



OSCILLATION

Une exposition présentée dans le cadre de / As part of
Némo – Biennale internationale des arts numériques de la Région Île-de-France,
produit par / produced by CENTQUATRE-PARIS

Commissaires / Curators : Catherine Bédard, Samuel Bianchini, Marie-Pier Boucher, Alice Jarry

ARTISTES/ARTISTS :

LORELLA ABENAVOLI, BRICE AMMAR-KHODJA, ALEXANDRA BACHMAYER, JACQUELINE BEAUMONT,
SAMUEL BIANCHINI, MARIE-PIER BOUCHER, JEAN-MICHAËL CELERIER, YIWEN CHEN, MARIA CHEKHANOVICH,
BETH COLEMAN, AUDREY COULOMBE, ARTHUR ENGUEHARD, MAUDE GIRAULT, MATTHEW HALPENNY,
ALICE JARRY, RAPHAËLE KERBRAT, LAUREN KNIGHT, ANNE-MARIE LAFLAMME, GUILLEMETTE LEGRAND,
ANNIE LEURIDAN, CORENTIN LOUBET ET AL., VANESSA MARDIROSSIAN, ALIREZA MOEZI, AURÉLIE MOSSE ET AL.,
JOEL ONG, GUILLAUME PASCALE, ASA PERLMAN, ANA PIÑEYRO, OLIVAIN PORRY, SUARJAN PRASAI,
RAMIN SEDAGHETI, JANE TINGLEY, PHILIPPE VANDAL, FÉLIX VANESTE, LEE WILKINS, ALINE ZARA

Dossier de presse / Press Kit

Communiqué / Press Release

Plan des espaces d'exposition / Map of exhibition spaces

Œuvres exposées / Works on display

16 octobre 2025 — 16 janvier 2026
October 16, 2025 — January 16, 2026



OSCILLATION

Une exposition présentée dans le cadre de / As part of
Némo – Biennale internationale des arts numériques de la Région Île-de-France,
produit par / produced by CENTQUATRE-PARIS

Commissaires / Curators : Catherine Bédard, Samuel Bianchini, Marie-Pier Boucher, Alice Jarry

ARTISTES/ARTISTS :

LORELLA ABENAVOLI, BRICE AMMAR-KHODJA, ALEXANDRA BACHMAYER, JACQUELINE BEAUMONT,
SAMUEL BIANCHINI, MARIE-PIER BOUCHER, JEAN-MICHAËL CELERIER, YIWEN CHEN, MARIA CHEKHANOVICH,
BETH COLEMAN, AUDREY COULOMBE, ARTHUR ENGUEHARD, MAUDE GIRAULT, MATTHEW HALPENNY, ALICE JARRY,
RAPHAËLLE KERBRAT, LAUREN KNIGHT, ANNE-MARIE LAFLAMME, GUILLEMETTE LEGRAND, ANNIE LEURIDAN,
CORENTIN LOUBET ET AL., VANESSA MARDIROSSIAN, ALIREZA MOEZI, AURÉLIE MOSSE ET AL., JOEL ONG,
GUILLAUME PASCALE, ASA PERLMAN, ANA PIÑEYRO, OLIVAIN PORRY, SUARJAN PRASAI, RAMIN SEDAGHETI,
JANE TINGLEY, PHILIPPE VANDAL, FÉLIX VANESTE, LEE WILKINS, ALINE ZARA

Conception lumière / Lighting design : Nathalie Perrier

Ingénierie de recherche-création / Research-creation engineering : Alexandre Mazel

Exposition : 16 octobre 2025 — 16 janvier 2026
Du lundi au vendredi, 10:00 — 18:00 - Entrée libre

Exhibition: October 16, 2025 — January 16, 2026
Monday to Friday, 10:00 — 18:00 - Free Access

Oscillation est une exposition collective qui rassemble vingt-cinq œuvres et processus exploratoires d'artistes et de designers canadiens et français. L'exposition intègre des procédés matériels et symboliques, vivants et semi-vivants, qui se métamorphosent dans la durée.

Oscillation is a group exhibition featuring twenty-five works and exploratory processes by Canadian and French artists and designers. The exhibition explores material and symbolic processes – living and semi-living – that evolve over time.

Oscillation se déploie telle une constellation organisée autour d'une œuvre centrale, *Fossilisation*, une large membrane en bioplastique qui illumine la matérialité des technologies numériques souvent imaginées dans leur immatérialité. Cette installation suspendue - dont les câbles tentaculaires distribués dans l'espace nourrissent l'œuvre de l'énergie résiduelle du bâtiment - ancre l'exposition dans une quête active de création de milieux. Ceux-ci prennent forme dans la porosité entre pratiques et dans l'activation de relais entre objets, matières, flux, chercheur.ses et publics.

Oscillation unfolds like a constellation, organized around a central work, *Fossilisation*, a large bioplastic membrane that illuminates the materiality of digital technologies, so often imagined in their immateriality. This suspended installation – whose tentacular cables extend throughout the space, feeding the work with the building's residual energy – anchors the exhibition in an active quest to create environments that take shape in the porosity between practices and in the activation of connections between objects, materials, flows, researchers and the public.

Oscillation témoigne de mouvements entre recherche et création, sensible et intelligible, lumière et obscurité. Une exposition dynamique qui oscille d'un état à un autre, suivant les variations de l'ensemble de son système lumineux.

Oscillation bears witness to movements between research and creation, the sensible and the intelligible, light and darkness. This dynamic exhibition oscillates from one state to another, following the variations of its entire lighting system, responding to variations across its entire lighting system.

/..

/..



Centre
Culturel
Canadien
Paris

Canadian
Cultural
Centre
Paris

Une exposition produite par le Centre culturel canadien en partenariat avec la Chaire de recherche en Pratiques critiques des matériaux et de la matérialité et le Speculative Life Biolab du Milieux Institute, Université Concordia, Montréal ; l'Institut de Communication, Culture, Information et Technologies et le Fond Pédagogique de l'Université de Toronto à Mississauga; et le groupe de recherche Reflective Interaction d'EnsadLab - laboratoire de l'École des Arts Décoratifs – PSL. *Oscillation* bénéficie du soutien du Conseil de recherche en sciences humaines du Canada (CRSH) et d'Hexagram: réseau de recherche-crédation en arts, cultures et technologies.

An exhibition produced by the Canadian Cultural Centre in partnership with the Research Chair in Critical Practices in Materials and Materiality and the Speculative Life Biolab of the Milieux Institute, Concordia University, Montreal; the Institute for Communication, Culture, Information and Technology and the Pedagogical Research Fund of the University of Toronto Mississauga; and the Reflective Interaction research group of the EnsadLab, École des Arts Décoratifs – PSL. *Oscillation* is also supported by the Canadian Social Sciences and Humanities Research Council (SHHRC) and Hexagram, a research-creation network in arts, cultures, and technologies.

Némo - Biennale internationale des arts numériques de la Région Île-de-France

Les illusions retrouvées

Direction artistique Gilles Alvarez et José-Manuel Gonçalves

Artistic direction Gilles Alvarez and José-Manuel Gonçalves

Pour cette nouvelle édition du 11 octobre 2025 au 11 janvier 2026, Némo – Biennale internationale des arts numériques de la Région Île-de-France, explore de nouvelles utopies à l'ère numérique.

For this new edition, running from October 11, 2025, to January 11, 2026, Némo – International Digital Arts Biennial of the Île-de-France Region explores new utopias in the digital age.

Pendant trois mois, expositions, installations, spectacles, concerts et rencontres se déploient dans vingt-quatre lieux franciliens, comme vingt-quatre îlots éphémères rêvant de futurs désirables.

For three months, exhibitions, installations, shows, concerts, and meetings will take place in twenty-four locations across the Île-de-France region, like twenty-four ephemeral islands dreaming of desirable futures.

Imaginer des alternatives, construire des liens entre arts et sciences, réenchanter le rapport entre vivant et technologie, sensibiliser sur les transformations de la société ou expérimenter des scénarios spéculatifs, les arts numériques investissent le territoire de l'utopie et offrent des espaces pour penser autrement.

Imagining alternatives, building links between arts and sciences, re-enchanting the relationship between life and technology, raising awareness of societal transformations, and experimenting with speculative scenarios, digital arts are entering the realm of utopia and offering spaces for alternative thinking.

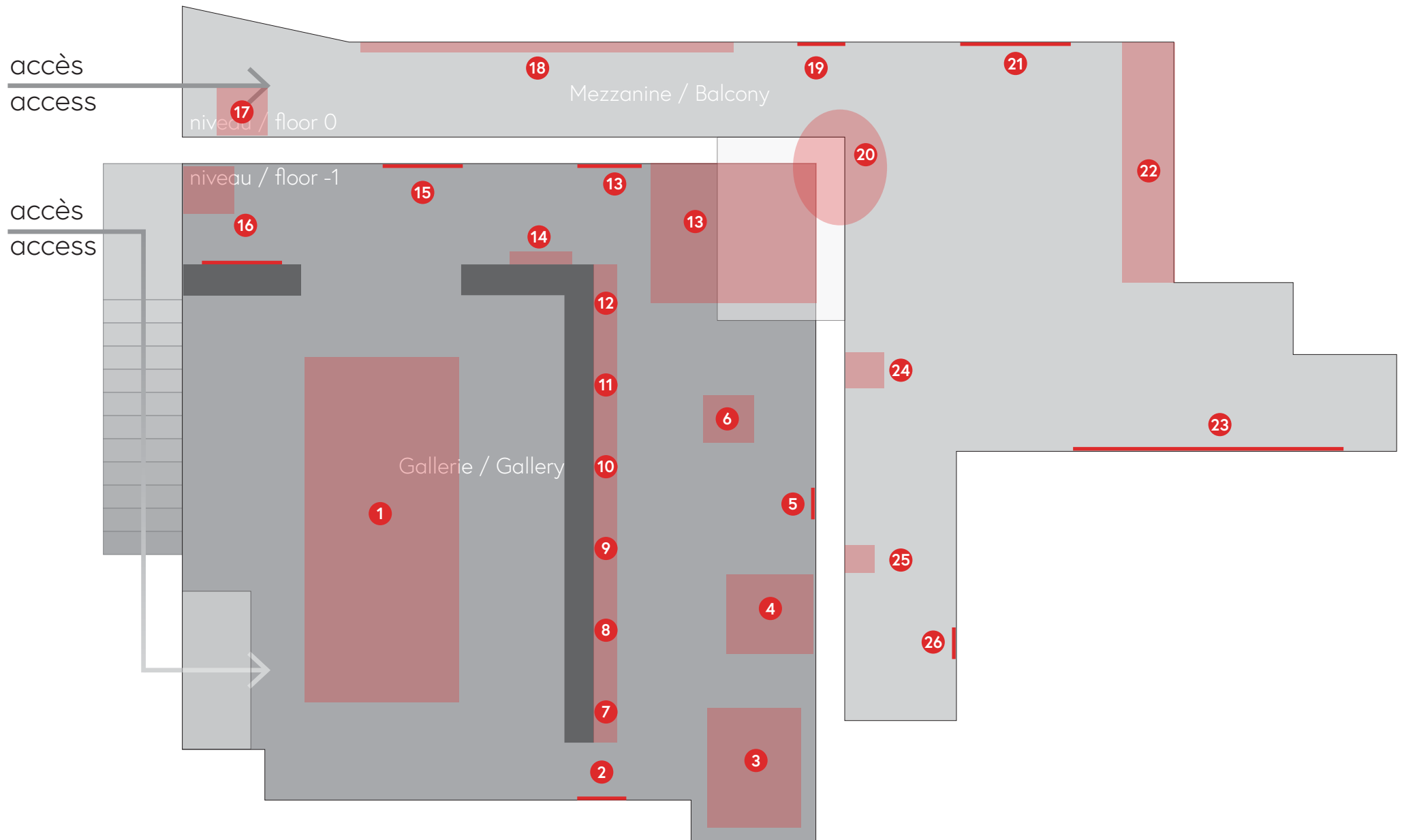
T : +33 (0) 1 44 43 21 90
www.canada-culture.org

130, rue du Faubourg Saint-Honoré
F - 75008 Paris

Canada

Oscillation

Plan des espaces d'exposition / Map of exhibition spaces



Oscillation

Œuvres exposées / Works on display

1 Brice Ammar-Khodja, Alexandra Bachmayer, Samuel Bianchini, Marie-Pier Boucher, Didier Bouchon, Maria Chekhanovich, Matthew Halpenny, Alice Jarry, Raphaëlle Kerbrat, Vanessa Mardirossian, Alexandre Mazel, Asa Perlman, Nathalie Perrier, Philippe Vandal

Fossilisation, 2021

Membrane bioplastique, capteurs d'énergie résiduelle et dispositif lumineux interactif / Bioplastic membrane, residual energy sensors and interactive light system



Une membrane transparente en bioplastique flotte au-dessus du sol. Plusieurs câbles en sortent, grimpant vers le plafond comme s'ils essayaient d'y adhérer. La membrane est ainsi connectée au bâtiment par plusieurs capteurs et câbles déployés dans les airs comme des tentacules à la recherche de nourriture et d'énergie. Ces capteurs investissent l'architecture du bâtiment en convertissant les flux, l'énergie et l'activité résiduels qui y circulent en électricité. Cette empreinte énergétique et électrique sur le bâtiment informe le système d'éclairage de la membrane : elle l'anime légèrement. À l'image d'une pellicule de film dont les plans apparaissent en succession, les motifs inscrits dans la matière même de la membrane présentent l'empreinte de composants électroniques obsolètes – écran plat, câbles, ordinateurs et leurs périphériques. Plan après plan, ces empreintes se fondent progressivement dans le support et disparaissent lentement, comme une mine à ciel ouvert peu à peu ensevelie, comme le fossile de notre époque.

Fossilisation est un projet de recherche-crédation en art et design mené par un collectif de chercheurs et étudiants-chercheurs de trois institutions renommées dans ce champ d'activité : l'Université Concordia, Montréal, (comprenant le réseau international Hexagram et le Milieux Institute), l'École des Arts Décoratifs, Paris, (avec son EnsadLab et sa Chaire arts et sciences) et l'Université de Toronto Mississauga. La recherche-crédation permet au groupe d'aborder des questions contemporaines complexes à travers une réflexion et collaboration collectives. Cette approche pousse les artistes à réévaluer leur rôle et leur pertinence à une époque où la collaboration, entre humains et avec les non-humains, est de plus en plus vitale.

Ce projet est co-dirigé par / This project is co-directed by Alice Jarry (Université Concordia, Speculative life Biolab de l'Institut Milieux), Marie-Pier Boucher (Université de Toronto Mississauga) et / and Samuel Bianchini (Ensalab / Reflective Interaction, École des Arts Décoratifs - Université Paris Sciences et Lettres).

Expérimentation et fabrication de la membrane en bioplastique / Bioplastic membrane experimentation and fabrication : Alexandra Bachmayer, Maria Chekhanovich, Vanessa Mardirossian in collaboration with Brice Ammar-Khodja

Captation de l'énergie résiduelle / Residual energy harvesting : Brice Ammar-Khodja, Didier Bouchon, Matthew Halpenny, Raphaëlle Kerbrat, Asa Perlman, Philippe Vandal

Design lumière / Lighting design : Nathalie Perrier

Développement informatique et électronique / Software and hardware development : Alexandre Mazel

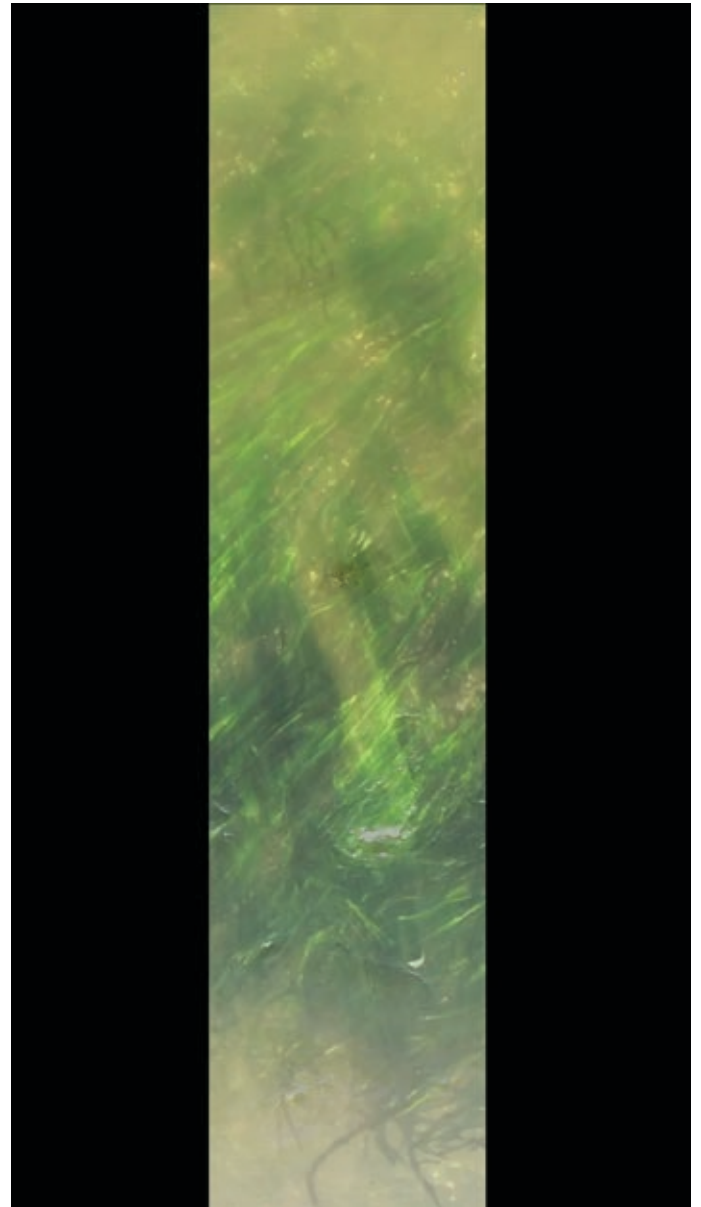
Soutien du Conseil de recherche en sciences humaines du Canada (CRSH), de la Chaire arts et sciences de l'École polytechnique, de l'École des Arts Décoratifs - PSL et de la Fondation Daniel et Nina Carasso, d'Hexagram – Réseau international de recherche-crédation en arts, cultures et technologies et de l'Institut Milieux pour les arts, la culture et la technologie de l'Université Concordia. / Supported by the Social Sciences and Humanities Research Council of Canada (SSHRC), the Chaire Arts & Sciences at the École Polytechnique, the École des Arts Décoratifs – PSL, the Daniel and Nina Carasso Foundation, Hexagram, and the Milieux Institute at Concordia University.

Ce projet a été initialement élaboré pour l'exposition Matières d'image du Festival Hors Pistes 2021, commissariat de Géraldine Gomez. This project was originally developed for the exhibition Matières d'image at the 2021 Hors Pistes Festival, curated by Géraldine Gomez.

Oscillation

Œuvres exposées / Works on display

2 Joel Ong, Kieran Maraj, Omar Shabbar
Memory Machines #2: Ocean Memory, 2025
 Vidéo en boucle / Looped video : 22 min 38 sec



« Le fait est que tout son écouté pendant un certain
 temps devient une voix. »

Michel Chion, *Le Son, traité d'acoulogie*,
 Paris: Armand-Colin, 2010

"So it is that every sound to which one listens for a long time
 becomes a voice."

Michel Chion, *Sound: An Acoological Treatise*, Durham: Duke
 University Press, 2016

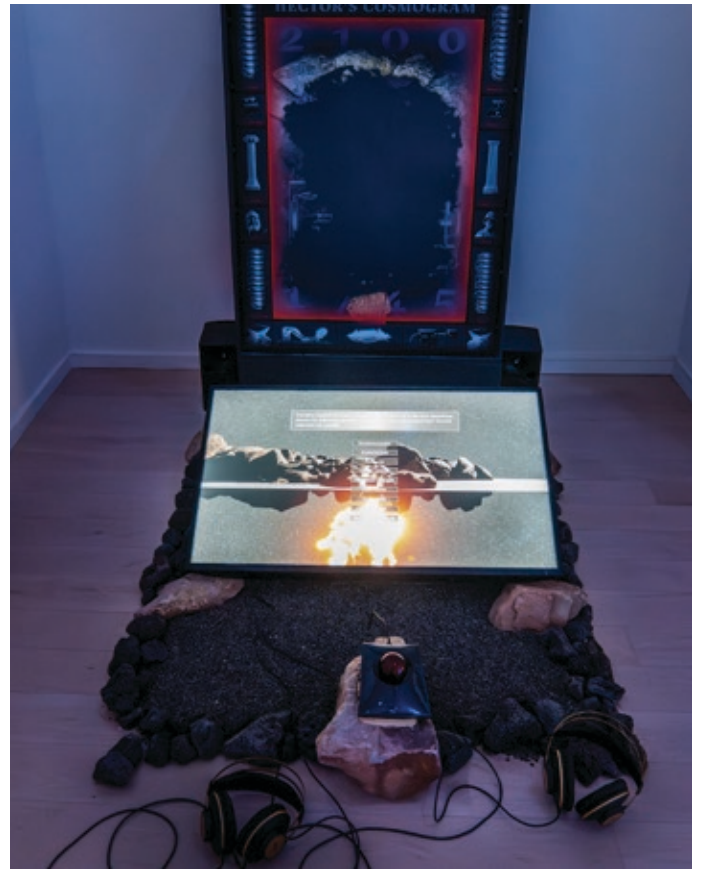
Memory Machines est un projet d'archivage en cours qui explore l'entrelacement des récits historiques et des dispositifs physiques de stockage dans lesquels ces récits existent, vieillissent et se diffusent. La deuxième itération de cette série, *Memory Machines #2 : Ocean Memory* (2025), se concentre sur les manières créatives et poétiques dont les environnements côtiers deviennent des portails de mémoire, et sur la façon dont les corps terrestres (humains et plus-qu'humains) se retrouvent impliqués en tant que dispositifs d'inscription au sein de ces environnements. Les artistes présentent des récits fortuits de machines sous-marines qui sous-tendent la connaissance contemporaine des océans : les sons produits par le varech, un phénomène commun sur la plage qui, dans sa forme échouée et desséchée, apparaît souvent comme une valeur aberrante dans les portraits de données des écologies interstitielles du littoral ; ainsi qu'une divination et une préparation de thé au varech, comme expérience visant à explorer des formes alternatives de communication. Ce projet constitue un point d'entrée pour continuer à s'engager avec les notions riches et contestées du littoral et une invitation à considérer comment des approches esthétiques participent à ces conversations plus larges.

Memory Machines is an ongoing archival project exploring the entanglement of historical narratives and the physical storage devices within which these exist, age and percolate. The second iteration in this series, *Memory Machines #2 : Ocean Memory* (2025) focuses on the creative and poetic ways coastal environments become portals for memory and the way earthbodies (humans and other-than-human bodies) become implicated as inscription devices within them. The artists present serendipitous accounts of deep-sea machines that facilitate contemporary knowledge of the oceans; sounds of sea kelp, a common occurrence on the beach that in its washed-up, dried out form is often an outlier in data portraits of interstitial shoreline ecologies; and kelp-tea brewing and divination as an experiment in unravelling alternative forms of communication. The project is an entry point to continue engaging with the rich and contested notions of the coast as well as an invitation to consider how aesthetic approaches participate in these broader conversations.

Oscillation

Œuvres exposées / Works on display

3 Guillemette Legrand
Model Fatigue, 2025



Model Fatigue est une installation multimédia qui explore l'infrastructure climatique en tant que pratique cosmogrammatique, soit l'écriture des mondes. L'installation assemble un modèle climatique (Hector), un moteur de jeu et la pratique des cosmogrammes afin de réimaginer les modalités par lesquelles les modèles climatiques simulent l'avenir de la Terre. Le public entre dans *Model Fatigue*, un labyrinthe qui incarne les opérations du modèle, guidé par son mainteneur. Là, le public navigue à travers les interprétations des prédictions climatiques en écoutant les murmures de fragments d'histoires à la recherche d'une faille dans les arcanes du labyrinthe. En rassemblant des récits qui dépassent les limites du modèle, un feu virtuel éclairera un chemin hors du labyrinthe en révélant les significations cachées du cosmogramme climatique d'Hector dans l'espace physique de l'exposition. Cette installation est conçue comme un feu de camp symbolique à partir duquel l'imaginaire cosmogrammatique d'Hector et son impact récursif sur la Terre peuvent être racontés et ressentis physiquement.

Model Fatigue is a multimedia installation that explores climate computational infrastructure as a cosmogrammatic practice – that is, a form of world-writing. The work combines a climate model (Hector), a game engine, and the practice of cosmogram making to reimagine the modalities through which climate models simulate the Earth's future. The public enters *Model Fatigue*, a smouldering maze that embodies the model operations, guided by the maintainer. There, they navigate through the layered interpretations of climate predictions by burning and conjuring fragments of climate stories in search of a way out of the maze. By gathering stories that reach beyond the model's logic, a virtual fire will light a pathway out of the maze by revealing the hidden meanings of Hector's climate cosmogram in the physical space of the exhibition space. This installation is thought of as a symbolic campfire from which Hector's cosmogrammatic imaginary and its recursive impact on the Earth can be renarrated, and physically sensed.

Soutien technique (Unreal Engine) / Technical Support (Unreal Engine) : Clément Reverte
 Impression / Printing : Atelier Vertical
 Electronique / Electronics : Jean Yves Rousseaux
 Musique / Music : Jim Zweerts

Ce projet participe de la recherche doctorale de Guillemette Legrand menée dans le cadre du programme SACRe à / This project is part of Guillemette Legrand's doctoral research conducted in the SACRe program at EnsadLab (laboratoire de l'École des Arts Décoratifs, Paris, Université PSL) et au / and at Critical Media Lab, Basel Academy of Art and Design (FHNW). Cette recherche intitulée / This research untitled *Climate cosmograms: Mobilising climate-imaging practices in search of new earth imaginaries* est financée par / is funded by the Swiss National Science Foundation (SNSF - 2225131).

Oscillation

Œuvres exposées / Works on display

- 4 Aurélie Mosse, Daniel Suárez Zamora, Quentin Poudoulec, Vincent Rennie, Guro Tyse, Mette Ramsgaard Thomsen, Martin Tamke
Pepeyoca, 2023-25



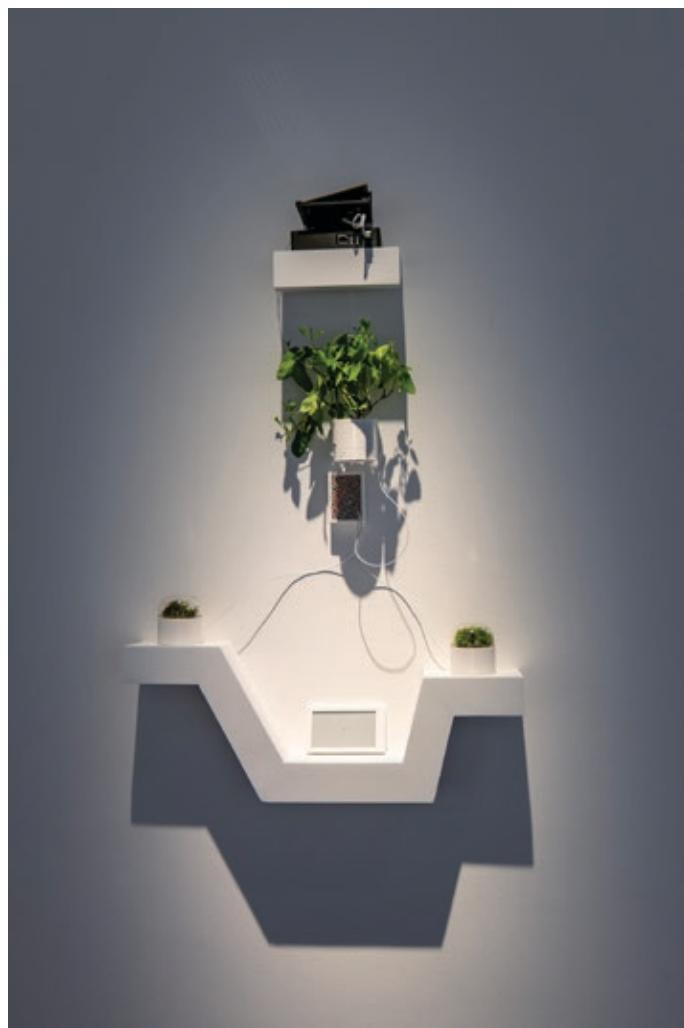
Pepeyoca est un mur vivant, une interface par laquelle bactéries, plantes et humains se rencontrent, se soutiennent et s'enrichissent mutuellement dans une logique d'interdépendance inter-espèces. À travers la cohabitation d'une colonie de bactéries bioluminescentes, une source de lumière vivante, de plantes de bruyères phytoremédiatrices et productrices d'oxygène, et l'intermédiation humaine, *Pepeyoca* questionne l'émergence de nouvelles esthétiques architecturales. Le dispositif reconsidère l'idée de bioréacteur—un artefact qui permet de maîtriser les conditions optimales de cultures de micro-organismes en laboratoire—comme un paysage bioluminescent, un espace de vie partagé par plusieurs organismes à de multiples échelles du vivant. Au lieu de fonctionnaliser cette lumière, le projet explore comment la luminescence bactérienne peut être intégrée dans une boucle d'interactions entre trois échelles et formes de vie, où l'une tire son énergie des déchets des autres. Ces nouvelles interdépendances transforment les relations entre les êtres vivants. Les bactéries marines deviennent une source de lumière, leurs effluents nourrissent les plantes, tandis que les humains se doivent de prendre soin d'eux.

Pepeyoca is a living wall – an interface through which bacteria, plants and humans meet, support and mutually enrich one another within a framework of interspecies interdependence. Through the cohabitation of a colony of bioluminescent bacteria – a living source of light – and phytoremediating and oxygen-producing heathland plants, and human intermediation, *Pepeyoca* raises questions about the emergence of a new architectural aesthetics. This installation reimagines the bioreactor – usually a device used to control ideal lab conditions for growing microorganisms – as a bioluminescent landscape: a shared living environment where different lifeforms coexist. Instead of functionalizing this light, the project explores how it can become part of a continuous exchange between three interconnected lifeforms – bacteria, plants and humans – where each supports the others by transforming waste into energy. These new interdependencies transform the relationships between living beings. Marine bacteria become a source of light, their byproducts nourish the plants and humans, in turn, are responsible for caring for them.

Oscillation

Œuvres exposées / Works on display

5 Matthew Halpenny
Cybernetic Meadows, 2024



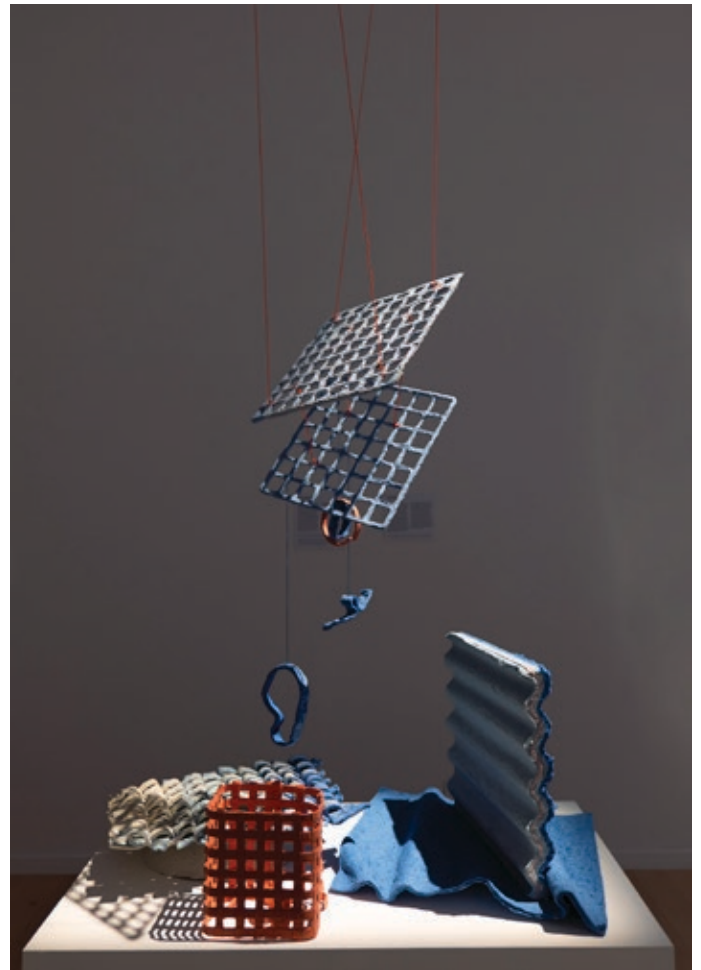
Cybernetic Meadows est une installation performative d'installation durable couplant une technologie d'énergie régénérative et un jardin. Elle prend la forme de plusieurs bacs à plantes interconnectés à planters disposés dans l'espace, accompagnés d'un routeur solaire et d'écrans électroniques séparés affichant des fragments de texte qui sont lentement composés et mis à jour au fil de la performance. Le texte sert de faire-valoir aux attentes concernant l'extraction d'énergie puisque l'énergie nécessaire pour renouveler les écrans à encre électronique est accumulée en temps réel par la croissance du jardin. Chaque bac est équipée d'une pile microbienne (MFC) afin de progressivement récupérer l'énergie de sa matérialité et son peuplement microbien. L'écosystème existant peut prospérer ou périr. Lorsqu'il prospère, l'énergie est constamment régénérée et collectée, alimentant les écrans et générant une nouvelle itération, ligne par ligne. Chaque cycle est gravé magnétiquement dans les pixels de l'écran lorsque le courant les traverse, les mots restant matériellement immobiles jusqu'à être à nouveau éveillés par le jardin.

Cybernetic Meadows is a durational installation that is part regenerative energy technology, part garden. It takes the form of several interconnected planters arranged within the space, accompanied by a solar-powered router and detached e-ink screens displaying snippets of text that are slowly composed and updated throughout the installation. The text serves as a foil to extractive energy expectations, as the energy required to refresh the e-ink screens is gathered through the real-time growth of the garden. Each planter uses a microbial fuel cell (MFC) to gradually harvest energy from its materiality and microbial community. The existing ecosystem may flourish or perish. When flourishing, energy can be continually regenerated and collected, powering the e-ink screens and generating a new iteration line by line. Each cycle is magnetically etched into the pixels of the screen as current passes through them, leaving the words materially bound in place unless awoken by the garden.

Oscillation

Œuvres exposées / Works on display

6 Anne-Marie Laflamme
Archéologie des chutes, 2025



Archéologie des chutes propose un dialogue entre mémoire, transformation, critique et sublimation. Le projet aborde la circularité textile dans une perspective à la fois poétique, écologique et politique. Il prend la forme d'une série d'objets-sculptures qui explore les cycles de la matière et notre obsession du « lisse », particulièrement en design de mode et d'objets. Fabriquée à partir de retailles manufacturières et inspirée des techniques traditionnelles de fabrication du papier, cette série met en valeur les textures et les aspérités d'une matière sensible et imprévisible. Les couleurs utilisées tracent une ligne du temps vivante, miroir des vêtements cousus au fil des saisons à l'atelier-boutique atelier b (Montréal). Proposant une archive stratifiée qui révèle l'évolution des matières et l'impact cumulatif des chutes textiles sur notre environnement, la série explore comment les déchets peuvent devenir des espaces de création. Les marques, fissures et cicatrices de la matière sont ainsi assumées et valorisées pour leur capacité à déranger et à faire resurgir des récits oubliés.

Archéologie des chutes features a dialogue between memory, transformation, critique and sublimation. The project approaches textile circularity from a poetic, ecological and political perspective. It takes the form of a series of object-sculptures that explore the cycles of material and our obsession with "smoothness", particularly in fashion and product design. Made from manufacturing offcuts and inspired by traditional papermaking techniques, this series highlights the textures and roughness of a sensitive and unpredictable material. The colours used trace a living timeline, reflecting the garments sewn throughout the seasons at atelier b, a boutique-workshop in Montreal. A layered archive that reveals the evolution of materials and the cumulative impact of textile remnants on our environment, the series explores how waste can become a space for creation. The marks, cracks and scars of the fabric are embraced and valued for their ability to disrupt and evoke forgotten narratives.

L'artiste remercie Catherine Métivier (atelier b) et Sophie Pelletier-Voyer (atelier retailles).
 The artist would like to thank Catherine Métivier (atelier b) and Sophie Pelletier-Voyer (atelier retailles).

Ce projet participe de la recherche de maîtrise d'Anne-Marie Laflamme, soutenue par la Chaire de recherche de l'Université Concordia en Critical Practices in Materials and Materiality et le Speculative Life Biolab de l'Institut Milieux pour les arts, la culture et la technologie (Université Concordia). / The project is part of Anne-Marie Laflamme's master's research, supported by the the Concordia University Research Chair in Critical Practices in Materials and Materiality and the Speculative Life Biolab at the Milieux Institute for Arts, Culture, and Technology (Concordia University).

Oscillation

Œuvres exposées / Works on display

- 7 Alice Jarry, Ramin Sedaghati, Audrey Coulombe, Jacqueline Beaumont, Alireza Moezi, Yiwen Chen
Terrestrial Flows, 2025



Terrestrial Flows est une série de travaux de recherche-crédation explorant la stimulation et la réactivité de surfaces souples et de membranes élastomères magnétorhéologiques (MRE), montrant leur capacité acquise d'adaptation et d'interaction avec leur environnement. Situé à l'intersection du biodesign et du génie mécanique, ce projet arts-sciences interroge la capacité de la matière à affecter et être affectée.

Il se déploie comme une chorégraphie silencieuse entre les éléments organiques, machiniques et environnementaux. Ces événements cinétiques projettent des futurs fondés sur le soin mutuel et la réciprocité écologique, nous rendant sensibles aux circulations invisibles - extraction, mémoire et transformation - qui parcourent les corps terrestres, qu'ils soient minéraux, végétaux, animaux ou technologiques. En sondant à la fois les dimensions effectives et affectives des champs magnétiques, *Terrestrial Flows* met en évidence la temporalité et la relationalité inhérentes à notre engagement incarné avec la matière.

Terrestrial Flows is an ongoing research-creation series exploring the excitability and responsiveness of soft surfaces and magnetorheological elastomer (MRE) membranes, and how these can acquire the capacity to adapt to and interact with their environments. Situated at the intersection of biodesign and mechanical engineering, this art-science project investigates matter's ability to affect and be affected, unfolding as a quiet choreography between organic, machinic and environmental elements. These kinetic events speculate on futures grounded in mutual care and ecological reciprocity, attuning us to the invisible currents - of extraction, memory and transformation - that course through terrestrial bodies, whether mineral, botanical, animal or technological. By probing both the effective and affective dimensions magnetic fields, *Terrestrial Flows* foregrounds the temporality and relationality inherent in our embodied engagements with matter.

Maquette et simulation en 3D / 3D modelling and simulation : Saba Hor

Soutien conceptuel et technique / Conceptual and technical support : Brice Ammar-Khodja, Natalia Balska, Hossein Vatandoost

Ce projet est soutenu par la Chaire de recherche de l'Université Concordia en Critical Practices in Materials and Materiality, le fonds Team Accelerator et le Speculative Life Biolab de l'Institut Milieux pour les arts, la culture et la technologie (Université Concordia). / This project is supported by the Concordia University Research Chair in Critical Practices in Materials and Materiality, the Team Accelerator Fund, and the Speculative Life Biolab at the Milieux Institute for Arts, Culture, and Technology (Concordia University).

Oscillation

Œuvres exposées / Works on display

- 8 Aurélie Mosse, Daniel Suárez Zamora, Quentin Poudoulec,
Clara Martini, Vincent Rennie
All flowers are of paper, 2022-24



All flowers are of paper célèbre la matière cellulosique sous la forme d'une nuée d'inspiration florale voire corallienne. Ce processus de recherche-crédation émerge du projet *ImpressioVivo* qui explore l'impression 3D de bio-matériaux façonnés avec le monde bactérien pour l'architecture et le design. *All flowers are of paper* incarne différentes étapes de métamorphose de déchets de papier en une mousse, initialement pensée comme une alternative biodégradable et renouvelable au carton plume. Ici extrudée, la matière est parfois biocalcifiée, c'est à dire rigidifiée grâce aux sécrétions produites par la bactérie *Sporosarcina pasteurii*. S'inscrivant dans une dynamique locale, le projet s'appuie sur le gisement de papiers usagés de École nationale supérieure des Arts Décoratifs (EnsAD) - Université Paris Sciences et Lettres (PSL). *All flowers are of paper* questionne les cycles de vie de la matière et les savoir-faire numériques et microbiologiques qui peuvent soutenir une approche plus résiliente du design.

All Flowers Are of Paper celebrates cellulose-based material in the form of a cloud of floral – or even coral-like – inspiration. This research-creation process emerges from the *ImpressioVivo* project, which explores 3D printing with biomaterials shaped in collaboration with the bacterial world for applications in architecture and design. *All Flowers Are of Paper* embodies various stages in the metamorphosis of paper waste into a foam, originally conceived as a biodegradable and renewable alternative to foam board. In this iteration, the material is extruded and, in some cases, biocalcified: that is, hardened through secretions produced by the bacterium *Sporosarcina pasteurii*. Rooted in a local dynamic, the project draws on the waste paper stream of the École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (EnsAD) – Université Paris Sciences et Lettres (PSL). *All Flowers Are of Paper* questions the life cycles of materials and the digital and microbiological know-how that can support a more resilient approach to design.

Oscillation

Œuvres exposées / Works on display

- 9 Maude Guirault, en collaboration avec l'atelier Montex / in collaboration with atelier Montex
Parade, 2025



Parade se compose de deux objets déformables qui semblent établir une relation de forme à forme grâce à leurs mouvements et aux broderies qui les recouvrent. Se faisant face, comme pour s'appivoiser et parader, ces deux formes abstraites se toisent, s'effleurent, se recroquevillent l'une vers l'autre jusqu'à se confondre. Telles des peaux constituées d'écailles ou d'épines, les broderies qui les recouvrent se trouvent à l'interface entre les deux formes et participent de leur fusion. Lorsque les deux objets souples s'animent, les éléments brodés des deux pièces entrent en contact et se mélangent. Qu'il s'agisse de déambuler, d'impressionner un partenaire dans un but de séduction ou de dissuasion, ou encore d'assurer sa sécurité, le terme "parader" renvoie à la relation à l'autre. Les deux formes souples interagissant ensemble, elles ne se déforment plus l'une par l'autre mais l'une avec l'autre.

Parade comprises two deformable objects that seem to establish a relationship through their movements and the embroidery covering them. Facing each other – as if to tame one another or show off – these abstract forms stare each other down, brush against one another and curl up until they merge. The embroidery covering them, like scales or thorns, lies at the interface between the two forms, helping them merge. As the two objects come to life, the embroidered elements on each piece make contact and intermingle. Whether it is a question of moving together, impressing a partner with a gesture of courtship or intimidation or ensuring one's safety, the word "parader" (showing off) refers to relationships with others. As the two flexible forms interact, they change shape together rather than changing each other's shape.

Œuvre réalisée dans le cadre d'un partenariat entre / Artwork created in the framework of a partnership between l'Atelier Montex et l'École des Arts Décoratifs (EnsAD) - Université PSL, avec la collaboration de / with the collaboration of Olivier Bienz (EnsAD - PSL) et / and Vincent Tissot (Département de Mécanique Appliquée de l'Institut Franche-Comté Électronique Mécanique Thermique et Optique - Sciences et Technologies). Remerciements à / Acknowledgments to Mehdi Salah.

Oscillation

Œuvres exposées / Works on display

10 Jacqueline Beaumont
Growing Affinity, 2025



Growing Affinity dissèque les relations entre la biotechnologie et l'incarnation transféminine en transformant les sous-produits des abattoirs en artefacts semi-vivants. Ces interventions sculpturales, construites à partir de biopolymères à base de gélatine, se manifestent comme des explorations tangibles du potentiel des biomatériaux. Ces pièces se métabolisent et évoluent au fil du temps, occupant un espace liminal entre la matière vivante et non vivante. Les récipients fonctionnent comme des métaphores tangibles des réalités complexes auxquelles les corps transgenres sont confrontés à travers les interventions médicales et les systèmes institutionnels de domination. En observant les transformations de ces œuvres, les spectateurs sont invités à reconsidérer leurs hypothèses sur le destin biologique, l'identité et les systèmes de valeurs qui régissent notre compréhension des corps. Ces objets semi-vivants suscitent des conversations critiques sur le corps, la biotechnologie et l'éthique de l'intervention technologique. *Growing Affinity* crée une expérience incarnée des perspectives transféminines tout en remettant en question les frontières entre déchets et valeur, naturel et artificiel, vivant et non vivant.

Growing Affinity dissects the relationships between biotechnology and transfeminine embodiment through transforming slaughterhouse byproducts into semi-living artifacts. These sculptural interventions, constructed from gelatin-based biopolymers harvested from abattoir remnants, manifest as tangible explorations of biomaterial potential. These pieces metabolize and evolve over time, occupying a liminal space between living and non-living matter. The vessels function as tangible metaphors for the complex realities transgender bodies navigate through medical interventions and institutional systems of domination. By witnessing these work's transformations, viewers are invited to reconsider assumptions about biological destiny, identity and the value systems that govern our understanding of bodies. These semi-living objects spark critical conversations about embodiment, biotechnology, and the ethics of technological intervention. *Growing Affinity* creates an embodied experience of transfeminine perspectives while challenging the boundaries between waste and value, natural and artificial, living and non-living.

Ce projet participe de la recherche de maîtrise de Jacqueline Beaumont, soutenue par le Conseil de recherche en sciences humaines du Canada (CRSH), la Chaire de recherche de l'Université Concordia en Critical Practices in Materials and Materiality et le Speculative Life Biolab de l'Institut Milieux pour les arts, la culture et la technologie (Université Concordia). / The project is part of Jacqueline Beaumont's master's research, supported by the Social Sciences and Humanities Research Council (SSHRC), the Concordia University Research Chair in Critical Practices in Materials and Materiality, and the Speculative Life Biolab at the Milieux Institute for Arts, Culture, and Technology (Concordia University).

Oscillation

Œuvres exposées / Works on display

11 Alexandra Bachmayer
Yield Lines, 2025



Yield Lines est une collection d'échantillons de matériaux qui explore la mémoire structurelle et l'élasticité obtenue par la manipulation et l'altération de biopolymères non extensibles en formes flexibles et façonnées. S'appuyant sur des recherches menées en 2021, cette étude met en œuvre des techniques de confection telles que le pliage, le plissage et le fronçage — en particulier les smocks à l'anglaise en nid d'abeille, une méthode traditionnellement employée pour améliorer l'ajustage et la fonctionnalité des coupes carrées — afin de guider et d'organiser ces matériaux malléables en structures texturées, souples et douées d'élasticité. Ces plastiques qui ploient tout en restant structurés peuvent être intégrés à la conception vestimentaire, en particulier de costumes, pour en améliorer la tenue et en garnir les cols, manchettes et épaules. Ils permettent au vêtement de s'ajuster au corps humain et de supporter les tensions causées par ses mouvements. Le titre du projet reflète l'acte de céder aux limites du matériau textile et renvoie à deux domaines distincts : d'une part la signalétique routière, où un marquage ressemblant à des dents de requin indique aux conducteurs de céder la priorité ; et, d'autre part, à l'ingénierie structurelle où des dalles porteuses sont analysées pour déterminer à quel poids et en quel point elles céderont.

Yield Lines is a collection of material samples that explores structural memory and elasticity through the manipulation and modification of non-stretch biopolymers into flexible, accommodating forms. Building on research conducted in 2021, this study employs textile techniques such as folding, pleating, and smocking — particularly English honeycomb smocking, a traditional method used to improve the fit and function of boxy clothing — to guide and organize these pliable materials into textured, yielding structures with elastic recovery. These stretchy yet structured plastics can be integrated into garment and costume design to improve wearability and to adorn collars, cuffs, and shoulders, enabling them to suit the human body and withstand the strain imposed by its movements. The title *Yield Lines* reflects both the act of yielding to the limitations of the material and its references to two distinct fields: traffic design, where road markings resembling sharks' teeth signal drivers to surrender the right-of-way; and structural engineering, where load-bearing slabs are analyzed to determine the weight and location at which they will collapse.

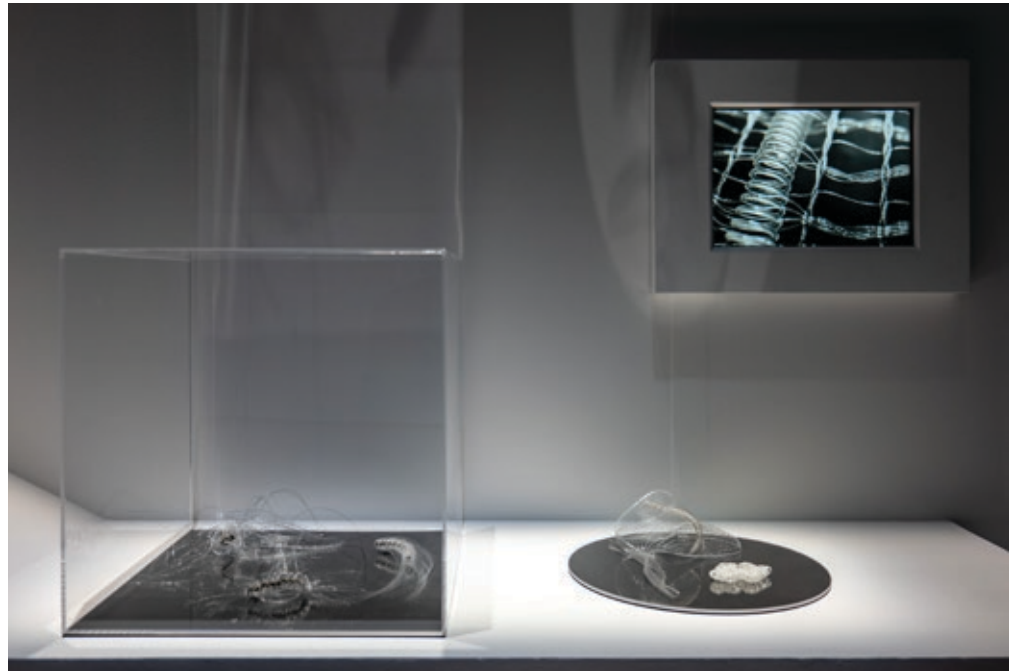
Ce projet participe de la recherche d'Alexandra Bachmayer, menée avec le Speculative Life Biolab de l'Institut Milieux pour les arts, la culture et la technologie (Université Concordia) et la Chaire de recherche de l'Université Concordia en Critical Practices in Materials and Materiality. The project is part of Alexandra Bachmayer's research, conducted with the Speculative Life Biolab at the Milieux Institute for Arts, Culture, and Technology (Concordia University) and the Concordia University Research Chair in Critical Practices in Materials and Materiality.

Oscillation

Œuvres exposées / Works on display

12

Ana Piñeyro

Crafting Behaviour, 2024-2025

Crafting Behaviour explore la conception morphologique de systèmes de matériaux à base de filaments sensibles à la chaleur en mettant l'accent sur les qualités expressives de leur comportement. Ces systèmes intègrent des filaments actifs, créés par torsion et enroulement, qui changent de forme au contact de la chaleur. Suivant une approche textile fondée sur l'artisanat et guidée par les matériaux, le travail aborde la relation entre structure et disposition au mouvement, explorant la variation morphologique dans sa capacité à générer un comportement imprévisible et organique. Réalisés par tissage en deux et trois dimensions, ainsi que par d'autres formes d'entrelacement, ces systèmes combinent filaments actifs et passifs pour produire des transformations en interaction avec la chaleur. Les subtiles variations issues de leur formation artisanale, amplifiées par les fluctuations thermiques, modulent le comportement des matériaux et influencent leur expression. Par la qualité de leurs transformations, ces corps actifs de filaments invitent à la contemplation, reflétant des aspects de nos gestes et expressions corporelles que nous redécouvrons, manifestés par ces entités.

Crafting Behaviour explores the morphological design of heat-responsive filament-based material systems, with a focus on the expressive qualities of their behaviour. These material systems integrate active filaments, created through twisting and coiling, that change in shape in interaction with heat. Following a crafts-based and material-led approach to textiles, and relying on the relation between structure and disposition for movement, the work looks at morphological variation in its ability to lead to variable, unpredictable behaviour—enhancing its organic, life-like qualities. Created through weaving in two and three dimensions, and other forms of interlacing, and linking, these material systems combine active and passive filaments to achieve transformations in interaction with heat. Subtle variations in the morphology of active filaments resulting from their crafts formation, together with fluctuations in heat, modulate temporal features of the material systems' behaviour, influencing its expression. Through the quality of their transformations, these active filament-based bodies invite contemplation, drawing us into their rhythms. They reach out to our sensitive experience, subtly mirroring aspects of our gestures and bodily expressions—which, manifested by these entities, we recognise anew.

Design textile et matériaux / Textile and material design : Ana Piñeyro

Logiciels / Software development : Börkur Sigurbjörnsson ; Enkh-Amgalan Enkhturn

Développement matériel et électronique / Hardware and electronics development : Alexandre Mazel

Consultants techniques / Technical consultants : Olivier Bienz ; Martin Piñeyro

Enregistrement et montage vidéo / Video recording and editing : Ana Piñeyro

Photographie / Photography : Ana Piñeyro ; Bérily Libault de La chevasnerie

Crafting Behaviour s'inscrit dans une recherche postdoctorale conduite à / *Crafting Behaviour* is part of a postdoctoral research project at EnsadLab (laboratoire de l'École des Arts Décoratifs, Paris, Université PSL). Ce projet a été développé au sein des groupes / This project was developed within Reflective Interaction et /and Soft Matters, dans le cadre de / in the framework of la Chaire Ecodesign & Creation en collaboration avec l'équipe / in collaboration with the team Decathlon's Advanced Design.

Remerciements / Acknowledgements : Samuel Bianchini, Aurélie Mosse, Sabrina Oliveira, Emmanuel Mahé, Edith Buser, Martine Nicot, Caroline Dupré, Olivier Bienz, Christophe Pornay, Daniel Suarez, Félix Vanneste, Börkur Sigurbjörnsson, Martin Piñeyro, Abbey Muzatko, Clement Assoun, Laura Barthier, Mona Cara

Oscillation

Œuvres exposées / Works on display

13

Jane Tingley

Foresta-Inclusive: (ex)tending towards, 2023

Foresta-Inclusive: (ex)tending towards est une oeuvre d'art distribuée en deux parties, composée de l'infrastructure de détection en réseau Foresta Inclusive (FI) et de l'installation interactive multisensorielle (ex)tending, alimentée par les données collectées par des capteurs FI. L'infrastructure FI comprend trois capsules de capteurs en réseau qui détectent des phénomènes tels que : la température et l'humidité du sol et de l'air, les particules en suspension dans l'air (0,1 μm - 10 μm), le niveau de luminosité, le vent, les composés organiques volatils (COV), le CO₂ et la pluie, et qui les transmettent en temps réel sur Internet.

L'installation en galerie matérialise ces données en direct sous forme d'images, de lumière, de sons et d'odeurs, dans le but de mettre en évidence les enchevêtrements cachés et relations plus humaines qui circulent à travers et au sein de l'écosystème forestier. Plutôt que d'extraire des données à des fins d'analyse scientifique pour découvrir la « vérité » ou le « sens », ce travail est motivé par le désir de rendre viscérales les données collectées de façon à refléter les vibrations relationnelles du monde plus qu'humain — un monde qui se déploie au-delà de notre perception sensorielle limitée. Ce projet est le premier d'une série qui cherche à traduire différents types de phénomènes naturels, physiques et chimiques ressentis (vent, pression atmosphérique), produits (COV) et consommés (CO₂, pluie, lumière) par les arbres, dans le but de remettre en question les perspectives anthropocentriques et d'offrir un accès à un monde qui ne se conforme pas nécessairement au langage humain ni à sa temporalité. Ce projet suggère que nous faisons partie d'un ensemble plus vaste d'interrelations enchevêtrées et que nous devons réévaluer la domination humaine sur le monde naturel afin d'adopter une approche fondée sur le soin et le respect.

Foresta-Inclusive: (ex)tending towards is a two-part distributed artwork comprised of the Foresta Inclusive (FI) networked sensing infrastructure and the (ex)tending towards multi-sensory interactive installation that is driven by FI-collected sensor data. The FI infrastructure is comprised of three networked sensor pods that sense phenomenon such as: soil and air temperature/humidity, particulate matter in the air (0.1 μm – 10 μm), light level, wind, volatile organic compounds (VOC), CO₂, and rain, and sends it to the Internet in real-time. The (ex)tending towards in-gallery installation materializes this live data as imagery, light, sound and scent, with the goal of foregrounding the hidden entanglements and more-than-human relations that flow through and within the forest ecosystem. Rather than extracting data for scientific analysis to discover “truth” or “meaning”, this work is driven by an interest in making visceral the collected data in a way that reflects the relational vibrancy of the more-than-human world – a world that unfolds beyond our limited sensory perception. This project is the first in a series that seek to translate different types of natural, physical, and chemical phenomena experienced (wind, atmospheric pressure), produced (VOC) and consumed (CO₂, rain, light) by trees, with the goal of challenging humancentric perspectives and offering access to a world that does not necessarily conform to human language nor temporality. This project suggests that we are part of a larger system of entanglements and that we must reevaluate human dominance over the natural world in order to adopt an approach built on care and respect.

Design sonore / Sound design : Hrysovlanti Maheras ; outil web three.js: Faadhi Fauzi ; maquette 3D et Designer tactile / 3D modeling and touch design : Ilze (Kavi) Briede ; soutien au micrologiciel / Firmware support : Marius Kintel.

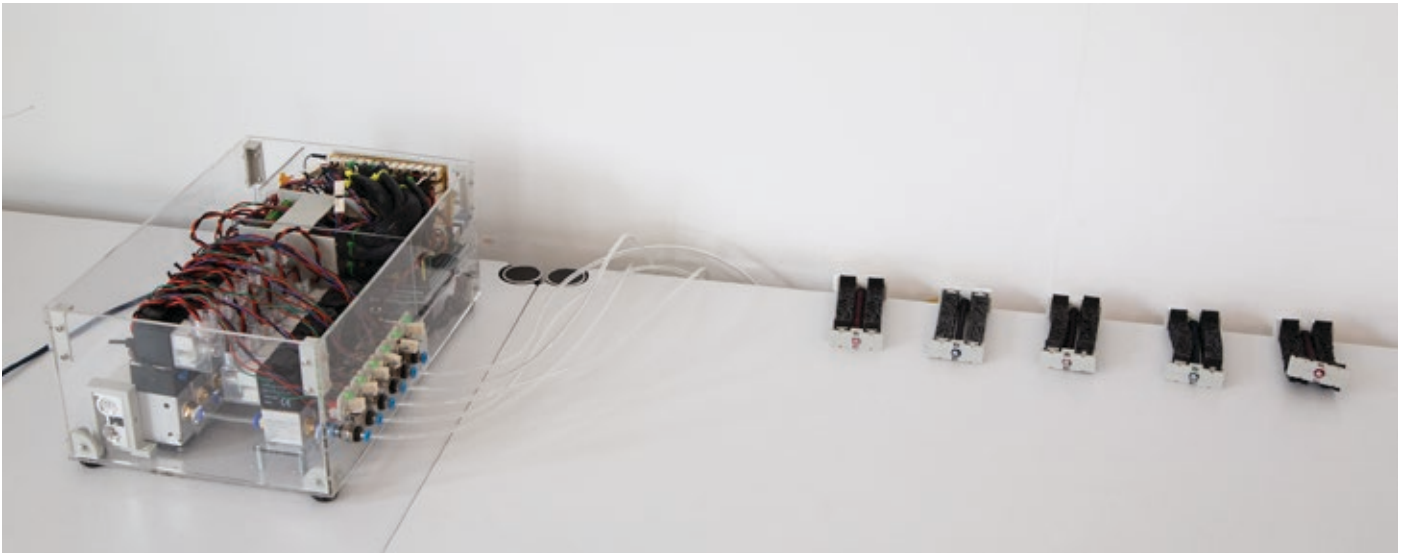
Hébergement de l'infrastructure Foresta-Inclusive / Foresta-Inclusive Infrastructure hosting : rare Charitable Research Reserve, Blaire, Ontario. Images scannées par drone et LIDAR / Drone and Lidar scanning : Dr Derek T. Robinson, Modelling and Spatial Analysis Lab, University of Waterloo, ON. CA.

Soutien financier : Université d'York, Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSHC), Université de Waterloo.
Financial Support: York University, Social Sciences and Humanities Research Council of Canada (SSHRC), University of Waterloo.

Oscillation

Œuvres exposées / Works on display

- 14 Félix Vanneste et Samuel Bianchini,
avec la collaboration de Damien Comolli-Miramont
Claviiiiier, Prototype #1, 2025



Six petits modules noirs évoquent les touches du clavier d'un instrument de musique. Régulièrement, une touche se lève, se courbe et se tord, avant de se reposer en tapant sur son support. Au pied de ces modules, l'appareil qui les active et les contrôle est donné à voir et à attendre : l'ensemble du dispositif électronique et pneumatique intégré dans une boîte transparente et ses clapets résonnent lorsqu'ils se ferment ou s'ouvrent pour libérer l'air de cet instrument à vent d'un nouveau genre. Grâce à ces petits muscles artificiels élémentaires appareillés de mousses dont les structures mêmes ont été programmées pour conditionner leurs déformations, *Claviiiiier* compose ainsi avec la matière et ses mouvements. Entre installation artistique et démonstrateur technologique, ce premier dispositif explore le potentiel d'une robotique déformable de plus en plus prometteuse.

Six small black modules resemble the keys of a musical keyboard. At regular intervals, a key lifts, bends and twists before settling back down with a tap on its base. At the base of these modules, the mechanism that powers and controls them is fully visible and audible: the entire electronic and pneumatic system is enclosed in a transparent box, and its valves make resonant sounds as they open and close to release air – like a new kind of wind instrument. Thanks to these small artificial muscles, each outfitted with foam elements whose structures have been programmed to condition their deformations, *Claviiiiier* composes using material and movement. Part art installation, part technology demo, this first prototype explores the potential of increasingly promising soft robotics.

Recherche et développement technologique / Research and technological development : Félix Vanneste, sous la supervision de / under the supervision of Samuel Bianchini, Christian Duriez, Kanty Rabenorosoa et / and Pierre Renaud, dans le cadre d'un postdoctorat mené au sein du groupe / as part of a postdoctoral fellowship within the research group Reflective Interaction d'EnsadLab (laboratoire de l'École des Arts Décoratifs, Paris, Université PSL) avec le soutien du / with the support of PEPR Robotique organique.

Assistanat au design / Design collaboration : Damien Comolli-Miramont

Ce travail a bénéficié d'une aide de l'État gérée par l'Agence Nationale de la Recherche au titre de France 2030. / This work received funding from the French government, managed by the Agence Nationale de la Recherche (ANR), as part of France 2030 (ANR-22-EXOD-0005).

Oscillation

Œuvres exposées / Works on display

15

Vanessa Mardirossian

Pantone TCX - Même teinte, différente empreinte, 2025

Pantone TCX - Même teinte, différente empreinte examine les colorants textiles et leur impact sur la santé humaine et l'environnement. Les cinquante couleurs Pantone TCX — standard universel de la mode et du design textile — recommandées par la plateforme de tendances WGSN pour l'Automne-Hiver 26/27 sont reproduites ici avec des colorants naturels. Si les teintes paraissent identiques, leur impact sur le vivant et l'environnement est radicalement différent. Certaines de ces nuances proviennent de sous-produits de l'industrie forestière, vinicole et aromatique (extraits de châtaignier, de pépins de raisin et de thym), d'autres de déchets revalorisés (peaux d'oignon, raisin, grenade, avocat, thé), d'autres encore de plantes tinctoriales issues de pratiques agricoles respectueuses (garance, gaude, indigo, coréopsis, camomille des teinturiers). Contrairement aux teintures synthétiques issues de la pétrochimie et de procédés extractifs, les colorants expérimentés dans ce projet ont le potentiel de préserver la biodiversité, régénérer les sols, maintenir la qualité de l'eau et favoriser des emplois locaux. L'œuvre invite ainsi à questionner le système socio-économique sous-jacent aux colorants textiles et à envisager un modèle organique où ceux-ci s'inscrivent dans le soin du vivant et le bien commun.

Pantone TCX - Même teinte, différente empreinte explores textile dyes and their impact on human health and the environment. The fifty Pantone TCX colours — a global standard in fashion and textile design — recommended by trend forecasters WGSN for Fall-Winter 26/27 are reproduced here using natural dyes. While the colours may appear identical, their effect on living systems and the environment is radically different. Some of them are derived from byproducts of the forestry, wine and aromatics industries (chestnut extract, grapeseed, thyme); others from repurposed waste (onion skins, grape, pomegranate, avocado, tea); and still others from dye plants grown using ecologically responsible agricultural practices (madder, weld, indigo, coreopsis, dyer's chamomile). In contrast to synthetic dyes, which are rooted in petrochemical and extractive processes, the dyes explored in this project have the potential to support biodiversity, regenerate soil, maintain water quality and foster local employment. This work is an invitation to question the socioeconomic system behind textile dye production and to envision an organic model where colour plays an active role in caring for living beings and the common good.

Ce projet participe de la recherche doctorale de Vanessa Mardirossian, soutenue par le Conseil de recherche en sciences humaines du Canada (CRSH), la Chaire de recherche de l'Université Concordia en Critical Practices in Materials and Materiality et le Speculative Life Biolab de l'Institut Milieux pour les arts, la culture et la technologie (Université Concordia, Montréal).

The project is part of Anne-Marie Laflamme's master's research, supported by the Social Sciences and Humanities Research Council (SSHRC), the Concordia University Research Chair in Critical Practices in Materials and Materiality, and the Speculative Life Biolab at the Milieux Institute for Arts, Culture, and Technology (Concordia University).

L'artiste remercie / The artist thanks Dominique Cardon, Sandrine Rozier, Patrick Brenac (Green'Ing), Dahlia Milon.

Oscillation

Œuvres exposées / Works on display

16 Lee Wilkins, Lauren Knight, Suarjan Prasai
Signals / Modulations: Exhibiting Oscillation, 2025



Signals / Modulations: Exhibiting Oscillation est une invitation créative aux processus d'idéation, de développement, d'interaction et de transduction des matériaux au sein des œuvres présentées lors de l'exposition de 2025, *Oscillation*. Rassemblant 25 projets, *Signals / Modulations* propose quatre prismes thématiques à travers lesquels les artistes et projets créatifs entrent en dialogue : Interaction, Déchets, Transduction et Interface. Chaque thématique est abordée par le biais de citations fournies par les artistes, une iconographie abstraite et des interventions poétiques. Le « fanzine » (publication) explore les possibilités matérielles de la création artistique à travers l'impression en risographie et l'inclusion de matériaux spéciaux (édition limitée). Nous positionnons le fanzine non seulement comme une réflexion thématique sur l'exposition, mais aussi comme un outil pédagogique en prise directe avec les possibles ouverts par la recherche-création et l'ethnographie créative. Interaction interroge le rôle du spectateur alors qu'il réagit, module et modifie le résultat artistique d'un projet ; Déchets envisage les possibilités de régénération à travers des matériaux traditionnellement jetés ; Transduction rend compte de l'évolution des signaux d'un contexte en une nouvelle forme ; Interface se concentre sur la computation, les barrières et les noeuds de connection. De façon collaborative, ces thématiques offrent une réflexion sur les possibilités, limites, itérations, réverbérations et prolongements des médias et des signaux d'oscillation à travers des processus matériels et créatifs.

Signals / Modulations: Exhibiting Oscillation is a creative invitation into the processes of ideation, development, interaction, and transduction of material within the artworks presented in the 2025 exhibition, *Oscillation*. Spanning the 25 projects, *Signals / Modulations* offers four thematic lenses through which these artists and creative projects are placed in conversation: Interaction, Waste, Transduction, and Interface. Each theme is addressed through quotes provided from the artists, abstract imagery, and poetic interventions. The zine similarly contends with the material possibilities of artistic creation through risograph printing and special materials inclusions (limited edition). We position the zine not simply as a thematic reflection of the exhibition, but also as a pedagogical tool that directly engages the possibilities of research creation and creative ethnography. Interaction considers the role of the viewer as they modulate, respond, and shift the artistic outcome of a project; Waste considers possibilities of re-generation through materials traditionally discarded; Transduction accounts for evolving signals from one context into a new form; Interface centers computation, barriers, and nodes of connection. Collaboratively, the themes enable a reflection on the possibilities, limitations, iterations, reverberations, and extensions of media and oscillating signals through material and creative processes.

Oscillation

Œuvres exposées / Works on display

17 Raphaëlle Kerbrat
Heatsink (Dissipateur thermique), 2024



Heatsink représente les variations de chaleur émises par un processeur au cours d'un processus de calcul. 60 thermographies, prises à intervalle régulier d'une minute, ont été enregistrées à l'aide d'une caméra thermique. Les images, reproduites sur 60 plaques d'aluminium, représentent une heure d'enregistrement des variations thermiques générées par les opérations de la machine. La superposition des strates métalliques s'apparente à celle d'un dissipateur thermique (*heatsink*) utilisé pour refroidir les composants électroniques. La décomposition des strates met en scène en trois dimensions l'évolution temporelle et thermique de l'activité computationnelle d'un système, en rendant visibles la trace énergétique et l'empreinte physique du calcul.

Heatsink represents heat variations emitted by a processor during a computation process. 60 thermographic images, taken at one-minute intervals, were recorded using a thermal imaging camera. The images, reproduced on 60 aluminum plates, represent one hour's recording of thermal variations generated by the machine's operations.

The superposition of metal strata is similar to that of a heatsink used to cool electronic components. The decomposition of the layers reveals in three dimensions the temporal and thermal evolution of a computational system's activity, making visible both the energy trace and the physical imprint of the process.

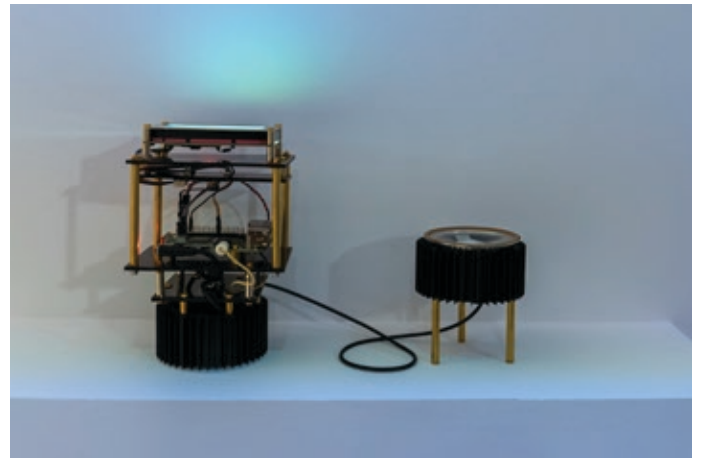
Soutien scientifique / Scientific support : Pierre Kerfriden (Simulation des matériaux et des structures, Centre des Matériaux de l'École des Mines - Université PSL).

Cette recherche a été initiée dans le cadre du doctorat / This research was initiated as part of a doctoral project SACRe mené à / conducted at EnsadLab (laboratoire de l'École des Arts Décoratifs, Paris, Université PSL) par / by Raphaëlle Kerbrat, intitulé / entitled "Le Poids des Données, paradoxes matériels et sensibles du numérique" et soutenu au / and defended at Centre Pompidou (Paris) en octobre / in October 2023.

Oscillation

Œuvres exposées / Works on display

18 Raphaëlle Kerbrat
Thermographies, 2023-25



Thermographies est une série d'expérimentations qui témoigne de l'empreinte physique et de la trace énergétique de processus computationnels. Les images qui sont traitées sont celles d'un processeur en cours d'opération et dont la trace énergétique est enregistrée par une caméra thermique. Les images sont ensuite traitées par un algorithme d'analyses d'images, puis réintroduites dans la boucle algorithmique. L'activité computationnelle du système est rendue sensible par l'empreinte thermique de ses composants. Dans cette oeuvre, la thermographie met en lumière le frottement physique établi entre le "software" et le "hardware".

Thermographies is a series of experiments that reveal the physical imprint and energy trace of computational processes. The images depict a processor in operation, its energy signature captured by a thermal camera. These images are then analysed by an image-processing algorithm and fed back into the algorithmic loop. The computational activity of the system becomes perceptible through the thermal imprint of its components. In this work, thermal imaging sheds light on the physical friction between software and hardware.

Soutien scientifique / Scientific support : Pierre Kerfriden (Simulation des matériaux et des structures, Centre des Matériaux de l'École des Mines - Université PSL).

Cette recherche a été initiée dans le cadre du doctorat / This research was initiated as part of a doctoral project SACRe mené à / conducted at EnsadLab (laboratoire de l'École des Arts Décoratifs, Paris, Université PSL) par / by Raphaëlle Kerbrat, intitulé / entitled "Le Poids des Données, paradoxes matériels et sensibles du numérique" et soutenu au / and defended at Centre Pompidou (Paris) en octobre / in October 2023.

Oscillation

Œuvres exposées / Works on display

19 Lauren Knight et/and Aline Zara
BEEP Zine, 2025
 Vidéo en boucle / Looped video, 8 min.



Cette vidéo est une restitution imaginée du processus de création du *BEEP fanzine* (beepzine.com). *BEEP* est un fanzine multimédia qui explore les paysages sonores de Toronto à travers des enregistrements de terrain, photographies et collages classés en quatre rubriques: Piscine, Parc, Bar, et Autobus. Chaque fanzine contient trois paysages sonores et trois collages : piscines et tables de billard, autobus et métros de la TTC (Toronto Transit Commission), bars locaux et bars à musique, manifestations et ProTools, stationnements et parcs de quartier. À la fois des lieux et des actions, Piscine, Parc, Bar, et Autobus invitent les visiteurs à réfléchir à la façon dont ils écoutent, se déplacent et deviennent des citoyens soniques d'espaces urbains, guidés par des manifestes répétés. Dans l'expérimentation créative de *BEEP*, nous cherchons à cartographier de manière audible les relations sonores entre les humains et les plus-qu'humains de la ville: technologies, espèces, matérialités et forces naturelles qui forment une communauté acoustique. En encourageant une relation attentive à l'acoustique des milieux et des assemblages écologiques, nous proposons une invitation à engendrer des futurs soniques durables. Dans cette vidéo, nous faisons un collage et une réflexion sur ce processus de création, qui est rendu visible et audible à travers des représentations de ces étapes : enregistrement de terrain, écoute, esquisse, coupe, collage, réunion, numérisation, impression, test, collage, assemblage, rires, marquage, nouage, lancement et fête. En ré-éditant, ré-enregistrant et ré-écoutant, nous réassemblons ces relations dans des espaces numériques et matériels qui ouvrent de nouvelles possibilités d'appartenance sonore.

The video piece is a reimagining of the process of creating *BEEP zine* (beepzine.com). *BEEP* is a multimedia zine that explores the urban soundscapes of Toronto through field recordings, photography and collage across four editions: Pool, Park, Bar and Bus. Each zine contains three soundscapes and three collages: swimming pools and pool tables, TTC (Toronto Transit Commission) buses and subways, local bars and music bars, protests and ProTools, parking lots and neighbourhood parks. As places and actions, Pool, Park, Bar and Bus invites visitors to reflect on how they listen, move and become sonic citizens in urban spaces, guided by repeated manifestos. In *BEEP's* creative experimentation, we aim to audibly map sonic relations between human and more-than-human members of the city: technologies, species, materialities and natural forces as an acoustic community. By encouraging an attentive relationship to the acoustics of urban ecologies and assemblages, we offer an invitation to generating sustainable sonic futures. In this video, we are collaging and reflecting on this process of creation, made visible and audible through representations of field recording, listening, drafting, cutting, gluing, meeting, scanning, printing, testing, collaging, assembling, laughing, stickering, tying, launching and celebrating. By re-editing, re-recording and re-listening, we are reassembling these relationships in digital and material places which opens new possibilities for sonic belonging.

Oscillation

Œuvres exposées / Works on display

20 Brice Ammar-Khodja en collaboration avec / in collaboration with Jean-Michaël Celerier
En, Sur, et Face, 2024



En, Sur, et Face est une installation qui rematérise les dimensions socio-matérielles et environnementales d'interventions in situ et participatives menées au *Champ des Possibles* (2021-2024), un ancien site postindustriel montréalais successivement devenu carrière d'extraction, dépotoir, gare de triage et finalement espace naturel non réhabilité. *En, Sur, et Face* explore la présence imperceptible de contaminants métalliques et de résidus magnétiques dans les sols urbains en expérimentant avec de nouvelles formes de matérialisation sensorielle de la pollution. Conçue comme une expérience documentaire augmentée, l'installation propose un parcours multisensoriel qui associe matières collectées et documentation audiovisuelle. Des tubes contenant des résidus métalliques, animés par des champs magnétiques et amplifiés par un dispositif sonore, entourent une surface de terre où se superposent des images de paysages contaminés. Ensemble, ces éléments transforment les données de recherche en une archive active et dynamique.

En, Sur, et Face is an installation that rematerializes the social, material and environmental dimensions of a series of participatory interventions carried out at the *Champ des Possibles* (2021–2024), a former post-industrial site in Montreal. Once a quarry, then a dumping ground, railyard and now an unrehabilitated natural space, the site holds layers of complex histories. The project explores the imperceptible presence of metallic contaminants and magnetic residues in urban soil by experimenting with new ways of making pollution sensorially perceptible. Conceived as an augmented documentary experience, the installation offers a multisensory pathway combining collected materials with audiovisual documentation. Tubes filled with metallic residues, animated by magnetic fields and amplified through a sound system, surround a surface of earth overlaid with projections of contaminated landscapes. Together, these elements transform field data into a dynamic, living archive.

Ce projet participe de la recherche doctorale de Brice Ammar-Khodja, soutenue par la Chaire de Recherche du Canada sur les collectivités et les villes intelligentes, durables et résilientes (Université Concordia) ; la Chaire de Recherche de l'Université Concordia en Critical Practices in Materials and Materiality ; le Speculative Life Biolab de l'Institut Milieux pour les arts, la culture et la technologie (Université Concordia) ; le Fonds de Recherche du Québec – Société et culture (FRQ-SC) ; le Réseau de recherche-cr ation en arts, cultures et technologies Hexagram ; l' cole nationale sup rieure des Arts D coratifs (EnsAD) - Universit  Paris Sciences et Lettres (PSL) ; la Soci t  des auteurs dans les arts graphiques et plastiques (ADAGP) ; et la plateforme libre Ossia Score. L'artiste remercie l'association citoyenne les Amis du Champ des Possibles pour l'aide pr cieuse et le suivi continu. /

This project is part of Brice Ammar-Khodja's doctoral research, supported by the Canada Research Chair on Smart, Sustainable, and Resilient Communities and Cities; the Concordia University Research Chair in Critical Practices in Materials and Materiality; the Speculative Life Biolab at the Milieux Institute for Arts, Culture, and Technology (Concordia University, Montreal); the Fonds de Recherche du Qu bec – Soci t  et culture (FRQ-SC); the Hexagram Research-Creation Network in Arts, Cultures, and Technologies; the  cole Nationale Sup rieure des Arts D coratifs (EnsAD) – Universit  Paris Sciences et Lettres (PSL); the Soci t  des Auteurs dans les Arts Graphiques et Plastiques (ADAGP); and the open-source platform Ossia Score. The artist extends their gratitude to the citizens' association Les Amis du Champ des Possibles for their invaluable assistance and ongoing support.

Oscillation

Œuvres exposées / Works on display

21 Olivain Porry
A.D.S (Automatic Decision Shaping), 2025



A.D.S (Automatic Decision Shaping) est une installation composée de sept imprimantes thermiques, semblables à celles utilisées dans les caisses de supermarché. Chacune est contrôlée par un réseau de neurones artificielles et participe à un vote collectif pour déterminer la forme géométrique à imprimer sur son rouleau de papier. Régulièrement, les machines déroulent des bandes ornées de motifs uniques, issus d'un processus où chaque imprimante exprime son accord ou son désaccord quant à l'apparition d'une nouvelle forme. Leurs préférences lors du vote, définies arbitrairement, sont inscrites sous chaque motif : « VOTED YES FOR THE CHANGE » ou « VOTED NO FOR THE CHANGE ». L'ensemble génère une forme mouvante et en perpétuelle évolution qui se déploie dans l'espace d'exposition.

A.D.S (Automatic Decision Shaping) is an installation composed of seven thermal printers, like those used at supermarket checkouts. Each printer is controlled by an artificial neural network and takes part in a collective vote to determine the geometric shape to be printed on its paper roll. At regular intervals, the machines unroll paper strips decorated with unique patterns, the result of a process in which each printer expresses agreement or disagreement about the appearance of a new shape. Their voting preferences—set arbitrarily—are printed beneath each pattern: "VOTED YES FOR THE CHANGE" or "VOTED NO FOR THE CHANGE". Together, the machines generate a shifting, ever-evolving form that unfurls throughout the exhibition space.

Cette œuvre prolonge les recherches effectuées dans le cadre du doctorat / This artwork extends the research developed as part of the doctoral project SACRe mené à / conducted at EnsadLab (laboratoire de l'École des Arts Décoratifs, Paris, Université PSL) par / by Olivain Porry, intitulé / entitled "Des communautés de machines : pratique artistique des collectifs d'objets à comportements, co-localisés et communicants" et soutenu à / and defended at La Maison des Métallos (Paris) en avril / in April 2022.

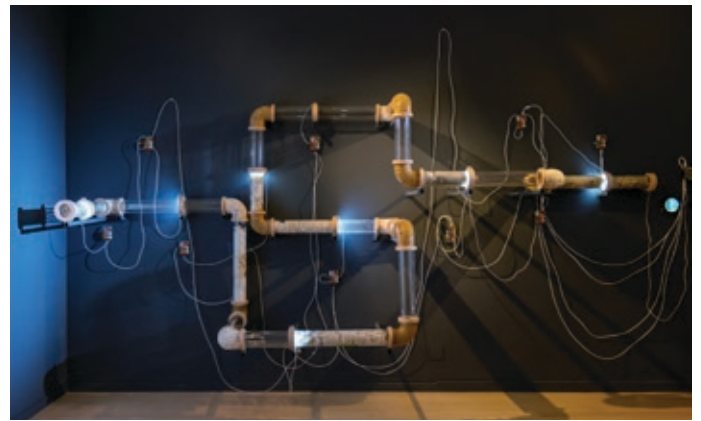
Oscillation

Œuvres exposées / Works on display

22

Alice Jarry, Brice Ammar-Khodja, Jacqueline Beaumont,
Jean-Michael Celerier, Matthew Halpenny, Asa Perlman,
Philippe Vandal
[re]capture, 2024

Installation de filtrage modulaire, air, poussière et particules,
tubes acryliques, abaca, bioplastiques, streaming vidéo, mo-
teurs, ventilateurs, LED / Modular filtration system, air, dust
and particles, acrylic tubes, abaca, bioplastics, video stream-
ing, motors, fans, LEDs



[re]capture explore la matérialisation de la pollution de l'air et l'accès à un environnement urbain sain. L'œuvre vise à remettre cet environnement au centre de l'attention en réintroduisant ses dimensions (in)visibles, sociales, matérielles et politiques. À la croisée du biodesign, du génie mécanique et des sciences environnementales, le projet mise sur le concept de « filtration » pour explorer les enchevêtrements minéraux, biologiques et anthropiques de l'air dans différents quartiers de Montréal et de Paris. Basé sur des observations de terrain effectuées dans des stations de surveillance de la qualité de l'air à Montréal et à Paris, le projet comprend un système de tubes modulaires rendant visible la matérialité de l'air (poussière et particules en suspension) grâce à des filtres bio-inspirés tels que des échafaudages en abacá, des surfaces bioplastiques collantes et des bioindicateurs vivants. Dans sa version originale, des instruments DIY situés à l'extérieur mesurent et enregistrent les niveaux de pollution atmosphérique, la vitesse du vent et des images de leur environnement. À l'intérieur de l'installation, ces données — ici celles de la ville de Paris — orchestrent des motifs de lumière et de vent qui créent des traces matérielles, des modulations lumineuses et des images en mouvement qui renforcent les dimensions politiques et poétiques de l'air.

[re]capture explores the materialization of air pollution and access to a healthy urban environment. The work aims to bring this environment back into focus by reintroducing its (in)visible, social, material and political dimensions. Combining biodesign, mechanical engineering and environmental sciences, the project uses the concept of “filtration” to explore the mineral, biological and anthropogenic entanglements of air in Montreal and Paris neighbourhoods. Based on field observations at air quality monitoring stations in Montreal and Paris, the project features a modular tube system that makes the materiality of air (dust and suspended particles) visible through bio-inspired filters such as abacá scaffolds, sticky bioplastic surfaces and living bioindicators. In its original version, DIY instruments located outdoor measure and record atmospheric pollution levels, wind speed and images of their surrounding environments. Inside the installation, these data — here, those from Paris — orchestrate patterns of light and wind, creating material traces, luminous modulations, and moving images that enhance the political and poetic dimensions of air.

Le projet est soutenu par le Fonds de recherche du Québec-Société et culture (FRQ-SC), le Conseil des Arts de Montréal, la Chaire de recherche de l'Université Concordia en Critical Practices in Materials and Materiality et le Speculative Life Biolab de l'Institut Milieux pour les arts, la culture et la technologie (Université Concordia). Sa version originale a été créée en collaboration avec la commissaire Ariane Plante (EISODE, Montréal, 2024). / The project is supported by the Fonds de Recherche du Québec-Société et Culture (FRQ-SC), the Montreal Art Council, the Concordia University Research Chair in Critical Practices in Materials and Materiality and the Speculative Life Biolab at the Milieux Institute for Arts, Culture, and Technology (Concordia University). Its original version was created in collaboration with curator Ariane Plante (EISODE, Montreal, 2024).

Soutien technique / Technical support : Sarah Al Mamoun, Patrizio McLelland

Documentation vidéo / Video documentation : Jacob Landry

Modélisation 3D / 3D modelling : Mahla Mohammad Nia, Teague Riordon

Soutien scientifique : Service de l'environnement de la Ville Montréal (Réseau de surveillance de la qualité de l'air)

Scientific support: City of Montreal's Environment Department (Air Quality Division)

Soutien artistique / Artistic support : EISODE, perte de signal

Oscillation

Œuvres exposées / Works on display

23

Arthur Enguehard, Lorella Abenavoli
ÊTRE TERRE, Étude n°5, Timequakes, 2025



ÊTRE TERRE, est un projet mené par Lorella Abenavoli et Arthur Enguehard depuis 2023. Celui de donner corps aux vibrations terrestres sous la forme d'installations sonores et visuelles, et de s'y lier par résonance. *ÊTRE TERRE, étude n°5. Timequakes (2025)* est une création originale pour l'exposition « Oscillations » au Centre Culturel Canadien. S'appuyant sur un programme d'écriture vidéographique, celle-ci prend pour sources des données sismiques captées en temps réel à différents endroits du globe, et leur donne la forme d'une ligne animée. Ainsi se dessinent les partitions de la terre, comme invitation à une rencontre poétique avec ses tremblements. Telle une danse, faite de rythmes et d'accidents, les imperceptibles mouvements du sol ici prennent vie. Pour cette occasion nous avons choisi comme points d'observation cinq stations géophysiques en Europe et au Canada : Sanikiluaq (Nunavut), Paris (Ile-de-France), Menfi (Sicile), Alert (Nunavut), Locquirec (Côtes-d'Armor).

ÊTRE TERRE is a project led by Lorella Abenavoli and Arthur Enguehard since 2023. It aims to give shape to terrestrial vibrations in the form of sound and visual installations, and to connect with them through resonance. *ÊTRE TERRE, study no. 5. Timequakes (2025)* is an original creation for the exhibition "Oscillations" at the Canadian Cultural Center. Based on a video writing program, it uses seismic data captured in real time at different locations around the globe and transforms it into an animated line. Thus, the scores of the earth take shape, inviting us to a poetic encounter with its tremors. Like a dance, made up of rhythms and accidents, the imperceptible movements of the ground come to life here. For this occasion, we have chosen five geophysical stations in Europe and Canada as observation points: Sanikiluaq (Nunavut), Paris (Ile-de-France), Menfi (Sicily), Alert (Nunavut), and Locquirec (Côtes-d'Armor).

Médiums, écriture et sources : projection vidéo, programmation Python et Pure data, données sismiques distribuées par / Media, writing, and sources: video projection, Python and Pure Data programming, seismic data distributed by Incorporated Research Institutions for Seismology (IRIS), European Plate Observing System France (EPOS-France) et / and Istituto Nazionale di Geofisica e Vulcanologia (INGV).

Avec le soutien, dans le cadre du doctorat SACRe d'Arthur Enguehard / With the support in the framework of the SACRe Doctorate of Arthur Enguehard du Département de Géosciences de l'École Normale Supérieure – Université Paris Sciences et Lettres (PSL), et d'EnsadLab (laboratoire de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs - EnsAD-PSL).

Soutien à la recherche artistique / Artistic research support : Association Rhizome.

Oscillation

Œuvres exposées / Works on display

24 Marie-Pier Boucher, Alice Jarry, Guillaume Pascale, Lee Wilkins
Outer Space and the City, 2022–2023



Outer Space and the City est une installation médiatique qui réunit une maquette architecturale et une vidéo dans l'exploration des intersections entre les environnements urbains et l'espace extra-atmosphérique. *Taking Communication to the Next Level* réinvente la maquette architecturale traditionnelle en superposant verticalement une série d'images issues de Google Earth. Cette maquette médiatique remet en question notre compréhension des infrastructures spatiales dans la ville, en révélant comment les systèmes de communication fonctionnent aujourd'hui sur un continuum vertical, depuis les profondeurs géologiques de la Terre jusqu'aux hauteurs orbitales de l'espace. La superposition des couches permet de visualiser comment les villes modernes sont façonnées par les réseaux invisibles rendus possibles par les technologies spatiales. *Space Junkies* est un court métrage composé d'images et d'enregistrements audio spatiaux accessibles au public, ainsi que de documents recueillis lors de nos recherches ethnographiques au Congrès international d'astronautique à Paris (2022). Ceux-ci incluent des médias, des produits dérivés et des objets éphémères distribués par les agences spatiales et les entreprises privées : balles anti-stress, sacs en toile, pins, autocollants, bouteilles d'eau, t-shirts, cartes postales, désodorisants pour voiture, brochures, etc. Le film met en lumière le paradoxe au cœur de l'industrie spatiale actuelle : alors que les organisations promeuvent la durabilité et la responsabilité environnementale, elles contribuent simultanément à la menace croissante des débris spatiaux, une pollution qui pourrait un jour rendre l'exploration spatiale impossible.

Outer Space and the City is a media installation that brings together an architectural maquette and a video to explore the intersections between urban environments and extraterrestrial space. *Taking Communication to the Next Level* reimagines the traditional architectural model by vertically layering a series of Google Earth images. This media maquette challenges our understanding of space infrastructures in the city, revealing how communication systems today operate across a vertical continuum – from the geological depths of the Earth to the orbital heights of space. The layered stack visualizes how modern cities are shaped by the invisible networks enabled by space technologies. *Space Junkies* is a short film composed of publicly available space imagery and audio, as well as materials collected during our ethnographic research at the International Astronautical Congress in Paris (2022). These include media, merchandise and ephemera distributed by space agencies and private companies, including stress balls, tote bags, pins, stickers, water bottles, t-shirts, postcards, car fresheners and brochures. The film highlights the paradox at the heart of today's space industry: while organizations promote sustainability and environmental responsibility, they simultaneously contribute to the growing threat of space debris – pollution that may one day render space exploration impossible.

Ce projet est soutenu par l'Université de Toronto Mississauga, le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH) et la Concordia University Research Chair in Critical Practices in Materials and Materiality.

This project is supported by the University of Toronto Mississauga, the Social Sciences and Humanities Research Council of Canada (SSHRC), the Concordia University Research Chair in Critical Practices in Materials and Materiality.

Oscillation

Œuvres exposées / Works on display

25 Corentin Loubet, en collaboration avec Vénissia Kay, Vincent Cavez, Gustave Cortal, Ignacio Pérez-Messina et Nicolas Audepin
Egon, 2022



Egon allie les savoirs et les pratiques de plusieurs créateur·ices et chercheur·ses travaillant autour de problématiques liées à l'intelligence artificielle (IA). L'installation se présente comme un artefact curieux et avide de divertissement. Doté d'agentivité, *Egon* pivote sur lui-même, scrutant son environnement à la recherche d'un·e visiteur·euse susceptible de l'amuser. Une fois son interlocuteur·ice trouvé·e, *Egon*, intéressé, se fige dans l'attente d'une action divertissante. À l'aide d'un algorithme d'apprentissage, il parvient à reconnaître et à mémoriser un certain nombre de gestes, d'objets et de mots. Grâce à cette faculté, *Egon* est en mesure de classer les actions du public comme étant ennuyeuses ou divertissantes. Ses réactions sont alors traduites en animations visuelles et sonores, elles aussi, en partie fondées sur un traitement algorithmique. En effet, *Egon* a été entraîné à générer automatiquement des onomatopées spécifiques visant à rendre compte de son état émotionnel. En tant qu'œuvre d'art, mais également fruit d'une recherche, *Egon* se veut à la fois une installation interactive ludique reposant sur les techniques d'IA et, en seconde lecture, un outil visant à interroger notre engagement émotionnel actuel et futur à l'égard d'artefacts artificiellement sensibles.

Egon brings together the knowledge and practices of multiple creators and researchers whose work explores artificial intelligence (AI).

The installation takes the form of a curious artifact, eager to be entertained. Endowed with agency, *Egon* rotates on its axis, scanning its surroundings in search of a visitor who might amuse it. Once it identifies an engaging presence, *Egon* freezes, attentive, waiting for something entertaining to happen. Using a machine learning algorithm, it can recognize and remember a range of gestures, objects and words. With this ability, *Egon* classifies audience actions as boring or exciting. Its reactions are translated into sound and visual animations, which are also partly based on algorithmic processing. *Egon* has been trained to generate specific onomatopoeic expressions that reflect its emotional state. As both an artwork and a research project, *Egon* is a playful, interactive installation grounded in AI techniques. At the same time, it invites deeper reflection on our present and future emotional relationship with artificially sensitive artifacts.

Conception d'objet / Object design : Corentin Loubet et Vénissia Kay

Développement IA / AI development : Vincent Cavez, Gustave Cortal et/and Nicolas Audepin (version 2025)

Visualisation de données / Data visualization : Ignacio Pérez-Messina

Egon a initialement été conçu dans le cadre d'un / *Egon* was initially designed as part of a hackathon (Créartathon'22) organisé par l'Inria sous la supervision de / organized by Inria under the supervision of Wendy Mackay, Janin Koch, Nicolas Taffin, Justine Emard et / and Basse Stittgen.

La nouvelle version de cette œuvre (2025) participe du doctorat SACRe de / The new version of this work (2025) is part of the SACRe doctoral project of Corentin Loubet mené dans le cadre de / conducted within the framework of EnsadLab (laboratoire de l'École des Arts Décoratifs, Paris, Université PSL).

Oscillation

Œuvres exposées / Works on display

25

Beth Coleman

Music for Plants, 2025

Vidéo en boucle / Looped video, 3 min



Music for Plants est une installation vidéo interactive qui met en scène une rencontre entre le spectateur et une entité extraterrestre, imaginée à travers le langage visuel de l'océanique. Cette œuvre sert de vignette au sein d'un arc narratif plus large qui explore la formation des relations avec l'inconnu — une rencontre avec l'extraterrestre. Elle invite à des fréquences de temps et de relation qui traversent le trans-espèces et le trans-spatial. Ce travail émerge du projet *Reality Was Whatever Happened: Octavia Butler AI and Other Possible Worlds* (Coleman, 2023).

Music for Plants is an interactive video installation that stages an encounter between viewer and alien entity, envisioned through the visual language of the Oceanic. This piece serves as a vignette within a larger arc exploring the formation of relations with the unknown — alien encounter. It invites frequencies of time and relation that traverse the trans-species and trans-spatial. This work emerges from the project *Reality Was Whatever Happened: Octavia Butler AI and Other Possible Worlds* (Coleman, 2023).

Son de *Music for Plants* : "motor beatdown" de Pink Noise (Singe & Verb)
Music for Plants sound "motor beatdown," from Pink Noise (Singe & Verb)