

m0

# WATERMINT

DU 11 OCTOBRE  
AU 29 DÉCEMBRE 2024  
AU 18 RUE DE LA CALADE, ARLES

La matérialité interroge la nature de ce qui est tangible, définissant le caractère concret des choses.

Mais qu'en est-il de l'image ? Est-ce une matière ? Quelle est sa nature ?

Ce programme propose de répondre à cette question complexe, sans prétendre apporter une réponse définitive. Il invite à s'interroger sur ce que nous voyons et met l'accent sur la recherche et la création, en privilégiant l'expérimentation, les processus en cours et les résultats provisoires. Comment produit-on une image ? Qu'est-ce qui fait image ? L'expérimentation dévoile des traces, celles du monde, et met en lumière notre relation au vivant.

Le thème de la matérialité permet de rendre visible les structures qui façonnent, fragmentent et génèrent l'image dans un présent dominé par la dématérialisation technologique. Derrière cette apparente immatérialité se cachent des éléments matériels indispensables : données, minéraux et énergie, qu'il est essentiel de ne pas ignorer. Par ailleurs, la surveillance numérique dématérialise la matière humaine, la transformant en séquences de chiffres et en analyses comportementales. Le visage, autrefois identitaire, se métamorphose et se dissimule pour échapper aux caméras. Cependant, ces mêmes données, logiciels et machines peuvent aussi engendrer de nouvelles formes.

Ce programme exprime le désir de disséquer l'image, de la faire émerger comme matière, d'observer ses trames, de la digérer et de déchiffrer notre monde.

Materiality questions the nature of what is tangible, defining the concrete character of things.

But what about the image? Is it matter? What is its nature?

This programme sets out to answer this complex question, without claiming to provide a definitive answer. It invites us to question what we see, and places the emphasis on research and creation, with a focus on experimentation, ongoing processes and provisional results. How do we produce an image? What makes an image? Experimentation reveals traces, those of the world, and sheds light on our relationship with living things.

The theme of materiality makes visible the structures that shape, fragment and generate the image in a present dominated by technological dematerialisation. Behind this apparent immateriality lie indispensable material elements: data, minerals and energy, which it is essential not to ignore. Digital surveillance also dematerialises human material, transforming it into sequences of numbers and behavioural analyses. The face, once a symbol of identity, is metamorphosed and concealed from the cameras. However, the same data, software and machines can also give rise to new forms.

This programme expresses the desire to dissect the image, to make it emerge as matter, to observe its wefts, to digest it and decode our world.

*Florent BASILETTI*  
directeur / director



**DU 11 OCTOBRE  
AU 29 DÉCEMBRE 2024**

Du mercredi au dimanche de 11h00 à 18h00

La vente des billets cesse 30 minutes avant la fermeture

**AU 18 RUE DE LA CALADE, ARLES  
[MROFOUNDATION.ORG](http://MROFOUNDATION.ORG)**

**TARIFS**

Plein : 6€ - Réduit\* : 4€

Gratuité sur justificatifs : Arlésiens (sur présentation d'un justificatif de domicile) ; étudiants en individuels (français et étrangers) jusqu'à 25 ans ; moins de 18 ans ; bénéficiaires du RSA ; personnes en situation de handicap et leur accompagnateur ; journalistes ; conservateurs de musées ; adhérents de l'ICOM

\*Réduction sur justificatifs : enseignants ; à partir de 10 personnes ; demandeurs d'emploi

## HOW WAS YOUR DREAM ?

*commissaires / curators* Florent Basiletti, assisté de Justine Ayzac et de Baptiste Pledel  
*partenaires / partners* Fondation Act on your Future, Innova Art

**THADDÉ COMAR**

## MATÉRIAULOGIE DES IMAGES

*partenaires / partners* École nationale supérieure de la Photographie d'Arles, Université Toulouse - Jean Jaurès, Ministère de la Culture

**LA CELLULE**

## GAME BOY

*commissaires / curators* Florent Basiletti, Vincent Moncho  
*partenaires / partners* Octobre numérique - Faire Monde, Innova Art

**PIERRE CORBINAIS**

## AN ETERNAL WASTELAND

*commissaire / curator* Guillaume Pascale  
*partenaires / partners* Octobre numérique - Faire Monde, École nationale supérieure de la Photographie d'Arles

**MATHIS CLODIC**

## MODUS INOPERANDI

*commissaire / curator* Guillaume Pascale  
*partenaires / partners* Octobre numérique - Faire Monde, École nationale supérieure de la Photographie d'Arles

**MAUD MARTIN**

# HOW WAS YOUR DREAM ?

*commissaires / curators* Florent Basiletti,  
*partenaires / partners* assisté de Justine Ayzac et de Baptiste Pledel  
Fondation Act on your Future, Innova Art

## THADDÉ COMAR

thaddecomar.com  
@thddcmr



Détail : © Thaddé COMAR

*How was your dream ?* est un projet photographique réalisé lors des manifestations de Hong Kong entre juin et octobre 2019. Ce travail traite des nouvelles formes de manifestation et d'insurrection dans notre époque post-contemporaine dominée par des sociétés de contrôle sans faille. Cinq ans auparavant, à Hong Kong, le « Mouvement des parapluies » a été rapidement réprimé par la violence étatique et policière. En 2019, le soulèvement démocratique entamé en mai s'est donné les moyens de se poursuivre. Face à un arsenal de contrôle sophistiqué (reconnaissance faciale, géolocalisation, fichage, écoutes, infiltration, canons à eau, gaz lacrymogène, hélicoptère, armes soniques, fusils non létaux), les manifestants de Hong Kong ont développé un répertoire de techniques basées sur des principes d'invisibilité et d'intraceabilité (anonymat, lasers de cécité, poche de faraday, vision par drones, masques en tout genre, communication cryptée etc...), leur permettant d'atténuer les effets de la répression. Ces nouveaux dispositifs, qui contribuent à la transformation des formes de lutte et de résistance, poussent cependant à l'effacement progressif des singularités individuelles. À l'avenir, les sociétés et les systèmes de contrôle sophistiqués nous contraindront-ils à faire disparaître nos singularités humaines ? Cela se fera-t-il au profit d'une nouvelle identité commune ?

*How was your dream ?* is a photographic project realized during the Hong Kong protests between June and October 2019. This work deals with new forms of demonstration and insurrection in our post-contemporary era dominated by seamless control societies. Five years before, in Hong Kong, the "Umbrella Movement" was quickly repressed by state and police violence. In 2019 the democratic uprising that began in May, gave itself the means to continue. Faced with a sophisticated arsenal of control (facial recognition, geolocation, carding, eavesdropping, infiltration, water cannons, tear gas, helicopter, sonic weapons, non-lethal rifles), the Hong Kong demonstrators have developed a repertoire of techniques based on principles of invisibility and intraceability (anonymity, lasers of blindness, pocket of faraday, vision by drones, masks of all kinds, encrypted communication etc...), allowing them to mitigate the effects of the repression. These new devices, which contribute to the transformation of the forms of struggle and resistance, however, push for the gradual erasure of individual singularities. In the future, will societies and sophisticated systems of control, force us to make our human singularities disappear ? Will this be done in favor of a new common identity ?

## THADDÉ COMAR

1993. France.

Thaddé Comar est basé à Paris et à Lausanne où il jongle entre la photographie de commande, l'éditorial et les explorations personnelles.

Il est le vainqueur de la sixième édition du Prix AOYF de photographie des droits humains remis par la Fondation Act On Your Future à Genève.

Thaddé Comar is based in Paris and Lausanne where he juggles between commissioned photography, editorial and personal explorations.

He is the winner of the sixth edition of the AOYF Human Rights Photography Prize awarded by the Act On Your Future Foundation in Geneva.

## FONDATION ACT ON YOUR FUTURE

partenaire

Décerné par la Fondation Act On Your Future, le Prix AOYF de photographie des droits humains a pour objectifs de réunir l'art et la réflexion politique, de promouvoir la jeune création et de sensibiliser aux droits humains. Il s'adresse aux étudiantes et étudiants, ainsi qu'aux diplômé.es de prestigieuses écoles d'art européennes qui sont invité.es à proposer un projet sur une problématique actuelle en lien avec les droits humains. Leur travail, composé d'images fixes ou en mouvement, peut avoir été produit spécifiquement pour le concours ou réalisé dans les cinq années qui le précédent. Les cinq nominées, ainsi que le lauréat ou la lauréate sont sélectionné.es par un jury d'expert.es du monde des arts, de la culture et des droits humains. Au terme du concours, une exposition collective d'un mois est réalisée au Centre de la photographie Genève. Le vernissage de l'exposition est l'occasion choisie pour remettre le premier Prix. La fidélité au thème proposé et l'originalité des projets soumis sont deux critères clés dans le choix des nominé.es. Les œuvres primées doivent toucher et interpeller. Comme un regard sur le monde d'aujourd'hui ; un regard artistique, mais un regard lucide.

Act On Your Future est une fondation suisse, reconnue d'utilité publique, basée à Genève. Par le biais de projets sociaux et culturels innovants, la Fondation vise à promouvoir les droits humains auprès des jeunes générations et à renforcer leur pouvoir d'agir.

Awarded by the Act On Your Future Foundation, the AOYF Human Rights Photography Prize aims to bring together art and political thought, promote young creators and raise awareness of human rights. It is open to students and graduates of prestigious European art schools who are invited to submit a project on a current human rights issue. Their work, consisting of still or moving images, may have been produced specifically for the competition or made in the five years preceding it. The five nominees, as well as the winner, are selected by a jury of experts from the world of arts, culture and human rights. At the end of the competition, a one-month collective exhibition is held at the Centre de la photographie Genève. The opening of the exhibition is the occasion chosen to award the first prize. Fidelity to the proposed theme and originality of the projects submitted are two key criteria in choosing the nominees. The winning works should move and engage the viewer as a look at today's world - an artistic look, but a clear one.

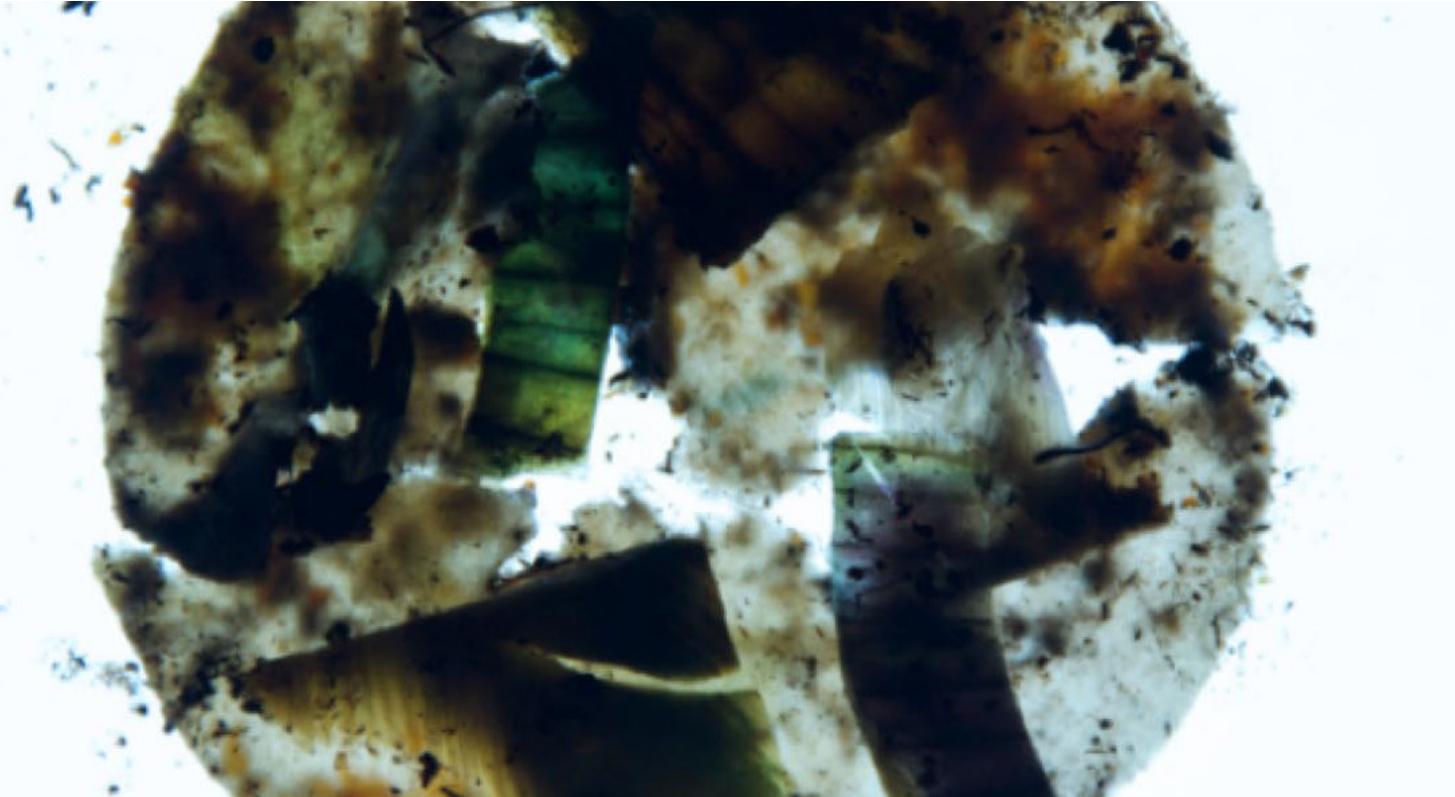
Act On Your Future is a Swiss non-profit foundation based in Geneva. Through social and cultural projects, the Foundation harnesses the power of visual arts to transform the way the youth learn about human rights and engage in social causes.

# MATÉRIAULOGIE DES IMAGES

## LA CELLULE

### partenaires / partners

École nationale supérieure de la Photographie d'Arles, Université Toulouse -Jean Jaurès,  
Ministère de la Culture



Détail : © La CELLULE

Cette exposition présente les résultats de deux ans de recherches en art et création dans le cadre du projet *Matériaulogie des images*, mené par une quarantaine de chercheur·es et étudiant·es. Né de la rencontre entre le travail de recherche en esthétique de Sophie Lécole Solnychkine (Université Toulouse – Jean Jaurès) et le laboratoire La Cellule de Yannick Vernet (École Nationale Supérieure de la Photographie), ce projet explore l'image à travers la matière. Il s'agit d'interroger les relations entre les images et les matériaux du monde (terre, minéral, végétal, processus biologiques) en tant que forces actives. En repensant l'image par ces substances, le projet invite à une approche écocentrique et interdisciplinaire, intégrant esthétique, sciences, et humanités écologiques. Cette démarche vise à révéler les interrelations entre les formes d'images et leurs milieux, en expérimentant de nouvelles façons de produire et de comprendre les images, au plus près des éléments du monde vivant. Projet financé par le Ministère de la Culture dans le cadre du dispositif « Recherche dans les écoles supérieures d'art et de design » (RADAR).

This exhibition presents the results of two years of research in art and creation, as part of the *Matériaulogie des images* project, led by some forty researchers and students. Born of the encounter between Sophie Lécole Solnychkine's research in aesthetics (Université Toulouse -Jean Jaurès) and Yannick Vernet's La Cellule laboratory (École Nationale Supérieure de la Photographie), this project explores the image through matter. It examines the relationship between images and the world's materials (earth, plants, biological processes) as active forces. By rethinking the image through these substances, the project invites an ecocentric and interdisciplinary approach, integrating aesthetics, science and ecological humanities. This approach aims to reveal the interrelationships between image forms and their environments, by experimenting with new ways of producing and understanding images, as close as possible to the elements of the living world. Project funded by the French Ministry of Culture as part of the "Research in art and design schools" (RADAR).

# CONCEPTION ET COORDINATION

Sophie Lécole Solnychkine (Enseignante-rechercheuse, UT2J) et Yannick Vernet (responsable de La cellule à l'ENSP), avec l'accompagnement de Hélène Virion (Enseignante-rechercheuse et artiste, UT2J), Emma Viguier (Enseignante-rechercheuse, UT2J), Camille Prunet (Enseignante-rechercheuse, UT2J) et Aline Wiame (Enseignante-rechercheuse, UT2J).

Sophie Lécole Solnychkine (teacher-researcher, UT2J) and Yannick Vernet (head of La cellule at ENSP), with the support of Hélène Virion (teacher-researcher and artist, UT2J), Emma Viguier (teacher-researcher, UT2J), Camille Prunet (teacher-researcher, UT2J) and Aline Wiame (teacher-researcher, UT2J).

# LA CELLULE

*participant.e.s*

Les étudiant.e.s de l'ENSP incluent Adam Felah, Aïda Lehugo, Arina Starykh, Aure Baucher, Bahia Ourahou, Bastien Glacial, Batiste Vitorino, Beatriz de Souza Lima, Calista Bizzari, Charlotte Van de Walle, Chloé Aubert, Emeline Ametis, Emilie Maricq, Esther Liger, Gabrielle Lubliner, Grégoire Laude, Gwénolé Le Gal, Irène Marcos Arispe, Juliette Seguin, Léa Devenelle, Maria Ana O'Neill, Margot Guillermo, Maud Martin, Morgane Ubaldi, Noé Girma, Pol Gallo, Salomé Gaéta, Samuel Vorms, Silviu Guiman, et Zoélie Rolland.

The students from ENSP include Adam Felah, Aïda Lehugo, Arina Starykh, Aure Baucher, Bahia Ourahou, Bastien Glacial, Batiste Vitorino, Beatriz de Souza Lima, Calista Bizzari, Charlotte Van de Walle, Chloé Aubert, Emeline Ametis, Emilie Maricq, Esther Liger, Gabrielle Lubliner, Grégoire Laude, Gwénolé Le Gal, Irène Marcos Arispe, Juliette Seguin, Léa Devenelle, Maria Ana O'Neill, Margot Guillermo, Maud Martin, Morgane Ubaldi, Noé Girma, Pol Gallo, Salomé Gaéta, Samuel Vorms, Silviu Guiman, and Zoélie Rolland.

Les doctorant.e.s et enseignant.e.s de l'UT2J incluent Camille Dekeyser, Emilie Cazimajou, Emme-Eileen Valcarenghi, Eve Tayac, Lisa Rouet, Matilda Holloway, Mayeul Toulemonde, Olga Panella, Pauline Munoz, Raphaël Pigeat, Ruben Rueda Lastres, Sébastien Cassin, Séphora Manuel, Xavier Doumen et Yann Gouplil.

Doctoral students and teachers at UT2J include Camille Dekeyser, Emilie Cazimajou, Emme-Eileen Valcarenghi, Eve Tayac, Lisa Rouet, Matilda Holloway, Mayeul Toulemonde, Olga Panella, Pauline Munoz, Raphaël Pigeat, Ruben Rueda Lastres, Sébastien Cassin, Séphora Manuel, Xavier Doumen and Yann Gouplil.

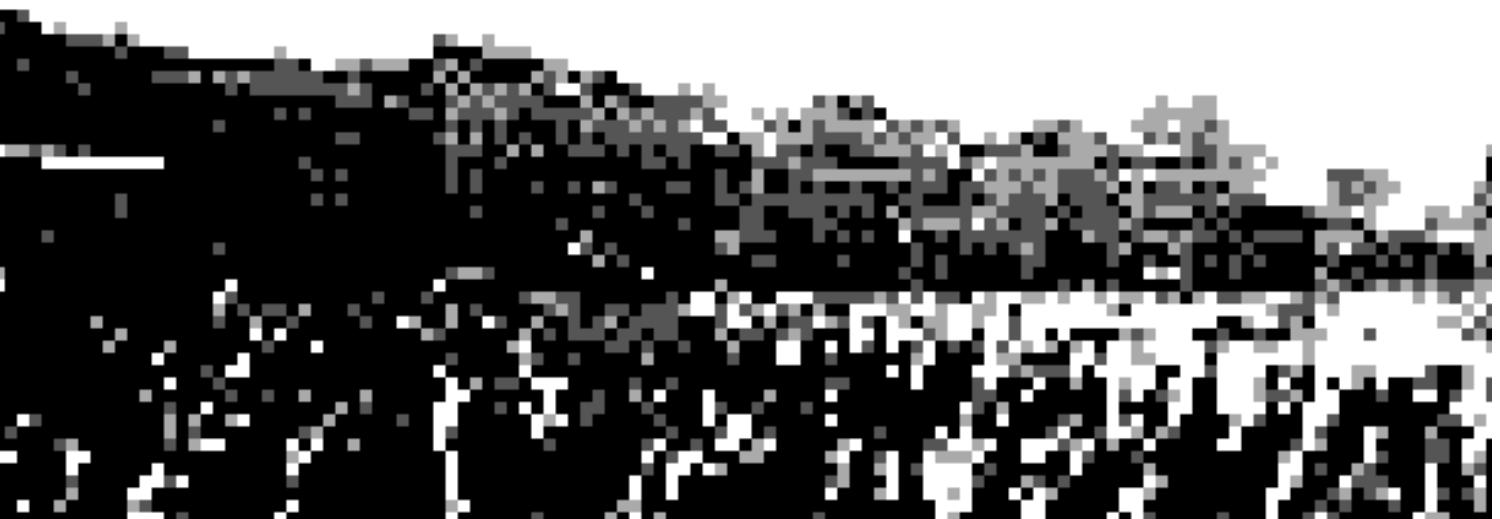
# GAME BOY

## PIERRE CORBINAIS

commissaires / curators Florent Basiletti, Vincent Moncho

partenaires / partners Octobre numérique - Faire Monde, Innova Art

[pierrecorbinais.com](http://pierrecorbinais.com)



Détail : © Pierre CORBINAIS

Lancée en 1998, la *Game Boy Camera* transforme la célèbre console portable de Nintendo en un appareil photo rudimentaire. Bien que visionnaire sur certains aspects, tels que la caméra frontale, les filtres « stickers » et les GIFs animés, la qualité d'image reste limitée : 128x112 pixels, quatre nuances de gris, focale fixe, avec pour seuls réglages : le contraste et la luminosité.

Pierre Corbinais utilise sa *Game Boy Camera* pour capturer des reflets anonymes, des foules en mouvement et des scènes de rue. Les images, contraintes par les capacités techniques du dispositif, invitent à voir le monde autrement. Chaque détail, même le plus banal, devient un sujet d'observation, soulignant l'idée que tout dans notre quotidien peut être capturé, surveillé et archivé.

Dans cette exposition, les photographies en noir et blanc, transcendent les limites de la *Game Boy Camera*, interrogent nos réalités contemporaines et la frontière entre créativité et contrôle. Elles démontrent comment un objet, même ludique ou nostalgique, peut être détourné de son usage initial pour devenir un outil de réflexion sur notre société hyperconnectée.

Launched in 1998, the *Game Boy Camera* turns Nintendo's famous handheld console into a rudimentary camera. Although visionary in certain respects, such as the front camera, "sticker" filters and animated GIFs, the image quality remains limited: 128x112 pixels, four shades of gray, fixed focal length, with only contrast and brightness adjustments.

Pierre Corbinais uses his *Game Boy Camera* to capture anonymous reflections, moving crowds and street scenes. The images, constrained by the technical capabilities of the device, invite us to see the world differently. Every detail, even the most banal, becomes a subject of observation, underlining the idea that everything in our daily lives can be captured, monitored and archived.

In this exhibition, the black-and-white photographs, transcending the limits of the *Game Boy Camera*, question our contemporary realities and the boundary between creativity and control. They demonstrate how an object, however playful or nostalgic, can be diverted from its initial use to become a powerful tool for reflecting on our hyper-connected society.

## PIERRE CORBINAIS

Après avoir débuté comme libraire puis journaliste, Pierre Corbinais s'est finalement tourné vers l'univers du jeu vidéo, où il se consacre à l'écriture de dialogues et de scénarios. Plutôt que de céder aux sirènes des grandes productions, ses créations explorent des voies plus intimes et authentiques, mêlant approche documentaire, satire et autobiographie. Fidèle à l'esprit des oulipiens, dont il partage le goût pour les contraintes, Pierre intègre cette philosophie dans chacun de ses projets.

After starting out as a bookseller and then a journalist, Pierre Corbinais finally turned to the world of video games, where he devotes himself to writing dialogues and screenplays. Rather than giving in to the siren song of large-scale productions, his creations explore more intimate and authentic avenues, blending documentary approach, satire and autobiography. Faithful to the spirit of the oulipiens, whose taste for constraints he shares, Pierre integrates this philosophy into each of his projects.

## OCTOBRE NUMÉRIQUE

*partenaire*

En 2024, alors que les enjeux de la crise climatique percutent l'accélération du numérique, *Octobre Numérique - Faire Monde* explore l'association entre écologie et création numérique tout en mettant au défi les imaginaires associés à nos technologies et à nos esthétiques.

Au carrefour de l'art et du jeu vidéo, le festival *Octobre Numérique - Faire Monde* explore des mondes virtuels plus inclusifs, ouverts et durables. Du 9 octobre au 10 novembre 2024, expositions, ateliers, performances et rencontres investissent des lieux emblématiques d'Arles. Soutenu par la communauté Arles Crau Camargue Montagnette et la Ville d'Arles, le festival est un lieu de partage et d'innovation.

In 2024, as the stakes of the climate crisis collide with the acceleration of digital technology, *Octobre Numérique - Faire Monde* explores the association between ecology and digital creation, while challenging the imaginaries associated with our technologies and aesthetics.

At the crossroads of art and video games, the *Octobre Numérique - Faire Monde* festival explores more inclusive, open and sustainable virtual worlds. From October 9 to November 10, 2024, exhibitions, workshops, performances and encounters take over emblematic venues in Arles. Supported by the Arles Crau Camargue Montagnette community and the City of Arles, the festival is a place for sharing and innovation.

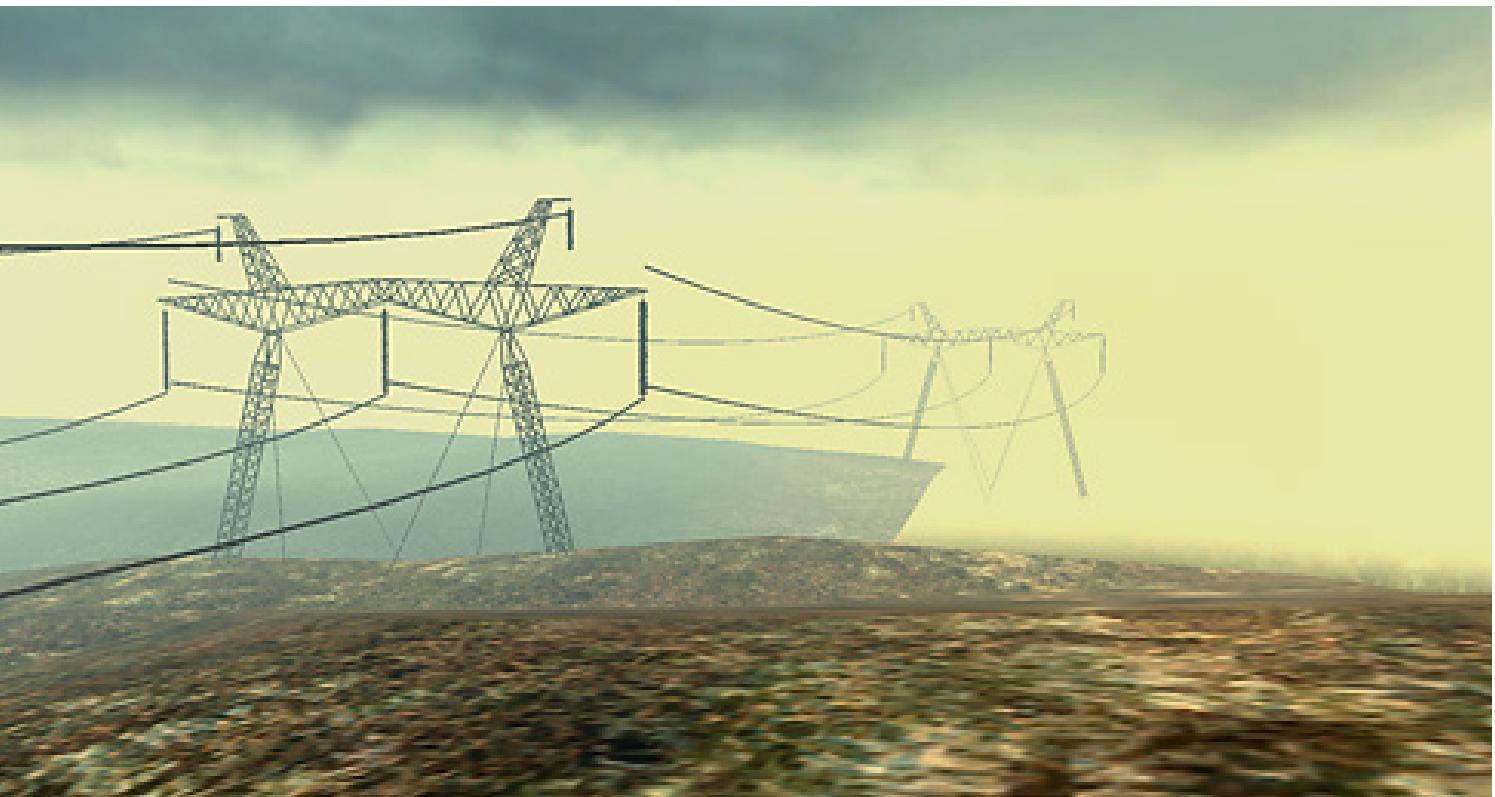
# AN ETERNAL WASTELAND

commissaire / curator  
partenaires / partners

Guillaume Pascale

Octobre numérique - Faire Monde, École nationale supérieure de la photographie d'Arles

## MATHIS CLODIC



Détail : © Mathis CLODIC

Entre 2009 et 2015, Mathis Clodic a passé plus de 4 000 heures sur *Modern Warfare 2*, un jeu de tir à la première personne qui a marqué une génération, mais désormais obsolète. Avec un regard empreint de nostalgie, il explore aujourd’hui les paysages abandonnés de cet univers numérique. Intitulé *An Eternal Wasteland*, ce travail propose une expérience contemplative fondée sur le détournement d’un champ de bataille vidéoludique. Présenté comme un projet en cours, *An Eternal Wasteland* réunit un ensemble d’images et de vidéos où se croisent différentes influences artistiques. On y retrouve l’essence du machinima – un genre cinématographique réalisé à partir de jeux vidéo – mais aussi une référence explicite à la tradition du paysage romantique et au pictorialisme.

Dans cet espace vidéoludique déserté, le jeu devient un lieu de méditation, où le spectateur est invité à redécouvrir des espaces virtuels à l’étrange temporalité. Côtoyant dans l’univers du jeu vidéo les problématiques spatio-temporelles soulevées notamment par Andreï Tarkovski, *An Eternal Wasteland* explore un territoire en attente d’activation, afin d’offrir une réflexion sur l’étrange processus d’éternisation à l’œuvre dans les ruines de certains mondes virtuels.

Between 2009 and 2015, Mathis Clodic spent over 4,000 hours on *Modern Warfare 2*, a first-person shooter that marked a generation, but is now obsolete. With a nostalgic eye, he now explores the abandoned landscapes of this digital universe. Presented as a project in progress, *An Eternal Wasteland* brings together a collection of images and videos where different artistic influences intersect. In this deserted videogame space, the game becomes a place of meditation, where the viewer is invited to rediscover virtual spaces with a strange temporality. *An Eternal Wasteland* explores a territory awaiting activation, offering a reflection on the strange process of eternalization at work in the ruins of certain virtual worlds.

## MATHIS CLODIC

Né en 1998 et passionné d'histoire de l'art, Mathis Clodic étudie la peinture et découvre les arts numériques à l'école des Beaux-Arts de Brest. Aujourd'hui étudiant à l'ENSP à Arles, son travail interroge les notions de ruines, de temps, de sublime. Ainsi, il dévoile la dimension romantique d'un jeu vidéo aujourd'hui obsolète et délaissé.

Born in 1998 with a passion for art history, Mathis Clodic studied painting and discovered digital arts at the École des Beaux-Arts in Brest. Now a student at the ENSP in Arles, his work questions notions of ruins, time and the sublime. In this way, he reveals the romantic dimension of a now obsolete and neglected video game.

## OCTOBRE NUMÉRIQUE

*partenaire*

En 2024, alors que les enjeux de la crise climatique percutent l'accélération du numérique, *Octobre Numérique - Faire Monde* explore l'association entre écologie et création numérique tout en mettant au défi les imaginaires associés à nos technologies et à nos esthétiques.

Au carrefour de l'art et du jeu vidéo, le festival *Octobre Numérique - Faire Monde* explore des mondes virtuels plus inclusifs, ouverts et durables. Du 9 octobre au 10 novembre 2024, expositions, ateliers, performances et rencontres investissent des lieux emblématiques d'Arles. Soutenu par la communauté Arles Crau Camargue Montagnette et la Ville d'Arles, le festival est un lieu de partage et d'innovation.

In 2024, as the stakes of the climate crisis collide with the acceleration of digital technology, *Octobre Numérique - Faire Monde* explores the association between ecology and digital creation, while challenging the imaginaries associated with our technologies and aesthetics.

At the crossroads of art and video games, the *Octobre Numérique - Faire Monde* festival explores more inclusive, open and sustainable virtual worlds. From October 9 to November 10, 2024, exhibitions, workshops, performances and encounters take over emblematic venues in Arles. Supported by the Arles Crau Camargue Montagnette community and the City of Arles, the festival is a place for sharing and innovation.

# MODUS INOPERANDI

MAUD MARTIN

*commissaire / curator*

*partenaires / partners*

Guillaume Pascale

Octobre numérique - Faire Monde, École nationale supérieure de la photographie d'Arles



Détail : © Maud MARTIN

À partir de scénarios anticipant de possibles modes de vie futurs, Maud Martin a établi une liste de néologismes qui ont alors servi de prompts pour la génération d'images à l'aide d'une intelligence artificielle. Ces objets, aussi plausibles que dysfonctionnels, apparaissent comme des vestiges absurdes de notre société techno-industrielle. Malgré l'automatisation du processus, la machine révèle ici son incapacité à faire de la prospective, elle ne peut produire que des objets fossilisés, des assemblages de données recyclées, qui à défaut de nous projeter dans le futur participe à archiver le présent.

En déjouant les systèmes prédictifs par le biais du langage cette série invite à interroger nos imaginaires et notre rapport aux objets techniques. L'usage d'un vocabulaire inventé constitue ici un champ d'expérimentation, les images obtenues apparaissent comme les notes de bas de page d'une fiction en creux, à imaginer. La part d'erreur de la machine crée un interstice dans lequel il apparaît tentant de s'engouffrer, pour sortir du programme et révéler sa part d'absurdité.

Based on scenarios anticipating possible future lifestyles, Maud Martin drew up a list of neologisms that were then used as prompts to generate images using artificial intelligence. These objects, as plausible as they are dysfunctional, appear as absurd relics of our techno-industrial society. By thwarting predictive systems through language, this series invites us to question our imaginations and our relationship with technical objects. The use of an invented vocabulary constitutes a field of experimentation here, with the resulting images appearing as footnotes to an imagined fiction. The machine's element of error creates a gap into which it seems tempting to step, to escape the program and reveal its absurdity.

## MAUD MARTIN

Maud Martin est étudiante à l'école nationale supérieure de la photographie; S'inspirant des procédés mis en œuvre dans la science-fiction et du mésusage ou « contre-emploi » des outils de calcul et de captation, son travail s'envisage sous la forme de récits visuels qui semblent raconter notre époque contemporaine comme un temps déjà révolu.

Maud Martin is a student at the Ecole Nationale Supérieure de la Photographie. Drawing inspiration from science fiction and the misuse or "counter-use" of calculation and capture tools, her work takes the form of visual narratives that seem to tell the story of our contemporary times as if they were already past.

## OCTOBRE NUMÉRIQUE

*partenaire*

En 2024, alors que les enjeux de la crise climatique percutent l'accélération du numérique, *Octobre Numérique - Faire Monde* explore l'association entre écologie et création numérique tout en mettant au défi les imaginaires associés à nos technologies et à nos esthétiques.

Au carrefour de l'art et du jeu vidéo, le festival *Octobre Numérique - Faire Monde* explore des mondes virtuels plus inclusifs, ouverts et durables. Du 9 octobre au 10 novembre 2024, expositions, ateliers, performances et rencontres investissent des lieux emblématiques d'Arles. Soutenu par la communauté Arles Crau Camargue Montagnette et la Ville d'Arles, le festival est un lieu de partage et d'innovation.

In 2024, as the stakes of the climate crisis collide with the acceleration of digital technology, *Octobre Numérique - Faire Monde* explores the association between ecology and digital creation, while challenging the imaginaries associated with our technologies and aesthetics.

At the crossroads of art and video games, the *Octobre Numérique - Faire Monde* festival explores more inclusive, open and sustainable virtual worlds. From October 9 to November 10, 2024, exhibitions, workshops, performances and encounters take over emblematic venues in Arles. Supported by the Arles Crau Camargue Montagnette community and the City of Arles, the festival is a place for sharing and innovation.

info@mrofoundation.org

**MROFOUNDATION.ORG**

## L'ÉQUIPE

**Florent BASILETTI**  
— directeur

**Justine AYZAC**  
— coordinatrice des expositions

**Emmanuel APEDJINOU**  
— accueil et médiation

**Eveline Soum BONKOUNGOU**  
— accueil et médiation

**Léa DE CASTRIES**  
— chargée éditoriale

**Baptiste PLEDEL**  
— assistant de coordination

**Manuel RIVERA-ORTIZ**  
— président fondateur

**André PFANNER**  
— directeur administratif

## PARTENAIRES

Soutenu  
par



**MROFOUNDATION.ORG**

**AU 18 RUE DE LA CALADE, ARLES**



**DU 11 OCTOBRE  
AU 29 DÉCEMBRE 2024**

**Du mercredi au dimanche de 11h00 à 18h00**

La vente des billets cesse 30 minutes avant la fermeture

Vernissage vendredi 11 octobre à partir de 18h00.

## **TARIFS**

**Plein : 6€ - Réduit\* : 4€**

Gratuité sur justificatifs : Arlésiens (sur présentation d'un justificatif de domicile) ; étudiants en individuels (français et étrangers) jusqu'à 25 ans ; moins de 18 ans ; bénéficiaires du RSA ; personnes en situation de handicap et leur accompagnateur ; journalistes ; conservateurs de musées ; adhérents de l'ICOM

\*Réduction sur justificatifs : enseignants ; à partir de 10 personnes ; demandeurs d'emploi

## **CONTACTS**

@mrofoundation

president & founder/ Manuel RIVERA-ORTIZ, m.rivera-ortiz@mrofoundation.org  
director/ Florent BASILETTI, f.basiletti@mrofoundation.org