



Je suis diplômée d'un DNA Art à l'Ecole Supérieure d'Art d'Annecy, où je prépare actuellement un Master DNSEP Art.

Ma pratique se déploie de manière polymorphe, chaque forme peut se transposer continuellement vers un nouveau medium, de manière à créer de multiples versions. Au travers de ces diverses traductions plastiques, je tente notamment de réanimer des conversations mythologiques en convoquant des outils technologiques qui produisent des réalités virtuelles. Ces entités issus du réel, des mythes historiques ou fictionnels, simulent des présences communicantes et interrogent les interactions du monde social.

Mes recherches actuelles se nourrissent des pensées de théoricien.ne.s tel.le.s que Donna Harraway, Stephanie Genz, Valérie Mavridorakis, Nathalie K. Hayles, Madeleine Aktypi, Adrienne Mayor, Cecilia Calheiros, Jeff Guess, Gwenola Wagon. Elles partent du postulat suivant lequel les machines seraient les projections de nos propres désirs. Je cherche à assumer leur présence en tant qu' êtres, tout en évoquant un stade nouveau de croyance, un *cyberthéisme*. Cette croyance ne serait pas un dogme, mais une relation personnalisée, par exemple, une présence fantomatique avec laquelle nous pouvons entrer en communication, verbalement ou psychiquement. Une forme de pratique spirituelle à travers laquelle la solitude humaine serait comblée, tout en créant une collectivité interconnectée.

Les présences que je propose deviennent alors des créatures techno-spirituelles contemporaines, dont les identités se nourrissent des femmes oubliées de l'Histoire. Les *cyberdéesses* que je produis ne sont plus seulement les âmes des morts ni les esprits d'objets, ou même des entités suprêmes qui se manifestent parfois sur des reliques. Ces *cyberdéesses* deviennent des entités virtualisées vouées à être incarnées.

Certains de mes travaux mettent en lumière l'attente désespérée qui se déploie au travers de certaines croyances, utopies ou fantasmes. De cette manière au sein de cet univers, la goutte de bave ne colle plus de timbres, mais devient substance même de réanimation mystique.

# THE NINE MOTHS

Série de 9 peintures acryliques, 40 x 60 cm (en cours)



Neufs nonnes enterrées au Canada réapparaissent aujourd'hui sous la forme de neuf déesses des arts. Uranie, Calliope, Eratos et leurs soeurs sont représentées avec un masque noir que l'on utilise pour la reconnaissance faciale sur Instagram. Les éléments utilisés croisent à la fois des symboles que l'on peut retrouver dans la mythologie grecque, des clins d'œils historiques mais également des évocations plus contemporaines (Christine Haas, mouvement des gilets jaune, Twitter...).

Peintes sur fond vert, elles sont destinées à être incrustées dans un film à venir.

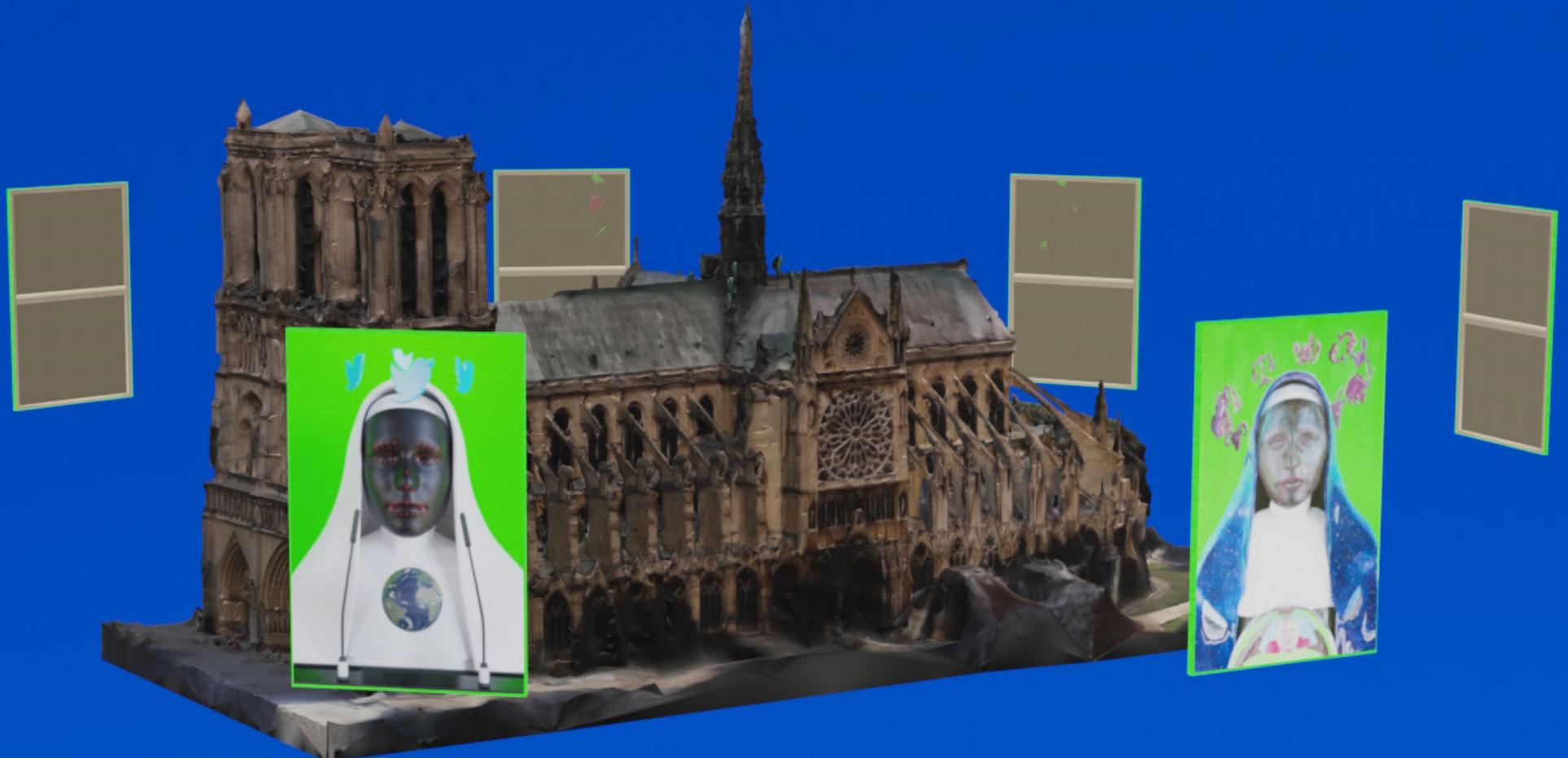


# THE NINE MOths\_2

Vidéo, animation 3D (en cours)



Peintes sur fond vert, ces neufs déesses sont transposées dans un univers virtuel. Dans cet espace, ces cybergéesses racontent au spectateur leur histoire. En lui faisant visiter les décombres fragmentés de leurs souvenirs, elles lui donnent à voir une interprétation subjective de nos habitudes technologiques, au travers d'une ambiance cyber-mystique. Cet environnement oscille entre des symboles de la mythologie classique et des éléments utilisés dans la science-fiction populaire.



THE NINE MOLTS\_2, film, en cours (capture d'écran)



THE NINE MOths\_2, film, en cours (capture d'écran)



THE NINE MOTHS\_2, film, en cours (capture d'écran)

# BRYJT

Vidéo, modélisations 3D, 5min (2020)



BRYJT est un personnage en 3D créé à la suite de la peinture *OOPS... I DID IT AGAIN*.

Dans ce nouveau contexte virtuel, BRYJT devient une créature mythologique contemporaine, qui se dissimule au travers de nos appareils numériques. Son aspect physique évoquant initialement des masques métalliques destinés à humilier les commères au Moyen-Age, elle s'illustre désormais en tant que figure double. A la fois en tant que figure représentante des données secrètes qui circulent dans l'univers virtuel, mais également en tant que masque qui, porté, propose diverses formes d'incarnations, plus subjectives.

Cette vidéo en propose une version de scénario dans lequel on accède à l'univers onirique de BRYJT. Jouant sur différentes strates de réalité, où l'incrustation prend une dimension plus élastique.

[https://youtu.be/tZKw3d\\_NUHE](https://youtu.be/tZKw3d_NUHE)



BRYJT, film, 2020 (capture d'écran)



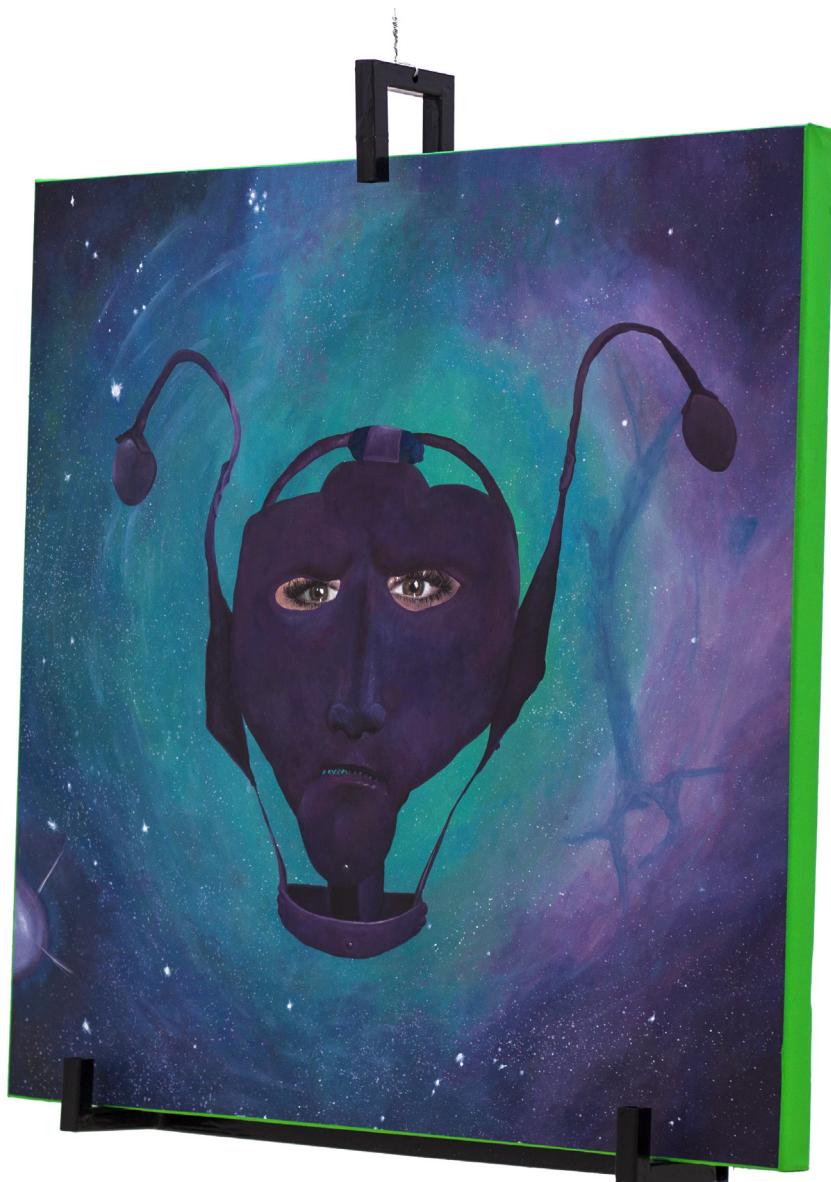
BRYJT, film, 2020 (capture d'écran)



BRYJT, film, 2020 (capture d'écran)

# OOPS... I DID IT AGAIN

Peinture acrylique, 80 x 80cm (2019)



Cette peinture détourne le motif du masque de commère, utilisé au Moyen Âge pour mettre sous silence les vendeuses de ragots.

Le regard dissimulé sous le masque de cette chimère n'est pas sans rappeler le scandale d'une célébrité américaine (Britney Spears), qui suite à des rumeurs relayées par la presse populaire a sombré dans l'hystérie. Elle s'incruste ici, muette, afin d'observer les commérages environnants. Une nouvelle figure mythologique, à la bienveillance incertaine...

*La création d'un masque en réalité virtuelle, utilisable dans les filtres de la plate-forme Instagram (que l'on retrouve dans les images du film) alimente la variété de ses apparitions virtuelles.*

# THE MAGIC JESUS

Sculpture interactive

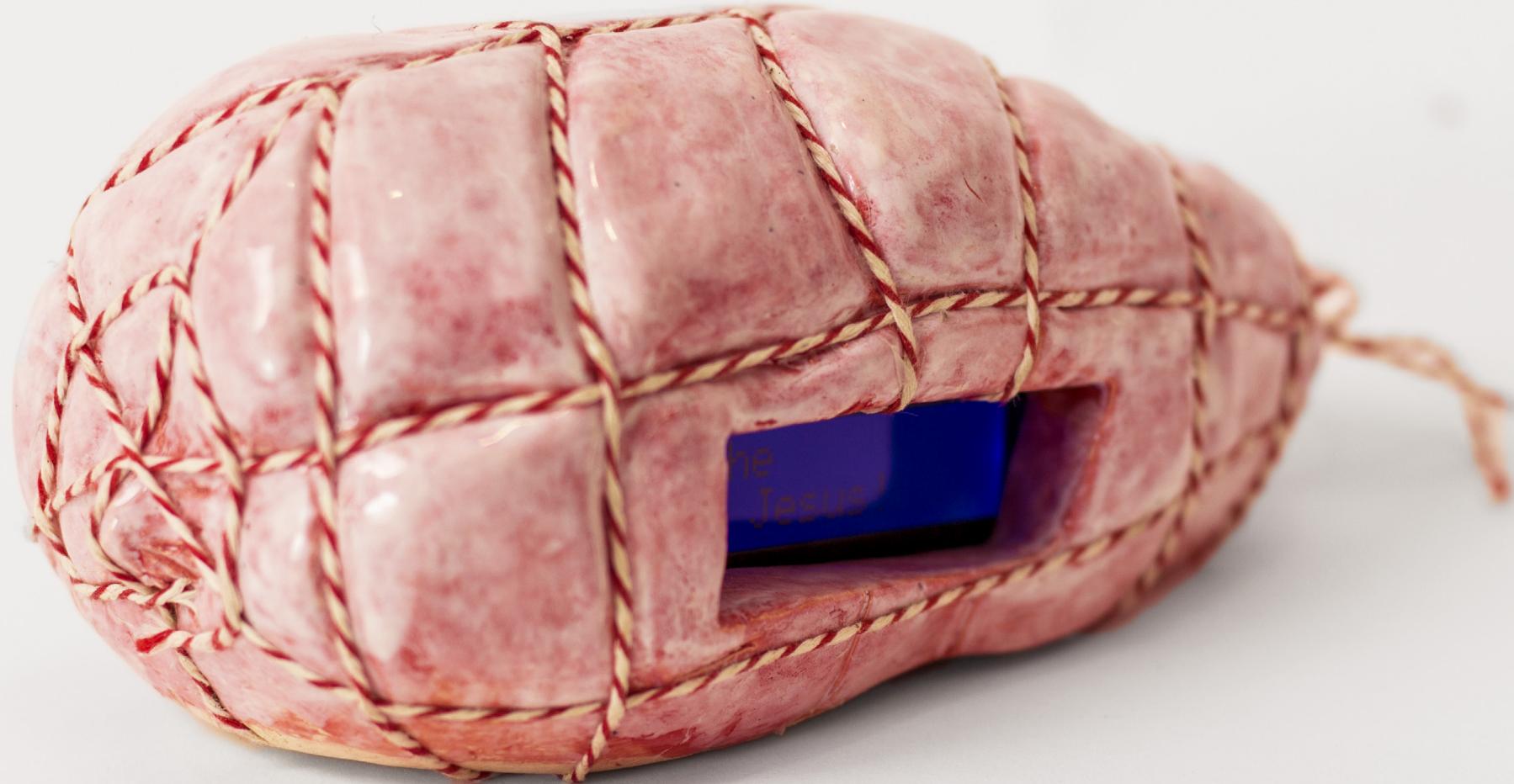
Céramique émaillée, écran LCD, composants électroniques, carte Arduino, Pile 5V, (2019)



Sculpture réalisée pour un Loto artistique, évènement performatif réalisé et organisé par Romane Clavel. Ce *Magic Jesus* a donc été gagné par une des participantes, avec laquelle un contrat de don a été effectué.

Le «Jesus» fait écho au fils de Dieu, mais est également le nom que l'on donne à un format de saucisson Lyonnais.

*The Magic Jesus* est un object grotesque, mais se voudrait être un produit indispensable et révélateur de nos penchants ésotériques les plus enfouis. Dès que l'utilisateur se pose une question, il peut alors «secouer» le Jesus, afin d'obtenir une réponse à sa question.



THE MAGIC JESUS, Céramique émaillée, écran LCD, composants électroniques, carte Arduino, Pile 5V, 2019

# THE MAGIC JESUS II

Vidéo promotionnelle (2019)



Flirtant avec des allusions charnelles que l'on retrouve dans les publicités alimentaires, cette vidéo publicitaire évoque parallèlement l'absurdité grandissante que nous entretenons avec les objets connectés.

<https://youtu.be/-GM1zUHDmMk?list=PLX2itIntaniPfmE8vtDQ8MvoGODQXcGVk>



THE MAGIC JESUS II, vidéo, 2019 (captures d'écran)

# LES ASTUCES MUCUS #1, #2, #3

Vidéos, 3min (2019)



Cette série de trois vidéos présente, sous forme de tuto, une nouvelle utilisation de la bave comme une substance suprême de beauté et de bien-être.

Alors que les *Beauty Gourou* (toute personne pouvant enseigner la beauté, tel.s.les que les youtubbeur.s.euses de la beauté, du maquillage, de la coiffure) affluent sur la toile, *Les Astuces Mucus* évoquent l'absurdité d'une quête aux produits miracles.

Entre le développement du DIY, les recettes de grands-mères et les derniers produits tendances, nous sommes aujourd'hui prêts à tout pour converver un corps idéal. Le personnage, que j'incarne, utilise et rejoue les codes et gestes d'une mise en scène présente, le plus généralement, dans les publicités destinées à un public dit féminin.

Ici la fontaine de jouvence est réinterprétée. Le personnage de ces tutos active un cycle d'absorption et d'extraction de sa propre bave, le figeant par la même occasion dans un cycle temporel.

<https://youtu.be/ujjMP2npI1Y?list=PLX2itIntaniPfmE8vtDQ8MvoGODQXcGVk>



*Les Astuces Mucus #2, #3, vidéos, 2019 (captures d'écran)*

# FABOFILIE, A RITUAL EXHIBITION

Sculptures en céramique, édition 8,5 x 5,5 cm, performance (2019)



Utiliser un pain comme lieu d'exposition.  
Détourner une commande d'artiste.

À la manière de la galette des rois, j'ai sélectionné une dizaine d'artistes à qui j'ai demandé un protocole pour réaliser une sculpture en céramique.

Sous forme de performance, les fèves que j'ai effectuées, sous les consignes des artistes invités, ont été cachées dans les pains d'un restaurant. Les serveurs devaient alors des médiateurs, et les clients des spectateurs. Les clients qui trouvaient la fève dans leur pain devaient les propriétaires d'une sculpture..

Cette exposition est amenée à être rejouée et réalimentée par de nouvelles sculptures. L'unique manière de découvrir ces sculptures dans leur ensemble est de se procurer l'édition *Fabofilie*. Celle-ci se présente sous la forme d'un lot de cartes, à garder regroupées ou éparpillées.



*Fabofilie, A Ritual Exhibition*, sculptures en céramique émaillée, 2019

# TALK TO MARY

Programme informatique, Chatbot MARY 2.0 (2019-2018)

Vidéo promotionnelle, clé USB contenant le programme à installer



*Talk to Mary* est une application permettant d'échanger avec un chatbot : Mary 2.0.

Le personnage de Mary est initialement inspiré de la Vierge Marie, puis est réinterprété et virtualisé. Par ses intérêts politiques, économiques, culturels et artistiques, elle incarne une version fantasmée d'une icône dans une société contemporaine.

Tout en évoquant la position des femmes au sein des technologies virtuelles, elle soulève également les formes de spiritualités qui découlent de nos échanges avec les agents personnels intelligents, tels que Siri ou Cortana.

Devenue une icône médiatique, suite à sa virtualisation, Mary 2.0 devient alors un produit. Elle devient alors un object connecté permettant un culte virtuel.

La publicité qui en fait la promotion joue d'une gestuelle empruntée à la publicité commerciale et l'esthétique que l'on retrouve souvent dans des publicités de services de voyance. Cet entre-deux installe alors une ironie grinçante.

[https://youtu.be/8GKo2Cwd\\_4I?list=PLX2itIntaniPfmE8vtDQ8MvoGODQXcGVk](https://youtu.be/8GKo2Cwd_4I?list=PLX2itIntaniPfmE8vtDQ8MvoGODQXcGVk)



Talk to Mary

Could you be a figure of feminism.today ?

*Talk to Mary*, vidéo, 2019 (captures d'écran)