

deletere est une association artistique fondée en 2013. Elle produit et diffuse des œuvres et des performances relevant de la pratique des arts numériques. deletere s'adresse au grand public et propose un art inclusif qui démystifie les supports complexes du numérique. L'objectif est de créer un espace de fabrique d'une pensée critique à l'égard des nouvelles technologies. Les artistes-associés ont été amenés avec les années à penser une nouvelle forme de médiation, considérant celle-ci comme un acte artistique à part entière. Depuis 2021, le collectif s'exerce à l'activité éditoriale, dans la continuité d'une réflexion sur le besoin de traces écrites dans le champ des arts numériques.

deletere adopte un point de vue critique sur le numérique, matière dure et obscure, et le convertit en médium d'expression artistique et en objet de poésie. En réponse à la colonisation massive de nos vies et nos corps par le numérique, les artistes du collectif donnent naissance à des îlots de résistance, produisant un art expérientiel qui explore les états modifiés de la conscience. Le collectif entend ainsi offrir à tous-tes des alternatives à contre-courant des grandes tendances actuelles au consumérisme culturel et au divertissement de masse.



LES ARTISTES-ASSOCIÉS

L'EQUIPE DE PRODUCTION

LES ŒUVRES

Le Test Sutherland
The Safe Space
Prosthetic Lyre
THE CLUSTERS
TransVISION
#ALPHALOOP - V2
#SIMSTIM - DISPOSITIF N°1
Ballast
Brane Project
DICHOTOMIE
Explōrātīo Lūnāris
Hoaxophonie
Les dronards
Les Mers Imaginaires
PET-SOUND
Rotor
Venomous Master

LA DIRECTION ARTISTIQUE DU COLLECTIF

2022 / Réalité[s]²
2021 / Réalité[s]
2020 / Un dimanche deletere
2019 / Technomancie 2
2019 / SOUNDCAMP
2018 / Technomancie

LES ARTISTES-ASSOCIÉS

Lucien Gaudion

Artiste sonore - <https://lucienгаudion.audio/>

Né en 1981, Lucien Gaudion vit et travaille à Marseille depuis 2010. Son parcours l'amène à se concentrer sur les stratégies de transformation de la perception auditive. Il crée des contextes d'écoute, des compositions électroacoustiques, des installations et des performances qui utilisent ou détournent des procédés technologiques complexes avec une nette volonté de s'affranchir de leur tyrannie. Il s'intéresse à ce que le son véhicule comme information, ainsi qu'à sa capacité à générer des espaces multiples et simultanés. Ces nouveaux lieux fictifs et sonores sont pour lui de nouveaux mondes possibles, des espaces mentaux à explorer. Outre son travail d'installation et de performance solo, il conçoit des environnements sonores pour le théâtre et la danse, notamment avec Gurshad Shaheman. Il est aussi cofondateur du label daath records pour les musiques expérimentales, et il fait partie du collectif Soma, avec lequel il interroge les pratiques audio-tactiles. Il organise les événements « La membrane » avec Elena Biserna, dédiés aux arts sonores. Il est aujourd'hui artiste-associé au collectif deleteere.

Adelin Schweitzer

Artiste transmédia - <http://deleteere.org/pdf/a.schweitzer/>

Né en 1978, Adelin Schweitzer vit et travaille à Marseille. Diplômé en 2004 de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, il poursuit depuis une carrière internationale d'artiste polymorphe à la croisée des chemins entre performances immersives, expérimentations audiovisuelles et nouvelles technologies. Sa démarche peut se résumer à une expérimentation permanente et empirique de la technique. Une décomposition nécessaire au développement de son imaginaire. Un jeu perpétuel qui lui permet de construire son langage artistique et de dessiner des lignes de fuite hors des conventions. Du Rimini Protokoll en passant par Tinguely, Marc Pauline du S.R.L ou encore Stelarc, Adelin s'inscrit dans une filiation artistique d'avant-garde. Puisant dans les imaginaires de la science-fiction et des sciences cognitives, l'artiste trace au fil du temps les contours d'un univers prospectif singulier. Il fonde en 2015 deleteere, laboratoire de production et d'expérimentation transmédia basé à Marseille et y poursuit depuis comme artiste-associé son travail de recherche sur la décélération technologique, le techno-chamanisme et l'art expérientiel.

Gaëtan Parseihian

Compositeur et chercheur en acoustique - <http://gaetanparseihian.braneproject.com/>

Gaëtan Parseihian est un artiste sonore, compositeur de musique électroacoustique, qui s'intéresse à l'hybridation entre nature et technologie. En 2006, il participe à la création de Brane Project, une structure qui travaille sur la mise en espace du son et au sein de laquelle il compose en multiphonie. Il développe son écriture au Conservatoire à Rayonnement Départemental (CRD) de Pantin, puis à la Cité de la Musique de Marseille et interprète ses pièces sur différents dispositifs de multidiffusion. Parallèlement, il exerce une activité de chercheur en acoustique et oriente ses travaux vers la perception sonore, les interfaces Humain/Machine, les techniques de spatialisation et la perception du son dans l'espace. Il a notamment travaillé au LIMSI - CNRS (Laboratoire d'Informatique pour la Mécanique et les Sciences de l'Ingénieur), au LMA - CNRS (Laboratoire de Mécanique et d'Acoustique) ainsi qu'au laboratoire PRISM - CNRS (Perception Représentation Image Son et Musique). Il est artiste-associé au collectif deleteere et fait partie du collectif SOMA.

Naoyuki Tanaka aka NAO

Performeur et artiste visuel - <http://projects.drabs.org/>

Naoyuki Tanaka, alias NAO, se définit lui-même comme un Total Material Artist en référence au Total Martial Arts (TMA). D'origine japonaise, il vit en France depuis 1997. Il sort diplômé en 2003 de l'École supérieure d'Art d'Aix-en-Provence. Il travaille avec le code informatique, l'image et le son afin de créer des performances multimédia interactives. Il participe depuis 2003 à de nombreux festivals d'arts numériques en France et à l'étranger. Son univers visuel et sonore se rapproche d'une esthétique punk. Après plus de dix ans de participation à des projets artistiques dont il faisait la programmation informatique, il s'est réorienté depuis 2013 vers une pratique plus personnelle qui se construit autour d'un média qui l'inspire depuis l'enfance : la robotique, omniprésente dans les mangas et les films des années 80. Son travail oscille entre questionnements sur la société et interrogations sur la vie quotidienne et pose un regard cynique sur la société contemporaine, en faisant plonger le public dans une réflexion critique sur les nouvelles technologies.

L'ÉQUIPE DE PRODUCTION

Marie Picard

Présidente de l'association

Marie Picard est à la fois entrepreneuse culturelle, productrice et créatrice de contenus. Elle accompagne les institutions culturelles dans l'appréhension des nouvelles pratiques culturelles : de la transformation digitale aux droits culturels, comment les nouvelles pratiques culturelles sont impactées par les nouveaux récits en ligne et les nouveaux modes d'organisations. En 2021, elle travaille avec de nombreux acteurs culturels : la Friche Belle de Mai, Arty Farty, le 104, la biennale NémO. Elle participe au développement du collectif Random (2009) puis de [Urban Prod](#) (1998) et de la Podcast Factory (devenue Popkast en 2020) et fonde le Ateliers Pixelle. Elle est aujourd'hui co-directrice de [L'office](#). Attachée au projet de deleteere tant dans la forme que dans le fond, elle en devient la présidente en 2020.

Magdeleine Groff

Chargée de production

Magdeleine Groff est chargée de production et d'administration au sein du collectif deleteere. Diplômée en 2020 d'un Master de gestion de structure culturelle du spectacle vivant à Angers, elle intègre le champ des arts numériques et des nouveaux médias lors d'un stage d'assistantat de direction dans la société audiovisuelle Mardi8. En septembre 2020, elle rejoint l'équipe deleteere aux prémices du projet Réalité[s] qu'elle coordonne jusqu'à la présentation de sa version prototype. En parallèle, elle expérimente la gestion de projets au sein de petites structures associatives travaillant sur la pratique radiophonique ([Jouir podcast](#)).



Le Test Sutherland

Spectacle experientiel - EN CRÉATION
Adelin Schweitzer

Le test Sutherland est une expérience qui se présente sous la forme d'une performance pour 20 spectateur-trice-s. Elle est organisée dans l'espace public aux abords d'un lieu culturel donné.

L'invitation repose sur la promesse de faire l'expérience du BUD (Black Up Display), une prothèse polysensorielle d'occultation optique. L'expérience du BUD repose sur le lâcher-prise et l'écoute. Elle est guidée par un narrateur hors-champ mais présent dans le paysage, prêt à intervenir en direct sur le groupe et à improviser le cas échéant. C'est une invitation à la dérive intérieure où ce que l'on voit laisse progressivement la place à ce que l'on ressent. À travers les odeurs, le toucher des matières et le guidage bienveillant du narrateur, le groupe va cheminer du lointain (l'espace du réel), vers le proche (l'espace de l'intime.)

Avec ce projet, l'artiste souhaite interroger la fonction symbolique des dispositifs d'immersion (casques HMD, dômes, caves, etc) qui prolifèrent aujourd'hui et proposer un regard critique sur la promesse de s'échapper littéralement du monde perceptif commun via ce type d'interfaces.

Avec le soutien du CNC-DICRéAM - Développement
et de la région Sud



La vision est un trouble de l'audition



Prosthetic Lyre

Performance experientielle - EN CRÉATION
Gaëtan Parseihian

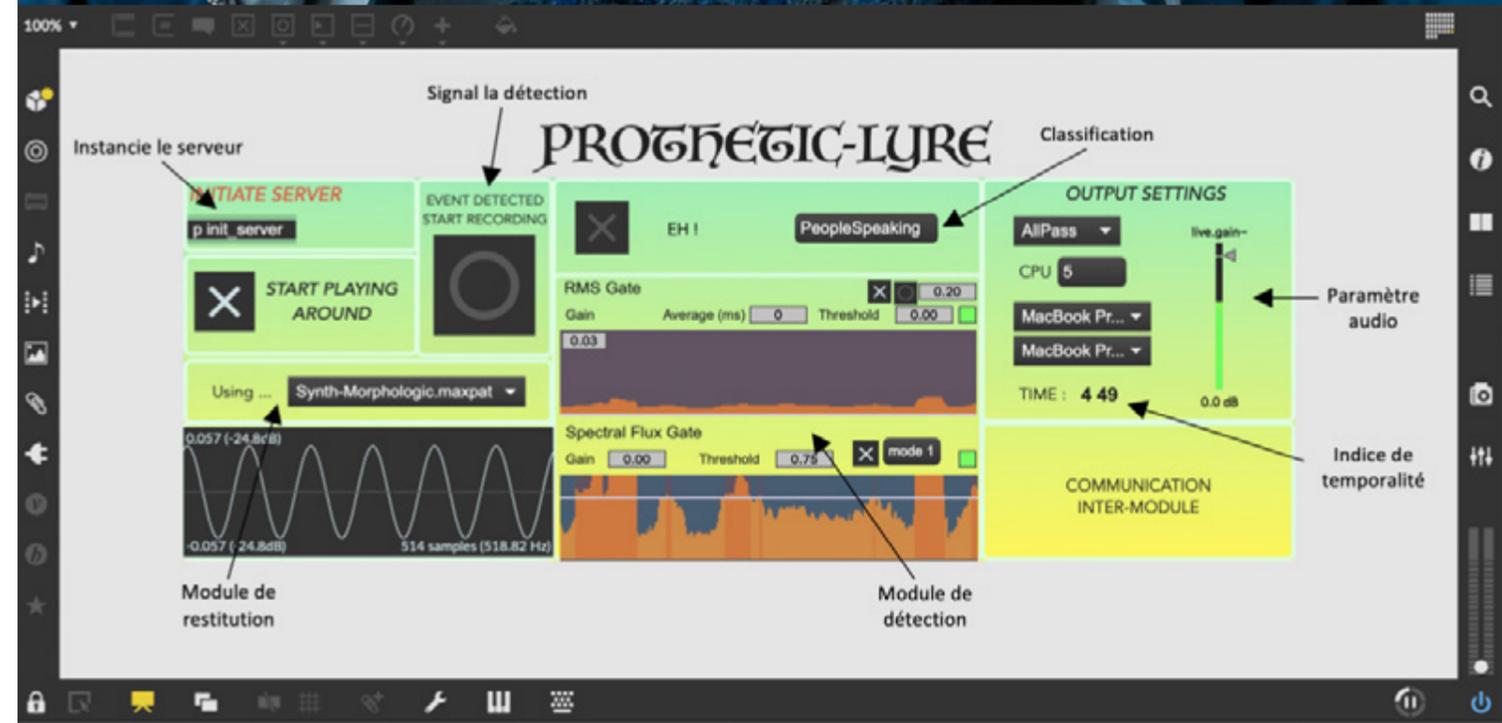
S'inspirant de l'oiseau lyre, ce projet de performance repose sur des dispositifs d'exploration acoustique visant à mettre en lumière la modification de notre environnement sonore. Les sons passés, présents et à venir sont mis en parallèle par l'analyse et l'imitation des sons de notre environnement.

Plusieurs spectateur-trice-s sont convié-e-s à une balade sonore en environnement urbain. Ces personnes sont équipées de dispositifs d'exploration acoustique, et ainsi 'transformées' en oiseaux-lyres, déambulent dans l'espace choisi. Elles explorent cet écosystème tout en composant un nouvel environnement sonore immersif qui combine les sons du territoire dans lequel elles évoluent et les imitations émises par leurs dispositifs.

Les participant-e-s créent de cette manière une œuvre sonore générative, spatialisée et immersive qui devient un concert pour le public environnant. Composée d'éléments captés in situ et relatifs à l'implication du public, chaque représentation devient une œuvre originale qui dépend de l'instant et de l'environnement dans lequel elle a lieu.

**Les oiseaux lyres ou ménures, sont dotés de l'organe vocal le plus élaboré de tous les oiseaux chanteurs et peuvent reproduire fidèlement toute une pléiade de sons (chants ou bruits d'autres espèces animales, signal d'alarme, tronçonneuse, instrument de musique, etc).*

Avec le soutien du CNC-DICRÉAM - Développement



The Safe Space

Film en Réalité Virtuelle (VR) à 360° - EN CRÉATION
Adelin Schweitzer & Frédéric Séchet

Le MÉTA et LUI se connaissent depuis toujours, mais qui a rencontré l'autre en premier ? L'histoire commence dans un environnement virtuel, la capsule d'envoi, où l'utilisateur-trice écoute des consignes délivrées par une voix artificielle.

Progressivement, cet univers aseptisé est parasité par des images et des sons qui semblent surgir de nulle part. L'utilisateur-trice devient spectateur-trice et perd le contrôle de la situation ; il/elle se retrouve propulsé-e au milieu d'un groupe emmené par LUI et le MÉTA. Il s'agit d'une scène du spectacle #ALPHALOOP. Dans cette dernière, des participant-e-s équipé-e-s de casques VR suivent une cérémonie de transe chamanique à l'issue de laquelle ils et elles sont projeté-e-s dans une autre dimension. Le récit se poursuit dans un univers à 360° composé de paysages où l'on retrouve nos deux personnages.

LUI commence à douter de sa propre existence et tente de rassembler ses souvenirs en traversant des lieux qu'il croit avoir visités et en revivant des situations qu'il croit avoir vécues. Le-la spectateur-trice devient alors le-la témoin de ce parcours jusqu'à la révélation finale orchestrée par le MÉTA.

Production déléguée Artisan d'Idées - MARDI8

Avec le soutien de la SCAM
Brouillon d'un rêve Écritures & Formes émergentes,
de la Carte Blanche Arts Visuels (Région Sud) et du CNC Fond aux
expérience immersive



Transvision

Performance audio-tactile - EN CRÉATION
Gaëtan Parseihian et Lucien Gaudion

Des réflexions menées autour des Performances Audio/Tactiles est né le projet TRANSVISION. L'expérience reste une plongée multisensorielle en lien avec le soin corporel, mais cette fois-ci les artistes sonores Lucien Gaudion et Gaetan Parseihian orientent leurs recherches vers la proprioception, le système de l'équilibre et les illusions vestibulaires. Ils poussent plus loin la dimension multimodale de l'expérience en augmentant l'aspect tactile et vibratoire par des dispositifs techniques résonnant avec le geste humain. C'est une pièce en jauge réduite dans laquelle l'aspect intuitif et improvisé des Performances Audio/Tactiles est mis entre parenthèses pour aller vers des pièces écrites.

Avec le soutien du CNC-DICRéAM - Développement



THE CLUSTERs

Performance audiovisuelle, 2022

NAO - <https://youtu.be/k2xMjWwSTSI>

La performance THE CLUSTERs est un spectacle de danse qui donne vie aux machines inorganiques. Il est composé de huit robots-danseurs, sous la direction d'un artiste-performeur. Chaque rythme s'ajoute aux autres, ce qui forme progressivement un espace musical complexe. Puis l'infection de cette joie de vivre finit par s'étendre au public, comme un virus.

"La danse est consubstantielle à l'humanité, depuis son origine. Chaque tribu du monde a une danse originale, tel un langage qui lui est propre, comme en témoignent les peintures murales de la grotte d'Altamira. Nous dansons avec un sourire pour exprimer notre joie. Nous dansons avec des larmes pour oublier les choses qui nous dépriment.

Nous ne pouvons pas arrêter les battements de notre cœur. Nous avons imité ce rythme et l'avons sublimé par le mouvement, par la danse. Autrement dit, la danse est une régénération de notre énergie vitale."

Avec le soutien du CNC-DICRÉAM - Production



#ALPHALOOP - V2

Spectacle en Réalité Mixte (XR), 2020

Adelin Schweitzer - <https://vimeo.com/deletere/alphaloop>

#ALPHALOOP est un projet qui aborde la thématique du sacré par le prisme de la pratique imaginée du techno-chamanisme, celle-ci affirmant qu'il n'y a pas d'opposition dualiste entre Nature et Technologie, pas de différence structurelle entre les ordinateurs et les autres manifestations «naturelles» de la réalité.

Ce projet s'inspire librement des théories développées par Timothy Leary sur le chamanisme cybernétique et s'articule autour d'un voyage de recherche sur les mythes et les cultures du Nord du Québec. Ce voyage réalisé en Abitibi entre août et septembre 2018 est venu renforcer l'écriture dramaturgique d'une œuvre qui pose un regard critique et singulier sur les technologies de la Réalité Étendue (XR), l'idéologie de l'innovation et la spiritualité.

Production déléguée Crossed Lab

Avec le soutien du CNC-DICRÉAM - Production,
de la région Sud et de la région Rhône-Alpes



#SIMSTIM - DISPOSITIF N°1

Installation multimédia, 2013

Adelin Schweitzer - <https://vimeo.com/86931874>

Le SimStim est une proposition de restitution du processus mené tout au long du projet [A-Reality](#). Il prend la forme d'une série d'installations proposant au public une relecture immersive et contemplative des expériences réalisées au cours de ce projet.

Le dispositif n°1 se présente comme une installation dans laquelle les visiteurs peuvent collectivement expérimenter un principe de simulation immersive. Cette simulation consiste en une diffusion des fragments audiovisuels subjectifs récoltés durant chaque trajet à pied réalisé avec la prothèse de perception technologique, le P03.

Production déléguée Seconde Nature

Avec le soutien du CNC-DICRÉAM - Production



BALLAST

Performance, 2018

Lucien Gaudion - <https://youtu.be/PH3g5bBpjxY>

La performance consiste à explorer le potentiel sonore d'un réseau électrique. Pour cela, des micros captant les champs électromagnétiques rendent audibles les décharges d'allumage de tubes fluorescents (néons).

Chaque tube fluorescent peut être actionné indépendamment grâce à une carte électronique connectée à un ordinateur. Ainsi, par le biais d'algorithmes produisant des séquences d'allumage, ces décharges deviennent des processus rythmiques audibles contrôlés en direct par l'artiste-performeur.

L'influx électrique devient perceptible à la fois par la lumière et le son, dans un dialogue ultra-synchrone. L'électricité devenue phénomène physique réagence l'espace de monstration dans une expérience à la fois synesthésique et épileptique.



Explōrātio Lūnāris

Installation multimédia, 2014

Adelin Schweitzer - <https://vimeo.com/119713116>

Nous avons marché sur la Lune, en passant par la lucarne. L'humanité a contemplé sa sorcellerie, immédiatement médiatisée, très vite trivialisée. Nous avons glissé du ravissement technique vers la banalité du miracle.

« Avons-nous marché sur la lune? » interrogent-certains depuis d'autres lucarnes.

Nous pouvons répondre : « la Lune a disparu dès le premier pas, abîmée dans la première empreinte. » Nostalgie: avant d'être réalisé, le rêve conserve toute la richesse du possible. On a rêvé de l'atteindre à l'aide de fioles de rosées, sur une sauterelle mécanique, par la force des marées ou dans une fusée rouge et blanche comme une nappe de bistrot.

Aujourd'hui pour la balade on se contentera d'un œil et d'une échelle.



La Station d'Écoute Suspendue

Dispositif d'écoute perchée, 2019
Brane Project & Idéehaut

Avec cette performance, les artistes proposent une symphonie multidimensionnelle à travers les strates forestières. Un voyage sonore, un voyage en hauteur, mais aussi une ouverture sur nos capteurs inexploités. Percevoir, observer, lâcher prise, s'immerger, s'élever, se confondre... Perdre des repères pour en retrouver d'autres : c'est ce à quoi le public est invité.

A la croisée de deux disciplines, un équilibre subtil avec la rencontre des artisans du son et des professionnel-le-s de l'arbre pour une création sylvestre éphémère et spontanée.



LES DRONARDS

Projet de territoire, depuis 2013

Collectif les dronards - <https://vimeo.com/155637236>

Les Dronards, collectif d'artistes pluridisciplinaires fondé en 2013, développent une écriture artistique fortement influencée par la culture populaire de science-fiction et construisent une approche singulière de l'image en mouvement et de la création vidéo dans l'espace public.

À partir d'engins télécommandés de type rover (roulant) et drone (aérien), le collectif réalise ses performances dans l'espace public, provoquant la rencontre avec un public le plus souvent inconscient de ce qui se joue.

Le protocole d'usage des machines qui découle de cette pratique devient le moyen de réalisation et le sujet des films ainsi produits. Ces films sont à la fois des comptes-rendus d'expérience et des courts-métrages de fiction, et avant tout des projets hybrides et participatifs à l'échelle des territoires explorés par les artistes.



rotor

Installation, 2015

Lucien Gaudion - <https://luciengaudion.audio/rotor>

Rotor est une installation qui propose une sonification de données anémométriques* grâce à une lutherie inspirée des rhombes de la préhistoire.

Ce rhombe/rotor de forme hélicoïdale est activé par un moteur tournant à une vitesse proportionnelle à l'intensité de différents vents soufflant autour de la planète.

**relatif à la mesure de la vitesse d'écoulement des fluides gazeux, en particulier du vent*

M2F Créations/Lab GAMERZ/deleteere/ Sonic Protest

Avec le soutien de la SCAM



Venomous master

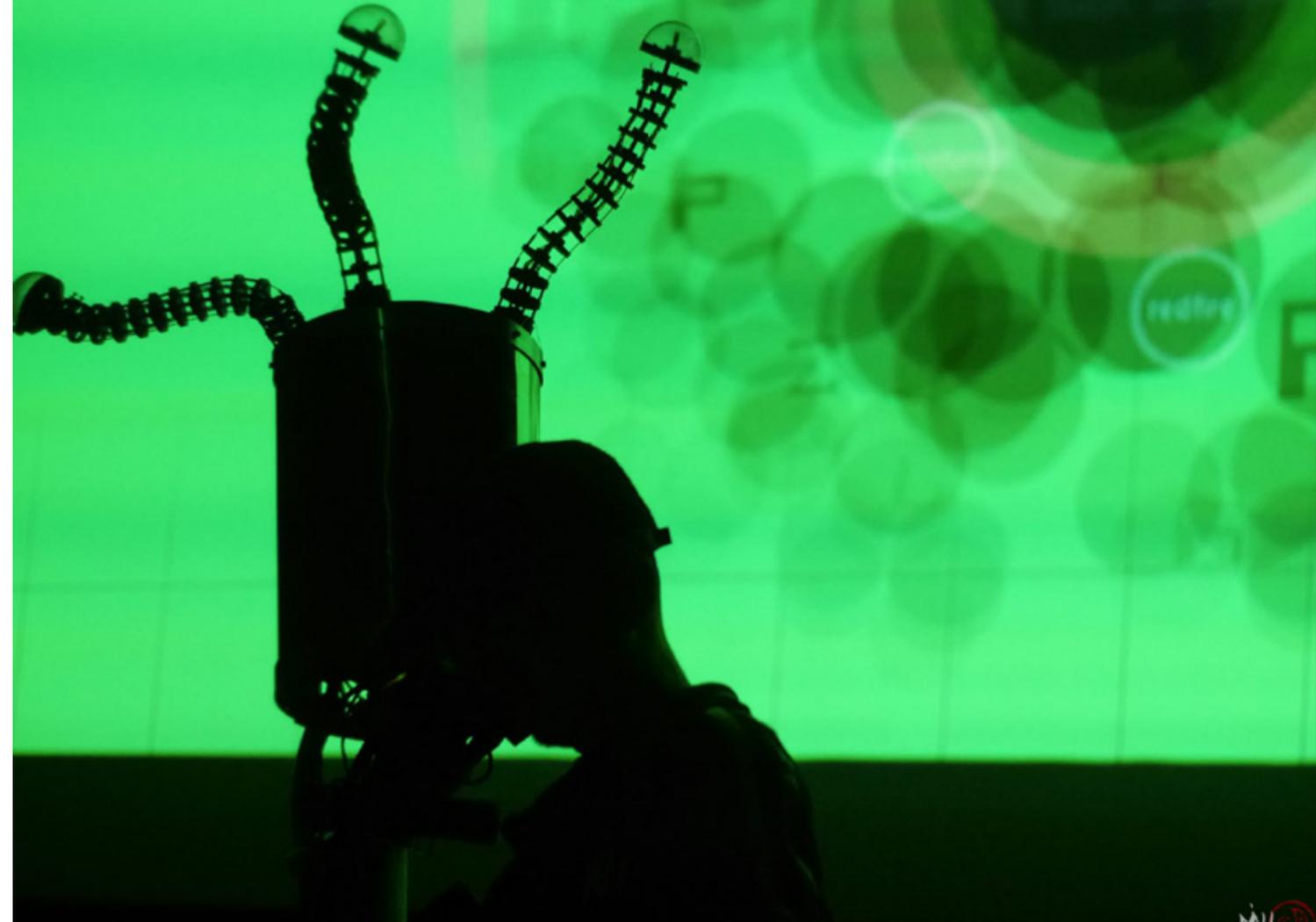
Performance audiovisuelle, 2016

NAO - <https://youtu.be/UUJC6fK8AI>

Dú Shou (毒手 « le poing empoisonné ») est une technique de kung-fu légendaire de l'ancienne Chine. D'après le mythe, des maîtres s'entraînaient en battant un plateau couvert de poisons, résultat d'un mélange de cinq animaux (serpents rouges, geckos, araignées, crapauds, mille-pattes), afin d'obtenir le coup de poing toxique permettant de tuer son adversaire d'un seul coup.

Dans de nombreux cas, ceux qui pratiquaient cette technique mouraient avec leur propre poison. Cette histoire est une illustration de la quête de la force absolue qui finit par précipiter la ruine, un thème souvent utilisé dans les histoires. Souvent, la ruine est contagieuse et infecte les autres, comme un poison qui se répand.

La performance « Venomous Master » projette cette notion moderne « de contagion numérique ». Dans un univers audiovisuel qui circule progressivement entre la scène et le public, une main tentaculaire robotisée est mise en scène. Est-elle le Mal ou le Bien ?



LA DIRECTION ARTISTIQUE

DEPUIS LA GRANGE À BESTIAUX DE L'ANCIEN COUVENT DE LA RUE LEVAT À MARSEILLE LE COLLECTIF ENTRE DANS UNE PHASE DE RÉVÉLATION TECHNOMYSTIQUE.

EN S'AIDANT DES MACHINES, NOS PSYCHONAUTES OPÈRENT UNE VASTE ÉTUDE DES DOMAINES INTERDITS DE LA PSYCHÉ POST-HUMAINE.

DANS LE TEMPLE-LABORATOIRE ON S'INITIE AUX PRATIQUES DE LA PSYCHOTRONIQUE, DU TECHNOCHAMANISME, DE LA METAMAGIE, DE LA NEUROTHÉURGIE, DE L'HYPERCHIMIE, ET DE L'ALGOASTROLOGIE DANS LE BUT DE CARTOGRAPHIER L'ÈRE POST-VÉRITÉ DANS LAQUELLE NOUS VIVONS TOUS.



RÉALITÉ [S] ²

Protocole de diffusion en jauge réduite

http://realites.deletere.org/index_2022.php

Durée : 3 jours

Réalité[s]_V2 démarrera la semaine du 9 janvier 2023 au Couvent Levat à Marseille pour deux semaines d'expérimentation autour de projets en cours offrant aux artistes et au public convié la possibilité de rentrer dans le processus de fabrication des oeuvres et ainsi échanger durant la deuxième semaine de résidence au gré de rendez-vous hebdomadaires au Couvent dans le contexte de la semaine de clôture de la biennale Chroniques 2022.

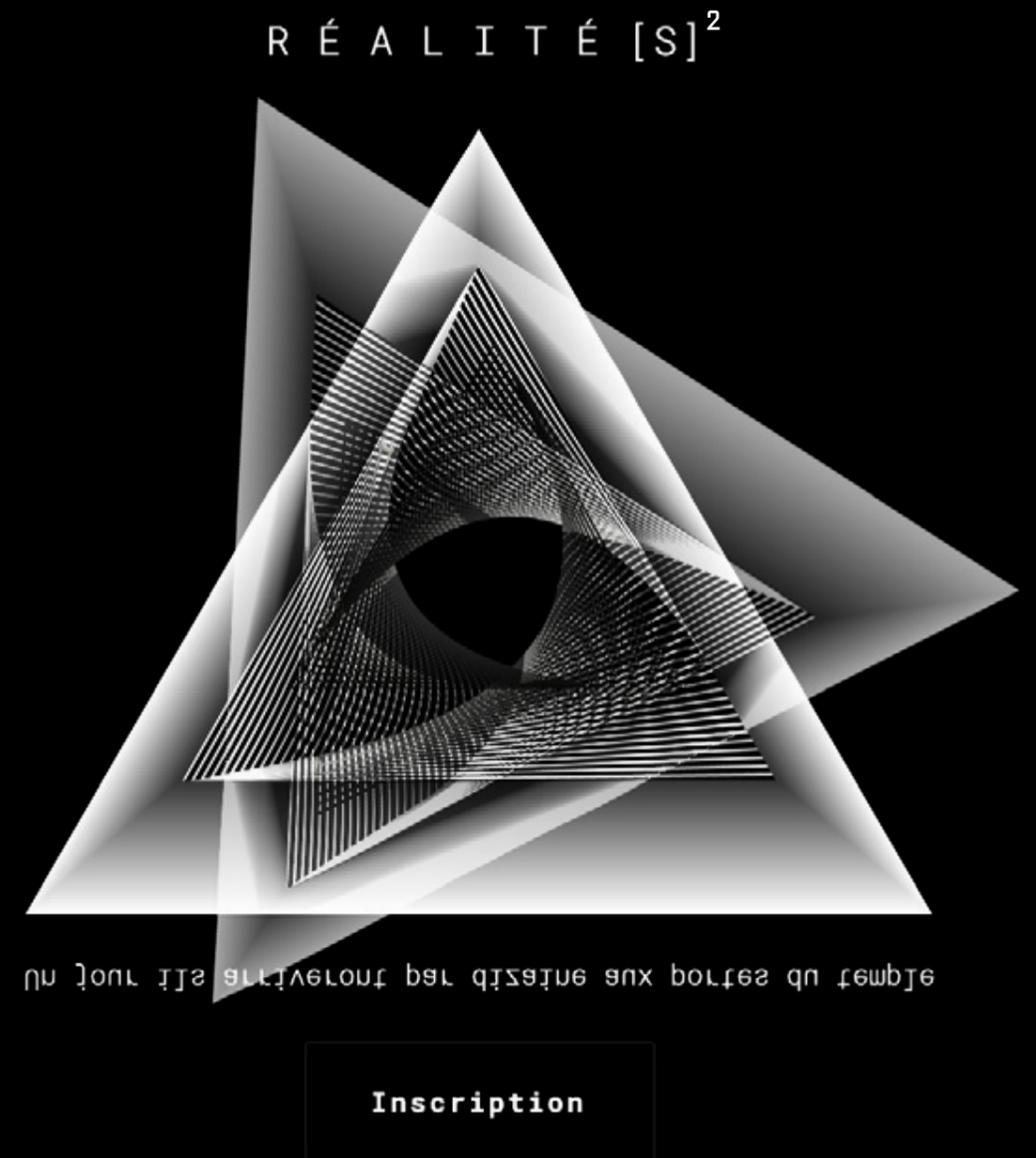
Proserpine (Sabrina Calvo) : Proserpine est une expérience immersive de Mode. À travers un dispositif virtuel et tangible, Proserpine propose une initiation pour retrouver le fil perdu de nos liens avec le mouvement, l'éphémère et l'incarnation : le sublime dont la Mode est une quête.

Le test Sutherland (Adelin Schweitzer) : Le test Sutherland se présente comme une expérience pour 5 spectateur-trice-s. L'invitation repose sur la promesse de faire l'expérience du BUD (pour Black Up Display), une prothèse polysensorielle d'occultation optique. C'est une expérience guidée par un narrateur hors-champ mais présent dans le paysage, prêt à intervenir en direct sur le groupe et à improviser le cas échéant.

L'objet de l'internet (Projet EVA, QC) : L'Objet de l'Internet est un mausolée consacré à la fin du web. Grâce à des procédés optiques et cinétiques intégrés à une boîte fermée où le-a visiteur-euse insère sa tête, le visage de celui ou celle-ci est décomposé en une multitude de fragments.

transVISION (Gaëtan Parseihian, Lucien Gaudion) : transVISION est un dispositif de table flottante et vibrante conçu pour accueillir une personne allongée. La personne a la vision obstruée pour mieux interioriser son expérience. Des ondes sonores sont harmonisées à une matrice de vibreurs mettant tout le corps de la personne en vibration. Les mouvements induits par ces vibrations procure des sensations troublantes et inconnues. transVISION est une expérience extrême de la lenteur jusque dans sa molécularité.

Production : deletere
Partenaires : CNC-DICRÉAM , Ville de Marseille
DRAC PACA , Région Sud



RÉALITÉ [S]

Protocole de diffusion en jauge réduite

http://realites.deletere.org/index_2021.php

Durée : 2 jours

Les 11 et 12 juin 2021, le collectif présente Réalité[s], un protocole de recherche/action reposant sur des œuvres vivantes annoncées comme rituels techno-sensoriels et qui témoignent toutes d'un usage des technologies à contre-courant du discours dominant.

Quatre heures durant, une entité à trois branches, dix-huit expérimentateur-riche-s, neuf performeur-euse-s, sept guides, sont convié-e-s à élaborer ensemble les contours d'une nouvelle façon de faire œuvre. Au travers d'un parcours où chacune des performances est contextualisée, l'idée est ici de s'attaquer à la distanciation qui persiste entre œuvre, public et médiation, et de proposer une expérience inédite à l'écoute des corps et des imaginaires.

Réalité[s] émerge dans ce paysage post-pandémique comme une expérience soucieuse de l'autre. À l'image d'un soin, le public convoqué en petite jauge est accompagné et guidé tout au long de cette odyssée techno-onirique.

Exploration de la psyché humaine par la technè avec 4 oeuvres vivantes:

#Alphaloop (Adelin Schweitzer, Fred Sechet)

Les lectures électriques (Laurie Bellanca, Benjamin Chaval)

Transvision (Anne-Sophie Popon, Gaëtan Parseihian, Lucien Gaudion, Oriane Bajard, Samuel Segura)

La Médiation Créactive (Clémence Revuz, Pina Wood).

Production : deletere
Partenaires : CNC-DICRéAM



TECHNOMANCIE 2

Édition 2019 : Décolonisation des nouveaux territoires numériques

<https://vimeo.com/407678772>

<http://technomancie.deletere.org/>

Des malwares se sont emparés du métavers que l'on nomme encore ici et maintenant « la matrice ». La résistance s'organise dans la T.A.Z. (Zone Autonome Temporaire) de la fourche et de l'échelle grâce à une technique de cyberméditation nommée technomancie. Les enjeux des nouvelles colonies humaines ne se trouvent plus dans le cosmos ou dans les gisements profonds de la terre et des océans. C'est aujourd'hui dans les méandres des territoires technologiques (cyberespaces, jeux en réseaux, réseaux sociaux, réalité augmentée) que les multinationales et autres startups pensent le monde de demain à l'image des portefeuilles de leurs actionnaires.

Programmation :

Installations de Marie Lienhard, Adelin Schweitzer, Damien Sorrentino, Grégoire Lauvin, Clémence Dautre, Pascale Leblanc Lavigne, Matthieu Berteau

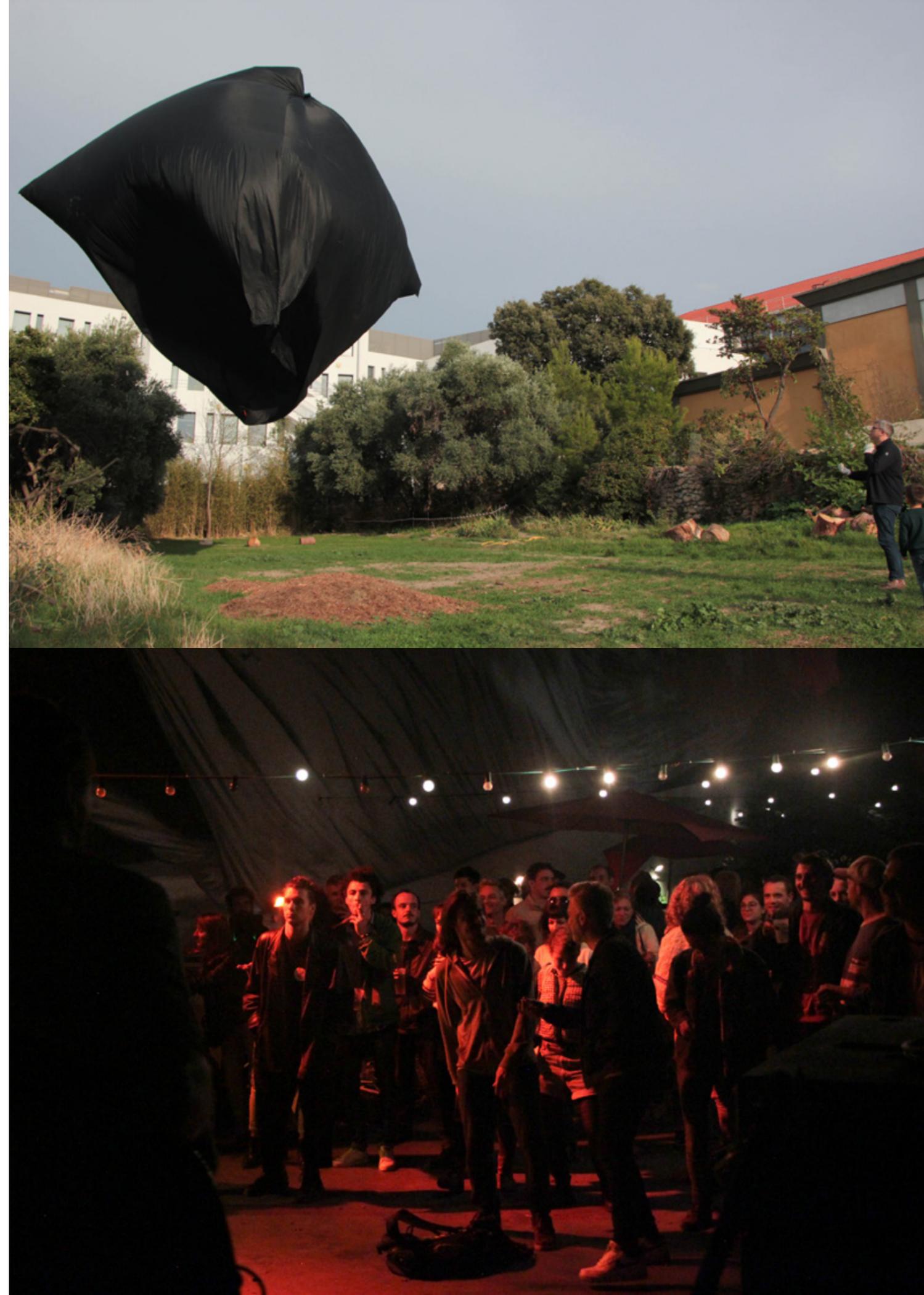
Performances de Luce Moreau, Pina Wood avec Hélios Mikhail & Frédéric Devaux, Jenny Abouav, NAO, Lucien Gaudion

Conférences de Jean-Marc Duchenne, Elena Biserna, Ewen Chardronnet, RYBN, Yann Minh

Concerts de FENSHU, HANK!, Brane Project, Into the Brane

Production : deletere et DDA (Diffusing Digital Art)
Partenaires : CNC DICRéAM, Ville de Marseille, Atelier Juxtapoz

Public: 2500 personnes sur 3 jours



TECHNOMANCIE

Édition 2018 : *la divination par la technologie*

<https://vimeo.com/325847371>

Entre fiction dystopique et réalité altérée, TECHNOMANCIE se veut observatoire des univers parallèles générés par les outils numériques. Manipulation de la réalité, hyperspace, multidimensions, univers de poche, plan astral s'entrecroisent dans des propositions sonores et visuelles d'artistes du collectif et invité-e-s.

Programmation :

Installations de Lucien Gaudion, Damien Sorrentino, Elio Libaude, Barbara Tran, Huyming

Performances de Adelin Schweitzer, Lucien Gaudion, Elio Libaude, NAO, Nico Gerber et Damien Sorrentino, Joseph Laralde et Sophie Itey, collectif SOMA

Concerts de Robert Kieffer et Gaëtan Parseihian, Postcoitum, Nina Kardec, Lucien Gaudion

Production : deleteere

Partenaires : Ville de Marseille
Association Juxtapoz

Public: 1500 personnes sur 2 jours



deletere
Couvent Levat
52 rue Levat
13003 Marseille

production@deletere.org

www.deletere.org

