

## SANDRINE DEUMIER

### FORMATIONS

- Maîtrise de philosophie (Université Toulouse II, France) 2000
- DNAP (Ecole Supérieure d'arts de Tarbes, France) 2004

### NOTES DE TRAVAIL

Sandrine Deumier est une artiste pluridisciplinaire travaillant dans le domaine de la performance, de la poésie et de l'art vidéo dont le travail explore des thématiques post-futuristes au travers du développement de formes esthétiques liées aux imaginaires numériques.

Passionnée par la narration numérique et les expériences artistiques immersives, elle travaille depuis plusieurs années à développer des fictions poétiques et visuelles centrées sur les imaginaires du vivant. Les préoccupations écologiques et les futurs spéculatifs sont au cœur de ses recherches. Son travail porte principalement sur la manière d'imaginer de nouvelles façons d'habiter le monde au travers des nouvelles technologies dans une perspective animiste, où la préservation des équilibres naturels primerait sur celle de la prédation, de l'accumulation et de la croissance illimitée.

Site internet : <http://sandrinedeumier.com>

### CONTACT

saendre@aol.com



*Le Jardin d'acclimatation, expérience de réalité virtuelle 2023*

## PRIX

Expanded Media Award in the Category Network Culture (Stuttgarter Filmwinter, Allemagne) 2022 | Festival Platform Award (Dome Theater Category) Japan Media Arts Festival 2021

## RESIDENCES

Leveld Kunstnartun KUNSTNARTUN AiR (Norvège) 2025 | OpenARTs Residency (Busan, Corée du Sud) 2024 | Soulglangh AIR Program (Tainan, Taiwan) 2024 | Gueststudio Gleis70 (Zurich, Suisse) 2024 | Moskosel Creative Lab Residency (Suède) 2023 | Résidences Chartres-La Saussaye (Chartres, France) 2023 | Artiste-en-Résidence Taipei (Taiwan) 2022 | OULU AIR (Finlande) 2022 | Copper Leg Art residency (Tallinn, Estonie) 2021 | Casa d'Artistes (Minorque, Espagne) 2021 | Résidence au Planétarium de la Cité des sciences et de l'industrie (Paris, France) 2020 | Résidence Vidéoformes (Clermont-Ferrand, France) 2020 | Prix et résidence de création MADATAC-Casa de Velázquez (Madrid, Espagne) 2019 | Bourse d'échange Le Hangar-Casa de Velázquez (Barcelone, Espagne) 2019 | Résidence de création pour projection sur dôme, MIRA-Le Hangar (Barcelone, Espagne) 2019 | DAÏMÓN, centre d'art (Gatineau, Canada) 2016 | Espace Croix-Baragnon (Toulouse, France) 2016 | Agence Topo (Montréal, Canada) 2015 | Lieu Commun, Centre d'Art Contemporain (Toulouse, France) 2014 | Le Labophone, APREM/Exploration #2 (Frameries, Belgique) 2012

## PROJECTIONS / EXPOSITIONS

### 2025

*Mémoires Croisées*, SAT (Montréal, Canada) | *On the edge of the horizon*, RadianceVR x Blueshift Gallery Virtual Show | *Simulacra*, Athens Digital Arts Festival (Grèce) | *Re-generative*, International Image Festival (Manizales, Colombie) | CHROMOSPHERE Fulldome, ADAF (Grèce) + Fonix (Baja, Hongrie) | *Sous dôme #3* - Festival des Arts numériques immersifs (Paris, France) | Istanbul Digital Art Festival, *Connecting* (Turquie) | FVL Dome, TSMC Hsin-chu Art Festival (Taïwan) | DN [A] Festival des arts numériques (Grenoble, France) | *Event Horizon*, Festival of Alternative Art (Yerevan, Arménie) | Rencontres Traverse Vidéo (Toulouse, France) | Magmart Festival, CAM - Casoria Contemporary Art Museum (Casoria, Italie)

### 2024

CHROMOSPHERE Fulldome, PATCHLAB Digital Art Festival (Cracovie, Pologne) + *Alterfuturo*, Planétarium de Vaux-en-Velin (France) + Fotonica Festival (Rome, Italie) | SAT Fest, le festival du film immersif (Montréal, Canada) | Plexus Project, VITRINE EXHIBITION SERIES | *Life changes science*, Academy of Fine Arts and Design in Katowice (Pologne) | Rencontres Internationales Traverse, *in situ, in tempore* (Toulouse, France) | *The hidden side of a mutated society*, openARTs Space (Busan, Corée du Sud) | FIVA SPMAV (Brésil) | TRANSGRESSION art + technology (Portugal) | Projekt DUO - Videoinstallation im 6.Stock (Zurich, Suisse) | DJTAL Humain, Ergastule (Nantes, France) | *Fragments of interests* (Košice city park, Slovaquie) | Paadmaan Video Event, ROZENSTRAAT gallery (Amsterdam, Pays-Bas) | *Ecopoe[h]ics*, International Ecoperformance Film Festival (São Paulo, Brésil) | *Light touch*, Cracow Art Week (Cracovie, Pologne) | OPEN NIGHTS Festival, «Earth» (Larissa, Grèce) | ONED, Experimental Film Festival - Ullens Center for Contemporary Art (Pékin, Chine) | FONLAD (Coimbra, Portugal) | *Kippunkt*, Oberwelt e.V. (Stuttgart, Allemagne) | *Techspressionism*, Museum of Wild and Newfangled Art | Les Instants Vidéos Festival, *Because how do human live?* (Marseille, France) | CODAME ART+TECH Festival (San Francisco, Etats-Unis) | *Thriving, Abundant, Joyful Presents and Futures*, Pennant Place (Gainesville, Etats-Unis) | *Field of View: 360 Video Festival*, The Institute for Applied Creativity (Texas, Etats-Unis) | Italia Media Art Festival (Rome, Italie) | SAW-Sofia Art Week, Æther Art Space (Bulgarie) | KLEX Festival, *Being human* (Kuala Lumpur, Malaisie) | Vidéo Art #2, Novembre à l'Estrade (Athis de l'Orne, France) | EFEMERA+UVM+SUBVERSO: EMERGÊNCIA/ECOPOÉTICA - Fulldome and Virtual Reality (Brésil) | TAA Video Competition | *AnimateC'24*, TENT Biennale for experimental film Kolkata (Inde) | IDKF (Stuttgart, Allemagne) | CAIRO Video Art Festival, *Résilience* (Egypte)

### 2023

*Fluidité*, TOPO Centre de création numérique (Montréal, Canada) | ISEA, *Symbiosis* (Paris, France) | WAVEFORMS, Boston Cyberart, Museum of Science (Boston, Etats-Unis) | *Sous dôme #1* - Festival des Arts numériques immersifs (Paris, France) | Particle+Wave, *The Dimensions We Might Discover Together* (Calgary, Canada) | *Wired World: Exploring the Intersection of Technology and Humanity*, Artemis Gallery (Lisbonne, Portugal) | Open Nights Festival, *Eros* (Larissa, Grèce) | LCB Depot, Digital Season (Leicester, Grande-Bretagne) | Fisura, Festival Internacional de Cinema e Vídeo Experimental (Mexico, Mexique) | RADAR New Media Art Festival (Bucarest, Roumanie) | «Prémonitions», ré-CRÉATIONMTL (Montréal, Canada) | Madatac - Biennial of New Digital Media Art (Madrid, Espagne) | International Image Festival, «Xenopaysajes» (Manizales, Colombie) | *Vacations in the Subconscious*, Torrance Art Museum (Etats-Unis) | *I Am Another You, You Are Another Me*, Mediations Biennale (Istanbul, Turquie) | Pi Digital Multiverse ]ON[ SCREEN (Vienne, Autriche) | ADAM MEETS EVE, The Wrong Biennale | *Digerati Emergent Media Festival* (Denver, Etats-Unis) | *The Trace of Dawn*, New Media Caucus, H/F Gallery | ESCALATRÓNICA International Electronic Art Festival, *Fourth Step: Human.... Posthuman* (Buenos Aires, Argentine) | IMAGO Video Fest (Tel Aviv, Israël) | Ecosystem Festival (Bucharest, Roumanie) | 404 Festival, *Hominis Circus* (Mexico, Mexique) | Chimera Platform | SoMe Festival (Bucarest, Roumanie) | Futuristic nostalgia, Momentum Gallery (Cracovie, Pologne) | Simultan Festival, *OSCILLATIONS: Things to Remember* (Timisoara, Roumanie) | *Liquid Image*, Puntomov Fest (Mexique) | *Electronic, New Media, Robotics*, Pandora Gallery (Berlin, Allemagne) | *Global Healing*, Miami New Media Festival | (NodoCCS Video Festival)(Caracas, Vénézuéla) | *Technologia*, Kino Club Helsinki (Finlande) | EXPEPHAB | Internationales Digitalkunst Festival (Stuttgart, Allemagne) | *Atomic Files*, Harddiskmuseum, Museum of the Republic in Bogotá (Colombie) | LUX Moving Image (Londres, Royaume-Uni)

### 2022

*Eco(Systems) of Hope*, MTL Connecté (Montréal, Canada) | *FUTURE PAST*, Arebyte Gallery (Londres, Royaume-Uni) | Frontier Gallery n°9, *Beyond Human* (Taipei, Taiwan) | SAT X MUTEK Montréal (Canada) | PATCHLAB Digital Art Festival, *Immersive Garden* exhibition (Cracovie, Pologne) | Xenniverse Exhibition (Foreign Objekt) | Vidéoformes, Espace réalité virtuelle (Clermont-Ferrand, France) | Night Lights Denver, Supernova 7th Dimension (Denver, Etats-Unis) | Stuttgarter Filmwinter (Stuttgart, Allemagne) | *To spawn a door*, New Art City Festival + Mock Jungle (Bologne, Italie) | *VR one but many*, Centre Culturel de Bellegarde (Toulouse, France) | Fest Anca, International Animation Festival (Žilina, Slovaquie) | WIDE Shot (Alger, Algérie) | Sidewalk Video Gallery (Boston, Etats-Unis) | Lacuna Festival (Lanzarote, Espagne) | European Digital Art Fair | *The Next* - online group show, Li Tang Gallery | #Post RE:SET@New Future (Vienne, Autriche) | CODAME ART+TECH Festival «RAWTHENTIC» (San Francisco, Etats-Unis) | Chaniartoon - International Comic & Animation (Grèce) | PALAFANG Hualien Art Festival (Hualien, Taiwan) | International Image Festival, *SURtropias* (Manizales, Colombie) | *Beyond Code and Time*, Spazio Thetis - Palazzina Modelli (Venise, Italie) | Les Instants Vidéos Numériques et Poétiques (Marseille, France) | *Time machine*, Momentum Gallery (Cracovie, Pologne) | IMAGE PLAY International Video Art Festival (Funchal, Portugal) | ICIA, Faculty of Intermedia at the Jan Matejko Academy of Fine Arts (Cracovie, Pologne)

## 2021

«Welcome to Paradise», Musée NRW-Forum (Dusseldorf, Allemagne) | FUTURE VISION LAB (Taïpei, Taïwan) | Festival Akousma, MTL-Connecte, Satsosphère de la SAT (Montréal, Canada) | PIKSEL Festival (Bergen, Norvège) | CADAF Crypto and Digital Art Fair | Harddiskmuseum | Currents New Media (Santa Fe, Etats-Unis) | L'Odysée IV, planétarium de Vaux-en-Velin (France) | Cairotronica, «Data Fiction» (Le Caire, Egypte) | Climate Action and Visual Culture, University of Huddersfield (Royaume-Uni) | Harddiskmuseum | Nuit européenne des Musées, Planétarium de la Cité des Sciences et de l'Industrie (Paris France) | V-Art platform, *Art Spaceship* digital art exhibition | The Garden of Digital Delight, Festival Zero 1 (La Rochelle, France) | WetDoveTail Digital exhibition | FIVAC (Camaguey, Cuba) | Umede biennial festival (Vilnius, Lituanie) | Cadavre Exquis face filter show (Enschede, Pays-Bas) | *Du Vert à l'infini*, Festival International de Musique Nouvelle (Fresne-Saint-Mamès, France) | ALC Video Art Festival, Museo de Arte Contemporáneo de Alicante (Espagne) | UNCG Sustainability Shorts Film Competition (Greensboro, Etats-Unis) | «In Absentia» Digital Art Pavilion, The Wrong Biennale | RECTO VRso Virtual Exhibition/Real Exhibition : Online Art (Laval, France) | Homeostasis Lab, virtual platform | UNFIC Festival (Glasgow, Ecosse) | International Image Festival, *INTER / ESPECIES* (Manizales, Colombie) | ChinaVis 2021, Arts Program (Wuhan, Chine) | *Windows that Whisper*, Synthesis Gallery x Sky Fine Foods project (Berlin, Allemagne) | Supernova Silent Screen (Denver, Etats-Unis) | GOBOT Festival (Enschede, Pays-Bas) | FONLAD (Coimbra, Portugal) | Puntomov Video Festival (Toluca, Mexico) | Cinematica festival (Ancône, Italie) | *Sustainable Views*, Espronceda - Institute for Art and Culture (Barcelone, Espagne) | TIMELINE:BH#6 (Belo Horizonte, Brésil) | Blooming festival (Pergola, Italie) | *This Show is Curated by a Machine*, The Museum of Wild and Newfangled Art | International Forum of Performance Art (Drama, Grèce) | Ukrainian Biennial of Digital and Media Art (Kiev, Ukraine) | Sottodiciotto Film Festival (Turin, Italie) | The Sublime 3.0: Fear and Awe, VR Exhibit | The Overkill Festival, Collective Masquerade (Enschede, Pays-Bas) | VR one but many, The Wrong Biennale | MUMIA, Palácio das Artes (Belo Horizonte, Brésil) | VRJAM, Festival de la réalité virtuelle (Toulouse, France) | Ars Electronica .ART Gallery, ConcreteHouse.art Exhibition | Novembre Numérique, Centre Dovzhenko (Kiev, Ukraine)

## 2020

Meta.Morf X – Digital Wild, Trondheim Electronic Arts Centre (Norvège) | Digital exhibition / Art and Ecology / Project for Aksenov Family Foundation and Paris Peace Forum | Athens Digital Arts Festival, *Technotribalism* (Athènes, Grèce) | DIGITAL POWER: Activism, Advocacy and the Influence of Women Online, SIGGRAPH conference (Washington, Etats-Unis) | Disartive, Digital art and design fair (Moscou, Russie) | CASA and CO, Casa de Velázquez (Madrid, Espagne) | Vidéoformes, Festival International d'Arts Numériques (Clermont-Ferrand, France) | ISEA - Re | *Search, Archiver le présent*, Laboratoire Ntdeux, (Montréal, Canada) | Synthesis Gallery (Berlin, Allemagne) | V Art Reality (Saint-Petersbourg, Russie) | MIDEN Festival (Kalamata, Grèce) | HOT STEAM III : A Science/Video/Art Festival, Cambridge Community Television's Channel (Etats-Unis) | Thessaloniki Queer Arts Festival, *What is fear ?* (Thessalonique, Grèce) | Speculum Artium, *DigitalBigScreen 360°* (Trbovlje, Slovénie) | MADATAC XI (Madrid, Espagne) | Nature Art Video Exhibition - Geumgang Nature Art Biennale (Corée du Sud) | TEKS.Studio (Trondheim, Norvège) | The Overkill Festival (Enschede, Pays-Bas) | 404 International Festival of Art and Technology, «MediaDemic»

## 2019

Cube Fest Cyclorama - Moss Arts Center and The Institute for Creativity, Arts, and Technology (Blacksburg, Etats-Unis) | MIRA Festival (Barcelone, Espagne) | SUPERNOVA, Digital animation festival - NXT STG (Denver, Etats-Unis) | CYFEST-12: ID, VR program (Saint-Petersbourg, Russie) | Sur la page, abandonnés - Palais de Tokyo (Paris, France) | FILE Circular Cinema (Sao Paulo, Brésil) | CODAME Art + Tech (San Francisco, Etats-Unis) | THE WRONG - New Digital Art Biennale, "Bad Habits" | DigitalBigScreen 360° (Trbovlje, Slovénie) | Novembre Numérique, Institut Français de Barcelone (Espagne) | Cairo Video Festival (Le Caire, Egypte) | MADATAC - *Post Digital Star*, NH COLLECTION EUROBUILDING (Madrid, Espagne) | Traverse Vidéo, *l'Expérimental{recherche/art}* (Toulouse, France) | 360 Film Festival (Paris, France) | ANIMATE EXPERIMENT X: FUTURE, School of Art Union (Glasgow, Royaume-Uni) | CYBERIA - A New Media Playground (Pune, Inde) | «Deep-Fake», Haimney Gallery (Barcelone, Espagne) | Presente Perfecto «Neo Origenes» (Toluca, Mexique) | International Electronic Art Festival Timeline: BH (Belo Horizonte, Brésil) | Cyborg Cinema, Batiment 7 (Montréal, Canada) | LIF (Amorgos, Grèce) | CYLAND Video Archive (Kirov Oblast, Russie) | KLEX Fest (Kuala Lumpur, Malaisie) | Eneagrama Festival Internacional de Cine Experimental (Córdoba, Argentine) | Cineteca Nuevo León (Monterrey, Mexique) | Take away process, Loompa Studio (Madrid, Espagne) | FIVAC (Camaguey, Cuba) | Radical, Hyperflexion Contemporary Art (Walmer, Afrique du Sud) | Museo Francisco Sobrino, Cuvo festival (Guadalajara, Espagne) | Les Editions Extensibles - exposition d'artistes-écrivains, Au Lieu (Paris, France) | Mobile Design Box, International film exhibition (Milwaukee, Etats-Unis) | Atenea - Women in Artistic Technologies, Universitat Politècnica de València (Valence, Espagne) | Ibrida Festival (Forlì, Italie) | Silent Film Festival (Vallejo, Etats-Unis) | CIAM (Toulouse, France) | Expoésie (Périgueux, France) | Green Cube Gallery, IRL/URL exhibition (Vicreggio, Italie) | IVAHM, Museo Zapadores Ciudad del Arte (Madrid, Espagne) | AIVAF (Dhaka, Bangladesh) | "The Road Is Clear", In De Ruimte (Gent, Belgique) | «Futures of sexuality», TIFA working studio (Pune, Inde) | Art laboratory PinkGrig, Mutatio (Moscou, Russie) | Espacio Enter - Creativity, Innovation & Digital Culture (Canarie, Espagne) | Transmediale Vorspiel, *Interleaved Space II* (Berlin, Allemagne) | *Function*, Digital Art Festival (Palma de Majorque, Espagne) | OSMOSIS - Audiovisual Media Festival (Taïpei, Taïwan)

## 2018

Digerati REDLINE - Reality Bytes (Denver, Etats-Unis) | Blindsite Satellite, *New Intimacies* (Melbourne, Australie) | FILE Anima+ (Sao Paulo, Brésil) | Electrofringe - *Your privacy is very important to us* (Sydney, Australie) | Upfor.digital, Upfor Gallery (Portland, Etats-Unis) | Cairotronica, Symposium of Electronic and New Media arts (Le Caire, Egypte) | FILE BELO HORIZONTE - Electronic art in the disruptive age (Belo Horizonte, Brésil) | Atenea - Women in Artistic Technologies, Universitat Politècnica de València (Valence, Espagne) | Images Contre Nature, Videodrome 2 (Marseille, France) | Video Art Film Club, Leyden Gallery (Londres, Royaume-Uni) | TIME is Love.11 [Show 1], Lily Agius Gallery (Sliema, Malte) | TIME is love.11 [Show 2], Centre for Contemporary Arts (Glasgow, Royaume-Uni) | TIME is love.11 [Show 3], EX-NEW Contemporary Art Center (Milan, Italie) | TIME is love.11 [Show 4], Casablanca International Video Art Festival (Maroc) | Maldito, Festival de Videopoesia (Albacete, Espagne) | Ibrida Festival (Forlì, Italie) | Moving Silently, Essaney Silent Film Museum (Fremont, Etats-Unis) | Hansaplatz - VR project (Berlin, Allemagne) | WUU2?, *url\_life drawing project* | Cyborgrrrrs Technofeminist Meeting (Mexico, Mexique) | Festival de Videopoesia UNGS (Los Polvorines, Argentine) | DSP @ [BOX] Videoart project space (Milan, Italie) | *Nous sommes aujourd'hui*, Galerie Annie Gabrielli (Montpellier, France) | Inner Space Gallery (Dallas, Etats-Unis) | Festival de Poesia y Musica PM III (Santiago, Chili) | Façade Video Festival (Plovdiv, Bulgarie) | Wärmflasche (Verné ovice, République Tchèque) | POÉTICA (Talavera de la Reina, Espagne) | TIME is Love.11 [Show 5], Mulhouse Art Contemporain (Mulhouse, France) | Art League Gallery, Unwhiteme (St-Petersbourg, Russie) | Muestra Intermediciones (Medellin, Colombie) | Presente Perfecto 4.0 - Inclusiones Utópicas (Metepce/Toluca, Mexique) | New Materialities in the Digital Age, Harlesden High Street Gallery (Londres, Royaume-Uni) | Generate!\_Job Festival for Electronic Arts (Tübingen, Allemagne) | ICIA, Jan Matejko Academy of Fine Arts (Cracovie, Pologne) | ScreenSaver-Gallery - *Inhuman Art* - PAF, festival of film animation and contemporary art (Olomouc, République Tchèque) | Résonance, Centre National d'exposition (Saguenay, Canada)

## 2017

VIDEOFORMA 5 - Future Vision, Kuryokhin Art Center (St-Petersbourg, Russie) | Kunst Film Fest#3, Centrum Art Space (Berlin, Allemagne) | [ANTI]MATERIA, Empty Vessels - Vulnerable Bodies (The WRONG Biennale) | Future Resonance, Spazio Ridotto (Venise, Italie) | Instants Vidéos, Bibliothèque d'Alexandrie (Egypte) | FILE Anima+ (Sao Paulo, Brésil) | FILE BRASILIA - Electronic art in the disruptive age (Brasilia, Brésil) | FILE SAO LUIS - *Don't let the wave slip away*, Centro Cultural Vale Maranhão (Sao Luis, Brésil) | Future Visions @ HyperPavilion, Biennale de Venise | Pink Pink Moon, curated by Fabio Paris (The WRONG Biennale) | Tokyo Video Art Festival (Tokyo, Japon) | DE-FORMAL Online Gallery (New York, Etats-Unis) | Presente Perfecto Festival, ARTHOUSENT Gallery (Toluca, Mexique) | 20ème Festival Traverse Vidéo (Toulouse, France) | Continuum Festival, Future Futures (Londres, Royaume-Uni) | Miami New Media Festival (Miami, Etats-Unis) | Festival de Videopoesia UNGS (Los Polvorines, Argentine) | Maps-dna-and-spam (Etats-Unis) | Greylight Projects - Out of the blue (Hoesbroek, Belgique) | Images Contre Nature, Videodrome 2 (Marseille, France) | Wärmflasche, Greenhouse (Berlin, Allemagne) | TILT Platform, Miden screenings (Loutraki, Grèce) | Making Waves - Online group show by Soft Within (Berlin, Allemagne) | Espacio Enter - Creativity, Innovation & Digital Culture (Les Canaries, Espagne) | Schwules Museum (Berlin, Allemagne) | LAPSody, 6th International Festival and Conference of the Theatre Academy Helsinki (Finlande) | Büyükek Efes Sanat Gallery (Izmir, Turquie) | MADATAC 08 «Human trope» (Madrid, Espagne) | FILE VITORIA - *touch here*, Sesi Art Gallery (Vitoria, Brésil) | Play - Semana de Videarte (Corrientes, Argentine) | Deepwhitesound (Portland, Etats-Unis) | NTS Radio (Londres, Royaume-Uni) | Les recombinants, ART-0-RAMA (Marseille, France) | Wake Up!://self-imaging (artvideoKOELEN & The New Museum of Networked Art) | Post-Videos To London, Clouds Express Delivery (Londres, Royaume-Uni) | *Chambres*, Mois de la poésie de Québec (Canada) | Espace Cercle Carré (Montréal, Canada) | Videohouse II (Tijuana, Mexique) | FIVAC (Camaguey, Cuba) | Athens Digital Art Festival #PostReality (Athènes, Grèce) | CYFEST 10, Heritage Youth Educational Center (St-Petersbourg, Russie)

**Sandrine Deumier**  
Portfolio



Think about what is the most important

## ***Unnatural - of humus and artifact***

Fiction interactive, 2023

Dans un environnement naturel sans aucune infrastructure artificielle apparemment inhabité par le genre humain, a lieu une rencontre avec un personnage énigmatique qui s'avèrera appartenir à une société humaine hyper-technologique habitant la Terre d'une manière jusqu'ici inconnue. Dispositif de narration interactive dans le genre du Point-and-click, *Unnatural - of humus and artifact* propose de se projeter dans une société humaine dont le développement des connaissances techniques et spirituelles aurait créé un monde d'artefacts virtuels sans aucune modification de l'environnement naturel. Ce projet d'anticipation tente d'imaginer une humanité technologiquement augmentée en vue de connaissances et de savoirs partagés, de spiritualités et d'hyper-connexion au monde vivant. Inspiré par le concept de Chthulucène de Donna Haraway, ce projet part du postulat que ce qui nous définit en tant qu'être vivant est d'être-avec. Il tente ainsi d'ouvrir des pistes de réflexion sur la construction d'une forme de métavers inclusif, par le biais notamment de l'expérimentation de modes de vie non invasifs inspirés par une éthique du Care et ouverts sur le développement de réseaux inter-culturels et de communication inter-espèces ; le développement d'une politique du vivre-ensemble entre humains et non-humains ; la valeur accordée au temps long, à l'observation et à la curiosité ; la compréhension des imaginaires comme puissance d'agir sur le réel.

Démo : <https://vimeo.com/807254285>

Documentation : [http://sandrinedeumier.com/Unnatural\\_Sandrine\\_Deumier.pdf](http://sandrinedeumier.com/Unnatural_Sandrine_Deumier.pdf)



***Unnatural - of humus and artifact***  
Fiction interactive, 2023

Avec le soutien de OULU AIR (Finlande)



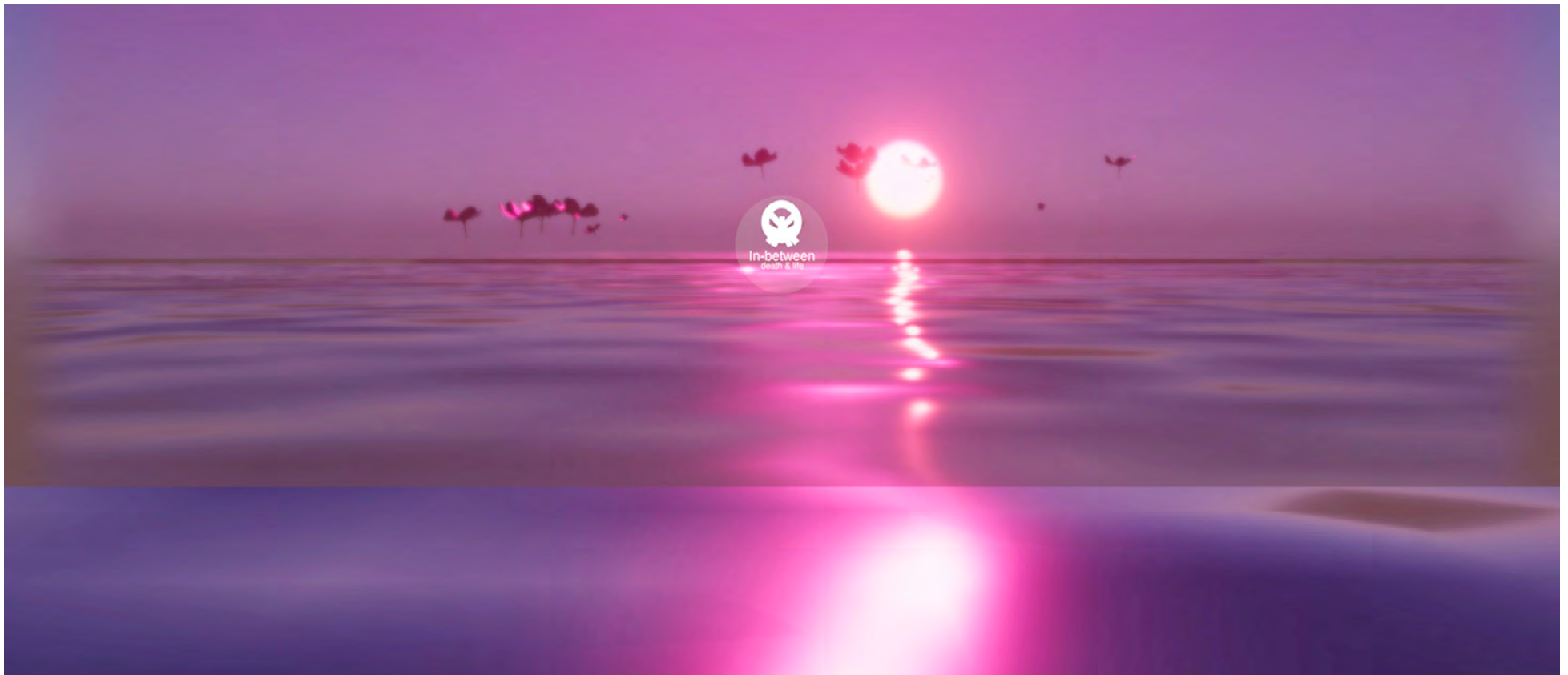
# **Electrical-darkness**

Fiction interactive, 2024

Situé dans une Ville-jardin, à l'entre-deux d'une nature suburbaine et d'une ville-Monde, *Electrical-darkness* est un lieu où différentes perceptions peuvent être expérimentées au travers d'une interface corporelle implémentée sous l'épiderme. Dans ce métavers ultra-sensible, le corps est le lieu de toutes les auto-fictions. L'interface épidermique a été imaginée à partir de phénomènes d'hypersensibilité. Couplée à un œil-Interne permettant une re-traduction visuelle de ces phénomènes, cette interface permet de démultiplier les niveaux de perceptions, d'opérer des distorsions temporelles et d'infiltrer différentes matières corporelles. Dans ce métavers hyper-intuitif, toute forme d'individualité est plurielle. *Electrical-darkness* est un métavers construit comme un décor parcouru de vitesses immobiles, où la perception induit des explorations aux contours fluides et où le corps est soumis à des variations émotionnelles à degrés divers. Mutualisme, mutations symbiotiques, processus de démultiplications perceptives et d'hyper-activités émotionnelles forment une trame dans laquelle s'insérer et se diluer. *Electrical-darkness* est l'expérimentation d'une dématérialisation du soi dans des fictions exponentielles.

**Démo :** <https://saemdre.itch.io/electrical-darkness>

**Documentation :** [http://sandrinedeumier.com/Electrical-darkness\\_Sandrine\\_Deumier\\_FR.pdf](http://sandrinedeumier.com/Electrical-darkness_Sandrine_Deumier_FR.pdf)



# ***Electrical-darkness***

Fiction interactive, 2024

Avec le soutien de l'ADAGP et Gastatelier Gleiz 70





***Following the deer***  
Animation interactive, 2024

Avec le soutien de Soulangh Cultural Park et JS Ltd. (Taiwan)



## ***Following the deer***

Animation interactive, 2024

*Following the deer* a été imaginé comme un poème visuel. Ce récit fictionnel permet de suivre différentes étapes d'une séance de chasse au daim au tir à l'arc telle que possiblement pratiquée il y a 400 ans par des membres de la tribu Siraya. Pistage et repérage, lecture des empreintes animales et déchiffrement du vol des oiseaux, invocation et remerciements aux esprits, traque et poursuite, mise à mort et partage, sont autant d'étapes cruciales dans cette pratique ancestrale et mettent en lumière les implications écologiques d'une pratique soucieuse de préserver les équilibres naturels dans un monde vu au travers de tout un système d'interrelations. Comprendre comment habiter un monde parcouru de correspondances et de liaisons intrinsèques entre êtres vivants permettra peut-être de redessiner des imaginaires pour des futurs viables. Cette oeuvre est une invitation à entrer en forêt à la recherche de l'essentiel.

Vidéo : <https://vimeo.com/986176130>

Documentation : [http://sandrinedeumier.com/Following-the-deer\\_Sandrine\\_Deumier\\_FR.pdf](http://sandrinedeumier.com/Following-the-deer_Sandrine_Deumier_FR.pdf)



***Following the deer***  
Animation interactive, 2024



# *Endangered Landscape*

Animation numérique, 2024

Avec le soutien de Art In Nature (Corée du Sud)



## ***Endangered Landscape***

Animation numérique, 2024

Les espèces sauvages menacées sont celles qui sont en danger d'extinction en raison de facteurs naturels ou humains. Interrogeant la place ambivalente et fragile des espaces naturels protégés dans nos sociétés contemporaines, *Endangered Landscape* met en lumière la disparition silencieuse des espèces animales dans une sourde invisibilité. Comment se préoccuper de la disparition d'êtres vivants dont on ne soupçonne même pas l'existence à nos côtés ?

**Vidéo : <https://vimeo.com/1019056859>**

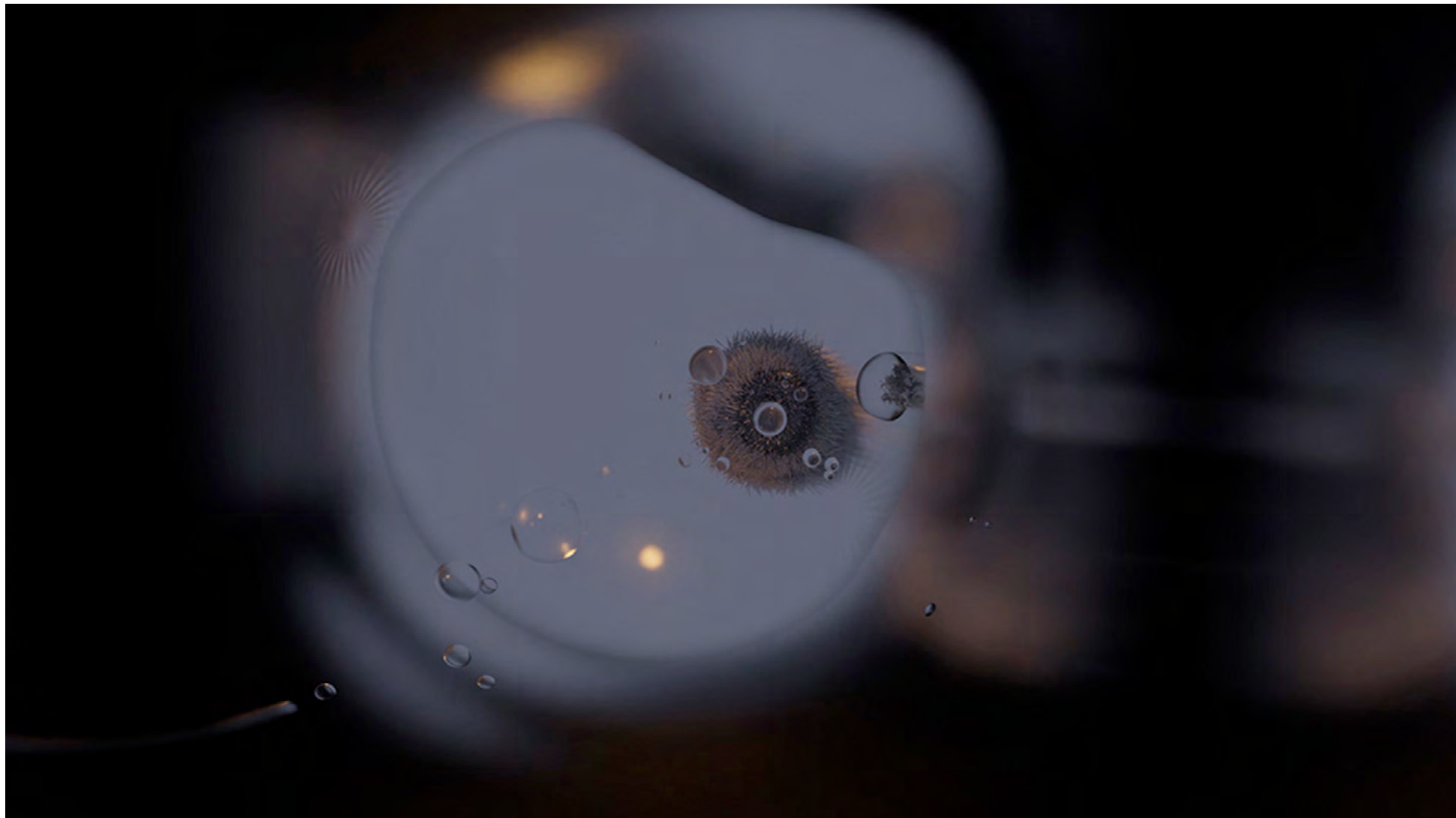
**Documentation : [http://sandrinedeumier.com/Endangered\\_Landscape\\_Sandrine\\_Deumier\\_FR.pdf](http://sandrinedeumier.com/Endangered_Landscape_Sandrine_Deumier_FR.pdf)**



## ***Across the Lake / Kòe Ô***

Oeuvre audiovisuelle pour dôme et planétarium, 2023  
(en collaboration avec Cia Himián LÍ)

Avec le soutien de Moskosel Creative Lab (Suède)



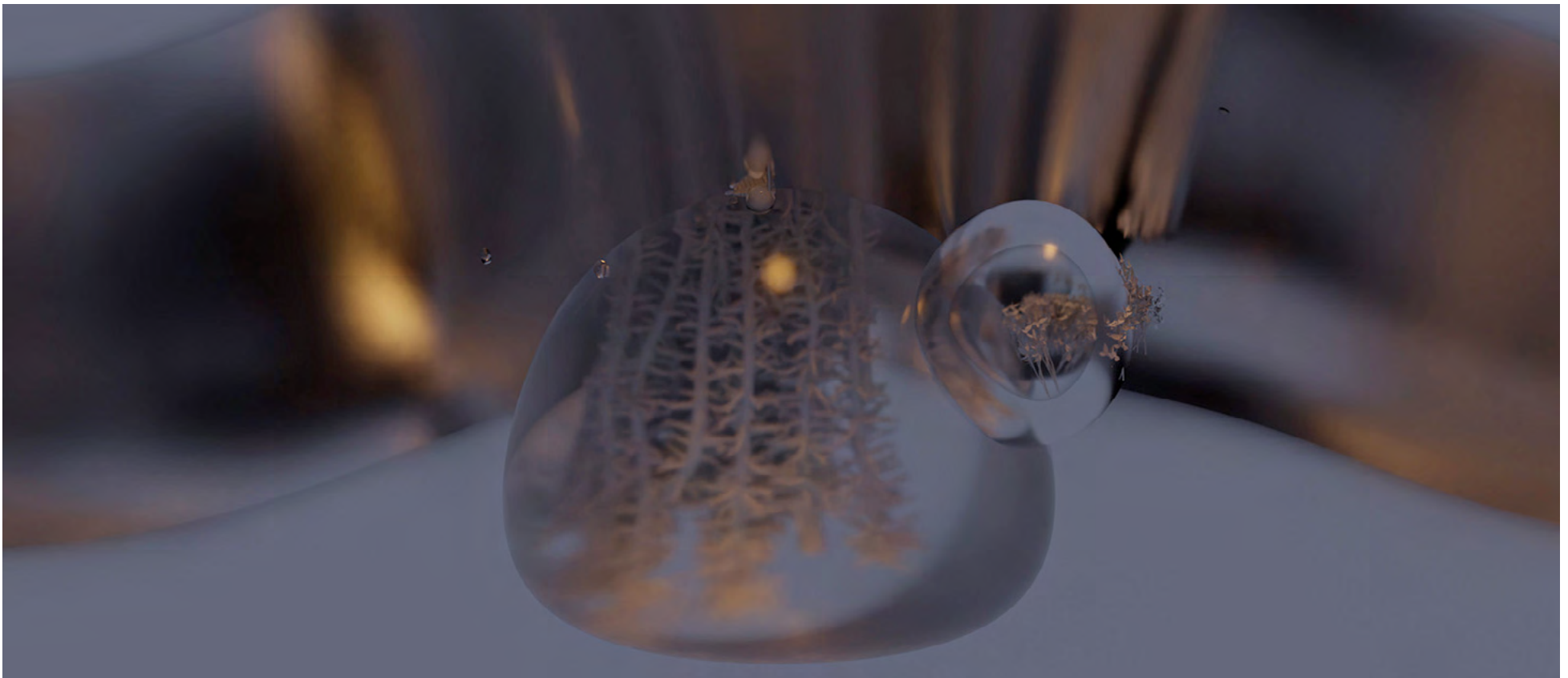
## ***Across the Lake / Kòe Ô***

Oeuvre audiovisuelle pour dôme et planétarium, 2023  
(en collaboration avec Cia Himián LÍ)

*Across the Lake / Kòe Ô* est une plongée dans un paysage recomposé comme une partition mnémotechnique. Utilisant des procédés d'associations mentales, la vidéo se décline en de multiples perceptions d'un même chemin parcouru. Les différents points d'attention permettent alors au regard d'osciller entre détails et vues d'ensemble, microcosme et macrocosme, perceptions réelles et recomposition au travers d'autres paysages convoqués en mémoire comme des résurgences impossibles. Le son s'y mue en déclencheur de conscience, pour griffer, herser, creuser, caresser, pincer, rincer dans le même mouvement que les images. Il vise à cultiver la vie, à nourrir les bactéries, à libérer l'émeraude parfumée en démontant le cadre de la conscience et révéler la mort et la naissance lumineuse. *Across the Lake / Kòe Ô* est un leurre audiovisuel qui vient souligner que la perception n'est qu'une construction mentale.

Démo : <https://vimeo.com/885968862>

Documentation : [http://sandrinedeumier.com/Across-the-Lake-Koe-O-SandrineDeumier-CiaHimianLi\\_FR.pdf](http://sandrinedeumier.com/Across-the-Lake-Koe-O-SandrineDeumier-CiaHimianLi_FR.pdf)



## **L'alter-Monde**

Oeuvre audiovisuelle pour dôme et planétarium, 2020  
(en collaboration avec Myriam Bleau)

Avec le support de la Cité des Sciences et de l'Industrie, le Conseil des arts et des lettres du Québec et le Conseil des arts du Canada





## **L'alter-Monde**

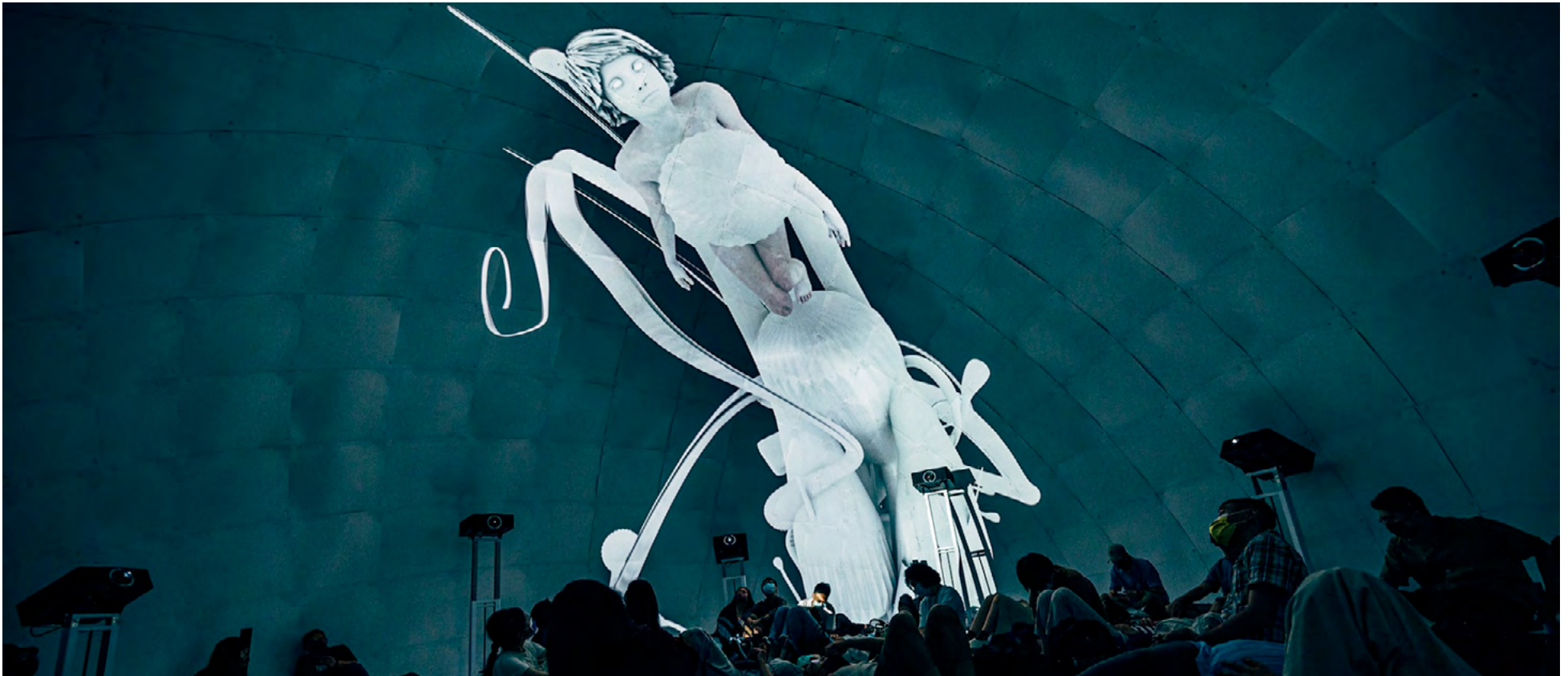
Oeuvre audiovisuelle pour dôme et planétarium, 2020  
(en collaboration avec Myriam Bleau)

Evocation d'un jardin cybernétique, mêlant espaces artificiels et excroissances végétales semi-humanoides, *L'alter-Monde* développe un imaginaire reflétant une symbiose entre l'être humain et un état de nature retrouvé. Le projet propose un imaginaire audiovisuel sous-tendant une pensée de l'écophilosophie et de symbiose interspécies, en explorant, au travers d'un état spécifique d'immersion, la possibilité de nous identifier à une nature mutante. Par le biais de ces phénomènes d'empathie induits par le format immersif, cette oeuvre tente d'immerger le public dans un devenir-végétal et potentiellement dans l'expérimentation d'une vie infra-humaine.

Festival Platform Award (Dome Theater Category), Japan Media Arts Festival 2021

Teaser : <https://vimeo.com/370734235>

@ Future Vision Lab (Taipei, Taiwan) 2021



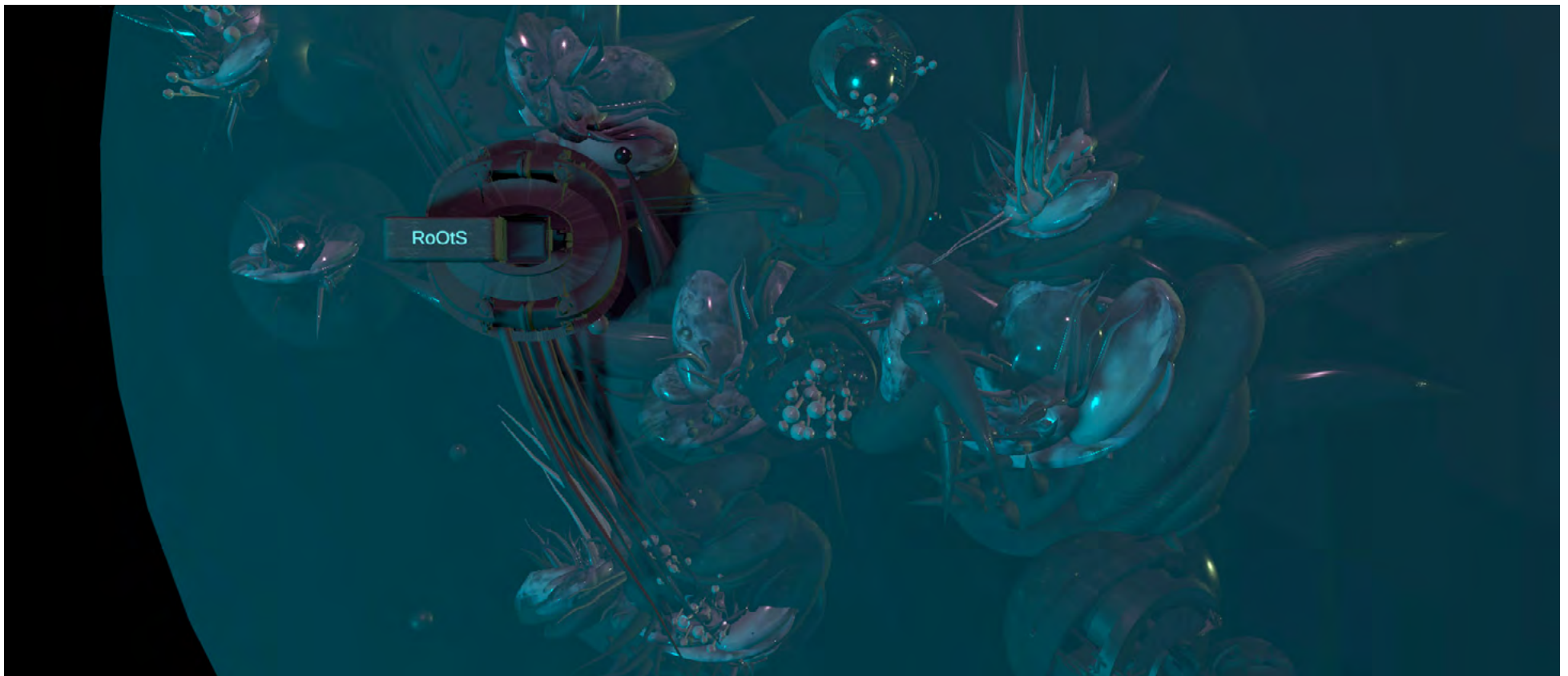
## ***Beyond Matter - in imitation of the survival orchids***

Animation interactive / poésie, 2022

Environnement virtuel composé de 20 scènes interactives, *Beyond Matter - in imitation of the survival orchids* est une plongée dans un univers artificiel où s'apparentent différents règnes du vivant. Entremêlant orchidées animales et matière minérale en expansion, formes fongiques en mutation, embryons végétaux et résidus hybrides en fusion, ce travail interroge notre capacité à percevoir le monde du vivant comme une entité complexe, hybride et en interaction permanente.

Démo : <https://vimeo.com/701518702>

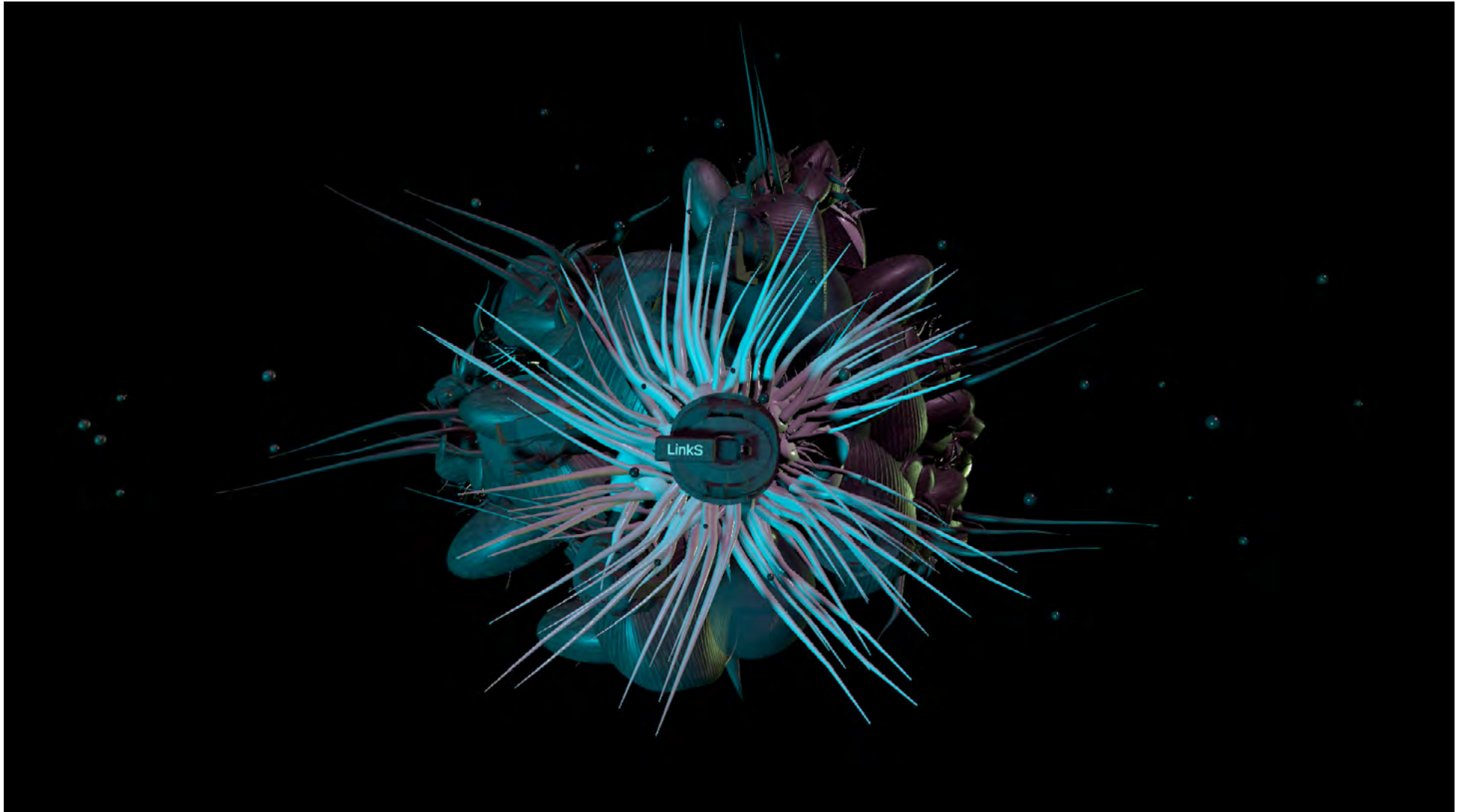
Documentation : [http://sandrinedeumier.com/BeyondMatter\\_Sandrine\\_Deumier.pdf](http://sandrinedeumier.com/BeyondMatter_Sandrine_Deumier.pdf)



## **Beyond Matter - in imitation of the survival orchids**

Animation interactive / poésie, 2022

«La lumière a coulé sur la quatorzième graine générée par le programme. La lumière était verte, hybride et tentaculaire. La lumière avait une odeur de pluie. Mes yeux se sont habitués à cette lumière et j'ai commencé à manipuler la graine en prenant soin de toucher le moins de surface possible. La graine brillait sous mes doigts. De minces filaments striaient sa surface - bleutés, iridescents, magnétiques. J'ai déposé la graine dans la capsule qui lui avait été assignée et la procédure d'inhibition a été déclenchée. La graine était inhabituellement agitée.»



## ***Beyond Matter - in imitation of the survival orchids***

Animation interactive / poésie, 2022

@ Futures Past, Arebyte Gallery (Londres, Royaume-Uni) 2022



## ***Le jardin d'acclimatation***

Expérience de réalité virtuelle, 2023

*Le Jardin d'acclimatation* est une expérience de réalité virtuelle conçue dans le genre de l'expérience initiatique. Directement inspirée des recherches scientifiques actuelles mettant l'accent sur les divers modes d'interactions, d'interdépendances et de coopérations, cette oeuvre utilise les procédés des environnements immersifs pour, tout au long de l'exploration progressive d'un jardin botanique, accéder à des niveaux de perception parallèles et s'ouvrir de manière émotionnelle à la complexité des êtres végétaux en interaction avec leurs milieux. *Le Jardin d'acclimatation* a été conçu comme une invitation à s'immiscer émotionnellement au coeur des imaginaires du vivant.

Démo : <https://vimeo.com/885208588>

Documentation : <http://sandrinedeumier.com/Le-Jardin-d-acclimatation-SandrineDeumier-FR.pdf>



# ***Le jardin d'acclimatation***

Expérience de réalité virtuelle, 2023

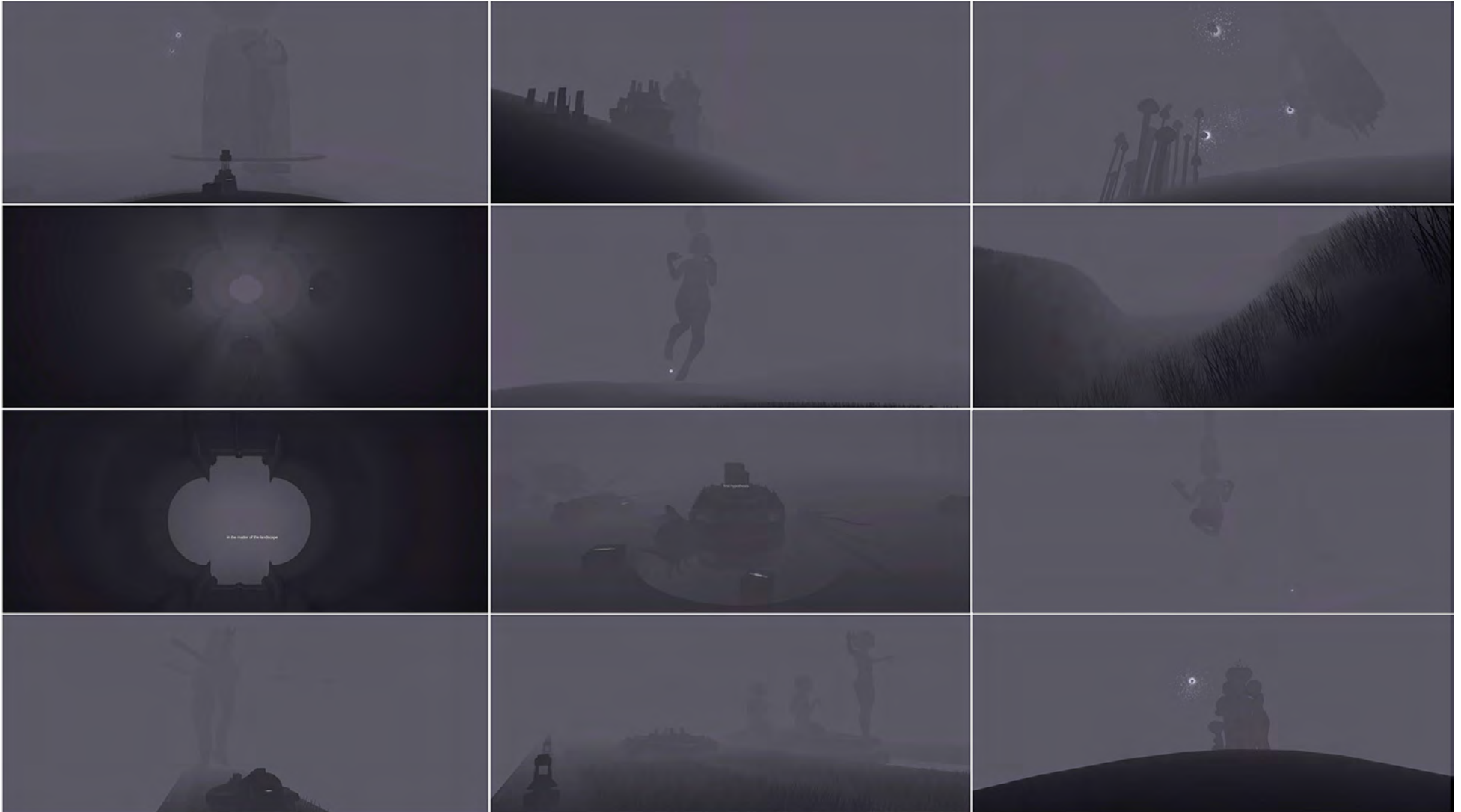
Avec l'aide de l'EPLFPA-CHARTRES, la DRAAF et la DRAC - Région Centre-Val de Loire (France)



## N-h9

Poésie en réalité virtuelle, 2022

« L'atmosphère, lunaire et brumeuse, est constellée de lucioles. Ces lucioles sont extrêmement mobiles, à la limite du visible. Évanescentes, presque en-deçà de l'image - une multitude d'êtres évanescents et multi-formes se développant pour créer une sorte d'espace entièrement mouvant au devenir imprévisible. Ces êtres-éléments sont interchangeables, déclinables et modifiables à l'infini. Chacun de ces êtres est une unité mobile, perméable et interchangeable : une partie du tout, le tout, l'autre partie et l'envers »



## N-h9

Poésie en réalité virtuelle, 2022

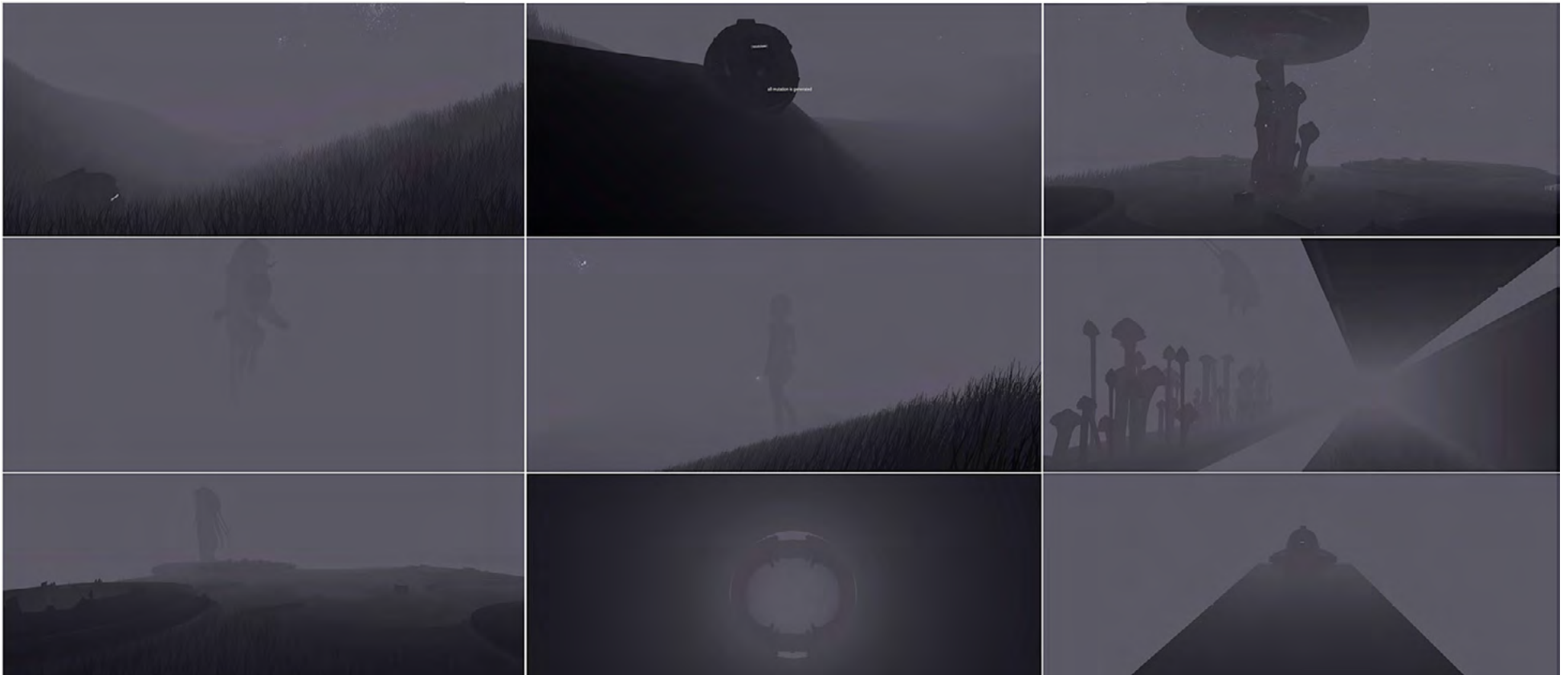
En tissant des imaginaires sur le mode du biomimétisme, *Nh-9* est une expérience de poésie immersive qui tente de développer des notions d'interrelations comme liens directeurs pour construire des scènes de relations symbiotiques entre humains et non-humains. L'enjeu de *Nh-9* est de se laisser immerger dans un état de modifications (et/ou de mutations) sensorielles pour construire des paysages d'interrelations en imaginant un monde vivant - constitué des êtres et des relations entre ses êtres.

Avec le soutien de la Région Occitanie / Pyrénées-Méditerranée (France) et de Taipei Artist Village (Taiwan)

Démo : <https://vimeo.com/709376302>

Documentation : [http://sandrinedeumier.com/N-h9\\_Sandrine\\_Deumier.pdf](http://sandrinedeumier.com/N-h9_Sandrine_Deumier.pdf)

@ *Beyond Human*, exposition personnelle, Frontier Gallery n°9 THAV (Taipei, Taiwan) 2022





## **Lotus Eaters**

Expérience de réalité virtuelle / oeuvre en ligne, 2021

*Lotus Eaters* est un parcours dans un environnement virtuel immersif et interactif qui tente de développer un imaginaire centré sur une forme d'animisme post-futuriste. Le titre fait implicitement référence à la notion d'oubli comme processus d'appropriation d'identités transitoires. *Lotus Eaters* est un exercice de décentrement : une réappropriation d'identités pré-humaines / a-humaines pour tenter d'inventer des images figurant une immatérialité tangible d'autres formes de consciences. Un oubli du soi.

Constitué d'une combinaison de différents espaces à arpenter, le monde virtuel de *Lotus Eaters* est jalonné de portails et de passages donnant accès à différentes scènes narratives. Chaque scène décrit un récit particulier. Ces multiples tableaux scéniques évoquent des scènes de rituels et fonctionnent comme des processus de reconnections au vivant.

Avec le support de VIDEOFORMES et de la DRAC Auvergne-Rhône-Alpe (France)

**Démo : <https://vimeo.com/700159160>**

**Documentation : [http://sandrinedeumier.com/LotusEaters\\_Sandrine\\_Deumier.pdf](http://sandrinedeumier.com/LotusEaters_Sandrine_Deumier.pdf)**

@ Ukrainian Biennial of Digital and Media Art (Kiev, Ukraine) 2021



## Vibrissae

Filtres de visage en réalité augmentée, 2021

*vi-bris-sae /vai 'brise/*

*Longs poils raides poussant autour de la bouche ou ailleurs sur la face de nombreux mammifères, utilisés comme organes du toucher ; moustaches*

*Vibrissae est un projet qui explore le potentiel tactile du visage par l'ajout de prothèses similaires à des vibrisses en réalité augmentée. En utilisant les signaux du visage et les expressions faciales comme le clignotement des yeux, ou le froncement de sourcils pour interagir avec ces prothèses, l'expérience consiste à manipuler son propre visage afin d'expérimenter une sorte de visage augmenté. L'enjeu de ce projet est de détourner la double fonction sociale du visage (fonction d'identification et fonction de communication) pour lui donner d'autres fonctions empruntées à des formes de perceptions animales. Comment rendre tactile son visage par l'apposition de vibrisses (organes de réceptions tactiles utilisées par certains animaux) ? Comment augmenter son visage par l'apport de perceptions non-humaines, voire par l'expérimentation de formes de cultures animales?*

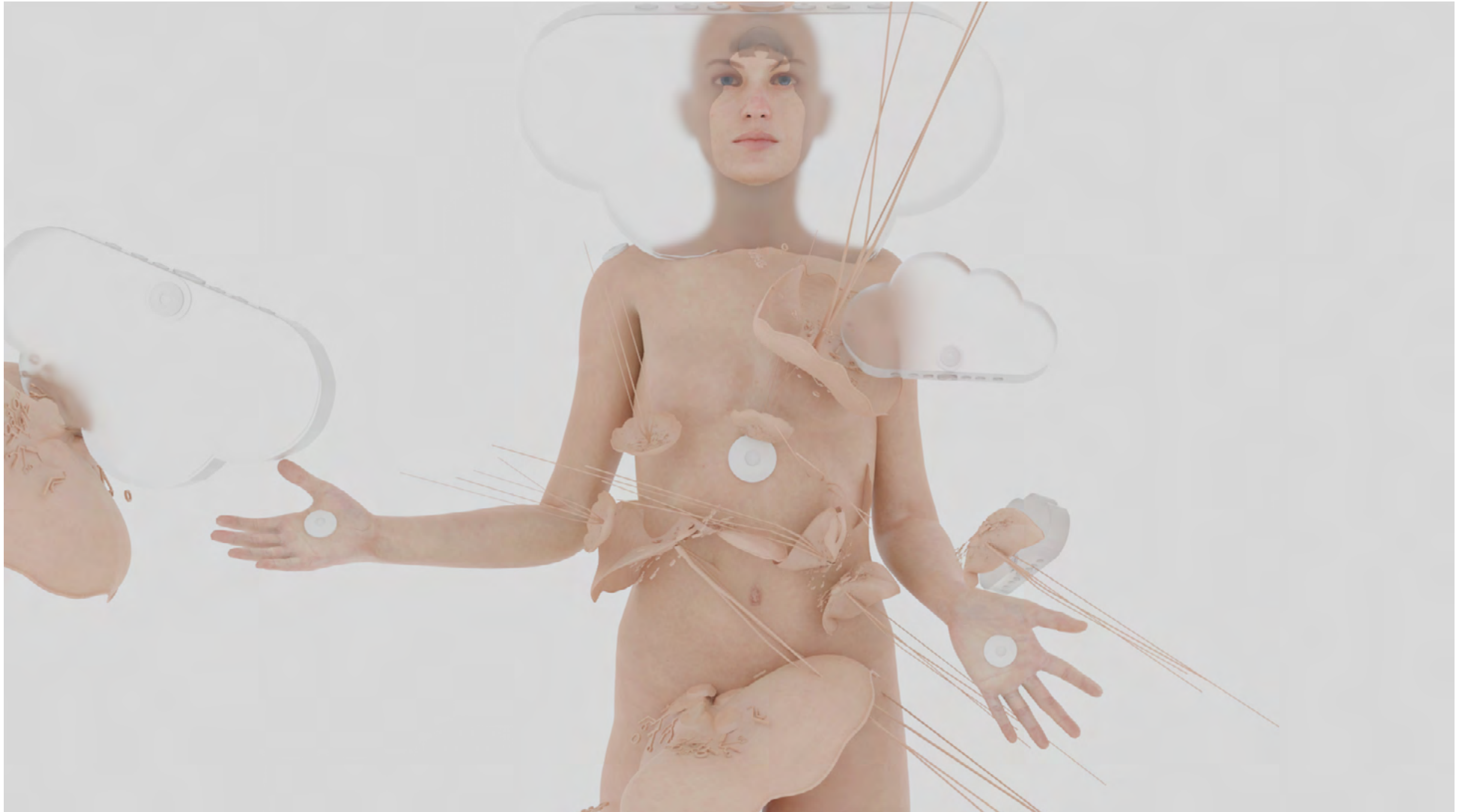
Démo : <https://vimeo.com/664220571>

@ The Overkill Festival, Collective Masquerade (Enschede, Pays-Bas) 2021



**DELTA - If everything is connected, everything is vulnerable**

VR installation / 360° video, 2020



## ***DELTA - If everything is connected, everything is vulnerable***

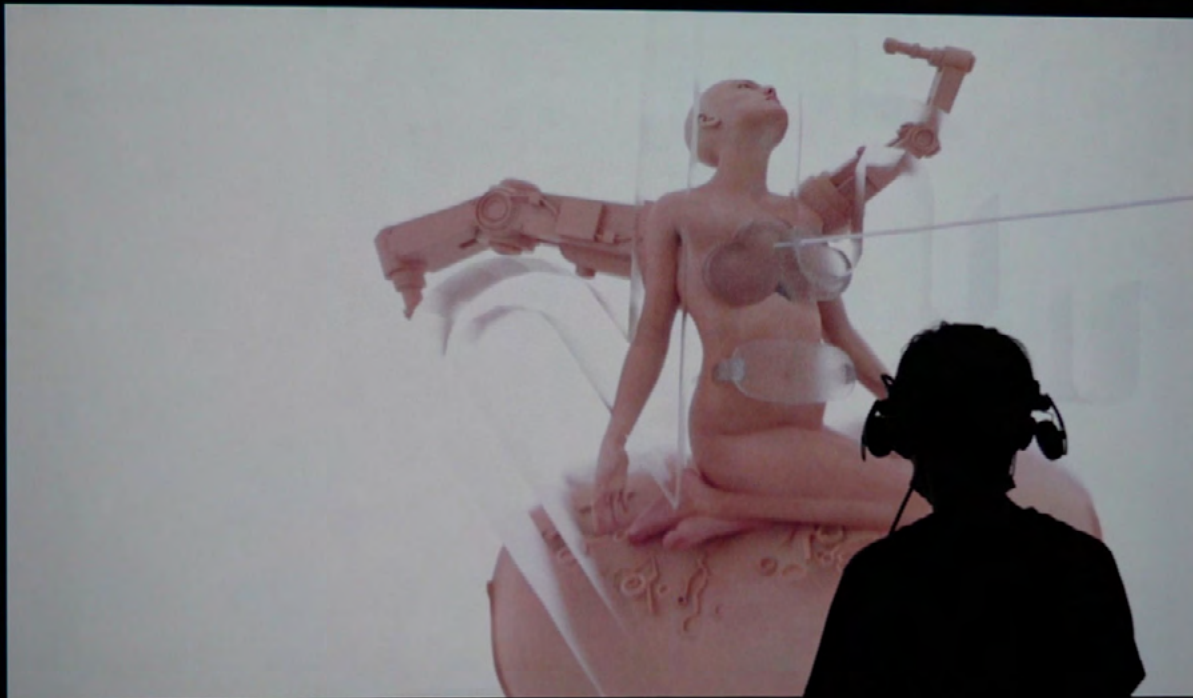
Installation en réalité virtuelle / vidéo en 360°, 2020

Ce projet tente d'anticiper des phénomènes de sorcelleries digitales. En imaginant de futurs outils technologiques centrés sur des phénomènes d'empathie et d'interconnexions entre espèces, il propose d'inventer des formes de multiconscience et des stratégies de réappropriations d'imaginaires animistes.

**Vidéo :** [https://www.youtube.com/watch?v=a-rA\\_NjRcpQ](https://www.youtube.com/watch?v=a-rA_NjRcpQ)

**Documentation :** [http://sandrinedeumier.com/DELTA\\_Sandrine\\_Deumier.pdf](http://sandrinedeumier.com/DELTA_Sandrine_Deumier.pdf)

@ Palafang Festival - *Breaking Ball, Landscape of fragility* (Hualien, Taiwan) 2022



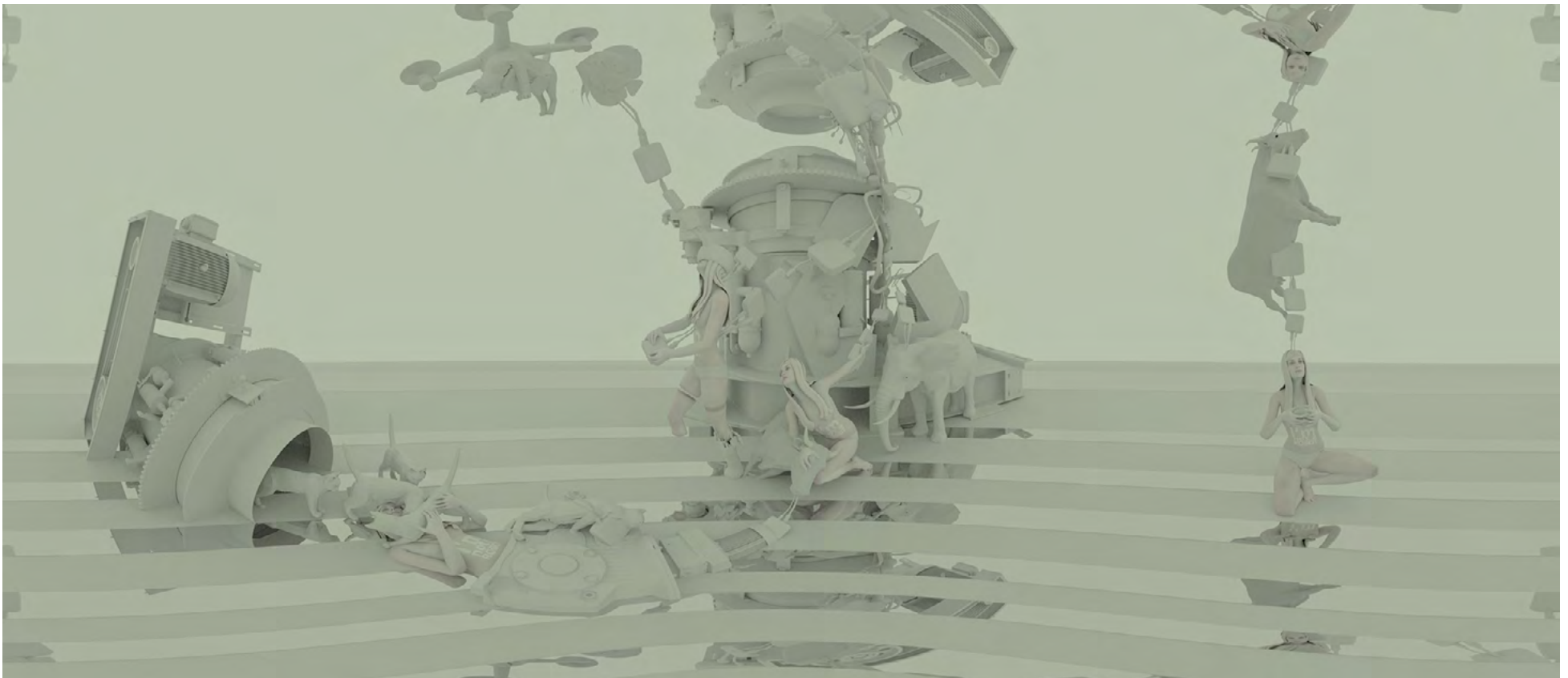
## **Falling**

Installation en réalité virtuelle / 360° video, 2020

Falling» est l'étude d'un effondrement. Composée de neuf mises en scène de collapsologie créées à partir d'imaginaires issus de la culture Internet, cette pièce tente d'interroger un possible démantèlement des pratiques humaines d'assujettissement de la nature et de hiérarchisation des espèces par une recherche de postures éco-féministes. Court-circuiter des imaginaires collectifs issus d'internet pour élaborer de nouvelles utopies et inventer des imaginaires durables.

Avec l'aide de la Casa de Velázquez, Hangar et l'Institut Français de Barcelone  
Expanded Media Award in the Category Network Culture (Stuttgarter Filmwinter, Allemagne) 2022

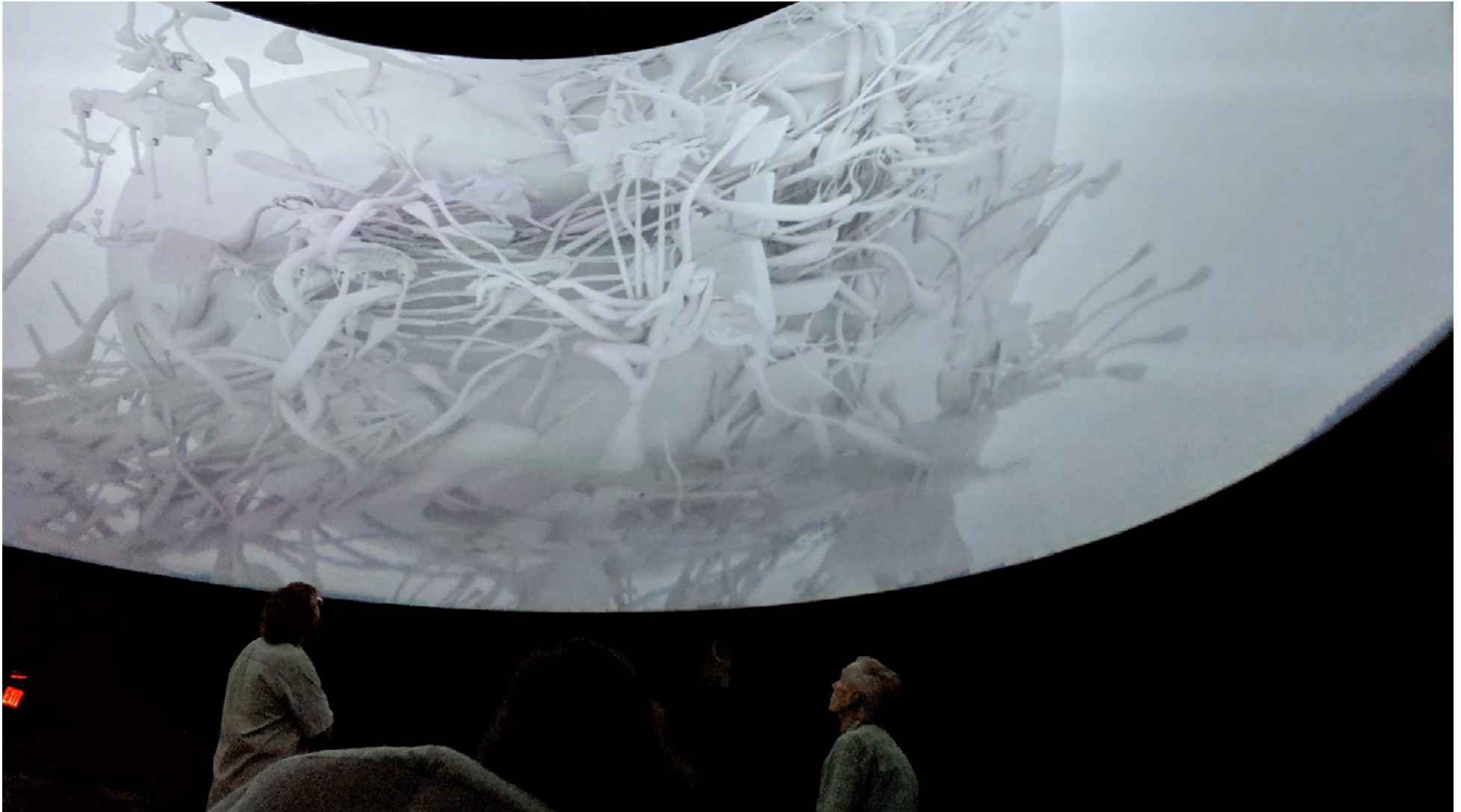
**Video : <https://vimeo.com/439010770>**



## ***Realness - Intimate Garden***

Installation multimédia, 2019

@ Cube Fest - Moss Arts Center and The Institute for Creativity, Arts, and Technology (Blacksburg, Etats-Unis) 2019



## **Realness - Intimate Garden**

Installation multimédia, 2019

Immersion sensitive dans un jardin cybernétique à la recherche de possibles identifications à une nature mutante, *Realness - Intimate Garden* se situe aux interstices d'une nature artificielle et d'une humanité renaturée (artificiellement reconnectée à une nature préfabriquée). L'oeuvre propose une plongée dans un artefact de nature.

"Deumier creates virtual environments where amorphous, anonymous, beautifully complex humanoids live in organic symbiosis with their natural environment. The cybernetic garden by Deumier is ever mutant with its creatures adjusting to it naturally and gracefully, creating boundless kinetic energy and a chaotic, dense process of highly intricacy containing an almost hidden scaling natural order. *Realness - Intimate Garden* explores the boundaries within an artificially created nature and a freshly conceived form of humanity as harmony and osmosis between the two are finally reached." George Vitale (Synthesis Gallery, Berlin)

**Démo : <https://vimeo.com/425051313>**

(Meta.Morf X - Digital Wild / Trondheim Kunstmuseum - Grāmølna, 5 Mars - 3 Mai, 2020)



## ***Realness - Intimate Garden***

Installation multimédia, 2019

@ Speculum Artium - New Media Festival, Digital Big Screen (Trbovlje, Slovénie) 2020

