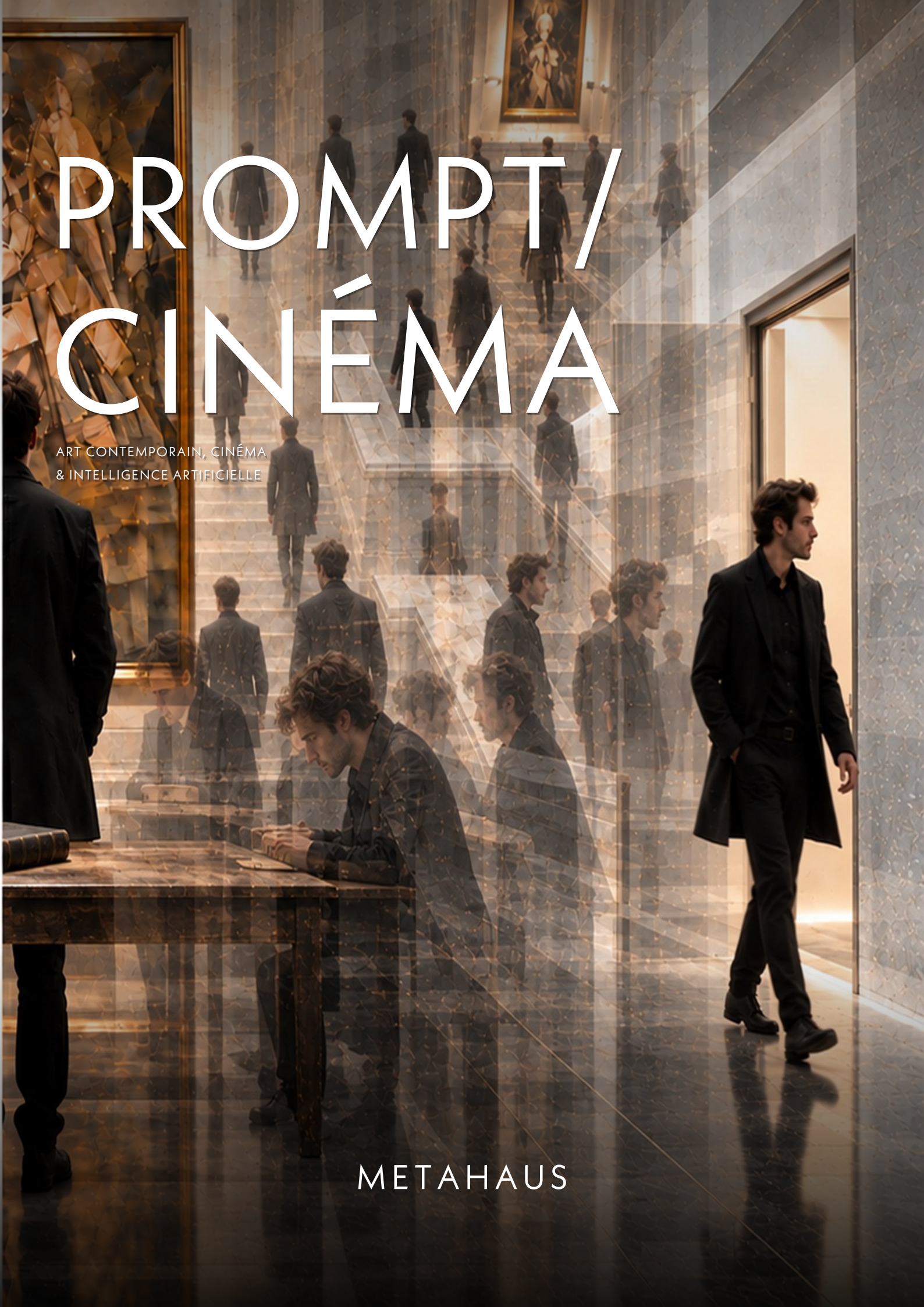

PROMPT/
CINÉMA
ART CONTEMPORAIN, CINÉMA
& INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
METAHAUS

Image de couverture

Santiago Torres · Superpositions · 2026

Janine Sarbu présente

METAHAUS

PROMPT/ CINÉMA

ART CONTEMPORAIN, CINÉMA
& INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

COMMISSARIAT

Dominique Moulon

Club 13

26 novembre 2026

PROMPT/ CINÉMA

COMMISSARIAT

Dominique Moulon

Art contemporain, cinéma
et intelligence artificielle

Les formes qui documentent nos sociétés sont en perpétuelle évolution. Il en a été ainsi de la sculpture, passée de la pierre au bronze, comme de la peinture, de la fresque à l'huile. Et que dire de ces arts de la technique que sont la photographie et le cinéma ? Sans omettre les images en mouvement de toute nature qui circulent de l'espace d'exposition aux salles obscures, où les créations expérimentales croisent celles de l'industrie. Il y a enfin le jeu vidéo, à l'esthétique omniprésente, et Internet, qui fait chambre d'écho.

Avec l'avènement des intelligences artificielles génératives, les procédés de fabrication des objets, des images comme des sons, ont singulièrement évolué. De plus en plus d'artistes commencent par raconter leurs œuvres en devenir à des machines qui les réalisent avec le degré d'autonomie qu'on leur aura accordé. Au-delà des outils, utilisés à divers niveaux de complexité, ce qui distingue l'artiste de l'amateur tient souvent à la multiplication des échanges, jusqu'à une forme d'intimité entre l'humain et la machine.

Quant à ce qui sépare l'artiste de l'intelligence artificielle, pour celles et ceux qui douteraient encore de l'attribution des œuvres, l'intention nous apparaît comme une qualité exclusivement humaine. C'est cette intention, singulière à chaque fois, que donnent à voir les créations réunies pour Prompt Cinema, où le récit adressé à la machine fait œuvre.

« L'intention nous apparaît comme une qualité exclusivement humaine. »

26 NOVEMBRE 2026 · 19 H

Club 13 · Paris

Projection en salle et diffusion en direct sur metahaus.art

LES FILMS AU PROGRAMME

Art contemporain, cinéma et intelligence artificielle

01	Benjamin Bardou The Flow	2026 · 8′04
02	Matteo Basilé Magnifica Humanitas	2026 · 7′50
03	Grégory Chatonsky Quatrième mémoire	2025 · 9′33
04	Gwenola Wagon & Pierre Cassou-Noguès On The Edge of Time	2025 · 10′36
05	Jess Tucker Fickleporno	2025 · 10′36
06	Emo de Medeiros Tigritude I	2024 · 5′00
07	Santiago Torres Superpositions	2026 · 8′27
08	Mihai Grecu Shockwave / Musique : Franck Vigroux	2023 · 4′50
09	Niceaunties Auntlantis	2024 · 2′48
10	Anne Horel La Tisseuse d'ombres	2025 · 5′06
11	Albertine Meunier Une poêle sur une plage avec des bras et des jambes	2024 · 2′19
12	Alain Thibault The 11th Dream — Extrait	2024–2025 · 8′30
13	Claudia Larcher The End	2025 · 5′18

26 NOVEMBRE 2026 · 19 H

Club 13 · Paris

Projection en salle et diffusion en direct sur metahaus.art

LES ARTISTES & LEURS FILMS

13 propositions cinématographiques

Art contemporain, cinéma
et intelligence artificielle

Benjamin Bardou

The Flow

2026 · 8′04

BIOGRAPHIE & DÉMARCHE

Né en 1981, Benjamin Bardou construit une pratique à la croisée des arts visuels, du cinéma et des effets spéciaux. Il s'intéresse à la façon dont les images subsistent dans la conscience et dont les villes accumulent des souvenirs. Ses projets Megalopolis, Memories of an Exhibition et The Flow constituent plusieurs entrées dans cette recherche sur les relations entre mémoire, espace et imagination.

Les nuages de points, la vidéo volumétrique et les images générées par intelligence artificielle lui permettent de recomposer les lieux et de faire évoluer les formes. Dans The Flow, le déplacement entre les images cherche à traduire la continuité de la pensée : un paysage devient souvenir, une figure se dissout, une autre réapparaît. Le film est envisagé comme un essai expérimental sur le flux de la conscience.



Benjamin Bardou · The Flow · 2026 · 8′04

À PROPOS DU FILM

The Flow prend pour sujet le flux de la conscience. Le présent y apparaît traversé de souvenirs, d'anticipations et d'images latentes : les formes ne se succèdent pas seulement, elles se métamorphosent les unes dans les autres. Le film recherche une continuité perceptive qui déplace la logique habituelle du montage.

Scans 3D, nuages de points, vidéo volumétrique, splatting gaussien et images générées composent une grammaire volontairement instable. La ville devient un espace où se rencontrent mémoire intime et mémoire collective. La séquence de 8′04 présentée par METAHAUS appartient à un projet de film-essai envisagé par l'artiste sur un cycle théorique de vingt-quatre heures.

Vidéo #1

The Flow

Benjamin Bardou



Benjamin Bardou · The Flow · 2026 · 8′04

#Conscience · #Métamorphose · #MémoireUrbaine

Matteo Basilé

Magnifica Humanitas

2026 · 7’50

BIOGRAPHIE & DÉMARCHE

Né en 1974, Matteo Basilé développe depuis les années 1990 une œuvre qui rapproche art et technologie. La photographie constitue l’un des fondements de son langage, prolongé par la vidéo et les dispositifs numériques. Son expérience entre l’Europe et l’Asie nourrit un dialogue entre traditions visuelles, imaginaires contemporains, sacré et profane.

Des séries comme The Saints are Coming, Thishumanity, Landing, Memento, Hybrida et No Man’s Land forment les étapes d’une recherche sur la condition humaine. Il associe le réalisme des corps et des visages à des environnements imaginaires, en faisant coexister beauté et étrangeté, naturel et artificiel. Ses portraits deviennent ainsi des figures de passage entre plusieurs mondes.



Matteo Basilé · Magnifica Humanitas · 2026 · 7’50

À PROPOS DU FILM

Inspiré par le « trasumanar » de Dante, Magnifica Humanitas propose une traversée en noir et blanc. Des corps et des visages habitent une terre sans frontières, entre cendre, neige, eau et ciel. Le film rapproche l’expérience du paysage de celle de la présence humaine, en construisant des images à la fois matérielles et spirituelles.

Les références à Pasolini, au néoréalisme et à La Haine accompagnent cette attention aux figures et à leur dignité. La musique de Marco Del Bene, également connu sous le nom de MKDB, participe au mouvement du film. Présenté dans l’ensemble Magnifica Humanitas, ce travail prolonge les recherches de Basilé sur le portrait, le sacré et les technologies de l’image.

Musique : Marco Del Bene (MKDB)

Vidéo #2

Magnifica Humanitas

Matteo Basilé



Matteo Basilé · Magnifica Humanitas · 2026 · 7'50

#Présence · #Paysage · #ConditionHumaine

Grégory Chatonsky

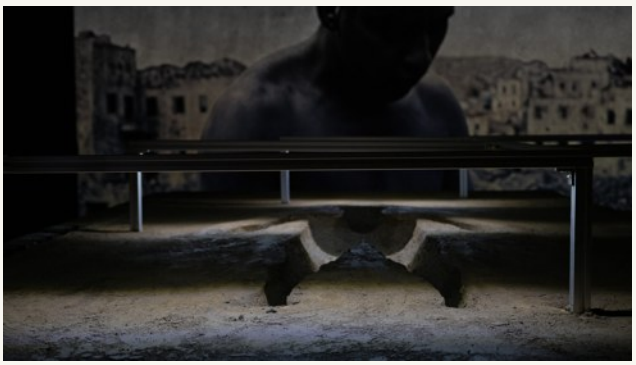
Quatrième mémoire

2025 · 9′33

BIOGRAPHIE & DÉMARCHE

Artiste franco-canadien, Grégory Chatonsky participe aux débuts du Net art avec la création d'Incident.net en 1994. Ses recherches se déplacent ensuite vers les flux numériques, la mémoire du Web et l'intelligence artificielle. Il explore les effets de ces technologies sur notre manière de produire des images, d'imaginer l'avenir et de conserver des traces de l'existence.

Son travail circule entre films, installations, photographies, modèles numériques et sculptures. Avec des projets comme Deep Body II, il met en relation un corps matériel et ses transformations informatiques. Les passages entre présence et absence, mémoire et génération, réel et possible traversent cette recherche. Ses œuvres ont notamment été exposées au Palais de Tokyo et au Centre Pompidou.



Grégory Chatonsky · Quatrième mémoire · 2025 · 9′33

À PROPOS DU FILM

Quatrième mémoire est un autoportrait spéculatif issu d'une installation associant film génératif, photographies et sculptures. Des archives personnelles et des images produites par intelligence artificielle font apparaître des vies possibles de l'artiste. Sa voix synthétisée tente de donner un sens à ces scènes, entre récit biographique et projection imaginaire.

L'œuvre interroge la postérité lorsque les données peuvent survivre à leurs auteurs et produire de nouvelles versions de leur existence. La mémoire ne se limite plus à conserver une trace : elle devient un champ de variations. Le projet a été développé avec le soutien du Conseil des arts du Canada, de l'Université de Genève et du Jeu de Paume.

Pipeline génératif : Natalia Afanaseva · Programmation : Robin Champenois

Vidéo #3

Quatrième mémoire

Grégory Chatonsky



Grégory Chatonsky · Quatrième mémoire · 2025 · 9'33

#Autoportrait · #Archives · #ViesPossibles

Gwenola Wagon & Pierre Cassou-Noguès

On The Edge of Time

2025 · 10’36

BIOGRAPHIE & DÉMARCHE

Gwenola Wagon est artiste et chercheuse ; elle enseigne à l’École des arts de la Sorbonne. Ses films, installations, performances et livres proposent des récits alternatifs pour comprendre le monde numérique. Pierre Cassou-Noguès est philosophe et écrivain. Il utilise la fiction pour examiner les imaginaires qui accompagnent les technologies, de la cybernétique aux appareils contemporains.

Leurs collaborations croisent enquête, théorie et fiction. Des projets comme Erewhon et Virusland explorent des mondes post-cybernétiques. Avec Les Images pyromanes. Théorie-fiction des IA génératives, publié en 2025, ils interrogent les images produites par intelligence artificielle, leur puissance narrative et les transformations de notre rapport aux archives.



Gwenola Wagon & Pierre Cassou-Noguès · On The Edge of Time · 2025 · 10’36

À PROPOS DU FILM

Des paysages dunaires des origines à l’âge d’or des vacances, puis à la catastrophe environnementale, On The Edge of Time semble reconstituer l’histoire d’une station balnéaire. Mais ces images sont générées par intelligence artificielle et chacune possède ses variantes : le déroulement historique se transforme en un ensemble instable de possibles.

Les auteurs parlent d’« anarchive », entre anarchie et anachronisme. La multiplication des images met à l’épreuve leur valeur de témoignage et notre perception de la crise écologique. Le film prolonge le chapitre « Anarchives » de leur livre Les Images pyromanes. Théorie-fiction des IA génératives, en interrogeant la coexistence de temporalités multiples.

Voix : Gurwann Tran Van Gie · Musique : Sig Valax · Mixage : Nikolas Javelle · Soutien : Scopitone 2025

Vidéo #4

On The Edge of Time

Gwenola Wagon & Pierre Cassou-Noguès



Gwenola Wagon & Pierre Cassou-Noguès · On The Edge of Time · 2025 · 10'36

#Anarchives · #Littoral · #CriseEnvironnementale

Jess Tucker

Fickleporno

2025 · 10’36

BIOGRAPHIE & DÉMARCHE

Artiste américaine et néerlandaise basée à Berlin, Jess Tucker est diplômée de la School of the Art Institute of Chicago. Sa pratique réunit performance, vidéo, musique électronique, sculpture et interactivité. Elle examine la manière dont les machines interviennent dans l’expérience du corps, la perception de soi et les relations de désir.

Ses recherches portent notamment sur la surveillance, le suivi du visage et du corps et les outils de deepfake. Elle développe des processus génératifs à partir de ses propres photographies, vidéos et données de mouvement. Les figures obtenues oscillent entre exposition et dissimulation, révélant la tension entre intimité et visibilité automatisée.

À PROPOS DU FILM

Deux corps entrelacés se forment et se défont dans une matière de visages et de chairs changeantes. À l’origine de ces figures se trouve une rencontre intime enregistrée sous forme de données de mouvement, puis transformée par l’animation et par un processus d’intelligence artificielle conçu par l’artiste.

Jess Tucker entraîne des modèles sur son propre visage et détourne des procédés de deepfake afin de reprendre la maîtrise de sa représentation. L’image expose et dissimule simultanément, entre vulnérabilité et étrangeté. fickleporno examine ainsi le désir de voir, les attentes de réalisme et les regards automatisés, dans un contexte de surveillance et de surexposition des corps.



Jess Tucker · Fickleporno · 2025 · 10’36

Vidéo #5

Fickleporno

Jess Tucker



Jess Tucker · Fickleporno · 2025 · 10'36

#Corps · #Intimité · #RegardAutomatisé

Emo de Medeiros

Tigritude I

2024 · 5′00

BIOGRAPHIE & DÉMARCHE

Artiste béninois et français, Emo de Medeiros vit et travaille entre Cotonou et Paris. Sa pratique relie les cultures, les lieux et les médiums dans un monde qu'il envisage comme multipolaire, global et numérique. Il s'intéresse aux transformations des identités et aux nouvelles relations entre les personnes, les objets et les réseaux.

Il désigne par « contexture », ou esthétique des réseaux, une démarche qui rapproche le matériel et l'immatériel, le visible et l'intangible. Ses œuvres peuvent associer sculpture, textile, photographie, performance, vidéo, musique électronique et intelligence artificielle générative. La circulation entre ces formes compte autant que leur présence individuelle : chaque œuvre s'inscrit dans un ensemble de connexions.

À PROPOS DU FILM

Tigritude I imagine un passé alternatif dystopique, dominé par des forces qui détruisent l'environnement, le savoir et la liberté de pensée. La figure du tigre incarne un esprit humain menacé. Face à ces puissances de mort, des forces de vie associant nature, technologie et spiritualité entrent en résistance.

Réalisé avec l'aide de l'intelligence artificielle, le film prend appui sur une formule de Wole Soyinka, selon laquelle le tigre ne proclame pas sa tigritude mais passe à l'action. Cette fable prolonge la « contexture » d'Emo de Medeiros : un art des relations, du métissage et des circulations entre matières, images, cultures et systèmes de pensée.



Emo de Medeiros · Tigritude I · 2024 · 5′00

Vidéo #6

Tigritude I

Emo de Medeiros



Emo de Medeiros · Tigritude I · 2024 · 5′00

#Résistance · #Nature · #Spiritualité

Santiago Torres

Superpositions

2026 · 8′27

BIOGRAPHIE & DÉMARCHE

Né à Paris en 1986, Santiago Torres partage son enfance entre la France et le Venezuela avant de s'installer à Paris en 2005. Il oriente sa recherche vers la lumière, la couleur et l'abstraction géométrique, en intégrant la programmation et les algorithmes. Ses échanges avec Julio Le Parc et l'Atelier Schöffer nourrissent son dialogue avec l'histoire de l'art cinétique et cybernétique.

Dans ses installations, les formes évoluent selon des règles, des variations et les gestes du public. Trame en temps réel occupe une place centrale dans cette démarche : une structure générée par algorithme se recompose au contact du spectateur. L'œuvre devient un système changeant plutôt qu'une image fixe, reliant mouvement, perception et interaction.



Santiago Torres · Superpositions · 2026 · 8′27

À PROPOS DU FILM

Superpositions est conçu comme un hommage à Marcel Duchamp et à son tableau Nu descendant un escalier n°2.

Dans un musée, un homme contemple l'œuvre. Peu à peu, sa perception du monde se transforme : des événements se répètent, ses mouvements laissent derrière eux des présences translucides et ses gestes futurs apparaissent avant qu'il ne les accomplisse. La décomposition du mouvement devient une expérience troublante de la coexistence des temps.

Guidé par une fine ligne verticale blanche, il traverse des espaces où différentes versions de lui-même empruntent des chemins distincts. Un livre raconte ses actions, anticipe ses gestes et fait surgir des histoires contradictoires. Le passé, le présent et les vies possibles se superposent, jusqu'à rendre incertaine la place de celui qui regarde.

À la rencontre des recherches de Duchamp sur le mouvement et des labyrinthes temporels de Jorge Luis Borges, Superpositions explore la mémoire, le choix et la perception. Le film donne une forme sensible à l'hypothèse d'un présent où plusieurs temporalités se rencontrent, autour d'une question : « Si tous les instants existent… quand sommes-nous ? »

Vidéo #7

Superpositions

Santiago Torres



Santiago Torres · Superpositions · 2026 · 8′27

#Duchamp · #Borges · #CoexistenceDesTemps

Mihai Grecu

Shockwave

2023 · 4’50

BIOGRAPHIE & DÉMARCHE

Artiste visuel et réalisateur roumain installé à Paris, Mihai Grecu est diplômé du Fresnoy, Studio national des arts contemporains. Il développe une pratique située entre cinéma expérimental et création en images de synthèse. Ses films mettent en scène des paysages, des architectures et des phénomènes qui semblent familiers avant de basculer dans une réalité impossible.

Ses images associent visions oniriques, objets surréalistes et allégories politiques. La transformation de la matière, les changements d’échelle et les tensions entre immobilité et événement y occupent une place importante. La série à laquelle appartient Transcendental passage explore notamment les plis de l’espace-temps et l’apparition d’autres dimensions au sein du monde physique.



Mihai Grecu · Shockwave · 2023 · 4’50

À PROPOS DU FILM

Shockwave se déploie comme un zoom à travers des paysages générés par intelligence artificielle. D’une scène à l’autre, le monde semble se reconfigurer dans un mouvement continu. Les images renvoient à l’imaginaire de l’ère atomique et aux conséquences possibles du progrès technologique.

Le film rapproche les inquiétudes suscitées par l’intelligence artificielle de celles qui ont accompagné le développement du nucléaire au XXe siècle. L’illusion visuelle ne cherche pas à reproduire un paysage stable : elle fait apparaître un environnement en transformation, traversé par la menace de l’anéantissement. La musique de Franck Vigroux accompagne cette exploration des rapports entre puissance technique, fascination et catastrophe.

Musique : Franck Vigroux

Vidéo #8

Shockwave

Mihai Grecu



Mihai Grecu · Shockwave · 2023 · 4′50

#ÈreAtomique · #Transformation · #Catastrophe

Niceaunties

Auntlantis

2024 · 2′48

BIOGRAPHIE & DÉMARCHE

Niceaunties est le nom artistique de Wenhui Lim, artiste et designer basée à Singapour. Sa pratique s'appuie sur une expérience de dix-neuf années dans l'architecture et sur les figures féminines qui ont marqué son environnement culturel. Elle développe un univers numérique où les femmes âgées deviennent les protagonistes de récits spéculatifs.

Le projet réinvente la figure de l'« auntie », à la fois lien familial et catégorie sociale dans plusieurs sociétés asiatiques. En mêlant surréalisme, fantaisie et culture kawaii, Niceaunties ouvre un espace d'expression affranchi des rôles attendus. L'alimentation, la beauté, le soin et les questions environnementales traversent ses images et ses histoires.

À PROPOS DU FILM

Auntlantis invente un monde parallèle envahi par les déchets plastiques. Des « aunties » y deviennent des protagonistes inattendues de la lutte environnementale : elles ramassent, transforment et réemploient les objets rejetés par l'océan. Les créatures hybrides et les scènes absurdes rendent sensible la contamination du vivant par les matières artificielles.

Inspiré par le mythe de l'Atlantide et par le continent de déchets du Pacifique, ce volet de l'Auntieverse associe imagination spéculative et attention aux gestes ordinaires du soin. La série déplace les stéréotypes liés à l'âge et au rôle des femmes. L'humour n'efface pas la dystopie : il permet de tenir ensemble espoir, résistance et inquiétude écologique.



Niceaunties · Auntlantis · 2024 · 2′48

Vidéo #9

Auntlantis

Niceaunties



Niceaunties · Auntlantis · 2024 · 2′48

#Auntieverse · #Plastiques · #Écologie

Anne Horel

La Tisseuse d'ombres

2025 · 5'06

BIOGRAPHIE & DÉMARCHE

Née en 1984, Anne Horel obtient son DNSEP à l'École nationale supérieure d'arts de Paris-Cergy en 2011 et reçoit le prix Audi Talents en 2017. Elle développe une pratique de l'image animée à partir du collage, de la culture pop, de l'histoire de l'art et des formes qui circulent sur Internet. Elle est représentée comme réalisatrice par Partizan depuis 2015.

Ses compositions hybrides font apparaître des figures baroques, des créatures étranges et des mythologies contemporaines. Les réseaux sociaux constituent pour elle un lieu d'observation autant qu'un espace de création et de diffusion. La réalité augmentée, les univers virtuels et l'intelligence artificielle prolongent cette recherche sur les transformations de l'image et de ses usages.

À PROPOS DU FILM

Dans un monde où des miroirs intelligents analysent les visages et attribuent des diagnostics, une héroïne s'échappe d'une usine de doubles. Un fil rouge cousu à son cœur l'accompagne dans une traversée de reflets, de clones et de souvenirs qui s'effacent.

La Tisseuse d'ombres fait de l'intelligence artificielle un moyen d'écriture autant qu'un sujet de fiction. Le collage, les personnages hybrides et l'imaginaire baroque d'Anne Horel composent un récit sur la mémoire, le traumatisme et la préservation de la singularité. L'expérience technologique rejoint ici une question sensible : comment conserver une histoire et une identité propres dans un univers qui multiplie les doubles ?

Production : Nathalie Lapicorey · Mixage : Etienne-André



Anne Horel · La Tisseuse d'ombres · 2025 · 5'06

Vidéo #10

La Tisseuse d’ombres

Anne Horel



Anne Horel · La Tisseuse d’ombres · 2025 · 5’06

#Doubles · #FilRouge · #Singularité

Albertine Meunier

Une poêle sur une plage avec des bras et des jambes

2024 · 2’19

BIOGRAPHIE & DÉMARCHE

Albertine Meunier utilise Internet comme matériau artistique depuis 1998. Elle se présente comme une « net artiste », attentive aux traces que nous produisons en ligne et aux usages quotidiens des technologies. Sa pratique mêle recherche technique, détournement et humour, avec des formes volontairement simples qui rendent perceptibles des mécanismes souvent invisibles.

Avec My Google Search History, elle fait de ses propres recherches sur le Web une archive artistique de ses désirs, de ses préoccupations et de ses habitudes. Ce projet appartient à la collection des nouveaux médias du Centre Pompidou. D’autres œuvres interrogent les plateformes, la surveillance, l’accumulation des données et notre relation affective aux machines.

À PROPOS DU FILM

La demande paraît simple : obtenir l’image d’une poêle sur une plage, munie de bras et de jambes. Pourtant, les outils génératifs proposent surtout des jambes, des pieds et des interprétations imprévues. L’artiste met en scène ce dialogue avec une cheffe opératrice imaginaire, Micheline, dans un court métrage ouvertement dada.

Les écarts entre la consigne et les résultats deviennent la matière même du film. L’humour révèle les ambiguïtés du langage et les limites de son interprétation par les systèmes d’IA. La réalisation associe notamment Claude, ElevenLabs, Midjourney, Runway et Suno. Cette chaîne d’outils ne gomme pas la présence de l’artiste : elle donne au contraire à son regard critique un terrain d’expérimentation.



Albertine Meunier · Une poêle sur une plage avec des bras et des jambes · 2024 · 2’19

Vidéo #11

Une poêle sur une plage avec des bras et des jambes

Albertine Meunier



Albertine Meunier · Une poêle sur une plage avec des bras et des jambes · 2024 · 2'19

#Dada · #Langage · #DétournementDesOutils

Vidéo #12

Alain Thibault

The 11th Dream

2024–2025 · 8’30

BIOGRAPHIE & DÉMARCHE

Alain Thibault est compositeur, concepteur sonore et artiste de musique électronique. Sa pratique relie création musicale, image en mouvement et arts numériques. Ses œuvres ont été présentées dans des festivals de musique contemporaine et d’arts numériques au Canada, en Europe et en Asie.

Avec l’artiste visuel Yan Breuleux, il forme le duo PurForm, qui associe musique et vidéo dans des œuvres et des performances audiovisuelles. Il collabore également avec Matthew Biederman au sein de RAY_XXXX. Ces expériences nourrissent une recherche sur les relations entre perception sonore, lumière et temporalité.

Dans le cycle Five Ultramodern Noh, sa composition rencontre une écriture cinématographique qui déplace les récits de l’exploration spatiale vers le rêve. La lenteur, la transformation et l’incertitude deviennent des principes de construction de l’expérience audiovisuelle.



Alain Thibault · The 11th Dream · 2024–2025 · 8’30

À PROPOS DU FILM

The 11th Dream appartient au cycle Five Ultramodern Noh, initié avec Apollo 11 Dream. Inspiré par les Cinq nôs modernes de Yukio Mishima, le rythme du théâtre nô japonais et les univers de Stanley Kubrick et de David Lynch, le film transforme l’exploration spatiale en récit onirique, entre narration et abstraction.

L’arrivée de Neil Armstrong et de Buzz Aldrin sur la Lune constitue le point de départ d’une interrogation : les astronautes sont-ils revenus sur Terre, ou sont-ils restés sur la Lune, transformés ? Des extraits des transcriptions d’Apollo 11 sont prononcés par des voix de synthèse. Fidèles aux mots d’origine mais déplacés dans le temps, ils font émerger d’autres interprétations de la mission.

La composition s’appuie notamment sur les Quindar Tones, signaux de 250 millisecondes qui ouvraient et fermaient les transmissions de Houston : 2 525 Hz à l’ouverture et 2 475 Hz à la fermeture. Leur transformation musicale accompagne une expérience suspendue, où le documentaire glisse vers une présence surnaturelle.

Musique et vidéo : Alain Thibault. Stéréo, 4K. Sous-titres : anglais / coréen. Première : 14 décembre 2024, WeSA Festival, Séoul.

Vidéo #12

The 11th Dream

Alain Thibault



Alain Thibault · The 11th Dream · 2024–2025 · 8′30

#Rêve · #ExplorationSpatiale · #Métamorphose

Extrait · 8 min 30 s

Claudia Larcher

The End

2025 · 5’18

BIOGRAPHIE & DÉMARCHE

Basée à Vienne, Claudia Larcher est artiste, réalisatrice et chercheuse. Elle travaille à partir de la photographie, du collage, de la vidéo et de l’installation. Son approche considère l’image comme une construction sociale et politique, qu’elle prolonge par l’animation et les dispositifs numériques plutôt que de la traiter comme une simple reproduction du réel.

Ses recherches portent sur la matérialité des données, les imaginaires écologiques et les biais des systèmes d’intelligence artificielle. Le passage de l’image fixe à l’image animée lui permet de déplacer les repères du regard et d’interroger la fabrication des représentations. Ses projets récents comprennent Training Data, Hallucinations et Floral Fiction.



Claudia Larcher · The End · 2025 · 5’18

À PROPOS DU FILM

Une salle de cinéma se transforme sans cesse. Des fragments d’appareils, des rideaux, des ombres et des silhouettes se mêlent ; les repères entre écran, cabine de projection et espace du public deviennent incertains. Lorsque les spectateurs apparaissent, leur attention se porte vers des casques de réalité virtuelle plutôt que vers l’écran collectif.

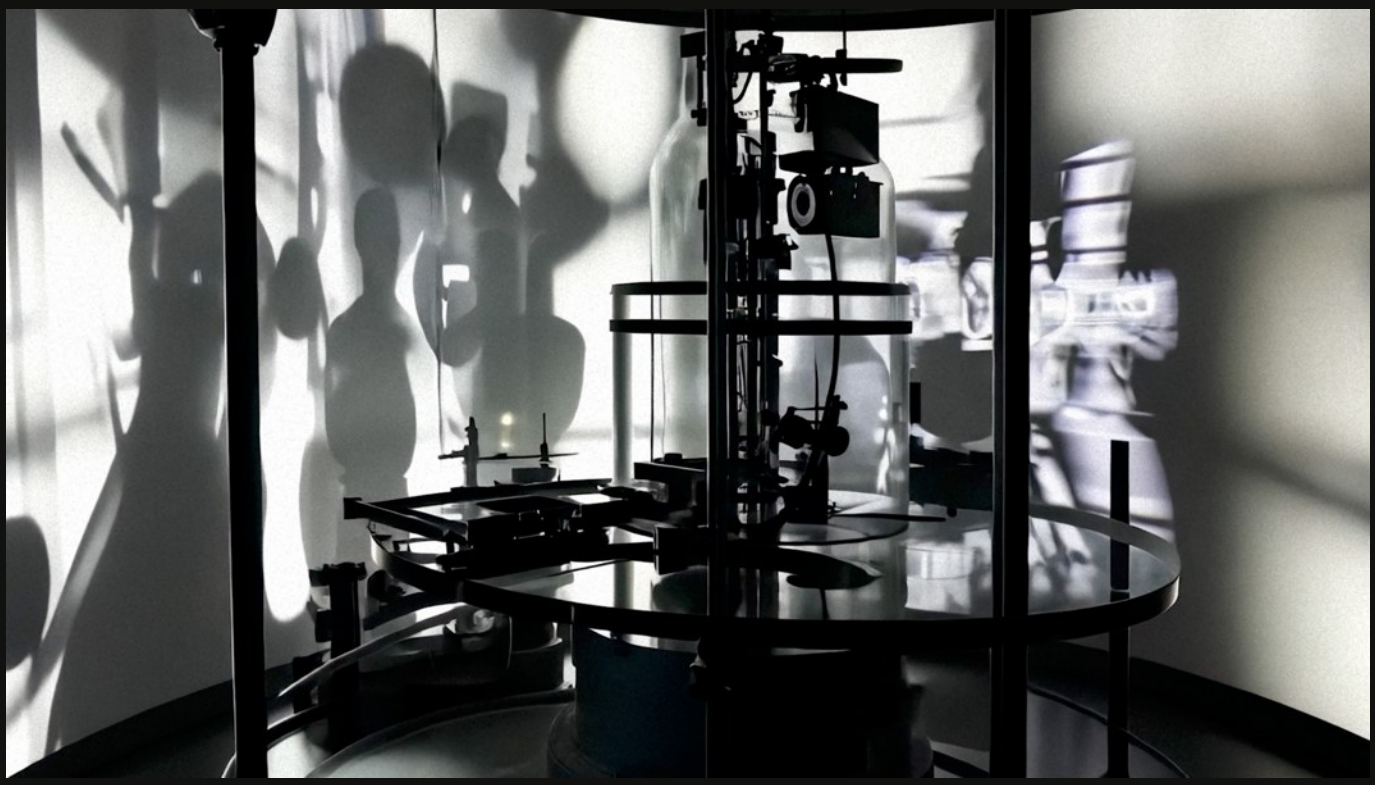
The End propose une vision ironique et dystopique de l’avenir du cinéma. L’intelligence artificielle fait muter ses équipements et ses lieux familiers, entre nostalgie et étrangeté. Le film demande ce que devient l’expérience commune de la projection lorsque les dispositifs individuels prennent le relais. Un collage musical de cloud rap, dont les paroles ont été écrites avec ChatGPT, prolonge cette interrogation.

Concept et réalisation : Claudia Larcher · Soutien : Stadt Wien Kultur

Vidéo #13

The End

Claudia Larcher



Claudia Larcher · The End · 2025 · 5′18

#Cinéma · #Public · #FutursDeLaProjection

LA LIBERTÉ DE L'ARTISTE À L'ÈRE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

L'invention au-delà du médium

L'histoire de l'art contemporain est celle d'une liberté fondamentale : celle de l'artiste de s'approprier les matériaux et les technologies de son époque pour inventer de nouvelles formes d'expression.

L'artiste conceptuel ne se définit pas par les outils qu'il utilise, mais par les idées qu'il développe. Le médium n'est pas une finalité, il est au service d'une pensée.

Dès 1961, Nicolas Schöffer, pionnier de l'art cybernétique, expérimentait avec Jean Kerchbron les possibilités de la télévision française. À travers son Luminoscope, il transformait directement les images électroniques, faisant de la télévision un véritable laboratoire de création artistique. Cette démarche, notamment associée à Variations luminodynamiques 1, démontrait déjà que les technologies de communication pouvaient devenir des instruments d'invention.

La photographie n'a pas supprimé la peinture, le cinéma n'a pas remplacé la photographie et la vidéo n'a pas fait disparaître le cinéma. Chaque évolution technique a ouvert de nouveaux territoires à l'art.

Aujourd'hui, l'intelligence artificielle s'inscrit dans cette continuité historique.

Son utilisation soulève des interrogations légitimes, notamment concernant l'automatisation des images et leur exploitation industrielle. Mais il est essentiel de distinguer la production automatisée de la création artistique.

Une entreprise peut utiliser l'IA pour réduire ses coûts. Un artiste peut employer cette même technologie pour interroger notre rapport au réel, à la mémoire, au temps ou à l'identité.

Le dispositif technique peut être identique. L'intention, elle, ne l'est pas.

Une œuvre ne se réduit jamais à l'image qu'elle produit. Derrière elle existent une pensée, une expérience, une histoire et une vision singulière du monde.

L'intelligence artificielle peut recomposer, transformer et générer des formes à partir de données préexistantes. Mais produire une image n'est pas nécessairement créer une œuvre. L'invention artistique réside dans la capacité de proposer une idée, une question ou une expérience qui n'existait pas auparavant.

L'artiste apporte son vécu, sa mémoire, ses contradictions et ses intuitions. L'IA peut prolonger cette pensée, mais elle ne remplace pas l'intention qui donne naissance à l'œuvre.

La liberté de l'artiste contemporain consiste précisément à ne pas être prisonnier d'une technique ou d'une tradition. Les questions éthiques doivent être examinées, sans devenir une interdiction de principe de l'expérimentation.

L'art ne consiste pas à préserver les techniques du passé, mais à explorer les possibilités du présent pour inventer celles de l'avenir.

La véritable question n'est donc pas de savoir si une œuvre a été réalisée avec un pinceau, une caméra, un ordinateur ou une intelligence artificielle.

La question est de savoir ce que l'artiste a inventé à travers eux.

Car ce n'est pas le médium qui fait l'artiste.

C'est l'artiste qui transforme le médium en œuvre.

Santiago Torres & Janine Sarbu — 2026

À PROPOS DE METAHAUS

— Fondé par Janine Sarbu et Santiago Torres, Metahaus est un espace curatorial et expérimental dédié aux pratiques contemporaines qui explorent la lumière, le mouvement, les systèmes algorithmiques et les transformations perceptives.

À la croisée de l'art contemporain, de l'art optique et des technologies numériques, Metahaus agit comme une plateforme hybride : galerie, laboratoire et lieu de réflexion.

Son nom associe « Meta », qui évoque le dépassement et la réflexion sur les systèmes, à « Haus », en hommage au Bauhaus et à son dialogue entre disciplines. Les projets se construisent avec les artistes, les curateurs et les partenaires, notamment Dominique Moulon, pour créer des passerelles entre générations, pratiques et publics.

DEUX PARCOURS, UNE VISION.



Janine Sarbu

Passionnée et engagée dans le développement et la promotion de l'art contemporain, Janine Sarbu contribue, à travers METAHAUS, à faire émerger de nouvelles formes de dialogue entre l'art, la culture et les technologies.

Forte d'une solide expérience dans la production et l'organisation d'événements artistiques et culturels, elle a évolué dans des univers aussi variés que la mode, le cinéma, le théâtre et la télévision. Son parcours est également marqué par une longue expérience du management, de la coordination de projets et de la direction d'équipes.

En 2024, elle est décorée du titre de chevalier de l'ordre des Arts et des Lettres, une distinction honorifique française qui vient saluer son parcours et sa contribution au monde de la culture.

Elle accompagne des initiatives artistiques qui favorisent la rencontre entre les créateurs, les œuvres et le public, avec une attention particulière portée aux nouvelles pratiques de création.

À travers des événements comme PROMPT/CINÉMA, elle participe à la construction d'un espace de réflexion et d'échange autour des transformations de l'art à l'ère de l'intelligence artificielle.



Santiago Torres

Santiago Torres développe une pratique artistique qui associe lumière, mouvement, programmation et environnements numériques. À travers des œuvres interactives, des compositions géométriques et des images en mouvement, il explore la manière dont les technologies transforment notre perception du réel.

Sa démarche prolonge les recherches de l'art optique et cinétique par les possibilités du calcul et du temps réel. Trames, superpositions et variations lumineuses composent un langage visuel évolutif, où le déplacement du spectateur et son interaction participent à l'expérience de l'œuvre.

Ses recherches s'étendent au cinéma et à l'intelligence artificielle. Avec Superpositions, hommage à Marcel Duchamp, il interroge le mouvement, la mémoire et la coexistence des temporalités, en dialogue avec les récits de Jorge Luis Borges.

Cofondateur de METAHAUS avec Janine Sarbu, il contribue à créer des rencontres entre artistes, œuvres et publics. Cette activité nourrit sa réflexion sur l'invention artistique, les technologies contemporaines et la transmission.

Avec PROMPT/CINÉMA, il explore les possibilités du récit et des systèmes génératifs, en plaçant l'intention humaine et la liberté de l'artiste au cœur de la création.

Photographies : AnkaLab

metahaus.art

info@metahaus.art

REMERCIEMENTS & INFORMATIONS

METAHAUS remercie les artistes réunis pour PROMPT/CINÉMA, ainsi que Club 13, partenaire de cette rencontre entre art contemporain, cinéma et intelligence artificielle.

LES ARTISTES

Benjamin Bardou

Matteo Basilé

Grégory Chatonsky

Gwenola Wagon & Pierre Cassou-Noguès

Jess Tucker

Emo de Medeiros

Santiago Torres

Mihai Grecu

Niceaunties

Anne Horel

Albertine Meunier

Alain Thibault

Claudia Larcher

COMMISSARIAT

Dominique Moulon

CONCEPT ET PRODUCTION

Santiago Torres et Janine Sarbu

TEXTE, PAGE 34

Santiago Torres et Janine Sarbu

Club 13

26 NOVEMBRE 2026 · 19 H

Club 13 · Paris

Projection en salle, sur inscription.

Diffusion en direct sur metahaus.art

CONTACT

info@metahaus.art

metahaus.art

Ce catalogue accompagne la projection du 26 novembre 2026, en salle comme en ligne.

Typographie : Neue Kabel · Marc Schütz · Monotype

