

Antoine Schmitt

Movement of the Pixel

9 Septembre - 31 Octobre 2021
Vernissage 9 Septembre

L'exposition «Movement of the Pixel» retrace 25 ans de création d'Antoine Schmitt autour des processus du mouvement.

Dans ces oeuvres minimales et abstraites, les mouvements infinis des formes élémentaires, pixels, lignes, carrés confrontent les spectateurs aux énergies à l'oeuvre. Inspirées du réel, des particules de l'univers, des masses du cosmos, des foules d'humains, des noeuds psychiques, des mouvements du corps, ou encore de l'abstraction de théories psychanalytiques, philosophiques, scientifiques, ou sociologiques, les conflits de force donnent naissance à des formes en perpétuel déséquilibre.

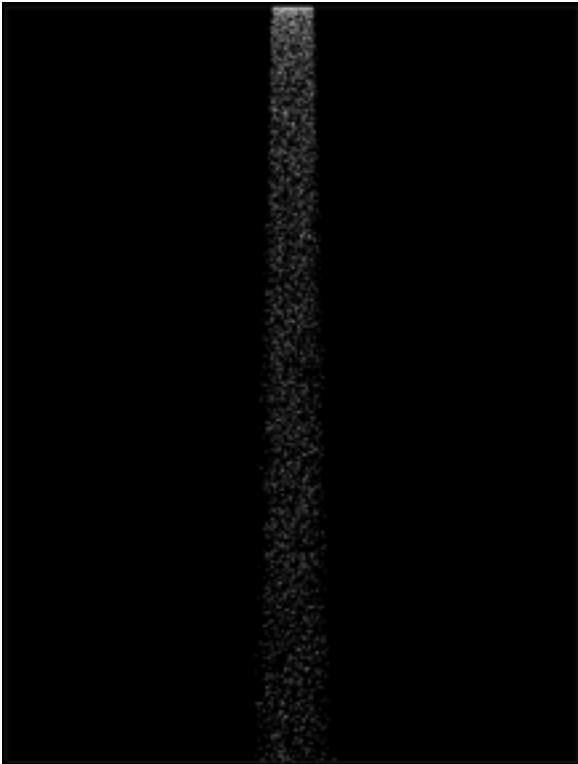
- Antoine Schmitt

The exhibition «Movement of the Pixel» retraces 25 years of Antoine Schmitt's creation around the processes of movement.

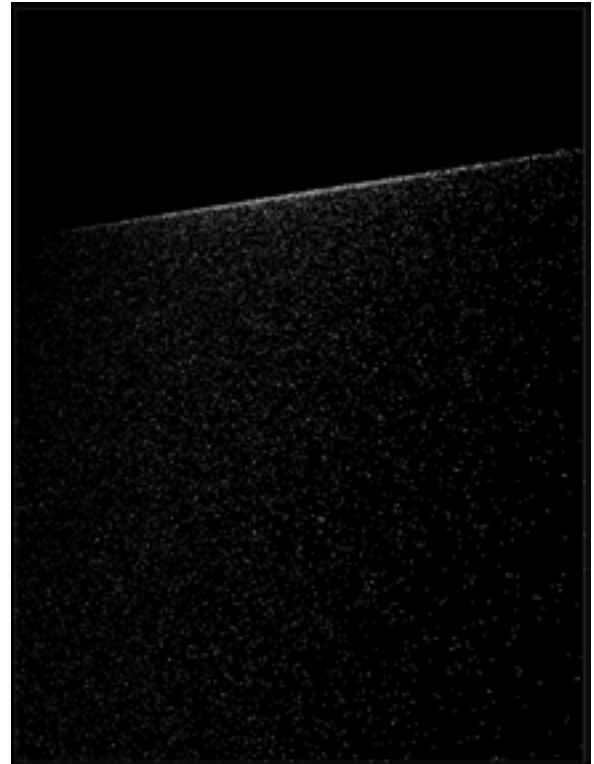
In these minimal and abstract works, the infinite movements of elementary forms, pixels, lines, and squares confront the spectator with the energy of the work. Inspired by reality, by particles of the universe, masses of the cosmos, crowds of humans, psychic knots, movements of the body, or the abstraction of psychoanalytical, philosophical, scientific, or sociological theories, the conflicts of force give birth to forms in perpetual imbalance.

- Antoine Schmitt

La série Cascades s'inspire des peintures traditionnelles chinoises et porte sur la figure de la cascade, symbole et incarnation du mouvement permanent. L'eau coule, toujours différente mais toujours similaire, à la fois immuable et en flux. Par son mouvement, elle révèle les éléments statiques de l'univers, qui ne changent jamais mais changent lentement. Dans la peinture chinoise, les éléments immuables sont les montagnes, ici ce sont les interventions humaines : un cube détrempé par l'eau, une source rectiligne... The oeuvres de la série Cascades sont des compositions précisément construites qui explorent ce dialogue entre la nature changeante de la réalité et l'impression rationnelle de l'être humain. Elle sont faites de particules de pixels mues par des algorithmes génératifs de dynamique des fluides, toujours en mouvement, toujours différentes, toujours similaires à elle-mêmes.



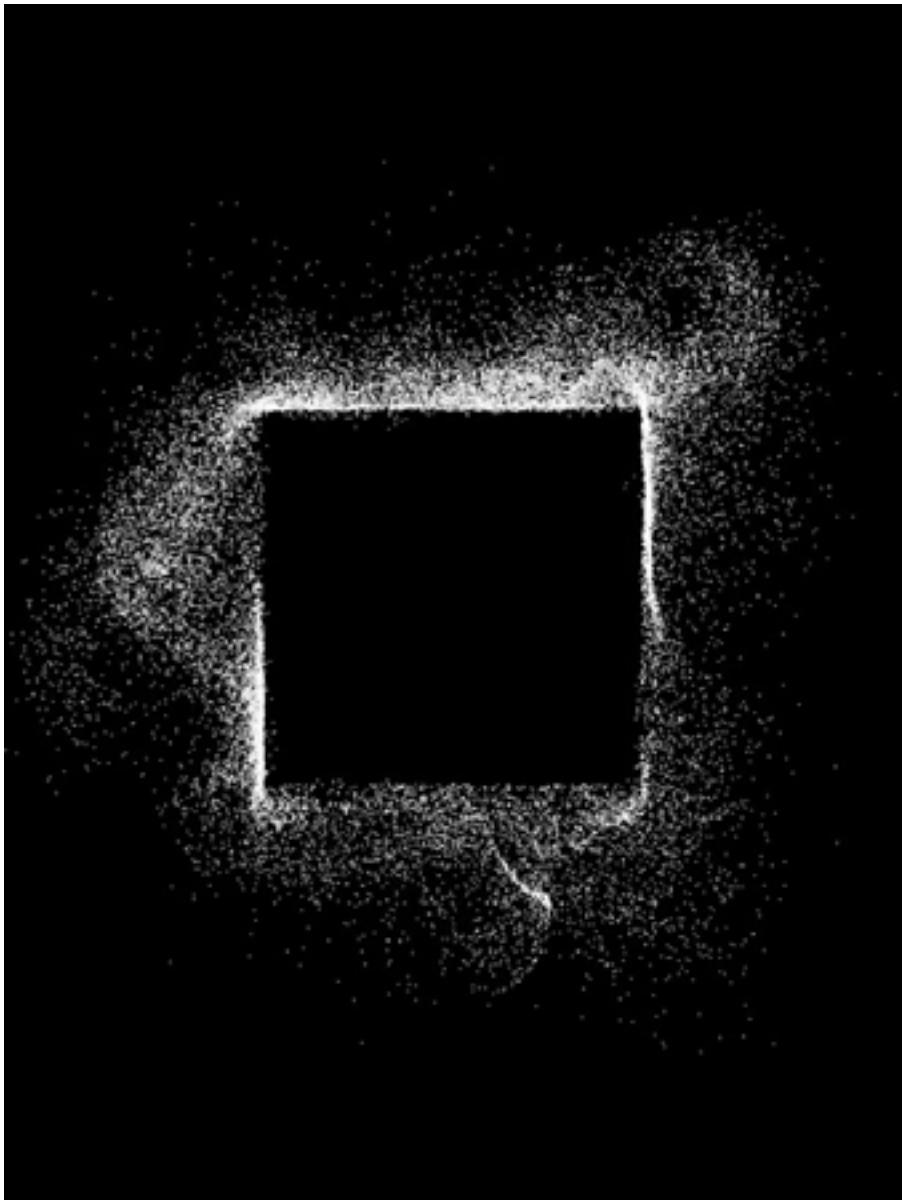
Antoine Schmitt
Flux Droit (Cascades series)
Oeuvre générative / *Generative work*
Programme spécifique sur ordinateur
Specific program on a computer
5 exemplaires + 1 EA / *Edition of 5 + 1 AP*
Dimensions variables / *Variable dimensions*
Durée : infinie / *Running time : infinite*
2018
[WATCH](#)



Antoine Schmitt
Grand Oblique (Cascades series)
Oeuvre générative / *Generative work*
Programme spécifique sur ordinateur
Specific program on a computer
5 exemplaires + 1 EA / *Edition of 5 + 1 AP*
Dimensions variables / *Variable dimensions*
Durée : infinie / *Running time : infinite*
2018
[WATCH](#)

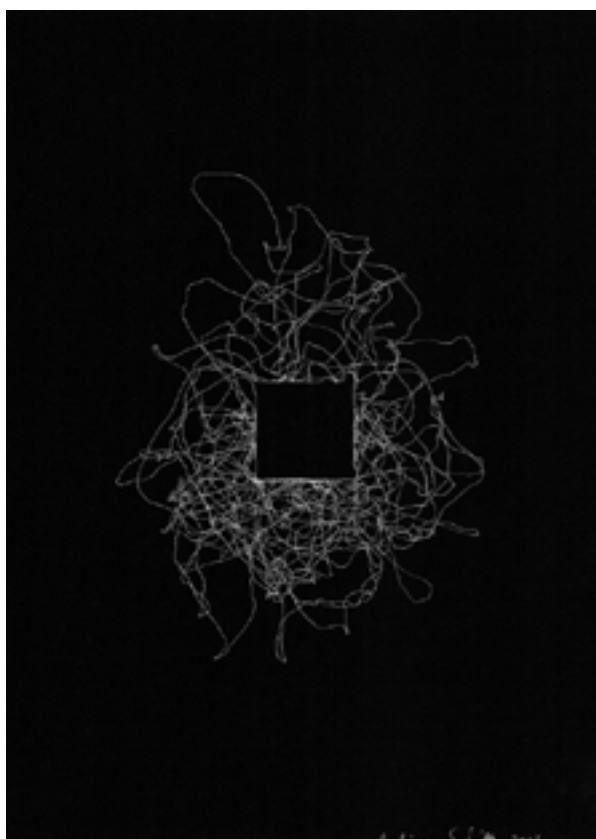
The Cascade series is inspired by traditional chinese painting and revolves around the figure of the cascade, symbol and incarnation of permanent movement. The water flows, always different though always similar, both immutable and flowing. Through its movement, it reveals the static elements of the universe, never changing though slowly changing. In chinese paintings, the immutable elements are the mountains, here they are the human interventions : a cube drenched by the water, a straight fountainhead... The artworks of the Cascades series are finely crafted compositions which explore this dialogue between the changing nature of reality and the rational impression of human beings. They are made of pixel particles moved by generative algorithms of fluid dynamics, always moving, always different, always similar to itself.

Black Square confronte une nuée de particules blanches soumises aux lois de la nature avec un carré invisible presque impénétrable, et qui donc apparaît noir. Une lutte immémoriale et sans fin entre abstraction et réalité, langage et nature.

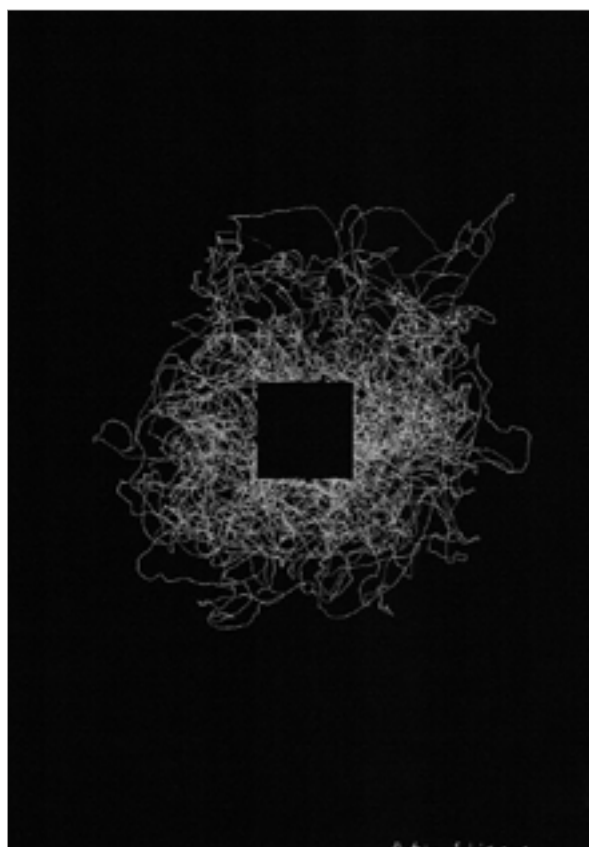


Antoine Schmitt
Black Square
Oeuvre générative
Generative work
Programme spécifique sur ordinateur
Specific program on a computer
5 exemplaires + 2 EA
Edition of 5 + 2 AP
Dimensions variables
Variable dimensions
Durée : infinie
Running time : infinite
2016
[WATCH](#)

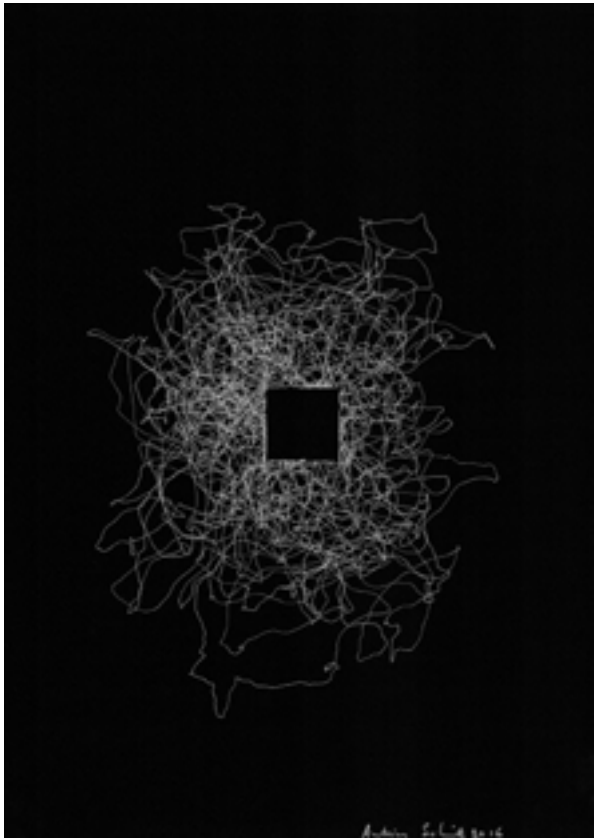
Black Square confronts a flock of white particles moving under natural laws with an invisible square which is almost impenetrable, and thus appears black. An immemorial and endless struggle between abstraction and reality, language and nature.



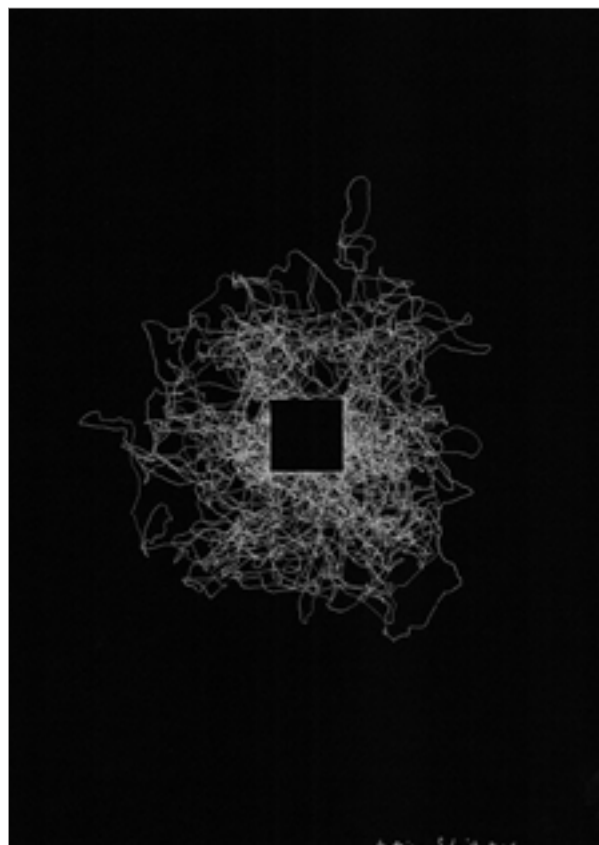
Antoine Schmitt
Carré Noir #1
Plotter drawing sur papier
Plotter drawing on paper
Pièce unique
Unique work
29.7 x 21 cm
2016



Antoine Schmitt
Carré Noir #3
Plotter drawing sur papier
Plotter drawing on paper
Pièce unique
Unique work
29.7 x 21 cm
2016



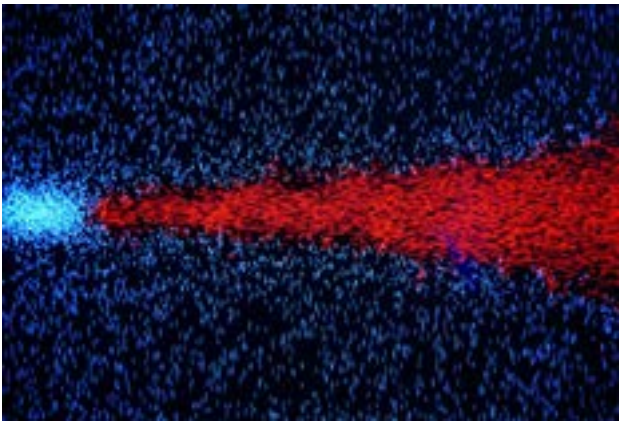
Antoine Schmitt
Carré Noir #4
Plotter drawing sur papier
Plotter drawing on paper
Pièce unique
Unique work
29.7 x 21 cm
2016



Antoine Schmitt
Carré Noir #5
Plotter drawing sur papier
Plotter drawing on paper
Pièce unique
Unique work
29.7 x 21 cm
2016

La guerre est la situation délicate par excellence dans laquelle baigne l'humain depuis la nuit des temps. L'humain est la seule espèce animale (avec les fourmis) à faire la guerre. C'est dans ses gènes. Nos ancêtres sont des guerriers, nous sommes leurs descendants. Nous sommes les produits de massacres immémoriaux. Les formes de guerres contemporaines ne sont pas moins sanglantes et pas moins dures que les guerres ancestrales, elles prennent juste des formes plus variées. La série War met en place des tableaux génératifs infinis de situations de guerre. Ce sont de vraies guerres entre des armées inépuisables de pixels programmés pour se battre et se tuer les uns les autres. Ce sont des carnages (de pixels), de grandes fresques guerrières abstraites, de grande violence, au pouvoir cathartique.

Antoine Schmitt



Antoine Schmitt

Embush (War series)

Oeuvre générative / *Generative work*

Programme spécifique sur ordinateur

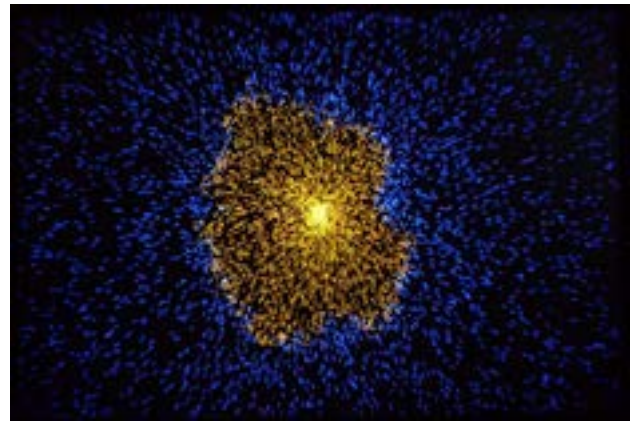
Specific program on a computer

Durée : infinie / *Running time : infinite*

5 exemplaires + 1EA / *Edition of 5 + 1 AP*

2015

[WATCH](#)



Antoine Schmitt

Uprising (War series)

Oeuvre générative / *Generative work*

Programme spécifique sur ordinateur

Specific program on a computer

Durée : infinie / *Running time : infinite*

5 exemplaires + 1EA / *Edition of 5 + 1 AP*

2015

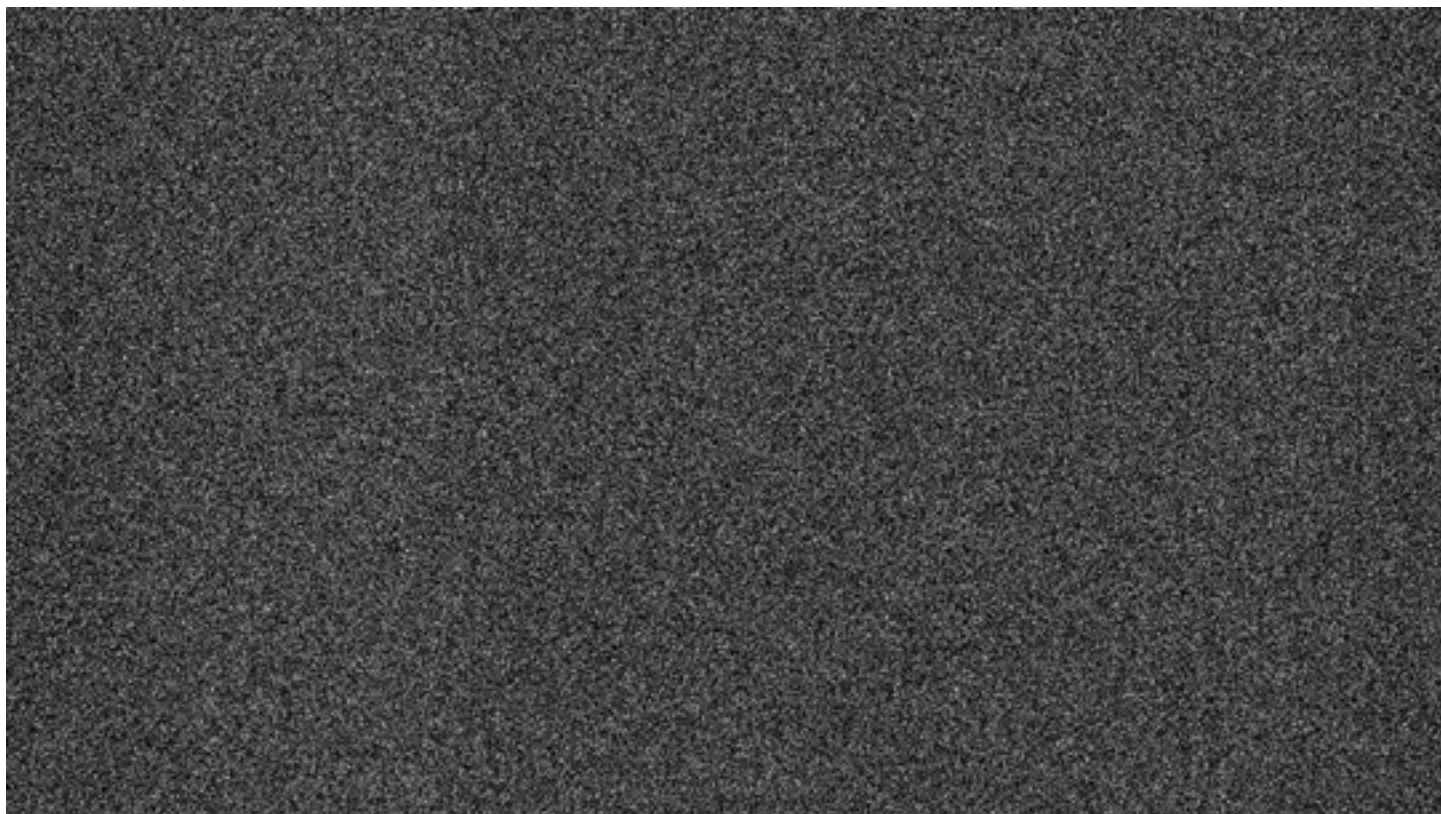
[WATCH](#)

War is the delicate situation par excellence in which humans have been immersed since the mists of time. Humans are the only species (with ants) to go to war. It is in its genes. Our ancestors were warriors, we are their descendants. We are the products of immemorial slaughters. Contemporary forms of war are no less bloody and no less harsh than ancestral wars, they just take more varied forms. The War series features infinite generative animations of war situations. They are real wars between inexhaustible armies of pixels programmed to fight and kill each other. They are carnages (of pixels), large abstract warfare frescoes, of cathartic effect.

Antoine Schmitt

7 billion pixels

L'oeuvre consiste en un film dans lequel 7 milliards de pixels individuels traversent l'écran, chacun sur sa propre trajectoire, au rythme de 1 million de pixels par seconde, résultant en un film d'une durée totale de 1h56'40". Chaque pixel traverse l'écran de gauche à droite en une seconde, dans une ambiance de grande vitesse et d'urgence. La trajectoire de chaque pixel est totalement indépendante des autres, et le flux semble animé d'un comportement chaotique sans organisation globale, tout en reflétant les intentions individuelles de chaque pixel. Malgré l'absence d'organisation, des patterns apparaissent, des regroupements, turbulences, vagues, etc. Le film démarre avec une image noire puis les pixels commencent à défiler, puis après presque 2 heures, le flux stoppe. La projection peut être programmée en boucle avec une pause, ou organisée en séances de projection.



Antoine Schmitt

7 billion pixels

Vidéo générative / *Generative video*

Programme spécifique sur ordinateur / *Specific program on a computer*

Durée : 1h56'40" / *Running time : 1h56'40"*

5 exemplaires + 2EA / *Edition of 5 + 2 AP*

2013

[WATCH](#)

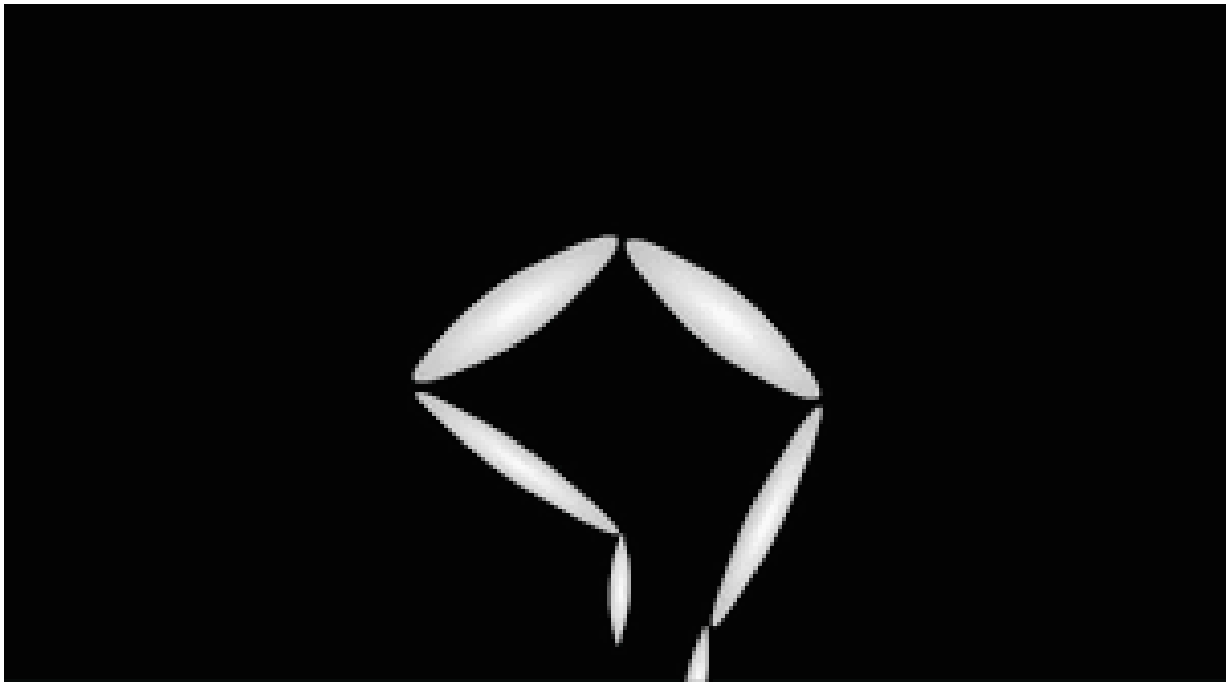
The work consists of a film in which 7 billion individual pixels cross the screen, each on its own trajectory, at a rate of 1 million pixels per second resulting in a film with a total duration of 1h56'40. Each pixel crosses the screen from left to right in one second, in an atmosphere of great speed and urgency. The trajectory of each pixel is totally independent of the others, and the flow seems animated by a chaotic behavior without global organization, while reflecting the individual intentions of each pixel. Despite the absence of organization, patterns appear, groupings, turbulence, waves, etc. The film starts with a black image before the pixels start to scroll, then after almost 2 hours, the flow stops. The projection can be programmed as a loop with a break, or organized in projection sessions.

Danser sa vie / Dance one's life

«La pièce "Danser sa vie" tire son nom et sa substance de l'exposition éponyme déployée au Centre Pompidou au printemps 2012, et résonne au niveau formel avec La Danse de Matisse, les silhouettes de Jérôme Mesnager ainsi qu'avec les anthropométries de Yves Klein, mais surtout pousse à l'extrême le concept de danse libre de Malkovsky. Un corps synthétique, créé à l'aide des techniques de simulation physique des jeux vidéo — os, muscles, forces, gravité artificiels — est doté d'une capacité de mouvement autonome, d'une musique intérieure et d'une énergie inépuisable. Comme une incarnation de la Wille de Schopenhauer, cette "volonté de vivre" intérieure le fait bouger sans fin, et ce mouvement prend la forme d'une danse infinie et infiniment libre. Elle offre une solution radicale au problème de Nietzsche : "Je considère comme gaspillée toute journée où je n'ai pas dansé".

Cette pièce prolonge mes recherches sur le mouvement, sa forme et sa cause, cette fois incarné dans un corps dansant. Elle cherche dans la danse une des formes les plus fondamentales de l'expression du flux vital chez l'être humain. C'est un hommage infini à la vie, à la danse..»

- Antoine Schmitt



Antoine Schmitt

Danser sa vie / *Dancing one's life*

Installation visuelle générative / *Visual generative installation*

Programme spécifique sur ordinateur / *Specific program on a computer*

Durée : infinie / *Running time : infinite*

3 exemplaires + 1EA / *Edition of 3 + 1 AP*

2012

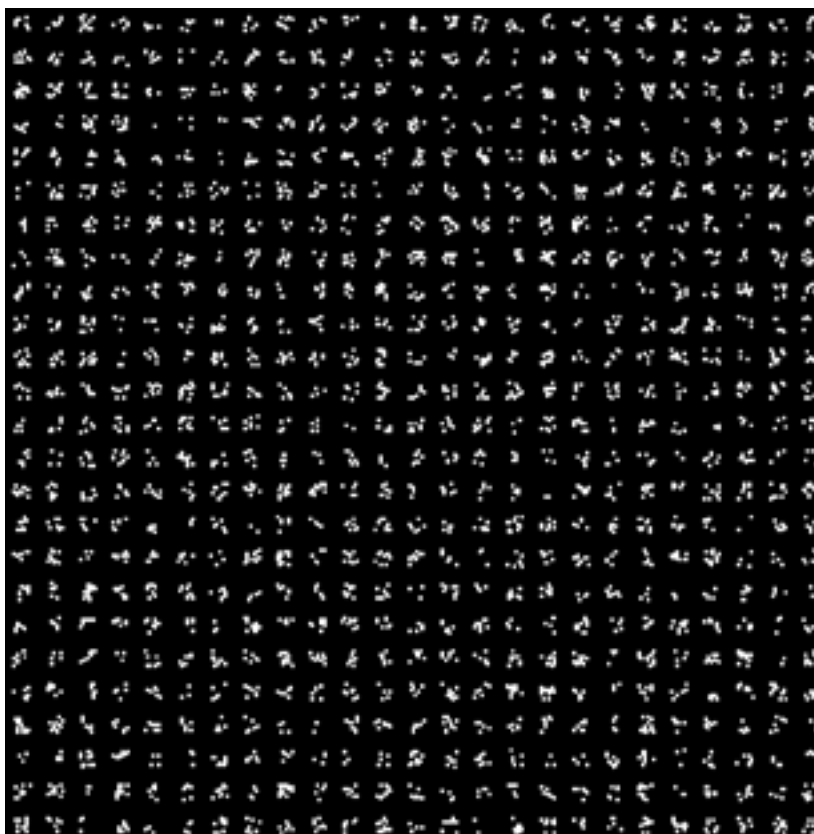
[WATCH](#)

The piece "Danser sa vie" draws its name and substance from the exhibition with the same name that was deployed in Centre Pompidou in spring 2012, and resonates formally with La Danse of Matisse, the human figures of Jérôme Mesnager as well as with the anthropométries of Yves Klein, but most of all it pushes to its limits the concept of Free Dance of Malkovsky. A synthetic body, created with simulation techniques of the video games — artificial bones, muscles, forces, gravity — is gifted with a capacity of autonomous movement, with an internal music and with a restless energy. Like an incarnation of Schopenhauer's Wille, this internal "will to live" makes it move endlessly, and this movement takes the shape of an infinite and infinitely free dance. It offers a radical solution to Nietzsche's problem : "I consider wasted a day without dancing".

This piece extends my research on movement, its shape and its cause, this time incarnated in a dancing body. It chases in dance one of the most fundamental form of expression of the vital flux in the human being. It is an infinite homage to life, to dance.

- Antoine Schmitt

Les Ballets Quantiques sont des tableaux génératifs infinis mettant chacun en scène une chorégraphie d'une foule de pixels aux mouvements apparemment arbitraires et indépendants, mais en fait tous programmés par la même équation de type quantique. Cette organisation globale sous-jacente transparaît de temps en temps par des alignements et regroupements imprévus et fugaces que l'œil a juste le temps de percevoir, avec effroi et délectation. Cette série d'œuvres traite des forces invisibles à l'œuvre derrière les systèmes complexes, comme les particules, les peuples, les sociétés. Chaque Ballet Quantique est précisément construit autour de la relation entre un certain nombre de pixels et une équation donnée.



Antoine Schmitt

Ballet Quantique 50 : 401

Oeuvre générative / *Generative work*

Programme spécifique sur ordinateur / *Specific program on a computer*

Durée : infinie / *Running time : infinite*

57 x 40 x 6 cm

3 exemplaires + 1EA / *Edition of 3 + 1 AP*

2011

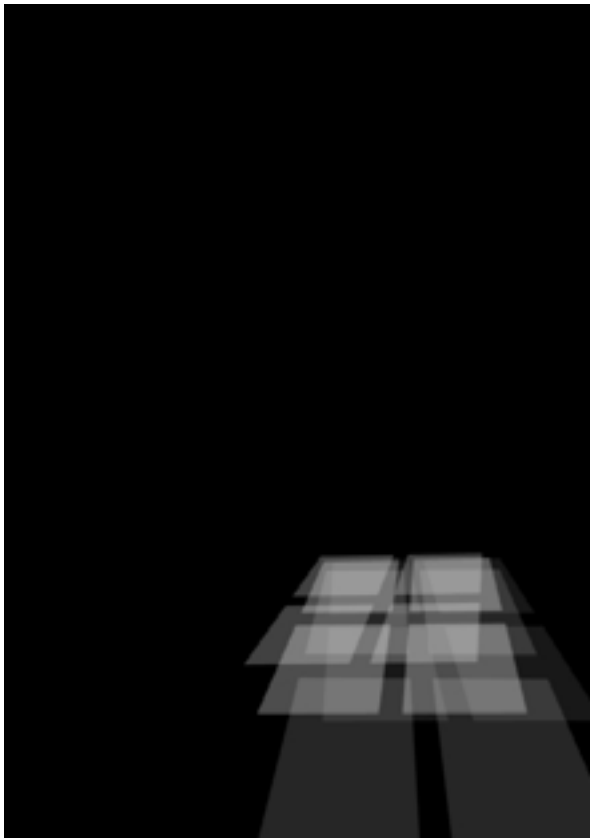
[WATCH](#)

The Ballets Quantiques (Quantum Ballets) are infinite generative visual artworks, each one staging a choreography of a crowd of pixels displaying apparently arbitrary and independent movements, but all actually programmed by the same quantum-type equation. This global underlying organisation manifests itself from time to time through unexpected and fugacious alignments or groupings, which the eye barely has the time grasp, with awe and delectation. This series of artworks deals with the invisible forces at stake behind complex systems, like particles, peoples or societies. Each Ballet Quantique is carefully crafted around the relationships of a certain number of pixels and a given equation.

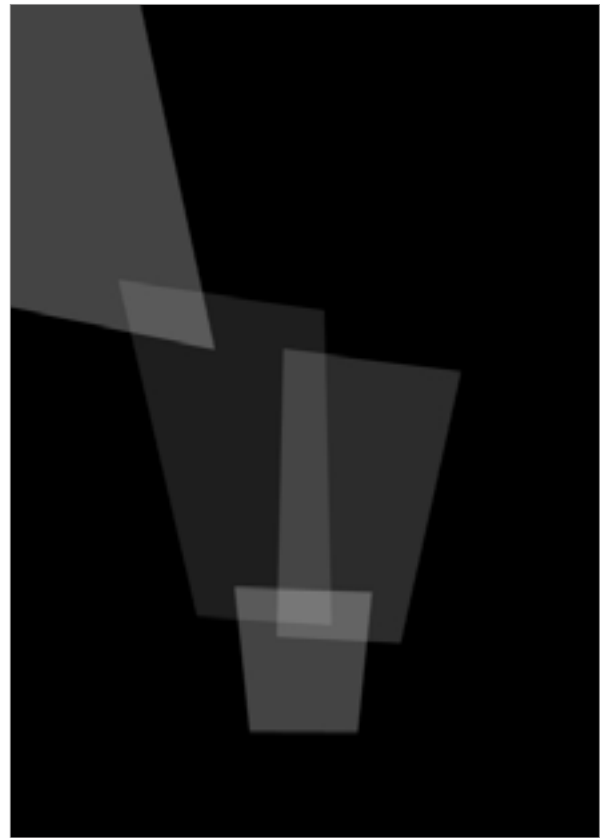
La série Ombres, dans une sorte de poésie de la forme, cherche à jouer des coexistences des différentes profondeurs du regard du spectateur devant ces compositions, à la fois formes abstraites autosuffisantes et produits complexes de toute une série de sources, causes et processus géométriques. Cette série prolonge ma recherche autour de l'esthétique de la cause, ici pour une fois dans le champ de la forme et non pas du mouvement en soi.

The Ombres series, in a kind of poetry of form, seeks to play with the coexistence of the different depths of the viewer's gaze in front of these compositions, which are both self-sufficient abstract forms and complex products of a whole series of sources, causes and geometric processes. This series continues my research into the aesthetics of cause, here for once in the field of form and not of movement per se.

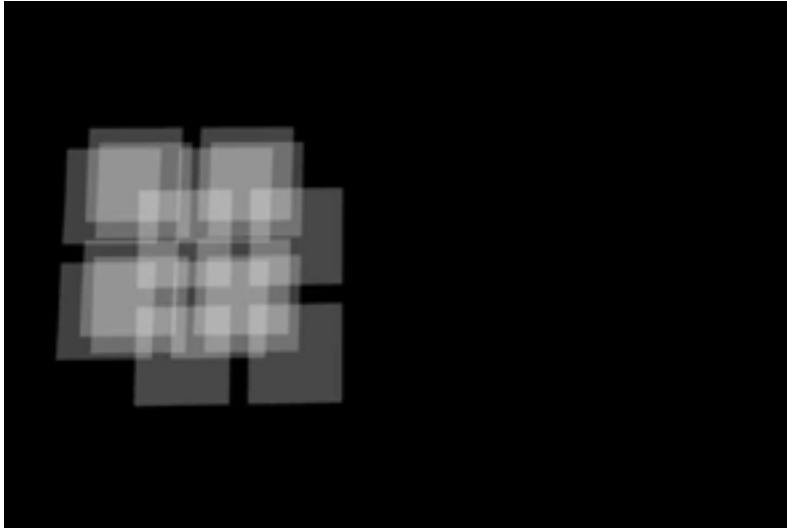
- Antoine Schmitt



Antoine Schmitt
Ombres #7
Impression fine art, papier Baryta,
montage Dibond 2mm, cadre boîte américaine
baguette bois noire
*Fine Art print on Baryta paper, mounted on
dibond, black wooden floating frame*
Pièce unique
Unique work
80 x 120 cm
2018



Antoine Schmitt
Ombres #9
Impression fine art, papier Baryta,
montage Dibond 2mm, cadre boîte américaine
baguette bois noire
*Fine Art print on Baryta paper,
mounted on dibond, black wooden frame*
Pièce unique
Unique work
80 x 120 cm
2018



Antoine Schmitt

Ombres #8

Impression fine art, papier Baryta,
montage Dibond 2mm, cadre baguette bois noire

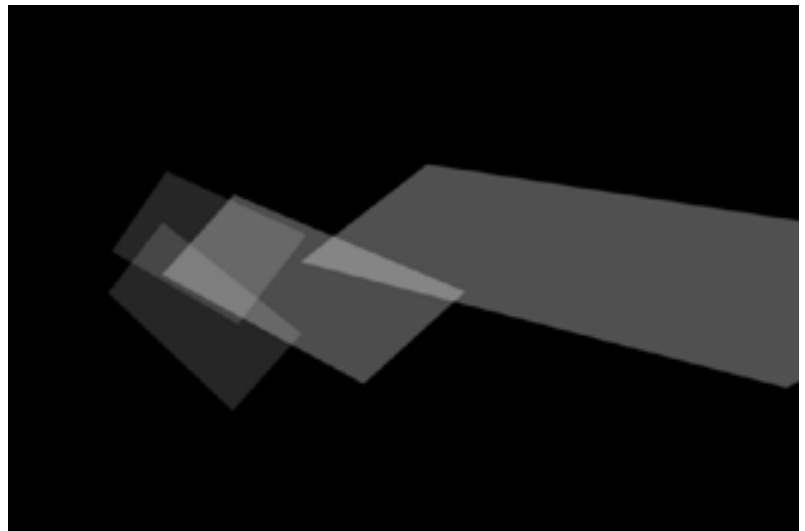
*Fine Art print on Baryta paper, mounted on dibond, black
wooden frame*

Pièce unique

Unique work

90 x 60 cm

2018



Antoine Schmitt

Ombres #15

Impression fine art, papier Baryta,
montage Dibond 2mm, cadre baguette bois noire

*Fine Art print on Baryta paper, mounted on dibond, black
wooden frame*

Pièce unique

Unique work

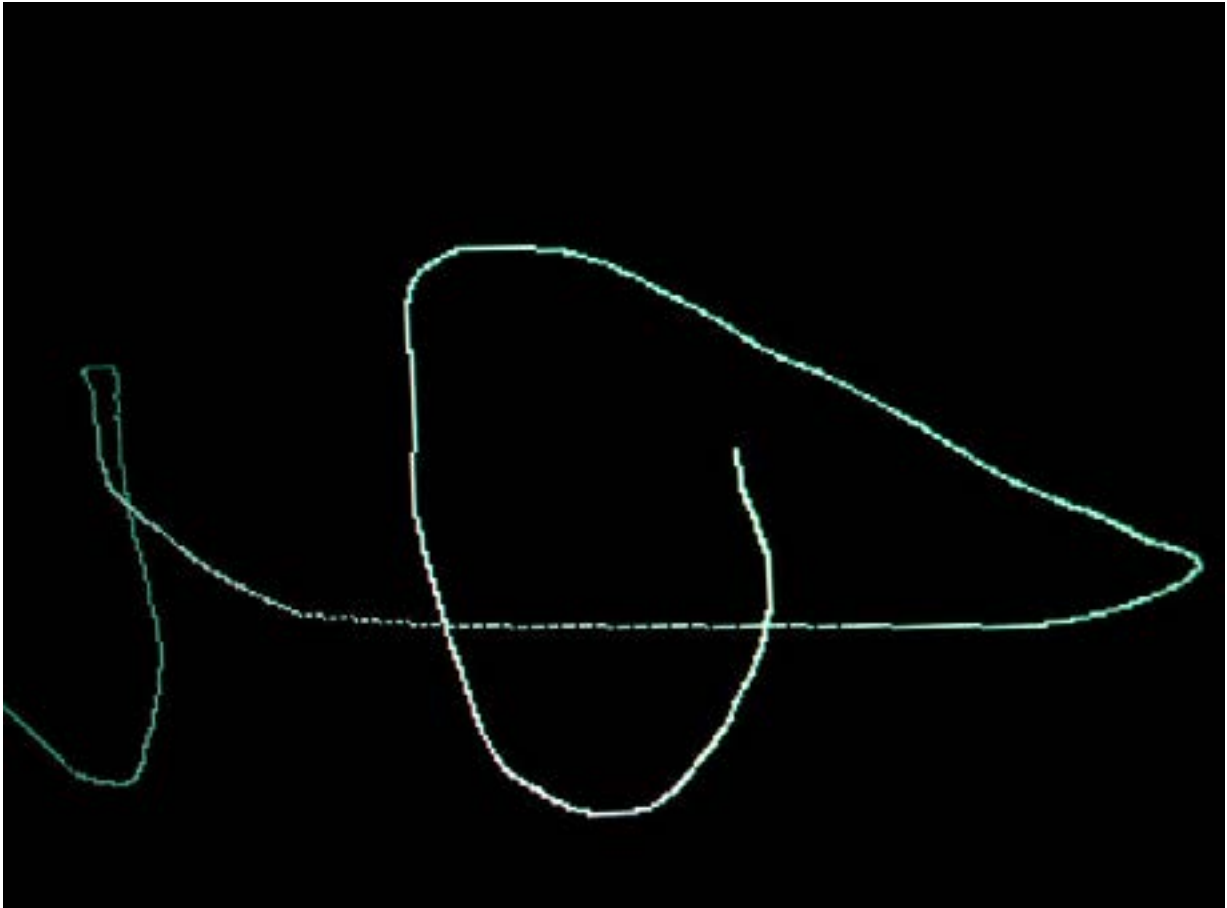
90 x 60 cm

2018

Le Pixel blanc / *The White Pixel*

«Un pixel blanc erre sans fin, en laissant des traces qui s'effacent. Ses mouvements sont lents, avec des accélérations brusques. Il ne dessine rien, il bouge. Son mode d'être, sa manière de bouger résultent du fonctionnement, devant nous, de l'algorithme sous-jacent, modélisé d'après une interprétation personnelle du modèle freudien Conscient/Inconscient. La qualité de son mouvement tend à nous interroger sur la cause de son mouvement. Nous sommes en présence d'une présence artificielle minimale, ancrée dans le temps présent. On le suit des yeux.»

Antoine Schmitt



Antoine Schmitt

Le Pixel blanc / *The White Pixel*

Oeuvre générative / *Generative work*

Programme spécifique sur ordinateur / *Specific program on a computer*

Durée : infinie / *Running time : infinite*

3 exemplaires + 1EA / *Edition of 3 + 1 AP*

1996 - 2003

[WATCH](#)

'A white pixel wanders endlessly inside a rectangular space, leaving traces that disappear. Its movements are low, with sudden accelerations. It does not draw anything, it moves. Its mode of being, its way of moving result from the functioning, in front of us, of the underlying algorithm, modeled from a personal interpretation of the freudian model of the Conscious/Unconscious. The quality of its movement tends to question us on the cause of its movement. We are in the presence of a minimal artificial presence embedded in the present time. One follows it with the eyes.'

Antoine Schmitt

Biographie / Biography

Né à Strasbourg en 1961, vit et travaille à Paris, France

Born in Strasbourg in 1961, he lives and works in Paris, France



Artiste plasticien, Antoine Schmitt crée des oeuvres sous forme d'objets, d'installations et de situations pour traiter des processus du mouvement et en questionner les problématiques intrinsèques, de nature plastique, philosophique ou sociale. Héritier de l'art cinétique et de l'art cybernétique, nourri de science-fiction métaphysique, il interroge inlassablement les interactions dynamiques entre nature humaine et nature de la réalité.

À l'origine ingénieur programmeur en relations homme-machine et en intelligence artificielle, il place maintenant le programme, matériau artistique contemporain et unique par sa qualité active, au coeur de ses créations pour révéler et littéralement manipuler les forces à l'oeuvre. Avec une esthétique précise et minimale, il pose la question du mouvement, de ses causes et de ses formes. Antoine Schmitt a entrepris, seul ou à travers des collaborations, d'articuler cette approche à des champs artistiques plus établis comme la danse, la musique, le cinéma, l'architecture ou la littérature. Comme théoricien, conférencier et éditeur du portail gratin.org, il explore le champ de l'art programmé.

Son travail a reçu plusieurs prix dans des festivals internationaux : transmediale (Berlin, second prize 2007, honorary 2001), Ars Electronica (Linz, second prize 2009), UNESCO International Festival of Video-Dance (Paris, first prize online 2002), Digital Turku (Turku, FI, honorary, 2011), Vida 5.0 (Madrid, honorary 2002), CYNETart (Dresden, honorary 2004), medi@terra (Athens, first prize 1999), Interférences (Belfort, first prize 2000), machinista 2003 (Russia) et a été exposé entre autres au Centre Georges Pompidou (2002, 2004, 2006, 2010, 2011), au Musée des Arts Décoratifs (Paris, 2009), à Sonar (Barcelone, 2002, 2004, 2005), à Ars Electronica (Linz, 2003, 2009), au Centre d'Art Contemporain de Sienna (2004), au Musée d'Art Contemporain de Lyon (1997), aux Nuits Blanches (Paris 2004, 2008, Amiens 2007, Metz 2009, Bruxelles et Madrid 2010). Il fait partie des collections des fondations Artphilein (CH), Fraenkel (USA), Meeschaert (FR), de l'Espace Gantner (Bourogne, FR), du Cube (Issy-Mx, FR), du Fond Municipal d'Art Contemporain (FMAC) de Paris, Société Générale (Paris), Borusan Collection (USA)

Installation artist Antoine Schmitt creates artworks in the form of objects, installations and situations to address the processes of movement and question their intrinsic flaws, whether of plastic, philosophical or social nature. From a background of kinetic art and cybernetic art, nourished by metaphysical science-fiction, he endlessly interrogates the dynamic interactions between human nature and the nature of reality. Originally a programming engineer in human computer relations and artificial intelligence, Schmitt now places the program, a contemporary artistic material and unique by its active quality, at the core of his artworks, revealing and literally manipulating the forces at stake. He asks the question of movement, its causes and its shapes using a precise and minimal aesthetic. Antoine Schmitt, alone or through collaborations, has undertaken an articulation of this approach with more established artistic fields like music, dance, architecture, literature or cinema. As theoretician, speaker and editor of the gratin.org portal, he explores the field of programmed art.

His work has received several awards in international festivals: transmediale (Berlin, second prize 2007, honorary 2001), Ars Electronica (Linz, second prize 2009), UNESCO International Festival of Video-Dance (Paris, first prize online 2002), Digital Turku (Turku, FI, honorary, 2011), Vida 5.0 (Madrid, honorary 2002), CYNETart (Dresden, honorary 2004), medi@terra (Athens, first prize 1999), Interférences (Belfort, first prize 2000), machinista 2003 (Russia), and has been exhibited among others at the Centre Georges Pompidou (Paris, 2002, 2004, 2006, 2010, 2011), at Musée des Arts Décoratifs (Paris, 2009), at Sonar (Barcelona, 2002, 2004, 2005), at Ars Electronica (Linz, 2003, 2009), at the CAC of Sienna (Italy, 2004), at the Musée d'Art Contemporain de Lyon (France, 1997), and in Nuits Blanches (Paris 2004, 2008, Amiens 2007, Metz 2009, Bruxelles et Madrid 2010).

Antoine Schmitt's work is part of the collections of the Espace Gantner (Bourogne, FR); Cube (Issy-Mx, FR); Paris Municipal Contemporary Art Fund (FMAC); Meeschaert Collection (Paris-NY); Artphilein Foundation (CH); Frankel Foundation (USA); Société Générale (Paris), Borusan Collection (USA).

Antoine Schmitt

Collections

Espace Gantner (Bourogne, FR)
Cube (Issy-Mx, FR)
Fond Municipal d'Art Contemporain (FMAC) de Paris.
Maxine and Stuart Frankel Foundation (Michigan, USA)
Fondation Artphilein (Lugano, CH)
Société Générale (Paris, FR)
Fondation Meeschaert (Paris -NY)
Collection Borusan
Diverses collections privées internationales / *Different international private collections*

Prix / Awards

Prix Fondation François Schneider (finaliste, 2020)
Bourse CNC DICRÉAM (Paris, 2018)
Prix Stuttgart Filmwinter (nominé, Stuttgart, DE, 2018)
Prix Media Architecture Biennale MAB16 (nominé, Sidney, Australie, 2016)
Prix / Award Kasseler DokFest (nominated, Kassel, DE, 2014)
Prix / Award Screengrab International festival (nominated, Townsville, Australia, 2014) Prix / Award Empreintes Numériques Enghien les Bains (nominated, Enghien, FR, 2014) Prix / Award Stuttgarter Filmwinter Festival (nominated, Stuttgart, DE, 2014)
Bourse / Grant ARCADI (Paris, FR, 2013)
Prix / Award Share Festival (Torino, Special Mention, 2012)
Residency Edith-Russ-Haus (Oldenburg, DE, 2012)
Bourse / Grant CNC Dicream (Paris, 2012)
Bourse / Grant SCAM (Paris, 2012)
Grant DRAC Loire, Regional French Culture Ministry (France, 2012)
Prix / Award Voeux de l'Internet (Issy-les-Mx, FR, E-Toile d'Or catégorie Art, 2012)
Prix / Award New Technological Art Award (Bruxelles, nominated, 2012)
Prix / Award Digital Turku (Turku, FI, honorary mention, 2011)
Residency La Vie des Formes (Montceau-les-Mines, FR, 2011)
Bourse / Grant CNC Dicream, French Govt (Paris, 2010)
Prix / Award Festival Ars Electronica (Linz, second prize 2009)
Prix / Award Festival transmediale (Berlin, second prize 2007)
Residency V2 (Rotterdam, 2006)
Bourse / Grant CNC Dicream, French Govt (Paris, 2005)
Prix / Award Festival CYNETart (Dresden, honorary mention 2004)
Prix / Award Festival machinista 2003 (Russia)
Prix / Award Festival International UNESCO de Video-Dance (Paris, first prize 2002)
Prix / Award Vida 5.0 (Madrid, honorary mention 2002)
Prix / Award Festival transmediale (Berlin, honorary mention 2001)
Prix / Award Festival Interférences (Belfort, first prize 2000)
Prix / Award Möbius Prize (Paris, nominated, 1999)
Prix / Award Festival medi@terra (Athens, first prize 1999)

Commandes / Commissions

Commande publique d'installation urbaine pérenne, Anvers (BE, en cours)
2013 Commande Publique oeuvre perenne / *Public commission of perrenial urban installation*, Antwerp (BE, en cours / *ongoing*)
2011 Commande privée oeuvre éphémère / *Private commission of ephemeral urban installation* (Vinci Immobilier, Fête des Lumières, Lyon)

Expositions (sélection) / Exhibitions (selection)

Personnelles / Solo

- 2020 Microfolie Vandoeuvre (FR)
Microfolie Colombelles (FR)
Galerie Charlot (Tel Aviv, IL)
- 2018 Espace Jean de Joigny, Joigny (FR)
- 2015 Galerie Charlot, Paris (FR) MCL, Metz (FR)
La Filature, Mulhouse (FR)
- 2013 Galerie Charlot, Paris (FR)
- 2012 Galerie Charlot, Paris, (FR)
- 2011 Galerie Aksioma, Ljubljana (Slovenia)
Galerie Charlot, Paris, (FR)
- 2010 Seconde Nature, Aix en provence (FR)

Collectives / Group

- 2020 Data Dating, Watermans Art Center (London, EN)
Data Thread, Galerie Charlot (Tel Aviv, IS)
- 2019 Le Ring (Toulouse, FR)
Festival Digital Choc (Tokyo, JP)
Festival Madatac (Madrid, ES)
ENSA Val de Seine (Paris, FR)
- 2018 Grey Area (San Francisco, USA)
Art Fair Camera camera/OVNI (Nice FR)
Théâtre Anthea (Antibes, FR)
Arrêt sur Images - Le Hublot (Nice FR)
SP Urban Festival (Sao Paulo, BR)
Festival Multiplicidades (Rio, BR)
Generative Landscape, Galerie Charlot (Tel Aviv, IS)
Data Dating, Galerie Charlot (Paris, FR)
Centre Pompidou (Paris, FR)
- 2017 Volta Basel, Galerie Charlot (Paris, FR)
Grey Area (San Francisco, CA, USA)
Le Laboratoire (Cambridge, MA, USA)
White Box (NYC, USA)
Festival ChroniquesIII/Revelations (Marseille, FR)
- 2016 Festival Kernmacherei (Villingen, DE)
Arts Santa Monica (Barcelone, ES)
Festival The Wrong (Paris, FR)
Art Paris Art Fair (Galerie Charlot, Paris, FR)
- 2015 Festival Musique Action (Vandoeuvre, FR)
Le Hublot (Nice, FR)
EXIT (Creteil, FR)
Art Paris Art Fair (Galerie Charlot, Paris, FR)
Festival Nuit Numérique (Reims, FR)
Espace Gantner (Bourogne, FR)
Nuit des Musées, (Lyon, Saint-Etienne, FR)
-
- 2010 Rencontres Internationales Paris-Berlin-Madrid,
Paris
Nuits Blanches Bruxelles, Madrid
TRUST / ISEA RUHR 2010, Dortmund (DE)
Media Facades Festival, Berlin, Bruxelles, Helsinki,
Linz (AT), Madrid
Festival Luminato, Toronto (CA)
Espace Gantner, Bourogne (FR)
- 2009 Nuit Blanche Metz (FR)
Festival Ars Electronica, Linz (AT)
Musée des Arts Décoratifs Paris, (FR)
Festival transmediale.09, Berlin (DE)
- 2008 Mediacity biennale, Seoul (South Korea)
- 2006 Centre Pompidou, Paris (FR)
-