE BENAYOUN

DOSSIER PRESSE 2022

SOMMAIRE

OPLINEPRIZE EDITION 2022

À PROPOS, MOT DE LA PRÉSIDENTE MICHÈLE ROBINE	3	LE COMITÉ DE PARRAINAGE	34
OPLINEPRIZE, SON BUT	4	LES LAURÉATS ÉDITION 2021	35
THÉMATIQUE 2022, SUBLIMATION	5	LES LAURÉATS ÉDITION 2020	36
INVITÉ D'HONNEUR	6	QUELQUES CHIFFRES CLÉS	37
LES CURATEURS	7-9	PARTENARIATS ET MÉCÉNATS	38
LES JURY NOUVEAUX MÉDIAS	10-12	PARTENAIRES	39
LES ARTISTES	13-15	RERMERCIEMENTS	40
LES STRUCTURES PARTENAIRES	16-32	L'ÉQUIPE	41
L'AGENDA 2022	33		

À PROPOS

Depuis quatorze ans OPLINEPRIZE, manifestation reconnue d'utilité publique, joue un rôle majeur sur la scène de l'art contemporain en décernant un prix numérique, intergénérationnel et ouvert à tous.

Aujourd'hui, OPLINEPRIZE répond à quatre objectifs majeurs :

- Démocratiser l'accès à l'art contemporain en utilisant les outils numériques.
- Créer des liens entre artistes émergents leaders d'opinions et créateurs à la renommée.
- Développer une vaste communauté dans laquelle entreprises et institutions culturelles s'unissent pour activer la scène de la création internationale.
- Promouvoir une transversalité entre la scène artistique et les évolutions du numérique.

Plus que de simples prix, OPLINEPRIZE est avant tout une communauté qui en fait aujourd'hui un véritable succès.

Plus de 150 curateurs ont présentés plus de 200 artistes.

Et de nombreuses expositions ont été initiées.

Plus de 300 000 followers suivent le prix sur les réseaux sociaux et plus de 200 000 contacts sont générés chaque année.

Des artistes de toute génération, issus de toutes formations et de toutes cultures sont représentés. OPLINEPRIZE a la volonté de défendre l'art dans toutes ses formes tout en ayant un attachement particulier aux nouveaux médias et aux nouvelles technologies.



MICHÈLE ROBINE

Présidente & fondatrice de

#OPLINEPRIZE

OPLINEPRIZE, SON BUT

OPLINEPRIZE, EST LE 1^{ER} PRIX D'ART CONTEMPORAIN INTERNATIONAL ET DIGITAL

Le concept d'OPLINEPRIZE découle de l'envie de créer des liens entre des artistes majeurs à la renommée internationale et des artistes confirmés ou émergents.

Par ailleurs, le premier artiste à avoir initié ces rencontres est l'artiste Roman OPALKA auquel ont succédé ORLAN, Jacques Villeglé, Alain Fleischer, Julio Le Parc, Esther Ferrer, Catherine Ikam, Théo Jansen, Tania Mouraud, Matali Crasset et Jakob&Mac Farlane.



PHILIPPE BERNARD
Président du groupe PASSERELLE
et co-fondateur d'#OPLINEPRIZE

Aujourd'hui, c'est une communauté qui se regroupe autour de grands créateurs, de jeunes artistes émergents, ainsi qu'un public très varié, de tous âges et de toutes cultures, curieux ou non initié à l'art contemporain à l'ère du digital.

C'est aussi une communauté nationale et internationale, ainsi qu'un challenge online pour les artistes qui doivent se faire connaître.

Ce concept à la fois ludique, innovant, actuel et numérique a pour but de se mobiliser pour incarner la vitalité de la scène contemporaine et la rendre accessible au plus grand nombre.

THÉMATIQUE 2022

SUBLIMATION

THÉMATIQUE PROPOSÉ PAR MAURICE BENAYOUN ARTISTE INVITÉ D'HONNEUR

De Longino à Kant, de la rhétorique aux beaux arts, l'histoire de la pensée fait souvent référence au « sublime » comme forme suprême de la production esthétique.

Pour sa part, la science définit la sublimation comme un passage sans transition de l'état solide à l'état gazeux, esquivant dans sa lancée l'état liquide comme si en art le pigment devenait pensée sans médium.

Ainsi le numérique, par la conversion du monde physique en une forme sublimée, immatérielle, qualifiable et quantifiable, projette une passerelle inattendue entre le sublime esthétique et le sublime scientifique.

Dans la mise en forme de la pensée, l'art tendait à rendre sensible l'intelligible, maintenant, dans sa forme dématérialisée, il reconvertit le sensible symbolique en intelligible numérique.

Les formes s'effacent devant les algorithmes qui les génèrent, et l'objet d'art devient sujet, processus, interaction ou crypto monnaie. Si la réification de la pensée en objet a longtemps prévalu dans l'atelier comme sur le marché, elle semble maintenant faire place à des formes résolument spéculatives, entre questionnement et expérimentation, action et transaction.



INVITÉ D'HONNEUR MAURICE BENAYOUN

BIOGRAPHIE

Maurice Benayoun (MoBen) est un artiste conceptuel des nouveaux médias qui travaille entre Paris et Hong Kong. Pionnier Français de l'art des nouveaux médias, son travail est une tentative constante de redéfinir la pratique artistique et la place de l'artiste dans la société.

Utilisant VR, AR, NFT AI et les médias urbains, MoBen explore les limites des promesses des médias avancés, dévoilant leur impact sociétal au-delà de leur potentiel technologique et esthétique.

Créant des œuvres interactives subtiles et souvent spectaculaires, il a été exposé dans les musées, biennales et festivals internationaux majeurs de plus de 30 pays du monde entier.

MoBen a reçu plus de 30 récompenses, dont 4 prix à Ars Electronica (dont le très convoité Goden Nica) .

Depuis 2012 Maurice Benayoun est professeur de Créative Media à la City University of Hong Kong (www.moben.art)



Value of Values, Maurice Benayoun
© Axel Fried / Courtesy Le Cube

LES CURATEURS

Lors du ART CHALLENGE ONLINE, chaque curateur sélectionne un artiste pour participer au prix OPLINEPRIZE



MAURICE BENAYOUN
Artiste Invité d'honneur

Maurice Benayoun est un artiste plasticien art numérique, curateur et théoricien français, Il vit et travaille à Paris et Hong Kong. Il est aussi co-fondateur en 1987 de Z-A, entreprise-laboratoire qui joua pendant 15 ans un rôle pionnier dans le domaine des nouveaux médias, de l'image de synthèse, de la réalité virtuelle et de la muséographie interactive. Les travaux de Maurice Benayoun ont été largement récompensés dans les manifestations internationales et exposés dans les grands musées internationaux, ex: Centre Pompidou, Musée d'Art contemporain de Montréal, Kiasma (Helsinki), Museum of Moving Image et Eye Beam (NYC), eArts Shanghai, Ars Electronica Center, Linz (Autriche), etc.



BENOIT COUTY
Fondateur du Museum of Crypto Art (MOCA)
& co-fondateur de NFT Factory

Tout est allé très vite avec les NFT (pour non fungible token, « jeton non fongible »), ces jetons numériques représentant une image ou une vidéo, sécurisés par du code sur la blockchain et qui se négocient en cryptomonnaies. Avant l'explosion du phénomène en 2020, au moment du confinement, et la structuration bouillonnante du marché, le crypto art était un tout petit monde de pionniers avec ses artistes et ses collectionneurs. Benoît Couty fut de ceux-là et, visionnaire, il a créé, dès 2018, le Museum of Crypto Art (MoCA) dans le métavers, univers 3D et interactif d'Internet.



NILS AZIOSMANOFF
Président fondateur du Cube

Président fondateur du Cube, centre de création numérique ouvert en 2001 à Issy-les-Moulineaux - Paris. Ex musicien de jazz et directeur de Conservatoire de musique et de danse, il a créé les premières formations en informatique musicale à l'Institut National de l'Audiovisuel (INA), ainsi qu'à l'Institut International de l'Image et du Son (IIS). Lauréat d'HEC Challenge+ il a participé à la création de plusieurs entreprises de technologies innovantes dans le domaine de l'édition numérique, de l'éducation et de la conception de tiers-lieux. Il dirige l'organisation d'ISEA 2023, événement majeur de la scène internationale des arts numériques avec 60 pays participants. Il anime le séminaire « Créativité numérique et nouveaux imaginaires » à Sciences-Po et à l'Institut Mines-Télécom. Il anime Les Rendez-vous du Futur : plus de 160 émissions dédiées aux enjeux de transformation autour d'experts, artistes, chercheurs, philosophes ou entrepreneurs. Il fait partie des « 100 personnalités constituant la Relève » sélectionnées par Les Echos en 2016. Il a reçu le grand Prix 2018 du « Forum Changer d'Ère » à la Cité des Sciences et de l'Industrie. Il est Chevalier des Arts et des Lettres.



JEAN-JACQUES GAY
PhD, Critique d'art et Curateur

Aux origines de synesthésie.com ou de Spamm.fr, Jean Jacques Gay est directeur du festival accès(s) (cultures électroniques (64)). Curateur, producteur, journaliste, membre de l'AICA et l'équipe CITU du Laboratoire Paragraphe/Paris 8. Réalisateur d'exposition, JJ Gay accompagne artistes et expositions qui interrogent les outils électro-numériques émergents et collabore ainsi avec divers institutions, fonds de dotation et publications françaises et internationales comme Arten-sion, Optical Sound, le Fresnoy, l'ADAGP, eTopia, HKcityU.



LES CURATEURS

Lors du ART CHALLENGE ONLINE, chaque curateur sélectionne un artiste pour participer au prix OPLINEPRIZE



MARIA GRAZIA MATTEI

Fondateur et présidente de MEET, le Centre italien pour la culture numérique (Milan)

Journaliste, critique d'art et évangéliste numérique, Maria Grazia Mattei étudie la culture numérique depuis 1982. En 1995, elle fonde Mattei Digital Communication, un centre de recherche, de création et de diffusion des nouveaux médias et de la communication. En 2005, elle a lancé Meet the Media Guru (MtMG), une plateforme pour promouvoir la diffusion publique sur l'innovation et la culture numérique. En 14 ans, MtMG a amené plus de 100 leaders d'opinion en Italie, dont Zygmunt Bauman, Edgar Morin, Manuel Castells, Joi Ito Don Norman, John Maeda, Lawrence Lessig et bien d'autres. En 2018, avec le soutien de la Fondazione Cariplo, l'une des plus grandes fondations caritatives d'Europe, Mattei a fondé MEET, le premier centre italien de culture numérique. MEET promeut des rencontres, des expositions, des ateliers et des performances numériques avec une perspective humaniste sur l'innovation et la transformation numérique. À l'automne 2019, MEET ouvrira son bâtiment au coeur de Milan.



DANIEL KAPELIAN

Artiste médiatique français, producteur, curateur.

Daniel Kapelian cultive sa créativité éclectique pour initier des projets au croisement des disciplines et des formes transversales.

Il active un large réseau international de ressources, de collaborateurs et de partenaires.

Depuis qu'il a commencé à s'associer à OMA Space en 2018, il a ouvert de nouvelles directions à explorer, de l'artisanat à l'art et à la technologie mélangeant des techniques primitives avec des outils numériques. En 2019, OMA Space a remporté la Google Art Residency pour produire la première installation immersive du studio au Mobilier National à Paris. Daniel a développé la production sonore et vidéo de l'espace OMA à travers de multiples projets collaboratifs.



DOMINIQUE MOULON

Curateur indépendant, critique d'art et enseignant

Dominique Moulon est curateur indépendant, critique d'art et enseignant. Titulaire d'un doctorat en Arts et sciences de l'art, il est membre de l'Association française des commissaires d'exposition (CEA), de l'Association internationale des critiques d'art (AICA) et de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines (OMNSH).

LES CURATEURS

Lors du ART CHALLENGE ONLINE, chaque curateur sélectionne un artiste pour participer au prix OPLINEPRIZE



TAKUYA NOMURA

Producteur général Knowledge Capital

Après plusieurs années d'expérience dans une agence de publicité, Takuya Nomura, diplômé de l'Université d'Osaka décide de créer sa propre société, SUPERSTATION, Inc. Il a planifié et produit divers projets pour la promotion du secteur créatif tels que des expériences de démonstration par le biais d'un réseau à haut débit en collaboration avec des universités et des industries, un concours de produits d'image, «ISCA», pour les jeunes créateurs des collèges et des universités et une foire de jumelage d'entreprises créatives, «Osaka Sozo Torihikisho». En 2009, il a commencé à travailler en tant que producteur général de Knowledge Capital, le principal centre d'affaires du Grand Front Osaka avant l'ouverture officielle de Knowledge Capital. Il a travaillé principalement sur la planification des concepts et de la vision et des stratégies commerciales globales, et sur la promotion de la participation des entreprises pour des affaires et un développement communs. Il est membre de l'exécutif de la Kansai Association of Corporate Executives et vice-président du Conseil des arts de la KACE. Il est également membre du Rotary Club d'Osaka Ouest.

ODILE REDOLFI    
Fondatrice et directrice, à OVNi - Objectif Vidéo

Au Windsor, l'art est notre signature: collection de chambres et d'installations permanentes, expositions temporaires, siège de l'association OVNi qui valorise l'art vidéo et l'art contemporain. OVNi, Objectif Video Nice, un festival qui fédère les hôteliers et les structures d'art contemporain dans la ville, Camera Camera le salon d'art vidéos et d'art contemporain de l'hôtel Windsor. Expositions temporaires et 33 chambres d'artistes plasticiens, reconnus dans le monde de l'art contemporain. Et aussi, la chambre des oiseaux, la lune de Mauro Benetti qui se reflète dans la piscine. Festival OVNi, Objectif Video Nice www.ovni-festival.fr



ORLAN

Artiste plurielle Internationale

ORLAN pratique aussi bien la sculpture, la peinture, la photographie, la vidéo, ainsi que les installations, les performances, les biotechnologies et l'art corporel pour s'exprimer. Féministe dans l'âme, ORLAN mène depuis les années 60 un combat contre la violence faite au corps des femmes et les stéréotypes dans lesquels la société les confine. De 1990 à 1993, l'artiste va plus loin dans la provocation, son corps devient un véritable support d'expérimentation et d'expression artistique. Reconnue pour sa contribution à l'Art Contemporain et au Féminisme, elle a eu le mérite d'être de nombreuses fois récompensée pour son travail : elle reçoit le grand prix de l'e-Réputation 2013, organisé par Alexia Guggemos catégorie arts plastiques, qui récompense les personnalités les plus populaires sur internet avant Le Grand Prix International de l'Excellence Féminine en 2017. Honorée de la médaille de l'Ordre National de la Légion d'Honneur en 2020, elle publie cette année son autobiographie ORLAN STRIP-TEASE : TOUT SUR MA VIE, TOUT SUR MON ART (Editions Gallimard).



MATHIEU VABRE

Co-directeur de Seconde Nature et Zinc et Directeur artistique de CHRONIQUES, Biennale des Imaginaires Numériques

Mathieu Vabre est un des fondateurs et directeur de Seconde Nature, association reconnue pour son engagement précurseur dans la création artistique contemporaine à l'ère numérique. Aujourd'hui, co-directeur de Seconde Nature et Zinc, et spécialiste des relations entre arts contemporains et technologies, il assure la direction artistique de la Biennale CHRONIQUES. Commissaire d'exposition et producteur délégué, il a travaillé sur de nombreuses expositions et programmations internationales. Il accompagne également des artistes dans la création d'œuvres, installations ou spectacles comme Etienne Rey, Nicolas Clauss, Félicie d'Estienne d'Orves, Julien Clauss, et anime et coordonne une plateforme de production aux côtés d'une vingtaine de lieux et structures locales et internationales qui soutiennent une quinzaine de projets par an.



LES JURY NOUVEAUX MÉDIAS

JEAN BAPTISTE COSTA DE BEAUREGARD

DG délégué de Beaux-Arts & Cie Collectionneur

Directeur général délégué du groupe Beaux Arts & Cie, en charge du pôle média (Beaux Arts Magazine, BeauxArts.com, Beaux Arts Editions, Le Quotidien de l'Art, Grande Galerie (le Journal du Louvre) et Geste/s) ainsi que des événements The Art Market Day et CADAF Paris. Il est également Directeur d'investissement chez ArtNova, le fonds d'investissement à impact qui détient Beaux Arts & Cie.



EVELYNE DERET

Présidente de Art Collector



Evelyne Deret a consacré une grande partie de sa carrière à la gestion des Relations Humaines en entreprise et à la professionnalisation des acteurs de la formation, en enseignant notamment à l'université Paris Dauphine. Volontaire et engagée, elle s'est tout particulièrement impliquée au sein de plusieurs instances européennes et internationales pour promouvoir la formation et l'apprentissage tout au long de la vie. Depuis 1987, elle a exercé la profession de psychologue, pour les adultes et pour les enfants, tout en poursuivant sa mission de formation notamment auprès des personnels dédiés à la petite enfance.



MARIE-ODILE FALAIS

Consultante en stratégie, Influenceuse



Après un Master Recherche en Histoire de l'Art à La Sorbonne Paris 1, Marie-Odile a passé quelques années à travailler dans le marché de l'art. Parallèlement, elle a développé un compte Instagram puis TikTok @imagine_moi pour y partager ses visites et des clés de lecture en Art afin de donner envie à sa communauté d'aller voir des expositions. Cette expérience l'a menée à aujourd'hui être consultante en Stratégie Social Media et Créatrice de contenus culturels. Depuis 2019, elle a débuté une collection d'œuvres d'art physiques et une collection d'œuvres digitales grâce aux NFT.

LES JURY NOUVEAUX MÉDIAS



FANNY LAKOUBAY    

Conseillère en Art & Crypto Enseignante - NYC / Paris

Fanny est une conseillère et curatrice en art numérique d'origine française basée à New York avec 14 ans d'expérience dans l'art, la technologie et la finance. Ancienne d'artnet et de Christie's, elle fonde en 2018 LAL ART Advisory pour accompagner artistes, collectionneurs et institutions qui veulent se lancer dans l'aventure des NFTs. Elle prend part à des initiatives de soutien pour l'écosystème de l'art crypto, notamment GreenNFT, WAC Fellowship (Web3 for Arts and Culture), et Blockchain Art Directory (BAD 2.0). Elle écrit régulièrement sur le sujet, intervient lors de conférences à travers le monde et enseigne au Sotheby's Institute of Art de New York.



SOPHIE LANOË    

Conseillère en stratégie culturelle #NFT #Crypto-art

Sophie Lanoë dirige émisphères, l'incubateur de projets culturels. Elle accompagne les professionnels de l'art dans leur stratégie et anime un écosystème culturel. Elle transmet son expertise à travers différentes conférences et formations dans des grandes écoles et différentes institutions. Auteure du « guide annuel des prix de l'Art Contemporain. Un prix ça n'a pas de prix! » et « NFT: UNE MINE D'OR les acteurs, saison 1 ».



LAURENCE LE NY  VP StartUp Ecosystem Creative Industries Orange

Directrice de l'écosystème Startup des industries créatives chez Orange au sein de la direction en charge des Contenus, auparavant a exercé plusieurs responsabilités au sein de l'industrie musicale notamment en tant que directrice générale du label Epic chez Sony et de Warner music. En juillet 2019 elle a reçu les insignes de Chevalier dans l'Ordre national du Mérite.



OLIVIER LERNER  Ecrivain, journaliste, conférencier, consultant.

Co-auteur avec Sophie Lanoë de «NFT Mine d'or Acteurs du Crypto-Art Saison 1», a été Grand reporter de France 2 et auparavant présentateur des journaux de RFM. Il intervient à l'ENA sur l'Art de l'interview. Co-fondateur de LearningLabNFT.

LES JURY NOUVEAUX MÉDIAS

STANISLAS MAKO

Fondateur uTip & Kalart



Stanislas Mako, fondateur de uTip, une plateforme de crowdfunding dédiée à ces créateurs. uTip a lancé en octobre 2021 la startup Kalart, une place de marché qui accompagne les artistes dans la création et la commercialisation de leurs NFT et leur donne de la visibilité auprès du grand public, mais aussi des marques !



LUCIE-ELEONORE RIVERON

Co-fondatrice et présidente Fauve Paris - Co-fondatrice de NFT Factory



Diplômée de Sciences Po Paris, ancienne élève des Arts décoratifs de Paris (ENSAD) et de l'École des Beaux-Arts de Paris (ENSBA), Lucie-Éléonore Riveron fait ses armes en galeries et fondation avant de prendre la direction du département éditorial de Piasa. Riche d'une double culture franco-italienne, parfaitement bilingue, Lucie-Éléonore Riveron préside et dirige Fauve Paris. Ses qualités de manager et de cheffe d'entreprise ont été saluées à plusieurs reprises par le quotidien économique Les Echos. Elle est aujourd'hui pleinement engagée dans la révolution NFT et en est l'une des fers de lance en France.



ALEXANDRINE STEHELIN

Productrice, consultante éditoriale et curatrice AR/VR/XR

Actuellement directrice de production au sein de Lucid Realities, Alexandrine Stehelin accompagne le développement et la production de projets culturels et artistiques immersifs et interactifs. Parmi eux, l'œuvre en réalité augmentée Spring Odyssey AR d'Elise Morin, et les deux œuvres VR installatives de Dominique Gonzalez-Foerster : Endodrome (Biennale d'art de Venise, 2019) qui a récemment rejoint les collections de la Fondation LUMA à Arles, et Alienarium, actuellement présentée au sein des Serpentine Galleries à Londres.



LES ARTISTES

GOLNAZ BEHROUZANIA

Nominée par Dominique MOULON



Golnaz Behrouznia se fait connaître depuis plusieurs années par un travail pluri-média enté sur la chose vivante. Les formes qu'elle développe patiemment, depuis son passage par les Beaux Arts à Téhéran et la Création Numérique à Toulouse, ne sont pas sans parenté avec ce que nous savons de l'organisation de la vie : on peut reconnaître ainsi sur ses « chimères » des yeux, des membres, des flagelles, peut-être des bouches, des estomacs.

En regardant ses dessins, ses sculptures, ses installations et performances, on ne se sent pas totalement désorienté, sans qu'il s'agisse pour autant d'une représentation d'artiste.



EVGENIY CHERNYSHOV

Nominé par Nils AZIOSMANOFF



Evgeniy Chernyshov est un artiste contemporain expérimental, conservateur, fondateur de SYN Art Group. Né à Lugansk au Donbass, Ukraine en 1984. L'artiste travaille dans des genres d'art scientifique, d'art léger, d'art sonore, d'art médiatique, d'art expérimental, d'installation, etc. Ses œuvres sont très efficaces. Il donne à ses images, objets et installations structure interne et logique constructive, rehaussant l'image avec le son paradoxal du matériau. Dans sa création artistique, il synthétise différents genres d'art et combine archaïque et futuriste.



JEREMY GRIFFAUD

Nominé par Odile REDOLFI



Jérémy GRIFFAUD est un jeune artiste Niçois, il peint des aquarelles d'un mode imaginaire, les numérise et les anime. Il conçoit aussi des installations vidéo immersives où il emmène le spectateur pour lui faire partager sa fascination des mondes parallèles, tout en révélant les problématiques de notre temps.

Ses courts métrages ont été projetés plus d'une centaine de fois dans une trentaine de pays.



LES ARTISTES

KIMCHI & CHIPS

Nominés par Daniel KAPELIAN



Le studio Kimchi and Chips (fondé en 2009) commence sa pratique par la reconnaissance que les arts, les sciences et la philosophie ne sont pas des disciplines distantes qui doivent être intégrées, mais agissent comme des cartes alternatives sur le même territoire, et que l'utilisation de ces cartes en tandem permet de naviguer plus facilement sur le territoire. En publiant leurs techniques en ligne sous la forme de plus de 100 bibliothèques de code open source, d'innombrables autres praticiens ont adopté la compréhension du studio et l'ont incorporée dans leur propre travail.



YANN MINH

Nominé par Maurice BENAYOUN



Né en 1957, Membre de l'institut pour l'Etude des Relations Homme-Robots, Artiste Chercheur, diplômé de l'ENSAD. Yann Minh voyage dans les "immatérialités informationnelles des "métaverses" depuis son enfance qu'il a passée en compagnie des dragons et des magiciens des légendes celtes de la Bretagne sud. Il a exposé sa première œuvre d'art vidéo immersive mettant en scène un monde virtuel au musée d'art moderne du Centre Georges Pompidou en 1983. La définition actuelle de son métier serait : "Artiste chercheur en nouveaux média", mais il préfère se décrire comme un NøNaute Cyberpunk, c'est-à-dire un voyageur explorateur au long cours des sphères de l'information



PIERRE PAUZE

Nominé par Mathieu VABRE



Diplômé du Fresnoy et des Beaux-Arts de Paris, Pierre Pauze à été Lauréat des prix Artagon, prix Agnes B, du prix ADAGP revelation art numérique art vidéo, et récemment du prix du Département des Hauts-de-Seine au Salon de Montrouge. Actuellement résident à Poush Manifesto, il fut auparavant résident au programme européen the Spur et à la Cité internationale des arts à Paris. Son travail a fait l'objet de nombreuses expositions en France et dans le monde, comme à la Monnaie de Paris, La Villette, au Musée Es Baluard de Palma à Majorque ou au K Museum of Contemporary Art de Séoul ou à l'exposition "Futures of Love" des Magasins généraux. Les films de Pierre Pauze ont été diffusés dans des festivals et à la télévision, en France et à l'étranger.



ROBNESS

Nominé par Benoit COUTY



ROBNESS est l'un des tous premiers crypto artistes au monde. Il fait partie des « Original Gangsters » (OGs), terme qui désigne les premiers artistes à avoir créé des œuvres adossées aux blockchains sous la forme de NFT (Non Fungible Tokens). ROBNESS est un artiste digital / crypto artiste depuis 2016, bien avant l'apparition des plateformes de tokenisation qui ont contribué à la démocratisation des NFT. L'artiste a ainsi vécu, de l'intérieur, les bouleversements et la révolution qu'apportaient le cryptoart et les NFT dans le domaine de l'art.



LES ARTISTES

YANN TOMA

Nominé par Jean-Jacques GAY



Yann Toma, né en 1969, vit et travaille à Paris. Artiste-observateur à l'ONU depuis 2007, il pose son travail et sa réflexion à la frontière de l'expression artistique et citoyenne et l'inscrit dans l'actualité politique et médiatique (S. Wright). À la fois artiste et président à vie de la compagnie Ouest-Lumière, il développe depuis 1991 le concept d'Énergie Artistique (EA). Ouest-Lumière convoque la lumière, l'énergie, les réseaux, les moyens de production industriels et le champ de la mondialisation. Le caractère hétéroclite de l'œuvre de l'artiste, entre art et pragmatisme (R. Shusterman), ne doit pas camoufler sa cohérence sous-jacente. Elle est structurée selon deux lignes directrices : le principe de réactivation et l'art considéré comme une forme d'énergie (P. Ardenne).



VIDYA-KELIE

Nominée par ORLAN



Vidya-Kelie Juganaikloo est une artiste Franco-Mauricienne, née en France, vivant et travaillant à Paris. Issue d'une double culture, ses origines indiennes lui insufflent la possibilité d'une vision d'un univers connecté. Parallèlement, les promesses du numérique surfant sur des concepts assez proches, Vidya-Kelie n'hésite pas à utiliser des ressources développées pour l'émancipation de l'espace digital comme outils, matières ou médias pour servir son propos.



PAOLO SCOPPOLA

Nominé par Maria Grazia MATTEI



Artiste multidisciplinaire, diplômé en informatique et chargé de cours en design d'interaction à l'Institut de design avancé de Quasar à Rome, Paolo Scoppola crée des installations, des spectacles musicaux, de danse et de théâtre, dans lequel le corps humain, les images et les sons interagissent entre eux pour créer de nouveaux langages expressifs. Né à Rome en 1971, il a commencé sa carrière en 1998 en développant des applications de réalité virtuelle pour des entreprises italiennes tout en réalisant des reportages photo et des bandes sonores pour des documentaires et des spots télévisés. Puis, en 2008, le passage à des installations vidéo interactives avec la participation au Festival Spoleto. C'est le début d'un voyage qui l'a conduit à des expositions en Italie et à l'étranger.



ATSUHIKO YASUDA

Nominé par Takuya NOMURA



Représentant de XOOMS. Après s'être engagé dans le développement de moteurs à réaction en tant qu'ingénieur dans le domaine aérospace, il a créé XOOMS. Il développe de nouveaux contenus et dispositifs qui combinent la vision et la technologie, y compris des interfaces humaines expérimentales, la visualisation de données, le contenu VR / MR. Il écrit et traduit aussi des articles liés à la science et à la technologie. Son mot préféré est « toute vie est une expérience ».



LES STRUCTURES PARTENAIRES 2022

NUIT BLANCHE



NUIT
BLANCHE

Nuit Blanche est une manifestation artistique annuelle qui se tient pendant toute une nuit. Elle propose gratuitement l'ouverture au public de musées, d'institutions culturelles et d'autres espaces publics ou privés, et utilise ces lieux pour présenter des installations ou des performances artistiques.

A l'occasion de son 20^{ème} anniversaire, Nuit Blanche rendra hommage aux précédentes éditions tout en s'inscrivant dans un nouveau cycle.

Cette édition anniversaire introduira ainsi un nouveau chapitre de l'histoire de cet événement à la fois populaire et exigeant, cher au coeur des Parisiennes et des Parisiens ainsi que des Métropolitaines et des Métropolitains.

Sa programmation, qui associera étroitement les établissements culturels de la Ville de Paris et des communes métropolitaines, s'inscrira dans l'Olympiade culturelle, permettant

de faire dialoguer art et sport dans la perspective des Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024.

L'évènement renforcera par ailleurs sa dimension métropolitaine avec une programmation accessible à l'ensemble des habitantes et habitants de la Métropole du Grand Paris.

La Nuit Blanche 2022 à Paris est prévue le 1^{er} octobre. Pour cette nouvelle édition, la commissaire et la programmatrice est Kitty Hartl qui a organisé nombre de festivals novateurs à l'intersection de tous les arts.

En parallèle, elle a fondé en 2004 le Cabaret New Burlesque, rendu célèbre à travers le film *Tournée* de Mathieu Amalric, primé à Cannes en 2010.



'Endote Limb' de Ian Klaer.



'Spider' Louise Bourgeois



'Se laisser pousser les animaux' de Françoise Pétrovitch.



LES STRUCTURES PARTENAIRES 2022

LA MAIRIE DU 17^{ÈME}

Vaste territoire situé au nord ouest de Paris de l'Etoile aux Batignolles,
Le 17^{ème} est un modèle culturel d'harmonie humaine économique sociale et végétale.

C'est une mosaïque de quartiers dynamiques qui a compté d'illustres résidents et une tradition forte de présences d'artistes :

Edouard Manet, Bernard Buffet, Auguste Renoir, Emile Zola, Guillaume Apollinaire, Colette, Alexandre Dumas, Barbara, Jacques Brel, Maurice Ravel, Sarah Bernard, Paul Verlaine entre autres.



Façade végétalisée de la Mairie du 17^{ème}



Cet arrondissement recèle de nombreux jardins, théâtres, cinémas, musées, bibliothèques, ateliers, et de nouveaux territoires architecturaux dont ceux de Renzo Piano, Christian de Portzamparc, dans un foisonnement de créateurs.

Le 17^{ème} s'implique aussi pour les projets du Grand Paris, le numérique et l'affirmation d'une volonté pour la découverte, le durable, la végétalisation à l'image de la façade de la Mairie.



Geoffroy BOULARD Maire du 17^{ème}
Vice Président de la Métropole du Grand Paris

LES STRUCTURES PARTENAIRES 2022

CITECO CITÉ DE L'ÉCONOMIE

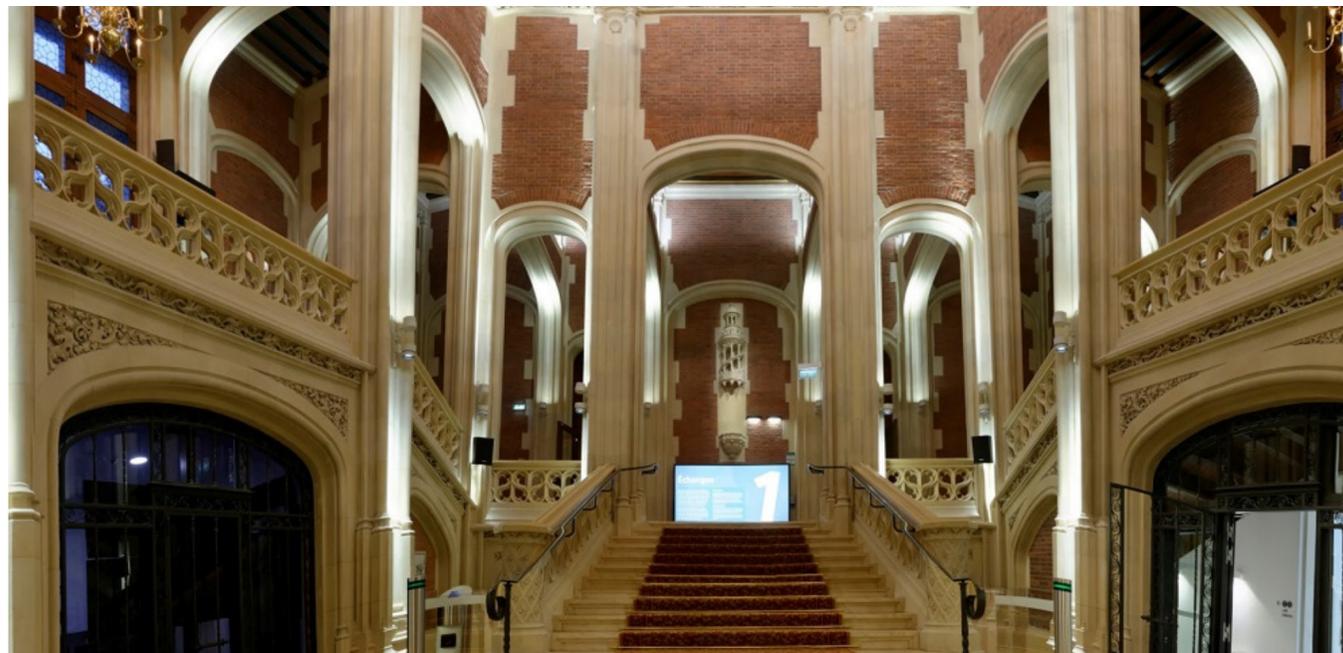


La Cité de l'Économie abritée dans l'hôtel Gaillard réhabilité a ouvert le 14 juin 2019.

L'édifice n'ayant jamais ouvert totalement aux publics, cette visite constitue la première occasion de pouvoir appréhender les trois vies de cet hôtel particulier très singulier. Il est en effet, le témoin de l'architecture privative néo-Renaissance de la fin du XIXe siècle, celui de l'architecture bancaire du début du siècle suivant, et désormais le reflet des évolutions muséales qui intègrent l'ancien au contemporain pour illustrer la place des établissements culturels et patrimoniaux au cœur des avancées sociétales.

La Cité de l'Économie a pour vocation de rendre accessible à tous, du néophyte aux initiés, les principaux concepts et mécanismes économiques.

L'économie, du latin *oconomia* et du grec *oikonomia*, organisation, regroupe l'ensemble des activités d'une collectivité humaine relatives à la production, à la distribution et à la consommation des richesses.



LES STRUCTURES PARTENAIRES 2022

LE CUBE



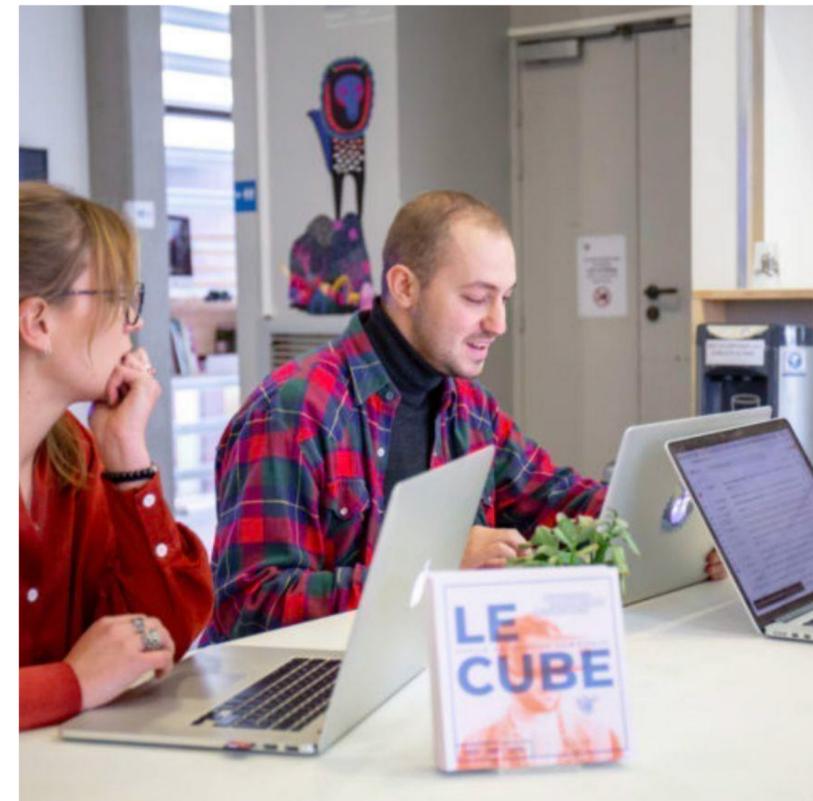
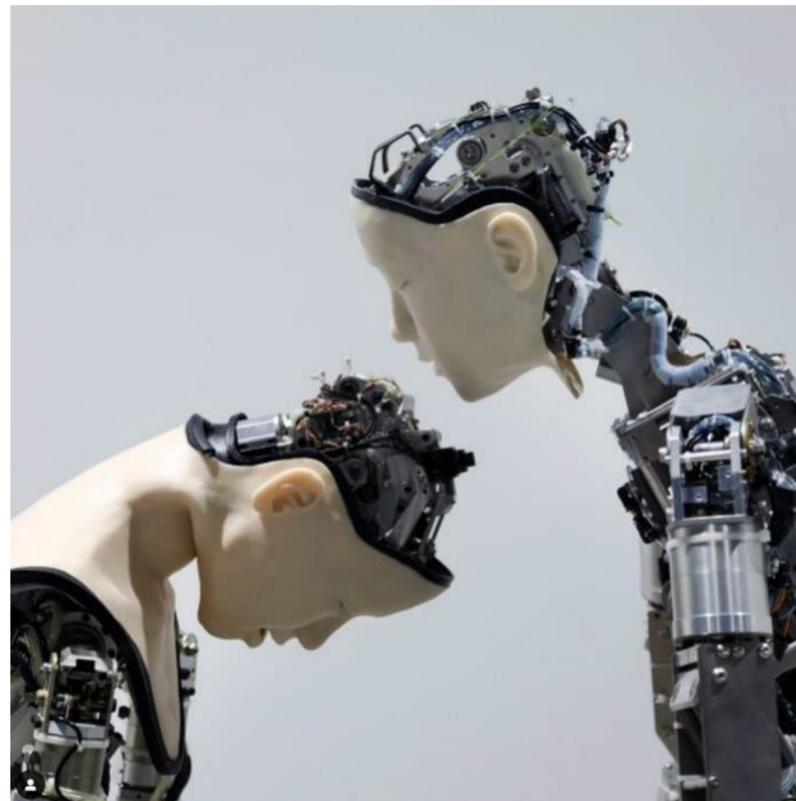
Créé en 2001 à Issy-les-Moulineaux, Le Cube est le premier centre de création et de formation au numérique en France. Il soutient les artistes qui prennent des risques en explorant de nouvelles voies. En 20 ans, il a diffusé et accompagné plus de 4 000 artistes de la scène internationale, a noué 100 partenariats culturels dans 30 pays, et a soutenu la production de plus de 500 œuvres numériques.

Le Cube favorise la démocratisation des pratiques numériques créatives. Il explore et croise les nouveaux territoires artistiques, scientifiques et citoyens pour sensibiliser les publics aux enjeux du numérique, avec pour activités principales : les arts numériques, les pratiques et la formation, et la prospective interdisciplinaire.

En 2023 le Cube organisera ISEA en France, l'un des événements majeurs de la scène internationale des arts numériques, avec 60 pays participants. Artistes, chercheurs et experts du monde entier se retrouveront pour dessiner les nouveaux contours des arts numériques et des industries créatives.

Le Cube est un espace de Grand Paris Seine Ouest, il est géré et animé par ART3000. Il est soutenu par la ville d'Issy-les-Moulineaux, le ministère de la Culture, la Région Ile-de-France et le Département des Hauts-de-Seine. Plus d'informations sur www.lecube.com

Clément THIBAULT
Critique d'art & curateur



LES STRUCTURES PARTENAIRES 2022

accès)s(CULTURES ÉLECTRONIQUES



L'association accès)s(cultures électroniques est un projet unique en Nouvelle Aquitaine, qui promeut depuis 2000 la création artistique électronique et numérique dans le champ des arts visuels, de la musique et du spectacle vivant.



Au travers de ce courant artistique, accès)s(interroge les effets de la généralisation des technologies sur nos cultures et nos sociétés. Privilégiant une approche artistique, culturelle et anthropologique, accès)s(propose en partage les enjeux du monde contemporain.

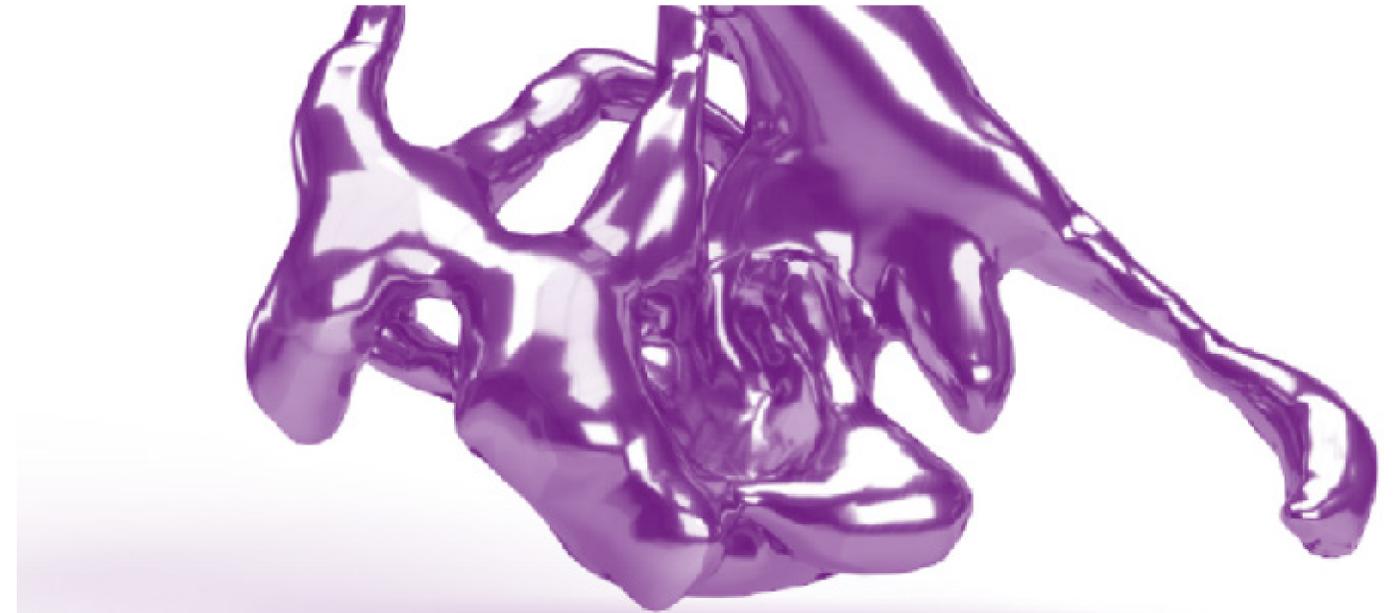
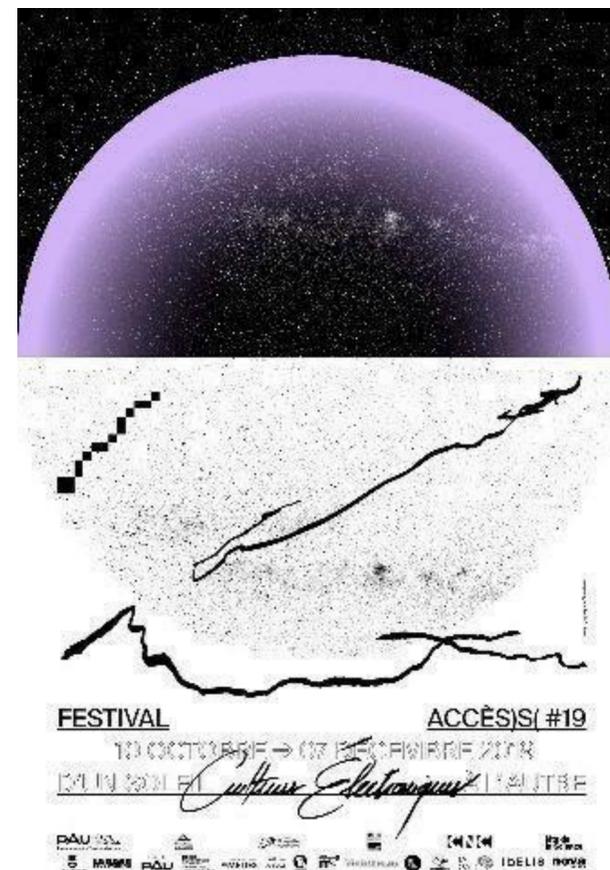
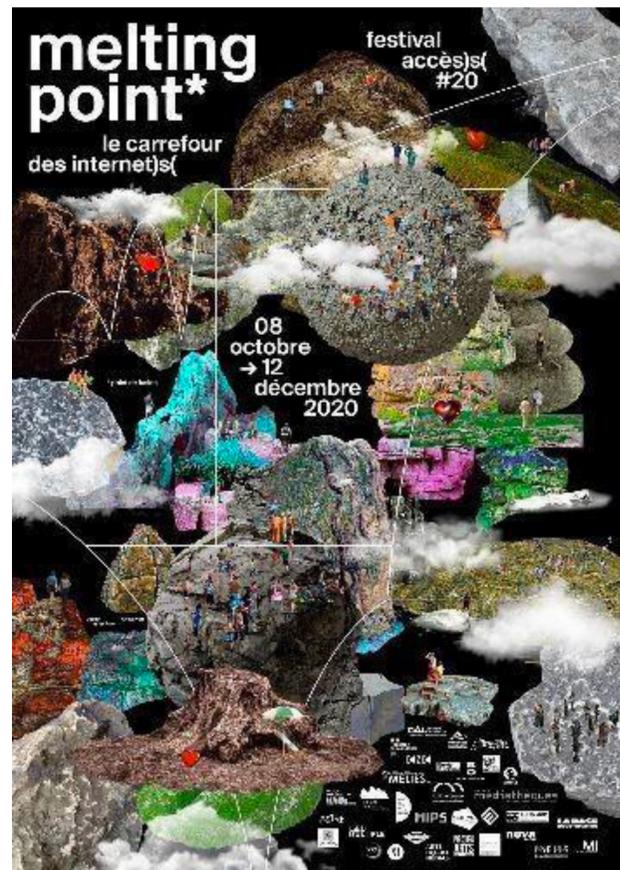


accès)s(explore, expérimente et rend compte de démarches artistiques qui font preuve d'acuité face au monde contemporain, à travers les manifestations qu'elle engage, les artistes qu'elle soutient et les rencontres qu'elle offre aux populations.

Les démarches artistiques liées aux technologies inventent de nouvelles formes esthétiques conjuguant plasticité, son et mouvement.

Le projet accès)s(:

- repose sur cette pluridisciplinarité, trait majeur des cultures électroniques, et s'attache à une mise en perspective historique des œuvres et projets présentés.
- se décline tout au long de l'année : plusieurs événements sont proposés de janvier à juin, tandis que le festival accès)s(d'envergure nationale, se tient chaque année en automne et investit la ville et son agglomération pendant deux mois.
- se déploie à travers un programme d'expositions, de concerts, de spectacles, de projections, de rencontres, de conférences et d'actions d'éducation artistique et culturelle au numérique, dédié à des pratiques, des artistes et des penseurs les plus significatifs aujourd'hui, provenant de différents pays.



VOV #expo — Le Bel Ordinaire

LES STRUCTURES PARTENAIRES 2022

Biennale CHRONIQUES - HACNUM MARSEILLE

CHRONIQUES
INCUBATEUR DES IMAGINAIRES NUMÉRIQUES

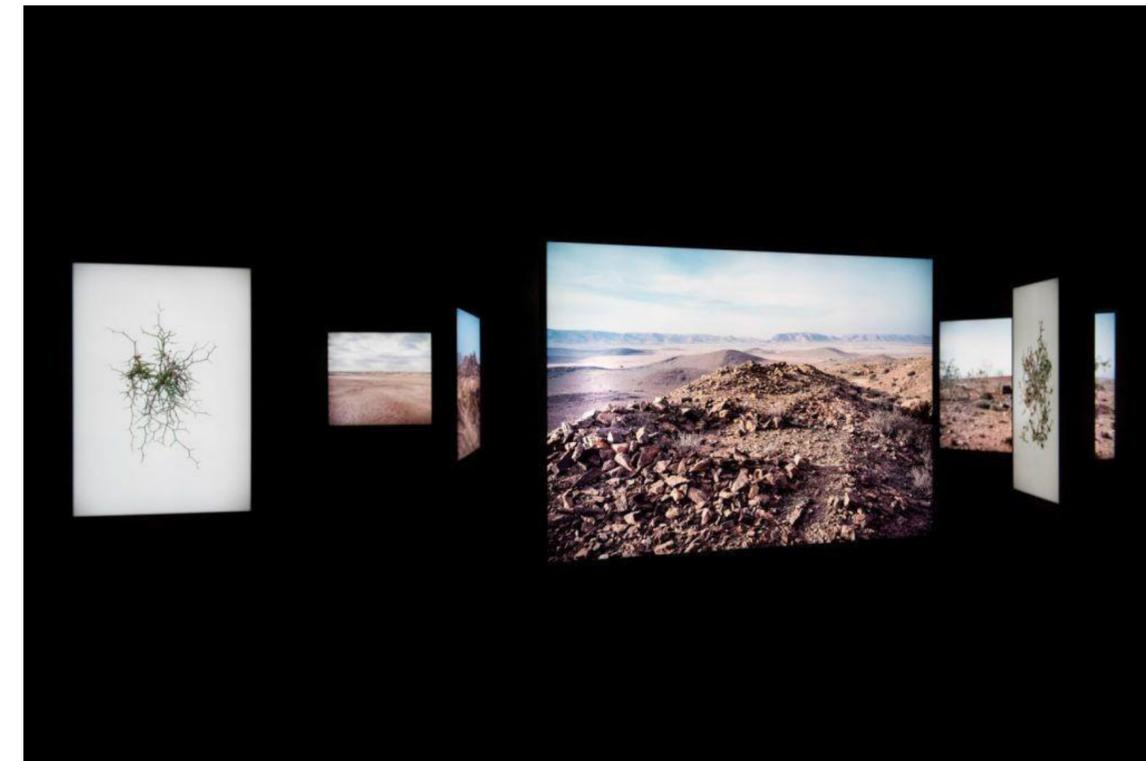
HACnum:
RÉSEAU NATIONAL
DES ARTS HYBRIDES ET CULTURES NUMÉRIQUES

Créé le 12 mars 2020 HACNUM le Réseau national des arts hybrides et cultures numériques est une association loi 1901 dont l'objet est de structurer, organiser et développer les écosystèmes des arts hybrides et cultures numériques en France.

Le réseau fédère plus d'une centaine d'acteurs représentatifs de ces secteurs centres d'art, tiers lieux, festivals, bureaux de production, théâtres, fablabs, médiathèques, artistes pour défendre les intérêts croisés de ces professionnels.

Fort de la position transsectorielle des structures qui le composent, HACNUM vise à accompagner les transformations du secteur culturel et jouer le rôle de catalyseur sur les territoires pour faire entrer la culture dans la paradigme de la transition numérique.

Le réseau s'engage ainsi dans une dynamique de travail collaboratif pour développer territorialement et nationalement la reconnaissance et la professionnalisation des filières liées à la création numérique contemporaine.



LES STRUCTURES PARTENAIRES 2022

SECONDE NATURE AIX & ZINC MARSEILLE



Association reconnue pour son engagement précurseur dans la création artistique contemporaine à l'ère numérique, SECONDE NATURE a pour mission d'accompagner les mutations culturelles de notre société à travers le regard singulier et sensible des artistes.

SECONDE NATURE a pour ambition de promouvoir et faire émerger la création numérique et de valoriser cette scène artistique en lien avec les institutions culturelles et les acteurs de la recherche.

Pour permettre l'accès à tous des arts et des cultures numériques, SECONDE NATURE propose à ses différents publics des activités et des ressources variées des visites d'expositions, des ateliers pratiques, des workshops, des formations, des projets d'éducation artistique et culturelle ou encore des outils pédagogiques

ZINC est un centre de création des arts et des cultures numériques fondé en 1998 à la Friche Belle de Mai à Marseille.

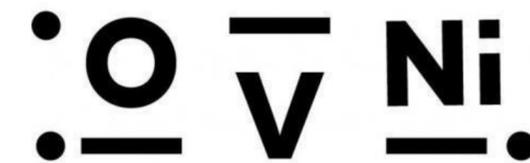
Son équipe pluridisciplinaire, formée sur le terrain et entourée de nombreux partenaires (producteurs culturels, acteurs associatifs, enseignants...) propose une centaine d'activités et de projets par an et à destination de tous types de publics.

ZINC accompagne les artistes, diffuse leurs oeuvres et encourage les formes artistiques qui recourent au numérique et aux nouvelles technologies. ZINC programme aussi des événements festivals, spectacles, projections, rencontres publiques, à la Friche La Belle de Mai, à Marseille et en région Sud.



LES STRUCTURES PARTENAIRES 2022

OVNI NICE



À la recherche d'un projet innovant et exigeant qui emporte la scène niçoise, Odile Redolfi a conçu en 2015 avec Pauline Payen, un événement inédit à l'hôtel Windsor le festival « Objectif Vidéo Nice ».

La première édition fut parrainée par Christian Bernard, Directeur du Mamco à Genève, le concept consistait à inviter une vingtaine de musées internationaux ou centres d'art, à habiter une chambre de l'hôtel Windsor avec une vidéo de leur choix.

Pauline a choisi avec chacun la meilleure chambre pour le projet, en fonction du dispositif de projection ou en établissant un dialogue entre la vidéo et le lieu. 24 programmations d'art vidéo

ont ainsi été proposées, les chambres d'artistes de l'hôtel Windsor servant d'écrin aux vidéos diffusées, en variant les présentations, de la présentation minimale sur moniteur de télévision, à la projection grand écran au mur, au sol ou au plafond.

OVNi a été plébiscité par le public pour son concept inédit.

Ainsi OVNi fut conçu comme un projet «d'hospitalité artistique», il fédère depuis la première année les acteurs locaux et invite aujourd'hui des structures d'art, françaises et internationales, à exposer des oeuvres d'art vidéo dans plusieurs hôtels, des espaces de culture ou de design, des lieux insolites.



LES STRUCTURES PARTENAIRES 2022

OMA SPACE SÉOUL



OMA Space est un studio d'art et de design basé à Séoul.

L'équipe est composée de Jang Jiu (fondateur et directeur), Daniel Kapelian (directeur artistique et partenaire) et Kyoungyoung Gil (designer et partenaire).

Prônant un retour à la nature et l'incarnation des sensibilités orientales et occidentales, le studio produit des œuvres aux frontières de l'art et du design contemporains, des installations immersives et des vêtements.

Il s'est engagé dans un travail expérimental mêlant tradition et innovation basé sur l'acquisition de techniques primitives et d'outils numériques, avec une priorité accordée à la coexistence durable entre l'homme et la nature tout au long de son processus de conception.

Avec nos objets et installations d'art & design , nous tissons tradition et innovation.

Nous maîtrisons les techniques primitives et les outils numériques pour créer des œuvres

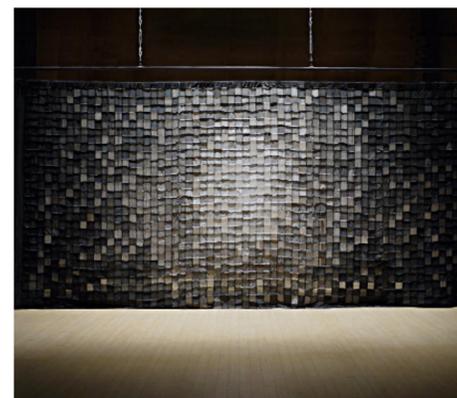
pleines d'entrain qui se connectent à la nature sous de nouvelles formes.

Avec nos vêtements , nous habillons le corps et nous habillons l'âme. Chaque pièce est unique ou en édition très limitée, fabriquée à la main avec beaucoup de soin et de temps.

Avec nos intérieurs , nous créons des objets, des lumières, des espaces et des ambiances imprégnés par le minimalisme et la pratique zen, et par la volonté de procurer un confort pour le corps et pour l'esprit.

Dans tous nos travaux, nous incarnons une philosophie distincte incarnée dans le respect de la durabilité environnementale et des créateurs qui travaillent avec nous.

DANIEL KAPELIAN - JANG JIU - GIL KYOUNG YOUNG



LES STRUCTURES PARTENAIRES 2022

MEET DIGITAL CULTURE CENTER Fondazione CARIPLO - MILAN

MEET DIGITAL
CULTURE
CENTER

Fondazione
CARIPLO

MEET est l'organisation italienne qui soutient la culture numérique et la technologie créative.

MEET est né de Meet the Media Guru avec le soutien fondamental de la Fondazione Cariplo. Le premier partenaire est la plate-forme de réflexions, d'idées et d'événements axés sur l'innovation et la technologie numérique que la critique d'art et experte en culture numérique Maria Grazia Mattei a fondée en 2005 ; le deuxième partenaire est l'une des principales organisations philanthropiques mondiales dont le but est d'aider les organisations à mieux servir leur communauté et à donner un avenir aux idées.

MEET propose un plan massif d'activités sur la vie - en ligne et sur site - qui amènent les gens à découvrir et à adopter la technologie numérique comme une partie de leur vie quotidienne et une ressource pour leur créativité.

MEET vise à réduire la fracture culturelle numérique italienne. D'autres facteurs clés sont l'échange, la discussion et la construction de nouveaux projets avec plusieurs partenaires internationaux, en

premier lieu le Toronto George Brown College, à savoir l'Institut sans frontières spécialisé dans la planification multidisciplinaire et partagée.

Conçue comme une institution à vocation sociale, MEET collecte, promeut et partage des idées créatives et des projets innovants pour réduire la fracture culturelle numérique et garantir une participation toujours plus active avec une approche centrée sur la rencontre et l'inclusion.

Le partenaire principal de MEET est Intesa Sanpaolo ; le pôle culture numérique est propulsé par Artemide, ETT, Mediatrade et Peugeot.

Maria Grazia Mattei, fondatrice et présidente de MEET, le Centre italien pour la culture numérique (Milan)

Journaliste, critique d'art et évangéliste numérique, Maria Grazia Mattei étudie la culture numérique depuis 1982.



Le Théâtre du MEET



L'escalier vivant du MEET



Maria Grazia Mattei

LES STRUCTURES PARTENAIRES 2022

French May ARTS FESTIVAL HONG KONG



Créé en 1993, French May est l'un des plus grands événements culturels d'Asie.

Avec plus de 150 programmes présentés sur deux mois, il est devenu un élément emblématique de la scène culturelle de Hong Kong qui attire plus d'un million de visiteurs chaque année.

Les objectifs du French May sont de toucher à tout, d'être partout et pour tous.

Toucher à tout en mettant en valeur les formes d'art les plus diversifiées : des arts patrimoniaux et contemporains, de la peinture au design, en passant par la musique classique et la danse hip-hop, le cinéma et le cirque.

Être partout en apportant des performances dans divers lieux et quartiers, y compris l'insolite et l'inattendu : des centres culturels et des centres commerciaux, aux espaces publics, à l'hippodrome et au port de Victoria.

Pour tous parce que le Festival veut toucher l'ensemble de la communauté en développant des programmes pédagogiques, des conférences, des visites guidées, des ateliers et des masterclasses, y compris ceux qui bénéfi-

cient directement aux jeunes et aux moins favorisés.

Depuis 29 ans, French May est à la fois résolument international et résolument local et souhaite contribuer à l'attractivité unique de la Ville Monde d'Asie.

Le French May Arts Festival a reçu le « Gold Award for Arts Promotion 2008 » du Hong Kong Arts Development Council.

Vingt-neuf ans de présence à Hong Kong et Macao ont fait du French May Art Festival une puissante plateforme d'échanges culturels et d'appréciation de l'art entre Hong Kong, Macao et la France, et l'un des temps forts des scènes culturelles régionales.

Avec plus de 20 millions de spectateurs atteints au fil des ans, il est maintenant devenu un festival culturel de 2 mois et 1 million de spectateurs qui continue de se concentrer sur le partage des talents, le développement de la scène artistique locale et le meilleur de Les créations françaises au territoire tout en les intégrant dans notre quotidien.



LES STRUCTURES PARTENAIRES 2022

KNOWLEDGE CAPITAL OSAKA JAPON

KNOWLEDGE
CAPITAL



Knowledge Capital est un établissement central organisant de nombreux événements chaque année dans le Grand Front Osaka.

Scientifiques, artistes et grands hommes d'affaires s'y rendent afin de créer de nouvelles valeurs à travers la créativité et les nouvelles technologies.

Avant l'inauguration du Knowledge Capital, Takuya Nomura, son fondateur et actuel président, concevait seul ce projet, développant entièrement ce projet à travers son objectif principal : faire du Japon et plus particulièrement Osaka, une place majeure dans les nouvelles formes de l'Art.

Depuis son inauguration, Takuya Nomura tient pour rôle de programmer les activités et diriger les projets qui y sont réalisés.

Chaque année, Knowledge Capital accueille de nombreux prix tels que International Students Creative Award. Knowledge Capital collabore avec de nombreuses organisations à travers le monde tel que le Centre des Arts d'Enghien-les-Bains en France. Cette organisation tient aujourd'hui une importance capitale dans l'essor des Arts Numériques en Asie de l'Est.



LES STRUCTURES PARTENAIRES 2022

BERNARD MAGREZ INSTITUT CULTUREL BORDEAUX

Institut Culturel
Bernard Magrez
Bordeaux

L'Institut Culturel Bernard Magrez mêle prestige et oeuvres d'art vous offrant ainsi un cadre privilégié et hors du temps en plein centre-ville. Réunissant la plus grande collection d'art contemporain privée à Bordeaux, ce lieu est l'endroit rêvé pour favoriser l'échange et l'émergence de nouvelles idées.

LE N°1 EN AQUITAINE ÉVÉNEMENTS CULTURELS ET STREET ART

Constitué sous la forme d'un fonds de dotation, l'Institut Culturel Bernard Magrez est une initiative privée de mécénat artistique.

L'Institut Culturel Bernard Magrez veut être une passerelle entre tradition et innovation, autant qu'une plateforme d'échanges où chacun pourra vivre une expérience culturelle singulière.

MISSION

1. L'accès à la création contemporaine pour tous les publics, via la création ou le soutien de manifestations culturelles.
2. La rencontre et l'échange avec les artistes, avec la mise en place d'un programme de commandes et d'acquisitions.
3. L'aide à la production d'œuvres inédites, par la mise en place de résidences avec ateliers pour des jeunes artistes, mais également par la remise de prix artistiques.
4. Contribuer de manière singulière et citoyenne au territoire, qu'il soit régional, national et international, au sein duquel l'Institut Culturel souhaite soutenir la création et les artistes.

HISTOIRE

Le Château Labottière tient son nom de ses commanditaires Antoine et Jacques Labottière. Ces deux frères, imprimeurs et éditeurs bordelais du XVIIIème siècle, tiennent boutique Place du Palais de l'Ombrière et possèdent un petit vignoble dans la campagne bordelaise. Ils font construire en 1773, cet hôtel particulier de type néoclassique.

Les frères Labottière sont ruinés par la Révolution en 1790. Antoine Labottière meurt en 1794, son frère Jacques vend le domaine, la maison, la librairie et l'imprimerie l'année suivante.

Par la suite, la propriété est acquise par un hollandais nommé Boers et loué à M. Lannefranque, entrepreneur de spectacles, qui ouvre en ces lieux un établissement de plaisir au nom de Tivoli. L'historien de l'art Philippe Maffre évoque ensuite la présence d'un établissement de danse nommé « Fêtes champêtres, A Idalie » ouvert par M. Labille en 1803.

Le Château Labottière a un temps appartenu à Antoine Gautier, maire de Bordeaux de 1849 à 1863, avant d'être vendu à la compagnie de Jésus le 14 avril 1857. En 1904, un incendie mène les jésuites à déménager sur le terrain qu'ils occupent toujours aujourd'hui avenue d'Eysines, à Bordeaux, non loin du Château.

A cette époque, la municipalité envisage d'installer au sein du château Labottière un Musée des Arts décoratifs. En 1911, ce dessein semble être abandonné: l'hôtel et le jardin paraissent inoccupés voire abandonnés.



LES STRUCTURES PARTENAIRES 2022

LE FRESNOY



Inauguré depuis 1997 à Tourcoing, Le Fresnoy est un Studio National des Arts Contemporains. L'initiative culturelle est installée dans un bâtiment réhabilité par l'architecte Bernard Tschumi. Ce projet est porté par Alain Fleischer qui est le directeur actuel du Studio. Cet établissement français de formation est destiné à des étudiants avancés.

Le Fresnoy se spécialise dans la production, la diffusion artistique, l'audiovisuel ou encore le numérique.

Son objectif premier est de permettre à de jeunes créateurs de réaliser des oeuvres avec des moyens techniques professionnels, sous la direction d'artistes reconnus et sans restriction des moyens d'expression.

Tout au long de l'année Le Fresnoy propose au public de grandes expositions d'art contemporain, des concerts, des spectacles, des conférences, etc...



Yan Tomaszewski Gangnam Beauty film 2020



Graphisme : Sébastien Lordez

EXPOSITION DU 15 OCTOBRE 2020 AU 24 JANVIER 2021

Au sein du Fresnoy, un nouveau projet vise à promouvoir le territoire et ses savoir-faire. Cette exposition regroupe trois designers ainsi que le cinéaste Alain Fleischer. Ce projet raconte l'objet, la relation d'un designer à un matériau et à son outil de production. Ainsi, la création d'objets nouveaux mis en scène.



LES STRUCTURES PARTENAIRES 2022

BIENNALE INTERNATIONALE DES ARTS NUMÉRIQUES DE MONTRÉAL (BIAN) ELEKTRA



Créée en 2012 la Biennale Internationale de l'Art Numérique (BIAN) est une exposition majeure centrée sur l'art numérique contemporain.

ELEKTRA a pour mission de faire rayonner ses artistes à l'international par le biais de divers festivals comme la biennale internationale des arts numériques de Montréal.

La 5^{ème} édition de BIAN est conçue pour marquer le 20^{ème} anniversaire d'ELEKTRA.

Ce sera le début d'un nouveau cycle au cours des trois prochaines années sur le thème « Métamorphoses ».

BIAN 2020 se concentrera sur les pays d'Asie de l'Est (Japon, Chine, Corée) avec le commissaire invité sud-coréen Doo Eun Choi .

Ses choix de programmation s'articuleront autour du Livre des changements et de l'idée de transformation.



[OLI SORENSON](#) LED Flavin



[JEAN SÉBASTIEN BAILLAT OTTOMATA, PATRICK TRUDEAU](#) Laser Like Water

LES STRUCTURES PARTENAIRES 2022

BIENNALE LES BAINS NUMERIQUES D'ENGHIEN



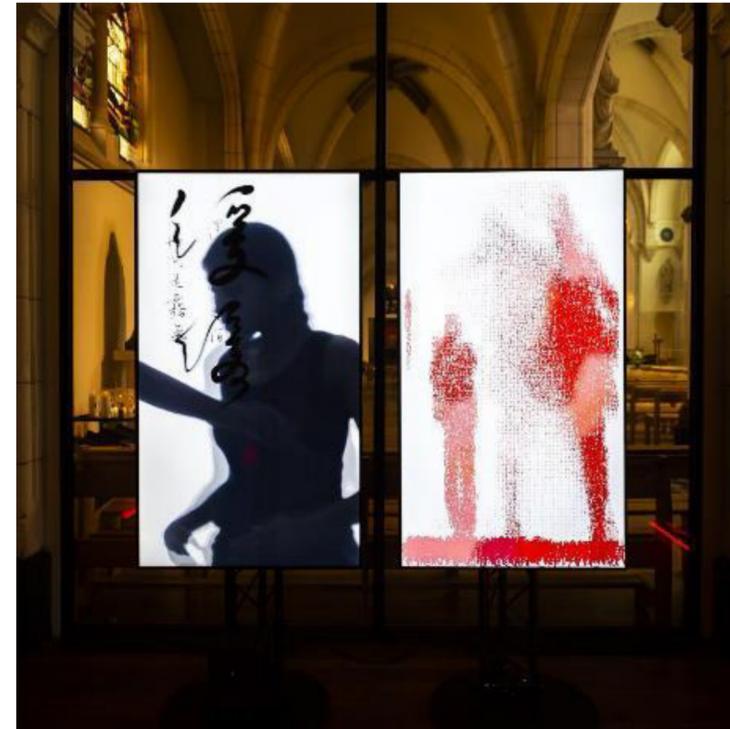
Depuis 2005, Les Bains Numériques situé à Enghien-les-Bains dans le Val-d'Oise est devenu le rendez-vous incontournable de la création artistique numérique contemporaine.

Après 8 éditions auréolées de succès publics et professionnels, la biennale a su développer des axes forts pour faire vivre les arts numériques au coeur de la ville.

Le festival, à travers un parcours d'art numérique pensé à partir de l'espace public combi-

nant concerts, performances et installations, compétitions et rencontres professionnelles internationales, révélera le potentiel créatif et social du territoire.

Le point d'orgue du festival restant ses concerts électro sur la scène flottante du lac d'Enghien. Une manifestation unique en son genre qui s'attache à faire vivre à ses visiteurs une expérience globale dans la ville, investie de toutes parts : lac, rues, places, parcs, gare, marché, etc.



Crédit photos : cda95. ©



"Birco" de Yoichiro Kawaguchi ©



LES STRUCTURES PARTENAIRES 2022

CHÂTEAU SOUDARS

C'est en 1973 qu'Eric Mialhe entame le long parcours qui aboutira après quelques années de travail acharné à la constitution du château Soudars. Il jette son dévolu sur un ensemble de parcelles en majeure partie argilo-calcaires, qui lui rappellent les grands terroirs saint-émilionnais et dont il pressent la haute qualité viticole. Mais l'ensemble est alors en friche et encombré de tonnes de pierres ; un long travail de préparation des sols qui se conclura par la replantation de la quasi-totalité du vignoble.

Durant les premières années d'exploitation, la jeunesse des vignes constitue un lourd handicap.

Dans les années 80, le véritable essor qualitatif de Soudars arrive. Le vignoble entre peu à peu dans sa phase de maturité, le contexte économique est favorable et l'expérience du terroir permet de mettre en place les données de la production d'un grand vin de style « classique », typique du Haut-Médoc.

Les avancées techniques du début des années 1980 constituent une aide précieuse pour cette évolution.

L'apport des connaissances nouvelles, des moyens techniques, des équipements modernes, mais aussi du recul par rapport à ce savoir, ont créé une nouvelle donne de la qualité.

A partir de 1995, le contexte est globalement faste, avec une série de millésimes dont la qualité est avalisée par le marché.

A Soudars, l'heure est à l'investissement. Des équipements de pointe vont être mis en place dans les chais, notamment en ce qui concerne la thermorégulation.

Le souci écologique d'une production « propre » se traduit par la construction d'une station d'épuration agréée et ultra-moderne.

Chaque détail qui s'intègre dans le processus de production est revisité, palette métal pour stocker les bouteilles au vieillissement. De la qualité du liège pour les bouchons au choix d'une bouteille extra lourde.



L'AGENDA 2022

VOTES DU LAURÉAT : INTERNET



1^{er} Octobre
Lancement des votes

14 Octobre

29 Octobre

Novembre

10 au 12 Novembre

13 Novembre

15 Novembre

Décembre

Mai 2023

Soirée inaugurale du prix 2022 : 1er octobre dans le cadre de la Nuit Blanche à Paris. Mairie du 17e arrondissement & Citéco, Cité de l'économie.

Projection - Festival ACCES (s) (Pau)

Projection - Institut Culturel Bernard Magrez

Projection - MEET Digital Culture Center (Milan)

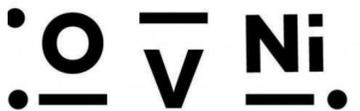
Projection - Rencontres avec HACNUM, ZINC Marseille, Seconde Nature Aix & la biennale CHRONIQUES : Biennale des imaginaires Numériques à Marseille

Clôture des votes

Remise des 3 prix honorifiques en partenariat avec la Mairie du 17ème
- Prix du public,
- Prix des curateurs,
- Prix des jury nouveaux médias
Invité d'honneur Maurice Benayoun

Projection - OVNI (Nice)

Projections - French May Art Festival (Hong Kong)
ISEA- Symposium International des Arts Numériques (Paris)



LE COMITÉ DE PARRAINAGE

Jack LANG ancien Ministre de la Culture, Président du Comité de parrainage

ORLAN Curatrice fondatrice OPLINEPRIZE

Bénédicte ALLIOT Directrice générale de la Cité Internationale des Arts

Ami BARAK Curateur, directeur artistique du Salon de Montrouge

Catherine BÉDARD Curateur des expositions et Directrice adjointe du Centre Culturel Canadien

Gilles BERHAULT Délégué général de la Fondation des Transitions

Claudia FERRAZZI Ancienne Conseillère “culture et communication” du Président Emmanuel Macron

Alain FLEISCHER Directeur du Fresnoy Studio National des arts contemporains

Jean-Jacques GAY PhD, Critique d’art et Curateur

Boris GREBILLE Directeur de IESA

Claude LEMAND Galeriste depuis 1988

Claude MOLLARD Conseiller de Jack Lang

Dominique MOULON Curateur fondateur OPLINEPRIZE, curateur indépendant, critique d’art et enseignant

Stéphanie PÉCOURT Directrice du Centre Wallonie Bruxelles à Paris

Christian POULIGO Président du Festival du film d’Artiste « AVIFF Cannes Art Film Festival

Corinne PULLICANI Directrice du POC d’Alfortville

Dominique ROLAND Directeur artistique de la Biennale Internationale des arts numériques d’Enghien les Bains

LES LAURÉATS 2021



Prix du public - Prix des nouveaux médias : Sarah Meyohas
Franco américaine, née en 1991 Sarah Meyohas est diplômée d'un Bachelor en relations internationales à l'Université de Pennsylvanie, d'un Master en finance à Wharton et d'un Master of Fine Arts à Yale. Fusionnant mythologies et objets de beauté clichés avec les supports numériques contemporains, l'artiste construit un langage visuel sur la base des systèmes, des algorithmes et des technologies qui influencent notre vie quotidienne : de la cryptomonnaie à la réalité augmentée en passant par l'intelligence artificielle, elle a notamment exposé à la 303 Gallery à New York en 2016. En 2017, Sarah Meyohas est listée par Forbes parmi les 30 Under 30. Son travail est relayé sur CNBC, PBS et CBC, mais aussi dans The New York Times.



Prix des curateurs : Disnovation.org
DISNOVATION.ORG est un collectif artistique et groupe de travail basé à Paris. Au croisement entre art contemporain, recherche et hacking, ils développent des situations d'interférences, de débat et de spéculation visant à détourner l'idéologie dominante de l'innovation afin de stimuler l'émergence de récits alternatifs. Leurs recherches se matérialisent sous forme d'installations, de performances, de sites web et d'évènements. Ils ont récemment édité The Pirate Book, une anthologie sur le piratage de contenus culturels. Leur travail a été présenté dans de nombreux festivals et centres d'art internationaux dont le Palais de Tokyo, le Jeu de Paume et le Centre Pompidou à Paris, le Musée d'Art et de Design de New York, le ZKM à Linz, ISEA, Transmediale, Elektra, ou encore le Chaos Communication Congress.

LES LAURÉATS 2020



Prix du public Juliette DELECOUR

L'artiste s'intéresse aux rapports qu'entretiennent les volumes et les espaces ainsi que les individus gravitant autour.

À cet effet, Juliette Delecour a recours à l'installation et à la sculpture, techniques qui lui permettent de convoquer les cinq sens qui sont plus à même de répondre aux interrogations qui guident sa démarche artistique.

En 2020 elle expose à la galerie du Crous à Paris, et a participé à la création d'une association vouée à initier des ateliers et expositions au Togo au côté de l'artiste Kokou Ferdinand Makouvia

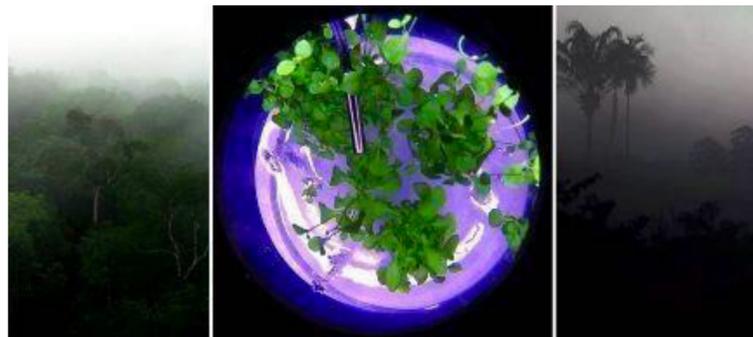


Prix des curateurs : Justine EMARD

Justine Emard s'intéresse particulièrement aux relations entre les êtres humains, leur existence et les nouvelles technologies.

En ayant recours à l'image, la photographie, la vidéo, où encore à la réalité virtuelle et la performance, elle rapproche ses oeuvres de disciplines scientifiques comme les neurosciences, l'intelligence artificielle ou encore la vie organique.

Depuis 2011, il est possible d'admirer son travail lors d'expositions personnelles aussi bien en Europe qu'en Asie du Sud Est, au Canada, ou en Colombie.



Prix des nouveaux médias Olga KISSELEVA

L'artiste russe perçoit plusieurs sources d'inspiration comme les sciences, les nanotechnologies ou les messages codés qui prennent vie dans ses oeuvres afin de nous interroger sur notre affinité au monde dans nos sociétés hyper connectées et de surconsommation.

Concernée par les enjeux écologiques elle reçoit en 2020 le Grand Prix de la Commission Européenne pour son projet EDEN une série d'oeuvres de bio-art.

QUELQUES CHIFFRES CLÉS

14ème édition avec des créateurs majeurs de l'art contemporain

6 semaines de rencontres et de campagne de votes

1 Comité de curateurs extraordinaires

1 Comité de parrainage prestigieux

1 Jury nouveaux médias exceptionnel

1 Comité scientifique digital

Plus de 120 commissaires, personnalités incontournables de l'art contemporain, des nouveaux médias et de la culture

Plus de 200 artistes nominés

35 partenaires culturels

80 partenaires de communication chaque année

Plus de 15 000 participants chaque année lors des votes sur les réseaux

300 000 followers

Des milliers de visiteurs lors de Nuit Blanche

12ème Nuit Blanche

Reconnue d'utilité publique depuis 2010

Équipe de 15 personnes et plus de 30 collaborateurs

RETROUVEZ OPLINEPRIZE SUR LES RÉSEAUX



PARTENARIATS & MÉCÉNATS

COMMENT PLACER LA CULTURE AU COEUR DE LA STRATÉGIE DE MARQUES ?

OPLINEPRIZE EST UNE MANIFESTATION RECONNUE D'UTILITÉ PUBLIQUE DEPUIS 2010

#OPLINEPRIZE est une manifestation culturelle innovante qui depuis 14 ans est devenue nationale et internationale, grâce à l'importance de ses réseaux sociaux, de ses followers et de ses nombreux partenaires.

Elle propose une sélection d'artistes exceptionnels et prestigieux.

Son but, abolir les barrières entre les entreprises et la culture, et inciter à utiliser la loi du 1 08 2003 pour le Mécénat, avant que cet avantage ne soit supprimé.

Nous proposons aux entreprises d'intégrer un club d'excellence, et de valoriser leur image.

DEVENIR PARTENAIRE PAR UNE PARTICIPATION FINANCIÈRE

Une participation permet de bénéficier d'une réduction d'impôt de 60% du don

(Dans la limite de 20% du revenu imposable, un contrat est signé et vous bénéficiez d'un rescrit fiscal)

LE MÉCÉNAT EST UNE RÉELLE OPPORTUNITÉ

QUELQUES CHIFFRES ADMICAL (selon rapport 2019) :

187 adhérents dont 100 mécènes et 87 porteurs de projets

554 retombées dans les médias nationaux et régionaux

660 000 utilisateurs du portail depuis son lancement en 2015 avec 1 265 801 pages vues en 2019 et 31 000 abonnés à la newsletter.

91% des participants ont été satisfaits aux formations sur mesure pour répondre aux besoins des porteurs de projets.

PARTENAIRES



REMERCIEMENTS

Nous remercions tout particulièrement tous les artistes prestigieux qui ont été les invités d'honneur depuis 12 ans.



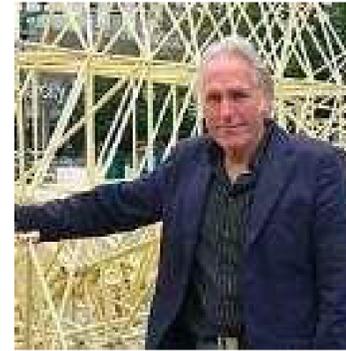
ORLAN



Catherine Ikam



Jakob & Mac Farlane



Theo Jansen



Tania Mouraud



Dominique Perrault



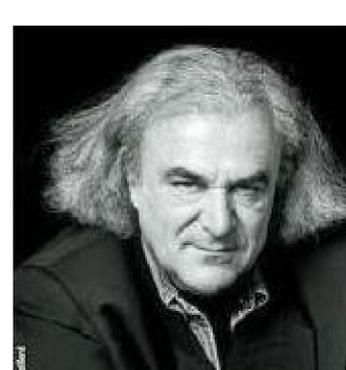
Roman OPALKA



Jacques Villeglé



Matali Crasset



Alain Fleischer



Julio Le Parc



Esther Ferrer

Nous remercions très chaleureusement les artistes qui ont accepté de participer et les structures qui nous accompagnent .
Particulièrement les membres du comité de parrainage dont les ministres Jean Jacques Aillagon, Renaud Donnedieu de Vabres,
ainsi que tous ceux qui ont permis à OPLINEPRIZE de se développer.

L'ÉQUIPE



Michèle Robine - Présidente et fondatrice d'OPLINE et #OPLINEPRIZE, commissaire d'exposition, économiste, artiste plasticienne
Philippe Bernard - Président du groupe PASSERELLE, co-fondateur d'OPLINE et #OPLINEPRIZE psychanalyste, producteur artistique
Sophie Lanoë - Directrice de la communication et des partenariats
Marcel Desvergne - Président d'honneur d'OPLINEPRIZE, ancien président de l'AEC (Aquitaine Europe Communication)

COMITÉ SCIENTIFIQUE

ORLAN - Curatrice fondatrice, artiste internationale
Dominique Moulon - Curateur fondateur, critique d'art et curateur indépendant
Yoyo Maeght - Curateur d'exposition
Fabrice Bouquier - Avocat à Paris et à Hong Kong
Nathalie Marchand - Avocate à Paris et à Hong Kong

COORDINATEURS & COMMUNICATIONS

Louise Girard - Coordinatrice générale et chef de projet	Ye Zeng - Chef développement Asie
Yao Tong - Community Manager et chef développement Asie	Pinyi LI - Assistante développement Asie
Loriane Bonnet - Chef de projet communication générale	Xiang Guangyi - Coordinateur de projet Chine
Marc Fert - Chef Web design	Kevin Arnaud - Chargé de communication
Issam Chammi - Développement site	Caroline Bouheden - Journaliste Consultante Asie
Lys-Ange Sénèscat - UI/UX Design et chargé de communication	Julie Prousteau - Assistante relation presse
Fadoua Ben Nasr - Chef de projet	Esther Guillaume - Assistante Communication et relations presse
Inès Brethenoux - Chargée de mission	Eliot Partouche - Assistant chargé de partenariats
Audrey Bernaud - Digital manager	
Gaidig le Peutrec - Digital manager	

COMITE SCIENTIFIQUE DIGITAL

Laurent Pierre Gilliard - Directeur Prospective et Communication à UNITEC, Maître de conférence à l'Université de Bordeaux Montaigne
Philippe Bruno - Directeur de WSB
Thomas Cheneseau - Enseignant à l'École de Design de Nouvelle - Aquitaine.
Adeline Beaulieu - Chef de projet web, WSB.

ORGANISATEURS

OPLINEPRIZE France
GROUPE PASSERELLE Association loi 1901
Reconnue d'utilité publique depuis 2010

