

1

DO NOT DISTURB

de **Nathan ZEKRI**

THÉÂTRE RADIOPHONIQUE / INSTALLATION

Ce projet explore la puissance évocatrice de la chambre d'hôtel, lieu à la fois ordinaire et mystérieux. Éphémère et anonyme, elle accueille sans juger et laisse partir sans faire d'histoire. Lieu de liberté provisoire, hors du regard et des règles, la chambre d'hôtel devient un terrain fertile pour rêver, transgresser, disparaître. De l'aventure romantique à l'intrigue criminelle, elle devient un espace de projection permettant d'alimenter de multiples scénarios. Souvent uniformisée et aseptisée, la chambre d'hôtel est un espace dramaturgique fort : parce qu'elle est vide, elle n'appelle qu'à être remplie, et parce qu'elle ne dit rien, elle peut tout faire entendre.

5

LES MAINS DANS LA TERRE

de **Alice CALLIOPÉE**

DISPOSITIF SONORE, CRÉATIONS PLASTIQUES, IMAGES

Dans un dialogue entre le trouble et le tellurique, les relations mutualistes des mondes intérieurs révèlent de nouveaux savoirs et pratiques. À travers une trajectoire post-traumatique, l'étude croisée des sols, des sensorialités et de la fiction permet l'émergence d'une perspective écosomatique du soin. Le mouvement, l'image, le son et les paysages modifiés des terrils - issus de l'extraction minière - deviennent terrains d'expérimentations et ouvrent des voies de résilience.

9

AMBAGES

de **Benito MARAMALDO**

Un manuscrit anonyme et une collection de photos impossibles se présentent immédiatement comme un tourbillon d'ambages qui, en se narrativisant, créent de nouveaux systèmes de signification et nous montrent les sources de ces mouvements qui dévient et modifient notre expérience du monde des événements.

2

COMMENT AVOIR L'AIR SUPER COOL DANS UN BAR LESBIEN ?

de **Mina CHESNEAU**

VIDÉO

Lorsque les cartes vacillent et que leurs frontières invisibles apparaissent, les bars lesbiens au cœur de cette recherche se transforment en espaces à la fois géographiques et imaginaires. Entre la recherche de ces lieux parisiens, confortablement depuis une chambre ou dans l'agitation urbaine, témoigne du fait que ce sont nos navigations guidées qui tracent les parcours que nous décidons de suivre.

6

NOLITA, UNE FÉE COMME LES AUTRES

de **Ametz DIAZ**

VIDÉO-INSTALLATION

Nolita, une fée comme les autres est un film de fiction expérimental et une installation qui retracent les péripéties d'une fée qui cherche la sortie de la forêt dans laquelle elle est perdue.

Le projet vise à raconter un conte féérique ancré dans un contexte social contemporain, tout en s'éloignant des narratifs classiques du conte de fées. Il mêle réalité et fiction, une esthétique camp, des chansons dans l'esprit de Michel Legrand, et une quête de mythologie personnelle.

Le film met en lumière le concept de « réenchantement du monde » développé par Silvia Federici, présenté ici comme la pulsion de vie du personnage principal, Nolita.

10

(EN)QUÊTE D'APPARTENANCE

de **Mai Linh**

INSTALLATION

Je suis fille d'un monde où les villes se ressemblent, où les corps se meuvent sans friction, et pourtant, mon cœur cherche mes racines que le progrès a effacé.

Mon travail porte sur la construction de l'identité des personnes françaises métissées dont les origines ont un lien direct avec le passé militaire, colonial et/ou esclavagiste français. Comment se construisent les identités quand on hérite sans transmission ? Quand on appartient sans lieu ? Est-ce qu'avoir une identité doit nécessairement s'accompagner d'un sentiment d'appartenance à un territoire ?

3

CARTOGRAPHIE FLUIDE

de **Ava ZAFARI**

DEMO (JEU VIDÉO) / VIDÉO

La mémoire collective, les sensations et l'expérience spatiale dans les espaces urbains partagés émergent à travers des diagrammes tridimensionnels et poétiques. Les cartes traditionnelles en 2D aplatisent l'affect, la texture et le mouvement, tandis que la modélisation CGI sacrifie souvent l'ambiguïté à la précision. En se réappropriant les logiciels de CAO par le biais d'une lentille alternative basée sur le tissu, la lumière, la mémoire et le rythme social se déploient sous la forme d'infrastructures douces et spectrales, tissées plutôt que dessinées.

7

LA TRADUCTION EST UN AUTRE NOM DE L'IMPOSSIBLE

de **Leonor COURTOISIE**

INTERVENTION (CENSURE) DE TEXTES THÉORIQUES / MATÉRIEL DISPERSÉ

Dévorer la lecture, comme le propose le mouvement anthropophagique du Brésil des années 1920, implique d'exercer la même violence que suppose le fait d'habiter la langue d'une tradition discursive majoritaire. Rayer, ne pas souligner ni supprimer, laisser la trace du geste virtuel, répondre au confort de télécharger gratuitement des livres en pdf des archives d'Anna, faire des captures d'écran, lire, traduire, modifier le sens, revenir au début et rayer, rayer, rayer. Le caviardage comme technique de réappropriation formelle et de dévoration critique pour insister sur la répétition d'actions qui répliquent le XX^e siècle et le congédient.

11

LES HISTOIRES DE PAR-DELÀ LES ÉTOILES

de **William-Arno CLÉMENT**

JEU VIDÉO / HARDWARE / FILM D'ANIMATION 3D

UNAI Le Piranha Rouge est une expérience immersive permettant de vivre une course d'obstacles dans un univers spatial. C'est un ensemble cohérent de médias interactifs destiné à une diffusion commune pour plusieurs visiteurs qui deviennent joueurs dans une mise en volume hyperactive.

L'œuvre questionne l'animation 3D comme outil réflexif dans la narration fictionnelle transmédia. À la croisée du jeu vidéo, de l'attraction et du décor miniature, UNAI le petit renard nous invite à piloter le Piranha Rouge pour rejoindre le Centre de l'Univers !

4

CHEMINEMENTS SILENCIEUX

de **Anna ARISTARKHOVA**

DOCUMENTAIRE

Le 24 février 2022, la guerre déclenchée par la Russie en Ukraine a bouleversé des millions de vies. *Cheminements silencieux* suit les trajectoires d'artistes ukrainiennes et russes contraintes à l'exil par la guerre, la répression politique ou les deux à la fois. À travers des récits intimes, le film explore la perte, la résistance, les liens d'amitié et la puissance de la création dans un monde fracturé.

8

JEU : PROMPT DE RÊVE [R] Entre rêve, machine et imagination collective

de **Yuhua LAI**

Prompt de rêver est un dispositif hybride, à la croisée de la rêve, de l'intelligence artificielle et du jeu expérimental.

À travers des cartes mêlant fragments de rêves, images générées et dessins manuels, ce projet questionne les frontières entre l'humain et la machine, le conscient et l'inconscient, le réel et le virtuel.

Venez explorer cet espace transitionnel, où chaque carte devient une porte vers l'inconnu.

12

50 JOURS AVANT LE DÉBUT D'UN NOUVEAU MONDE

de **Leily MALEKZADEH**

COURT-MÉTRAGE FOUND-FOOTAGE D'HORREUR / INSTALLATION

50 jours avant le début d'un nouveau monde est un projet hybride et interdisciplinaire qui se trouve sa forme principale dans un court-métrage de *found-footage* d'horreur.

« En 2030, alors que la France est secouée par une grève générale, deux ouvrières en grève se lancent dans une quête acharnée afin de dévolier la vérité sur un virus frappant leur usine, une société d'industrie pharmaceutique géante. Néanmoins, pour ouvrir la voie à un nouveau monde envisageable, les chaires humaines doivent être dévorées et le sang doit couler abondamment... »

Ce projet est une tentative de croire à la potentialité émancipatrice de tous les monstres, les aliénés, les queers et les opprimés, afin d'aider à découvrir son propre outil de libération vers une catharsis commune.