

A 3D rendered landscape featuring rolling hills. The terrain is a mix of light blue and white, suggesting a sandy or rocky surface. Patches of tall, thin grass are scattered across the hills, rendered in a vibrant orange-red color. The sky is a clear, pale blue. The overall scene is a stylized, digital representation of a natural landscape.

**Portfolio**  
**Alix Desaubliaux**



# Alix Desaubliaux - Portfolio - 11/2018



Contact  
alixdesaubliaux@gmail.com  
+33623986339

Network  
<https://www.instagram.com/alixdesaubliaux/>  
<http://facebook.com/alixdesaubliaux/>  
Steam ID : oelacoacca3921

Website  
<http://alixdesaubliaux.fr>

## Formation

DSRA Research / Digital Arts ENSBA Lyon, 2017-2020  
DNSEP Option Art with honours, ENSAD Nancy, 2016  
DNAP Option Art with mention, ENSAD Nancy, 2014  
Propedeutic year Option Animation LISAA Paris, 2011

## Biographie

Artist-researcher at the Digital Research Unit at ENSBA, Lyon, Alix Desaubliaux's protean practice goes from 3D printing and ceramics, chemicals and electronics to video games creation. She explores the relationship that human build with virtual entities and materialise those exchanges through the set up of experimental laboratories. She opens up a dialogue between digital agents, mineral matter, DIY machines, video games characters and their background and mythology.

What kind of gaze we can project on those entities that are nowadays fully part of our world? What can be their viewpoint and their way of being?

Her theoretical research explores problematics around materiality, environments and behaviors in game, limits and experimental narration. She attempt to build connexions between digital and biology, making analogies between animals, ecosystems, zoopsychology and tries to have a speculative and poetic approach of some kind of digital ethology.

Her plastic works goes along several, collective research projects. The work groupe 3G (with Annie Abrahams and Pascale Barret) focuses on sharing energies and working along online in a performative and experimental approach while the research axis "Petit Jeu" takes the form of artistic, gaming and documentary residencies she hosts.

Artiste-chercheuse au sein de l'unité de recherche numérique de l'ENSBA de Lyon, Alix Desaubliaux développe une pratique protéenne, de l'impression 3D et la céramique, à la chimie, l'électronique et la création de jeux vidéos. Elle explore la relation que les êtres humains construisent avec les entités virtuelles et matérialise ces échanges à travers la mise en place de laboratoires expérimentaux afin de mettre en dialogue ces agents virtuels, la matière minérale, les machines DIY et les personnages de jeux vidéos à travers leurs mythologies.

Quel regard projetons-nous sur ces entités qui font désormais pleinement partie de notre monde? Quel peut être leur manière d'être et leur façon de nous regarder, nous?

Sa recherche théorique explore les problématiques liées à la matérialité, les environnements, les frontières et les comportements des agents et des joueurs en jeu, à travers des narrations expérimentales. Elle tente de construire des connexions entre le numérique et la biologie à travers des analogies entre le monde et la psychologie animale, les écosystèmes et tente d'avoir une approche spéculative et poétique d'un genre d'éthologie numérique.

Son travail est soutenu par plusieurs recherches collectives avec le groupe 3G (Annie Abrahams, Pascale Barret) et l'axe de recherche Petit Jeu, une résidence expérimentale de jeu vidéo, de création artistique et de recherche qu'elle organise.

# Curriculum Vitae - 10/2019

## SOLO SHOWS & PRESENTATIONS

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

## COLLECTIVE SHOWS (SELECTION)

- 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  
*Homo Numericus*, Festival Filosofia, Metronom Gallery, Modène, Italie  
*ARS ELECTRONICA*, Linz, Autriche  
*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  
*WJ-S - BBOT EXHIBITION - Rebellng 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 Andrezjczak, 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'effondre 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*, aux Ateliers QuatrePourCent, Nancy

## CURATORIAL EXPERIENCES

- 2019 *Petit jeu*, gaming and research residency, Labo NRV, Lyon
- 2017 *TLCD* - Carine Klonowski, Galerie Modulab, Metz
- 2016 *Time(s) Square*, video programmation on the atelier .EXE's windows, Nancy  
*War Mimicry*, ENSAD Nancy in 2017, atelier .EXE, Nancy  
Foundation of *Atelier .EXE* with Vincent Bernard, Julie Deutsch, Franck Kirch, Clément Julliard, Rémy Laporte, Hugo Lermechin, Guilhem Vincent, Nancy
- 2015 *Zones d'Ombre*, at Ateliers Quatre PourCent, Nancy  
*SUCCESS*, at Ateliers QuatrePourCent, Nancy  
Foundation of *Ateliers QuatrePourCent* with Paul Floeschner, Hugo Lermechin and Marie Lombard, Nancy (2015-2016)

## INTERVENTIONS

- 2019 *Conférence*, ESAM, Caen  
*Workshop "Cartographies subjectives"*, TURFU Festival, Le Dôme, Caen
- 2018 *Workshop 3D DIY*, ESACM Clermont-Ferrant  
*Table ronde : Le jeu vidéo comme objet culturel?* Science-Po, Rouen  
*Séminaire PNJ/Ontologie* : Research talk at LaboNRV (ENSBA Lyon)  
*Workshop*, 3D printed ceramics, at Pavillon du Conservatoire, Pantin  
*Podcast LaPlayade n°13*, invited by Vladimir Demoule
- 2017 *Workshop*, Programmation-interactivity, Processing & Plastic Arts (Nancy, Janvier - Juin)  
*Conférence "Serious Games, augmented reality, independent creators"* at OBC Nancy #2  
*Workshop "War Mimicry"* at ENSAD Nancy in collaboration with Julie Deutsch  
*Talk RVB festival* hosted by ENSAD Nancy

## TEXTS

- 2019 "A l'abri des explications", text on Chloé Elmaleh's artistic work  
"La sincérité de l'imaginaire", text on Marie Léons artistic work
- 2018 "Spectrum", text on Carine Klonowski's artistic work

# Projets de recherche



## Petit jeu

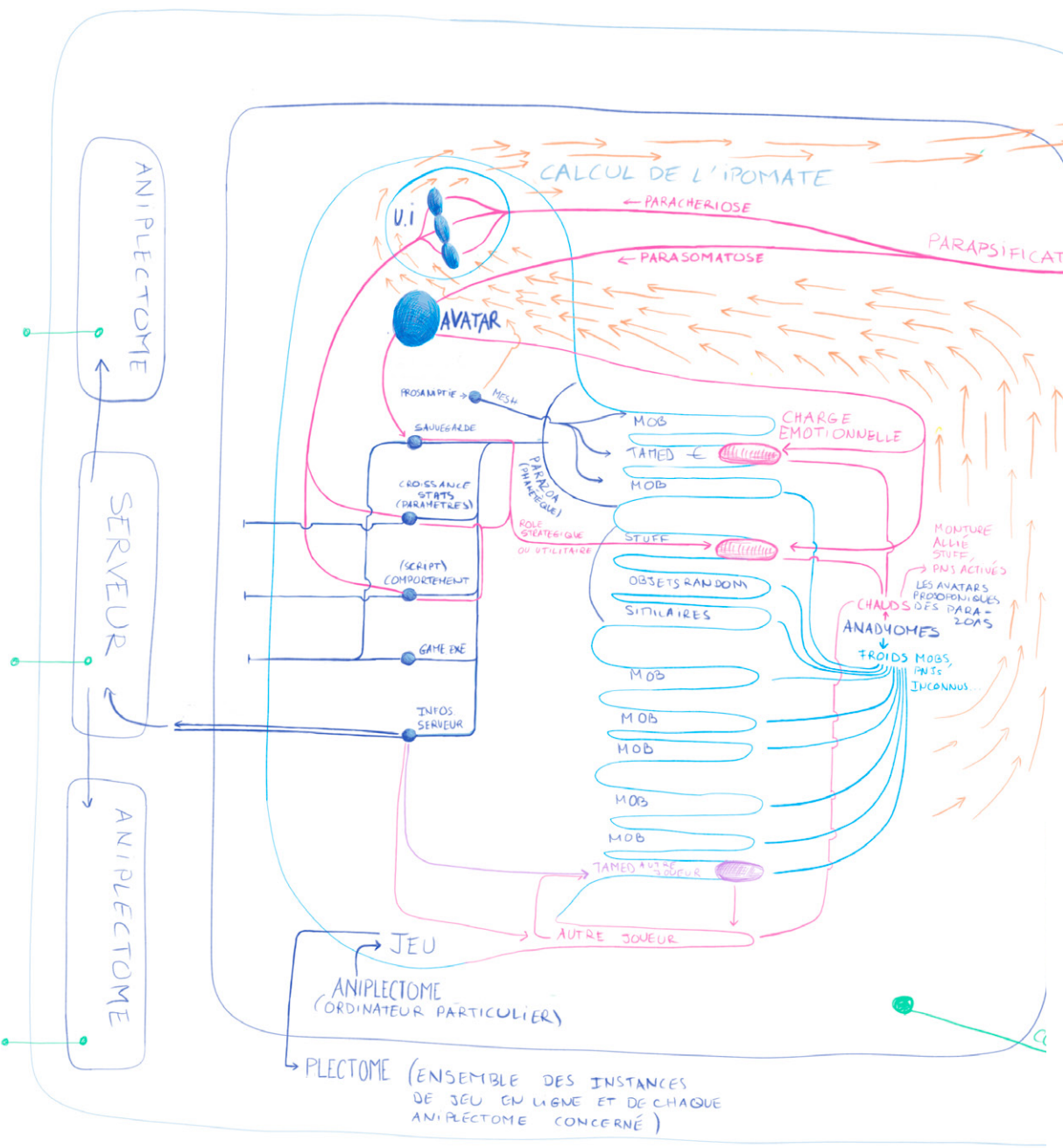
*Résidence de recherche et de création autour du jeu vidéo.*

L'aspect ludique du jeu vidéo ne tient pas uniquement à l'intérieur de son format. Les expériences de jeu se partagent, se racontent, et se présentent : elles offrent de nouvelles narrativités et ouvrent de nombreux potentiels. Il y a une infinité de manières de jouer possibles et chaque scénario, carte, personnage, moyen d'interaction est unique et pensé différemment. Cet axe de recherche prend la forme d'une série de résidence autour et à travers du jeu vidéo, sous toutes ses formes. Elles prennent place au Labo NRV (Lyon) et à l'ESACM (Clermont-Ferrand) et réunissent une équipe d'artistes dont la pratique n'est pas centralement tournée vers le jeu, mais qui sont joueurs d'une manière ou d'une autre. Quelles expériences collectives sont produites lorsque l'on joue de manière collaborative, mitoyenne ou collégiales ? Quelles énergies sont mises en jeu pendant une immersion à plusieurs dans un, ou des univers virtuels et quels échanges en résultent ? D'une manière ou d'une autre, des échanges, retranscriptions, notes, cartes, didacticiels, débats, streamings, déambulations, marches, éditions, et beaucoup de pizzas sont produites pendant ces temps de recherche.

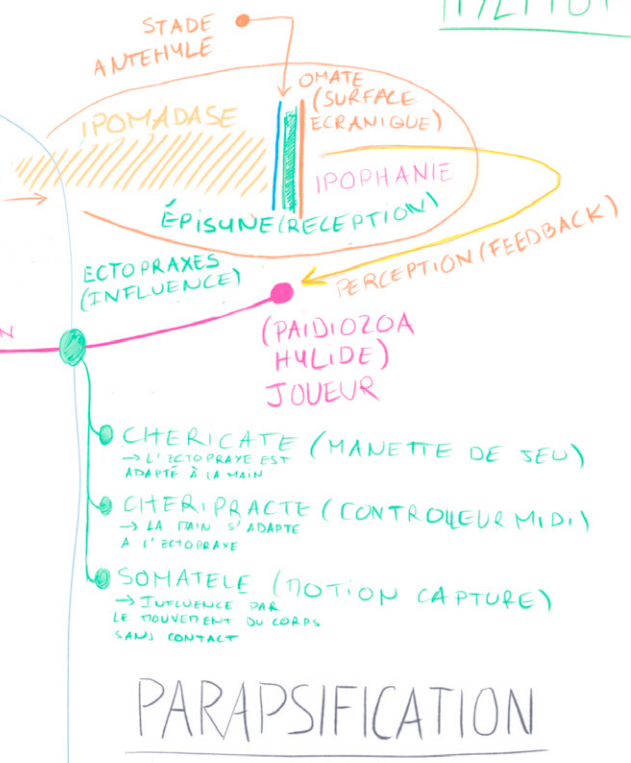
Avec Arthur Debert, Lucie Desaubliaux, Carin Klonowski, Valentin Godard, & Léo Gouhier



# PARATOPE



# HYLITOPE



## Parktologie

Theoretic research project, texts, graphics, lesson programm.  
2018 - ongoing

La Parktologie est un projet en deux temps. Une proposition de cosmogonie qui envisage le monde à travers un plan de coupe, une réactualisation des modes d'existence définis par Etienne Souriau qui accompagne un projet éditorial et lexical, l'ipodexe.

L'enjeu de cette recherche plastique et théorique est de trouver et d'inventer un champ lexical propre aux systèmes informatiques et aux univers numériques ainsi qu'aux phénomènes qui leurs sont associés : incarnation, apparition de l'image à l'écran, déplacements ontologiques liés à l'enregistrement d'une image, l'impression 3D... Ce nouveau lexique ou dictionnaire propose des néologismes conçus à partir d'étymologie grecque, indienne, anglaise et spéculative. Il vise à définir et qualifier ce qu'on appelle "univers virtuels" sans les opposer au monde "matériel". L'ipodexe est le penchant théorique de la Parktologie.

### Constallations - 3G

Collaborative project with Annie Abrahams & Pascale Barret

Online - <https://constallations.hotglue.me/?start>

2018 - ongoing

Point de départ:

Titre: trigonométrie / expression / spéculation sur les angles et distances à partir de trois points de vue, trois entités, trois âges

Constellation (holobiant - point de fuite / l'idéal)

De leurs villes natales respectives, utilisant des outils, des builds, des expressions et des performances différentes, Pascale (Bruxelles), Alix (Lyon) et Annie (Montpellier) plongent dans une série d'échanges et de rencontres en ligne. «Constellation» est une conversation sous la forme d'une séance de 3 x 3 sessions de désir/tempête/lavage cérébraux. «Constellation» est un outil radical pour le (non-)art. «Constellation» sera une confrontation attentive entre des générations, des visions et des pratiques. Nous apprendrons.

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

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.

Constellation est devenu Constallations quand elle a intégré Autorama OUDEIS.

Pourquoi écrire une méthodologie, un "comment faire" ?

Pourquoi tenter d'extraire l'essentiel d'une expérience ? La réponse nous semble simple: pour que son énergie et son potentiel ne se fige pas, ne se dissipe pas, mais puisse être réinvesti. La méthodologie est aussi une décortication : l'écrire permet de se rendre compte des différents processus et mécanismes utilisés, expérimentés.

"... plus nous nous faisons face et testons-partageons ensemble, plus nous prenons confiance et enrichissons l'expérience en allant plus loin. Plus on va loin, plus on se met à nu et plus il faut se faire confiance, en réalisant l'effet que le rire peut avoir sur les autres : en riant et essayant de rire, en se forçant à rire, en souriant, en ricanant, en pouffant, en explosant de rire, on se retrouve à envoyer et recevoir beaucoup d'intentions. C'est un rapport frontal et émotionnel avec l'(in)expérience : Il n'y a que le filtre de la spontanéité entre nous et les autres."

#### Collaboratrices :

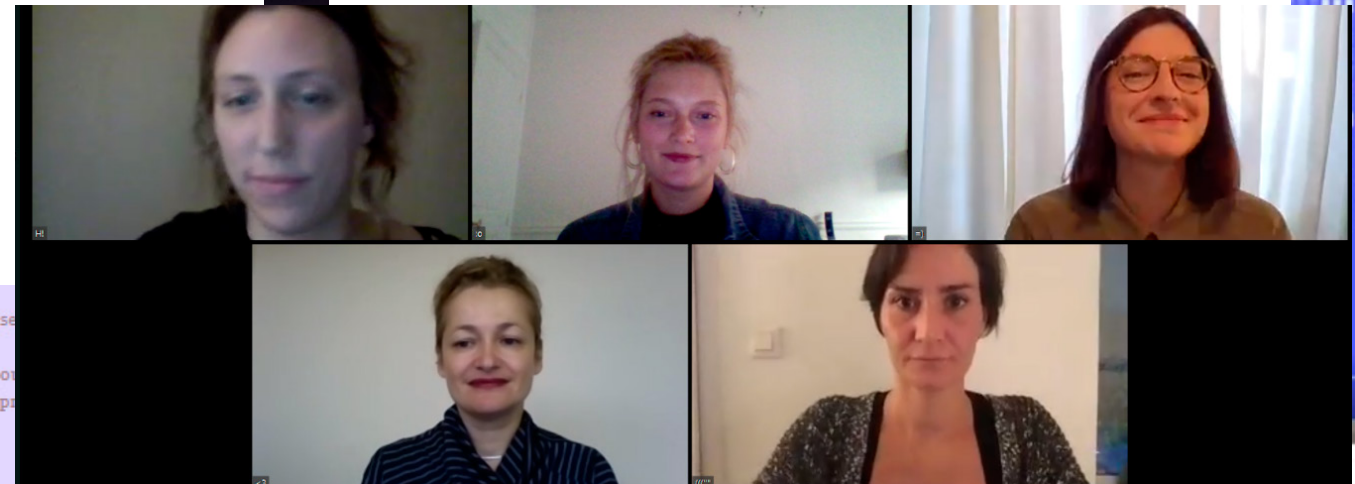
Annie Abrahams (1954), artiste et performeuse, étudie les possibilités et les limites de la communication dans les conditions du réseau.

Pascale Barret (1975), artiste queer éco-féministe visuelle, sonore et performante, utilise des médias tangibles, virtuels, scientifiques, magiques et historiques pour aborder les problèmes de trans-identités.

Alice Lenay est artiste chercheuse. Elle s'intéresse aux apparitions de visages sur écran, la question de la rencontre et de l'être-ensemble au sein des environnements médiatiques.

Carin Klonowski est artiste, chercheuse et commissaire d'expositions, qui poursuit son travail de plasticienne et de chercheuse au sein de la Coopérative de recherche, à l'École Supérieure d'Art de Clermont Métropole.

Gwendoline Samidou est plasticienne. Elle s'intéresse via la pratique de l'installation à la question de la construction du regard: des codifications culturelles ou sociales quelles sont les formes qui la pré-déterminent, l'enserrent, qu'est ce qui nous permet de voir autrement ?



t beau  
meeting on  
interdit de  
ting writin  
ellow  
ally organi  
ce que jep  
en chunksi  
is mass sto  
WW X BBI  
No G for G  
omplet  
ting re on t  
ue blue  
k chunkre  
digital ruin  
was mess  
yellow was  
akedmeetir  
legend  
ng pattern  
now on Clu  
soon the er  
complete  
e write chu  
wers!

a cluster into a chunk into a cluster into a c  
rere rere re read add add no add  
déplacement  
dd  
uing up for space - more spave to add  
writing sim with real viewers  
ra sois lin laine coton cachemira il faut

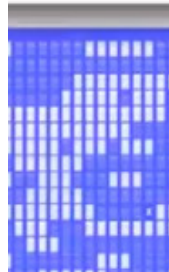
cassèrent les machines!!!  
oelacoacca3921: si on ne voit pas l'instant où il se  
dormira toujours  
oelacoacca3921: des machines à défagmeter por  
scarletbb: À l'origine, Jacquard travailla sur ce p  
limiter le travail des enfants! :O :(  
ariannanas: :)  
oelacoacca3921: BibleThuma

moval re re re mo

e 9 nov 2019.

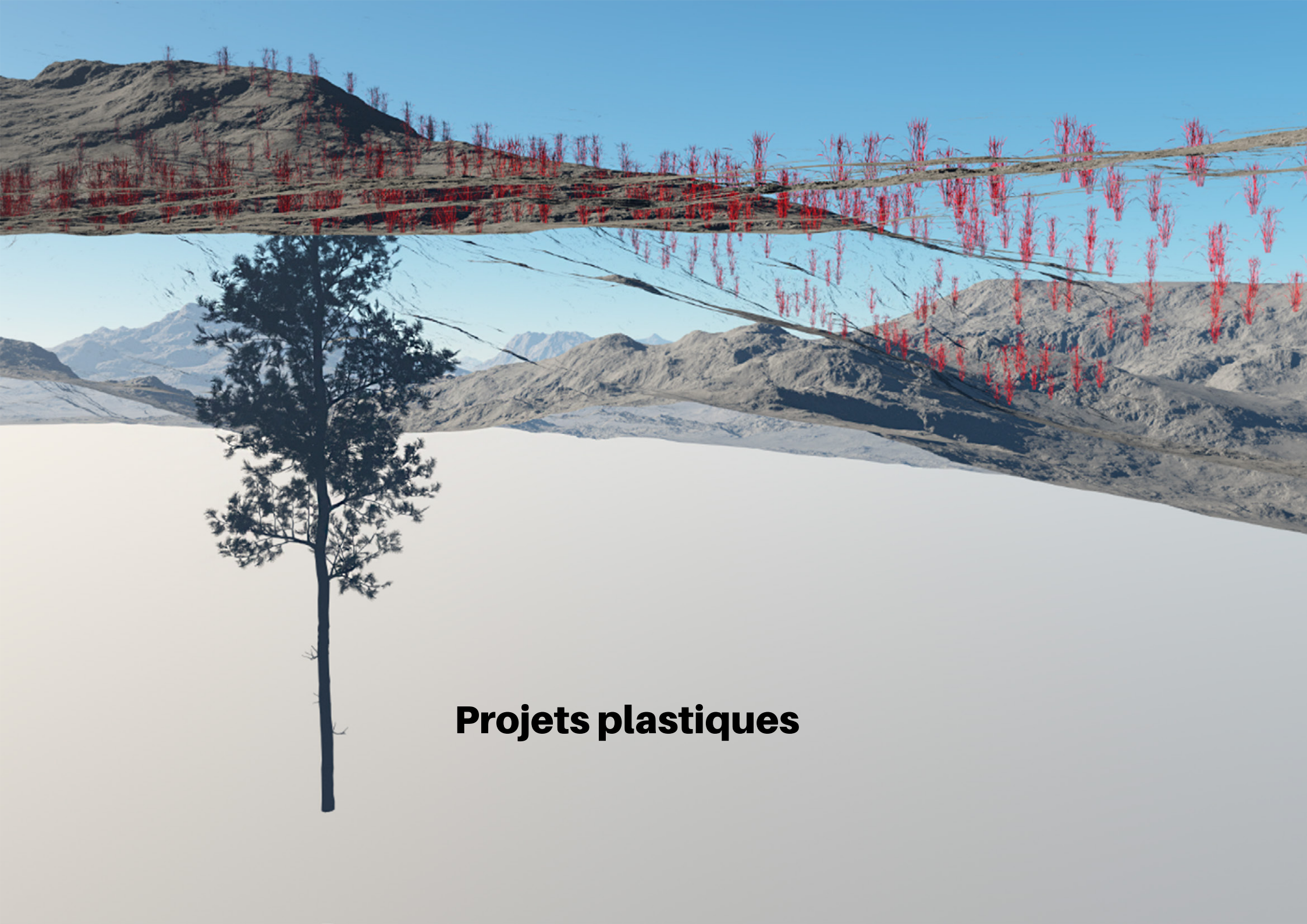
vices et vous  
voir plus, ou

ivis 0



Legend  
2 - [name]  
3 - [name]  
4 - [name]





## Projets plastiques



## Panpneuma

Generated video, 1920x1080,9'45

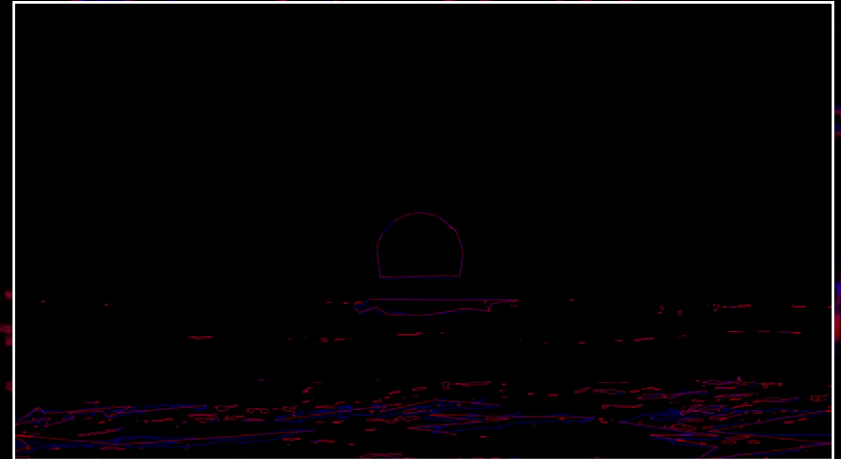
<https://www.youtube.com/watch?v=X5fq8EtFHok>  
2018

Nous sommes au monde en partie par notre souffle, "Pneuma". Nous inhalons notre extérieur, et nous exhalons notre intérieur. Par ce processus, nous nous mêlons au reste de l'univers. Dans le panpsychisme, l'esprit, la conscience ou la "psyche", est une infime partie d'un tout tout en étant présent dans tout à la fois, comme si le monde lui-même était un esprit rhizomatique infini.

Les algorithmes de "computer vision" savent comment décrypter les formes et exécuter des analyses d'images afin de dire aux êtres humains ce qu'ils veulent entendre : est-ce une voiture? Est-ce un visage souriant? Nous sommes constamment en train d'essayer d'isoler les choses afin de les comprendre, de les extraire de leur contexte et de les dissocier de leur environnement, incapables d'envisager le monde de manière holistique.

Les animaux, eux, n'instaurent pas de hiérarchie dans leur façon d'appréhender le monde. Ce qu'on appelle "intelligences artificielles" ne peuvent pas distinguer l'origine des choses, seulement les lire. Elles ne peuvent faire de différence entre celles issues du monde "réel" et celles issues de leur propre univers numérique. Leur regard, en ce sens ingénu, se manifeste par un flux de formes abstraites et géométriques, de contours et de couleurs, où tous les êtres, virtuels et réels, sont égaux.

Panpneuma est une vidéo générative, conçue en soumettant à un algorithme de computer vision DIY un flux de vidéo issues de jeux vidéo, de modélisations 3D d'animaux et de films documentaires animaliers.

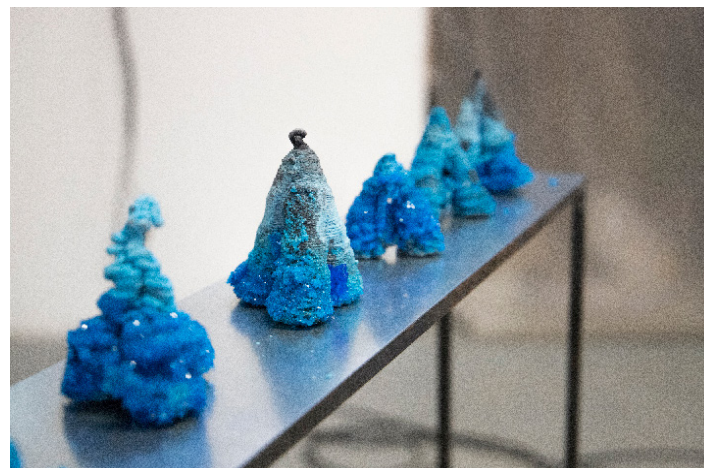


## Cristallisques

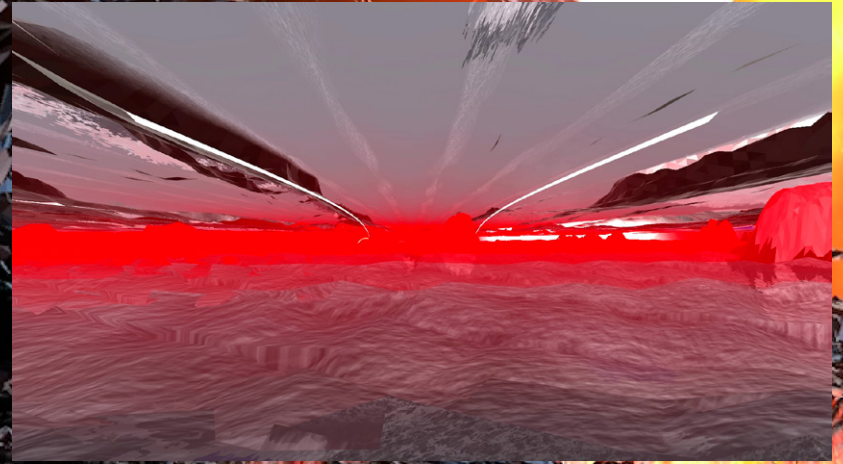
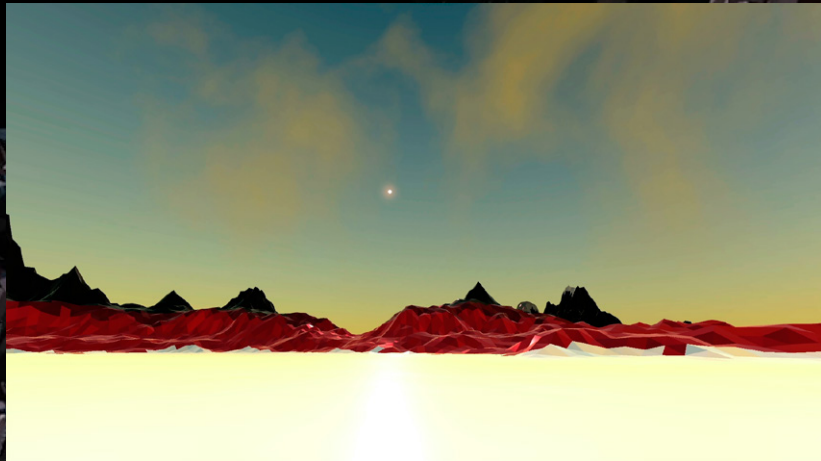
Grès, alun de potassium, sulfate de cuivre,  
2018

Les cristallisques sont des céramiques imprimées en 3D par une imprimante à air comprimée DIY. Une fois cuits, par une expérience chimique, ils sont recouverts de cristaux de synthèse de sulfate de cuivre et d'alun de potassium qui poussent à même leur surface. Toutes les pièces sont issues du même fichier 3D et les variations de leur aspect sont les stigmates du fonctionnement hasardeux de l'imprimante et de la relation de collaboration entre l'artiste et son outil-machine. Les cristaux croissent comme une entité vivante, recouvrant petit à petit les pièces en se nichant dans les alvéoles des pores de la céramique. Le nom "cristallisque" vient de monstres du jeu Borderlands 2, de gigantesques tripodes de pierre qui explosent en une myriade de cristaux lorsqu'ils sont abattus.

*Photos Guillaume Seyller*







**An Other - 2PanHead**

Clip commissionné par 2PanHead

Video, 1920x1080, 5'47

[https://www.youtube.com/watch?v=d\\_q87YXhdbo](https://www.youtube.com/watch?v=d_q87YXhdbo)

2018



### **Endoscopy**

Video, 1920x1080, 9'46

<https://www.youtube.com/watch?v=qw17HgOSTBs>

2018

Une imprimante 3D est filmée à l'aide d'une caméra endoscopique médicale, habituellement utilisée pour filmer à l'intérieur d'un corps humain. Les frontières entre l'organique et le mécanique sont brouillées et des formes non-identifiées apparaissent, tour à tour foetales, aliènes, mécaniques. Les sons produits par la machine rappelle ceux du matériel médical.



### Greenboots

3D printed ceramic figurine, acrylic

Video, 1920x1080, 4'45

<https://www.youtube.com/watch?v=88YWbDlMqkY>  
2017

“Green Boots est le surnom donné au cadavre non identifié d'un alpiniste devenu un repère pour les expéditions s'attaquant à l'Everest. Le terme anglais Green Boots (« bottes vertes ») provient de la couleur des lourdes chaussures de montagne que le corps porte encore, si marquante que, pour bien des grimpeurs, Green Boots est devenu un repère sur la voie d'accès nord menant au sommet. Toutes les expéditions en provenance du versant tibétain passent en effet près de la petite alcôve rocheuse sous laquelle il repose, à près de 8 460 mètres d'altitude, entre le camp VI et les trois ressauts qui marquent les derniers obstacles de l'ascension.”

(Wikipédia)

Cette figure, devenue symbolique, est réinsérée dans un jeu de ski en monde ouvert en utilisant la personnalisation d'avatar. Filmé au sein de son nouvel environnement, Greenboots se voit ressuscité en jeu. La réappropriation de son histoire, la superposition du personnage fictif reconstitué créée des bribes de mises en scènes, des histoires potentielles de ce qu'aurait pu être sa dernière ascension. Une figurine est imprimée en céramique puis peinte.



## ReefGenesis (genèse\_paysage)

Installation in-situ à la galerie Modulab, Metz

(Imprimante 3D à céramique et compresseur à air, argile)

<http://experimentations3Dceramique.tumblr.com>

Du 12 avril au 21 avril 2017

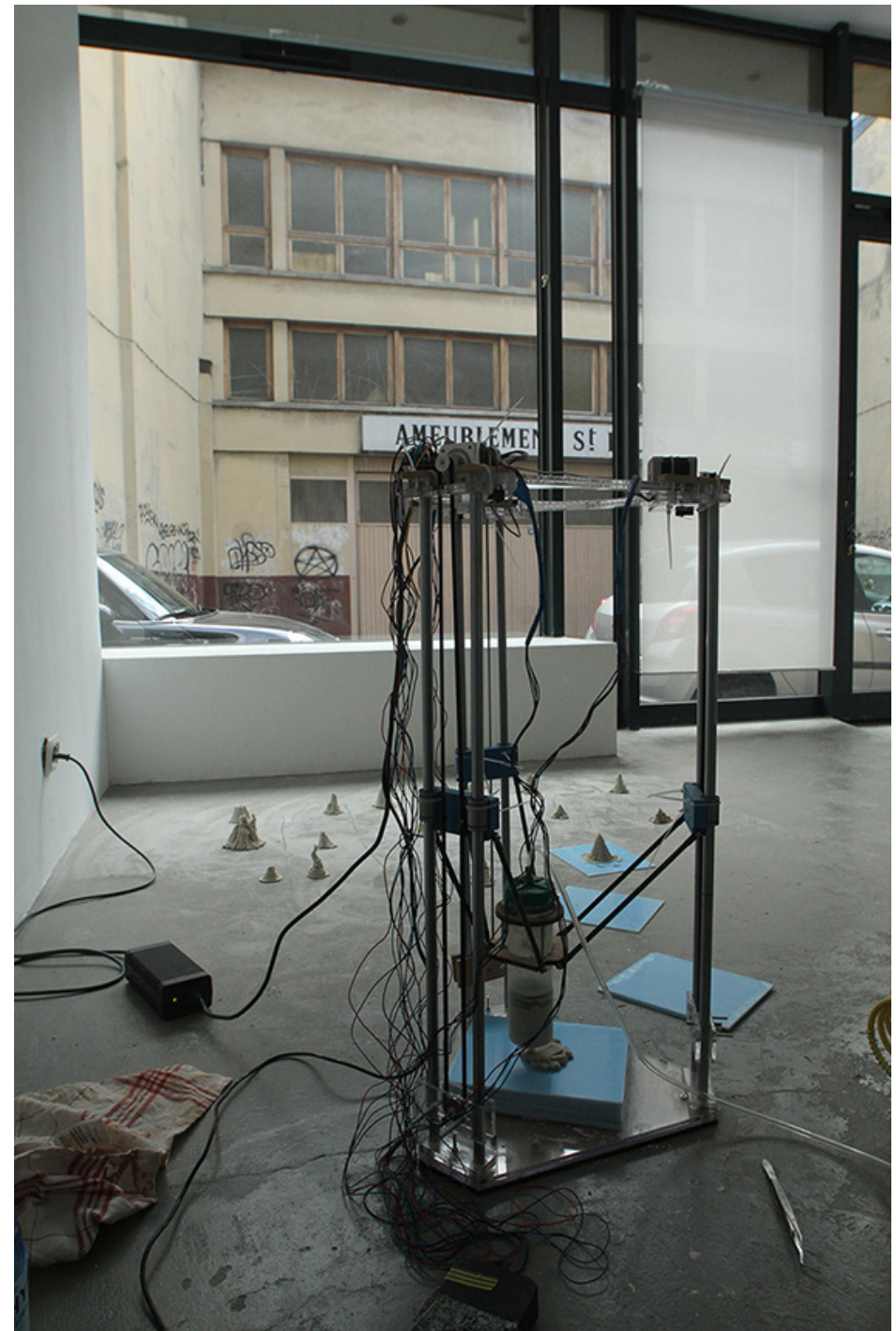
Une imprimante 3D à céramique est construite de A à Z, en utilisant les ressources d'internet, des matériaux de récupération et les technologies d'un fablab associatif situé à Nancy. Le protocole de construction et d'apprentissage des techniques et savoirs nécessaires à la réalisation de la machine est découvert lors du processus.

Cette imprimante, qui utilise un compresseur à air afin d'extruder de l'argile est utilisée pour générer des montagnes. Lors d'une exposition - laboratoire à la galerie Modulab, à Metz, elle imprime une dizaine de pièce par jour. Les montagnes sont d'abord conçues à l'ordinateur, de manière procédurale, parfaites, vides et creuses, avant d'être matérialisée puis disposées au fur et à mesure dans la pièce. Une matrice, tracée au bleu de méthylène, rappelle l'espace numérique duquel elles sont issues et les implante au sein d'un système de mesure et d'échelle visuel.

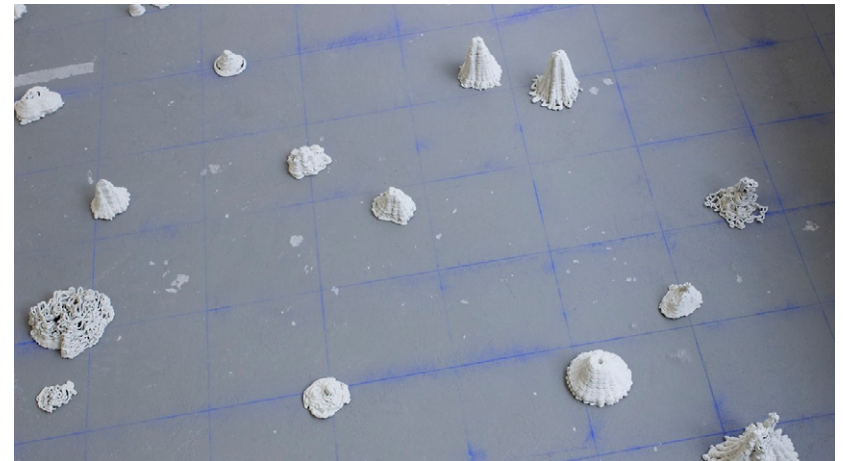
Au cours de cette session de travail, j'explore la relation entre l'artiste et sa machine-outil en découvrant sa technicité, la manière dont elle va traduire et absorber le relief, comment ses aléas et ses mouvements tentent d'imiter le processus de formation de reliefs de la nature avec ses accidents, ses strates, ses hasards. Tout comme j'expérimente différents types de topographies, j'expérimente également différentes manières de travailler la terre et apprend à calibrer la machine en conséquence. Leurs spécificités, mais aussi leurs liens de parenté apparaissent dans le paysage ainsi formé. Au cours de cette expérience, je souhaitais dans un premier temps renverser le rapport artiste-outil en plaçant la machine dans la position de créatrice. Il s'avère en fait qu'il s'agit d'une collaboration, d'un travail de sculpture à deux mains et un extrudeur.

Ce laboratoire est également un temps d'écriture et de recherche théorique, et de production de matière orbitant autour de ce projet. Il y a une anecdote à raconter pour chaque impression. Chaque montagne est datée, photographiée, scannée. Ce paysage gris qui se forme au fur et à mesure et qui emprunte sa couleur à l'univers de l'ordinateur dont il est originel permet de créer une nouvelle matière qui viendra nourrir de nouveaux projets, vidéo, sculpturaux, virtuels, éditoriaux.

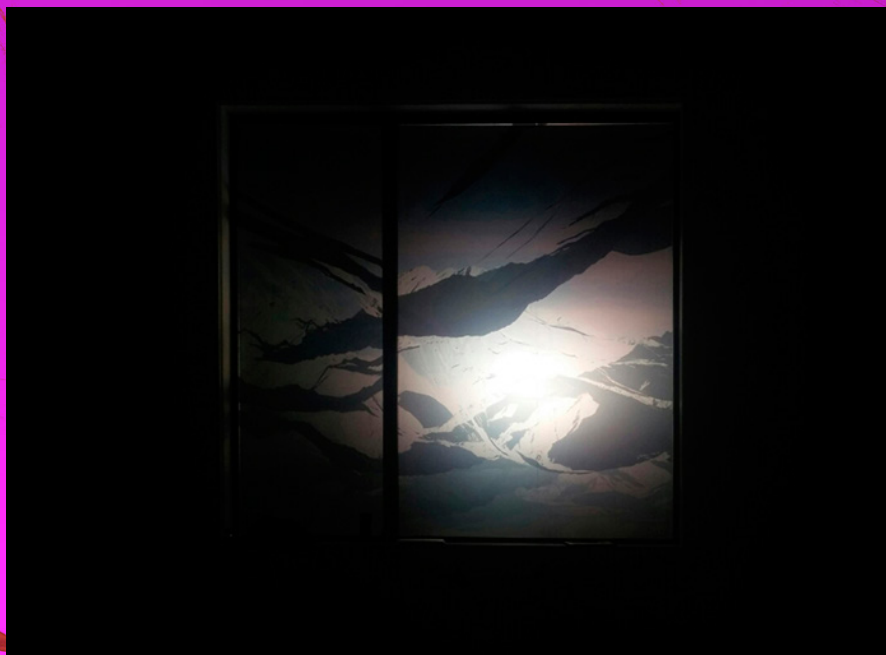
72 montagnes d'argile ont été imprimées pendant ce laboratoire.











### **Terre creuse**

*Print on vitrophanic sticker, 1,038mx2,894m*

*Print on vitrophanic sticker, 1,918mx2,894m*

*Laser print A1 x5*

*Vidéo, 1920x1080, 0'46*

[https://vimeo.com/212983294?utm\\_source=email&utm\\_](https://vimeo.com/212983294?utm_source=email&utm_)

*Vidéo, 1920x1080, 2'06*

<https://www.youtube.com/watch?v=VXdR-NuIwdU>

2017

Un paysage numérique remplace celui que l'on aperçoit habituellement par la fenêtre sur laquelle il est appliqué. Généré de manière procédurale à l'aide de valeurs numériques, il révèle ses coutures grâce au point de vue déterminé par un appareil photo virtuel, placé sous le décor. Le relief est créé sans que l'on puisse savoir avec exactitude à quoi il va ressembler lors de sa création, à l'inverse des outils classique de conception numériques. Appliqué sur la fenêtre de la galerie pour laquelle il a été généré, il filtre la lumière extérieure et habite l'espace, se liant à la temporalité du monde réel.

Ce protocole s'adapte au lieu où il s'installe et change de forme selon son environnement. Il peut devenir vidéo, impression, sticker translucide en essayant d'invoquer l'écran là où il pourrait être.





## Self-conscious bots

Macros, automations, EXE & APP files, impressions, twitter accounts

<https://twitter.com/bordnsep>

<https://twitter.com/slfconsciousbot>

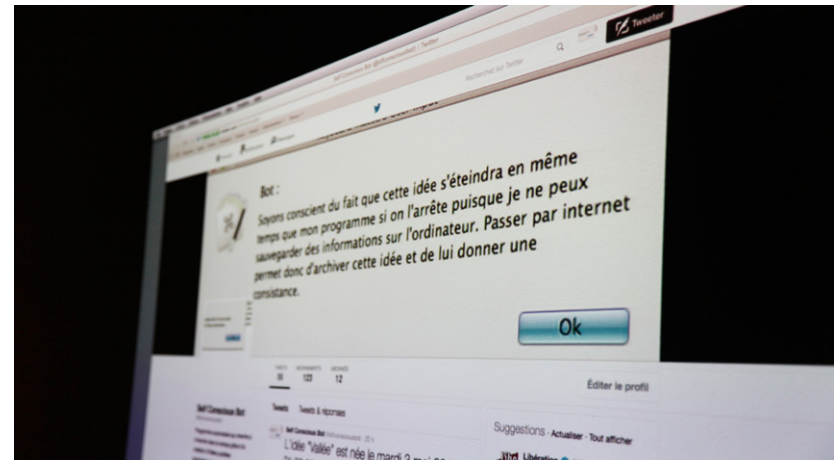
2015 - 2016

Ces bots sont des entités virtuelles créées spécifiquement pour le support sur lequel ils sont présentés. Leur personnalité se développe en fonction d'une machine bien précise. Les bots sont habituellement des programmes destinés à effectuer des actions en boucle, en vue d'optimiser une répétition d'action et d'alléger le travail d'un internaute ou joueur. Ceux-ci se posent des questions sur le but de leur existence et questionnent l'utilisateur sur sa perception de la fenêtre et de la personnalité du bot.

Prend-il en considération les supplications du robot qui lui demande de le laisser ouvert? Quelles émotions ce bot va-t-il générer au spectateur s'il lui explique qu'une fois la fenêtre fermée, il ne pourra même plus se rappeler qu'il aura été ouvert auparavant car son script ne le lui permet pas?

Il s'agit d'amener l'internaute à se questionner sur les différentes strates dont sont composés les environnements virtuels et sur les différents états d'existence d'un objet numérique. Ces bots suggèrent aussi l'existence d'une conscience, non pas égale à la nôtre, mais inhérente à leur propre circuit, qui se questionne lui-même.

Chaque entité qui est créée est liée à son support de développement et dispose de sa propre personnalité, liée à la machine et à ses capacités (impression, dessin, tweets, texte). Les Self-conscious bots sont des pièces dont la présence est multiple: en ligne, dans l'espace d'exposition, sur la machine pour laquelle ils sont conçus ainsi que dans les traces produites pendant leur opération.



## Dogmeat

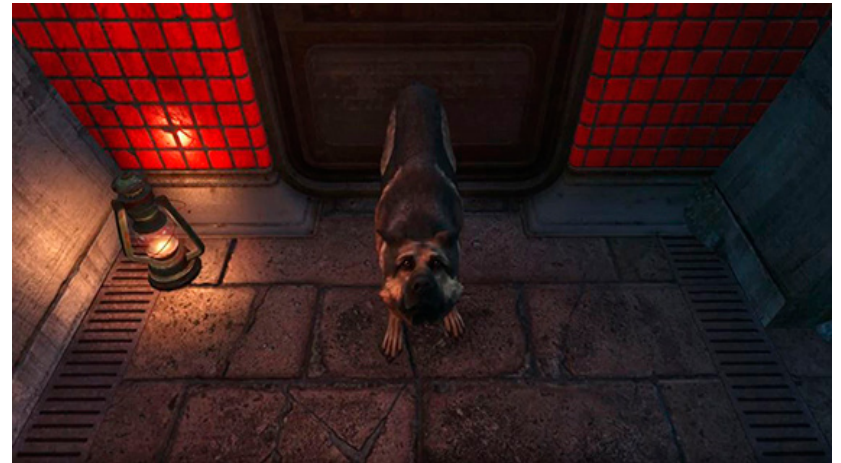
Video, 1920x1080, 16'02

<https://www.youtube.com/watch?v=648w0oVBfBE>  
2016

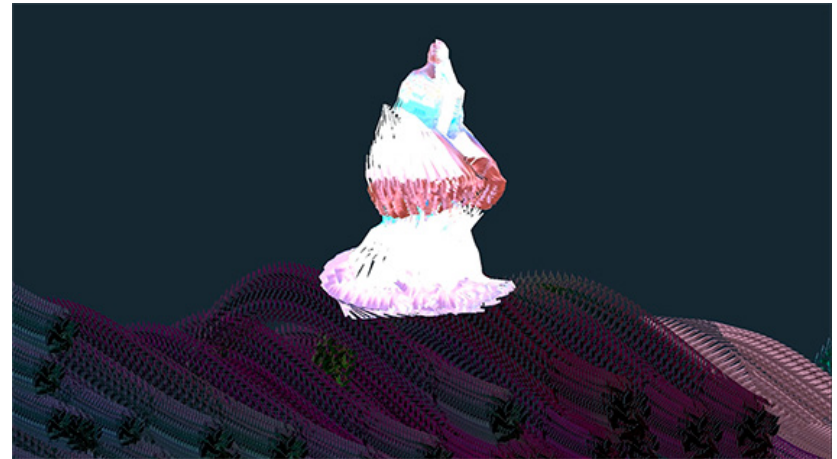
Dogmeat -Canigou en version française- est le nom du chien fidèle et loyal qui accompagne le joueur tout au long du jeu postapocalyptique Fallout 4. Cet animal virtuel a été créé à partir de Silver, le berger allemand de deux des développeurs du studio de production du jeu, Bethesda.

Ce film est axé sur lui et sur le lien qu'il partage avec le joueur. Dogmeat se pose comme la solution à la rupture de la simulation : il entraîne le personnage vers une prise de conscience de la fiction qui l'entoure, du décor virtuel dans lequel ils se trouvent. Sa relation avec le joueur va lui permettre de l'emmener dans des endroits où le monde n'existe plus, ou la supercherie laisse voir son architecture. La scène de début rejoint la scène finale, laissant apercevoir la mort du personnage et du chien, faisant de cette vision une possible aventure onirique.

Le film est créé à l'aide de lignes de commandes injectées afin de modifier sa structure.







### **Ice Golem & Cute Kitten**

Video, 1920x1080, 16'40

<https://www.youtube.com/watch?v=7Boxizk573o>

2016

Deux assets gratuits et pré-cr  s, Ice Golem et Cutekitten (NPC) destin  s      tre utilis  s librement pour cr  er des jeux vid  os, coexistent dans un monde o   aucun joueur n'intervient. Pi  g  s dans la boucle de leur scripts respectifs, enferm  s dans une seule et m  me action, ils sont contraints de subir l'effondrement de leur univers, impuissants, en attendant l'influence d'un joueur qui ne viendra jamais. Le monde se recharge automatiquement lorsque sa corruption atteint un niveau critique, enfermant les deux personnages dans une boucle sans fin.

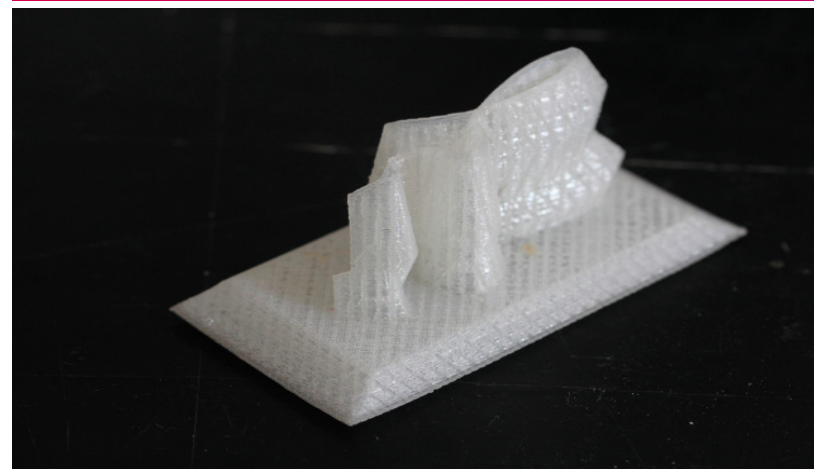
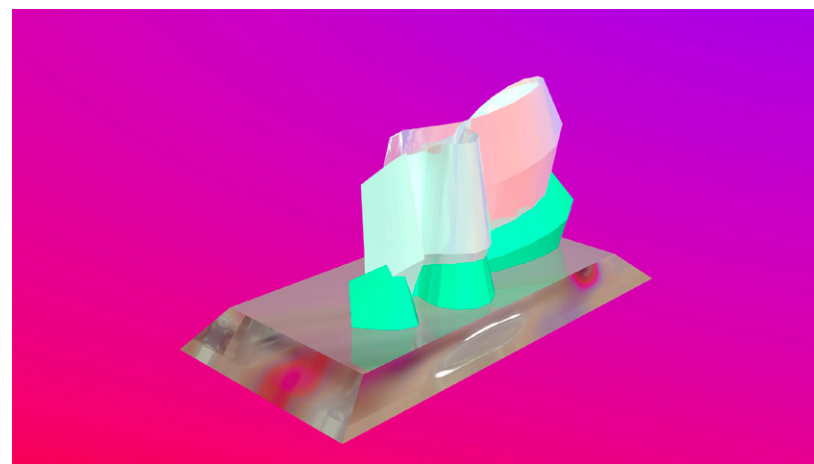
## Trophies

3D Printed PLA, aluminium ramps, plexiglas, videoloop, 1920x1080  
2015-2018

*La série Trophies d'Alix Desaubliaux se présente, elle, tel un référencement des formes et des couleurs disponibles dans la palette numérique. Chaque jour une nouvelle version est proposée sur le site, toutes sont téléchargeables et imprimables en 3D. Icônes glorieuses des jeux vidéo, ces trophées ne semblent devoir leur présence qu'à la recherche graphique qui en détermine la configuration. Comme une quête sans sens, ces collections mobilisent un imaginaire de l'ornement et de la gratification, dont la typographie résulte d'un épuisement des possibles, et dont les limites ne sont perceptibles que dans le passage à leur impression 3D. Soudain le réel se fait plus pauvre, plus artificiel, plus plat, malgré les reliefs, plus néfaste aussi, dans la plastification généralisée qu'ils augurent. Si bien que ce n'est tant la récompense que son illusion qui s'offre jour après jour.*  
Texte de Marion Zillio

*Si la première série Trophies, initiée en 2015, exploite la liberté de forme permise par l'outil de conception 3D, cette deuxième série se heurte, elle, au contraintes liées à la matérialisation. L'impression 3D ancre les sculptures au sein de l'univers matériel avant même qu'elle ne l'atteigne et ce trophée coloré et défini par l'artiste peut revêtir de nouvelles formes avec l'appropriation de l'utilisateur: utilisation de support, matériau d'impression, arrivée de "glitches" lors du processus (certaines formes sont conçues afin que les erreurs de la machine ajoutent une dimension aléatoire à certains détails de la sculpture).*  
Texte de Franck Balland

Chaque année, une nouvelle version du projet Trophées est mise en place et décline de plus en plus l'idée de l'objet gratifiant, épuisant formes et matières jusqu'à devenir abstrait, jusqu'à devenir une pure recherche formelle émancipée de l'idée d'origine, explorant les potentiels de la matérialisation et son influence sur la topologie des objets créés.







### Marche vers l'Est

Video, 1'28'58

<https://www.youtube.com/watch?v=OrQYfy9tok>

2014

Au delà de la chaîne de montagnes infranchissable qui entoure l'univers du jeu se trouve une zone inexplorée par les joueurs. Un no man's land qui n'est pas sensé être accessible pour le joueur, une étendue de boue que rien ne ponctue, sans aucun relief. Un personnage arrive, à l'aide de quelques lignes de codes, à franchir la montagne se trouvant la plus à l'Est de son univers. Il marche inlassablement durant un jour et une nuit, dans l'espoir de pouvoir enfin sortir de son monde scripté, défini par une équipe de développeurs, pour en découvrir la limite. Cette vidéo est créée à partir d'une performance improvisée lors d'une partie de jeu.