

L'ÈRE NOUVELLE

ENVIRONNEMENT - ART - DIGITAL - BIEN-ÊTRE

ÉDITION #12, HS INTELLIGENCE ARTIFICIELLE - JANVIER 2023

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

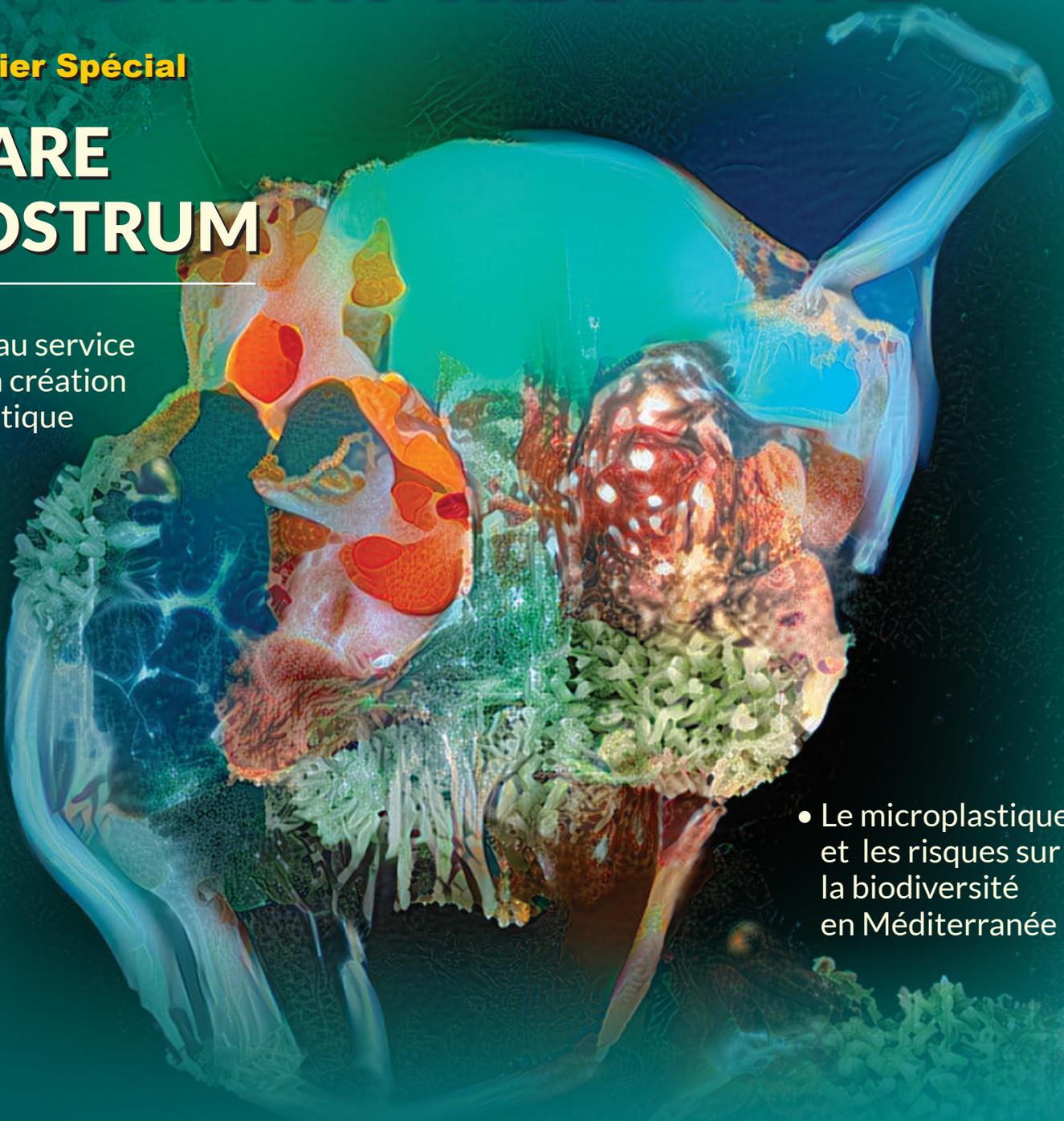
OMNIPRÉSENTE

Dossier Spécial

MARE NOSTRUM

- L'IA au service de la création artistique

- Le microplastique et les risques sur la biodiversité en Méditerranée



Rencontre de l'Art & de la Technologie

9-11 FÉVRIER > PALAIS DES FESTIVALS
CONFÉRENCES, EXPOSITION, DÉMOS

WAICF

WORLD ARTIFICIAL INTELLIGENCE CANNES FESTIVAL



Dans le cadre du WAICF,
Diana Vicinelli Landi¹
experte IA & Art de l'institut EuroPIA &
présidente de Art-tech
présente **3 projets** :

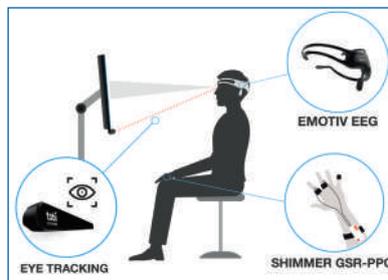


Mare Nostrum



Un lien entre science,
art et technologie
Pages 4 à 17

NEFFIE



Art, Futur & Intelligence
Artificielle
Pages 18 - 19

Metaverse



Univers virtuel d'hier et
d'aujourd'hui
Pages 20 - 23

¹Actuellement présidente de l'association Art-tech <https://diana-art.net/> Diana Vicinelli Landi est experte IA & Art pour l'Institut EuroPIA. Mathématicienne, ancien professeur d'université, Diana est écrivain et artiste. Forte de 30 années d'expérience en management interculturel lié au monde technologique, elle est à sa façon une artiste futuriste qui aide ses interlocuteurs à découvrir les changements à venir, à innover.

Rédacteurs en chef Nelda Lapostat
Claude-Jean Lapostat

Conception graphique Dominique Martinez

Contributeurs Nelda Lapostat
Olivier Barbarin
Alberto Baudena
Florence Canarelli
Tommaso Occhipinti
Diana Vicinelli Landi

L'Ere Nouvelle Magazine
- Janvier 2023 -

Association Quant'Édition
826, Chemin de la Chèvre d'Or
06410 Biot-Sophia antipolis

+33(0)7 86 56 02 13 / +33(0)4 93 655 500
Email: erenouvellebioresonance@gmail.com

N°ISSN : 2606-5886

5 numéros sur abonnement au prix de 30 €/an
Création du magazine : Septembre 2017
Tirage à 1000 exemplaires

Diffusion nationale

Le libellé des annonces utilisé par les annonceurs, les photos et textes rédactionnels n'engagent que la responsabilité de leur auteur. L'éditeur se réserve le droit de différer ou de refuser des documents sans avoir à en justifier les motifs. L'éditeur décline toute responsabilité pour les erreurs ou omissions, les erreurs typographiques ou d'impression qui pourraient subsister malgré tous les soins apportés à la réalisation. Toute reproduction même partielle des articles, dessins et publicités est interdite, sauf accord préalable de l'éditeur.

Avertissement : les conseils donnés dans ce magazine ne doivent en aucun cas entraîner l'interruption d'un traitement médical en cours, ni remplacer la consultation d'un médecin.

S O M M A I R E

Janvier 2023

- 4-5 Mare Nostrum
- 6-11 Chercheur - Spécialiste - Experts
- 12-15 Les Artistes
- 16-17 Thérapie Connectée pour la Faune et la Flore Marine
- 18-19 NEFFIE - Meta-Picture & Metaverse
- 20-21 Le Metaverse dans l'Art
- 22-23 Moya, Artiste pionnier du Metaverse



Edito

Un vent de fraîcheur souffle sur le magazine Ère Nouvelle. Ce magazine, dont l'essence est avant tout la préservation du bien-être, décide d'ouvrir ses pages à l'écologie pour vous présenter des projets audacieux et précurseurs.

À l'aube des nouvelles technologies, l'intelligence artificielle s'allie avec la création artistique pour proposer des projets innovants dédiés à la sensibilisation et à la protection de la Nature.

En ce début d'année, le milieu marin est à l'honneur. Sources de toute vie, la mer et les océans sont un poumon d'oxygène pour la planète et il nous faut inventer de nouvelles techniques pour enrayer d'une part leur destruction, et d'autre part favoriser leur renouvellement.

La régénération des fonds marins et en particulier des barrières de Corail, véritables écosystèmes des profondeurs, représentent un défi majeur pour tous les défenseurs de la planète et du Grand Bleu.

L'Art, vecteur de sensibilisation, devient un acteur d'espoir grâce à l'intelligence artificielle.

Réconcilier la Nature avec les technologies innovantes est un pari prometteur pour l'avenir.

L'émotion, qui émane de ces œuvres inédites, nous saisit tant par la beauté du regard, que par la profondeur de leurs intentions.

Le message touche et trace le chemin vers une nouvelle ère où l'IA et l'écologie avancent main dans la main pour le bien de tous et la préservation de notre belle planète bleue.

Un rêve à notre portée pour avancer ensemble dans la bonne direction.

Bonne résonance à tous.

Nelda & Claude-Jean Lapostat

RETROUVEZ LE MAGAZINE
les articles, les contributeurs,
l'abonnement
<https://erenouvellemag.com/>



06410 Biot - Sophia-Antipolis
+33(0)4 93 655 500 - +33(0)7 86 56 02 13
erenouvellebioresonance@gmail.com

Mare Nostrum

Un lien entre science, art et technologie

Art et science ont de tout temps été liés.

Si la science nous forme à la rigueur, l'art est novateur. C'est l'imaginaire qui est précurseur de toute innovation.

Le rôle des artistes est fondamental dans l'innovation, surtout en période de synthèse créative quand la société s'approprie les avancées des connaissances pour les transformer en de nouveaux produits et services.

Leur imagination, leur capacité créative et leur sensibilité, constituent des atouts déterminants. Si l'histoire retient surtout leurs réalisations artistiques, les artistes dans le passé ont été également des innovateurs très actifs.

Aujourd'hui, nous vivons dans un monde très cloisonné de plus en plus numérique. Et la technologie (y compris la technologie IA) est devenue notre collaborateur au quotidien.

Si elle partage les progrès de la science sous forme de brevets de produits et processus industriels, dans l'art, elle bouleverse complètement le processus créatif. Les artistes sont bien souvent en avance sur les innovations : *“Chaque technologie prend naissance dans l'imagination et nécessite une description de ce qu'elle pourra accomplir [...]. Chaque brevet raconte une histoire. Fabriquez ce dispositif, ou suivez ce processus, et certaines choses seront possibles – des choses jamais vues auparavant.”*

Le premier volet du projet **Mare Nostrum** proposé depuis 2021 par l'association Art-Tech s'est déroulé à Biot le 12 décembre 2022.

Les interventions et les expositions d'œuvres d'art et d'objets liés à la problématique du plastique dans la mer, ont prouvé la force et l'enrichissement réciproque des liens entre Art, Science et Technologie.

Après une première réflexion en 2021 et 2022 autour des enjeux de l'écologie et de l'avenir de notre planète, l'initiative **Mare Nostrum** a fédéré autour d'un projet clairement identifié, des chercheurs, des scientifiques, des artistes et des entreprises Higt-Tech, leaders dans les nouvelles technologies IA.



En effet, chacun peut alors contribuer à l'avancée d'un projet structuré, d'envergure, ayant des chances d'aboutir.

Mare Nostrum est à la fois un projet, un engagement et une approche partagée. L'initiative veut sensibiliser et informer le grand public sur les enjeux de la pollution marine et sur les risques encourus par

**Développe un esprit complet :
étudie la science de l'art ;
étudie l'art de la science.**

Apprend à voir.

Réalise que tout est lié à tout le reste.

Léonard de Vinci

la biodiversité méditerranéenne avec la participation des entreprises impliquées dans ce domaine .

L'avenir existe d'abord dans l'imagination, puis dans la volonté, puis dans la réalité

Origine du projet

À l'initiative de **Diana LANDI**, une réflexion s'est structurée en 2021 et 2022 autour des enjeux de l'écologie et de l'avenir de notre planète. D'emblée, Diana, habitant la Côte d'Azur, a choisi la Méditerranée¹ pour ajouter sa pierre au combat écologique engagé depuis plusieurs années par des ONG diverses mais trop dispersées et souvent sans lien entre elles. Il lui est vite apparu que *“l'union fait la force”*.

Pour cela, **Diana, présidente de Art Tech²**, organise un **triple évènement** en lien avec les “Journées Mondiales de la Mer et de l'Océan” :

En **Décembre 2022**, une demi-journée de sensibilisation écologique et d'information sur le projet **“Mare Nostrum¹”**.

En **Février 2023**, une mise en valeur des projets et des recherches qui intègrent l'Intelligence Artificielle et l'Art à l'Écologie, à l'occasion du **WAICF 2023**.

En **Juin 2023**, un évènement artistique et scientifique avec conférences, ateliers et expositions, en lien avec la “Journée Mondiale de l'Océan”.

Diana Landi

¹Mare Nostrum est le nom que les Romains ont donné à la Méditerranée

²Art_Tech est une association à but non lucratif, www.diana-art.net

Table Ronde

- **Diana VICINELLI LANDI**
experte IA et Culture Institut Europa, artiste mosaïste, docteur en innovation technologique.
- **Alberto BAUDENA**
Chercheur Docteur en océanographie physique, et travaillant à l'institut de la mer (IMEV) de Villefranche-sur-Mer.
- **Giovanni BALDASSARI** Président Europa Italie
Spécialiste de l'économie circulaire appliquée à un système socio-écologique haliotique : du déchet à l'œuvre d'art (MarGinet).
- **Tommaso OCCHIPINTI**
Docteur en télécommunications-CEO de Oenineering, société qui développe des caméras sous-marines descendant à 1000 m de profondeur et équipées de vidéo autonome et intelligente.
- **Thierry DESCHAMPS de PAILLETTE**
Docteur en systèmes de télémétrie sous-marins, et CEO d'HAVGUARD AS, en Norvège, aux îles Lofoten.



Un lien entre Art, Science & Technologie

Le premier volet du projet **Mare Nostrum**, proposé depuis 2021 par l'association **Art-Tech**, s'est déroulé à Biot le 12 décembre 2022.

Les interventions et les expositions d'œuvres d'art et d'objets liés à la problématique du plastique dans la mer a prouvé la force et l'enrichissement réciproque des liens entre Art, Science et Technologie.

J'ai pu rassembler des scientifiques spécialisés qui nous ont partagé leurs travaux et leurs recherches engagés en faveur de notre Mer Méditerranée, des économistes d'économie circulaire,

des entrepreneurs à la pointe des technologies sous-marines pour la surveillance de l'environnement et des artistes engagés dans la préservation de l'écosystème marin.

Pour rappel, la Méditerranée détient le triste record de l'une des mers les plus polluées du monde. Principalement, le plastique menace la biodiversité. Beaucoup ignorent que les possibilités de recyclage du plastique sont infinies grâce à la technologie IA.

Pour finir, une exposition d'œuvres d'art en déchets marins recyclés, comportant T-shirts et sculptures, à également pu être présentée lors de cette table ronde.

Les Artistes

Jérémy GOBÉ

Artiste DR GL de CORAL ARTEFACT qui travaille sur la reconstruction des zones coralliennes avec une dentelle imitant le socle de reproduction des coraux.

Sofia CRESPO

Artiste polymorphe qui a développé "Aqua (IA) formings" où avec l'aide de l'intelligence artificielle, elle permet d'imaginer et de montrer de façon vivante, ce que la diversité marine sera dans quelques années.

Camilla ALBERTI, qui a gagné le concours organisé à Venise, avec une très belle tête, faisant le lien entre la pensée, et ce nouveau monde de la pollution plastique, en tentant dans son œuvre, d'imaginer le monde différemment.

Alberto Baudena

La Pollution Plastique est partout dans le Monde

Le Dr. Alberto Baudena est un chercheur au laboratoire d'océanographie de Villefranche-sur-Mer qui est rattachée à l'Université de la Sorbonne de Paris. Il étudie les courants marins et comment ils transportent des éléments tels que les plastiques ou le plancton.

La pollution plastique est désormais partout dans le monde, en causant problèmes économiques, sociales, écologiques, et pour la santé humaine. D'énormes quantités de plastique, reversées dans l'environnement, terminent dans la mer : les estimations vont de **18 à 22 millions de tonnes de plastique pour 2016** seulement. Une partie de ces plastiques est amenée par les courants marins dans une de cinq zones d'accumulation dans le monde, la plus célèbre étant "le continent de plastique" situé dans l'Océan Pacifique du Nord.

Dans ce cadre, la **Mer Méditerranée est une des mers les plus polluées au monde : avec 260 000 morceaux par kilomètre carré**, la concentration de plastique est similaire à celle que l'on trouve dans le continent de plastique. Cependant, la Mer Méditerranée ne présente pas de zones d'accumulation de plastique comme dans le Pacifique : cela est dû aux courants qui changent en continu de direction et empêchent aux débris de s'accumuler.

L'étude de la pollution plastique en Méditerranée est donc compliquée, ce qui compromet aussi les stratégies de mitigation.

L'équipe du **Dr. Baudena** qui est composée de quatre équipes internationales (Sorbonne Universités- CNRS (France), Massachusetts Institute of Technology (USA), University of Bordeaux (France), and the French Research Institute for Exploitation of the Sea (France), a décidé d'adopter une approche différente : au lieu de chercher les endroits où le plastique s'accumule, ils ont cherché les zones où de grosses quantités de plastique passent

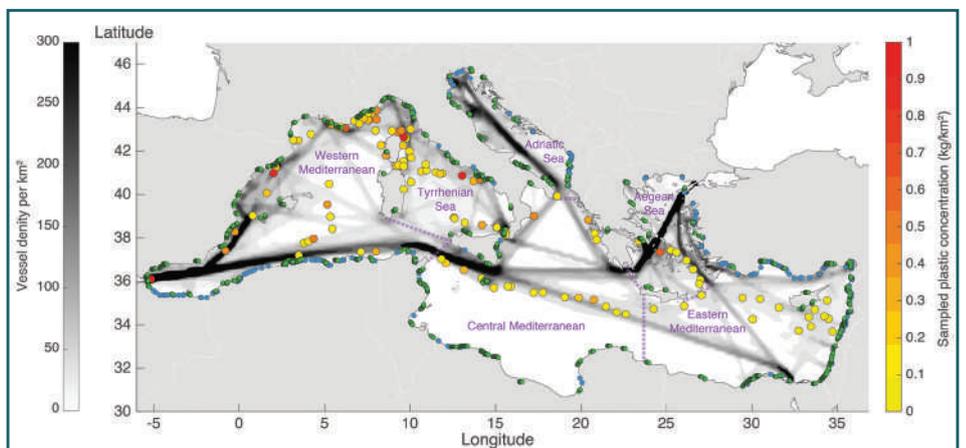


Figure 1. Vue d'ensemble du domaine analysé. Les cercles colorés indiquent les emplacements des 122 stations de l'expédition Tara et les concentrations de plastique qui y ont été mesurées (barre d'échelle jaune-rouge à droite, Pedrotti et al., 2022). Les points verts et bleus près du rivage indiquent les positions des villes côtières et des embouchures de rivière, respectivement, utilisées dans le modèle comme sources terrestres de plastique. L'échelle de gris du bassin indique la densité des navires (barre d'échelle de gauche), qui a été utilisée pour déterminer la proportion de débris plastiques directement rejetés en mer par les navires. Des lignes pointillées violettes séparent les différents sous-bassins.

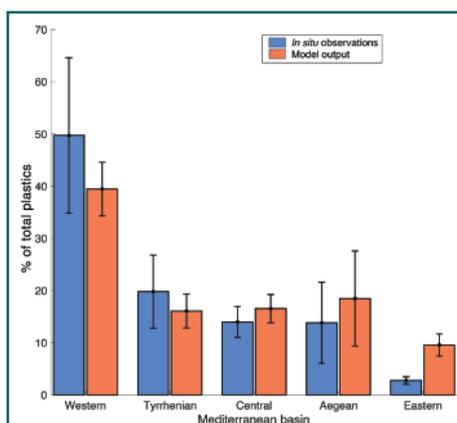


Figure 2. Concentrations de plastique normalisées dans les sous-bassins méditerranéens à partir des mesures in situ de l'expédition Tara (colonnes bleues) et des prédictions du modèle (colonnes orange), avec les incertitudes relatives (écart-type : barres d'erreur noires). Les concentrations de plastique in situ ont été calculées comme le poids des débris par unité de surface (g/km^2). Les concentrations du modèle ont été calculées comme la moyenne de l'ensemble (scénario M) du nombre de particules virtuelles dans une zone prescrite autour de chaque station de l'expédition Tara (Méthodes). $R2=0,96$, $p<0,01$ (test de Pearson).

avant de se disperser. Pour faire cela, ils ont développé un modèle qui simule l'entrée de plastique dans la Méditerranée et leur transport. Avec **l'aide de l'intelligence artificielle, ils ont pu voir que les simulations de plastique en mer**. Ensuite, ils ont déterminés les endroits où des grosses quantités de plastique passent. Une soixantaine de ces "carrefours du plastique", représentant seulement 1 % de la surface de la Méditerranée, voient passer 20 % du plastique qui y circule, ce qui représente une quantité énorme.

Un point particulièrement intéressant se situe dans la mer des Baléares. Eloignée des côtes peuplées, loin de toute embouchure de fleuve pouvant rejeter des déchets, le nord de l'île de Majorque (Espagne) présente pourtant une forte concentration de plastique. Les

simulations montrent qu'il vient de Valence, Barcelone et Alger. Des sources situées à plusieurs centaines de kilomètres.

Ces nouvelles données pourraient permettre de mieux surveiller cette pollution. Notamment, en plaçant des stations fixes dans ces "carrefours du plastique" pour mieux la quantifier.

Dr Baudena et ses coéquipiers ont étudiés aussi les plastiques qui s'échouent sur les côtes. Sur la Côte d'Azur, sur chaque kilomètre de côte, deux kilogrammes de plastique s'échouent chaque jour.

La situation n'est pas meilleure pour ce qui concerne le plastique déposé sur le fond. Au large de nos côtes, les modèles indiquent des zones d'accumulation de débris plastique sur le fond marin, avec des concentrations entre les plus fortes de toute la Mer Méditerranée.

L'équipe de Baudena n'a pas détecté de "carrefour du plastique" au large de nos côtes. Mais cela ne veut pas dire qu'il n'y

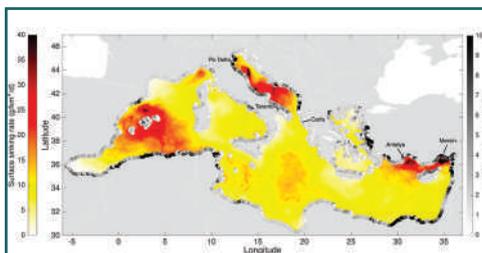


Figure 5. Taux nets moyens d'échouage et d'enfoncement en surface en Mer Méditerranée entre 2014 et 2016. Les points gris côtiers indiquent la quantité nette de débris plastiques (kg) échoués quotidiennement par kilomètre de littoral (échelle grise à droite). Les taux de coulage en surface correspondent aux quantités de débris plastiques (g) qui coulent dans un kilomètre carré de surface chaque jour en raison de l'encrassement biologique (échelle de couleur à gauche).

en a pas. D'abord, parce que la simulation a ses limites et parce qu'il est possible que la quantité de plastique amenée par les fleuves en France et en Espagne ait été sous-estimée. Ils ont tout de même identifié une route avec une concentration importante entre le Golfe du Lion et le Cap Corse. Cela pourrait être dû au courant liguro-provençal qui circule le long de ces côtes et qui pourrait transporter une bonne quantité de plastique.

Référence: The streaming of plastic in the Mediterranean Sea (2022). Alberto Baudena, Enrico Ser-Giacomi, Isabel Jalón-Rojas, François Galgani, Maria Luiza Pedrotti. Nature Communications. DOI 10.1038/s41467-022-30572-5 alberto Baudena

Giovanni Baldassari

Spécialiste de l'économie circulaire appliquée à un système socio-écologique halieutique :

“Du Déchet à l'Œuvre d'Art”

Originaire de Venise, il s'inspire des grands artistes italiens tels **Filippo Brunelleschi** ou **Léonardo da Vinci** pour **relier les Sciences et l'Art** (comme l'ont fait ces grands humanistes scientifiques avant nous). **Baldassari** collabore avec **MarGinet Technologie & Art-Tech** afin de **trouver une solution durable au problème des filets fantômes**. En effet, ces engins de pêche représentent 10% de la pollution plastique des océans et 46% des débris du "continent de plastique" du Pacifique (VORTEX) (référence, Revue Nature 2018).

Dans ce contexte, avec **Diana Vicinelli Landi** et en collaboration avec le **CNR** (Centre National de Recherche) de Venise, ils ont lancé le projet **“Du Déchet à l'Œuvre d'Art”** : une **alliance entre Art, Technologie et Écologie**.

MarGinet Technologie essaie de résoudre le problème des filets fantômes, en les localisant, pour les récupérer à de grandes profondeurs, et les réutiliser une fois transformés. Les images satellites permettent d'identifier les dépôts, puis

de les remonter, avant de les transformer en biocarburant, tissu recyclé, tapis, coquille de téléphone, bagages, objets divers et variés etc., et en œuvre d'art.

Plus de 20 artistes ont participé à ce projet. Au préalable, ces artistes ont soumis leur concept à un jury qui les a choisis après évaluation de leurs projets sur : l'esthétique de l'œuvre, la force du message écologique et la dimension de l'œuvre.

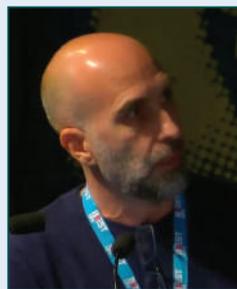
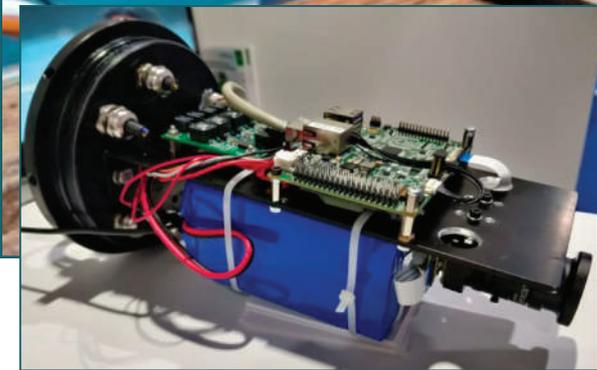
L'artiste, **Camilla Alberti**, a reçu le matériel et le budget nécessaires afin de réaliser la 1^{ère} œuvre du projet. Cette œuvre a été exposée, lors d'une soirée à Venise, avec des représentants issus du monde des affaires, universitaire, de la recherche et de l'art. Les conversations éclectiques, qui se sont tenues durant cette soirée, ont eu de multiples implications pratiques avec : des artistes qui ont trouvé de nouveaux clients, des entreprises qui ont décidé d'investir davantage dans leurs initiatives ESG, de nombreux échanges de business, et beaucoup d'autres encore.



L'œuvre de Camilla ALBERTI qui a gagné le concours organisé à Venise : “Du Déchet à l'Œuvre d'Art”.

Surveillance vidéo sous-marine autonome et intelligente : **du système GUARD-1**

Le projet GUARD-1 est un exemple d'excellente collaboration entre le monde de la recherche scientifique et celui des entreprises. À travers un travail concret de transfert de technologie, différentes institutions de recherche ont collaboré avec des entreprises innovantes pour la création d'un système intégré dédié au suivi de la vie sous-marine.



GUARD-1 est une **caméra vidéo sous-marine** totalement **autonome** dotée de capacités d'analyses automatiques ou programmables et où des **techniques d'intelligence artificielle** peuvent également être mises en œuvre. **L'objectif principal de GUARD-1 est d'analyser la vie sous-marine, la biodiversité et de mener des recherches scientifiques sur l'état de santé de la mer.**

Le système GUARD-1 a été développé parce que les méthodologies basées sur des séquences vidéo ne sont pas envahissantes pour l'environnement naturel. Ce type de méthodologies est également efficace d'un point de vue économique puisqu'elles **ne nécessitent pas l'utilisation d'équipements volumineux et**

coûteux. Enfin, la technologie **GUARD-1** suit parfaitement la Marine Strategy Framework Directive (MSFD-2008/56/EC). Le développement du système **GUARD-1** a conduit à la création d'importantes publications scientifiques de nature à justifier

la création d'un produit commercial pour **mettre** le potentiel de ce système **à la disposition du monde entier.** La société Oengineering SRL a donc conçu et créé le système complet, tandis que la société OnAir a préparé une partie du logiciel utile

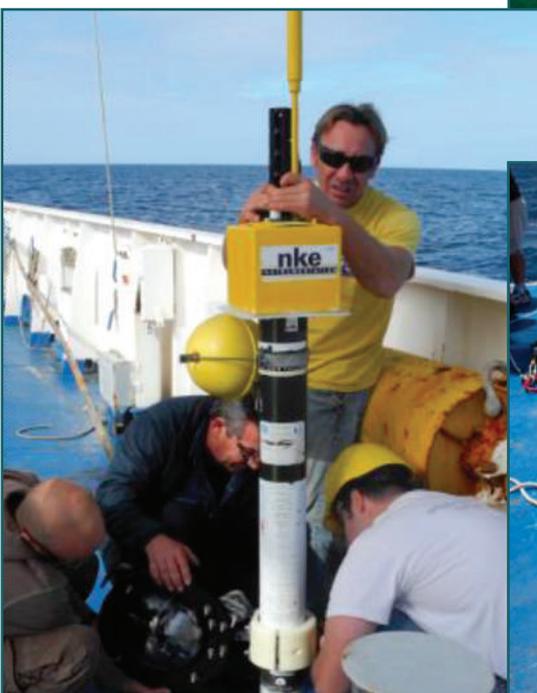
Simone Marini, Conseil national de la recherche d'Italie (CNR), Institut des sciences marines, simone.marini@sp.ismar.cnr.it

Tommaso Occhipinti, Sebastiano Brusaferrò
Oengineering s.r.l.
tommaso.occhipinti@oengineering.eu

Ennio Ottaviani, Enrico Prampolini
On AIR s.r.l.
ennio.ottaviani@onairweb.com



- **Autonomie**
- **Intelligence incarnée**
- **Mise en œuvre du web des capteurs et de l'internet des objets**
- **Flexibilité des applications**
- **Plateformes fixes et mobiles**
- **Déploiements étendus dans le temps et l'espace**



au bon fonctionnement du système. Ces deux entreprises ont été constamment suivies d'un point de vue scientifique par le CNR-ISMAR et le système a été positionné dans divers contextes d'application pour démontrer la fonctionnalité du système, par exemple à Lerici (Italie) et bientôt, aussi, dans la baie de Portofino (Italie).

*Tommaso Occhipinti (PhD)
 Founder and Managing Director |
 Oengineering SRL*



Thierry Deschamps de Paillette

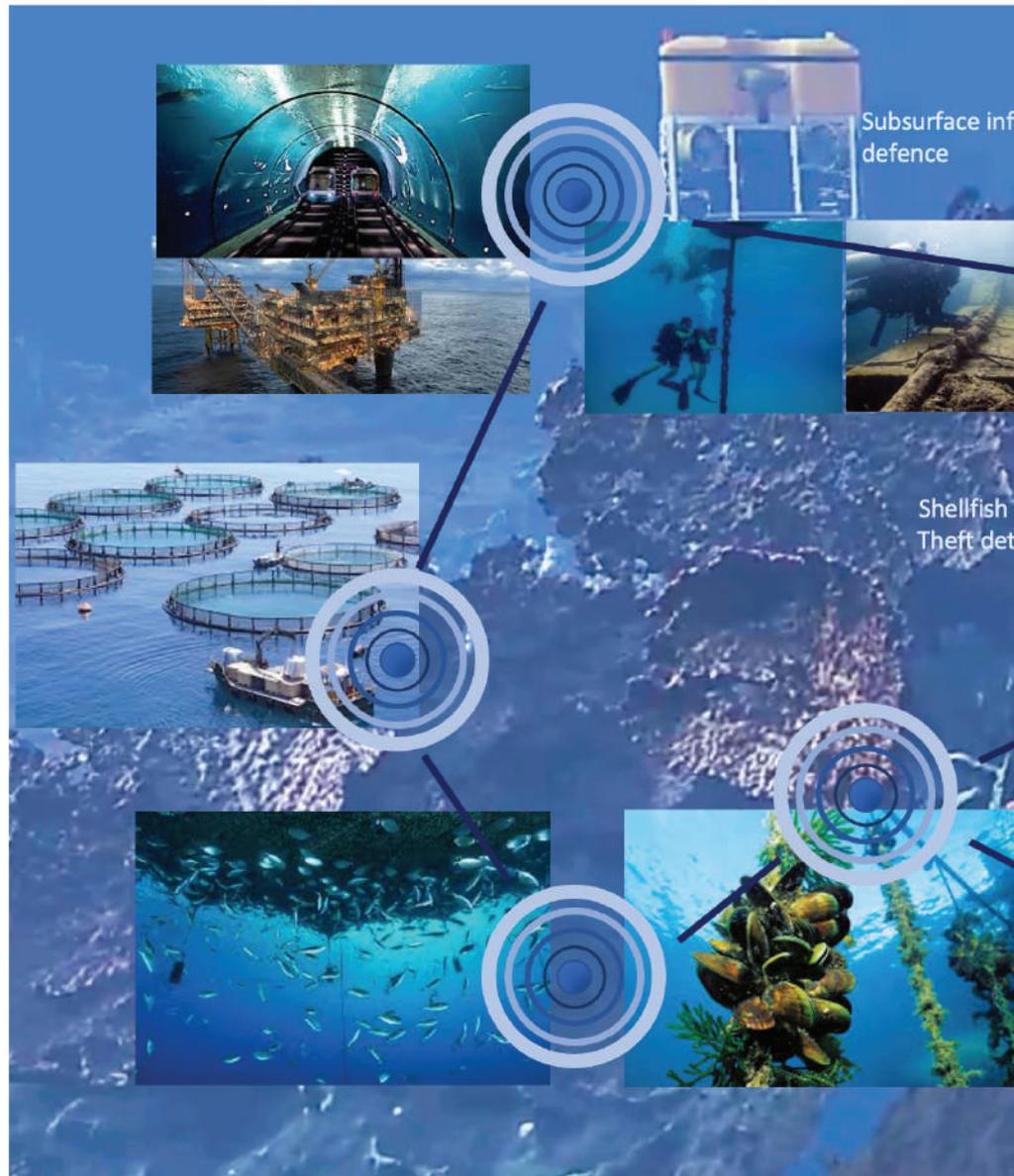
Les meilleures Technologies Sous-Marines pour la surveillance de la pollution maritime et la préservation de la biodiversité

L'observatoire proposé par Havguard dans les Îles Lofoten en Norvège

HAVGUARD AS développe et présente un **metaverse industriel** de réalité mixte dédié à la surveillance et la maintenance de sites ou d'infrastructures sous-marines qui incluent l'**IA**, la robotique et les systèmes d'information pour la **surveillance et la maîtrise de l'environnement**.

La surveillance de l'environnement sous-marin nécessite le déploiement de capteurs et d'infrastructures spécifiques, dont le coût et l'impact sur la faune et la flore doivent être réduits. L'application cible vise des zones géographiques inférieures à 1km² dans lesquelles les transmissions sans-fil de flux vidéo et de mesures sont prélevées par des réseaux de capteurs immergés à toutes les profondeurs.

Les mesures sont transmises au Cloud où une intelligence artificielle analyse les données en temps réel et permet de reconstruire l'environnement sous-marin pour assurer sa surveillance et le suivi des paramètres utiles à l'exploitation du site.



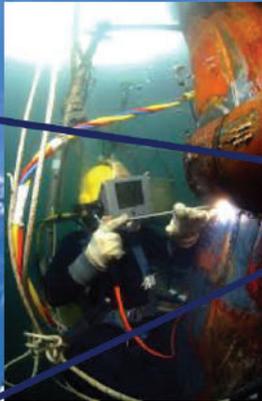
- COMMUNICATION ET DÉTECTION
- DÉTECTION, LOCALISATION ET IDENTIFICATION DES MENACES
- INSPECTION ET MAINTENANCE DES CONDUITES ET DES INFRASTRUCTURES
- GESTION DE LA POLLUTION



Site protection

Infrastructure monitoring &

Underwater Energy Plants monitoring



Farming telemetry, detection and alerting



Environmental and pollution Monitoring



Growth Monitoring



La vision tridimensionnelle de l'environnement permet alors à des opérateurs munis de lunettes 3D de piloter des robots sous-marins pour inspecter les installations et réaliser des opérations de maintenance.

HAVGUARD AS établie des partenariats avec des acteurs industriels, académiques et économiques internationaux majeurs pour intégrer des solutions technologiques

innovantes aux problèmes de surveillance et de maintenance des sites et infrastructures sous-marines.

DL

MARE NOSTRUM

Expérience Immersive

Le projet **MARE NOSTRUM** expérience immersive propose de plonger le spectateur au coeur de la problématique de la pollution plastique sous-marine.

Les projections vidéo seront réalisées en simultanée sur 3 écrans qui représentent les 3 thématiques interconnectées du projet : **La Science, l'Art et les Technologies d'Intelligence Artificielle.**

Les Artistes

Jérémy GOBÉ

Artiste DR GL de CORAL ARTEFACT qui travaille sur la reconstruction des zones coralliennes avec une dentelle imitant le socle de reproduction des coraux.

Sofia CRESPO

Artiste polymorphe qui a développé "Aqua (IA) formings" où avec l'aide de l'intelligence artificielle, elle permet d'imaginer et de montrer de façon vivante, ce que la diversité marine sera dans quelques années.

Camilla ALBERTI, qui a gagné le concours organisé à Venise, avec une très belle tête, faisant le lien entre la pensée, et ce nouveau monde de la pollution plastique, en tentant dans son œuvre, d'imaginer le monde différemment.



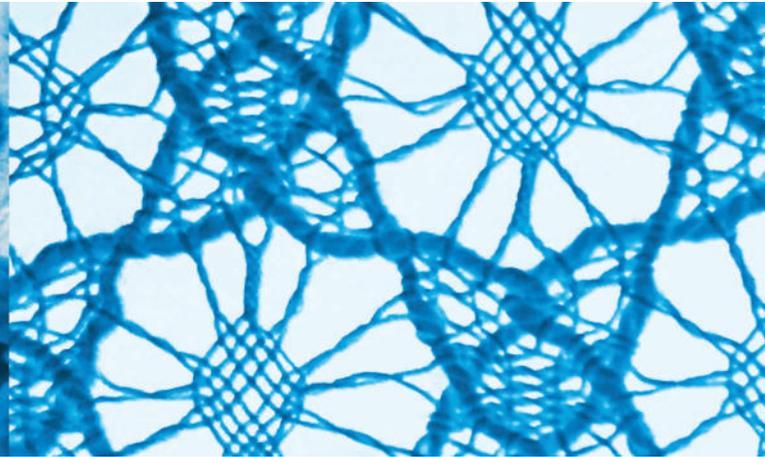


Jérémy Gobé un Art “dans la vie”

Allier art-science-industrie-éducation
pour sauver les barrières de corail



De la dentelle
pour sauver
la planète ?



Jérémy Gobé est un artiste plasticien qui utilise l'IA et les technologies numériques dans ses créations, en particulier pour la préservation des coraux.

Depuis, Jérémy Gobé n'a de cesse de créer et développer pour protéger et

Diplômé des Beaux-Arts de Nancy et des Arts Décoratifs de Paris, le travail plastique de Jérémy Gobé traduit la vision d'un art “dans la vie”. S'inspirant de la nature pour répondre aux problématiques contemporaines, ses œuvres numériques se reconnectent au vivant en alliant le savoir-faire ancien et les nouvelles technologies pour décliner, projeter, transformer et imaginer le futur.



Lors de recherches pour un travail créatif, il découvre que l'un des motifs de dentelle française, vieux de plus de 400 ans, ressemble incroyablement au squelette corallien qu'il utilise déjà pour ses créations plastiques. Est-ce que cette dentelle pourrait contribuer à sauver les coraux ? Jérémy Gobé imagine alors le projet “Corail Artefact”, un lien entre savoir-faire ancien du textile, les nouvelles technologies et la protection des barrières de coraux à travers la numérisation 3D et la réalisation de structures complexes.

sensibiliser à la richesse de la biodiversité corallienne. En utilisant la dentelle, le béton biologique et des impressions en 3D, il montre qu'il est possible, grâce à l'art et aux nouvelles technologies, de trouver des solutions écoresponsables pour la régénération des récifs coralliens.



DL

Sofia Crespo

IA et Création Numérique

Sofia Crespo est une artiste spécialisée dans la **création par IA** qui travaille avec des nouvelles technologies **inspirées de la biologie**.

Sofia Crespo est une artiste qui travaille avec des technologies inspirées de la biologie.

L'un de ses principaux centres d'intérêt est la façon dont la vie organique utilise des mécanismes artificiels pour se simuler et évoluer, ce qui implique l'idée que les technologies sont un produit biaisé de la vie organique qui les a créées et non un objet complètement séparé.

Crespo examine les similitudes entre les techniques de formation d'images de l'IA et la façon dont les humains s'expriment de manière créative et reconnaissent cognitivement leur monde.

Son travail remet en question le potentiel de l'IA dans la pratique artistique et sa capacité à remodeler notre compréhension de la créativité. En parallèle, elle se préoccupe aussi énormément de l'évolution dynamique du rôle des artistes travaillant avec des techniques d'apprentissage automatique.

Elle est également la cofondatrice du studio **Entangled Others**.

AquA(I)formings

Utilisant une réflexion narrative-poétique et s'appuyant sur la technologie de l'intelligence artificielle (IA), **AquA(I)formings** aborde l'opportunité d'un développement empathique inter-espèces de relations avec des entités plus qu'humaines.

Il explore les changements à grande échelle de l'environnement marin causés par la présence humaine et tente d'imaginer comment les nouvelles conditions (augmentation du niveau de la mer et de la température de l'eau, nouvelle composition chimique...) se reflètent sur ses habitants. Les mers et

les océans enregistrent ces changements environnementaux dans le temps biologique ou géologique comme des mémoires, soit au sein d'organismes individuels, soit comme des changements marqués dans les structures des écosystèmes. Dans ce projet, les auteurs suivent les fils de byssus soyeux du coquillage stylo noble (**Pinna nobilis**) et l'adoptent comme synonyme visuel à la fois de l'Autre et de l'habitant marin individuel, qui a suscité et suscite encore la curiosité des chercheurs scientifiques et artistiques sur les habitats



biologiques qui n'interfèrent pas de manière invasive avec les habitats des organismes sélectionnés ou leur existence générale.

L'utilisation des technologies d'IA permet d'inventer des idées sur l'avenir, par exemple, du noble coquillage stylo



marins, des habitants des bords de mer et des anciens marchands.

et des vastes prairies sous-marines de l'herbier Posidonia oceanica dans le nord de la mer Adriatique.



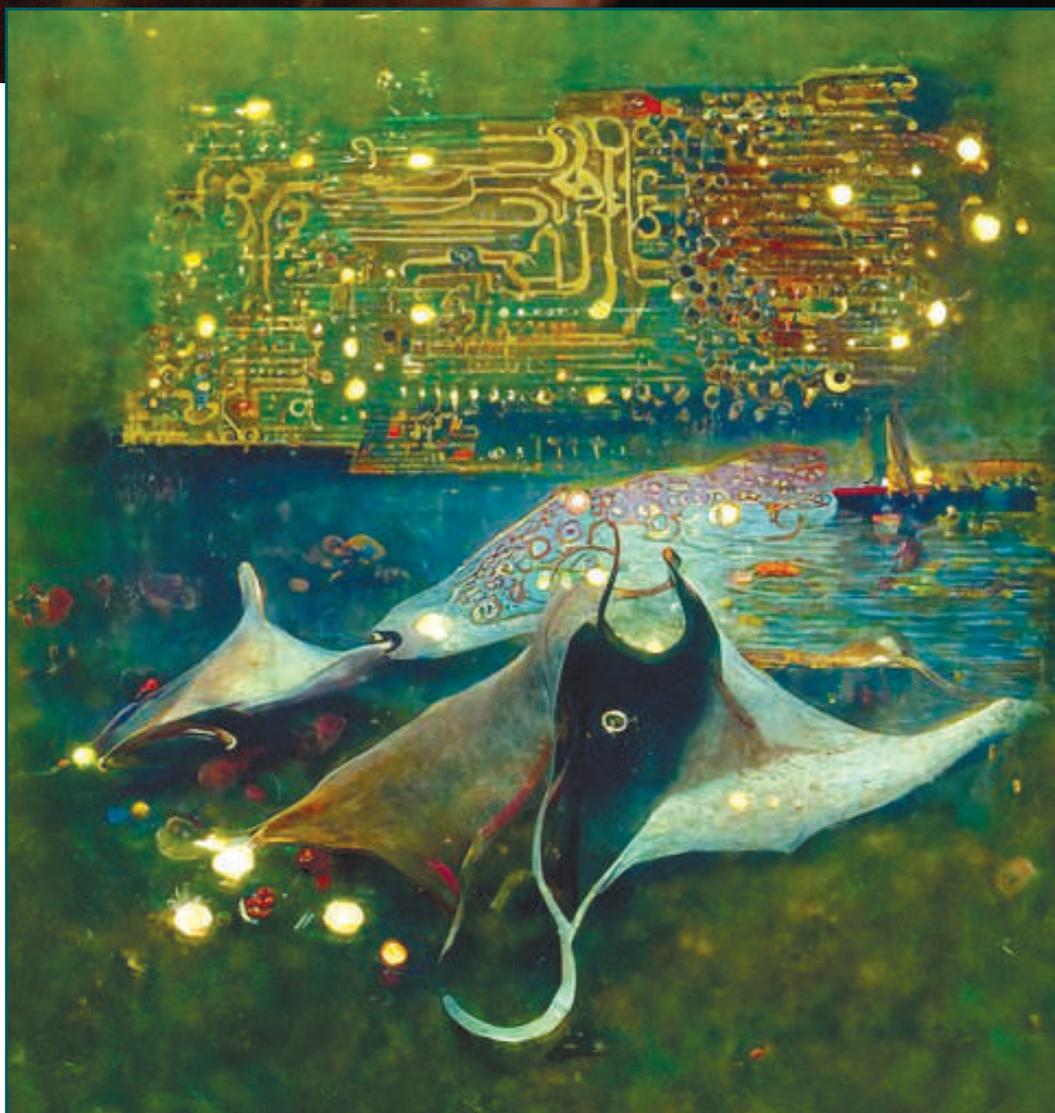
Aujourd'hui, cependant, le **pen shell** noble a succombé à une maladie causée par les changements environnementaux.

En incluant l'histoire du coquillage stylo noble, les auteurs ont également amorcé le projet de recherche sur l'utilisation et le développement de nouveaux matériaux

La grande nacre de Méditerranée est le plus grand coquillage bivalve endémique du Mare Nostrum. Jadis exploité pour la nacre de sa coquille et pour le byssus qui servait à tisser des écharpes, des gants ou des bonnets, elle pouvait même être consommée. Longtemps agressées par les rejets d'eaux usées, les ancrages des bateaux, le chalutage et les aménagements du littoral, les populations de Pinna nobilis ont fortement régressé. Menacée de disparition, elle est aujourd'hui protégée. De la sorte les populations se reconstituent, en particulier dans les aires protégées.



© Sofia Crespo "Beneath the Neural Waves"



Beneath the Neural Waves

Beneath the Neural Waves explore la biodiversité à travers une tentative de création (numérique) d'un écosystème aquatique pour tenter d'aborder le concept très abstrait de relation. Ces dioramas de vie artificielle, ainsi que les divers fragments sculpturaux, l'imagerie et le texte, tendent vers l'enchevêtrement complexe de la vie naturelle, tant avec elle-même qu'avec les autres. Explorez un fragment de récif corallien généré neuralement et certains des spécimens qui y résident.

DL



La **Thérapie Connectée** au secours de la **Faune et Flore Marine**

Albert Einstein disait : “Tout est énergie et vibration”.

Depuis, grâce aux progrès de la **Physique Quantique** ces dernières années, nous savons que **les ondes électromagnétiques sont intrinsèquement liées à notre biologie et agissent comme un langage au sein de l’Univers. La Biorésonance et le Biofeedback** nous permettent d’envisager notre santé par une approche vibratoire. Ces techniques, que l’on qualifie également de thérapies quantiques, **sont une aide très précieuse pour appréhender, notamment, la faune et la flore dans les mers et les océans.** Cet objectif est rendu possible par le **dialogue** (en l’occurrence, l’échange d’ondes électromagnétiques) **entre l’appareil de Biorésonance, le L.I.F.E.-System, et le sujet. Les thérapies connectées** ont toute leur place auprès de l’ensemble des écosystèmes marins car elles **réharmonisent le monde du vivant.** Ces technologies de Biorésonance sont révolutionnaires car elles **supplément à l’impossibilité pour la faune ou la flore de mettre des mots sur ses maux.**

Les Écosystèmes Marins & les Fréquences Énergétiques

La Communication Animale, en général, est essentiellement **vibratoire et intuitive.** Aussi, **la faune et la flore marine sont également très réceptives aux fréquences énergétiques.** Les animaux marins sont connectés d’instinct à ce qui les entoure. Ils détectent de manière quasi instantanée, la peur, l’agressivité ou la bienveillance. Leurs réceptions vibratoires existent sur un plan plus subtil que celui de l’être humain qui, au fil du temps, a perdu cette capacité primitive de relation avec son environnement. Cette capacité de ressenti explique les **excellents résultats de la Biorésonance auprès de la faune et la flore.** Des résultats non seulement spectaculaires mais souvent plus rapides que sur l’humain.

Application de la Biorésonance & du Biofeedback à la Faune et Flore Marine

Avec Le L.I.F.E.-System, il est possible de : **faire un bilan, vérifier et rééquilibrer la santé énergétique et le bien-être général de l’ensemble des écosystèmes marins** (algues, plantes marines, toutes les espèces végétales et les animaux qui vivent dans les mers et les océans). Il est possible de **réharmoniser le monde du vivant.** C’est aussi une aide précieuse pour **détecter les dissonances de manière préventive.**

Le L.I.F.E.-System dispose d’un profil spécifique qui répertorie la quasi-totalité des maladies les plus courantes et de leurs fréquences par catégories d’animaux marins, améliorant de fait la réactivité thérapeutique possible face à un agent pathogène identifié. De nouvelles fréquences peuvent aussi être ajoutées en fonction des maladies ou nouveaux virus. Le L.I.F.E.-System comprend également **l’analyse vibratoire de toutes les émotions du monde du vivant.** Chez l’animal marin qui ne peut verbaliser ses émotions, cette possibilité est essentielle. En effet, cela permet de comprendre les comportements spécifiques qu’il pourrait avoir afin d’améliorer les échanges et la communication.

Le L.I.F.E.-System est un **outil essentiel et un allié pour tout professionnel, issu du monde de la faune et flore marine, soucieux de sa protection et préservation.** Il permet de **comprendre et d’agir sur les déséquilibres** avec une précision étonnante. Sa polyvalence et sa capacité de travail à distance sont également, particulièrement, appréciées.

A noter, et c’est très important, que **le rééquilibrage énergétique est totalement indolore et non invasif.**

Principes de la Thérapie Quantique : Biorésonance & Biofeedback

Les thérapies quantiques de Biorésonance et de Biofeedback consistent en un **rééquilibrage énergétique du corps humain** qui est basé sur les ondes électromagnétiques et scalaires de très basses fréquences. **Ces ondes régissent l’équilibre biologique de tout être vivant** et offrent la possibilité de travailler à distance.

Chaque individu réagit également aux ondes que sont les émotions, grandes perturbatrices de notre intégrité physique et physiologique. **Le corps humain est un émetteur/récepteur**, et chacun de ses **organes ou tissus émet une fréquence spécifique de fonctionnement qui lui est propre.** Cette fréquence permet à l’organe de communiquer avec le reste du corps pour une coordination des fonctions vitales : c’est une sorte de **langage universel du vivant.**

Dans ces techniques d’analyse vibratoire, on considère que **la maladie apparaît quand il y a un dérèglement des fréquences spécifiques du corps, conséquences possibles d’un trauma physique ou émotionnel.**

Le dérèglement énergétique entraîne une communication perturbée de l’organe qui finira par déclencher une réaction de dysfonctionnements en chaîne progressifs, **d’où la nécessité de rétablir la bonne fréquence, en réinformant le corps.**

Ces rééquilibrages aident à ramener la sérénité tout en réparant le corps physique et les émotions.

Le L.I.F.E.-System c’est Quoi ?

Le L.I.F.E.-System est un scanner quantique d’analyses vibratoires de l’ensemble du corps humain, la Biorésonance. Il **analyse les fréquences de l’organisme sur plus de 8000 points ou items.**

Après analyses, le praticien réinforme, par Biofeedback, les organes ou tissus qui sont perturbés avec les vibrations correctes correspondantes.

Le corps humain peut alors s’autoréguler et retrouver son homéostasie.

Olivier Barbarin



L.I.F.E

LIVING INFORMATION FORM ENERGY

**BIORESONANCE & BIOFEEDBACK
ALLIÉS DE LA FAUNE ET LA FLORE
DANS LES MERS ET LES OCÉANS**



**Bilan & Rééquilibrage
Énergétique**

Réharmonisez le monde du vivant



Biot-Sophia Antipolis - France
+33(0)6 07 05 92 17
quantaform.com



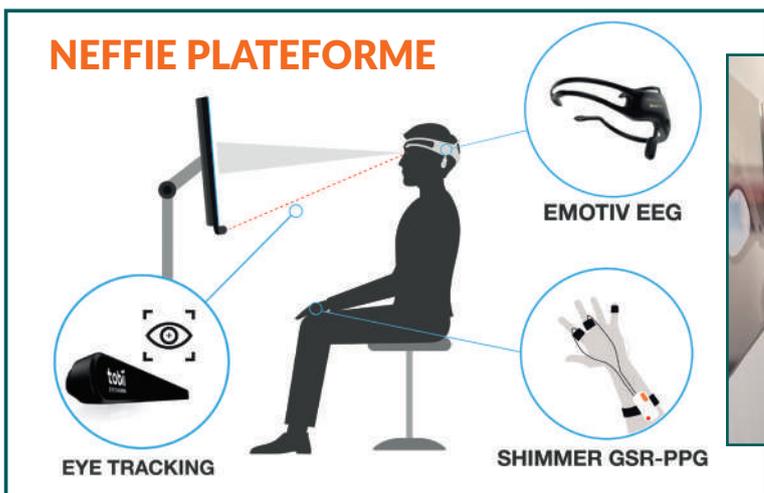
NEFFIE, COFFIE, NEFTIE

Art.ificial INTELLIGENCE

NEFFIE

Art, Futur & Intelligence Artificielle

NEFFIE, qui signifie "Photographie Neuro-esthétique", est un projet interdisciplinaire visant à explorer les possibilités offertes par l'application de l'intelligence artificielle au monde de l'art.



Chaque jour, une réalité extraordinaire, pleine d'histoires et de détails inattendus, se déroule devant nos yeux. Notre regard distrait est incapable de saisir ces moments éphémères et temporaires, qui sont, au contraire, capturés dans une séance photo spécifique. Cette photographie immortalise ces instants précis où l'ordinaire devient extraordinaire et vice versa, créant ainsi une histoire unique.

Chacun, grâce à son regard personnel, peut devenir le personnage principal de cette merveilleuse histoire. En effet, chaque perception individuelle donne naissance à un récit unique, qui peut être partagé et ajouté aux autres sur une plateforme virtuelle et innovante.

Le projet est basé sur un langage visuel particulier capable de stimuler notre système cognitif et émotionnel. Toutes les réponses neurophysiologiques sont contrôlées par des biocapteurs, traitées par un algorithme d'IA et inter-connectées entre elles dans un Metaverse cognitif-émotionnel.

Composé de trois parties interconnectées: Neffie, Coffie et Neftie, il a été présenté

pour la première fois à Milan lors de la MIA Fair 2021.

La première partie, Neffie, qui est aussi le titre de l'ensemble du projet, est responsable de l'activation de tout le mécanisme neuro-esthétique. Le point de départ est la vie réelle elle-même, capturée et photographiée par l'observateur - défini comme "auteur de premier niveau" - avec un appareil photo mobile ou tout autre dispositif.

Chaque photographie est une image fugace d'un récit totalement inattendu, fascinant et imprévisible, qui, cependant, est réel.

Cette meta-image est une façon multiforme, multifacette et articulée de regarder le monde, qui stimule le regard et l'esprit de l'observateur, en activant son processus interprétatif complexe.

La deuxième partie s'appelle Coffie, l'acronyme de "Cognitive Photography". Il s'agit essentiellement d'une photographie totalement unique et originale, produite par un observateur et sa réponse cognitive et émotionnelle à l'une des métaphores de Neffie mentionnées ci-dessus.

Le processus implique une plateforme technologique complexe où l'"auteur de second niveau" fera l'expérience de sa réaction neuro-esthétique.

En pratique, l'observateur entre dans un photomaton et s'assoit devant un écran. Un technicien place sur lui des biocapteurs et un dispositif de suivi des yeux pour surveiller ses réponses émotionnelles et cognitives, à l'une des images de Neffie présentées sur l'écran.

Pendant l'expérience, un algorithme d'IA traite les données et, après quelques minutes, le résultat de ce traitement est disponible sous la forme d'une autre photographie - la meta-picture de Coffie - qui met en évidence les détails sur lesquels l'observateur s'est concentré, tandis que le reste de l'image est flou.

Cette image est le résultat concret et tangible de son expérience neuro-esthétique.

Le Photomaton avait toujours été un moyen de prendre une photo impersonnelle, standardisée de l'utilisateur ; Vaccari l'a



salles de réalité virtuelle



transformé en un outil artistique qui émancipe les individus, donnant à chacun d'eux la possibilité de s'exprimer librement. Si **NEFFIE** conserve l'intention initiale de Vaccari, il va plus loin grâce aux nouvelles possibilités offertes par les nouvelles technologies.

L'observation d'une image est un processus actif qui implique des mécanismes inconscients basés sur nos niveaux d'attention, nos émotions et nos perceptions.

La photographie cognitive est la représentation visuelle de ce que l'observateur voit et ressent face à une image.

Chaque réaction individuelle est différente car chacun a sa propre sensibilité, son histoire et son identité visuelle.

Grâce à la science et à la technologie, prendre une photo et l'observer deviennent des actions qui peuvent être partagées. La dernière partie du code visuel est donc consacrée à la dimension sociale de **NEFFIE**. Toutes les meta-pictures sont partagées sur le mur virtuel de la plateforme Lieu.City, qui a rendu possible l'Exposition Virtuelle

en temps réel n. 1 au MIA Milan Image Art Fair 2021.

Cette plateforme originale favorise les interactions numériques entre galeristes, collectionneurs d'art, amateurs d'art et personnes intéressées. Elle permet à **Neffie** de créer un environnement dans lequel les gens sont en mesure de partager leurs expériences esthétiques personnelles et d'en parler, créant ainsi des liens et des connexions entre leurs identités cognitives.

En effet, le suffixe "-tie" du monde **Neffie** signifie "lien". En pratique, chaque meta-picture unique, appartenant à l'individu qui l'a générée, est liée à un NFT en tant qu'enregistrement cryptographique de la propriété qui est ensuite encodé dans une Blockchain. Grâce aux NFT et à la Blockchain, **Neffie** et **Lieu.City** sont en mesure de matérialiser tous ces liens

invisibles et précieux qui se créent lorsque des individus différents regardent la même œuvre d'art avec un regard différent.



Le Metaverse dans l'Art : le Web1 Web2 et Web3

Le **metaverse** est un **monde virtuel structuré et ouvert**, parallèle au monde physique, **combinant la réalité virtuelle et la réalité augmentée**. Ce terme est régulièrement utilisé pour décrire une version future d'Internet. L'origine du **metaverse** a été possible grâce à des technologies et des interfaces qui permettent aux humains d'interagir avec d'autres de façon immersive et intuitive dans un environnement dynamique en temps réel.

Après 40 ans de télévision, de 1960 à 1999, deux phénomènes extraordinaires ont révolutionné nos vies du point de vue des médias : l'internet et le smartphone.

Nous passons de plus en plus de temps sur nos écrans (*1). Depuis l'arrivée des ordinateurs portables, des smartphones et des tablettes, nous avons commencé à vivre dans une réalité augmentée. Cette tendance, accélérée par la crise sanitaire, a rendu nécessaire ou incité les individus à passer plus de temps sur Internet.

Nous avons appris à travailler à distance, à se parler via des applications, à participer à des événements culturels en ligne, à défaut de pouvoir le faire en présentiel. Et ce phénomène s'accélère : nous sommes sollicités par plus d'applications et de possibilités techniques. Dans les prochaines années, nous commencerons à vivre de nouvelles expériences "immersives": celles de la réalité augmentée et virtuelle. Ces espaces virtuels partagés en 3D ouvrent en effet le champ des possibles à une nouvelle révolution numérique majeure.

Ces réalités ont déjà, aujourd'hui, un impact très important dans l'entreprise et feront bientôt partie de notre culture et de notre style de vie en apportant de grandes innovations.

"Évidemment, cela signifie que **le metaverse a un énorme potentiel** pour changer la façon dont la communication

entre les gens fonctionne. **Cela rendra le jeu plus réaliste et immersif, et cela permettra aux consommateurs de tester les produits avant de les acheter, dans un environnement virtuel.** Il vous permettra de voyager à travers le monde sans jamais avoir à quitter votre chambre - un peu comme ce que vous pouvez déjà faire avec Google Maps et Street Vie, mais imaginez qu'il soit plus immersif et vivant, et rempli d'autres personnes explorant le monde à côté vous."

Les appareils qui gèrent AR et VR (*2) deviendront répandus presque comme les smartphones qui intégrant déjà de nombreuses fonctions des metaverses : nous sommes en train de migrer vers le WEB3.

Et dans l'art ?

Le metaverse permet d'abolir les dernières frontières qui se dressaient entre le **monde physique** et le **monde numérique**. Le **metaverse** nous ouvre un monde aux **possibilités infinies** qui n'a de limites que l'imagination et les avancés technologiques humaines.

Le metaverse est un monde **virtuel parallèle** au **monde physique**, combinant la réalité virtuelle et la réalité augmentée. Étant donné qu'il requiert un équipement spécifique, dont un casque VR pour y accéder, pour le moment son utilisation n'est pas généralisée.



Quoi qu'il en soit, comme évoqué précédemment, le metaverse apporte des changements quasiment dans tous les domaines, formation, éducation, sport, santé, etc., **tous sont concernés**.

Compte tenu de son adoption dans le monde d'aujourd'hui, il est probable qu'il domine le monde réel dans un avenir proche.

*Diana Landi est
experte IA & Art de l'institut EuroPIA*



*L'Avatar de Diana Vicinelli Landi
nous guidera dans le metaverse*

*1 Une étude américaine a montré que depuis le début de la pandémie, le temps passé devant l'écran a plus que doublé chez les 10-14 ans, passant de 3,8 heures/jour à 8 heures journalier. JAMA Pediatric. 2022 Jan.

*2 Ref: "AR" et "VR"(Augmented reality & Virtual reality).



L'Humain au Cœur de L'Intelligence Artificielle

Notre Mission :
Promouvoir une Intelligence Artificielle éthique

**L'Institut EuropaIA au cœur du festival WAICF
du 9 au 11 Février 2023
Palais des Festivals – Cannes**

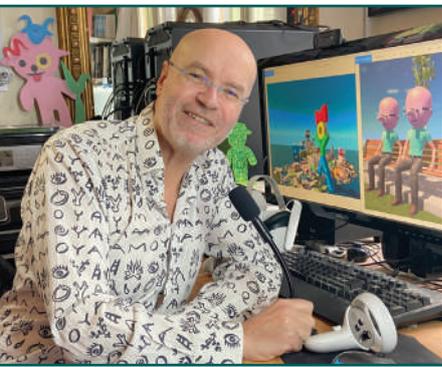
L'institut Europaia propose tout au long de l'année des Conférences très remarquées :

- Le Metaverse au service de la santé de demain : quelles espérances et vigilances éthiques ?
- Qui profitera du Metaverse ?
- Intelligence Artificielle et Pouvoir
- Sénégal : L'IA au service du développement économique et social

INSTITUT
EUROPIA
COMPRENDRE POUR AGIR

Devenez membre...





Moya, Artiste pionnier du Metaverse

Plasticien, performer et artiste numérique, l'artiste français **Patrick MOYA** travaille en arborescence, **jonglant entre oeuvres réelles et mondes virtuels**, dans une **démarche invasive et immersive** qui prend comme prétexte son nom et son image. Avec l'objectif de devenir une **"créature qui vit dans son oeuvre"**. Un objectif atteint dès 2007, par le biais de son **avatar**, quand il s'est installé dans **Second Life**, où il a reconstruit son univers artistique sous forme de pixels en 3D, devenant dès lors un des premiers **"artistes du metaverse"**.

Aussi à l'aise avec un pinceau qu'avec un ordinateur, **Patrick Moya** commence dès 1985 par écrire son nom en basic sur un ordinateur Thomson MO5, avant de **numériser son petit "moya"** (à l'origine un autoportrait caricatural peint mixé avec les attributs de Pinocchio), pour réaliser des images puis des films en 3D.

En investissant en 2007 le monde virtuel de Second Life (SL), il se dédouble et vit, depuis, deux vies : chaque soir devant son ordinateur, **tel un marionnettiste de lui-même**, il revisite et remixe son travail réel, grâce à ce metaverse qui lui offre la possibilité de faire connaître au monde entier son univers d'artiste de manière ludique et pédagogique.

Il a ainsi découvert le moyen idéal de retranscrire visuellement son travail "en arborescence", qui part dans tous les sens, refuse de se limiter, touche à tous les médias, les styles, les techniques... pour en faire **une oeuvre d'art globale**.

Moya, artiste du metaverse

En pionnier du metaverse, il utilise aujourd'hui de manière optimum **toutes les incroyables ressources de ce monde nouveau** : construction d'un musée idéal, puis, à la manière d'un urbaniste, d'une véritable ville, dotée de boutiques, vieux village, château, chapelle, hôpital, aéroport, tramway...

Les opportunités sont nombreuses : participer à d'innombrables **expositions, vernissages, conférences, interviews, rencontres sans limite** (et communication facile grâce au traducteur automatique dans toutes les langues). Mais aussi, **réalisation de maquettes 3D** pour préparer une

Sans oublier les nouvelles possibilités offertes par Linden Lab (l'entreprise créatrice de Second Life) de transformer en volume et d'animer des personnages à l'origine en dessin ou peinture.

Enfin, preuve de la grande disponibilité et générosité de Moya, **l'organisation de visites guidées, en voiture ou avion virtuel... par l'artiste en personne**.

Bref, **construction d'un monde idéal** dans lequel l'artiste peut enfin, **par le biais de son avatar**, vivre à l'intérieur de son oeuvre tout en rencontrant son public en direct et à distance.

Mais sa curiosité virtuelle ne s'arrête pas là : au-delà de **Second Life**, il est **en perpétuelle recherche de nouveaux univers**, depuis les tout premiers aujourd'hui disparus, comme le chinois Hipihi, ou Cloud Party, jusqu'aux plus récents comme AltspaceVR (Microsoft), VRChat, Roblox, Spatial, Sansar et bien sûr Horizon world de Meta... où il a, à chaque fois, **inlassablement, recréé son Moya Land**.

Poursuivant son rêve ultime, celui de vivre dans son oeuvre, de toutes les manières possibles... en attendant le jour où il pourrait survivre (du moins son cerveau) pour l'éternité dans ce monde idéal.



exposition, même à distance entre l'artiste et le curateur, puis conservation de cet événement revisitable à l'infini. Ou encore **création d'images complexes mettant en scène l'avatar entouré d'objets en 3D**, dans un studio Moya virtuel qui sert également de laboratoire photo et vidéo.

Car **Moya** a fait depuis longtemps ce rêve d'une intelligence artificielle qui réaliserait son travail en son absence et **même après sa mort**.

"Une œuvre d'art virtuelle qui vit avec ou sans son créateur", c'est aujourd'hui le rêve de Moya qui se réalise.

Second Life existe plus que jamais

Oui, il perdure et continue à faire parler de lui, ce monde virtuel qui a même gagné de nouveaux adeptes lors du dernier confinement. Moya en a profité pour redoubler d'activités et se démultiplier tous azimuts. En voici un petit panégyrique.

salle "Collection Moya" (peinte in situ) du Musée M a s s é n a , dans laquelle il organise - faute de vernissage réel - un vernissage virtuel, en présence de l'avatar du directeur réel.

En juin, il participe au festival Burning Man transposé en partie dans SL, sur le thème imposé du "multiverse", ainsi qu'à la Dutch Design Week d'Eindhoven (qui a lieu cette année en partie sur SL), organisant une visite en direct de l'île et une soirée avec une installation sur le thème des "monstres".

de chaque année, les "Linden" (employés de l'entreprise Linden Lab) préparent un terrain, font l'aménagement paysagé et invitent les meilleurs éléments de SL, musiciens, orateurs, artistes, chefs d'entreprise, gourous des médias, commerçants... L'événement dure au moins une semaine, avec des règles précises à respecter, un terrain offert, un thème...



Patrick Moya, oeuvre numérique pour le Centre Scientifique de Monaco. 2019, 110 x 250 cm. Entièrement réalisée et photographiée dans le studio virtuel du metaverse "Moya Land".

Inventé en 2003 par Philip Rosedale, entrepreneur de la Silicon Valley, ce serious game en réseau, construit par ses habitants, demeure, aujourd'hui, largement en avance sur tous ses concurrents et, de loin, le plus sophistiqué. Lors du confinement, il aurait même gagné 28% d'adeptes (soit 252.000 habitants dans le monde entier). Un reportage exhaustif du blogueur Sylvain, en mai 2020, montre que certains jeunes n'ont jamais entendu parler de SL mais que d'autres sont devenus développeurs ou ont appris l'anglais grâce à lui.

Quant à Moya, le confinement fut une opportunité grandiose pour se démultiplier : en avril 2020, il reçoit la visite d'étudiants des Beaux-Arts de Lyon et reproduit en 3D sa

Le 28 novembre, c'est le **vernissage virtuel** de son exposition réelle "Moya Télé-artiste", dans un Théâtre de l'Artistique niçois reproduit à l'identique grâce à sa collaboration avec le directeur des lieux, Eric Léon, qui s'est pris de passion pour SL.

Citons encore une participation à Laval Virtuel, à des conférences pour des universités en partage d'écran (Paris 8, Paris Eiffel), au carnaval de Mazatlan, à une rétrospective de l'art dans SL de 2006 à 2016, (avec le Museo del metaverso), à l'international museum Day (18 mai), au colloque "le virtuel et le tangible" avec des conservateurs de musée... Sans oublier sa participation, depuis plusieurs années, à l'anniversaire de **Second Life** : en juin

En 2019, pour le 16^{ème} anniversaire, **Moya** construisit, sur le thème des **"années 50", une villa à la Tati**, dans laquelle on revisitait la vie de l'artiste, né en 1955, depuis sa naissance.

Désormais de nombreuses universités viennent visiter son île et, fait unique, le **Moya Land** a déjà signé officiellement plusieurs conventions de stages avec des étudiants (école supérieure d'art et de design du Mans TALM ou École Supérieure d'Art de Lorraine à Épinal), et organise pour chaque fin de stage une soirée avec un DJ, sans jamais avoir rencontré physiquement les étudiants.

Par Florence Canarelli

PÔLE DE RÉSONANCE QUANTIQUE

BIOFEEDBACK & BIORÉSONANCE

SOLUTIONS INNOVANTES

POUR VOTRE

SANTÉ & VOTRE BIEN-ÊTRE



quantaform.com
ENERGY & TECHNOLOGY QUANTIC

La Bastide des Mimosas
826 Chemin de la Chèvre d'Or
06410 Biot - Sophia Antipolis

+33 (0)4 93 65 55 00

+33 (0)6 07 05 92 17

www.quantaform.com

claudjean@quantaform.com

Magazine offert par

