DÉPARTEMENT
BOUCHES DU RHÔNE

# BIENNALE
# DES IMAGINAIRES NUMÉRIQUES

*Fabulations – reprendre la parole, réinventer le langage*

## 30 OCTOBRE 2026 - 17 JANVIER 2027

MARSEILLE - AIX-EN-PROVENCE - AVIGNON - ARLES - ISTRES – PORT-DE-BOUC




ARTS, TECHNOLOGIES, SOCIÉTÉS

ESPACE PUBLIC, EXPOSITIONS, VISITES THÉMATIQUES, ATELIERS, SPECTACLES, CONCERTS, RENCONTRES

CHRONIQUES-BIENNALES.ORG

AVEC LES ŒUVRES DE : CÉCILE BABIOLE ET JEAN-MARIE BOYER · ALBERTINE MEUNIER · MOTS · OLIVAIN PORRY · JULIEN PRÉVIEUX · FILIPE VILAS-BOAS

COMMISSARIAT D'EXPOSITION : JEAN-PAUL FOURMENTRAUX ET MATHIEU VABRE

# FABULATIONS

## REPRENDRE LA PAROLE, RÉINVENTER LE LANGAGE

Alors que l'on parle de notre société comme étant celle de l'image, l'exposition "Fabulations – Reprendre la parole, réinventer le langage" met en avant la prédominance de l'écrit dans nos pratiques de communication et de connaissance du monde — un monde que l'on dit aujourd'hui traversé par des fabulations. En cherchant à présenter du fictif sous une apparence de vérité, ces fabulations trahissent une bataille des récits qui fait rage dans nos sociétés occidentalisées où l'on devine clairement une volonté politique de dévoyer le réel.

Si l'écriture a toujours été le support par excellence de la transmission, cette exposition s'intéresse à ses nouvelles formes. Les outils numériques, censés être fiables, se transforment souvent en instruments de mensonge délibéré, donnant l'impression de vivre désormais dans un monde alternatif dans lequel les machines s'expriment sans nous. Algorithmes de recommandation, intelligences artificielles et plateformes saturent l'espace informationnel de contenus contradictoires, d'images synthétiques et de productions en série.

Face à cette pollution, les artistes reprennent la main, chacun·e avec sa tactique : détournement des outils de désinformation contre eux-mêmes chez Albertine Meunier ; archéologie des médias chez Cécile Babiole et Julien Prévieux ; humour et autodérision chez mots ; retour du poétique chez Filipe Vilas-Boas. Plutôt qu'un discours, ce sont des gestes qui répondent ici afin de ré-introduire du doute dans des systèmes qui fabriquent de la certitude.

Ainsi entre détournement et fiction critique, ces œuvres révèlent les failles du langage algorithmique et ouvrent d'autres possibles — plus fragiles, plus ambigus, mais aussi plus libres et nous rappellent à l'instar de Nancy Huston dans L'Espèce fabulatrice que la langue n'est qu' "une prise sur le réel parmi d'autres."

SALLE N°1

# CÉCILE BABIOLE[FR]

## (EN COLLABORATION AVEC JEAN-MARIE BOYER [FR])
## COPY THAT, 2019
## INSTALLATION INTERACTIVE

Coproduction : Abbaye de Maubuisson

Le dispositif imaginé par Cécile Babiole est un système de communication analogique fondé sur le Radio Data System (RDS), technologie des années 1970-90 permettant la transmission de données textuelles via le signal FM. Conçu à l'origine comme un média à sens unique, le dispositif est ici détourné pour devenir une messagerie. Mais la machine ne vise pas l'efficacité. En effet, les caractères du message, limités à 64, s'affichent un à un et dans le désordre, rendant visible le processus de transmission lui-même.
Dans le vocabulaire des communications radio, COPY THAT signifie "bien reçu" ; en anglais courant, il signifie "copie cela". Ces deux sens résonnent avec l'ensemble du dispositif, où l'information est à la fois transmise, reçue et reproduite – rendant visible ce qui, dans nos échanges numériques quotidiens, reste ordinairement invisible.

C'est à la croisée des questions de langue, de technologie et de genre que se développe le travail artistique de Cécile Babiole. Attentive à l'impact du déploiement technique, elle analyse les usages pour créer des œuvres qui détournent les langages et mettent en lumière leurs codes ou fonctionnements. Entre analogique et numérique, entre artisanat et informatique, entre pratique sonore et volume, elle déploie un regard sur notre environnement et ses outils.
Jean-Marie Boyer est artiste développeur spécialisé dans la réalisation d'installations, de performances et d'interfaces faisant autant référence aux systèmes codifiés de la représentation artistique qu'aux phénomènes humains et physiques. Il est membre fondateur du collectif RYBN.

SALLE N°1

# JULIEN PRÉVIEUX[FR]

## MENACE 2, 2010
## CHÊNE, CONTREPLAQUÉ, MÉTAL, TOILE ET BILLES EN TERRE, 200 X 180 X 70 CM, 2010

Collection Frac Basse-Normandie

En 1961, le scientifique britannique Donald Michie a imaginé un dispositif fait de boîtes d'allumettes capable d'apprendre à jouer (et à gagner) au morpion. Il le nomme MENACE : Machine Educable Noughts and Crosses Engine. Ce meuble en est une version monumentale.
Les spectateur·ices sont alors invité·es à jouer au morpion. Chaque tiroir correspond à une configuration possible du jeu et les billes représentent les probabilités de chaque coup. À la fin de la partie, le résultat modifie le contenu des tiroirs : si la machine gagne, les billes des coups joués restent ; si elle perd, elles sont retirées. Sans électricité, sans code, sans écran, la machine apprend par essais et erreurs. C'est le principe de l'apprentissage par renforcement aujourd'hui au cœur des IA les plus avancées. L'œuvre rappelle alors que l'intelligence artificielle a une histoire longue et concrète, bien antérieure aux algorithmes numériques.

Julien Prévieux, artiste et professeur aux Beaux-Arts de Paris, explore les technologies qui organisent et anticipent les comportements humains. Plutôt qu'une rupture récente, il interroge les racines historiques de l'IA : classements, mesures, prédictions, modèles comportementaux et imaginaires cybernétiques. Son travail s'inscrit dans une archéologie critique des médias, révélant les logiques politiques des dispositifs de calcul à travers films, performances, installations, dessins et protocoles. Lauréat du Prix Marcel Duchamp en 2014, son travail a notamment été exposé au Centre Pompidou, à Art Sonje (Séoul), au MAC de Marseille ainsi qu'aux Biennales de Lyon et d'Istanbul.

SALLE N°2

# FILIPE VILAS-BOAS[PT]

## LES FABULATIONS DE LA FONTAINE OU LA FONTAINE À FABLES, 2020-2023
## INSTALLATION INTERACTIVE
## PLUME, PAPIER, STYLO ROBOTISÉ, NANO ORDINATEUR

Production : The-Fairy.com
Partenaires : BNF, Gallica.
Remerciements : Musée Jean de La Fontaine, Château-Thierry.
Les spectateur·rices sont invité·es à choisir deux animaux et à les noter sur une tablette numérique. Aussitôt, un bras mécanique se met alors en mouvement et trace sur le papier, d'une écriture appliquée, une fable inédite. Celle-ci est composée, grâce à une IA, dans le style de Jean de La Fontaine (1621-1695). La création semble ici réduite au simple "faire à la manière de". Pourtant, Filipe Vilas-Boas rejoue une tradition aussi vieille que la littérature : celle de la réécriture. Mais l'œuvre pose une question plus importante que la manière de faire de la littérature. La fable désigne à la fois un court récit moral et, dans un sens plus large, l'allégation fausse, le récit mensonger. Fabuler, c'est donc mentir. On peut alors se poser la question : à l'heure où l'IA génère textes et images à la vitesse d'un algorithme, qui fabule vraiment ? La machine, l'artiste, ou le monde qui nous entoure ?

Filipe Vilas-Boas, né au Portugal en 1981, vit et travaille à Ivry. Artiste conceptuel autodidacte, il explore la porosité entre IRL et URL, mêlant récupération, détournement et nouveaux médias pour interroger les accès et excès du numérique. Débutée en 2008 dans l'espace public, sa pratique s'est développée à Berlin, puis lors de la Nuit Blanche 2014 (Saint-Eustache) et à la galerie Flaq (2015). Salué par Portuguese Emerging Art (2018-2019), il expose aujourd'hui en France et à l'international : UNESCO, Biennale Némo, Teatros del Canal Madrid, MAAT Lisbonne, Tate Modern Londres, etc.

SALLE N°2

# ALBERTINE MEUNIER[FR]

## FLOOD THE ZONE WITH SHIT, 2025
## INSTALLATION VIDÉO ENTIÈREMENT GÉNÉRÉE PAR IA, 3'18

Face à l'œuvre d'Albertine Meunier, nous nous sentons submergé·es par une déferlante d'images : des vidéos issues des réseaux sociaux de Donald Trump le montrent tour à tour roi, pape ou star du rock dans des poses tout aussi absurdes que ridicules.
Paradoxe total : ces images entièrement factices (générées par l'Intelligence Artificielle) servent pourtant la parole présidentielle et sont reçues comme authentiques. Ce glissement est au cœur d'une stratégie théorisée par le magnat américain des médias Steve Bannon : "flood the zone with shit", littéralement "inonder la zone de merde", vise à empêcher le public de réfléchir. L'IA a porté cette logique à une échelle inédite.
Vrai ou faux ? Plus le temps de vérifier : une nouvelle image arrive déjà, chassant la précédente. L'artiste retourne ici les outils de la désinformation contre eux-mêmes.
Née en 1964, Albertine Meunier vit et travaille à Paris et Vitry sur Seine.
Elle pratique l'art dit numérique depuis 1998 et utilise Internet comme matériau de création. Elle explore l'essence d'une poésie, d'une esthétique du numérique et des réseaux. Elle cultive les formes simples, minimales, semblant parfois "bricolées", volontairement loin de l'hyper-technicité de certains dispositifs numériques.
Ces travaux questionnent, autant de manière critique que ludique, les grands acteurs de l'internet tels que Google, Twitter ou Facebook et le nouveau monde qui nous entoure. Elle tente dans ses recherches et pièces créées à révéler l'invisible ou la poésie des choses numériques. Albertine déroule le fil d'une poésie ludique, impertinente et drôle. Elle est DataDada et cela se voit !

# OLIVAIN PORRY[FR]

## INSTALLATION, CINQ AGENTS AUTONOMES, CAMÉRAS, ÉCRANS E-PAPER, INTELLIGENCE ARTIFICIELLE MULTIMODALE.

Création réalisée en coproduction avec CHRONIQUES – Pôle régional de la création artistique en environnement numérique – Région PACA et Toulouse Métropole – Quai des Savoirs, dans le cadre de la Plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS.
Les cinq boîtiers accrochés au mur vous observent. Chacun est équipé d'une caméra et d'un petit écran qui affiche régulièrement quelques lignes de texte décrivant ce qui se passe dans la salle. Quelque chose cloche pourtant, car ces descriptions montrent un écart évident avec ce que l'on peut réellement observer. Chaque agent est une intelligence artificielle programmée non pas pour voir juste, mais pour mentir – déplaçant les silhouettes, inventant des décors, substituant un objet à un autre, avec la même assurance tranquille qu'un rapport factuel.
Le titre de l'œuvre nous renseigne. En remplaçant un seul mot dans l'acronyme LLM (Large Language Model) – ces grands modèles de langage, entraînés sur des milliards de données, qui sont aujourd'hui au cœur de l'IA générative – tout est dit. Large devient Lies : les modèles ne sont plus grands, ils sont menteurs.
Olivain Porry, artiste et docteur (SACRe, EnsadLab, Ensad), interroge par le détournement d'objets et de technologies les relations entre humains et machines, spectateur·rice et auteur·rice. Sa thèse (2019-2022) porte sur les collectifs de robots. Ses recherches actuelles explorent l'écriture à l'ère des grands modèles de langage. Cofondateur des éditions du respirateur (2024), il publie Arafed Dictionary et développe Synthetic Syncretism (Villa Albertine, 2026) sur la créolisation artificielle. Lauréat du Pulsar Prize (2018), il a exposé au Musée des Arts et Métiers, à la Gaîté Lyrique et à la Maison des Métallos, et est représenté par l'Avant-galerie Vossen.

## SALLE N°3 ET 4

# MOTS RO/DE

## THE CONFESSIONAL ET AI EGO, 2023
## SÉRIE "AI & ME"
## INSTALLATION INTERACTIVE. INSTALLATION VIDÉO.

Produit par mots & Zauberberg Productions GmbH
Les deux dispositifs créés par le duo d'artistes mots forment un diptyque immersif où les participant·es sont à la fois observé·es, jugé·es et transformé·es en image.
Dans The Confessional, les spectateur·ices sont invité·es à s'installer seul·es dans une cabine. Une caméra intégrée à un écran cathodique capture leur visage, analysé en temps réel par une intelligence artificielle. Cette dernière produit alors un commentaire textuel – affiché sur l'écran – fondé uniquement sur l'apparence physique. Le texte est également accompagné d'un portrait.
Si la machine "approuve" le·la participant·e, il·elle est alors orienté·e vers AI Ego, où le portrait créé juste avant est mis en scène dans des images oniriques.

L'ensemble met, d'une certaine manière, en jeu un "stade du miroir" technologique : l'identité renvoyée n'est pas un reflet fidèle mais une construction algorithmique, oscillant entre idéalisation et dévalorisation (les descriptions de la machine sont souvent très crues et peuvent être reçues de manière violente).
En réduisant le jugement à l'apparence, l'installation inverse l'adage selon lequel "l'habit ne fait pas le moine" et met en évidence les biais des systèmes algorithmiques. Malgré la violence symbolique du verdict, l'expérience s'inscrit souvent dans une dimension ludique et collective, où le rire agit comme mise à distance critique d'une autorité machinique à la fois absurde et implacable.

Daniela Nedovescu et Octavian Mot forment mots, duo d'artistes-réalisateurs roumano-allemand travaillant ensemble depuis plus de 14 ans. Ils écrivent, réalisent et produisent des œuvres hybrides mêlant installation, cinéma, séries web et médias numériques, associant technologies émergentes, environnements physiques construits et formats participatifs. Leur pratique interroge la façon dont société et systèmes technologiques façonnent perception, comportement et expérience sociale, à travers logiciels personnalisés, design interactif et narration immersive. Lauréats du Lumen Prize Experiential Award 2025, ils ont été couverts par Artnet, Wired, Variety, CBS et Designboom.

5e ÉDITION

# BIENNALE DES IMAGINAIRES NUMÉRIQUES

Créée en 2018 et organisée par CHRONIQUES – Pôle Régional de la création en environnement numérique – Région PACA, la Biennale des Imaginaires Numériques est le temps fort des arts et cultures numériques de la région Sud.
En explorant les arts visuels, les arts sonores et le spectacle vivant, la Biennale s'intéresse à la présence et l'usage du digital et des nouvelles technologies dans l'art, investit l'espace public et donne la parole aux artistes nationaux·ales et internationaux·ales d'horizons différents.

Trois mois de programmation pluridisciplinaire déclinée sous la thématique des Résistances pour toutes et tous.
Le thème de la résistance, abordé sous l'angle des cultures numériques, ouvre un espace de réflexion pluriel, à la croisée de l'activisme, des tactiques de subversion et des gestes artistiques de désobéissance. Il s'agit d'examiner comment les pratiques numériques peuvent devenir des espaces de lutte symbolique, politique et esthétique. L'exposition du 21bis Mirabeau – Espace culturel départemental s'intéresse particulièrement aux langages produits avec la machine et aux stratégies de fabulation capables de résister aux récits dominants.

# AU PROGRAMME

Des temps forts avec vernissages d'expositions internationales, spectacles et festivités dans les villes d'Aix-en- Provence, Marseille, Avignon, Arles, Istres et Port-de-Bouc au sein d'une trentaine de lieux partenaires.

**GRANDE SOIRÉE D'INAUGURATION EN CONTINU ET EN ENTRÉE LIBRE**
Samedi 24 octobre 2026 – 17h à 22h
Friche la Belle de Mai

**WEEK END INAUGURAL À AIX EN PROVENCE**, avec un parcours d'installations lumineuses dans le centre-ville d'Aix-en-Provence qui confronte création contemporaine et architecture
Les 30 et 31 octobre 2026 – 19h à 23h

**UNE SEMAINE DE CLÔTURE DÉDIÉE AU SPECTACLE VIVANT** (concerts, spectacles, performances)
Les 14, 15 et 16 janvier 2027 sur Aix-en-Provence et Marseille

Mais aussi :
Des formats de clubs inédits et pointus, en inauguration comme en clôture de Biennale.
Un volet professionnel avec la première édition du Marché des Imaginaires Numériques (MIN) à l'ouverture avec le forum Entreprendre dans la Culture, ainsi que des rencontres professionnelles à la clôture de la biennale.

**UNE BIENNALE OUVERTE À L'INTERNATIONAL**
Aussi, après avoir accueilli le Québec, Taïwan, la Belgique (Wallonie – Bruxelles – Flandre) et la Lituanie avec un focus sur les Pays-Bas lors des précédentes éditions, la Biennale est heureuse d'être partenaire de la Saison Méditerranée !

**BIENNALE DES IMAGINAIRES NUMÉRIQUES - 5e ÉDITION**
Du 23 oct. 2026 au 17 janv. 2027
Marseille - Aix-en-Provence - Avignon - Arles - Istres – Port-de-Bouc

Informations, programmation, réservation sur
chroniques-biennales.org