



COMMUNIQUÉ DE PRESSE

# ARTIFICIAL DREAMS

## L'IA AU CŒUR DE LA CRÉATION ARTISTIQUE

DU 16 MAI AU 8 JUIN 2024

3 soirées par semaine (jeudi, vendredi, samedi)

De 19h30 à 23h00

Avec le soutien de  Microsoft

**Contacts Presse**

jigsaw - Julien Diers/Tilio Besnard  
+33 (0)7 88 15 08 29  
presse@jigsaw.family

Fisheye - Anne Laudet  
+ 33 (0)6 62 81 16 28  
anne@fisheyemanufacture.com

**Partenaires médias**

  
Fisheye  
Immersive

## Rendez-vous prochainement pour *Artificial Dreams*, *L'IA au cœur de la création artistique*, l'exposition-performance immersive présentée par le Grand Palais Immersif avec le soutien de Microsoft.

*Artificial Dreams*, une exposition-performance qui dresse un panorama de la création artistique assistée par l'IA et les algorithmes. Sur le parcours de l'exposition, les visiteurs sont invités à découvrir des œuvres fabuleuses, parfois déroutantes, fruits de collaborations entre les artistes et les supercalculateurs. Une plongée immersive dans le monde onirique des machines qui interroge le spectateur sur la fulgurante expansion de l'intelligence artificielle.

### C'EST QUOI ?

Le meilleur de la création assistée par l'intelligence artificielle dans une plongée grand format au cœur d'un monde poétique et spectaculaire !

### Commissaire de l'exposition

Charles Carcopino

📍 Markos Kay,  
Abiogenesis

### AVEC :

- Participation de 12 artistes internationaux parmi les plus créatifs du moment (États-Unis, Canada, France, Japon..)
- Projection immersive spectaculaire dans la grande salle de créations artistiques créées grâce à l'IA
- Parcours d'installations dans les étages du Grand Palais Immersif
- Série d'évènements "lives" et de conférences (table-rondes, performances..)

### LES ARTISTES

Markos Kay • Andy Thomas • Tryphème & Ulysse Lefort • Ryoichi Kurokawa • IMMERSIVE ARTS SPACE/ZHdK • Mots • Daito Manabe • MSHR • Sabrina Ratté • Justine Emard • Visual System • Emi Kusano • Iconem • Niceaunties



### Contacts Presse

jigsaw - Julien Diers/Tilio Besnard  
+33 (0)7 88 15 08 29  
presse@jigsaw.family

Fisheye - Anne Laudet  
+ 33 (0)6 62 81 16 28  
anne@fisheyemanufacture.com

### Partenaires médias

**Fisheye**  
Immersive

## PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION

En quelques mois seulement, la fulgurante projection de l'Intelligence Artificielle au centre de tous les débats a plongé le monde dans de grands questionnements tout droit issus de la Science-Fiction. Ses récentes évolutions et sa propagation dans tous les secteurs sans exception fascinent et inquiètent à la fois : les contours mouvants d'une révolution se dessinent sans que l'on puisse comprendre son cheminement ni délimiter son emprise.. L'IA est-elle en train de prendre le contrôle d'un monde devenu trop complexe comme dans les romans de Philip K-Dick ou au contraire, le dote-t-elle des nouveaux outils qui lui éviteront son extinction annoncée ?

Les spéculations et les craintes se présentent et renvoient l'Homme à des questions éthiques sur les responsabilités que nous sommes en train de lui déléguer avec le contrôle de nombreuses professions, des administrations, de la finance, de l'armement.. Avec la profusion récente d'outils de création assistée par IA, le secteur artistique que l'on croyait réservé à l'esprit humain n'est pas épargné - au contraire - il devient un terrain d'exploration d'avant-garde. Ces transformations majeures du monde questionnent l'essence même de la vie, scrutent nos âmes, nos rêves et l'existence possible d'un imaginaire artificiel. Conçue comme une série de plongées immersives et spectaculaires dans le monde onirique des machines, l'exposition-performance Artificial Dreams dresse un panorama de la création artistique assistée par l'IA et les algorithmes, à ce moment décisif qui représente à la fois l'émergence symbolique de l'IA et aussi son expansion accélérée.

**Charles Carcopino, commissaire  
de Artificial Dreams.**

## BIOGRAPHIE DU COMMISSAIRE D'EXPO

### Charles Carcopino

Charles Carcopino oscille entre commissariats d'expositions et créations d'installations d'Art Numérique. En 2000, Il fonde et dirige le Studio de la Maison des Arts et de la Culture de Créteil, scène nationale, un espace dédié à la création, à la production et à la diffusion d'installations d'Art Numérique. Depuis plus de 20 ans, Charles Carcopino met son travail de vidéaste au service de metteurs en scène en intégrant projections d'images et dispositifs visuels dans l'espace scénique et à des scénographies d'événements. Il a collaboré avec de nombreux artistes comme Blanca Li, Laurent Pelly, Christian Rizzo, la compagnie 14:20... Il crée des installations visuelles, des scénographies d'événements et des Mappings pour Lille 2004, Louis Vuitton, Adidas, Perrier Jouët, Martell, Cartier... Par ailleurs, avec plus d'une vingtaine de grandes expositions d'Art numériques conçues pour des festivals ou des institutions: Expérience Pommery, Biennale de Taiwan, Lille 3000, OCT Shanghai, Daegu Art Museum...

Auparavant commissaire artistique du festival EXIT (un des premiers festivals d'Art Numérique en France à la Maison des Arts et de la Culture de Créteil, Scène Nationale dirigée par Didier Fusillier), il travaille aujourd'hui pour des festivals et des institutions en Europe et en Asie. Il prépare actuellement la quatrième édition de Canal Connect, un festival mêlant Arts & Technologies aux Teatros del Canal de Madrid avec Blanca Li, la directrice du théâtre. En octobre 2023, il rejoint l'équipe du Grand Palais Immersif, comme chargé de programmation.

Ancrées dans le monde d'aujourd'hui, ses expositions explorent les effets de l'accélération de la Société post Internet dans les domaines et les champs de la création contemporaine.

#### Contacts Presse

jigsaw - Julien Diers/Tilio Besnard  
+33 (0)7 88 15 08 29  
presse@jigsaw.family

Fisheye - Anne Laudet  
+ 33 (0)6 62 81 16 28  
anne@fisheyemanufacture.com

#### Partenaires médias

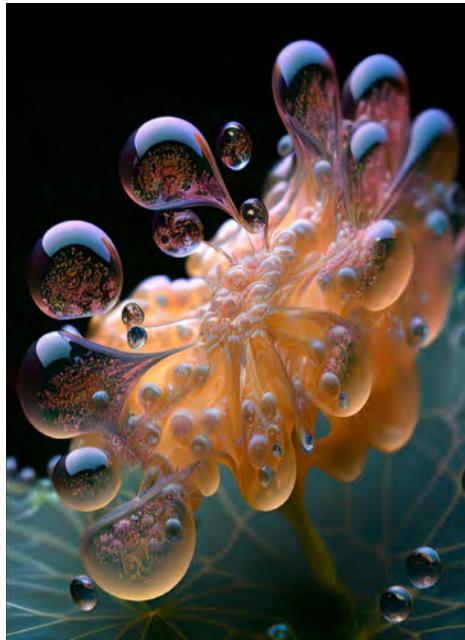
**Fisheye**  
Immersive

## BIOGRAPHIE DES ARTISTES

### Markos Kay

Markos R. Kay (né Christodoulou) est un artiste et réalisateur multidisciplinaire axé sur l'art, la science et l'art génératif. Sa pratique de l'art et du design s'étend des médias sur écran à l'impression et a été présentée dans des musées, des expositions, des festivals et des publications telles que le ArtScience Museum, la Fondation Bill et Melind Gates, Ars Electronica... Son travail peut être décrit comme une exploration continue de l'abstraction numérique à travers l'expérimentation de méthodes génératives. Ses expériences explorent souvent la complexité des mondes invisibles et mystérieux de la biologie moléculaire et de la physique des particules. Un thème majeur de son travail est le paradigme informatique des sciences naturelles, tel qu'il apparaît dans la relation entre l'observation scientifique, la simulation et la visualisation.

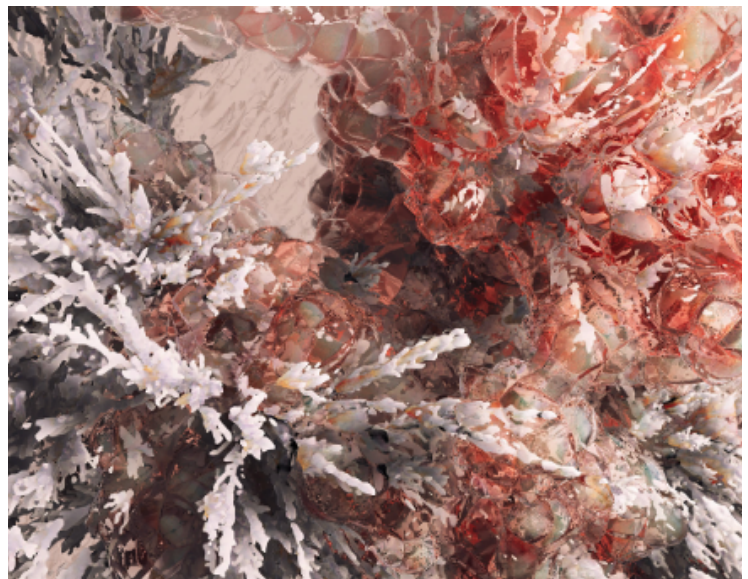
En 2014, Kay a lancé un laboratoire d'art expérimental dans le but d'explorer les intersections du numérique et de la physique en combinant des simulations informatiques et des techniques procédurales avec la peinture, les textiles, la céramique et la sculpture. En 2016, il est devenu handicapé en raison d'une maladie neuro-immunitaire chronique connue sous le nom d'EM/CFS qui, en 2019, l'a rendu définitivement confiné à la maison et en grande partie alité. Il continue de créer des œuvres d'art, des illustrations scientifiques et des images animées dans les limites de son handicap et a commencé en 2020 à publier son carnet de croquis personnel développé alors qu'il était alité.



👁️👂 Markos Kay  
Abiogenesis



👁️ Markos Kay,  
Quantum Fluctuation



#### Contacts Presse

jigsaw - Julien Diers/Tilio Besnard  
+33 (0)7 88 15 08 29  
presse@jigsaw.family

Fisheye - Anne Laudet  
+ 33 (0)6 62 81 16 28  
anne@fisheyemanufacture.com

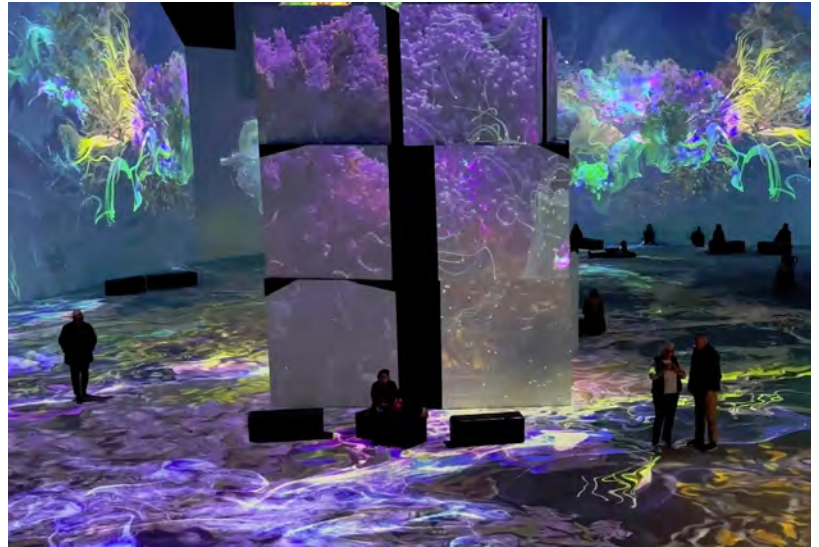
#### Partenaires médias

**Fisheye**  
Immersive

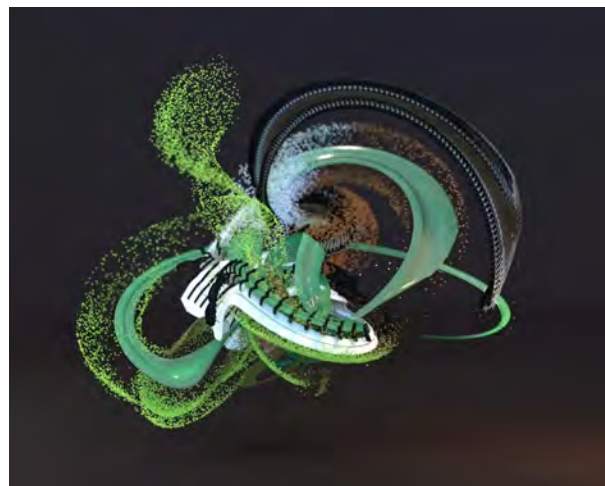
## Andy Thomas

Au cours des deux dernières décennies, Andy Thomas a développé un langage visuel emblématique qui lui est propre. Utilisant une combinaison de technologie numérique et d'aquarelles, le travail de Thomas est une représentation symbolique de la collision de la nature avec la technologie. Inspiré par la beauté de la nature et par ses nombreux voyages dans certaines des forêts tropicales les plus anciennes du monde, Thomas fusionne des images de flore et de faune dans des formes abstraites évoluées. Des compositions complexes de plantes et d'animaux témoignent clairement de l'impact de la technologie sur la planète Terre et de la manière dont les progrès de la société affectent les systèmes naturels de vie. Ces dernières années, Thomas a commencé à expérimenter des logiciels audio numériques, ouvrant ainsi une nouvelle branche de sa pratique. Cette nouvelle série d'installations vidéo animées représente visuellement les voix de la nature et crée un environnement étrange de son et de lumière. Grâce à cette nouvelle voie d'investigation artistique, Thomas trouve une fois de plus le moyen de créer des œuvres dans lesquelles nature et technologie se combinent.

📍 Andy Thomas,  
Bioluminescence



📍 Andy Thomas,  
Visual Sounds of the Amazon



### Contacts Presse

jigsaw - Julien Diers/Tilio Besnard  
+33 (0)7 88 15 08 29  
presse@jigsaw.family

Fisheye - Anne Laudet  
+ 33 (0)6 62 81 16 28  
anne@fisheyemanufacture.com

Partenaires médias

**Fisheye**  
Immersive

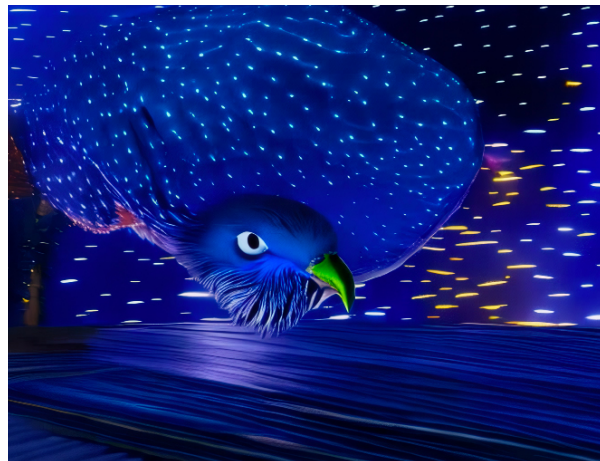
## Tryphème

Tiphaine Belin, née le 7 mai 1993, originaire de la Drôme. Tryphème s’amuse des codes et usages établis en créant des sphères musicales inspirées de paysages fantasmés, de récits de vie et d’œuvres oniriques. Ses recherches esthétiques influencées par l’electronica, la musique expérimentale, le trip-hop et le shoegaze qui infusent dans chacune de ses productions.. Du show audiovisuel LAVA réalisé en collaboration avec Ulysse Lefort à l’œuvre totale qu’est La Caresse, l’artiste puise dans des ressources aussi variées que le cinéma, la danse et le théâtre. Il faudra participer à l’une des différentes performances de Tryphème pour entendre et ressentir ce langage intuitif et passionné.

## Ulysse Lefort

Né le 17 Avril 1984 à Paris, Master Arts Graphiques à l’ESAG Penninghen promotion 2008. Il s’oriente durant son cursus vers l’animation, la 3D, le travail autour de l’interactivité et des ponts entre l’image et le son, ce qui l’amène à l’apprentissage d’outils tel que Pure Data et VVVV dans un premier temps, puis lors de son essor comme environnement de création et d’expérimentation autour de l’imagerie, le Deep Learning. En parallèle à ces recherches, qui l’amèneront à travailler sur des projets scénographique au sein du collectif Quart Avant Poing notamment et tout d’abord avec le collectif Souk Machine puis Pedro Winter ou encore Tryphème, il co-réalise des courts métrages d’animation (5 ans après la guerre, la grenouillère, Bruit Rose pour Pink Noise).

Tryphème & Ulysse Lefort – Lava



### Contacts Presse

jigsaw - Julien Diers/Tilio Besnard  
+33 (0)7 88 15 08 29  
presse@jigsaw.family

Fisheye - Anne Laudet  
+ 33 (0)6 62 81 16 28  
anne@fisheyemanufacture.com

### Partenaires médias

**Fisheye**  
Immersive

## Ryoichi Kurokawa

Artiste japonais, né en 1978, vit et travaille à Berlin, en Allemagne. Les œuvres de Kurokawa prennent de multiples formes telles que des installations, des enregistrements et des pièces de concert. Il compose la sculpture temporelle avec les enregistrements de terrain et les structures générées numériquement, et reconstruit architecturalement le phénomène audiovisuel. Ces dernières années, ses œuvres sont exposées à travers le monde dans des festivals et musées internationaux, notamment TATE Modern [UK], Centre Pompidou [FR], Biennale de Venise [IT], Pinakothek der Moderne [DE], Palais de Tokyo [FR], Barbican Center [UK], ARS Electronica [AT], Mutek [CA/MX/JP/ES], Tretyakov Gallery [RU], Minsheng Art Museum [CN], YCAM [JP], EMPAC [US], LABoral [ES], FACT [UK], Palais des Beaux-Arts [BE], National Taiwan Museum of Fine Arts [TW], National Center for Contemporary Arts [RU], CTM/Transmediale [DE], ACC [KR], Espace Culturel Louis Vuitton [FR] et Sonar [ES/UK/JP] En 2010, il reçoit le Golden Nica du Prix Ars Electronica dans la catégorie Musiques Numériques & Art Sonore.

📍 Ryoichi Kurokawa,  
Re-assembli



## Daito Manabe

Daito Manabe a fondé à Tokyo Rhizomatiks en 2006, une organisation spécialisée en Art digital. Il enseigne à l'Université Keio SFC. Les œuvres de Daito Manabe qui s'étendent dans des domaines variés, adoptent une nouvelle approche des matériaux et des phénomènes quotidiens. Cependant, son objectif final n'est pas simplement d'obtenir un réalisme détaillé et haute définition mais plutôt de combiner ces éléments familiers. Sa pratique s'appuie plutôt sur une observation minutieuse pour découvrir et élucider les potentialités essentielles inhérentes au corps humain, aux données, à la programmation, aux ordinateurs et à d'autres phénomènes, sondant ainsi les interrelations et les frontières délimitant l'analogique et le numérique, le réel et le virtuel.

📍 Daito Manabe,  
Latent Body



© Design Society

### Contacts Presse

jigsaw - Julien Diers/Tilio Besnard  
+33 (0)7 88 15 08 29  
presse@jigsaw.family

Fisheye - Anne Laudet  
+ 33 (0)6 62 81 16 28  
anne@fisheyemanufacture.com

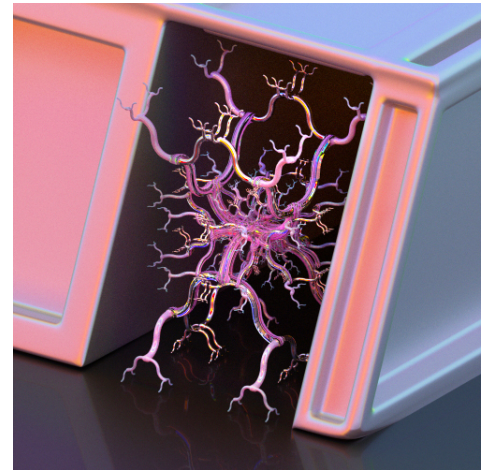
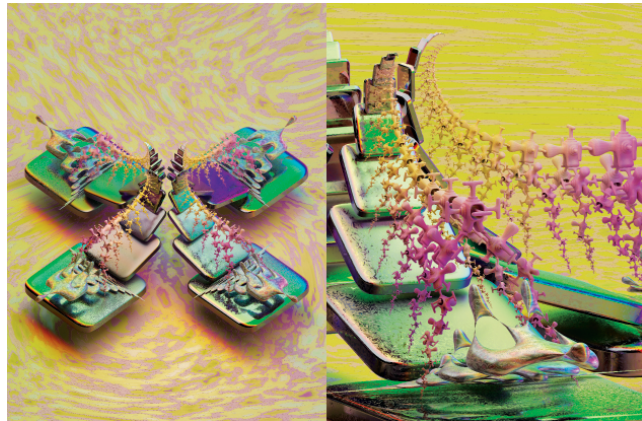
### Partenaires médias

**Fisheye**  
Immersive

## MSHR

MSHR est le collectif artistique de Brenna Murphy et Birch Cooper, créé en 2011 à Portland, Oregon. Ils construisent et explorent en collaboration des systèmes électroniques sculpturaux qui prennent la forme de compositions, de performances et d'installations audiovisuelles. Leurs installations impliquent des systèmes électroniques génératifs et interactifs intégrés dans des réseaux sculpturaux immersifs. Ils explorent les dégradés intuitifs et techniques entre les formes sonores et sculpturales, en utilisant des circuits analogiques et des logiciels *open source* pour sculpter des hyperobjets en résonance mutuelle. Ils conçoivent leur pratique en termes de cybernétique, comme un système avec de nombreuses entrées et sorties reliées les unes aux autres. La forme émergente sert de guide de navigation en constante évolution. Construire et explorer leurs propres systèmes synthétiques est une façon de retracer les structures biologiques, écologiques et technologiques entrelacées qui encadrent leur expérience en tant qu'humains incarnés aujourd'hui.

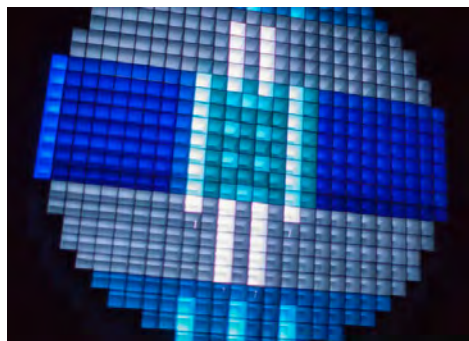
MSHR, Material Synoptic  
Habitat Ring



## Visual System

Collectif d'artistes multidisciplinaires, Visual System déploie un art contemporain immersif & expérientiel et contribue à la représentation de la scène française à l'international. Visual System explore les relations entre espace et temps, nature et science, rêverie et réalité, pour propulser un monde imaginaire au cœur de l'intime et du collectif. Combinant architecture et lumière, Visual System unit les continents pour composer un corps vivant d'œuvres monumentales - visuelles, sensibles et organiques. Créé à Paris en 2007, Visual System regroupe: Pierre Gufflet + Julien Guinard + Ambroise Mouline + Valère Terrier.

Visual System, Leon



### Contacts Presse

jigsaw - Julien Diers/Tilio Besnard  
+33 (0)7 88 15 08 29  
presse@jigsaw.family

Fisheye - Anne Laudet  
+ 33 (0)6 62 81 16 28  
anne@fisheyemanufacture.com

Partenaires médias

**Fisheye**  
Immersive



## Justine Emard

Ses œuvres explorent les nouvelles relations qui s'instaurent entre nos existences et la technologie. En associant les différents médiums de l'image – de la photographie à la vidéo et la réalité virtuelle –, elle situe son travail au croisement entre les neurosciences, les objets, la vie organique et l'intelligence artificielle. Ses dispositifs prennent pour point de départ des expériences de *Deep-Learning* (apprentissage profond) et de dialogue entre l'humain et la machine. Depuis 2016, elle collabore avec des laboratoires scientifiques au Japon. Elle est lauréate de la résidence Hors-les-murs de l'Institut Français en 2017 à Tokyo. Son travail a été exposé dans des musées tels que le Mori Art Museum (Tokyo), le MOT Museum of Contemporary Art Tokyo, Barbican Center (Londres), le World Museum (Liverpool), la Fondation Pernod Ricard (Paris). Elle participe à des Biennales internationales comme la Biennale de Chengdu (Chine), la Triennale de Tongyong (Corée du Sud) et la Biennale de Karachi (Pakistan).

En 2020, elle est lauréate de la commande nationale photographique "IMAGE 3.0" du Centre national des arts plastiques (CNAP) en partenariat avec le Jeu de Paume à Paris. En 2021-22, puis en 2023-24, elle est artiste-professeure invitée au Fresnoy, Studio national des arts contemporains. Ses œuvres font partie de collections nationales et internationales. En 2023, elle est lauréate de la distinction «100 femmes de culture» en France.

📍 Justine Emard,  
Hyperphantasia



## Sabrina Ratté

Sabrina Ratté est une artiste canadienne basée à Montréal. Elle crée des écosystèmes qui évoluent au sein d'installations interactives, de séries de vidéos, d'impressions numériques, de sculptures ou de réalité virtuelle. Influencées par la science-fiction, la philosophie et divers textes théoriques, ses œuvres explorent la convergence de la technologie et de la biologie, l'interaction entre la matérialité et la virtualité, ainsi que l'évolution spéculative de notre environnement.

Son travail a été exposé dans des institutions telles que le musée Laforet à Tokyo, le Musée des beaux-arts de Montréal, le Centre Pompidou à Paris, le Centre PHI à Montréal, le Chronus Art Center à Shanghai, le musée Max Ernst à Brühl et le Museum of the Moving Image à New York. Elle a présenté des expositions personnelles à la Gaîté Lyrique à Paris et à l'Arsenal Contemporary Art à Montréal et à New York. Notamment, son travail fait partie de la collection du Musée d'art contemporain de Montréal. Ratté a été présélectionnée pour le prix Sobey Art Award au Canada en 2019 et a fait partie des finalistes en 2020.



📍 Sabrina Ratté,  
Plane of Incidence

### Contacts Presse

jigsaw - Julien Diers/Tilio Besnard  
+33 (0)7 88 15 08 29  
presse@jigsaw.family

Fisheye - Anne Laudet  
+ 33 (0)6 62 81 16 28  
anne@fisheyemanufacture.com

### Partenaires médias

**Fisheye**  
Immersive

## Emi Kusano

Emi Kusano, née à Tokyo en 1990, a commencé son parcours artistique en tant que photographe dans les rues de Harajuku à l'adolescence, ce qui l'a mené à faire une exposition au V&A Museum. En tant qu'artiste multidisciplinaire, elle explore les intersections du rétro-futurisme et de l'accélération technologique moderne. Son art unique, infusé par l'IA, a fait la couverture du WWD Japon et a été présenté dans les ventes aux enchères de Christie's et Gucci. Reconnue internationalement, son travail a été exposé dans des lieux tels que la Galerie Saatchi et le Musée d'art contemporain du 21e siècle de Kanazawa, et a été collectionné dans plus d'une douzaine de pays à travers le monde. En plus de sa carrière dans les arts visuels, Emi est la chanteuse principale et autoproductrice de Satellite Young, un groupe qui réinterprète de manière créative les styles J-POP des années 80 à travers un prisme de science-fiction. Cette approche innovante a conquis une reconnaissance internationale, notamment une apparition au SXSW 2017.

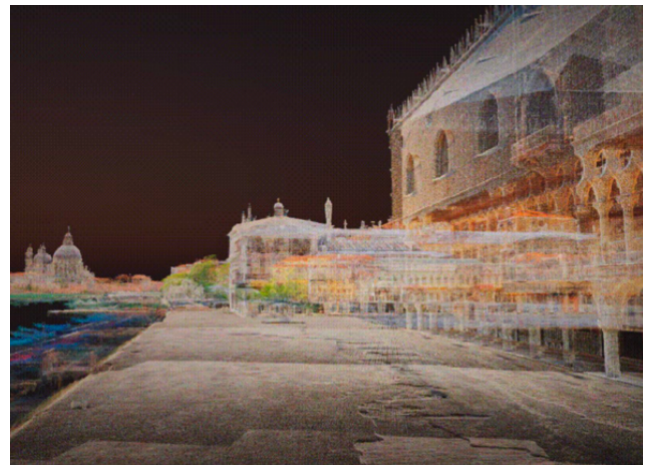
📍 Emi Kusano,  
Morphing Memory of Neural Fad



## Iconem

Fondée en 2013, Iconem est une startup innovante spécialisée dans la numérisation en 3D de sites du patrimoine culturel menacé. Un collectif composé d'archéologues, architectes et spécialistes de la création numérique dirigé par Yves Ubelman qui est le co-commissaire de l'exposition Venise Révélée présenté à l'ouverture du Grand Palais Immersif Bastille en 2022. Le model 3D photogrammétrique massif du jumeau numérique de la ville de Venise produit à cette occasion, donne lieu à une rêverie de machine IA pour voir Venise dans une forme nouvelle.

📍 ICONEM,  
Venise Révée par IA



### Contacts Presse

jigsaw - Julien Diers/Tilio Besnard  
+33 (0)7 88 15 08 29  
presse@jigsaw.family

Fisheye - Anne Laudet  
+ 33 (0)6 62 81 16 28  
anne@fisheyemanoefactory.com

### Partenaires médias

**Fisheye**  
Immersive

## IMMERSIVE ARTS SPACE/ZHdK

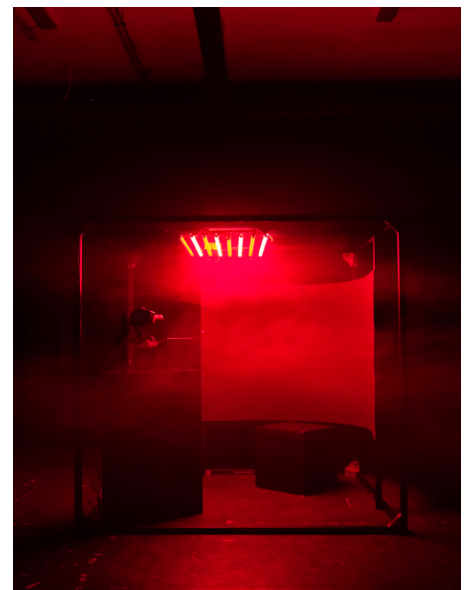
Immersive Arts Space est un laboratoire d'art et de technologie à l'échelle de l'université qui sert de plateforme de recherche, d'enseignement et de production. Il est dirigé par Chris Salter avec des projets innovants et multidisciplinaires, l'équipe de l'IASpace mène un examen artistique soutenu par la technologie sur l'immersion numérique, les réalités mixtes et la convergence des pratiques médiatiques et performatives. Le directeur, Chris Salter a co-dirigé le réseau Hexagram pour la recherche-crédation en arts, cultures et technologies et cofondé l'Institut Milieux à Concordia. Son travail artistique a été présenté dans le monde entier, notamment à la Biennale d'architecture de Venise, au Barbican Centre, au Berliner Festspiele, au Wiener Festwochen, à ZKM, au Kunstfest Weimar, au Musée d'art contemporain, à MUTEK, à la Muffathalle, à l'EXIT Festival et à la Place des Arts de Montréal, entre autres. Il est l'auteur de *Entangled : Technology and the Transformation of Performance* (2010), *Alien Agency: Experimental Encounters with Art in the Making* (2015) et *Sensing Machines* (2022), tous publiés par MIT Press.

📍 Immersive Arts Space/ZHdK,  
reconFIGURE



## Mots

Mots est composé de Daniela Nedovescu qui est écrivaine et productrice. et d'Octavian Mot, artiste et réalisateur. Mots travaille la plupart de temps à la création de contenus et à la production de films. Ils créent également des installations multimédias interactives Nedovescu a déclaré qu'elle et Mot travaillent principalement dans la production cinématographique, "mais parfois nous retrouvons nos manches" et construisons des choses dans l'atelier, généralement des machines conçues pour interagir avec le public.



📍 Mots  
Le Confessionnal

### Contacts Presse

jigsaw - Julien Diers/Tilio Besnard  
+33 (0)7 88 15 08 29  
presse@jigsaw.family

Fisheye - Anne Laudet  
+ 33 (0)6 62 81 16 28  
anne@fisheyemanufacture.com

Partenaires médias

**Fisheye**  
Immersive

## Niceauties

Née dans les années 1980, durant les années de construction nationale de Singapour, l'artiste derrière Niceauties a vécu une enfance façonnée par les femmes influentes de sa famille. Ces femmes étaient un mélange de personnalités étranges, drôles, méchantes et gentilles, alimentant le récit de Niceauties. Dans un contexte sociétal plus large, une culture distincte de *Aunties* (tantes) a émergé dans la région, désignant souvent une femme plus âgée, caractérisée par des traits de débrouillardise, de traditionalisme et une tendance à être arrêté dans ses opinions. L'artiste reconnaît l'injustice inhérente à cette perception, voyant la tante comme une figure faisant de son mieux de manière familière. Les années formatrices de l'artiste ont été caractérisées par la discipline et la structure, typiques d'une famille chinoise. Vivant dans une société où le bonheur est souvent défini par un chemin sécurisé et prédéterminé vers le succès, l'artiste a suivi cette trajectoire, menant à une carrière de 20 ans dans le domaine de l'architecture.

Niceauties a été conçue en réponse à ces expériences. Utilisant l'IA, l'artiste a créé un monde surréaliste où chaque être réprimé pouvait exister librement et sans jugement. Niceauties représente le subconscient collectif de toutes les tantes, célébrant l'amour de soi, la prise de risques, le plaisir et la liberté à travers l'expression de soi. Il offre une perspective unique sur les comportements attachants, absurdes et parfois négatifs. Il sert de commentaire sur les normes sociétales imposées aux femmes et les efforts que les femmes font pour se conformer à ces attentes. Niceauties est une rébellion douce mais puissante contre ces contraintes.

📍 Niceauties – Sweeping the floor



### Contacts Presse

jigsaw - Julien Diers/Tilio Besnard  
+33 (0)7 88 15 08 29  
presse@jigsaw.family

Fisheye - Anne Laudet  
+ 33 (0)6 62 81 16 28  
anne@fisheyemanufacture.com

Partenaires médias

**Fisheye**  
Immersive

## À PROPOS DU GRAND PALAIS IMMERSIF

GRAND PALAIS IMMERSIF a pour ambition de rendre l'art accessible au plus grand nombre en proposant de nouvelles expériences artistiques. Dans un lieu dédié au sein du bâtiment de l'Opera Bastille, Grand Palais Immersif produit et accueille des expositions numériques innovantes. *Loading, l'art urbain à l'ère du numérique* y est présentée jusqu'au 21 juillet 24. Grand Palais Immersif est une filiale du GrandPalaisRmn, de la Banque des territoires pour le compte de l'Etat dans le cadre de France 2030, et de Vinci Immobilier.



📍 Salle intérieure du Grand Palais Immersif

---

### TARIFS

- Tarif unique de 14 euros
- Tarif *Early Bird* de 12 euros (offre temporaire - dans la limite des stocks disponibles)
- Le billet pour *Artificial Dreams* ne donne pas accès à l'exposition *Loading, l'art urbain à l'ère numérique*.

### ACCÈS

- Métro Bastille (lignes 1, 5 et 8), Gare de Lyon (RER)
- Bus: 20, 29, 65, 69, 76, 86, 87, 91

### INFORMATIONS ET RÉSERVATIONS

[www.grandpalais-immersif.fr/agenda/evenement/artificial-dreams](http://www.grandpalais-immersif.fr/agenda/evenement/artificial-dreams)

---

#### Contacts Presse

jigsaw - Julien Diers/Tilio Besnard  
+33 (0)7 88 15 08 29  
[presse@jigsaw.family](mailto:presse@jigsaw.family)

Fisheye - Anne Laudet  
+ 33 (0)6 62 81 16 28  
[anne@fisheyemanufacture.com](mailto:anne@fisheyemanufacture.com)

#### Partenaires médias

**Fisheye**  
Immersive