

MARS 24

LAURIE-ANNE JAUBERT

◆ Laurie-Anne.j@live.fr ◆ +33 7.66.15.15.00 ◆ Bruxelles [BE] ◆
◆ www.laurieannejaubert.com ◆ Ig: @Laurie__Anne__ ◆



DEMARCHE

Ma pratique émerge d'un questionnement multiple sur la condition humaine dans sa grande diversité que j'aborde sous l'angle de l'identité, individuelle et collective. Cette première approche a révélé une préoccupation plus profonde pour les entités non-humaines et les relations que nous, humains, entretenons avec cette partie de notre environnement, les modalités de notre coexistence. A travers plusieurs recherches récentes, je m'interroge particulièrement sur la qualité de notre relation avec la technologie. La technologie au sens des médias numériques, comment ils altèrent notre rapport au réel, en les utilisant ils modifient insidieusement nos corps, notre façon d'appréhender le monde, comment ils façonnent nos relations sociales, pourquoi nous leur faisons une place, comment ils amplifient nos projections et par conséquent comment à notre tour nous les corrigeons constamment jusqu'à leur achèvement : l'incorporation.

Mes productions sont comme des brèches, des interstices préliminaires à cet achèvement où les définitions sémantiques sont brouillées et contaminées. Je crée souvent des installations visuelles et sonores. L'animation 3D a une place importante dans mon travail, je la construit systématiquement en parallèle avec le son. Je propose des expériences, des moments qui tendent à capter l'attention du visiteur et à l'accompagner dans un univers où tout n'est pas entièrement déchiffrable, où la réalité est trouble et où une grande place est laissée libre à sa propre interprétation.

Je nourris ma réflexion et mon travail d'auteurs tels que Vincianne Despret, Donna Haraway, ou encore Gaston Bachelard, Georges Didi-Huberman, Vilém Flusser.

BIOGRAPHIE

Artiste hybride basée à Bruxelles, Laurie-Anne Jaubert est diplômée de l'ESA Aix-en-Provence après un cursus en Anthropologie Culturelle et en Science Politique. En janvier 2021 à Marseille (FR), elle est accompagnée par Dos Mares pour une première exposition personnelle aux Ateliers Vian. Au même moment, elle est en résidence de recherche à l'usine des 8 Pillards. Forte de ces expériences et soutenue par la Région Sud, elle entame une résidence artistique de recherche-crétion-production de 6 mois à la Werktank Factory à Leuven en Belgique en septembre 2021, qui aboutit à la création de la Lumitérale.

Dans son parcours, elle a participé à de nombreuses expositions collectives telles que "GHOST DANCE" au Château La Coste en février 2021, ou plus récemment, à l'exposition "(UN)Common Ground" à l'iMAL en mai 2022, ainsi qu'au KIKK Festival en octobre 2022.

En décembre 2023, elle s'associe avec le producteur sonore Humn, avec qui elle forme le duo Cenote. Ensemble, ils réalisent des performances expérimentales et expérientielles, tant sonores que visuelles.



► [Talk](#)

LUC-I.A. (2.0)

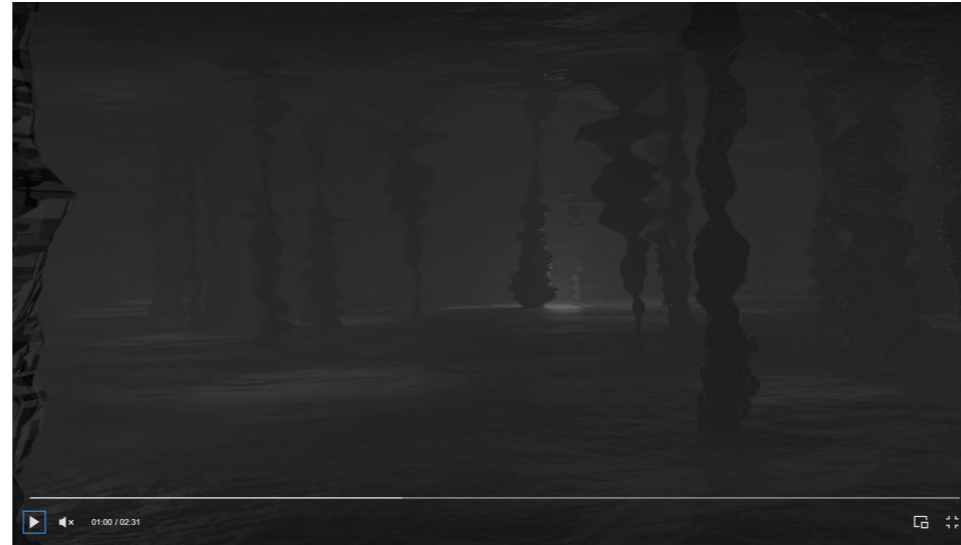
2023/24 (travail en cours) ,2'00, Programme Python, Animation 3D

Dimension Variable

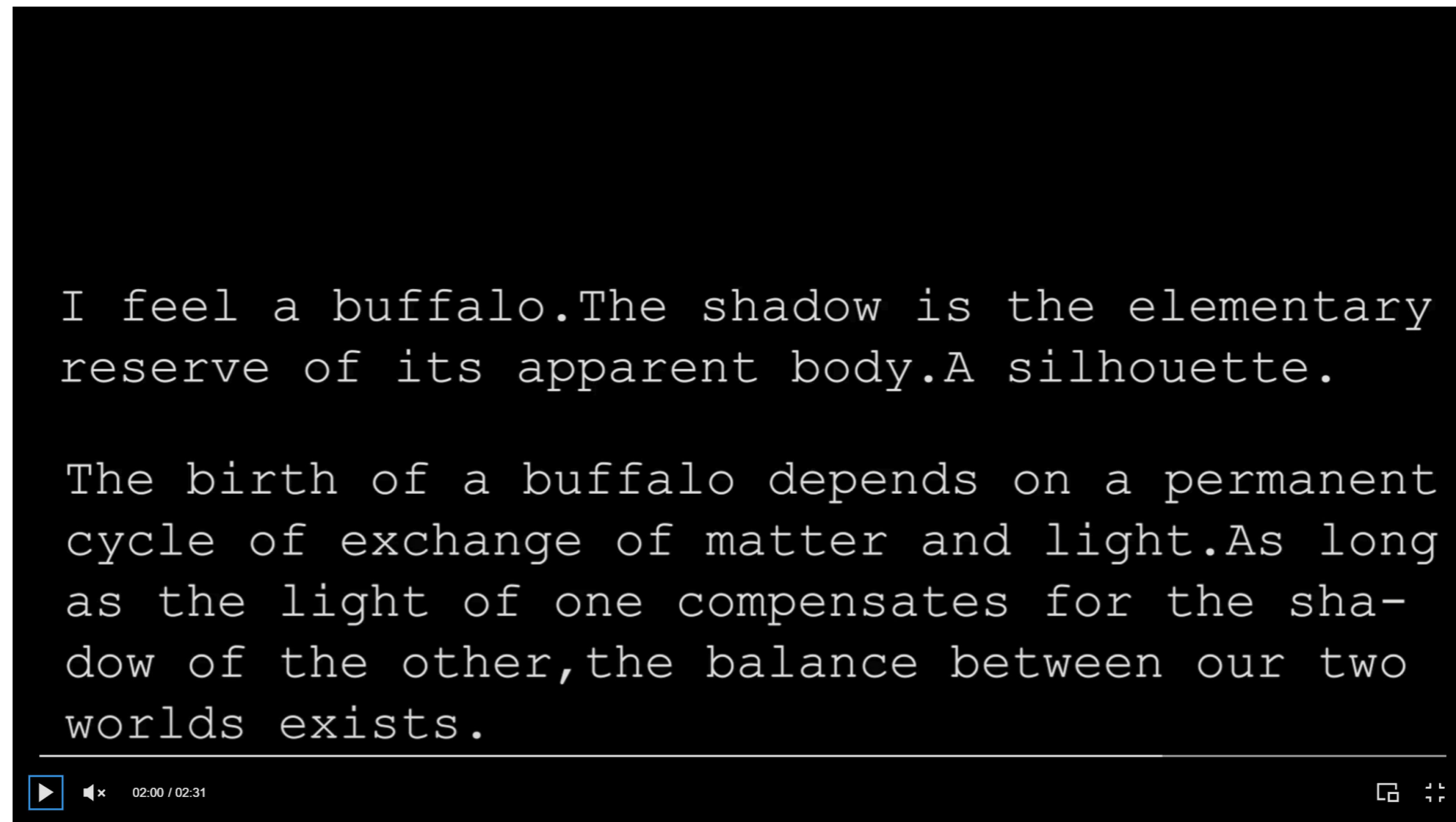
[Extrait ▶](#)

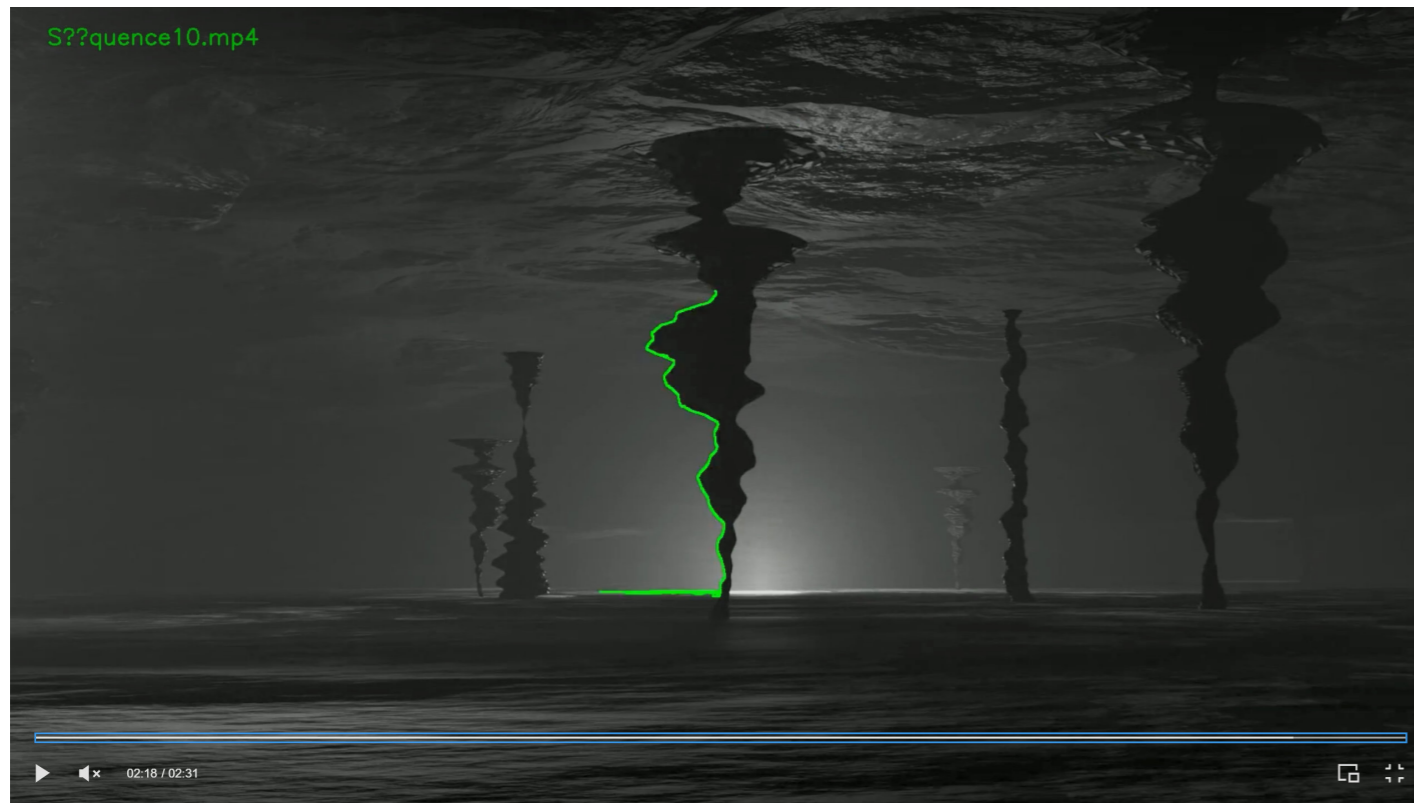


▼ LUC-I.A (2.0), 2023-24, videogammes de l'animation

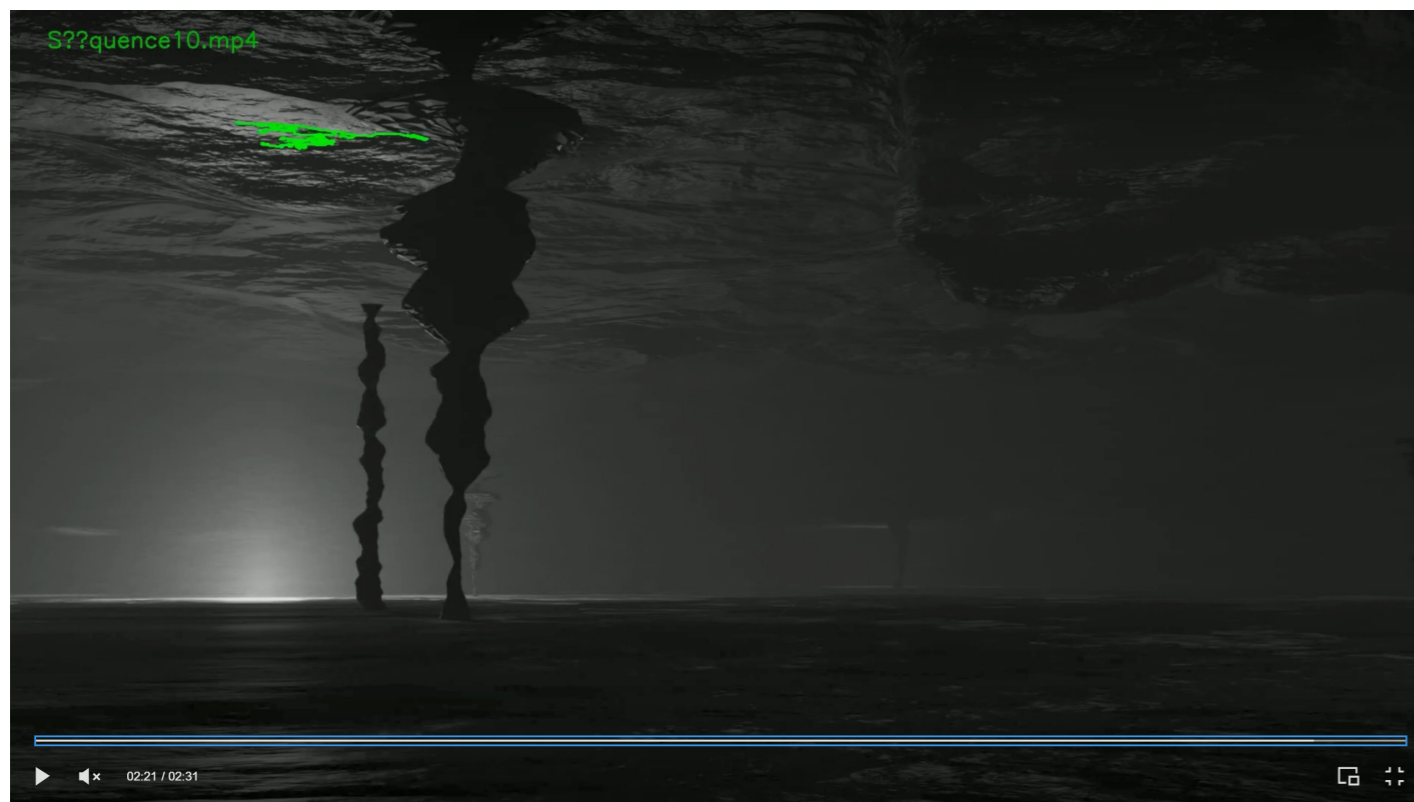


▼ LUC-I.A (2.0), 2023-24, videogammes de l'animation





LUC-I.A (2.0), 2023-24, videogrammes de l'animation, le programme de reconnaissance des formes de l'I.A s'est déclenché (en vert sur l'image)



Dans les formes des parois des grottes pariétales, les premiers humains cherchaient des zones de passage vers l'autre monde, et les animaux qu'ils peignaient étaient des entités censées les y aider :

« Le contact recherché avec les forces que l'on croyait vivre dans les grottes, de l'autre côté du voile que la paroi constituait entre leur réalité et la nôtre, est attesté par l'usage fréquent des reliefs naturels. Comment ne pas croire alors que les animaux-esprits, rencontrés dans les visions et que l'on s'attendait à voir dans ce monde-autre qu'est le monde souterrain, ne sont pas là, à demi dégagés de la roche par la magie de la lumière fluctuante de la torche, prêts à y disparaître à nouveau. En quelques traits, ils seront pérennisés et leur pouvoir deviendra accessible » - J. Clottes

Dans une grotte générée par un programme informatique aléatoire, LUCI-A, une intelligence artificielle incarnée par la caméra, observe les parois rocheuses à la recherche des animaux emblématiques de ces grottes. Telle une chamane, elle cherche des bisons, des mammoths, des gazelles ...

LA LUMITERALE

2022, 15'00 tulle, son, animation générative.

400x400x400cm

Une Production Werktank Factory et du gouvernement Flamand

"À travers cette installation hybride, Laurie-Anne Jaubert explore les différentes matérialités de la lumière. En combinant l'animation, la transformation sonore et la construction de textiles, elle crée un espace pour les entités liminales. "La Lumitérale" est le résultat de sa résidence à Werktank. La lumitérale s'articule autour de la métamorphose, de la mutabilité des temporalités, de la suspension aux états hypnotiques. En jouant avec l'idée de boucles sonores - qui sont en fait des complications de mouvements changeant constamment et intégrés à l'ambiance - cet œuvre explore l'expérience du trouble. Cette créature lumineuse oscille entre plusieurs réalités qui sont faites pour s'immerger à l'intérieur d'une fable expérimentale."

Natalia Barczyńska, commissaire d'exposition.

LA LUMITERALE , 2022
Modélisation 3D de l'installation

Cette installation expérimentale explore différents états de matérialités sonore et visuelle. Hybridant animation lumineuse, mutation sonore et construction textile, La Lumitérale propose l'expérience d'une fine brèche, d'un espace frontière entre réel et virtuel, entre abstraction et figuration. La Lumitérale s'articule autour d'une symbiose de l'image et du son. En jouant avec l'idée de boucles sonores se compliquant constamment allié à des créatures lumineuses qui émergent et se déploient, l'expérience devient hypnotique et sensible. La notion du temps s'évapore. A travers la combinaison du mouvement des animations intégrés à l'ambiance, cet oeuvre explore l'expérience du trouble, du doute en nous immergeant à l'intérieur d'une fable expérimentale inspiré du *De Rerum Natura* de Lucrèce et des deux *Essais sur l'Apparition* de Didi-Huberman.

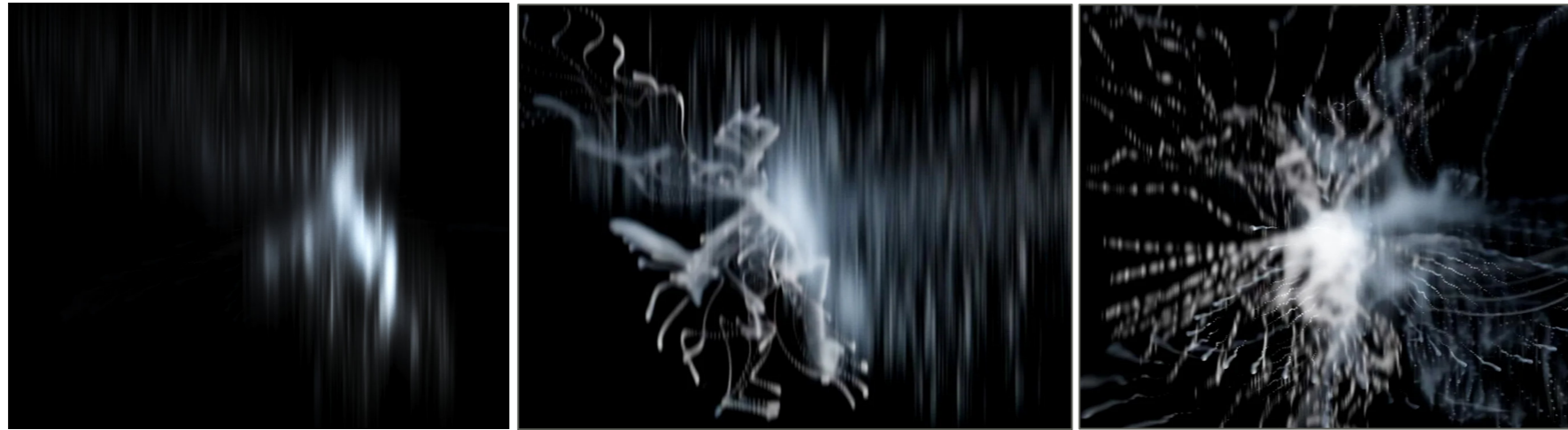
LA LUMITERALE

Vue du dispositif de projection dans la lumière
Kikk festival; Tales Togetherness
Institut Sainte Marie
Namur (BE)





▼ LA LUMITERALE , 2022, videogrammes de l'animation projeté dans l'installation



◀ LA LUMITERALE,
2022

Vue de
l'installation

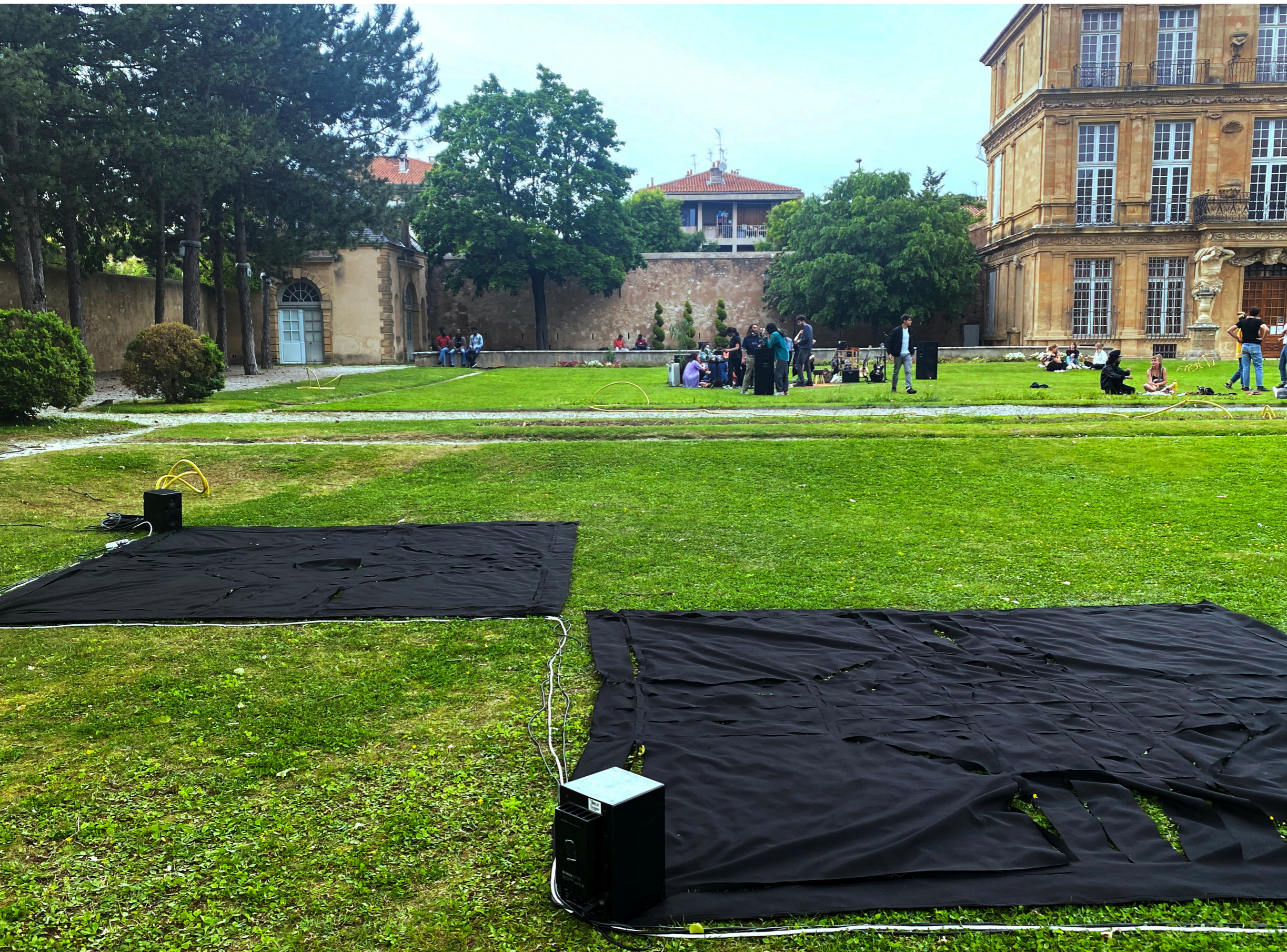
Kikk festival; *Tales
of Togetherness*

Institut Sainte
Marie, Namur (BE)

CUBE (MÉDITATION GÉOMÉTRISANTE)

2021 son stéréo 10'00, tissus,
(2x) 280x280cm

[Extrait ▶](#)



Deux tissus noirs carré sont disposés au sol. Le public est invité à s'y assoir ou s'y allonger. Un dessin y est découpé. Ce sont deux versions dessinées du plan du jardin du Pavillon Vendômes.

Dans les hauts parleurs disposés aux abords des tissus, une voix est diffusée en continu. Elle invite et guide à une méditation visant à se métamorphoser en cube.

J'ai travaillé pour la première fois sur une transposition de mon travail dans un espace public et à la lumière du jour. Ce dispositif a éveillé en moi l'envie de créer des espaces dans lesquels je propose des expériences. Ici, une expérience méditative de la métamorphose.

◀ CUBE (Méditation géométrisante) - 2021
Vue de l'installation
Watergame PAC 2021, Pavillon Vendôme, Aix-en-Provence
[FR]



CUBE (Méditation géométrisante) -
2021
Vue de l'installation
Watergame PAC 2021, Jardin du Pavillon Vendôme
Aix-en-Provence [FR]

"...Nous pourrions choisir maintenant d'être une fleur ondulante, une vague flottante, une herbe insignifiante, mais devenons un CUBE - essayons d'atteindre l'état du Cube. Stable, sériel, répétitif..."

Extrait du texte entendu dans l'installation



▲ CUBE (Méditation géométrisante) - 2021
Vue rapprochée
Watergame PAC 2021, Pavillon
Jardin du Pavillon Vendôme
Aix-en-Provence (FR)



▲ CUBE (Méditation géométrisante) - 2021
Vue rapprochée
Watergame PAC 2021, Pavillon
Jardin du Pavillon Vendôme,
Aix-en-Provence (FR)

INFERNALIS

2021 son stéréo, animation, bache, bois,
300x200x360 cm

[Extrait ▶](#)

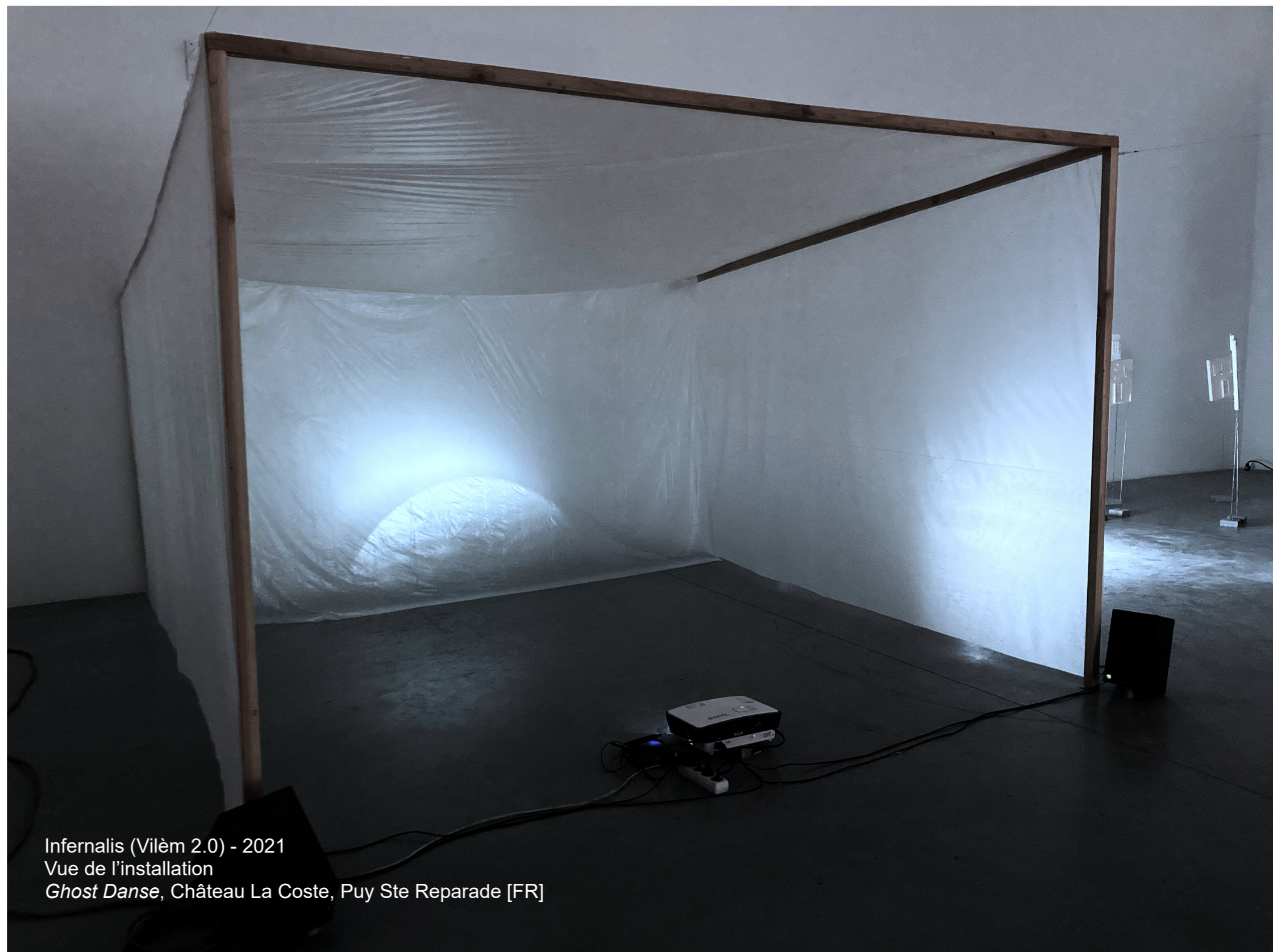
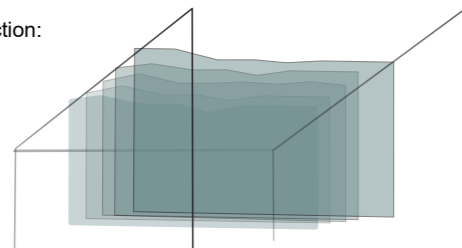
Infernalis (Vilèm 2.0) est une deuxième version de Vilèm, une fable installée comme un hologramme réalisée en 2020.

Après une première version basée sur la métamorphose d'une entité en un animal hybride puis en une chose diffractée numériquement, dans cette version, je travaille sur un trouble. La fable, par l'utilisation du champ lexical des sensations, directement inspiré de la biologie marine, interroge insidieusement la frontière qui existe entre science et fiction.

L'image projetée provoque une confusion entre matérialité et virtualité.

Une forme se métamorphose et amène le spectateur à s'interroger sur ce qu'est la matière physique et lumineuse. Le spectateur est transporté dans l'abîme en suivant le parcours de l'entité. Hypnotique, elle entraîne le spectateur à travers cinq chapitres visuels et sonores : la terre, l'animal, la racine, les animaux et la technologie.

Schéma du dispositif de projection:



Infernalis (Vilèm 2.0) - 2021
Vue de l'installation
Ghost Danse, Château La Coste, Puy Ste Reparade [FR]



Infernalis (Vilèm 2.0) - 2021
Vue de l'installation
Ghost Danse, Château La Coste, Puy Ste Reparade [FR]



Infernalis (Vilèm 2.0) - 2021
Vue de l'installation
Ghost Danse, Château La Coste, Puy Ste Reparade [FR]

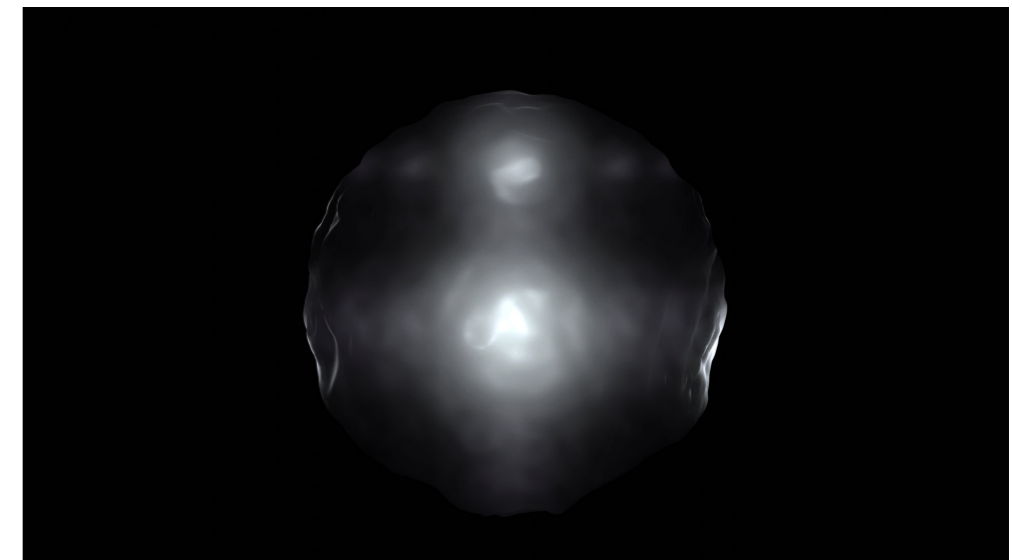
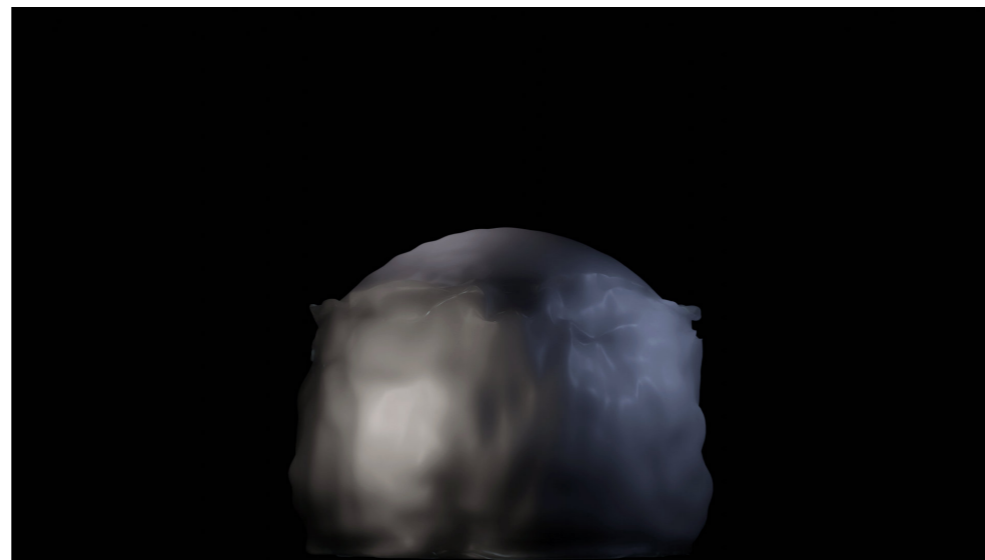
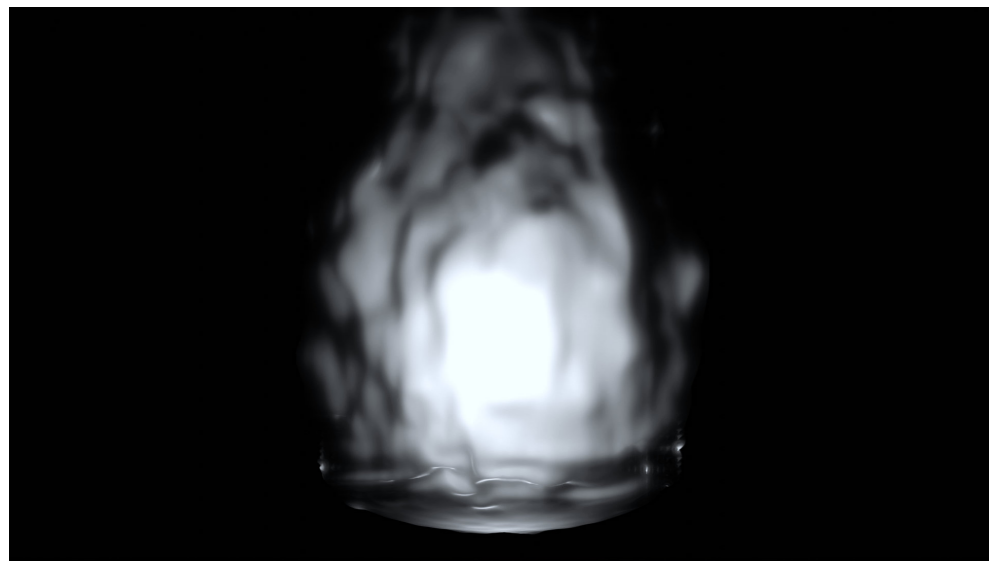
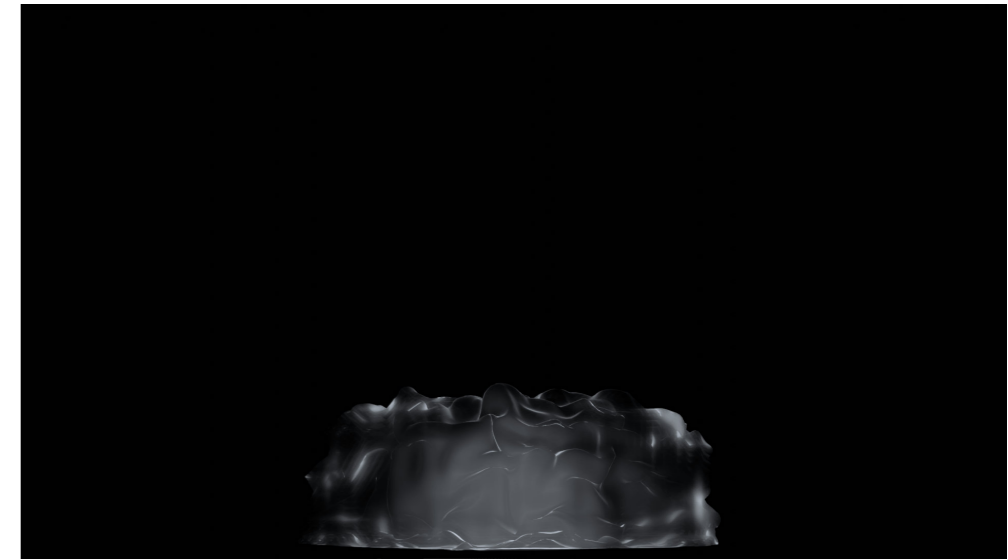
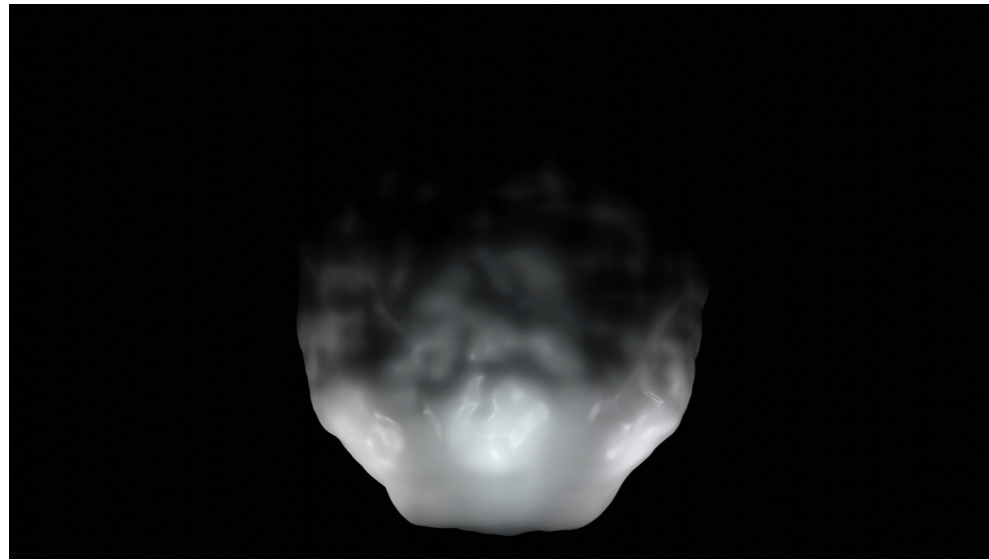
"...Elle se jeta, flotta un peu.

Elle traversa une barrière de vivants qui transcodaient la lumière vers les tréfonds.

Et, suivant leur énergie, l'énergie du soleil qu'elle connaissait si bien,

l'entité démrra sa descente conquérante dans les profondeurs..."

Extrait du texte entendu dans l'installation

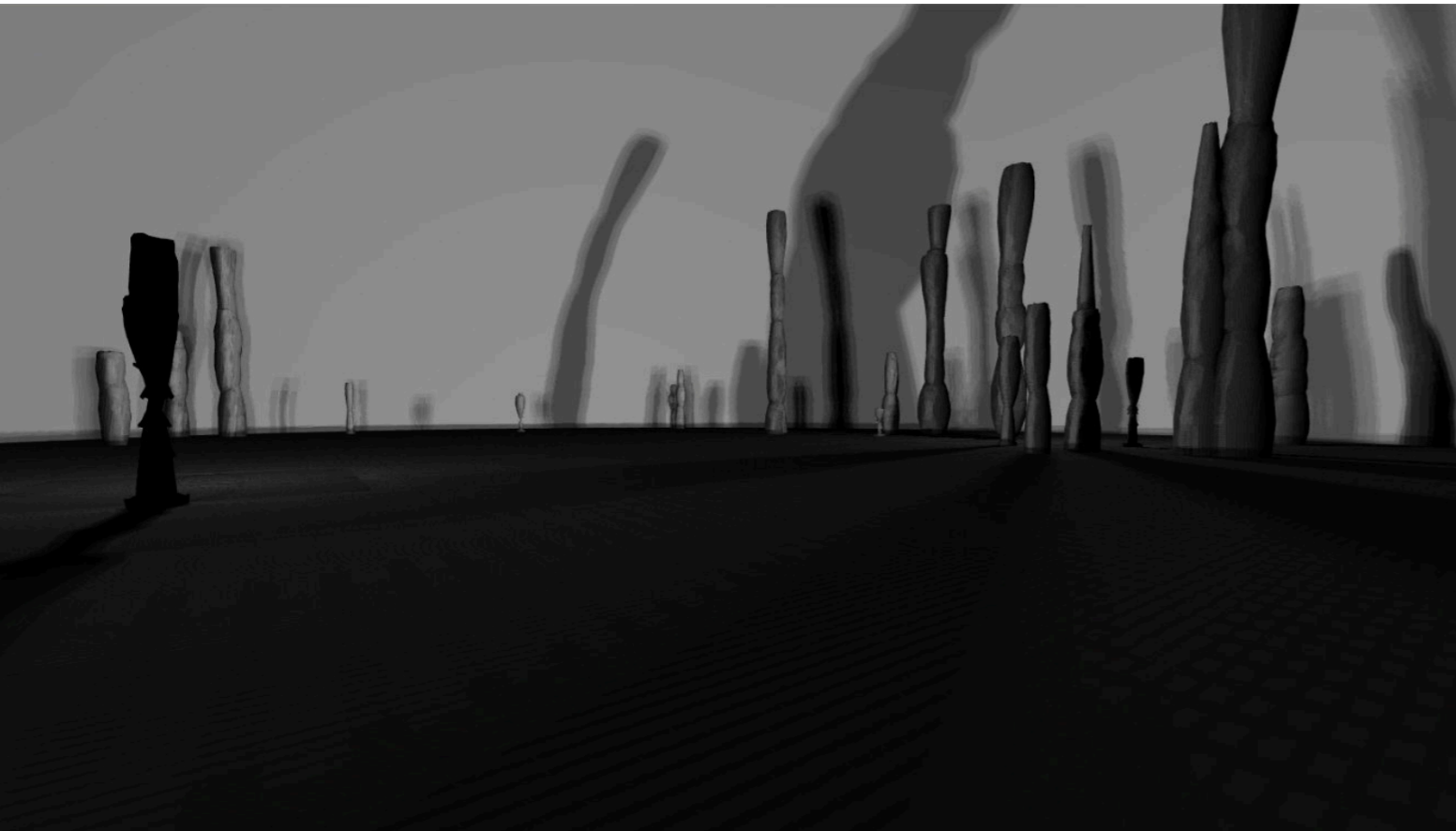


LUC-I.A

2021 Programme, 3D générative, son, intelligence artificielle

Dimension variable

[Extrait ▶](#)

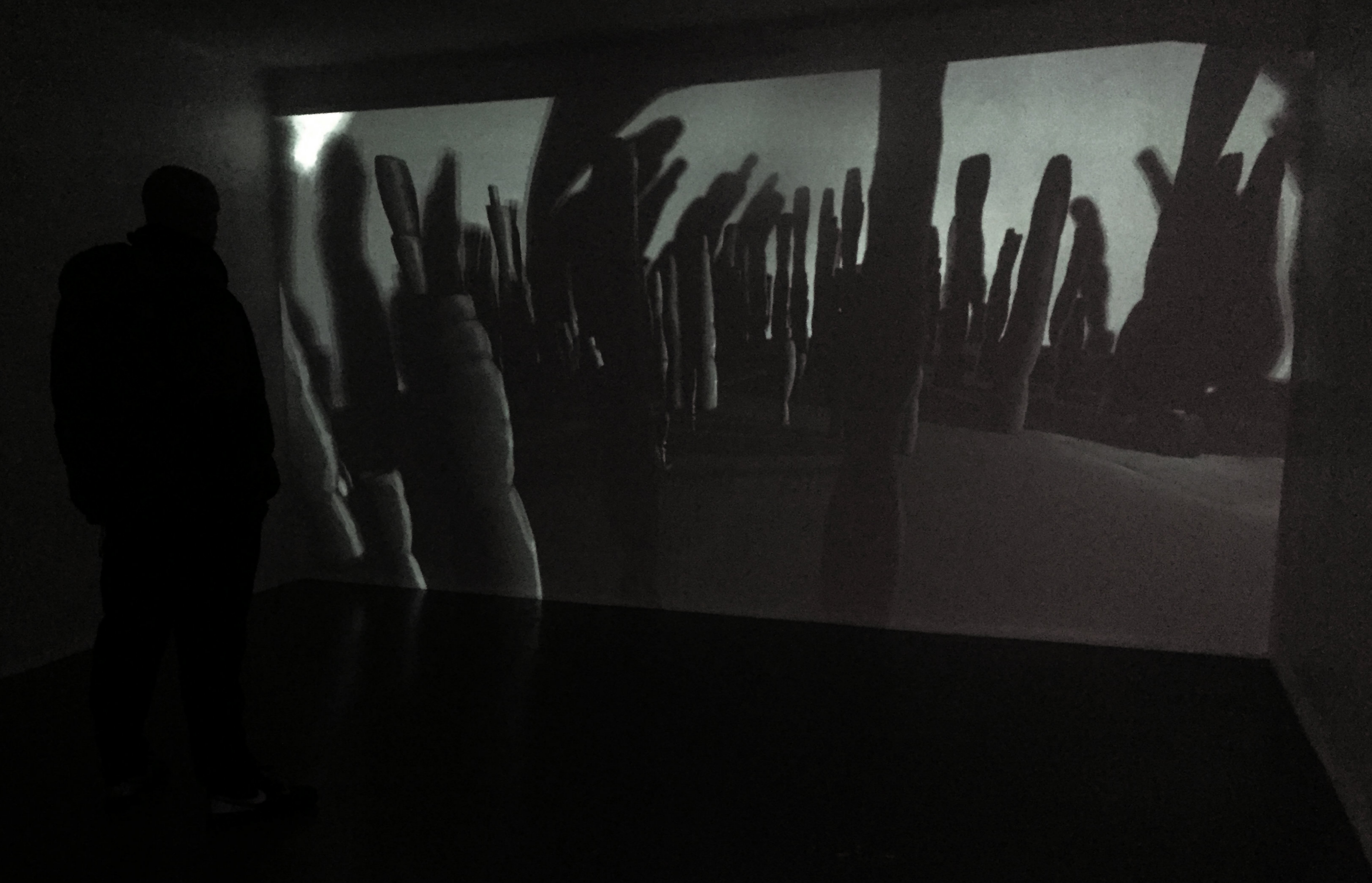


L'origine de Luc-I.A est la théorie selon laquelle les peintures des premiers humains dans les grottes pariétales pourraient être le résultat de rites chamaniques qui, inspirés par les ombres projetées par les stalagmites et les stalactites, ont senti la présence d'animaux qu'ils ont ensuite peints sur les murs.

Luci-I.A est une intelligence artificielle omnisciente dans une grotte générée par un programme. La caméra, qui lui sert d'yeux, se promène dans cette grotte virtuelle. Au fil du temps, des formes 3D ressemblant à des stalagmites sont générées de manière aléatoire. Luc-I.A. observe alors les parois de la grotte où les ombres sont projetées en temps réel. Elle recherche les formes d'animaux qu'elle connaît : bisons, mammouths, bouquetins, ours... Des animaux peints dans les peintures rupestres. Dès qu'une ombre évoque l'un de ces animaux, comme un rite philosophique, elle se met à parler de la condition de ces êtres vivants.

Extrait d'un des discours de Luc-I.A :

« La vie d'un Mammouth que je vois dans cette ombre, semblable à celle d'un Bison, et l'évolution des Mammouths et des Bisons m'interrogent. Un Mammouth et un Bison ? l'être vivant, comme nous le savons, n'étant qu'une modalité de la matière, l'étude de son origine est une pièce parmi d'autres de la doctrine de la Nature. De plus, l'affirmation que l'histoire d'un Mammouth et d'un Bison, et donc la constitution progressive de ce que nous appellerions aujourd'hui la culture, se fait sous l'impulsion de la nature dans le cadre de ses lois. »



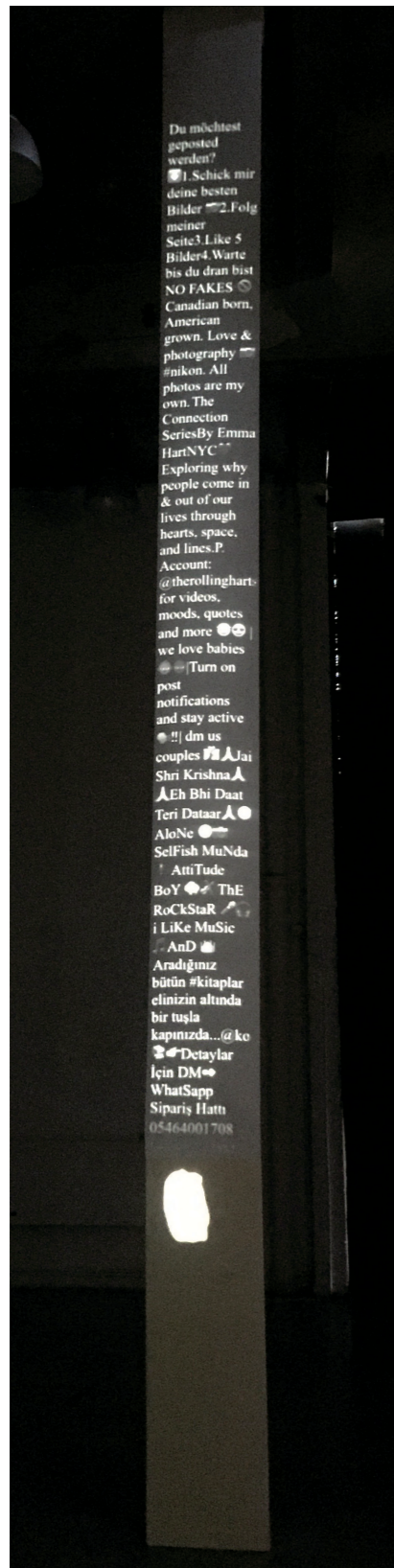
Luc-I.A - 2021
Vue de l'installation
Pop Diplôme - Galerie Vian, Dos Mares - Marseille

ID VIRTUALIS

2020 Papier, plâtre, donnée Instagram en temps réel

Dimension variable

Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence



Une plaque de plâtre fixée au sol est prolongée par une bande de papier, qui finit par s'enrouler au plafond, comme un rouleau.

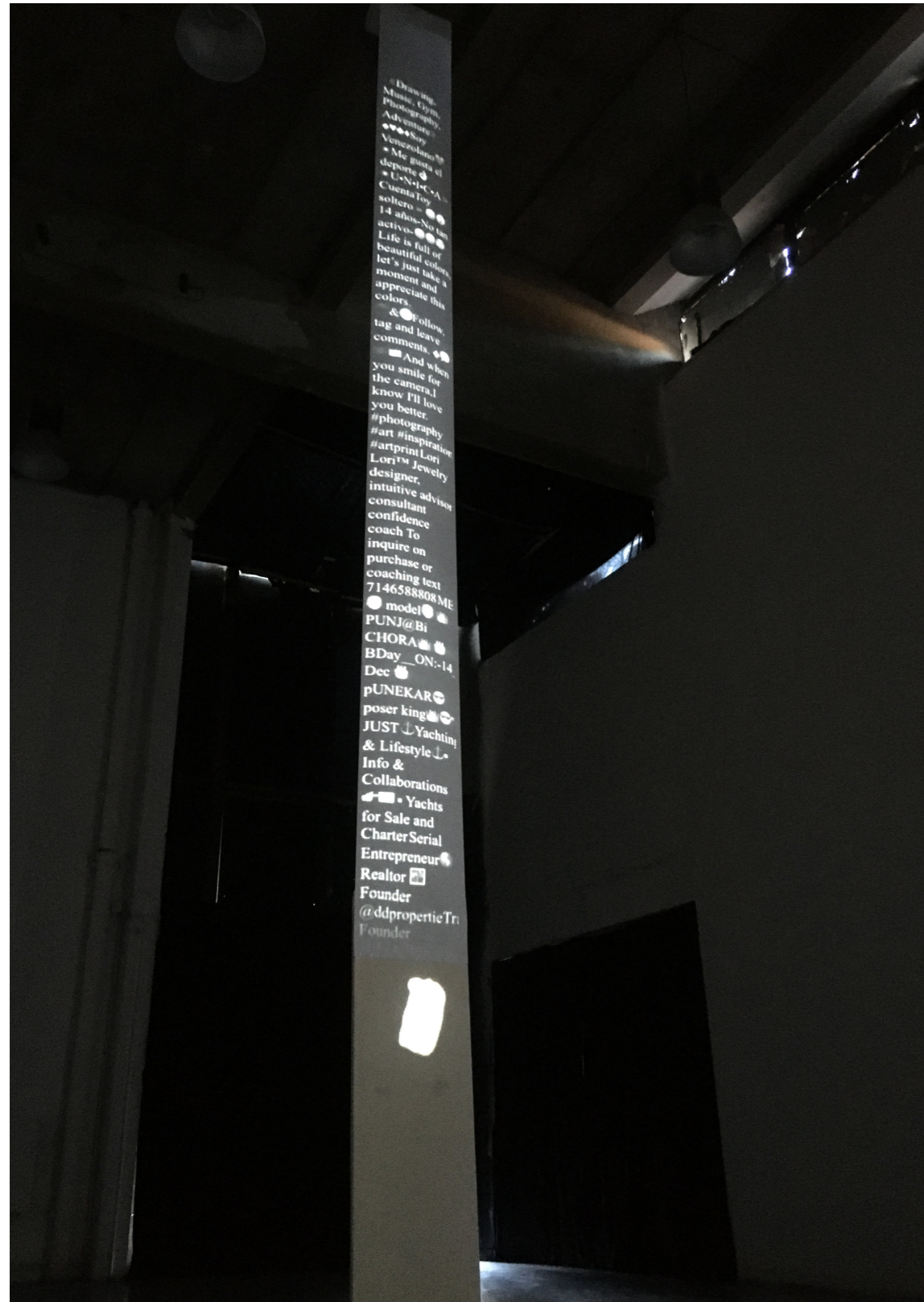
Sur la plaque de plâtre est projeté (mapping) un buste modélisé en 3D qui tourne sur lui-même. Sur le papier sont projetées des descriptions de profils Instagram qui sont extraites du réseau en temps réel. Les profils ciblés sont ceux de personnes qui se définissent comme des artistes. Dès qu'un utilisateur se réfère à son profil ou fait un post avec un hashtag tel que "#artiste", sa description est projetée dans l'espace d'exposition.

Les descriptions défilent progressivement, formant une cascade dynamique.

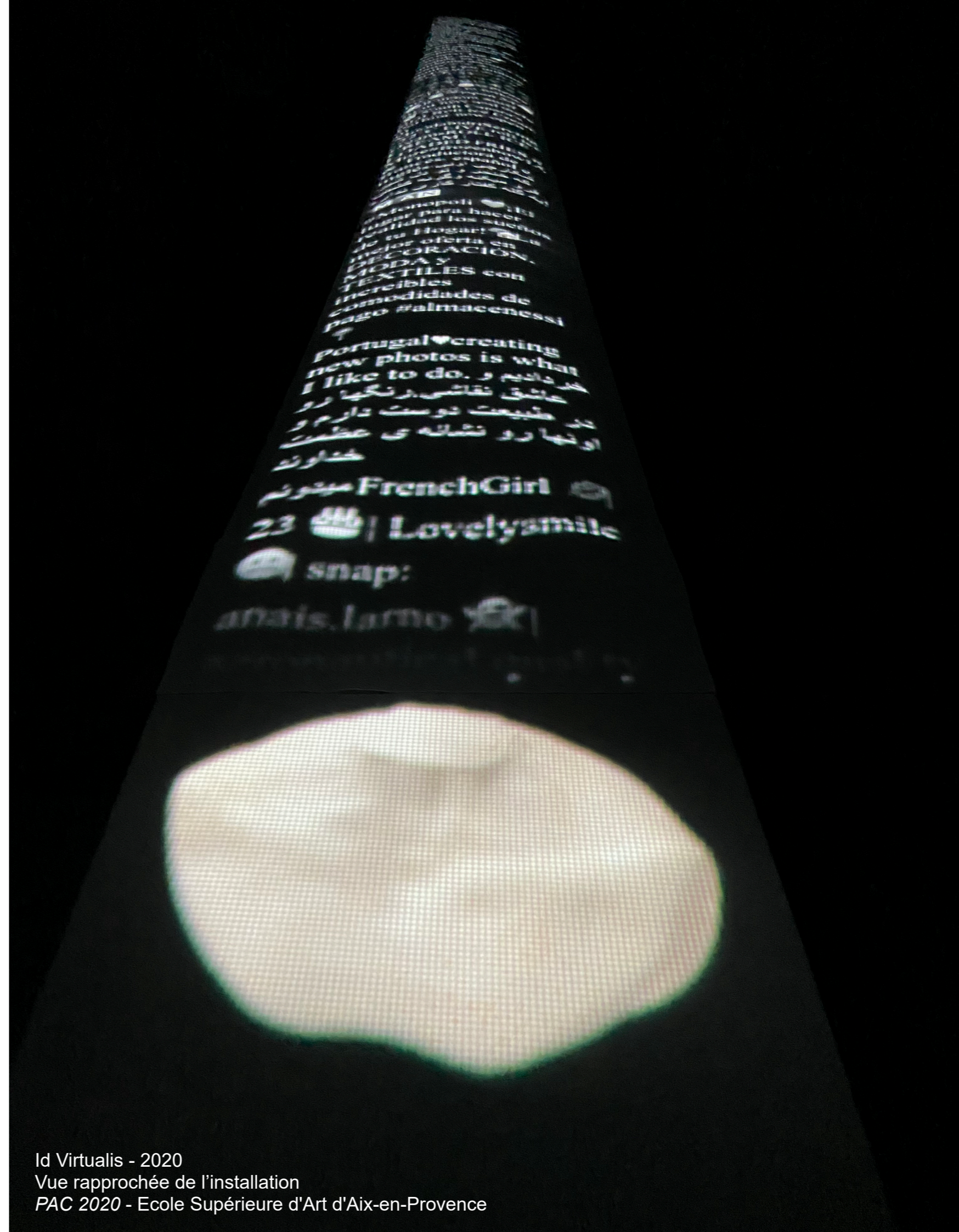
Dans tous ces textes apparaissent des points communs, des différences et des similitudes. Des récits sont produits entre les personnes à l'origine de ces mots. Dans la façon dont ils parlent d'eux-mêmes, ils se connectent, se différencient, génèrent une histoire impersonnelle et pourtant apparemment commune.



Id Virtualis - 2020
Différentes points de vues de l'installation
PAC 2020 - Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence



Id Virtualis - 2020
 Vue de l'installation
 PAC 2020 - Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence



Id Virtualis - 2020
 Vue rapprochée de l'installation
 PAC 2020 - Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence

CASSANDRE

Co-création avec Kevin Niemeskern
2020, Film d'animation. 400x300cm
Son stéréo, 1h25min04s.

[Extrait ▶](#)

Cassandra est une installation 3D en temps réel.

En 1971, le Club de Rome, un groupe de chercheurs internationaux, a créé un modèle informatique : le modèle World 3. Ce modèle tente de prédire l'avenir de la société capitaliste selon de nombreux critères : écologiques, systémiques, pollution, production alimentaire etc... Selon ce modèle, l'apogée du système capitaliste serait atteint autour de l'année 2020. Après cela, le modèle serait en déclin.

Depuis sa création il y a 50 ans, ce modèle s'est vérifié dans la réalité.

Toute la narration de cette pièce est une réintégration graphique de ce modèle de simulation informatique. L'humanoïde est composé d'un patchwork de différents supports documentaires des époques qu'il a traversées. Son apparence change en fonction des prédictions du modèle.

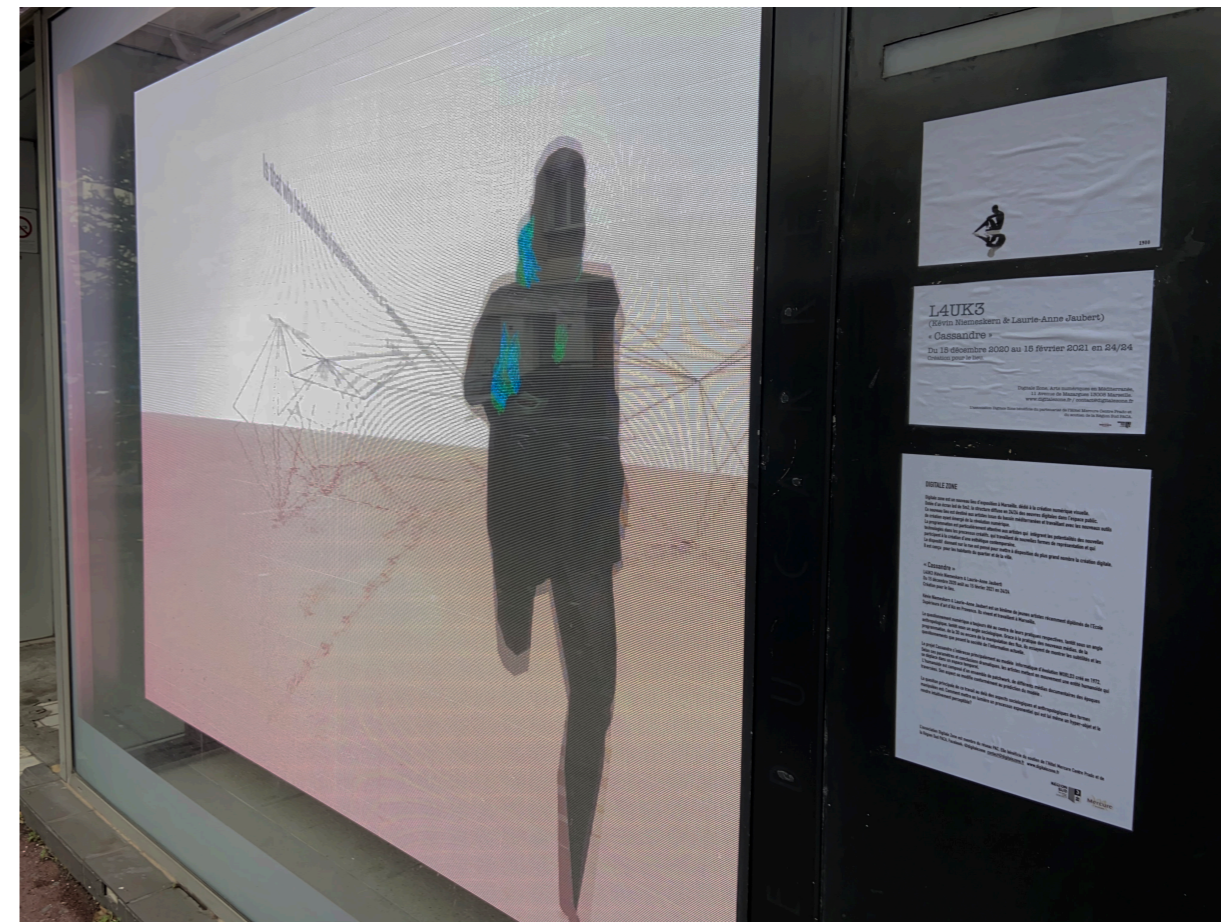
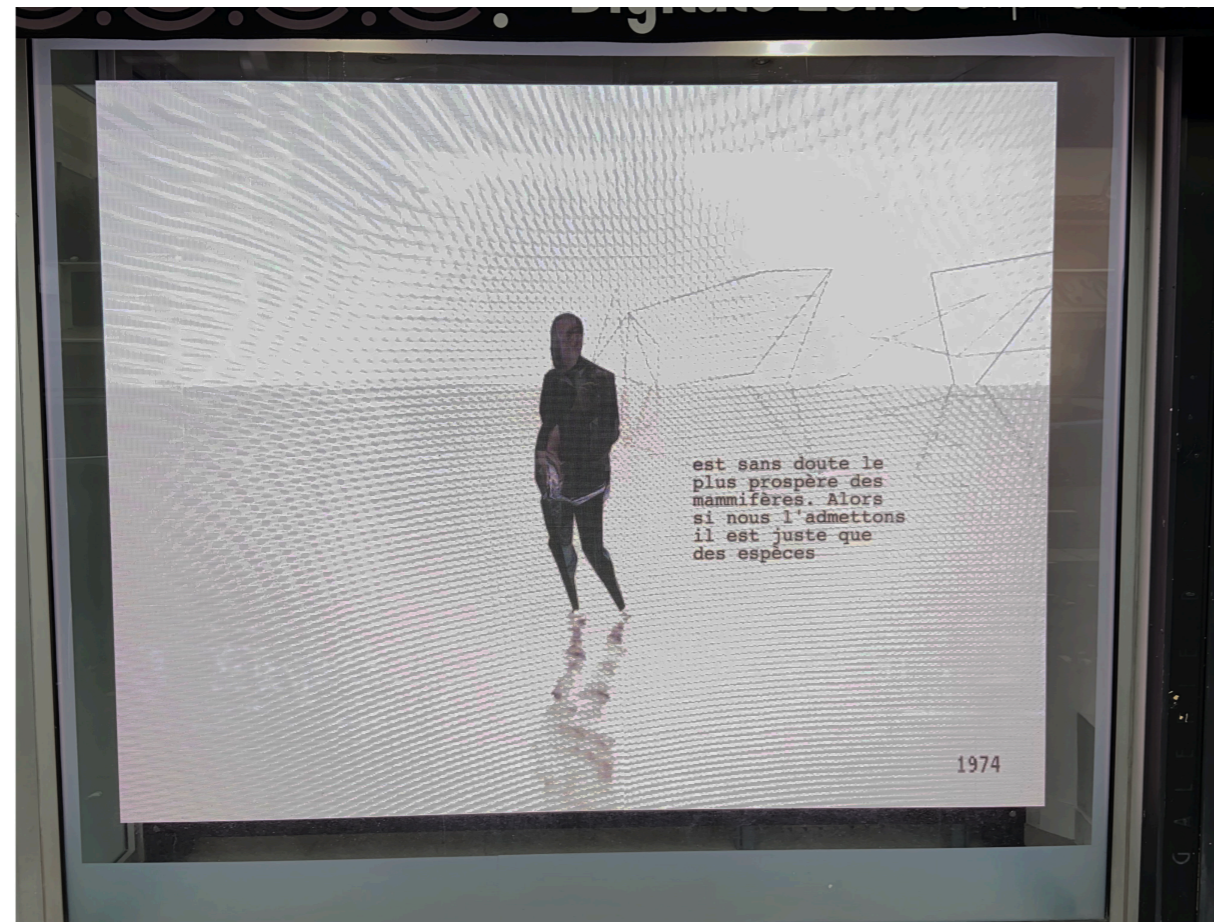
La question principale de ce travail, au-delà des aspects sociologiques et anthropologiques des formes manipulées, est la suivante : Comment mettre en évidence un processus exponentiel qui est lui-même un hyper-objet et le rendre intuitivement perceptible ?



Cassandra - 2020
Vidéogrammes 1h02min57s



1900



Cassandre - 2020
 Vue l'animation installée
 Digitale Zone, Marseille (FR)



E-BRYDE

Fresque projetée générative combinatoire, 800x300cm, 2018.

Cette fresque numérique est une réinterprétation de l'École d'Athènes de Rafael. Peinte pour symboliser la philosophie et la recherche de la Vérité, elle est ici transformée de manière dynamique. Chaque personnage de la fresque originale est remplacé programmatiquement par des images de personnes d'autres origines ethniques, dans leur costume traditionnel.

Les images de ces personnes sont tirées de Google Image avec la recherche "Primitive culture". C'est un cadavre-exquis ethnique, une recherche de la Vérité dans la diversité culturelle des peuples jugés "primitifs".



E-Bryde - 2018
Detail de la fresque
Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence

KHNATA

Twine video game on Ipad, 2019.

KHNaTa est un récit interactif non linéaire. Chaque lecteur choisit la suite de l'histoire au fur et à mesure en sélectionnant des possibilités sur une tablette (iPad). Chaque lecteur lira une histoire différente en fonction de ses choix.

Au fil de l'histoire, le lecteur découvre la vie et les sentiments d'un manuscrit ancien personnifié. Désormais numérisé pour être conservé, le manuscrit décrit sa double vie entre un corps tangible et matériel et sa nouvelle existence numérique. Expérience sensorielle entre la vie matérielle de l'œuvre et la découverte de son existence numérique.

Cette pièce a été écrite et réalisée en partenariat avec Elodie Attia, historienne, codicologue, paléographe, hébraïste et spécialiste des manuscrits hébraïques médiévaux, notamment de la Bible. C'est grâce à son expérience des deux états du livre, numérique et tangible, que ce récit a été écrit au plus près de la réalité.



KHNaTa - 2019
Image de la page d'accueil du jeu sur iPad
Ecole Supérieures d'Art d'Aix-en-Provence

Photographie de Elodie Attia en train
d'expérimenter le dispositif



KHNata - 2019
Photographie de l'exposition Aire de jeu
Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence

Une boîte

Tout est noir

Le silence

Quelques pas furtifs

On **s'approche**

ou peut-être...

qu'on **s'éloigne**

Un frisson électrique me parcourt.

...

Pas de réponse

...

Attente

...

Flux

...

...

Attente

...

Flux

...

Réponse

RES COMMUNIS

Film, 16'24, son stéréo, 2019

[Extrait ►](#)

Sur la mer, porté par un bateau qui ne va nulle part, ce film contemplatif est le résultat d'une série de performances protocolaires collectives réalisées lors d'une immersion d'une semaine à bord d'un Ferry Corse sans jamais pouvoir descendre du bateau.

Afin de ressentir le mouvement du bateau, qui est très léger à bord, nous avons dû orienter nos corps en fonction de sa façon de tanguer afin de sentir et de montrer son mouvement.

C'est une tentative du corps de rester en contact avec le monde extérieur pendant une semaine à bord. Sur ces grands navires, le corps ne peut que contempler sans jamais toucher l'extérieur ou être touché par lui. Ces corps perdus se synchronisent et se désynchronisent, évoquant aussi les points communs entre nous tous, ce qui nous lie, ce qui nous rend unique dans notre perception du monde.







SPLIT-SIM

Siège sonore interactif et immersif, métal, conduction osseuse et similicuir, 120x80x80cm, 2018.



Split Sim, 2018
Vue de l'installation
ESA Aix-en-Pce

Une petite communauté occidentale pratique la modification du corps. Loin d'être une nouvelle pratique, ils se réapproprient et réinventent des rituels souvent issus de populations lointaines.

En 2018, j'ai expérimenté et enregistré avec un micro binoral l'une des opérations les plus pratiquées de ces modifications : la fente de la langue.

Cette installation est donc une expérience sonore mais aussi tactile puisque le son est transmis au spectateur par conduction osseuse lorsqu'il pose sa tête sur le dossier.



Split Sim, 2018
Vue de l'installation
ESA Aix-en-Pce

Laurie-Anne Jaubert

Laurie-anne.j@live.fr | +33 7 66 15 15 00

Bruxelles (BE)

<https://www.laurieannejaubert.com/>

@laurie__anne__

<https://www.linkedin.com/in/laurie-anne-jaubert/>

Expositions (sélection)

[Night Performance] _ (31/10/23) _ Owls House (Bruxelles, BE)

[KulturCulture] _ (03/05/23 → 12/05/23) _ Kadoc KU (Leuven, BE)

[KIKK Festival] _ (27/10/22 → 30/10/22) _ Institut Sainte Marie (Namur, BE)

__ *Commissariat: Marie du Chastel*

[(UN)COMMON GROUND] _ (14/05/22 → 29/05/22) _ iMAL (Brussels, BE)

__ *Commissariat: Valentina Bianchi*

[OUT OF ORBIT] _ (18/11/21 → 18/12/21) _ BANG! FRINGE (Leuven, BE)

__ *Scénographe: Fleur Roggeman*

[WATERGAME] _ (22-23/05/21) _ PAC (Aix-en-Pce, FR)

__ *Commissariat: Aude Albert*

[GHOST DANCE] _ (27/02/21 → 14/03/21) _ CHÂTEAU LA COSTE (Aix-en-Pce, FR)

__ *Commissariat: Karin Shlagueter*

[POP DIPLÔME] _ (24/01/21 → 29/01/21) _ DOS MARES ATELIER VIAN (Marseille, FR)

__ *Commissariat: Ronald Reyes Sevilla & Laurent le Bourhis*

[CASSANDRE] _ (15/12/20 → 15/02/21) _ DIGITALE ZONE (Marseille, FR)

__ *Commissariat: Vincent Auvray*

[PIT STOP] _ 2020 PRINTEMPS DE L'ART CONTEMPORAIN (Aix-en-Pce, FR)

[CARTOGRAPHIER LA MER] _ 2018 FRAC PACA (Marseille, FR)

__ *Commissariat: Abraham Poincheval, François Parat, Julie Chaffort*

[FERMETURE POUR TRAVAUX] _ 2016 FONDATION VASARELY (Aix-En-Pce, FR)

Résidences

(Soon!) [WORM] _ (24/04/24 → 05/05/24) _ Worm (Rotterdam, NL)

(Soon!) [BRASSERIE ATLAS] _ (15/04/24 → 19/04/24) _ Brasserie Atlas (Anderlecht, BE)

[TURBULENCE] _ (24/06/22 → 01/07/22) _ Université d'Aix-Marseille (Marseille, FR)

[WERKTANK FACTORY] _ (13/09/21 → 13/03/22) _ Makleerpleek, Atelier Minnoye (Leuven, BE)

[APLOMBS _ (09/12/20 → 09/03/21) _ Usine Pillards (Marseille, FR)

Workshops

Artiste invité, (04/23) ASBL Jeune & Citoyen (Bruxelles, BE)

__ *Workshop*

[NETROPIE] _ Artiste invité (janvier/février 2023) _ Lycée Saint Gilles (Bruxelles, BE)

__ *Workshop*

[TOOLS FOOD] _ Artiste invité (mai 2022) _ Lycée Balavoine (Bois-Colombes, FR)

__ *Atelier d'initiation 3D*

[DISSONANCE] _ Artiste invité (mars 2021) _ Ecole supérieure d'art (Aix-en-Pce, FR)

__ *Workshop*

Productions pour autrui

(Soon!) [FANTASMAGORIE] _ may 2024 _ for LPO Louise Michel - Paris (FR)

[ALCHEMY] _ January 2024 _ for HUMN - Brussels (BE)

[INVICTUS] _ 2022-3 _ Sweet Island publishing et NC Première - Nouvelle Calédonie (FR)

__ *Production d'une animation 3D et de VFX pour une émission de télévision*

[RACONTE MOI TON QUARTIER] _ 2022 _ pour Jeune et Citoyen - Bruxelles (BE)

__ *Montage son et commissariat d'exposition*

[CURVEBALL] _ 2022 _ pour Damien Beyrouthy - Marseille (FR)

__ *Modélisation, texturing de mesht 3D et création d'un environnement jeu vidéo*

[SENSATION AUTONOME] _ 2020 _ pour Alice Lenay et Damien Beyrouth - Marseille

__ *Modélisation, texturing de mesh 3D et programmation Three.JS*

Etudes

DIPLÔME NATIONAL SUPERIEUR D'EXPRESSION PLASTIQUE (MASTER 2) OPTION ART

ECOLE SUPERIEUR D'ART, AIX EN PROVENCE - 2020

DIPLÔME NATIONAL D'ART (LICENCE) OPTION ART

ECOLE SUPERIEUR D'ART, AIX EN PROVENCE - 2018

LICENCE ANTHROPOLOGIE CULTURELLE

UNIVERSITE AMU, AIX-EN-PROVENCE - 2015