Alix Desaubliaux
Portfolio (bis)
Projets curatoriaux
Projets de recherche en collectifs

Juin 2020

Alix Desaubliaux
8, rue de la huguenoterie
35000 Rennes
alixdesaubliaux@gmail.com
http://alixdesaubliaux.fr
0623986339

Présentation

Statement

Un enfant qui construit une cabane le fait toujours dans un interstice, un 'espace-entre'. Sous un meuble, dans un buisson, entre deux arbres. Elle est un espace fantasmé et utopique dans lequel il est possible de déployer sa subjectivité sous une forme narrative et fictive. La matérialité de la cabane offre une matrice à laquelle peuvent s'arrimer toute forme de récit et de projections, réelles ou virtuelles. Souvent personnelle (un refuge) elle symbolise le retrait d'une société et sous-tend la question du rapport à l'autre : pour s'en cacher ou pour partager, elle existe dans le temps du récit qui s'y déroule et pour l'œil profane n'est rien d'autre qu'une construction sans signification. C'est la perspective* de celui ou ceux qui déploient le récit qui décident de l'utilité de la «cabane».

«La présence elle-même, loin de pouvoir être consignée, encagée ou mise en scène dans la visibilité pure et simple, se décline en une gamme infinie qui comporte l'éclipse, l'intermittence, l'effacement. C'est dans l'espace de cette présence absentée que se manifestent les indices, les signaux, les traces.» Jean-Christophe Bailly : Le parti-pris des animaux, 2013

L'exposition institutionnelle est un modèle, qui a ses contraintes, ses avantages et ses inconvénients. Il s'avère qu'elle ne permet pas toujours de trouver un équilibre, d'entrer dans un cercle vertueux et de pérenniser une pratique sur le long terme en y rencontrant une stabilité. S'épanouir dans un travail qui sait amener ses enjeux et ses problématiques avec justesse sans se corrompre par souci budgétaire ou obligation de production contractuelle n'y est pas toujours évident et il arrive que l'artiste lui-même devienne un consommable et l'exposition une formalité, un contrat dont il faut cocher les cases.

Le monde de l'art est un milieu énergivore, et agir en tant que moteur me semble particulièrement important aujourd'hui. Les problématiques économiques et spatiales que les artistes rencontrent à travers la précarité de leur situation se résolvent pour certains avec l'aide des institutions mais également grâce aux artist-run-space qui prennent une place également importante dans les processus de création. Ces lieux requestionnent le format d'exposition et de travail, permettant la découverte de nouvelles modalités potentielles et la réalisation d'expériences esthétiques et sociales à travers des formats-sans-formats, qui n'hésitent pas à redéfinir constamment ce qu'est l'objet d'art, l'œuvre, l'exposition, la pièce, l'artiste.

Je conçois ainsi le lieu (d'art, d'exposition, de diffusion, de travail) comme un lieu de passage, un catalyseur d'énergie, un point de rencontre, un carrefour. Il ne s'agit pas de mobiliser des moyens de productions plastique mais de penser l'art à travers la recherche et les mouvements que cette dernière amène. S'axer autour de ces enjeux permet de décloisonner les médiums et de placer les artistes, théoriciens, critiques, écrivains, performeurs en tant que chercheurs. Les pratiques se retrouvent entremêlées et affranchies d'une obligation productiviste et peuvent alors se structurer autour et par leur propre énergie, depuis

l'intérieur. Ces lieux de passage peuvent aussi bien prendre forme entre des murs tangibles que dans des interstices numériques. Ils se déploient à la croisée des flux, là où l'espace peut se façonner selon les besoins et les envies, là où le cadre et les énergies le permettent.

«La décision de substituer à la solitude dans la masse la solitude dans l'intime est une décision qui requiert un phare. Phare qui redonne vie à l'expérience concrète, phare d'où l'on puisse signaler une telle expérience. Il s'agit moins de cultiver son jardin que d'écouter tout ce qui monte du désert. Il s'agit de diriger ses pas vers l'espace à partir duquel on puisse publier. Revenir vers un espace privé publiable. (...) Je me dois de le faire. Au nom du déchirement qui est le nôtre. Au nom de nos expériences, au nom de notre passage. Il nous faut essayer de reconquérir le concret, évaporé dans les méandres de l'abstraction. Et en témoigner. Il nous faut essayer, en dépit de tous, de médiatiser l'immédiat.»
Vilém Flusser, Post-Histoire, 2019

Dans cette position, j'essaye de penser à établir un rapport d'horizontalité et à une manière de redéfinir les relations entre les acteurs de l'exposition, de sa conception à sa diffusion : Il ne s'agit pas d'inviter un spectateur à consommer et regarder, mais bien à être présent en tant qu'acteur à part entière, de considérer son regard et sa présence comme une participation et de réfléchir à un processus qui ne met pas ceux qui le portent dans l'insécurité. C'est pourquoi, à mes yeux, les modalités essentielles à tout type de recherche sont l'ouverture et la dialogique, dont l'expérimentation, la bienveillance et la confiance sont les vecteurs.

WMAN, 2019-?

avec Arthur Debert, Lucie Desaubliaux, Valentin Godard, Léo Gouhier, Carin Klonowski

A l'issue de la résidence Petit Jeu initiée en 2019 au labo NRV de l'ENSBA de Lyon, les artistes ainsi réunis décident de se rassembler sous l'entité collective WMAN, acronyme de Wireless Multiple Areas Network.

WMAN est un groupe de travail, de recherche et de pratique artistique. Il s'appuye sur le medium du jeu vidéo. Ses dispositifs de travail, de monstration ou de recherche varient à chaque occurrence en fonction des champs parcourus.WMAN est mobile. Il prend place tant dans les espaces physiques qui rassemblent ses membres que dans les espaces numériques dans lesquels ils naviguent.Ce que WMAN produit est aussi divers que ce qu'il explore.WMAN construit de la recherche, de la réflexion autant que des formes plastiques telles que la performance, la sculpture, l'image ou le texte. WMAN est constitué d'un noyau dur de 6 artistes : Arthur Debert, Alix Desaubliaux, Lucie Desaubliaux, Valentin Godard, Léo Gouhier & Carin Klonowski.

Nous prenons le parti de proposer l'expérience collective par le jeu plutôt que de nous concentrer sur une quelconque urgence de production. Nous posons le lieu au centre de nos questions en fabriquant un laboratoire sauvage et itinérant. Nous pensons qu'il faut concevoir de nouveaux lieux pour la pratique artistique et nous nous demandons à quoi ces lieux peuvent ressembler. Nous choisissons de faire du divertissement un vrai lieu de travail et de nous déployer aussi bien dans le monde physique (salles de conférences, espaces d'exposition, lieux de vie...) que dans des espaces numériques (jeux, interfaces de discussions, logiciels de collaboration...).

Nous faisons du jeu notre attitude.

Nous sommes une guilde, un corps d'expédition constitué d'artistes-explorateur.trices-chercheur.ses. Nous adoptons des rôles et ces rôles changent constamment. Nous sommes des naturalistes de mondes qui eux aussi se transforment sans cesse. Nous souhaitons ramener des éléments de nos voyages et les partager, nous cherchons à découvrir de nouveaux embranchements et à arpenter de nouveaux chemins même là où cela ne paraît pas possible, nous craftons aussi bien des armures et des potions que des objets de contemplation et des formes à manipuler. Nous cultivons une nouvelle attention face au jeu et à l'art pour en explorer des rapports inédits.

Une expédition se doit d'être sensible. Nous prenons grand soin de nos expériences. Nous faisons passer leur mise en commun et leur récit avant leur exploitation. Nous suivons nos instincts de plasticiens. Nous continuons à essayer, à tester tous les potentiels. Nos trésors de voyage sont des artefacts qui amorcent, soutiennent ou nourrissent nos réflexions et qui sont autant objets que sujets.

WMAN a produit jusqu'à maintenant deux publications :

#contenu-dragon

Explorations sur SecondLife, Divinity 2 : Original Sin, Spyro, Pokemon, le Bode Muséum berlinois et bien d'autres.

https://fr.calameo.com/read/002746359dca6de385ec4

Le Link Book

Explorations , synergies et décryptage de Myst et de la première occurrence de leur résidence PetitJeu au laboratoire NRV de l'ENSBA de Lyon.a

https://fr.calameo.com/read/002746359928b8ca6f60d

L'organisation d'une «Drop Party» au grand marché de Runescape pour court-circuiter l'économie du jeu où il n'est pas possible de s'échanger des objets entre joueurs. Une drop party consiste en une session d'échange clandestine où tous les joueurs se délestent du contenu de leur inventaire au sol, permettant ainsi pendant un court laps de temps aux autres passants de ramasser ces objets lâchés. Le sol devient alors une interface et permet aux joueurs de s'émanciper un court instant de l'administration du serveur avant que les objets ne soient détruits par le jeu, considérés comme jetés à la poubelle.

Un projet d'urbanisme collaboratif et collégial virtuel au sein du jeu SimCity 2000 : Urban Renewal avec une refonte graphique complète du jeu à six mains et un projet politique hexacéphale expérimental.
(voir ci-dessus)

Constallationss, 2019-2020,

avec Annie Abrahams, Pascale Barret, Carin Klonowski, Alice Lenay et Gwendoline Samidoust

http://constallationss.hotglue.me

Reprennant la même méthodologie que Constallations, le groupe de recherche s'agrandit et invite Carin Klonowski, Alice Lenay et Gwendoline Samidoust à les rejoindre dans leurs recherche. ConstallationsS.

Elles font collégialement le Let's Play du jeu de l'artiste et féministe Angela Washko The Game: The Game, explorent l'hantologie et dissèquent des webcams hantées, chantent le Ô des sirènes en visioconférence, travaillent l'ASMR et licrivent de la poésie collaborative et disruptive dans le cadre de l'Open Publishing Fest autour de «Pensée en actes» d'Erin Manning et Brian Massumi en invitant cette fois ci
Murielle Piqué, Lucie Desaubliaux, Sylvie Roques, Cathérine Lenoble, Simona Polvani, Marie Muzerelle Mathilde Gentil, Marie Julie, Danielle Imara, Enrico Floriddia, Clyde Chabot, Benjamin Efrati, Emmanuelle Gibello, Yolande Brener, Ienke Kastelein, Jatun Risba, Sophie Fitzpatrick et Molly O'Leary à participer.
L'anarchive de leurs travaux est à voir ici : http://constallationss.hotglue.me

Constallations, 2018-2019,
avec Annie Abrahams et Pascale Barret
http://constallations.hotglue.me

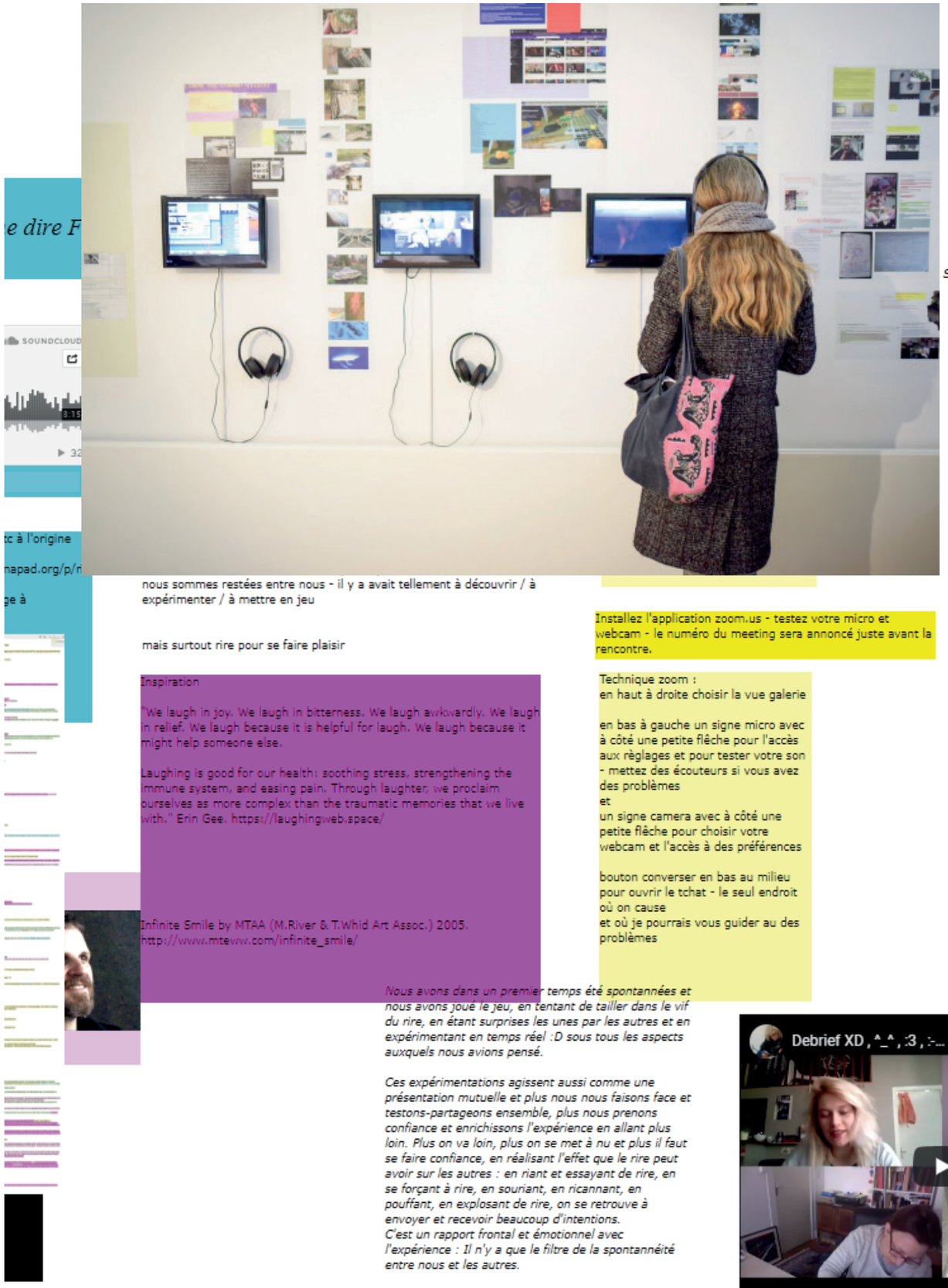
Constallations est un projet initié en 2018 avec Annie Abrahams et Pascale Barret. Il se présente comme un travail de recherche soutenu, transversal, queer et expérimental. Il fonctionne comme une trigonométrie, une conjugaison des envies et des intuitions que chacune fait découvrir aux autres à tour de rôle. Constallations prend place sur internet, qui agit comme un outil et un lieu de rencontre. Chaque session de travail est hébergée par l'une d'entre nous, sur la thématique de son choix, en utilisant un protocole qu'elle défini en amont et fait découvrir le jour de la réunion. Ces sessions s'articulent le plus souvent selon quatre temps :

1. Un temps de discussion préparatoire
2. Un temps de travail et de recherche personnel offline
3. Un temps de pratique
4. Un debriefing

Pour les trois dernières sessions nous avons choisi d'ouvrir ce processus de travail et avont pu inviter à nous rejoindre Camille Bloomfield, Daniel Pinheiro, Alice Lenay, Gwendoline Samidoust et Carin Klonowski. Constallation a également été exposé à l'ISELP à Bruxelles, et est soutenu par Oudeis dans le cadre de son programme de recherche Autorama. L'ISELP accueillera également Constallations et Oudeis à l'occasion de la dernière rencontre de l'année, cette fois IRL, qui concluera le cycle le 25 mai.

"Suely Rolnik talks about the need to decolonize our unconscious. I think that's a good place to start, especially if we understand the unconscious not in the Freudian sense but as the force of thinking-feeling that orients experience in the making. But we also need sites for practicing that decolonization, for registering the effects of it and engaging collectively with the consequences of the refusal that comes of letting ways of economizing life go. Because in the end it seems to me that if we don't rethink value, that decolonization will never occur. We will just be publishing more stories of surviving the very systems that need to be abolished at all costs." Erin Manning on fb.

Constallations à l'ISELP, Annie Abrahams, Pascale Barret, Alix Desaubliaux, 2018

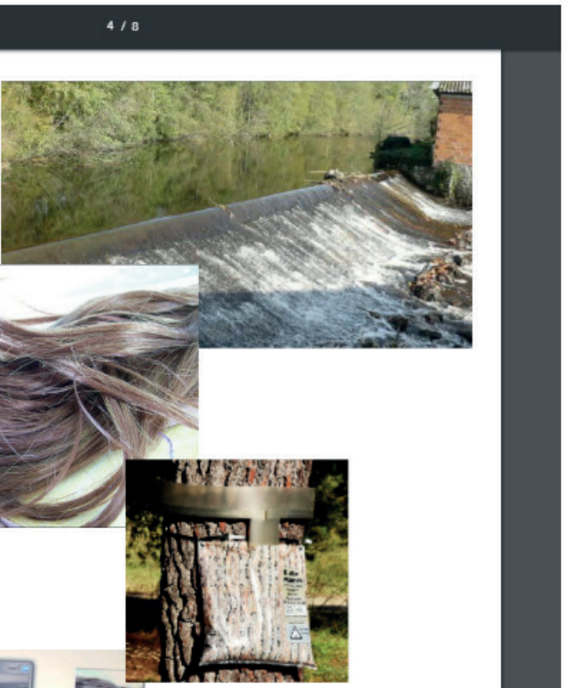


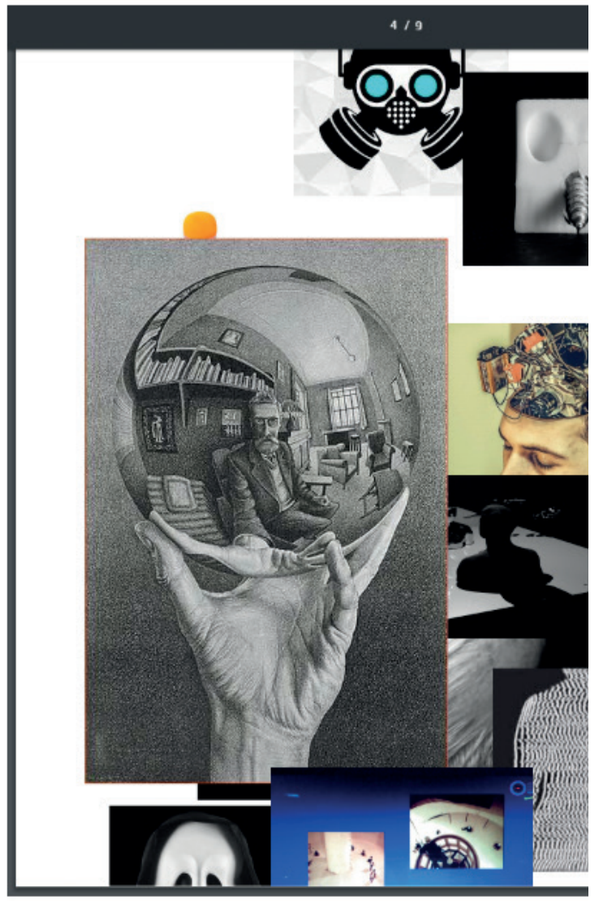
De leurs villes natales respectives, utilisant des outils, des builds, des expressions et des performances différentes, Pascale (Bruxelles), Alix (Lyon) et Annie (Montpellier) plongeront dans une série d'échanges et de rencontres en ligne. « Constallation » est une conversation sous la forme d'une séance de 3 x 3 sessions de désir/tempête/lavage cérébraux.

« Constallation » est un outil radical pour le (non-)'art. « Constallation » sera une confrontation attentive entre des générations, des visions et des pratiques. Nous apprendrons.

Chaque instanciation est initiée / hébergée par l'une des artistes comme défi pour les deux autres. Le projet a un caractère anarchival et sera archivé sur un site internet tumblr.

À propos des transitions précaires, du queer et de l'être avec. A propos des produits chimiques, des ré-actions émotionnelles, de l'im / matérialité, de la non / hyper-localité.





Constallations est dénudé d'intention préalable, n'a pas d'objectif pour l'après, et pas de chemin prédéterminé. Constallations est ce que nous sommes quand nous abandonnons nos objectifs personnels pour nous attaquer chacune à partir de son histoire et ses compétences propres à un défi lancé par une. Constallations est constitué de sauts dans le vide, d'exploration, d'avancées vers des choses que l'on ne maîtrise pas, que l'on ne contrôle pas et que chacune fait découvrir aux autres. Constallations est un outil d'apprentissage par une pratique radicalement ouvert à tout. Constallations est une utopie concrète. Sur une échelle petite, et temporaire - il faut le dire -, mais elle l'est, et porte ainsi un espoir de société autre. C'est une perspective.
Constallations est un chemin, une aventure, une chimie, une soupe qui bouscule les habitudes et cré des liens. C'était fort.

Chaque session est toujours aussi un geste d'amour, où l'intuition, l'intellect et les machines (l'apparatus) se mélangent et font naître un affect. Le chemin fantasmé par celle qui organise, celle qui désire, devient un labyrinthe de rencontres, de bifurcations, un pur jus sensitif d'intrication. La recherche se fait dans la bienveillance et elle en est indissociable : sans elle, les formes n'émergeraient pas.
Chaque session est l'occasion d'expérimenter, d'activer voir découvrir une proposition.

Constallations se fait avec un minimum de trois personnes. Une trinité, qui permet un lâcher prise et la découverte des opportunités proposées les unes par les autres.

L'internet est l'outil mais aussi la condition nécessaire pour Constallations : il fait qu'on se rencontre et que nous nous connaissons par l'expérience (par le faire) et non seulement par la logique de mots. Il permet une mise à niveau, une neutralité, une égalité, un partage des pouvoirs machniques. On se donne des temps pour se donner à fond dans quelque chose et on peut s'y engager d'une certaine manière tout de suite plus "polie", "protocolaire" que dans la "vraie" vie. Pas besoin d'aller à un endroit donné et des préalables pour être directement dans le bain.

Annie Abrahams, Pascale barret & Alix Desaubliaux, 2018

Petit Jeu, 2019

avec Arthur Debert, Lucie Desaubliaux, Valentin Godard, Léo Gouhier, Carin Klonowski

Résidence de recherche artistique prenant le jeu vidéo comme point de départ, le pari était de laisser les temps de travail, d'expérimentation et de discussion se structurer d'eux-même.
Les artistes réunis n'utilisent pas le jeu comme élément central de leur pratiques respectives, mais y témoignent de l'intérêt, de la curiosité, ont joué et ont éventuellement manipulé le médium à différentes reprises. Jouer demande également du temps, et la résidence se proposait de définir un temps de jeu parfois difficile à dégager sur son temps personnel, à conjuguer avec des temps de travail, micro-séminaires, game studies et production plastiques découlant de la prise de notes, des discussions et des photos, vidéos, enregistrements audio produits dans l'instant.

Des protocoles de jeu étaient prévus afin de rythmer le temps de la résidence qui, finalement, ont laissé une grande place aux productions et recherches spontanées qui émergèrent face aux différents jeux essayés : du jeu collaboratif en ligne de résolution d'énigme ou de stratégie et de construction de cité (*MystOnline : URULive, Age of Mythology*), à du gameplay collégial de jeu narratif (*Stanley Parable*), plusieurs sessions de rétrogaming autour de l'architecture (*Space Harrier 2, Sonic The Hedgehog : 2, Altered Beast*) et de jeu de combat à deux joueurs (*Mortal Kombat X, Soul Calibur 2, Pokemon Stadium*), reproduction réelle de mécaniques de gameplay de jeu d'énigmes pendant une exploration de la ville de Lyon, et performances au sein du jeu massivement multijoueur Second Life, entre autres. Un séminaire se tenait au moment des repas afin de debriefer sur les expériences de chacun et de discuter des notions invoquées au sein de celle-ci à travers des jeux : capitalisme et possession à travers le prisme de la colonisation, représentation monétaire des ressources et forces de travail, poésie de l'exploration et rôle de chacun au sein de coopérations en simultané, rapport au didactique et au tutoriel, allégories et représentations du double dans le jeu vidéo...

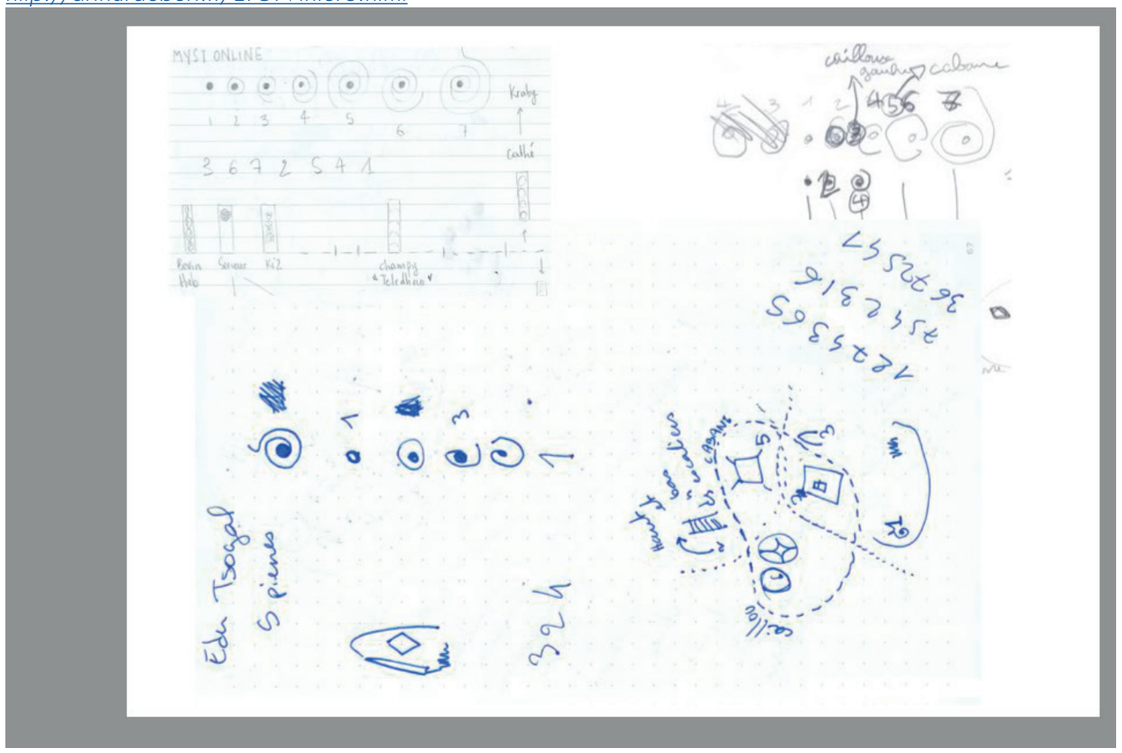
Des productions plastiques ont été réalisées également pendant ce temps de résidence: édition et édition augmentée, sculpture et énigme à résoudre, performance en ligne, enregistrements vidéo et audio dans l'optique de retranscrire les entretiens : cette résidence a servi de tremplin à un travail collectif ainsi formé qui continue en ligne et qui s'instanciera de nouveau pour continuer la recherche démarrée.

Arthur Debert (Vit et travaille à Berlin)
Alix Desaubliaux (Vit et travaille à Lyon)
Lucie Desaubliaux (Vit et travaille à Rennes)
Valentin Godard (Vit et travaille à Lyon)
Léo Gouhier (Vit et travaille à Paris)
Carin Klonowski (Vit et travaille à Paris)

Retranscription d'une discussion pendant l'ouverture d'une porte sur MystOnline : UruLive

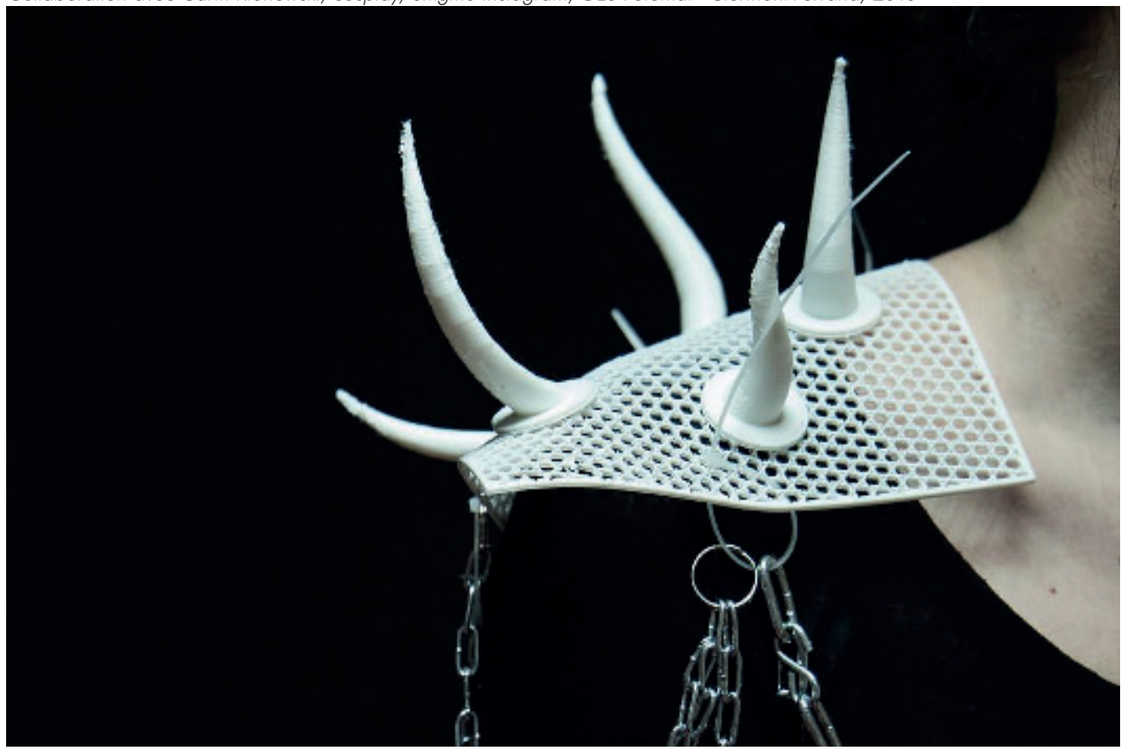
Lucie : Ok donc dans ton prolongement Arthur, tu continues vers le truc en bois là où je suis, et t'en as un. Sur le pied du fond.
Arthur : Ah sur le pied du fond. Bah c'est pas loin.
Carini : C'est chaud de les différencier.
Ar : Et ca c'est le cinq.
Lucie : Et ca c'est le cinq.
Arthur : Donc c'est pas le cinq-caillou, donc y'en a sept.
Al : Et ca c'est le sept?
Carin : Ca c'est le sept.
Alix : Parceque le sept il est plus proche de...
Lucie : Moi je prends... Ah ouais moi c'est encore pire parceque je pars de là donc je dois tout traverser.
Arthur : Cabane et caillou ils sont pas très loin. Caillou c'est cinq et six.
Lucie : Moi je veux bien prendre cabane.
Arthur : Bah prends cinq et six.
Lucie : Alix tu peux prendre sept mais il faudra quand même quelqu'un pour le-
Alix : Moi je peux prendre sept et un, ou non mais un et trois, un, trois, sept..
Lucie : Après moi je peux prendre cinq, six, sept, ils sont vraiment tous proches.
Alix : Donc je reste sur un et trois alors.
Arthur : Le trois c'est le caillou sur la gauche.
Lucie : Ouais c'est ca.
Arthur : Et moi je prends toujours les deux escaliers, qui sont... cinq, six.
Lucie : Là c'est six. Et Arthur il est deux et quatre.
Arthur : Il faudrait que je revérifie, je suis plus très sur ca c'est intercalé.
Carin : Je peux vous redire ! J'aime bien être au poste de contrôle.

Shorah, édition augmentée, 2018 (prototype)
http://arthurdebert.fr/LYON-inter5.html

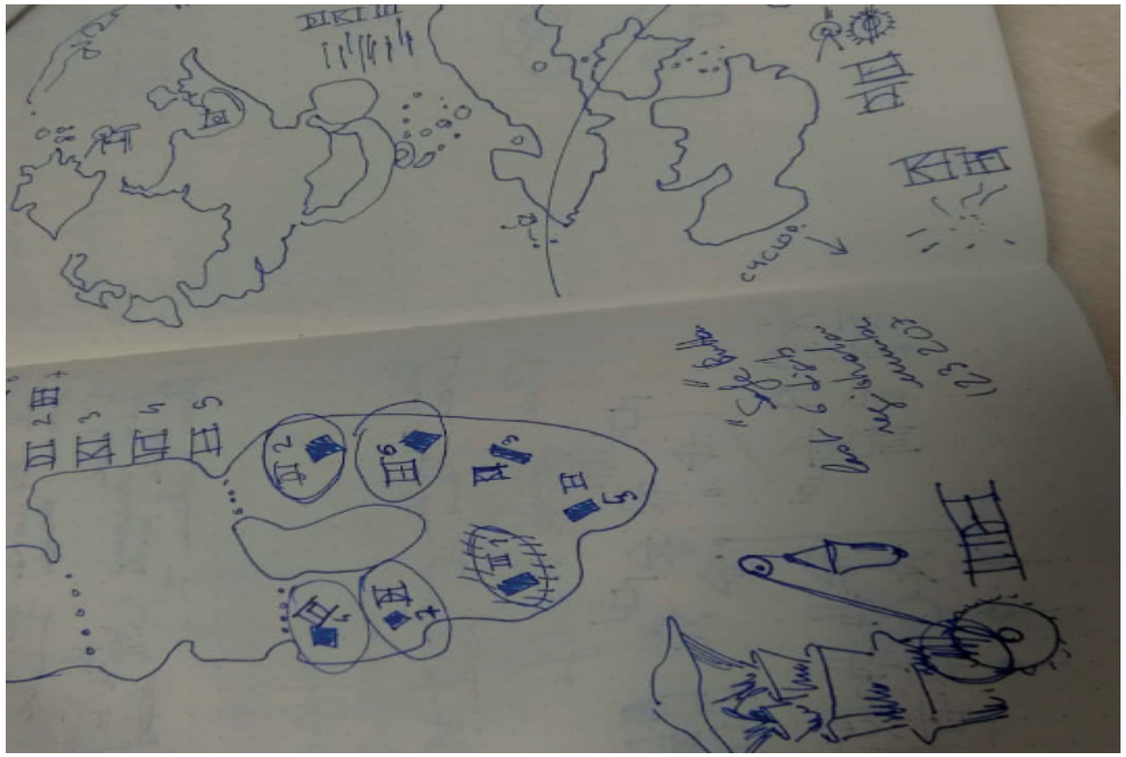


Performance dragon collectif sur Second Life, 2018

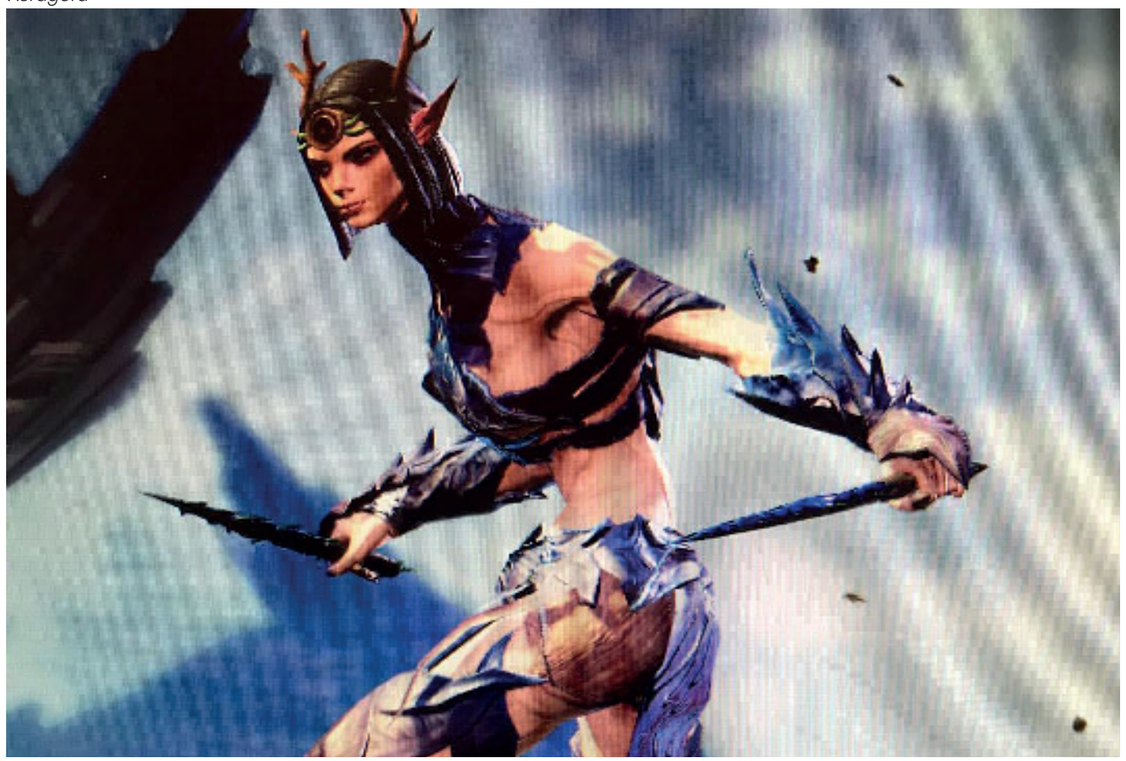
Collaboration avec Carin Klonowski, cosplay, énigme instagram, @Le Fotomat - Clermont-Ferrand, 2018



Notes et cartes



Xeragora



Atelier .EXE, 2016-2018

https://entresolresidencekennedy.tumblr.com/paysage
https://www.facebook.com/pages/category/Arts---Entertainment/Atelier-EXE-1080579158741943/

avec Vincent Bernard, Alix Desaubliaux, Julie Deutsch, Cyril Faucher, Clément Juliard, Franck Kirch, Rémy Laporte, Hugo Lermechin, Margot Robert et Guilhem Vincent.

Juste avant mon DNSEP à l'ENSAD Nancy, je m'associe avec neuf autres artistes (Julie Deutsch, Hugo Lermechin, Rémy Laporte, Vincent Bernard, Clément Juillard, Franck Kirsch, Cyril Faucher, Margot Robert et Phanuel Erdman) et créé l'atelier .EXE dans un ancien cabinet de chirurgien dentaire au centre-gare de Nancy. En plus des ouvertures d'atelier et expositions du travail de ses membres, .EXE propose plusieurs concerts et performances en son sein, et accueille également un tournage ainsi qu'une proposition vidéo projetée sur ses fenêtres, destinée à un public extérieur. J'ai également pu, en collaboration avec Julie Deutsch, inviter les étudiants de l'ENSAD à présenter dans une exposition en deux volets les travaux réalisés lors d'un workshop que nous avions encadré, War Mimicry. L'atelier .EXE est venu comme la suite de l'atelier Quatrepourcent monté l'année précédente avec Hugo Lermechin, tous deux étant dans le besoin de prolonger et continuer cette expérience. Ses membres et proches collaborateurs comptant de nombreux musiciens (LRMCH, Zhinomi, Ox, OROR, R.A.S, VFO89, Vezo), une grande part de sa programmation est consacrée aux projets audiovisuels et musicaux, noise, technos, performances de claquettes sonorisées, lectures performées, concerts et VJing.

Design graphique Rémy Laporte / Photographie documentaire Charline Kirsch

Vue d'atelier, 2016

Launcher.exe, 2016

Margot Robert sur le tournage de Very Cool Film, 2017

.EXE : une extension de fichier sur Windows pour les fichiers exécutables.
.EXE est une association de jeunes artistes aux pratiques hétérogènes ayant pour volonté de créer et de faire vivre un pôle de création et de diffusion artistique à Nancy.
.EXE est un espace à son commencement, l'infrastructure de la réinvention d'un ailleurs, un atelier/laboratoire où peuvent se rencontrer, s'expérimenter, se développer et se partager des pratiques et des recherches artistiques émergentes.

.EXE est une plateforme qui se donne pour but de concentrer et diffuser ces jeunes pratiques pour faire de leur profusion et de leur diversité la matrice de nouvelles richesses. Engagée dans des problématiques liées à l'espace, aux frontières, aux images, au numérique, à l'écriture, à l'exposition ou à la curation, l'association explore des pistes de travail hybrides et transversales par la mise en commun pour ses membres d'un outil de travail et d'exposition.

Intéressée par la création en train de se faire et avide de son partage, l'association cherche à créer un point de pivot entre les différents acteurs d'un réseau artistique émergent par la programmation d'expositions, de rencontres avec les créateurs, l'invitation d'intervenants extérieurs et l'organisation de workshops, débats, conférences et projections.

L'atelier .EXE est composé de Vincent Bernard, Alix Desaubliaux, Julie Deutsch, Cyril Faucher, Clément Juliard, Franck Kirch, Rémy Laporte, Hugo Lermechin, Margot Robert et Guilhem Vincent.

Restitution de War Mimicry, volet 2, 2017

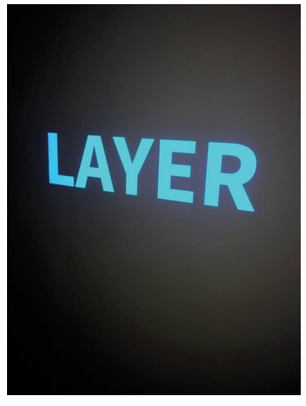
F.L.T.M, 2018

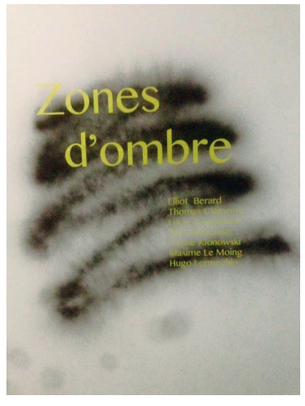
Atelier Quatrepourcent, 2015-2016

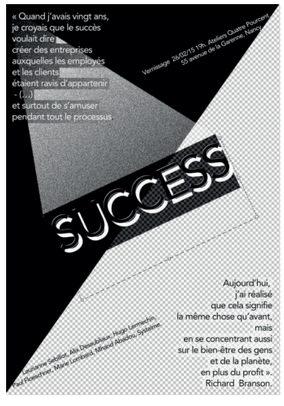
Avec Paul Floeschner, Hugo Lermechin et Marie Lombard

En parallèle de mes études à l'ENSAD Nancy, j'ai monté avec trois autres artistes et designers (Paul Floeschner, Hugo Lermechin et Marie Lombard) une structure du nom de Ateliers Quatrepourcent, à l'étage d'une agence immobilière «4%» vacante prétée sous conditions par sa propriétaire, . Nous avons pu organiser cinq expositions et une dizaine de concerts et performances. Une des expositions, Layer, se place comme pavillon officiel de la Biennale The Wrong en 2016. Une résidence d'artistes est également mise en place en collaboration avec le collectif ReactionPowerTrio avec des musiciens, danseurs et performeurs venus du Danemark et du Japon. Le lieu ferme en 2016 comme convenu avec la propriétaire des lieux.

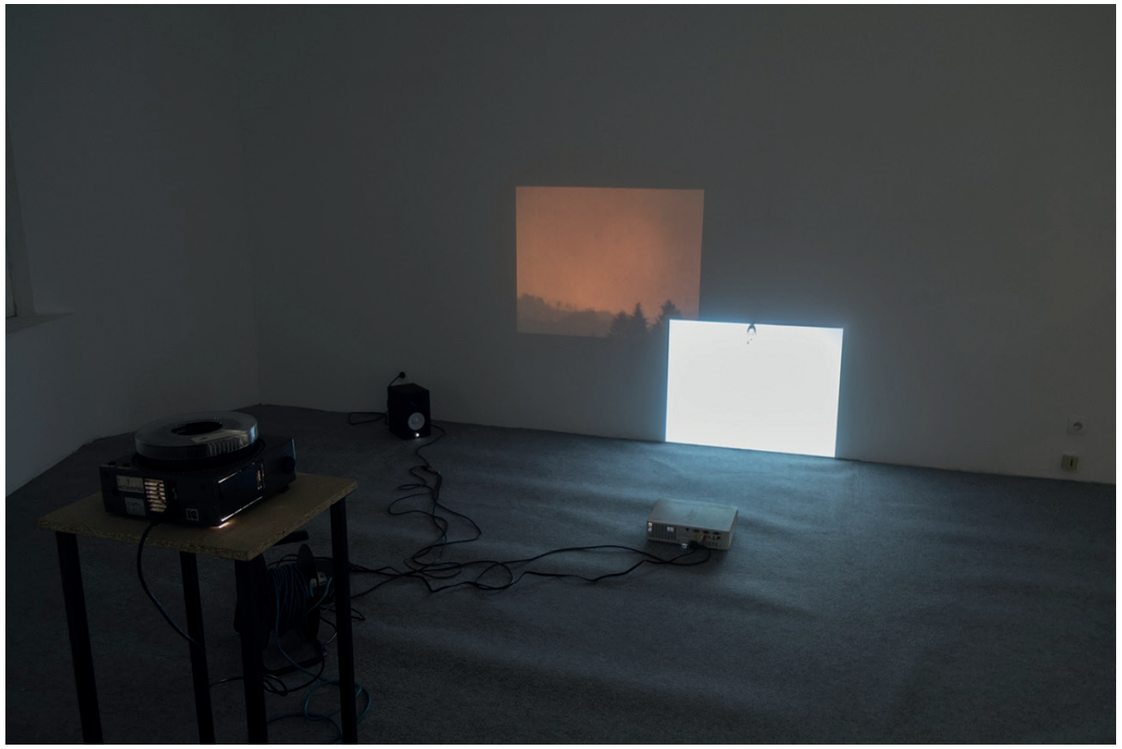
Parmi les artistes invités :
Eliott Berard, Thomas Clemente, Lucie Desaubliaux, Paul Floeschner, Carin Klonowski, Maxime Le Moing, Miyo Van Stenis, Rachael Archibald, Mhand Abadou, Laurianne Sebillot, Sybil Montet, Bia Rodrigues, Domenico Dom Barra, Roger GrandLapin, Helena Acosta, Jean Guillaume Le Roux, Laurus Edelbacher, Sim Bison, Laurel Wundermann, Arthur Debert, Bruno Marinelli, M'hand Abadou, Katia Le Comte Mirsky, Enrico Zago, Aubane Despres, Clemens Reinecke, Lallan Goetz, Emilie Gervais, Laurianne Sebillot
Michaël Systaime Borras, Vince McKelvie, Martin Onassis, Helin Sahin, Cool3DWorld, Kevin Angboly, Victor Rémy, Karoline Moebius, William Nurdin, Anatole Petit.



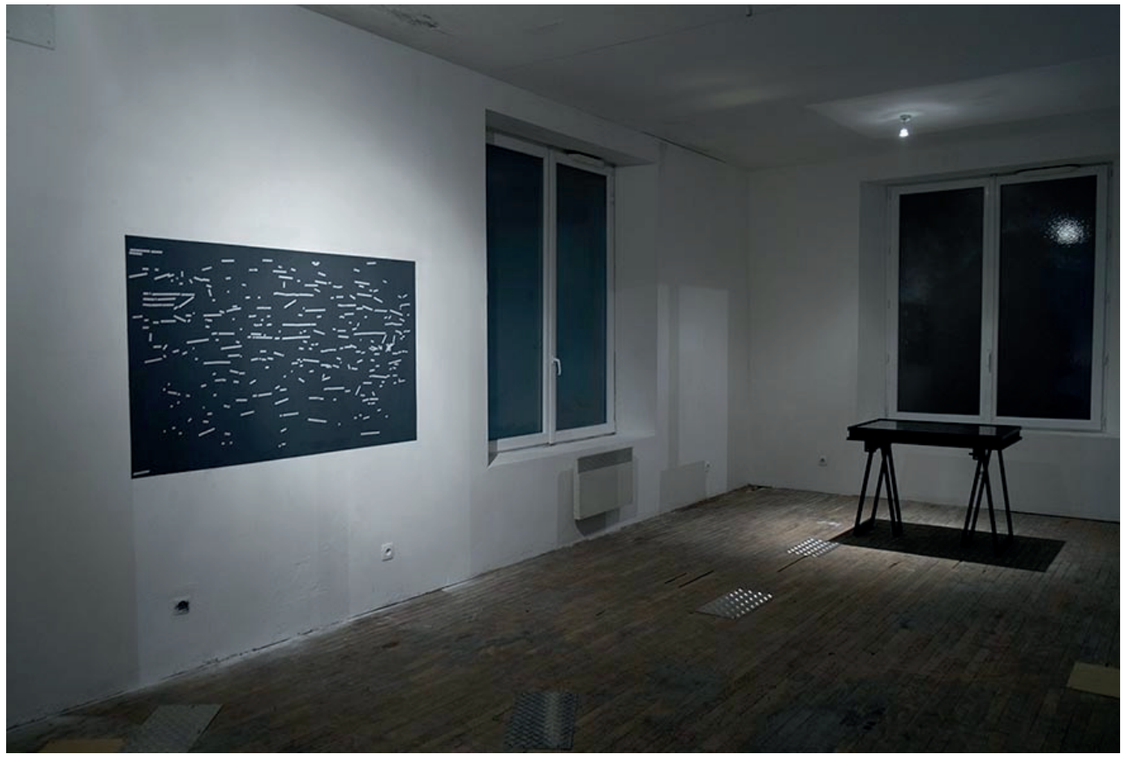




Zones d'ombre // Carin Klonowski, The Event II, 2016
installation (projection vidéo, projection diapo, enrouleur électrique), dimensions variables, 2016

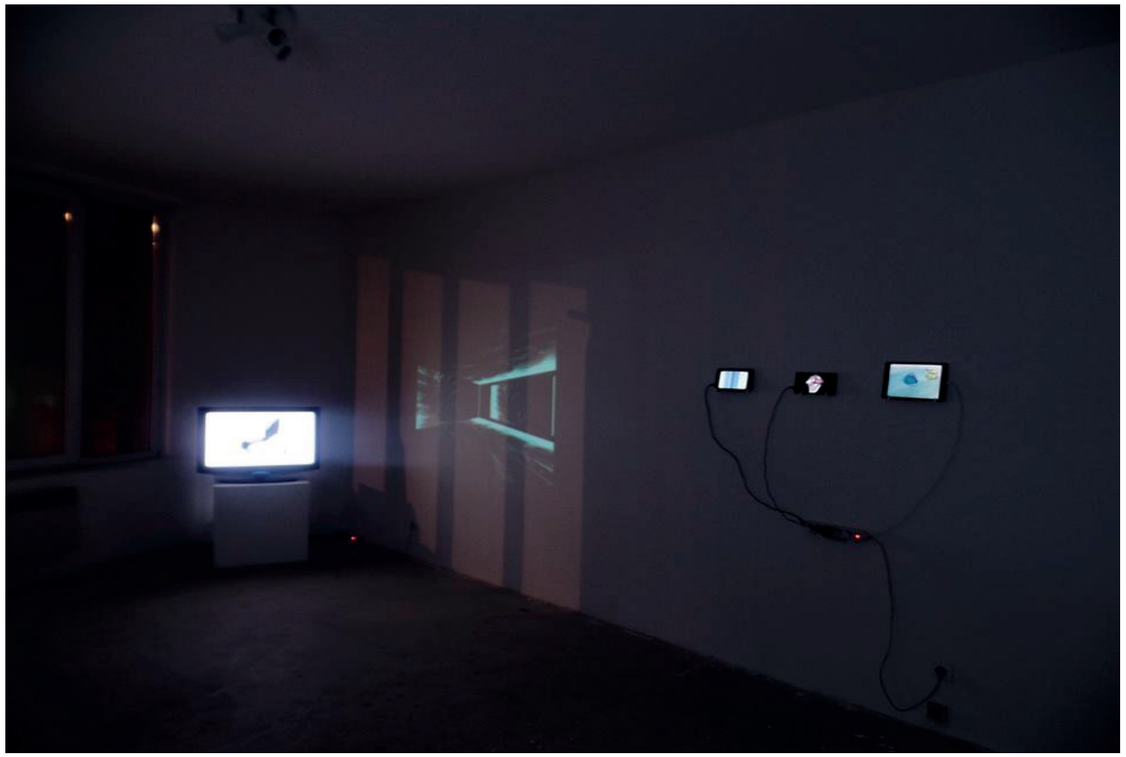


Zones d'ombre // Lucie Desaubliaux, DIY – Kit de Théorie du Complot (gauche), 2016
Paul Floeschner, Nexus (droite), 2016



Layer, pavillon de la Biennale The Wrong // Club Supérette, site web, 2016

Layer, pavillon de la Biennale The Wrong // de gauche à droite Vince McKelvie, Sybil Montet, Alix Desaubliaux, Martin Onassis, Miyo Van Stenis, 2016



Succe$$ // Marie Lombard, L'offre et la demande, 2015

Succe$$ // I win, I made it ! Alix Desaubliaux et Laurianne Sebillot, 2015

Curriculum Vitae

Alix Desaubliaux

8, rue de la huguenoterie
35000 Rennes
alixdesaubliaux@gmail.com
http://alixdesaubliaux.fr
0623986339

EXPOSITIONS PERSONNELLES & PRESENTATIONS

Parcours d'artiste, @Frac Lorraine, Metz, 2019
Paidia, @Galerie du Pavillon, Pantin, 2018
Cybridations, @Galerie du Pavillon, Pantin, 2017
Ice-Golem & Cute-Kitten, @Barcraft - The Achievement, Nancy, 2017
Genese_paysage, @Modulab, Metz, 2017

EXPOSITIONS COLLECTIVES (SELECTION)

2020
SELPHISH : L'exposition de soi, curated by Thierry Fournier & Pau Waelder, Mécènes du Sud, Montpellier
Modus Tollens, Mirage Festival, Réfectoire des Nonnes, Lyon

2019
XD,^_^,:3,:-D, collective performance with Annie Abrahams & Pascale Barret 3G) & Alice Lenay, Carin Klonowski, Gwendoline Samidoust, @Magdalena, Montpellier Continuum, curated by 2F4F, @C12, Bruxelles
Antropotechniche, Festival Filosofia, @Metronom Gallery, Modène, Italie
Valis, @ARS ELECTRONICA, Linz, Autriche
Space Cheap @Le Shadok, Strasbourg
Plantasia, @Atelier Xavier Foret, curated by Marie Jullian & Chloé Revel, Lyon

2018
Expérience Pommery #14 : L'esprit souterrain, curated by Hugo Vitrani, @Domaine Pommery
Process Time, curated by Vincent Verlé, @Musée de l'histoire du Fer, Nancy
C'était mieux demain #4, curated by 2Files4Free, @Lavallée, Bruxelles
Artefacts, curated by Vincent Verlé, @Dorossy Art Space, Séoul, Corée
Point Omega, @atelier SUMO, curated by Alain Barthélémy, Lyon

2017
Homo Numericus, @galerie le Préau, Nancy
Lucky Charms for Dinner, curated by Kamilia Kard, online (@The Wrong Biennale)
Post-Insulte, curated by Hugo Vitrani et Antwan Horfee, @Clichy-sous-bois
WJ-S - BBOT EXHIBITION - Rebelling Nature, curated by Anne Roquigny, @CDA Enghien-Les-Bains
Ergastule joue à la Chapelle, curated by Ergastule, @Chapelle St Quirin, Sélestat
Terra Incognita, curated by Mélanie Tisserant & Claire Andrezjcak, @galerie NaMiMa, Nancy

2016
Launcher.exe, inauguration de l'atelier .EXE, @Nancy
Variation Media Art Fair, curated by Dominique Moulon, @Cité internationale des Arts, Paris
INNER EARTH, curated by Le Syndicat Magnifique, @Pantin (24 rue Davoust)
Comment bâtir un univers qui ne s'éffondre pas deux jours plus tard 2/3 : Relativités, curated by Vladimir Demoule & Marie Koch, @Maison Populaire de Montreuil
Still Life, curated by Franck Balland, @espace Claude Parent, Nevers
Cet ailleurs, qui rejaillit en moi, lorsque je suis là (...), curated by Julien Creuzet, @galerie NaMiMa, Nancy

2015
White Screen #2, en ligne, curated by Caroline Delieutraz & Kevin Cadinot
Jeune Creation 66e Edition, @galerie Thaddaeus Ropac, Pantin
L'erreur commune fait la loi, @Galerie Poirel, collegial curation, Nancy
SUCCESS, @Ateliers QuatrePourCent, Nancy

EXPERIENCES CURATORIALES & DIRECTION ARTISTIQUE

Constallations Session 7 : Coïdolie, avec Annie Abrahams, Pascale Barret, Daniel pinheiro et Camille Bloomfield, 2018
Création du groupe de recherche WMAN, avec Arthur Debert, Lucie Desaubliaux, Léo Gouhier, Valentin Godard, Carin Klonowski, 2018
Petit jeu, résidence art, recherche & gaming, @Labo NRV, Lyon, 2019
Constallations Session 6 : Parktologie, avec Annie Abrahams et Pascale Barret, 2018
Constallations Session 1 : Defragmentation, avec Annie Abrahams et Pascale Barret, 2018
TLCD - Carine Klonowski, @Galerie Modulab, Metz, 2018
Time(s) Square, video programmation on the @atelier.EXE's windows, Nancy, 2017
Ouverture de l'atelier .EXE, Nancy 2017
War Mimicry, @atelier .EXE, Nancy 2017
Fondation de l'atelier .EXE avec Vincent Bernard, Julie Deutsch, Franck Kirch, Clément Julliard, Rémy Laporte, Hugo Lermechin, Guilhem Vincent, @Nancy
Layer(s), pavillon de la Biennale The Wrong, online & @Ateliers QuatrePourCent, 2016
Zones d'Ombre, @Ateliers QuatrePourCent, Nancy, 2016
SUCCESS, @Ateliers QuatrePourCent, Nancy, 2016
Fondation des Ateliers QuatrePourCent avec Paul Floeschner, Hugo Lermechin et Marie Lombard, Nancy (2015-2016)

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

Semaine de recherche en lien avec les études avec le collectif WMAN, @ESACM Clermont-Ferrand - Repoussé (COVID19)
Journée de recherche au laboratoire Modulaire, @ESAM Caen - Repoussé (COVID19)
Workshop "3D DIY 2", @ESACM Clermont-Ferrand, 2020
Workshop "The Triflers", @ENSAD, Nancy, 2019
Workshop "Cartographies subjectives", @TURFU Festival, Le Dôme, Caen, 2019
Workshop "3D DIY", @ESACM Clermont-Ferrand, 2018
Ateliers collège et adultes, 3D printed ceramics, @Pavillon du Conservatoire, Pantin, 2018
Atelier à destination des étudiants en master Arts de l'exposition et de la scénographie, Le Préau, Nancy, 2017
Atelier en école primaire et collège, Programmation-interactivité, Processing & arts plastiques (Nancy, Janvier - Juin), 2017
Workshop "War Mimicry" @ENSAD Nancy en collaboration with Julie Deutsch, 2017

TEXTES, PARUTIONS ET CONFERENCES

Conférence avec le collectif WMAN, @ESACM Clermont-Ferrand - Repoussé (COVID19)
Table ronde "Quelles pratiques artistiques et numériques pendant le confinement" par DeezPodcast, 2020
"Death Beaver", Poésie maxi rougeâtre, édité à Rennes, 2020
"Gulbirra et les anadyomes" parution dans le n°0 de la revue B.L.O.B, 2020
"Conversation avec Steve Grand", parution dans le n°0 de la revue B.L.O.B, 2020
"Une education sentimentale", interview par Wilfried Thierry dans le n04 de la revue Immersion, 2019
Conférence "Avatars & projection", @ESAM, Caen, 2019
"A l'abri des explications", texte sur le travail de Chloé Elmaleh, 2018
Table ronde : Le jeu vidéo comme objet culturel? @Science-Po, Rouen, 2018
Séminaire PNJ/Ontologie : Research talk @LaboNRV (ENSBA Lyon), 2018
"La sincérité de l'imaginaire", texte sur le travail de Marie Léon, 2018
Podcast LaPlayade n°13,sur une invitation de Vladimir Demoule, 2018
"Spectrum", texte sur le travail de Carin Klonowski, 2017
"Hors des limites de la carte", vidéo de Unbotpourraitfaireça, 2017
Conference "Serious Games, augmented reality, independent creators" @OBC Nancy #2, 2017