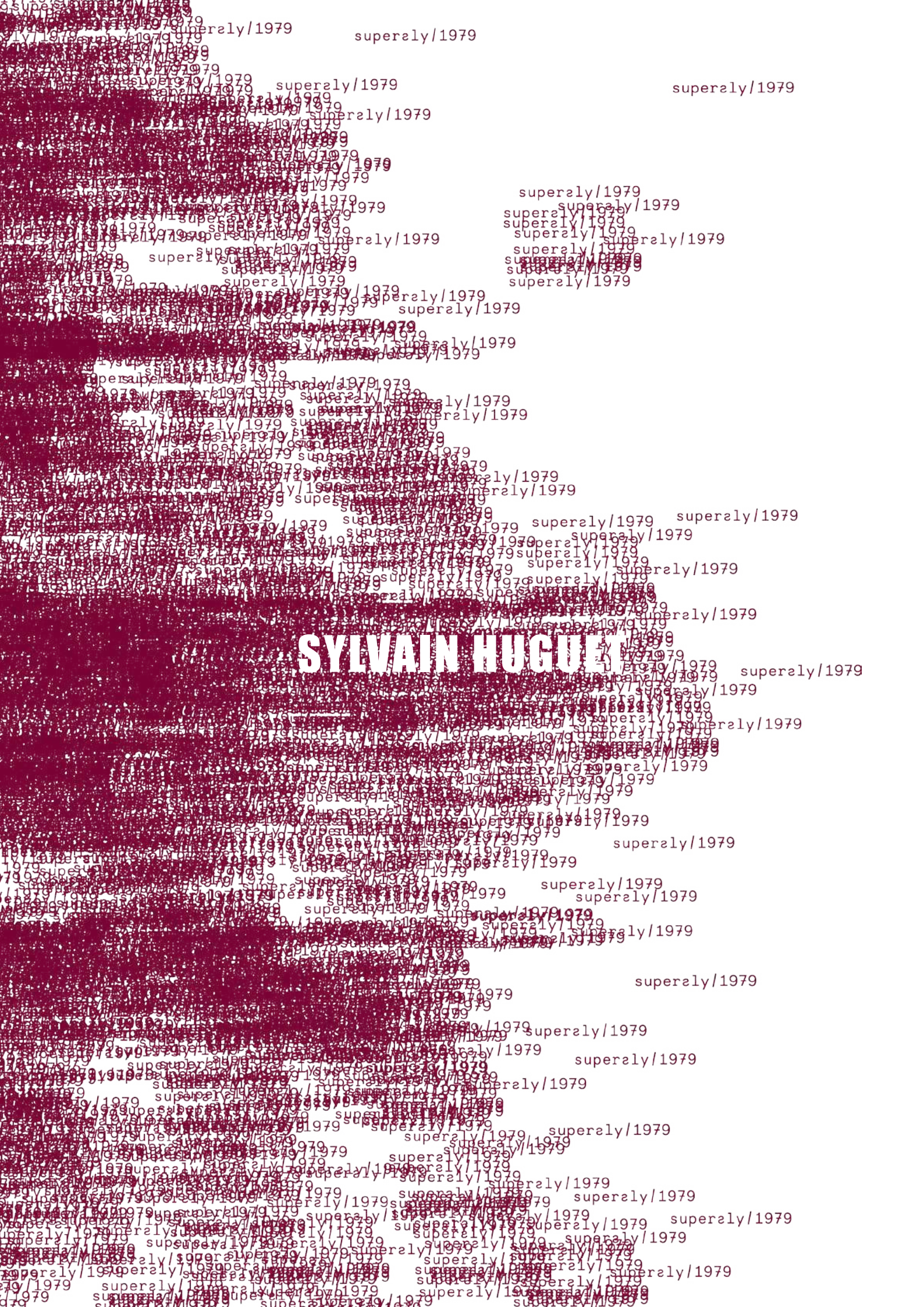




SYLVAIN HUGUET

SOMMAIRE

Design graphique

- . Métaboles (événement)
- . Cie Plante Un Regard (théâtre)
- . Gomina (mode)
- . GAMERZ (arts numériques)
- . Collectif Dardex (arts contemporains / arts numériques)
- . Colsonwood (charpente)
- . Enais production (hip hop)
- . Affiches
- . Logos

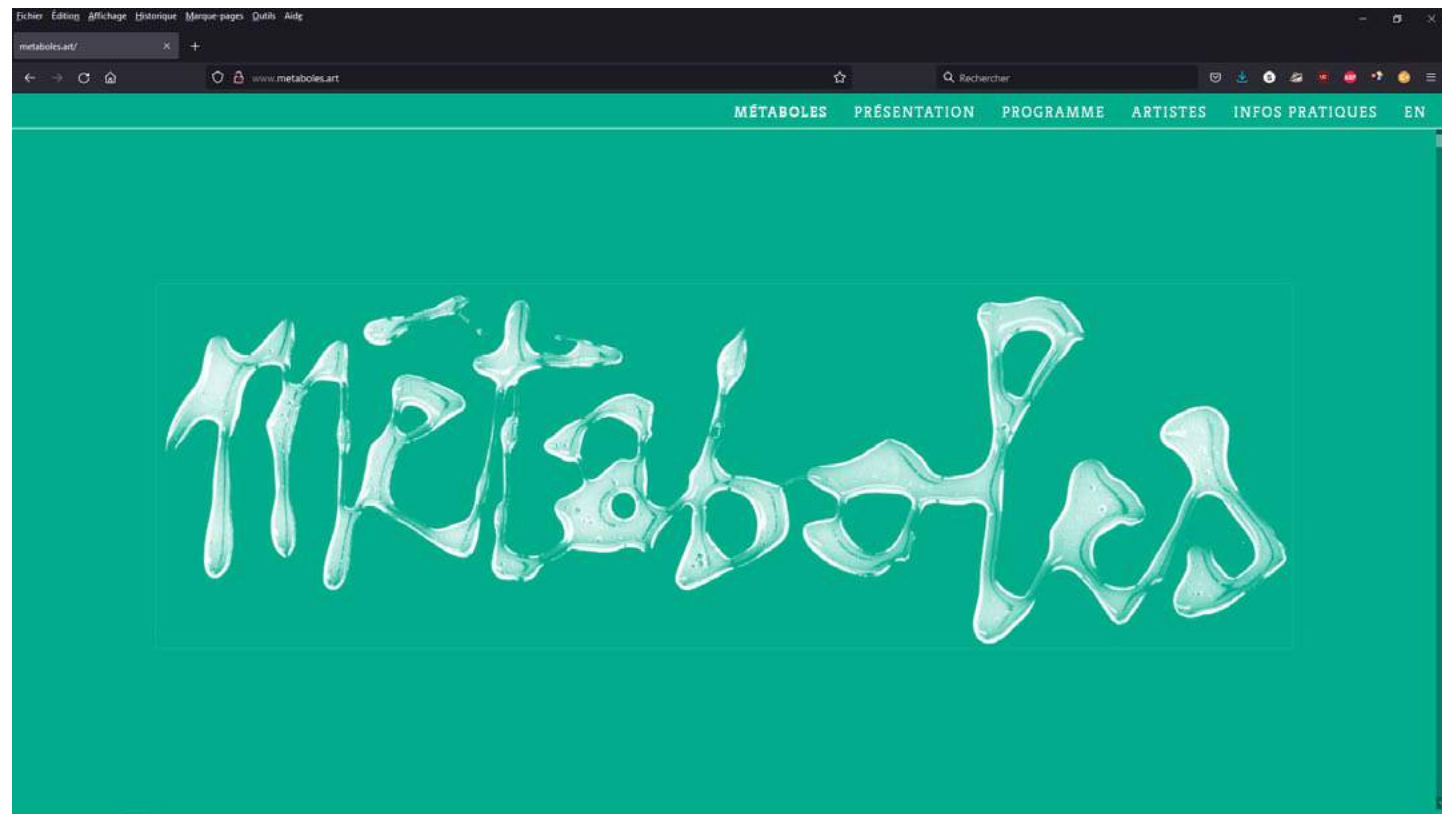
Dossiers de présentation / portfolios / plaquettes / ...

Projets personnels

- . Il n'a plus rien à cacher
- . Tout s'efface Rien n'est immuable
- . L'USINE

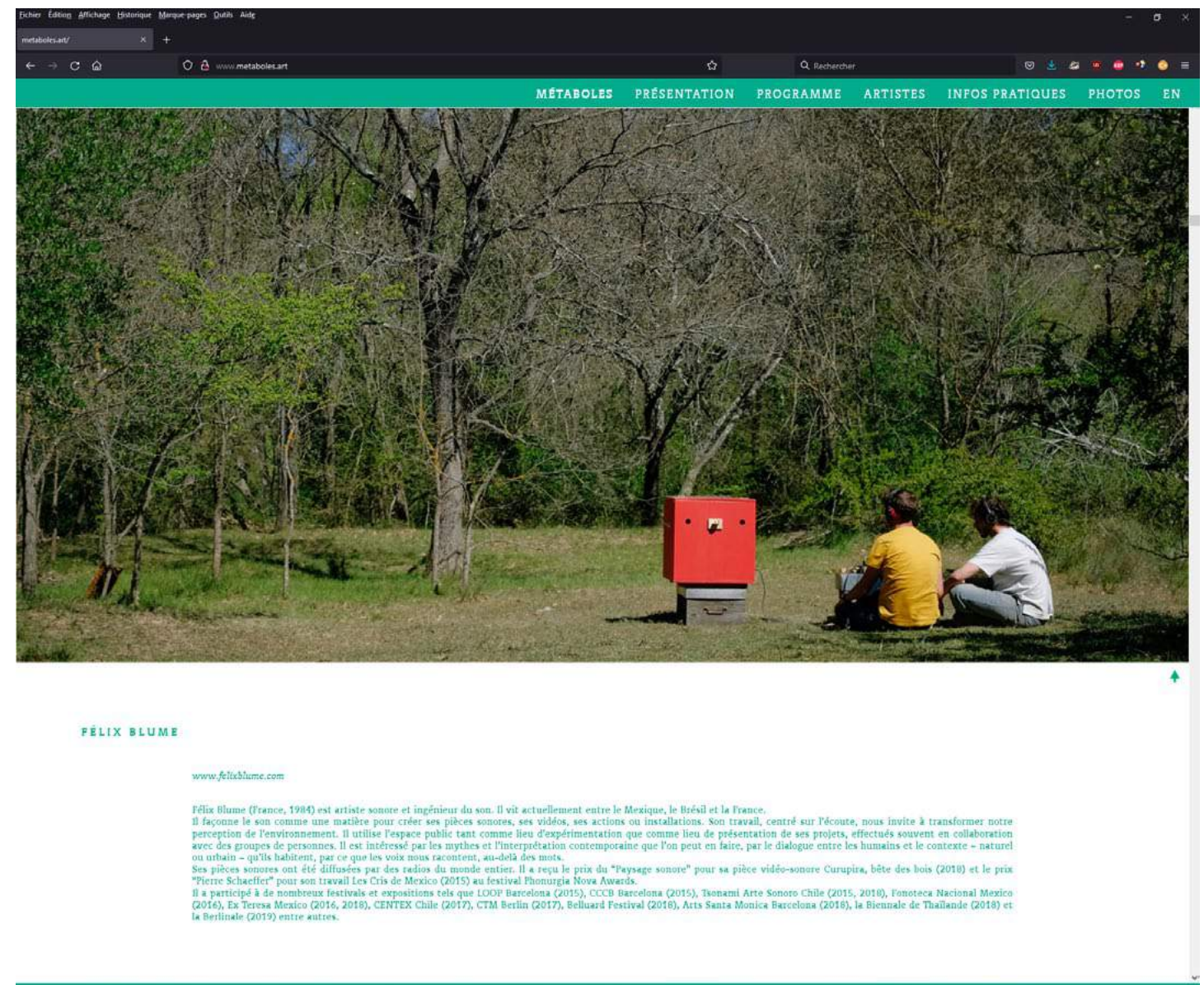
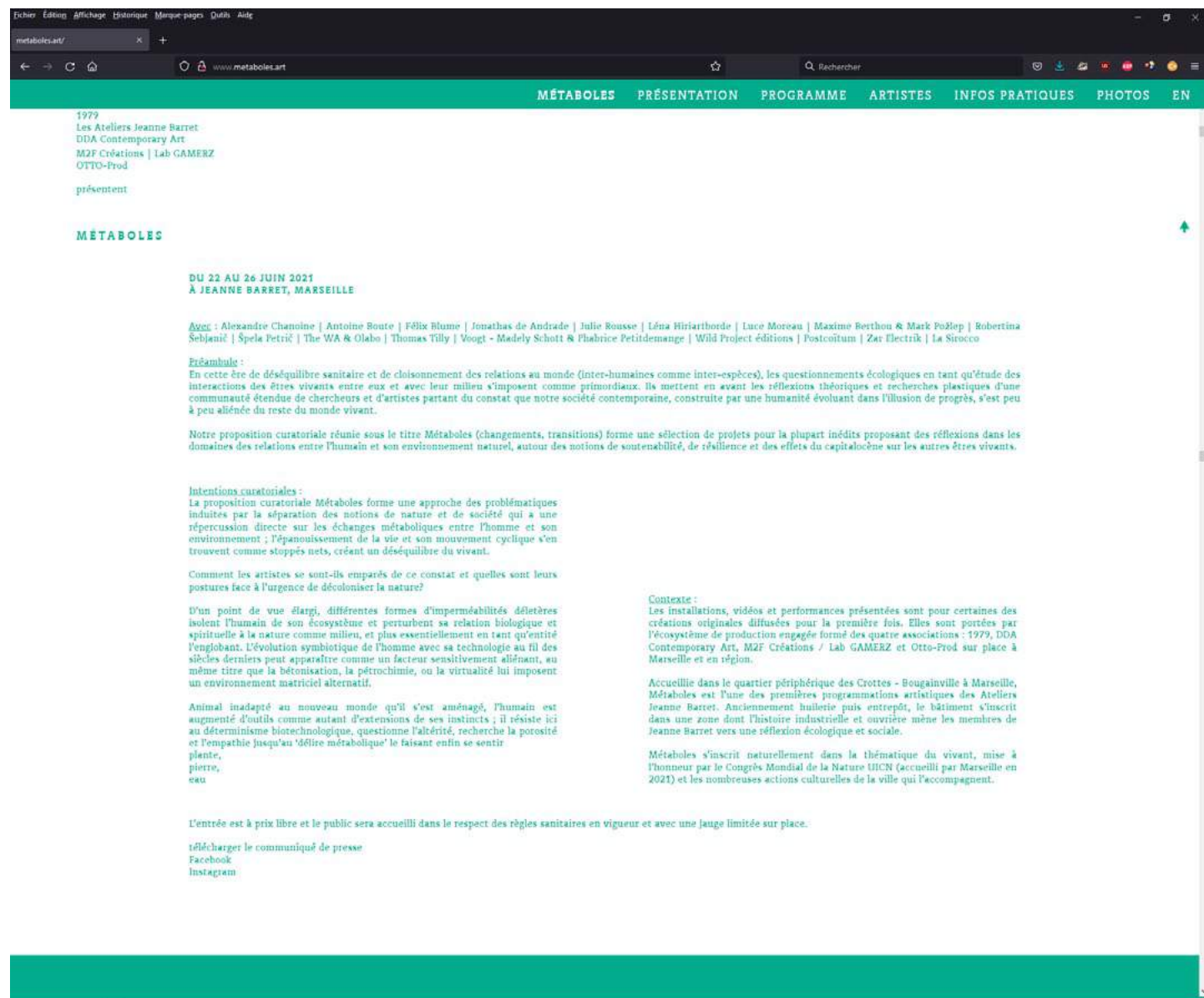
Présentation

Curriculum Vitae



MÉTABOLES (événement) 2021

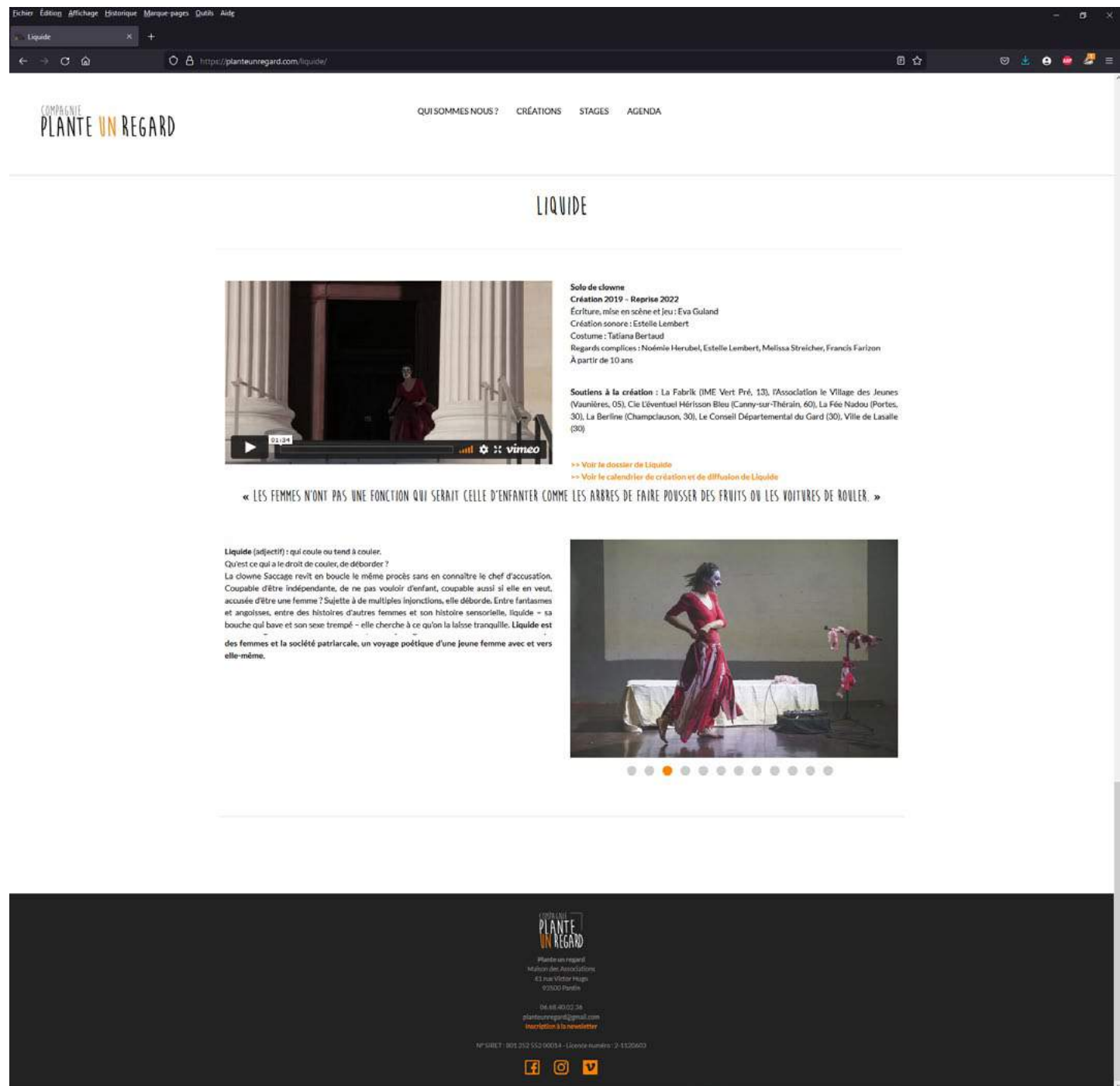
<https://www.metaboles.art>
Html / Css



CIE PLANTE UN REGARD (théâtre)

2020

<https://www.planteunregard.com>
 Wordpress - Based on theme Satori by Kaira



L'ÉQUIPE



Eva Guland, clowne, autrice et metteuse en scène

Formée au théâtre dans des conservatoires parisiens et au clown avec la boîte à outils d'Eric Bloquet, Eva Guland co-fonde la compagnie Plante Un Regard en 2013 et se consacre à la mise en scène et à l'écriture. Elle monte alors cinq spectacles de théâtre clownesque et de clown théâtral, dans lesquels l'écriture, le jeu et le travail sonore s'entremêlent. En plus des ateliers pour enfants, elle donne des stages de clown pour adultes et adolescents depuis 2018. C'est aussi à ce moment-là qu'elle s'installe à Marseille et développe un réseau dans le sud-est, avec pour objectif d'implanter la compagnie sur un territoire rural. En 2019, elle crée Liquide, son premier solo de clown, en collaboration avec Noémie Herubel et Estelle Lambert. En 2020, elle travaille principalement entre Marseille et les Cévennes, où elle a posé les bagages de la compagnie (à Lussat, dans le Gard).



Estelle Lambert, créatrice sonore et metteuse en scène

Après un BTS audiovisuel option son, elle s'oriente vers le théâtre à l'université Paris 8. Elle y mène un travail de recherche sur la place de la création dans la radiophonie. Elle intègre alors l'ENSATT où elle obtient le diplôme de conception sonore en 2016. À sa sortie, elle mène des créations sonores avec Michel Didym, Nathalie Fillon, Félix Prader, la Compagnie d'Alice (Rita Pradinas) et la Compagnie Plante Un Regard. Depuis 2018, elle assure les tournées en régie son, lumière et/ou générale de Plus Grand Que Moi (Nathalie Fillon), Convulsions (Frédéric Flobach), Romance en stuc (Daniel Larrinua), Instante (Juan Tula). Elle continue en parallèle à assurer montages et accueils pour de nombreux lieux et festivals. Travaillant pour le théâtre, la danse et plus récemment le cirque, à la fois régisseuse et créatrice, elle conçoit des dispositifs adaptés à chaque projet artistique.



Noémie Herubel, comédienne et autrice

Noémie Herubel a suivi une formation au jeu d'actrice au Conservatoire du 18ème arrondissement de Paris avec Jean-Luc Galmiche, ainsi qu'une formation universitaire en classes préparatoires littéraires spécialité théâtre au Lycée Fénélon puis à la Sorbonne Nouvelle en Études Théâtrales. En 2014, elle est assistante de la metteuse en scène Marie-Dol Frelat, dans la compagnie d'arts de rue Bouche à Bouche. Elle est comédienne au sein de la compagnie Qui Vive, dirigée par Roxane Driay (La Descente des Enfers - création 2013 au Festival d'Aurillac, Populaire - création 2019 au Théâtre 14), du Collectif La Portée (PLUS - création 2018 à l'Espace Périphérique de la Villette), de la compagnie de l'Archée, dirigée par Mélissa Bertrand (Game Over Ana - seule en scène marionnettique), et de la compagnie Plante Un Regard, dirigée par Eva Guland (Rites - création 2016 à Mains d'Ouvriers, Kadi et ses vies antérieures, dont elle est également l'autrice - création 2018 au Grand Festival de Verdun). Depuis 2019, elle anime des ateliers de clown pour enfants à Pantin. Elle est aussi autrice pour le jeune public et le tout public, et comédienne voix-off.



François Bonté, Comédien

Après l'obtention d'un Master 2 en relations internationales en 2012, il intègre le conservatoire du XVIIIe où il se forme à l'interprétation avec Jean-Luc Galmiche et au théâtre d'objet avec Alexandra Vulliet et Nicolas Goussef. À sa sortie, en 2015, il suit une formation intensive au sein du studio Michael Chekhov Studio à New York dirigé par Lenard Petit. Il est comédien pour le théâtre au sein de la Cie Opos Opos, dirigée par Athina Axiothou (Géométrie - Jeune public - Création 2016 à la MJC Créteil), au sein de la Cie Plante Un Regard, dirigée par Eva Guland (Kadi et ses vies antérieures, de Noémie Herubel - création 2018 au Grand Festival de Verdun); et de la Cie l'Etoile du Filibustier dirigée par Jean-Charles Fritz (Une Bête sur la lune, de Richard Kalinovsky - création en cours). Depuis 2012 il a une expérience importante dans l'animation d'ateliers de théâtre forum en France, en Colombie et au Brésil.



Ana Mejia-Eslava, illustratrice et graphiste

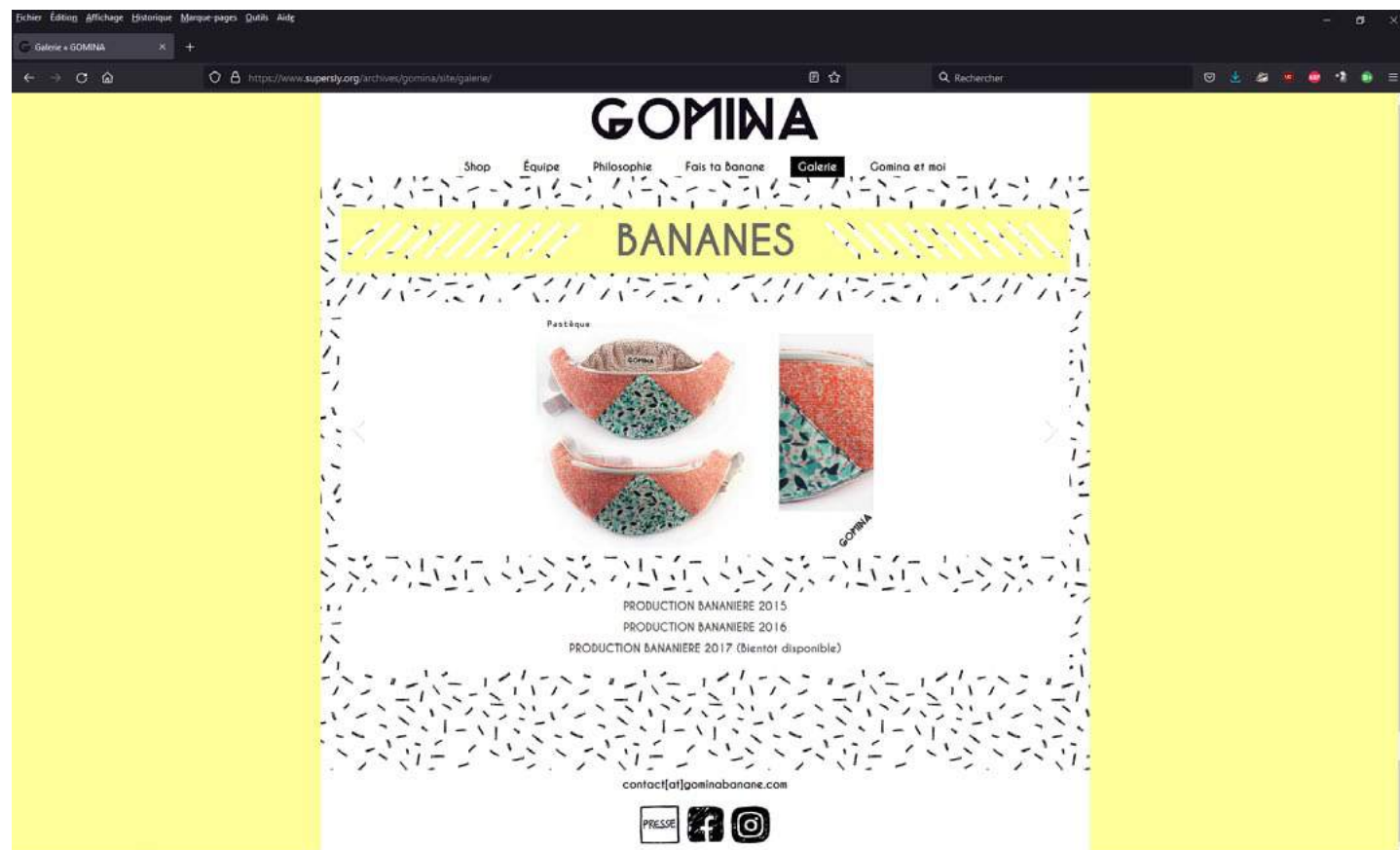
Ana Mejia-Eslava s'est formée au dessin, à la gravure, à différentes techniques d'impression et travaille en illustration, animation et édition. Elle a créé en 2017 avec les Xéroglyphes Éditions un groupe de « croqueurs » qui dessine les événements culturels à la Goutte d'Or en rue comme en salle. Elle travaille depuis 2016 dans des structures culturelles associatives et institutionnelles en tant que professeure d'arts plastiques.



Tatiana Bertaud, costumière

Styliste et créatrice textile, elle est diplômée de l'Institut International de Création et Couture (Marseille). Elle a créé des collections et des imprimés pour différentes marques comme Princess Tam-tam, Element, Chipie... En 2015, elle confectionne une collection de robes d'été pour sa propre boutique sur l'île de Bendor. Elle organise ensuite des ateliers de transformation de frêpes à la communauté d'Ennema à Marseille dans le cadre du Festival les Arts de Passage. Elle se consacre peu à peu vers la création de costumes pour des spectacles auprès de compagnies de théâtre de rue comme La Folle Klomètre pour le spectacle Rivages, ou pour Plante Un Regard pour le spectacle Liquide. Aujourd'hui, elle conçoit les costumes du spectacle Merci de votre accueil de la compagnie Générak Vapeur.





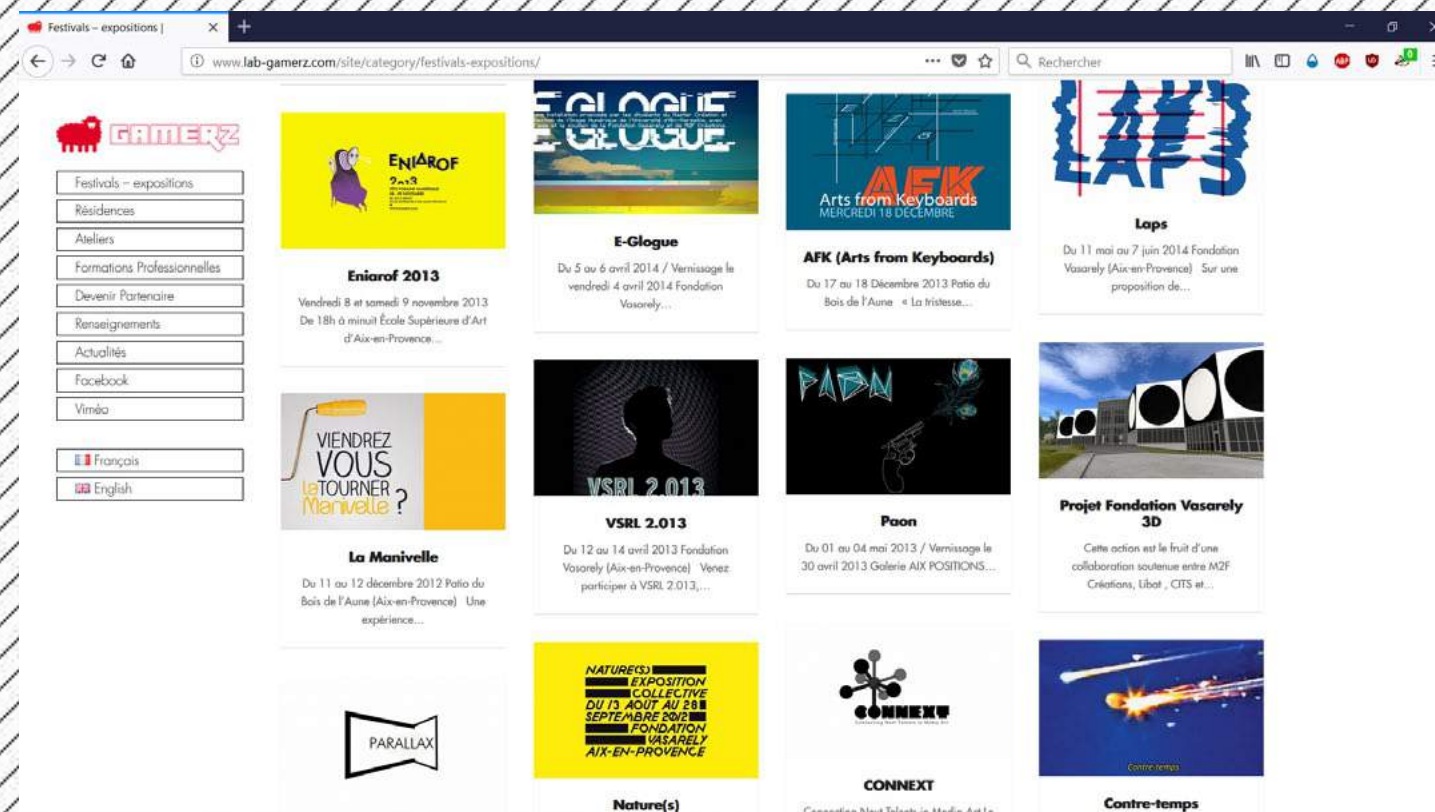
GOMINA (mode)
2017

<https://www.supersly.org/archives/gomina>
Wordpress - Based on theme Simplegrid





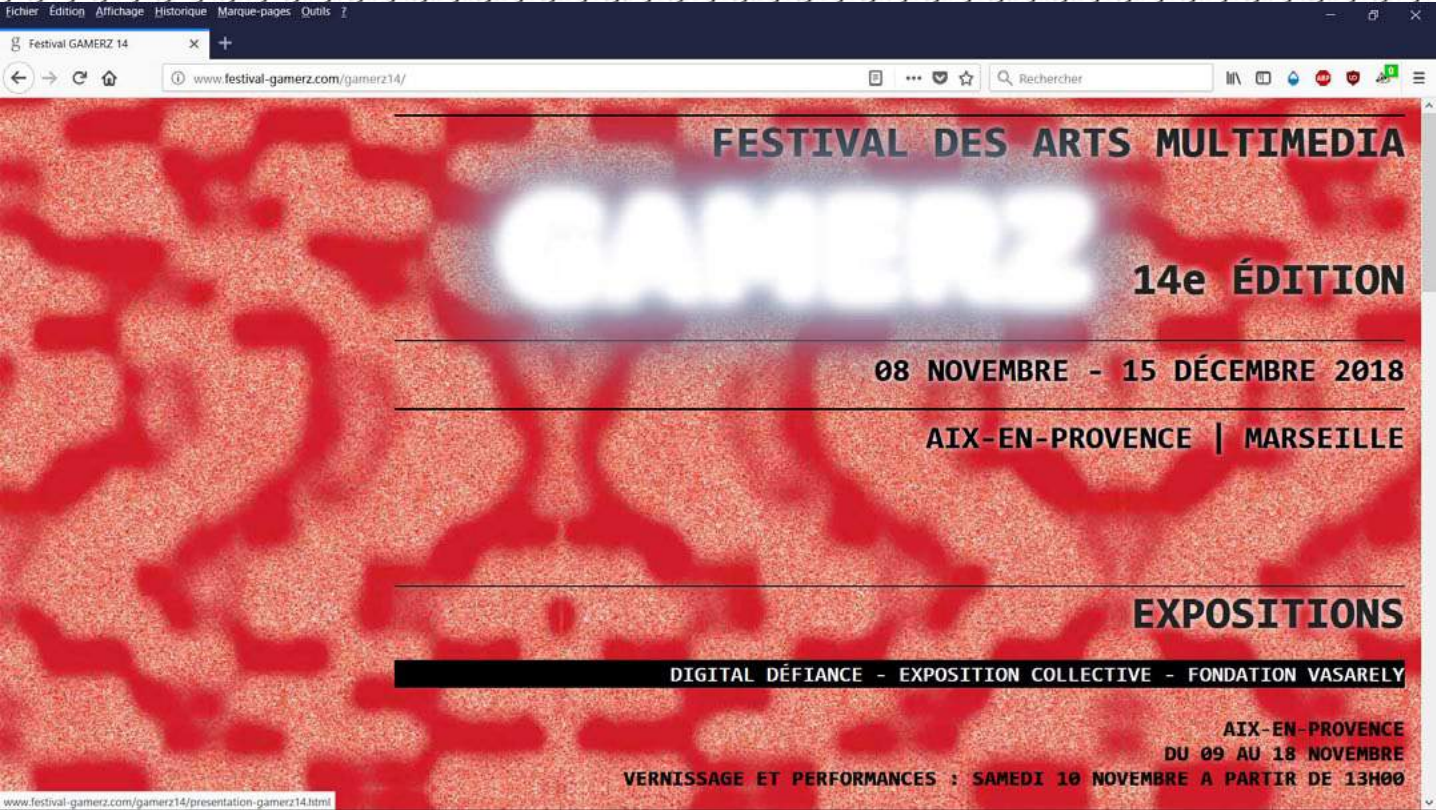
GAMERZ



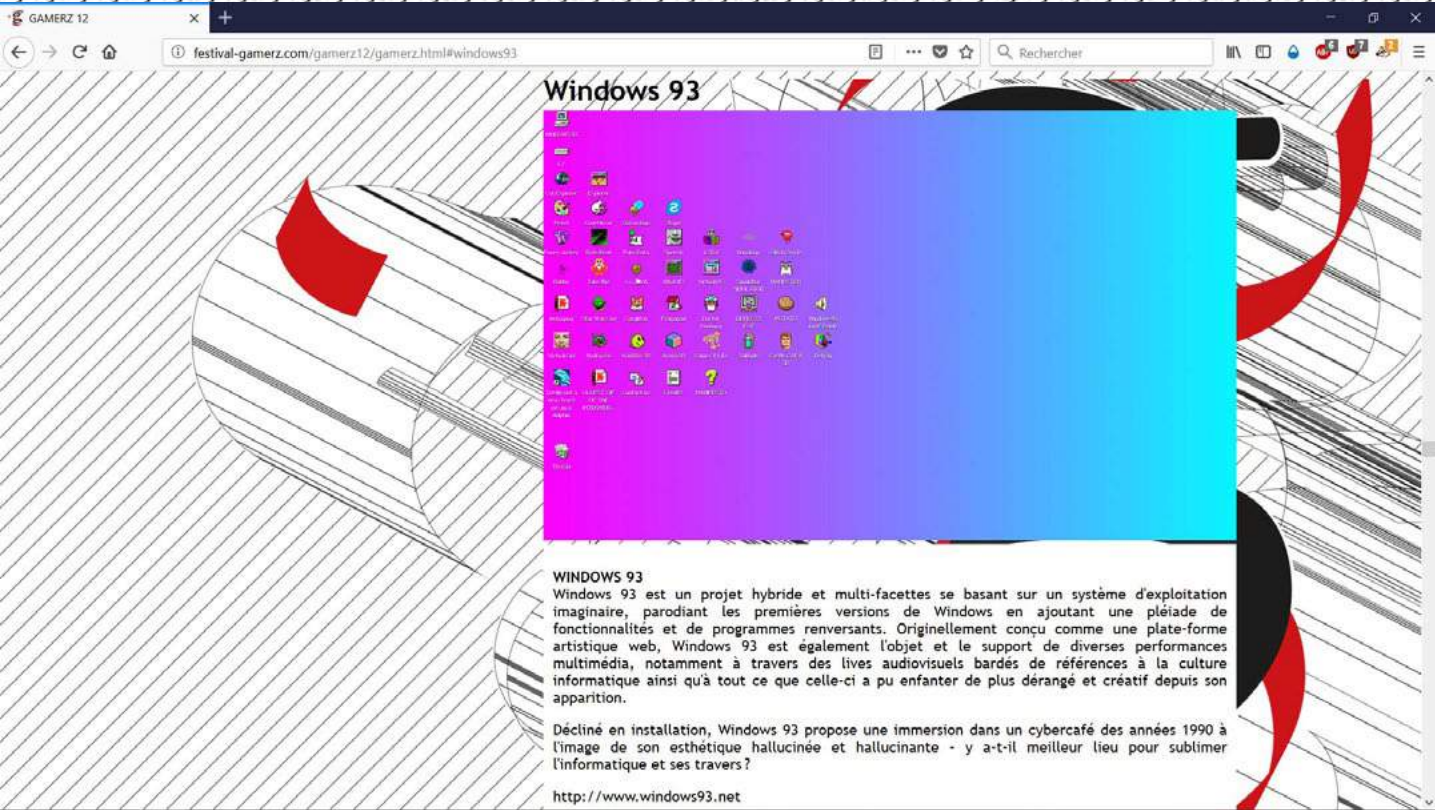
<http://www.lab-gamerz.com>
Wordpress - Based on theme Pronto



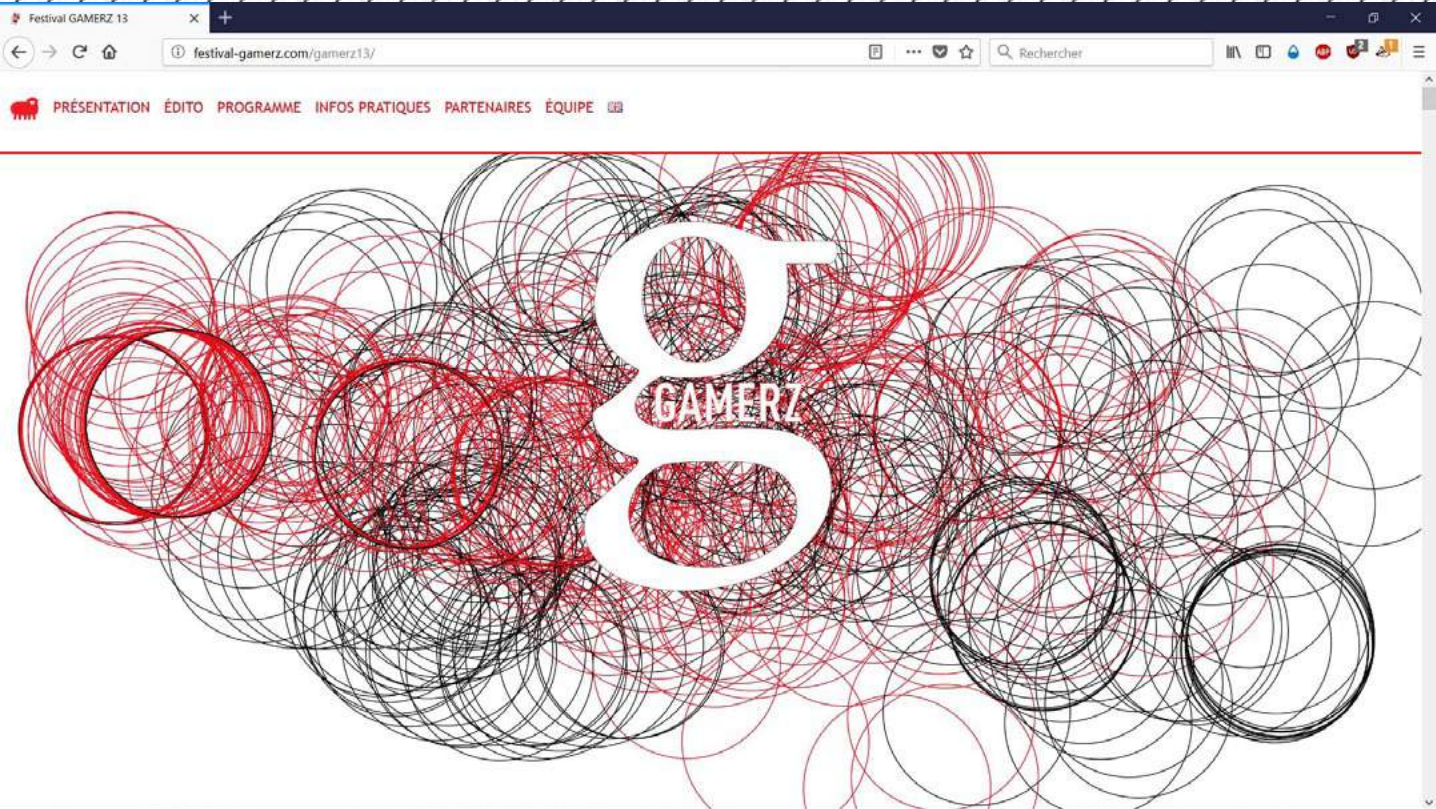
<http://www.festival-gamerz.com/gamerz15>
Html / Css / Javascript



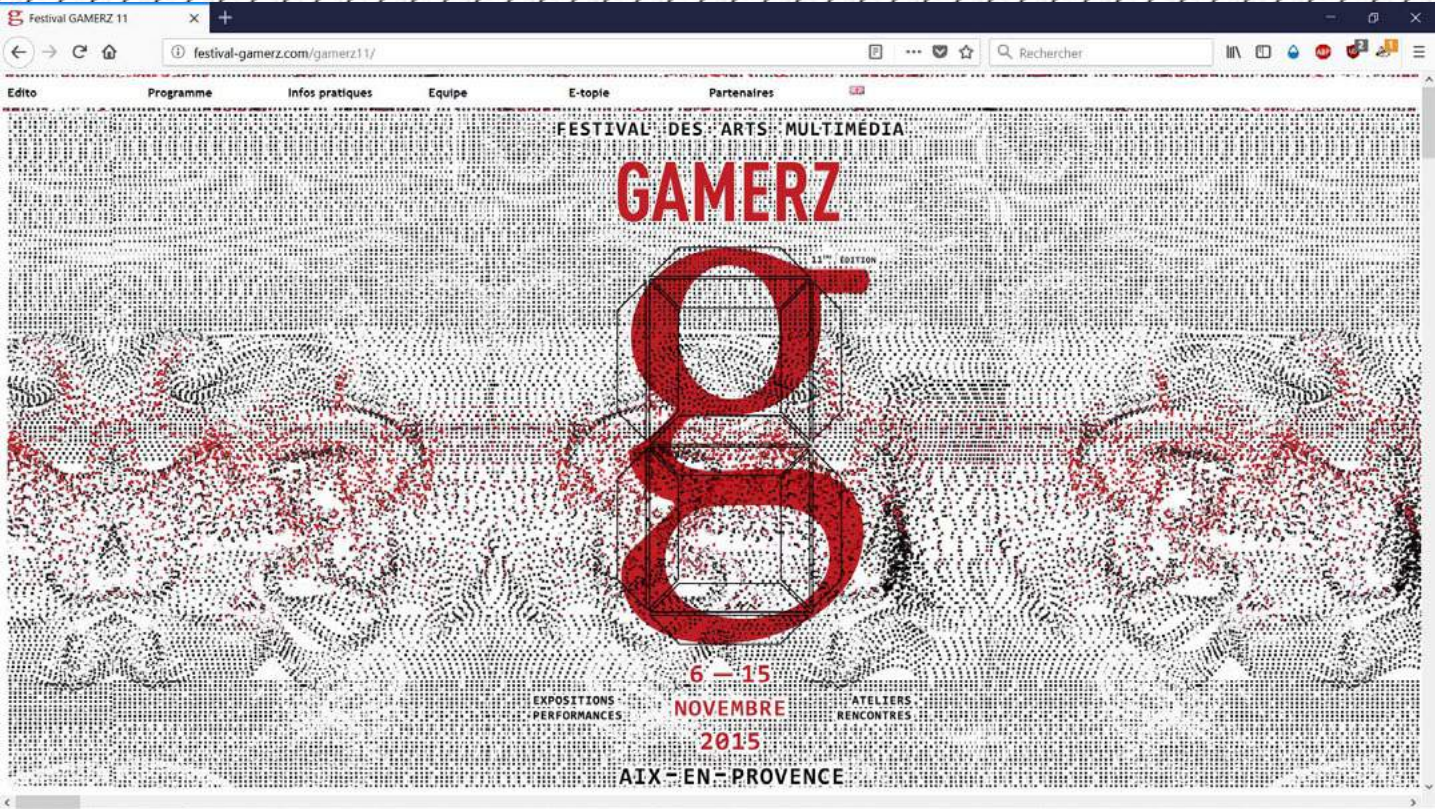
<http://www.festival-gamerz.com/gamerz14>
Html / Css / Javascript



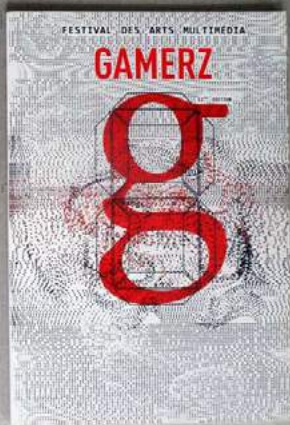
<http://www.festival-gamerz.com/gamerz12>
Html / Css / Javascript



<http://www.festival-gamerz.com/gamerz13>
Html / Css / Javascript

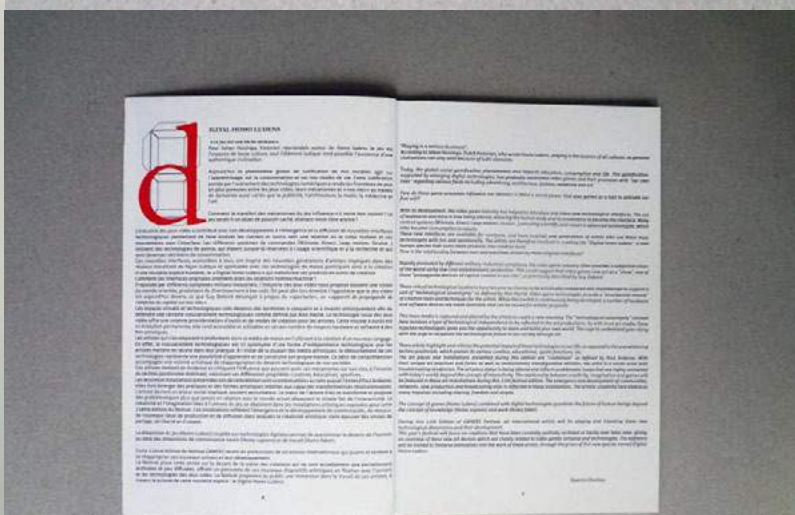


<http://www.festival-gamerz.com/gamerz11>
Html / Css / Javascript



BIBLIOTHEQUE MEJANES	20
Florent Deloison	27
OFFICE DE TOURISME	28
LineKernel	29
CONCERTS - ATELIERS - RENCONTRES	30
NAO	31
Emmanuelle Grangier	32
Dolls in the Kitchen	33
Conférences - Rencontres - Tables rondes	34
spord, P. Vandieren - P. Boissard - F. Deloison - E. Guez	37
Lucien Gaudion	38
The Wa	38
Ateliers Impression et Scan 3D	40
Soirée Collapsologie	41
La Nébuleuse	42
La Chasse	43
Poborsk	44
James P Honey	45
Mahatsang	46
e-topie	47
Programme	48
M2F Créations Lab GAMERZ	49
Partenaires	50

Soirée Collapsologie	42
La Nébuleuse	43
La Chasse	44
Poborsk	45
James P Honey	46
Mahatsang	46
e-topie	47
Programme	48
M2F Créations Lab GAMERZ	49
Partenaires	50



Jonah Brucker-Cohen - <http://www.coin-operated.com>

ALERTING INFRASTRUCTURE!
Installation interactive, 2003

Alerting Infrastructure! est un compteur de clics physique qui traduit chaque clic sur le site web d'une institution en dégâts à l'intérieur du bâtiment qui représente ce site web ou cette organisation. L'objet de la pièce est de faire prendre conscience que les espaces physiques sont lentement remplacés par leur équivalents virtuels. L'ampleur des dégâts infligés au bâtiment est en lien avec la visibilité et l'attention portées à son site web.

Alerting Infrastructure! is a physical hit counter that translates hits to the web site of an organization into interior damage of the physical building that web site or organization represents. The aim of the artwork is to amplify the concern that physical spaces are slowly losing ground to their virtual counterparts. The amount of structural damage to the building directly correlates to the amount of exposure and attention the web site gets, thus exposing the physical structure's

DIGITAL HOMO LUDENS

«Le jeu est une tâche sérieuse». Pour Johan Huizinga, historien néerlandais auteur de *Homo ludens*, le jeu est l'essence de toute culture, seul l'élément ludique rend possible l'existence d'une authentique civilisation.

Aujourd'hui le phénomène global de ludification de nos sociétés agit sur l'apprentissage, sur la consommation et sur nos modes de vie. Cette ludification portée par l'avènement des technologies numériques a rendu les frontières de plus en plus poreuses entre les jeux vidéo, leurs mécanismes et «nos vies» au travail. How do these domains, aussi variés que la publicité, l'architecture, la mode, la médecine et free will?

Comment le transfert des mécanismes du jeu influence-t-il notre bon vouloir? Le jeu serait-il un objet de pouvoir caché, aliénant notre libre arbitre?

These new technologies are supported by a rapid pace of development. These new technologies are supported by a rapid pace of development. These new technologies are supported by a rapid pace of development.



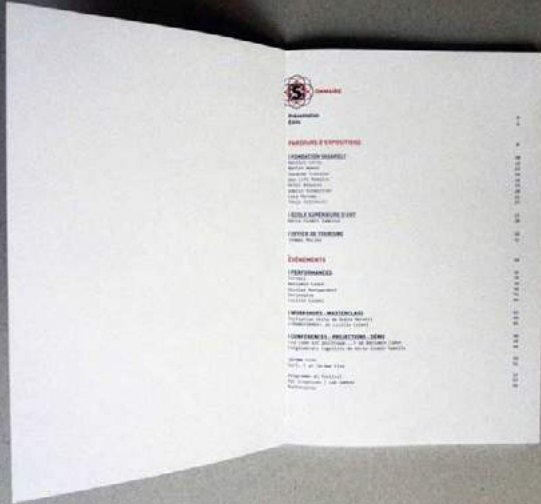
Jonah Brucker-Cohen - <http://www.coin-operated.com>

ALERTING INFRASTRUCTURE!
Installation interactive, 2003

Alerting Infrastructure! est un compteur de clics physique qui traduit chaque clic sur le site web d'une institution en dégâts à l'intérieur du bâtiment qui représente ce site web ou cette organisation. L'objet de la pièce est de faire prendre conscience que les espaces physiques sont lentement remplacés par leur équivalents virtuels. L'ampleur des dégâts infligés au bâtiment est en lien avec la visibilité et l'attention portées à son site web.

Alerting Infrastructure! is a physical hit counter that translates hits to the web site of an organization into interior damage of the physical building that web site or organization represents. The aim of the artwork is to amplify the concern that physical spaces are slowly losing ground to their virtual counterparts. The amount of structural damage to the building directly correlates to the amount of exposure and attention the web site gets, thus exposing the physical structure's





MULTIMEDIA ART FESTIVAL GAMERZ 13

Digital-animism and techno-esotericism

During this 13th edition of GAMERZ Festival, numerous international artists artworks in five different cultural places in Aix-en-Provence from 3rd to 12th October will be playing and hijacking new technological dimensions and development of magic.

Indeed, our massive consumption of these technologies, devoid of any mechanics, can approach a form of magical thinking. The creations combining techno-esotericism will be featured.

This tour highlights hybrid creations, focused on the relations magic and technology, a panorama of multimedia artistic devices, sometimes alternative, sometimes metamorphoses of our society.

on creations that have been currently p...



Présentation
Édito

PARCOURS D'EXPOSITIONS

FONDATION VASARELY
Emilien Leroy
Martin Howse
Suzanne Treister
One Life Remains
Driss Aroussi
Adelin Schweitzer
Luce Moreau
Tanja Vujinović

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART



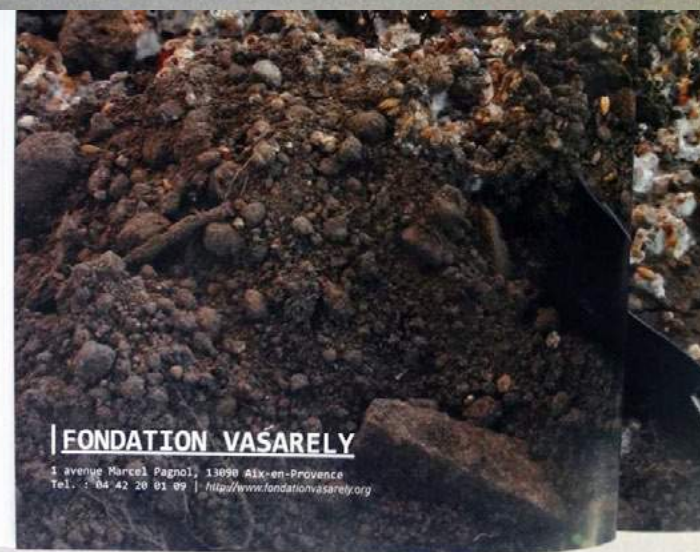
Présentation
Édito

PARCOURS D'EXPOSITIONS

FONDATION VASARELY
Emilien Leroy
Martin Howse
Suzanne Treister
One Life Remains
Driss Aroussi
Adelin Schweitzer
Luce Moreau
Tanja Vujinović

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART
Horia Cosmin Samoilă

OFFICE DE TOURISME
Thomas Molles



«Toute technologie suffisamment avancée est indiscernable de la magie.» (Arthur C. Clarke)¹

Pour Sigmund Freud², «la pensée magique» serait un vestige résiduel d'une forme de pensée primitive qui subsisterait dans notre subconscient. Elle serait notamment un moyen d'accepter notre impuissance face à l'existence, une tentative de fuir l'angoisse de l'inconnu qui établit un lien de causalité entre deux événements indépendants grâce à une analyse irrationnelle.

Selon lui, la sorcellerie et la magie seraient les applications pratiques de cette forme de pensée qu'il assimile à l'animisme.

Nos différents modes d'interactions avec les technologies...

de ces technologies ainsi qu'à la propriété des systèmes d'exploitation des logiciels qui permettent leur utilisation. Cette exposition interroge donc la façon dont des images et des données, elle donne une partie cachée, voire occulte, de technologies réservées dans leur développement à des initiés.

La machine, aussi parfaite qu'elle se développe-t-elle certaines singularités...

La marchandisation de ces technologies a permis la création de monopoles de fabrication du matériel informatique et des logiciels qui empêchent l'accès notable à la programmation des microprocesseurs pour qu'ils ne soient considérés comme autant de participants à la mise en place d'un système...



Martin Howse (Allemagne)

SKETCHES TOWARDS AN EARTH COMPUTER

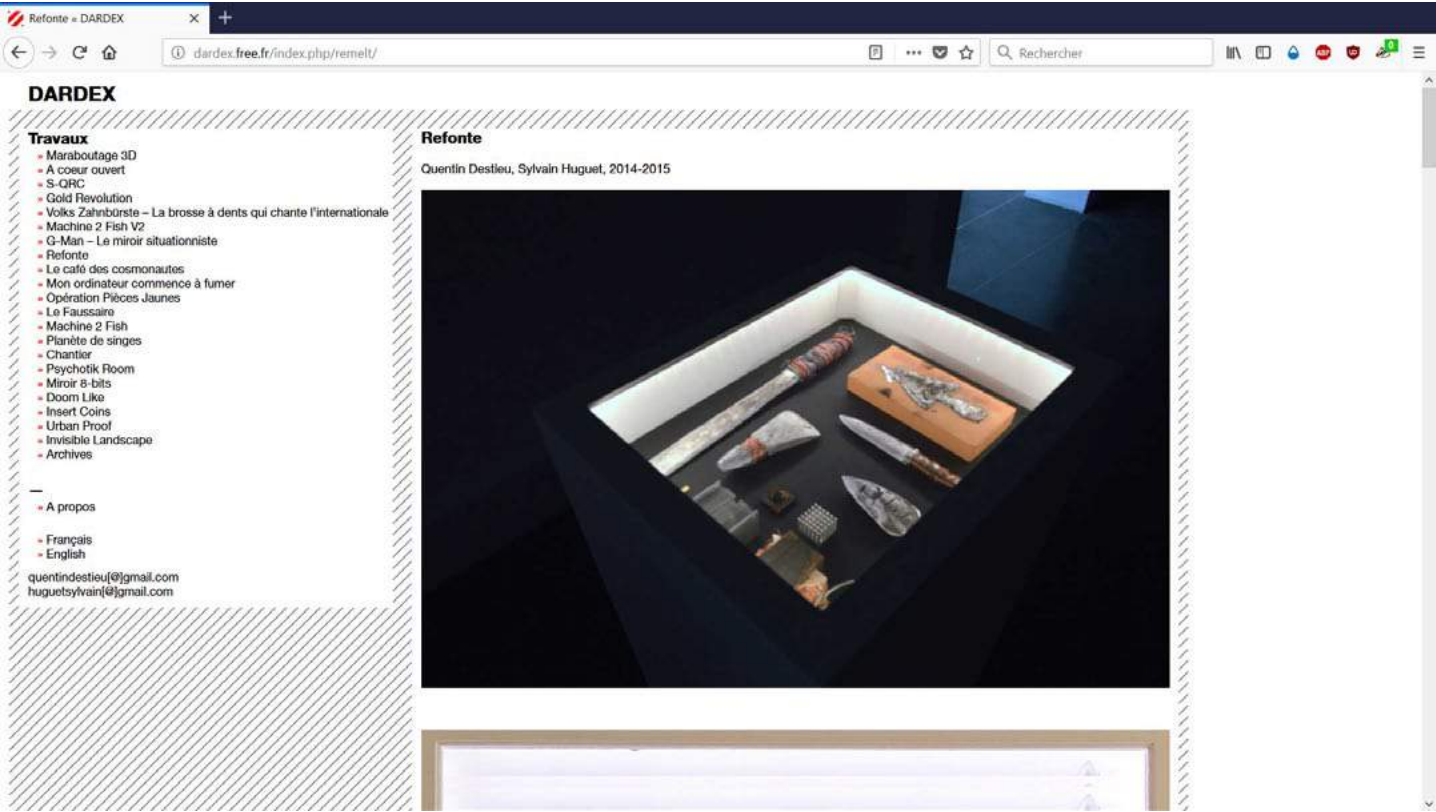
Sketches towards an Earth Computer est une tentative d'établir une interaction entre la terre ou la «nature endommagée» et la technologie au travers d'un système informatisé pérenne et visible qui se base sur celle-ci.

structures informatiques elles-mêmes codent et s'inscrivent dans cet environnement grâce à un back complexe. Placés dans un environnement marqué et restreint, ces créations énergétiques...



COLLECTIF DARDEX (arts contemporains / arts numériques)
2012

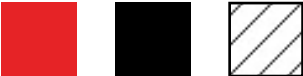
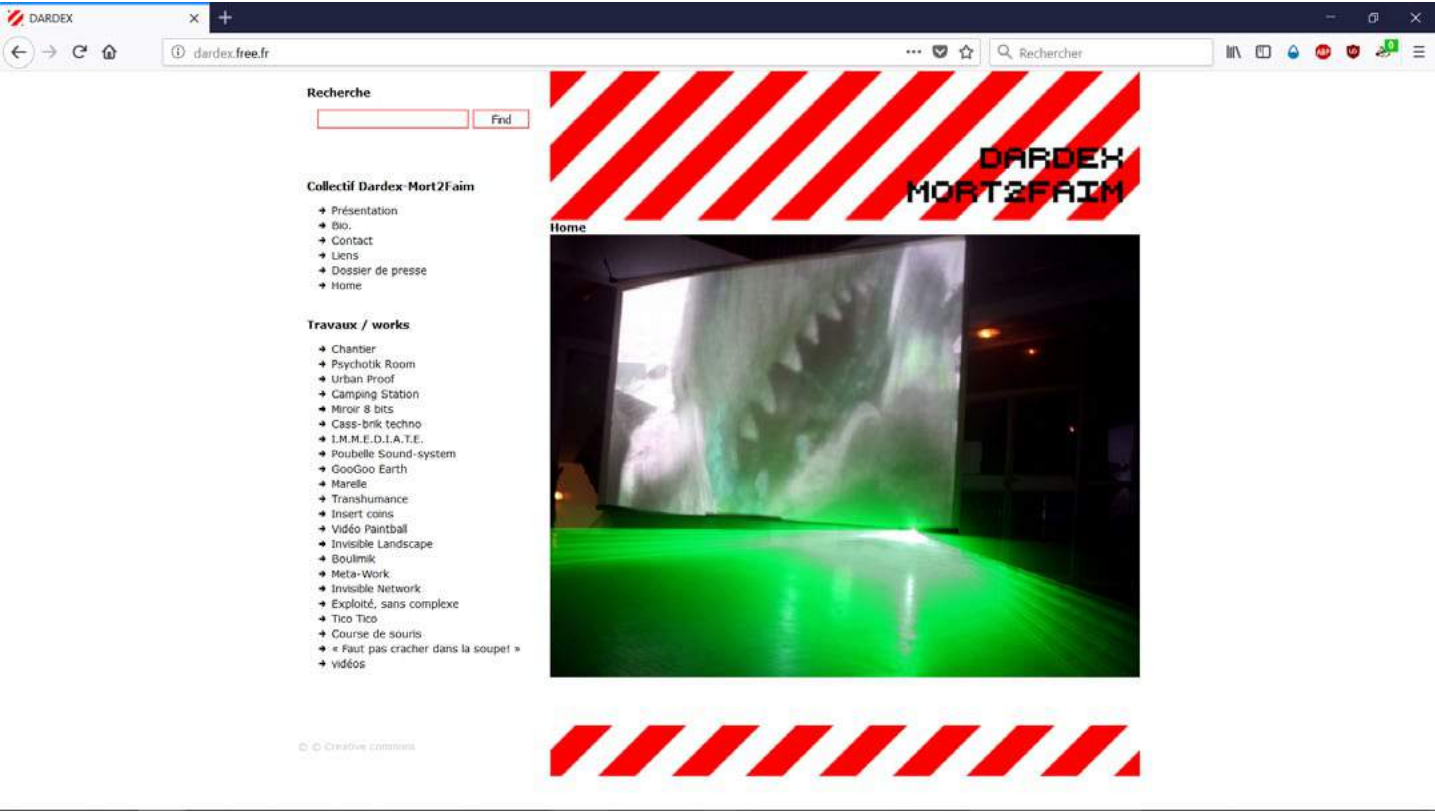
http://dardex.free.fr
Wordpress - Based on theme Kubrick 1.5

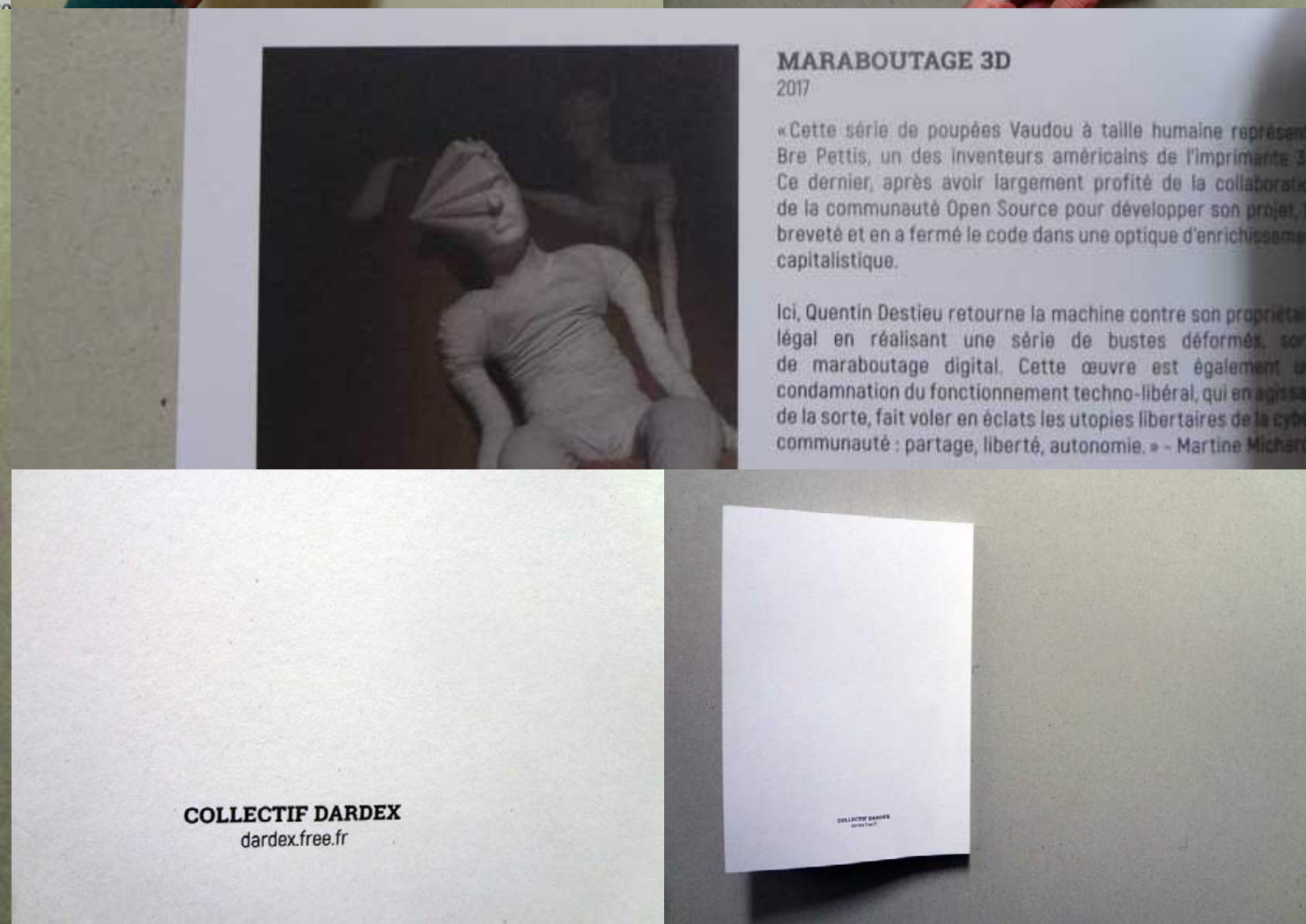
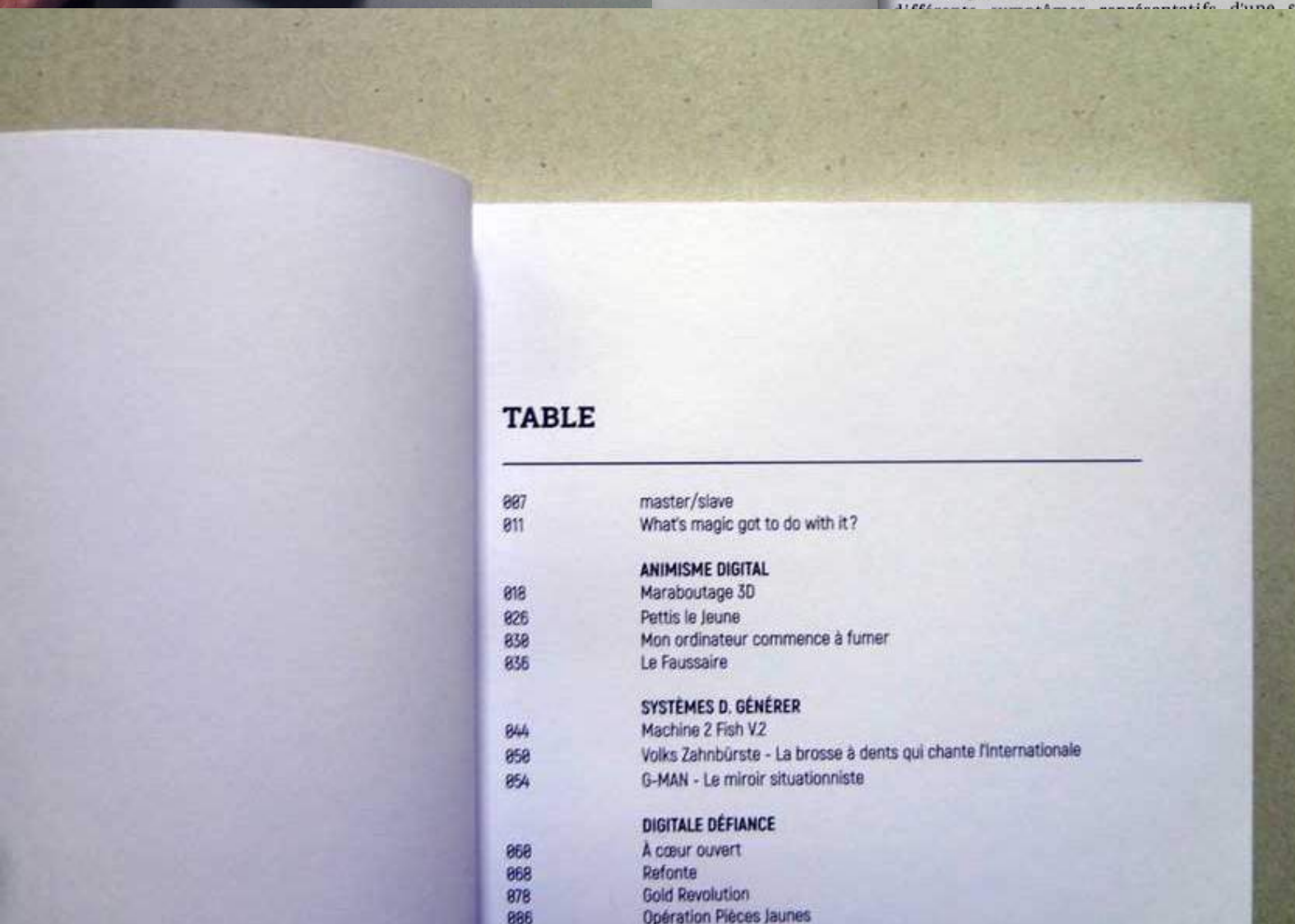
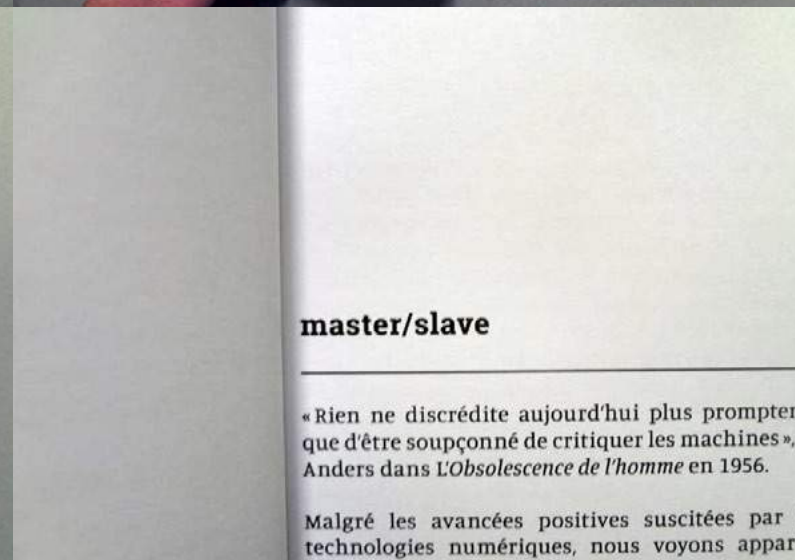
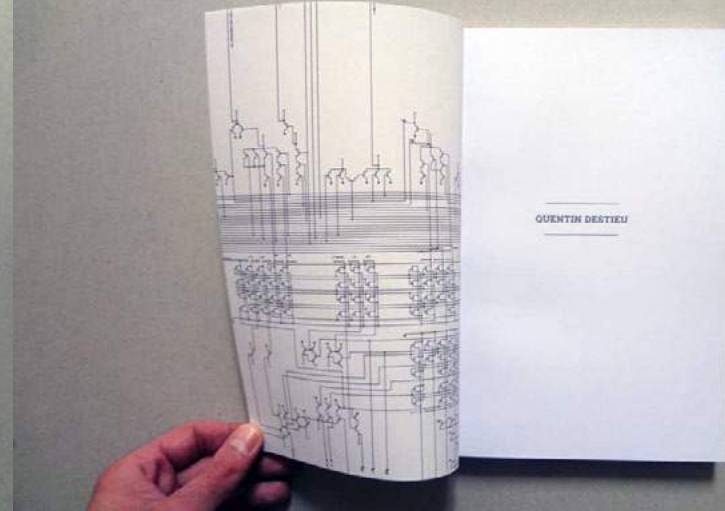


COLLECTIF DARDEX (arts contemporains / arts numériques)
2010

https://www.supersly.org/archives/dardex-2010
Wordpress - Based on theme Mont’Tiara

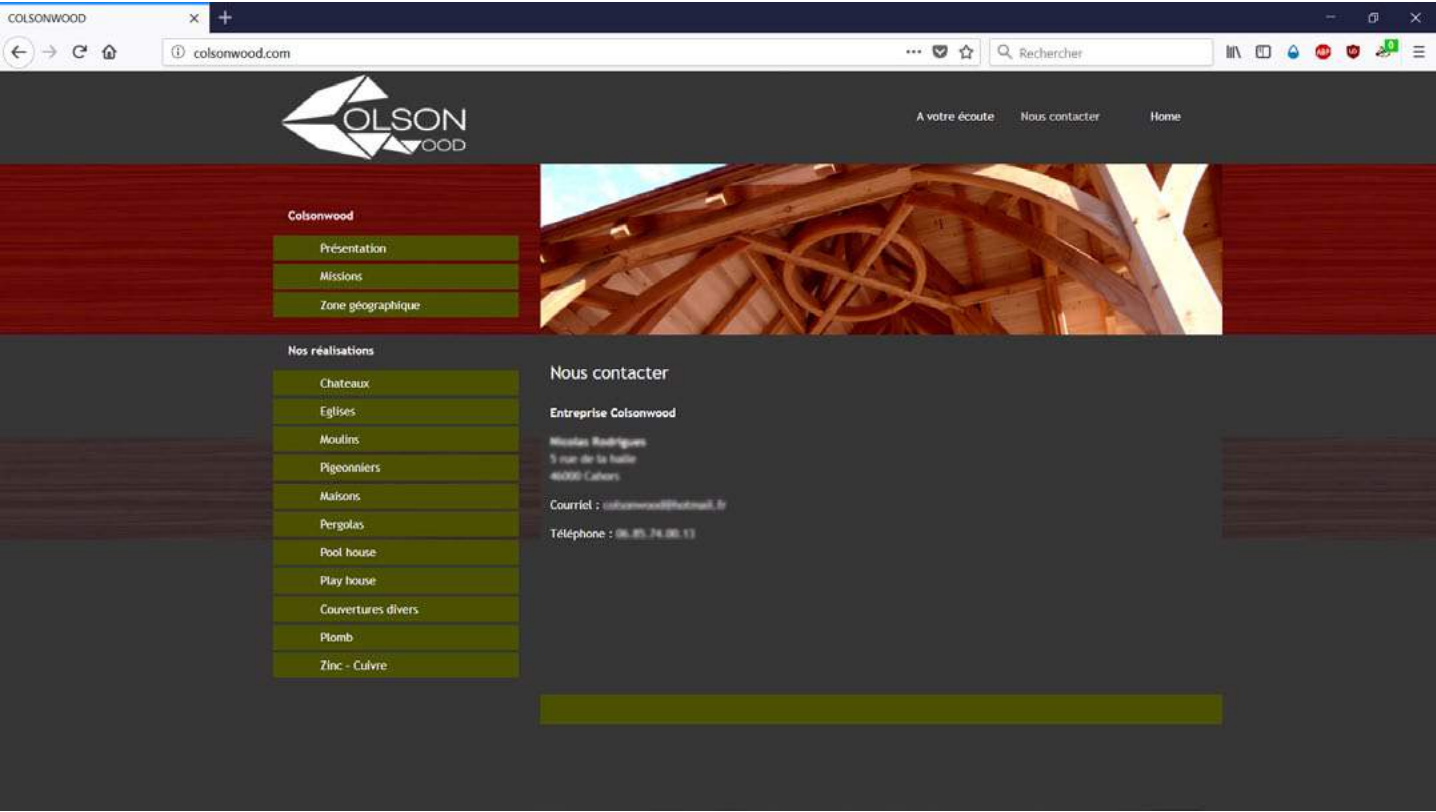
Pages suivantes : catalogue de l’exposition ‘master/slave’ de Quentin Destieu à Art-cade* galerie des
grands bains douche de la Plaine (www.art-cade.net) à Marseille en 2018.





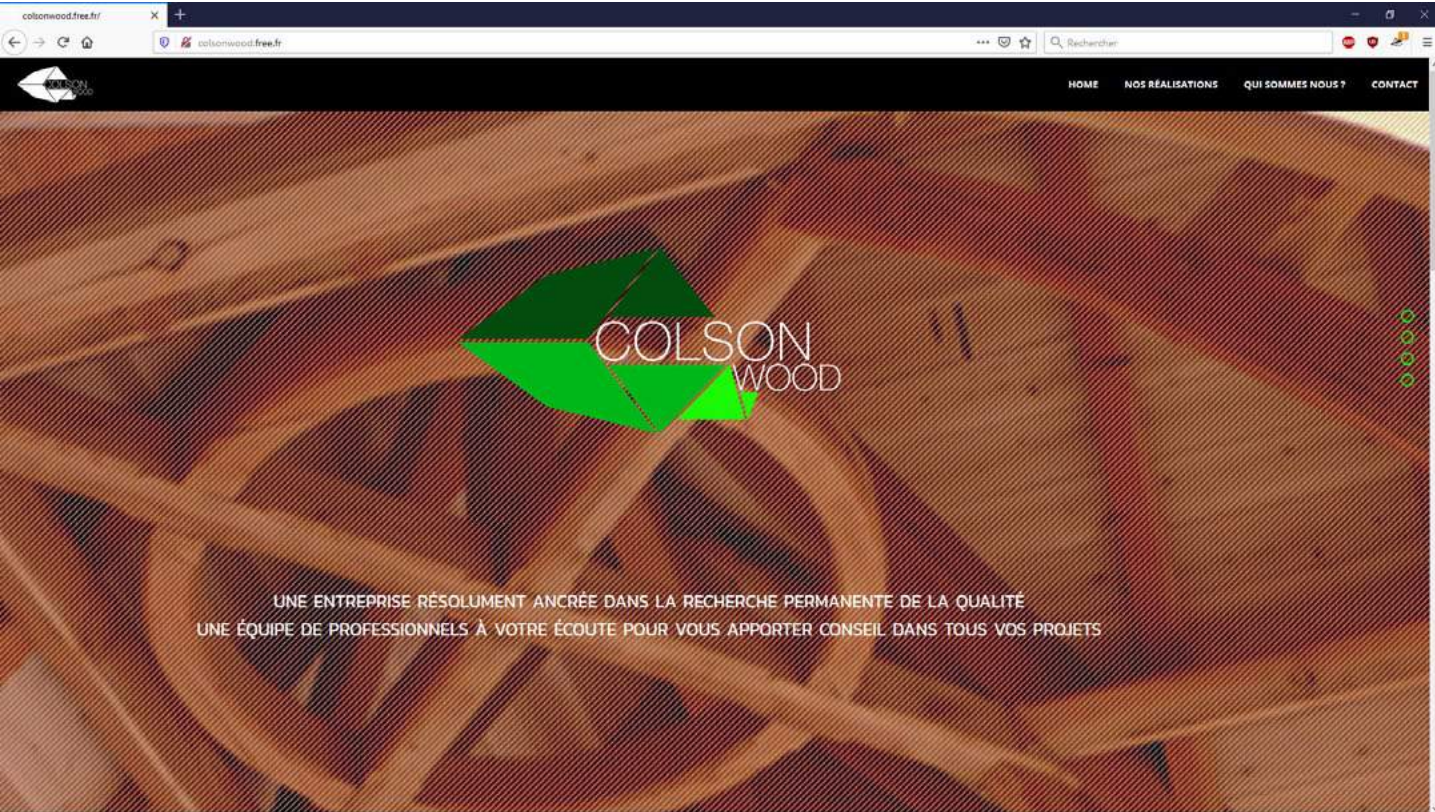
COLSONWOOD (charpente)
2005

Site web non disponible
Wordpress - Based on theme Prime1



COLSONWOOD (charpente)
2022

Site web bientôt disponible
Wordpress - Based on theme Onetone - MageeWP



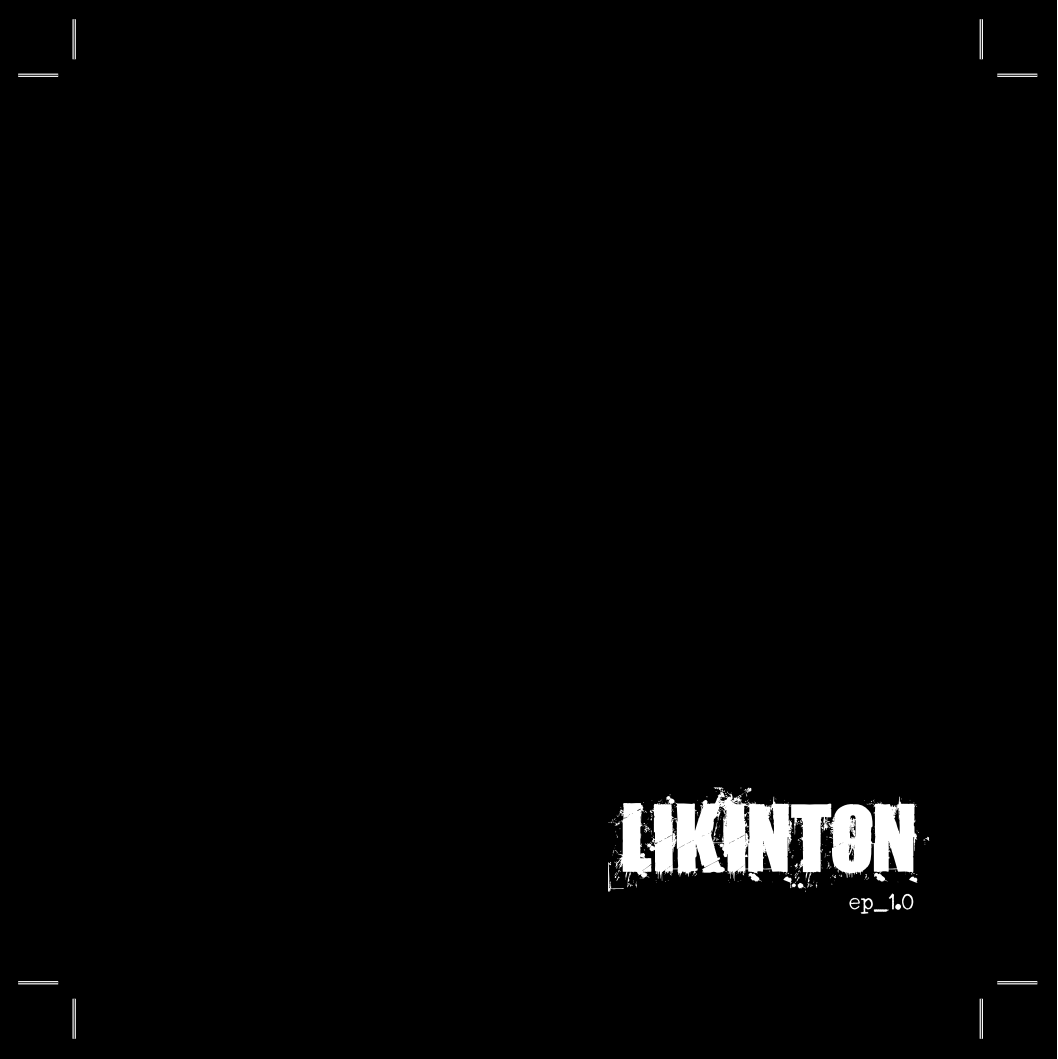
ENAI PRODUCTION (hip hop)

Ci-dessous : Logo du label

Pages suivantes : pochette de l'album Zone 1 de Carte Orange Mécanique
pochette du EP de Likinton







- 1- intro
- 2- kalm et gentil
- 3- Quand tu te crois tranquille
- 4- On cherche un accès (feat. Lekar)
- 5- 10 kussion
- 6- Ecoute cette voix qui te résonne
- 7- Une partie de ma vie
- 8- Combien de fois
- 9- Tik Tak (feat. Rogen)
- 10- outro
- 11- Quand tu te crois tranquille (2003)



Affiche réalisée pour le bal du 14 juillet au Jas de Bouffan (Aix-en-Provence), organisé par l'association Anonymal.

Bal du Quartier

035



mercredi
13 juillet

Gratuit

- Concours de pétanque

- Animation musicale

- Concert

- Scène ouverte

- Stands de jeux
et diffusion de dessins animés pour les enfants

A partir de 19h.
Place du marché
Jas de Bouffan
Buvette (un apéritif sera offert)

N'hésitez pas à venir nombreux et prévoir un pique-nique tables et bancs seront mis à disposition.

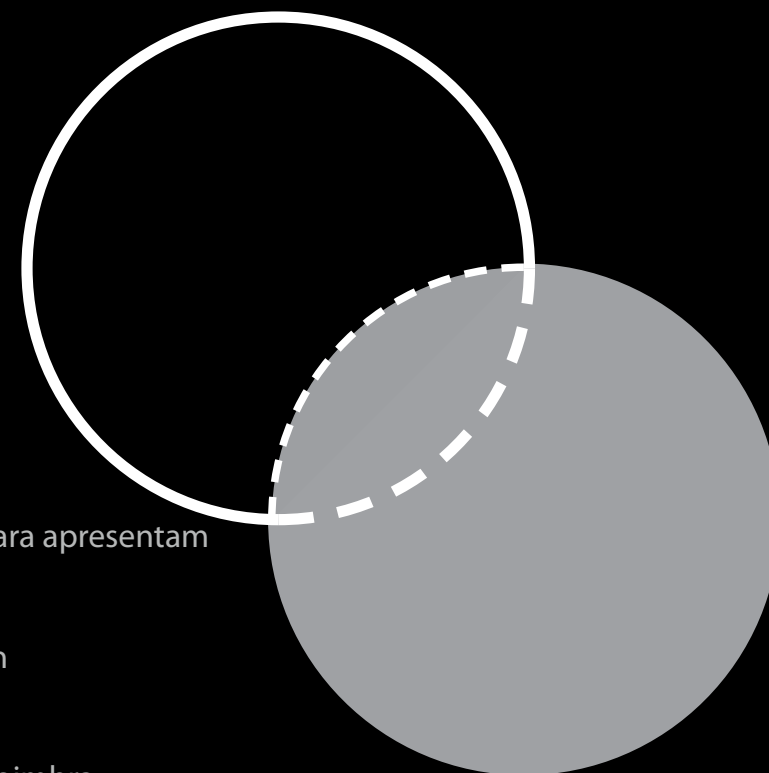
renseignements Anonymal : 04 42 64 59 75



COIMBRA - AIX-EN-PROVENCE (événement)
2007

Affiche réalisée pour l'exposition Coimbra - Aix-en-Provence à la galerie Santa Clara à Coimbra (Portugal), organisée par l'association Identités Nouvelles.

coimbr ix en provence



Identités Nouvelles e a Galeria Santa Clara apresentam
Exposição

Coimbra - Aix-en-Provence

arte contemporânea - art contemporain

07- 07- 07 / 29 - 07 - 07

Galeria Santa Clara

Rua António Augusto Gonçalves, 67 - Coimbra

239 441 657

Convento São Francisco 7 - 15 de Julho

Festa de inauguração

07- 07- 07 as 19 h

Djs - performances - projecções

Alliance Française 9 de Julho as 14 h

Mostra de vídeo na presença dos artistas

Realização

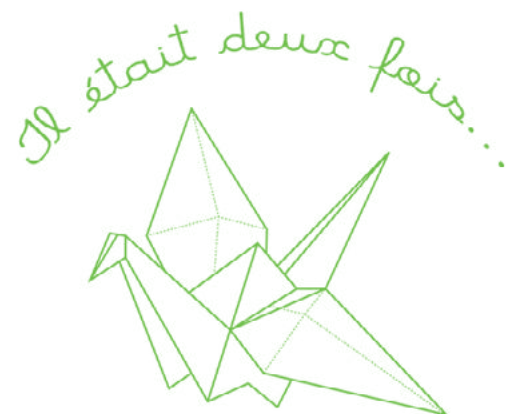


Parceiros



IL ÉTAIT DEUX FOIS (environnement / économie social et solidaire)
2016

Logo réalisé pour l'association Il était deux fois, oeuvrant dans la réduction des déchets et dans la sensibilisation à l'environnement.



P.A.S.T.E.C. (projet culturel)
2015

Logo réalisé pour le projet P.A.S.T.E.C. (Pôle Art Soins Technologies Et Créations) porté par le Centre Hospitalier J.-M. Charcot, Inter secteur de pédopsychiatrie 78104 de Saint Cyr l'École, l'association M2F Créations / Lab GAMERZ et l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence (ESAAix).



2022 | Association Lab GAMERZ (Aix-en-Provence)

. [Félix-Blume_Exposition-monographique_Dossier-de-presse.pdf](#)

2022 | Association Les 8 Pillards (Marseille)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/Les-8-Pillards_Eniarof_Présentation.pdf](#)

2021 | Association 1979 (Marseille)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/1979_Métaboles_Présentation.pdf](#)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/1979_Métaboles_Sélection-artistique.pdf](#)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/1979_Métaboles_Revue-de-presse.pdf](#)

2021 | SAS Mujo (Marseille)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/Mujo_Auscultare_Bertrand-Wolff_Dossier-artistique.pdf](#)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/Mujo_Auscultare_Bertrand-Wolff_Portefolio.pdf](#)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/Mujo_Auscultare_Bertrand-Wolff_Bilan.pdf](#)

2020 | Association Deletere (Marseille)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/DELETARE_Prosthetic-Lyre_Gaetan-Parseihian_Dossier-artistique.pdf](#)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/DELETARE_Prosthetic-Lyre_Gaetan-Parseihian_Portefolio.pdf](#)

2019 | Association Deletere (Marseille)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/DELETARE_TECHNOMANCIE_1-Presentation.pdf](#)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/DELETARE_TECHNOMANCIE_2-Selection-artistique.pdf](#)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/DELETARE_TECHNOMANCIE_3-Bilan.pdf](#)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/DELETARE_TECHNOMANCIE_4-Dossier-de-presse.pdf](#)

2017 | Association M2F Créations | Lab GAMERZ (Aix-en-Provence)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/GAMERZ_A-coeur-ouvert_Quentin-Destieu_Dossier-artistique.pdf](#)

2015 | Association M2F Créations | Lab GAMERZ (Aix-en-Provence)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/Lab-GAMERZ-2015.pdf](#)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/2015-GAMERZ\(plaquette_mecenat\).pdf](#)

2014 | Association M2F Créations | Lab GAMERZ (Aix-en-Provence)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/Lab-GAMERZ-2014.pdf](#)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/ADASTRA_Projet-européen.pdf](#)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/GAMERZ-12_ADASTRAPresentation.pdf](#)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/GAMERZ-12_DGENERE_Bilan.pdf](#)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/GAMERZ-12_DGENERE_Presentation.pdf](#)

2013 | Association M2F Créations | Lab GAMERZ (Aix-en-Provence)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/Lab-GAMERZ-2013.pdf](#)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/GAMERZ-11_Bilan.pdf](#)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/GAMERZ-11_Digital-Homo-Ludens-Presentation.pdf](#)

2012 | Association M2F Créations | Lab GAMERZ (Aix-en-Provence)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/GAMERZ-10_Bilan.pdf](#)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/GAMERZ-10_CCC_Presentation.pdf](#)

2011 | Association M2F Créations | Lab GAMERZ (Aix-en-Provence)

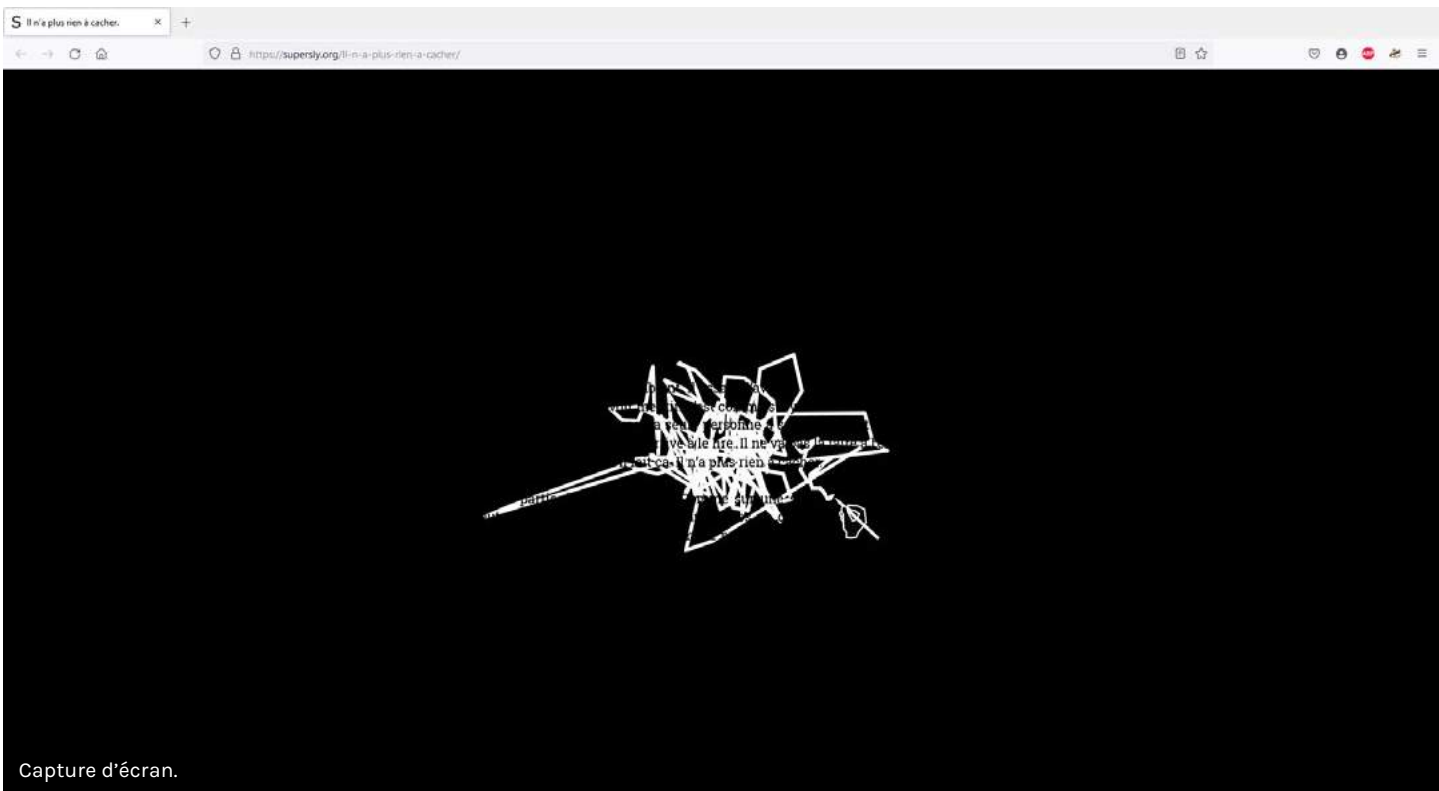
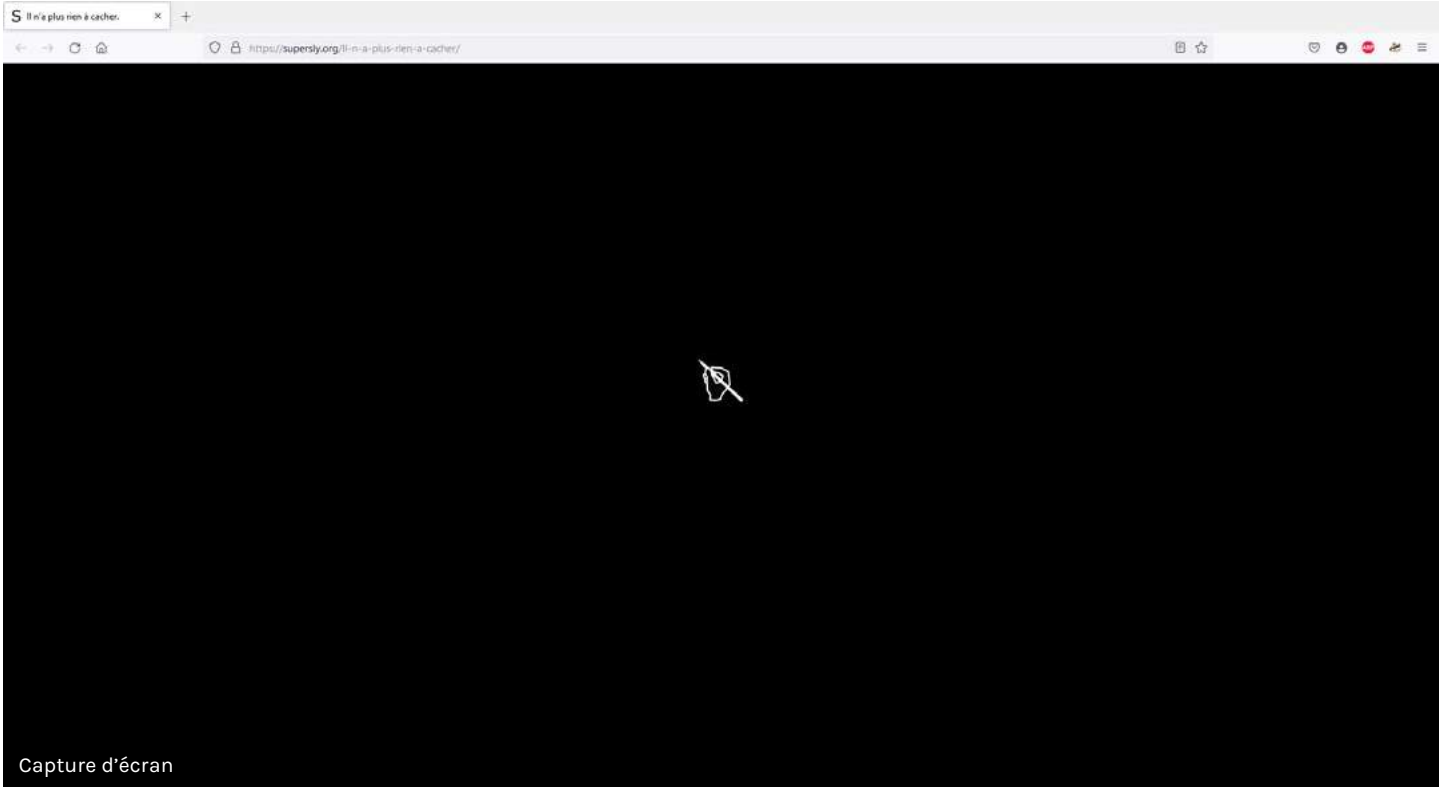
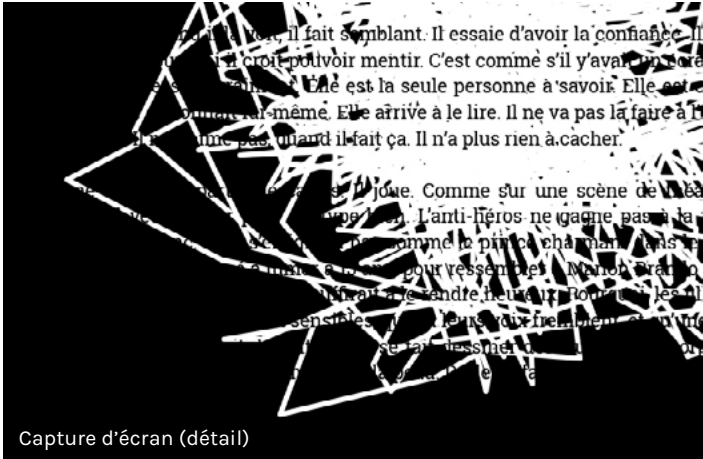
. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/GAMERZ09-e-topie.pdf](#)

. [http://mcmlxxix.free.fr/dossiers/GAMERZ-09_Bilan.pdf](#)

PROJETS PERSONNELS

Éditions - Fanzines - Auto-publications

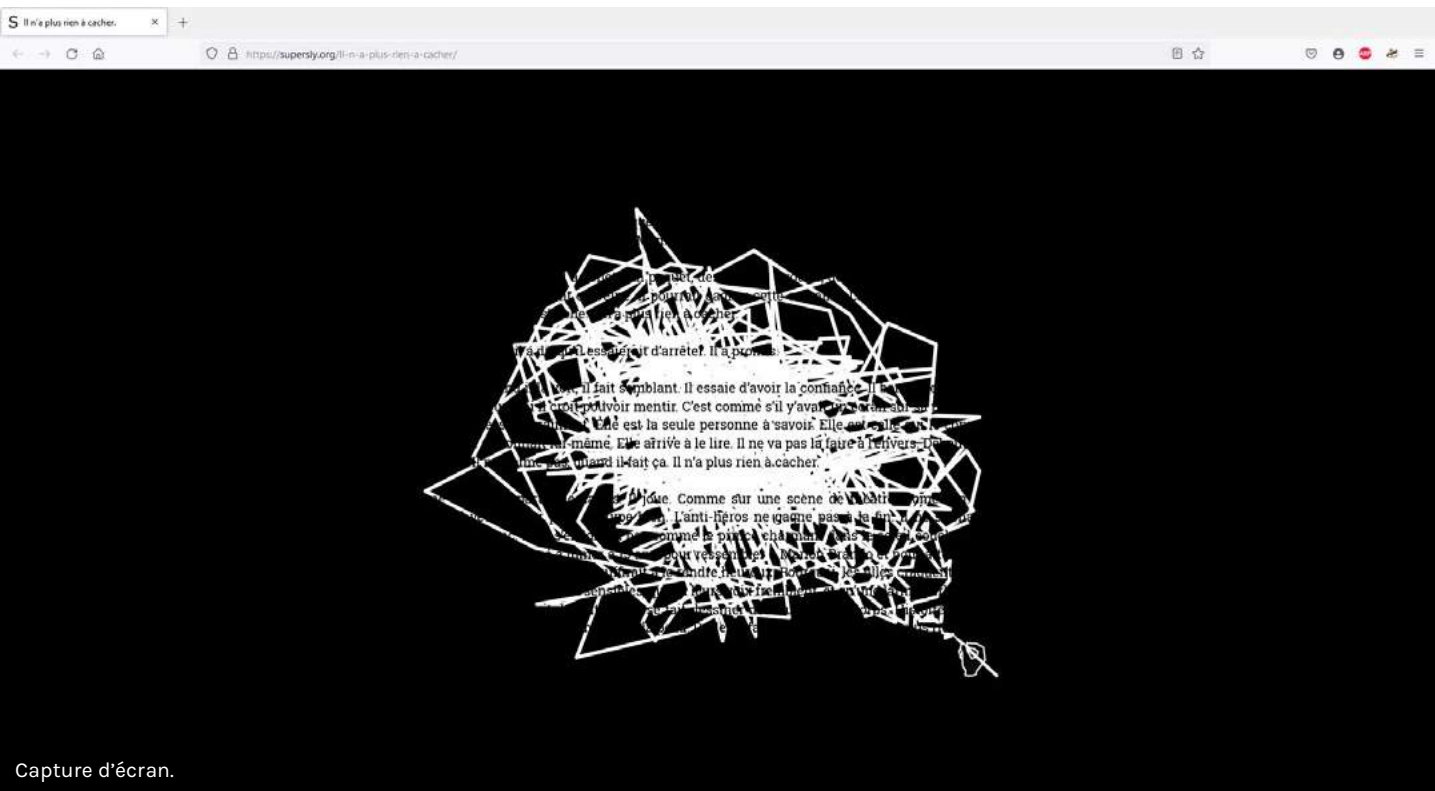
Net-art - poésie générative - projets en ligne



IL N'A PLUS RIEN À CACHER

2021

Projet de poésie en ligne générative
<https://www.supersly.org/Il-n-a-plus-rien-a-cacher/>



L'USINE

2005 - 2018

Projet d'édition collective.

index_01 - 2005

conception_réalisation : quentin destieu et sylvain huguet

collectif dardex | association M2F Créations | Lab GAMERZ

64 pages - Format A5 - Imprimé à la photocopieuse en 50 exemplaires

avec : fernand fernandez, caroline bizalion, luis furio fornes, pierre andrieux, anthony pillette, pablo villalonga moreno, marjorie calle (shakti girl), sylvain huguet, julien sabatier, karine rougier, paul destieu, aurélien boyer, lourival batista, janken popp, guérine régnault et fernand fernandez, josué rauscher, collectif dardex, driss aroussi, romain senatore, sylvain nicole, sandra michel, damien berthier, eric praly, quentin destieu, marie mouysset, toofic medjamia, virginie guichaoua, thimote duterte (creatim)

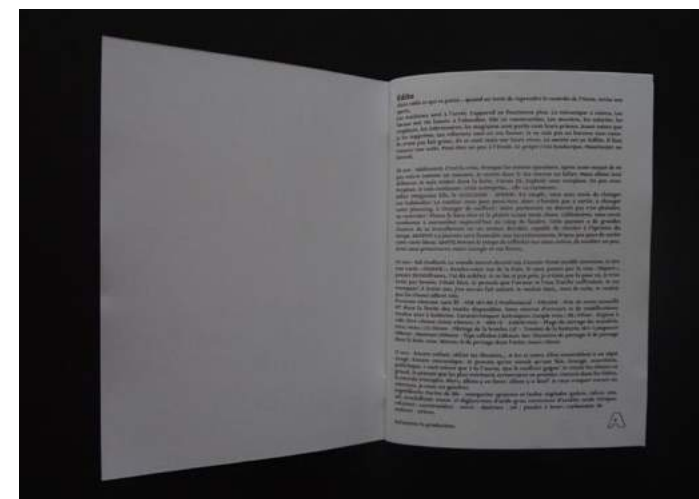
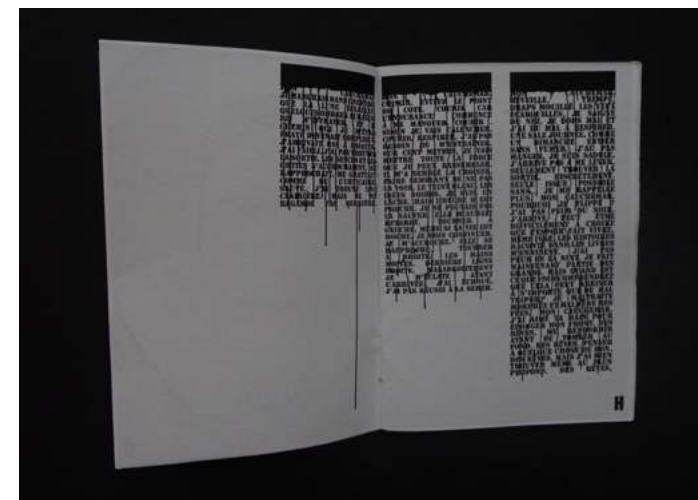
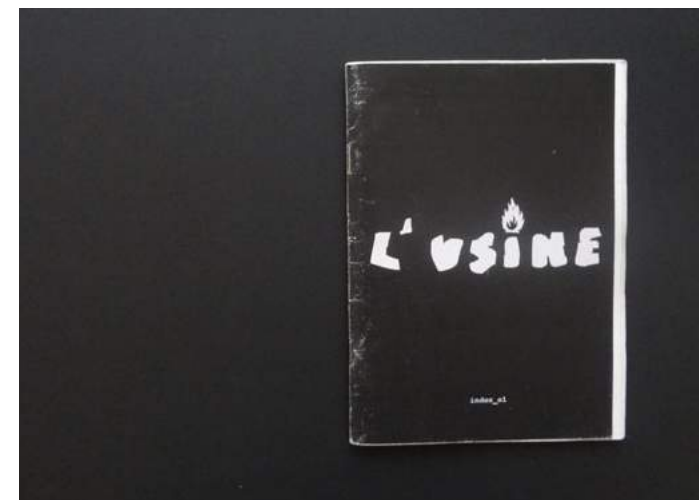
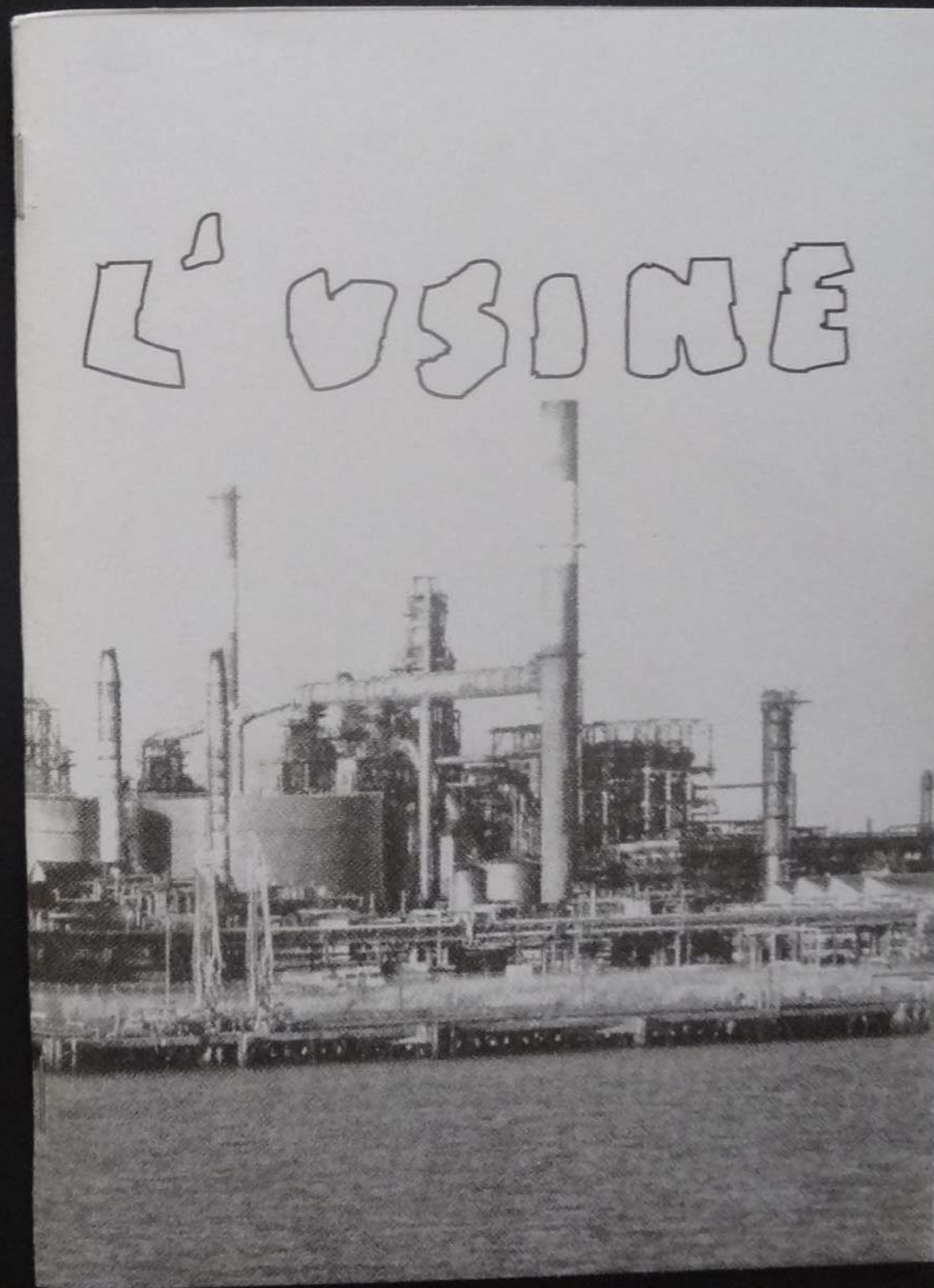
index_02 - 2018

conception_réalisation : sylvain huguet

collectif dardex | association 1979

56 pages - Format A5 - Imprimé en risographie à 200 exemplaires

avec : Marie Thébault, Toufik Medjamia, Jankenpopp, Driss Aroussi, Paul Destieu, Thomas Cimolaï, Grégoire Lauvin, Géraud Soulhiol, Adèle Barbin, Olivier Morvan, Robin Moretti, Lore Macé, Gregory Pignot (Servovalve), Mario Amehou, Benjamin Efrati, Diego Verastagui (Miracle), Émilie Brout & Maxime Marion, Philippe Boissard, Josué Rauscher, Fernand Fernandez, Yasmine Blum, Julien Toulze, Leslie Dorel (Dolls in the kitchen), Julien Legars, Bastien Vacherand, Quentin Destieu, Élise Ponthot



TROMPE LE MONDE
2003 - édition bookenkit

TROMPE LE MONDE est un projet de livre a monter soi-même.
TROMPE LE MONDE est une nouvelle écrite en 2003.



SYLVAIN HUGUET

Sylvain Huguet, né en 1979 en région parisienne, vit et travaille à Bruxelles.

Artiste, diplômé de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, il fonde en 2003, avec Quentin Destieu, l'association M2F Créations / Lab GAMERZ et le festival GAMERZ (lieu et festival dédiés à la création contemporaine et aux pratiques numériques).

Explorant les média actuels, il développe en collaboration avec différents artistes et chercheurs au sein du collectif Dardex, des installations et des performances multimédia, utilisant l'interactivité et le jeu.

Ils questionnent les rapports entre poésie et internet.

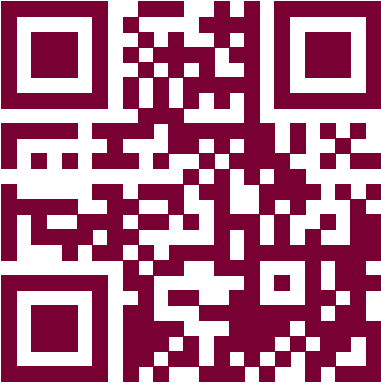
S'intéressant au design graphique et à l'édition print et web, il enseigne entre 2014 et 2021, les langages de programmation HTML et CSS, à l'Université Aix- Marseille et désormais dans plusieurs écoles d'art.

Ses travaux sont exposés en France et à l'étranger.

www.supersly.org

Huguet Sylvain

Rue de la plume, 8 - 1000 Bruxelles
04 65 45 55 83 | +33 6 83 03 19 35
hs@supersly.org



PARCOURS PROFESSIONNEL

2022	Chargé de production et responsable communication indépendant
2020 - 2022	Chargé de production et responsable communication de l'association 1979
2020 - 2021	Enseignant Histoire du graphisme, Aix - Marseille Université / Master Pro Création Numérique
2018 - 2020	Graphiste et webdesigner indépendant
2013 - 2021	Enseignant Html / Css, Aix - Marseille Université / Master Pro Création Numérique
2010 - 2019	Animateur d'ateliers d'initiation aux arts numériques (Collèges des Bouches du Rhône)
2012 - 2018	Président de la SAS Dardex (Société par Actions Simplifiée)
2007 - 2018	Fondateur, co-directeur et directeur communication de l'association Gamerz
2003	Fondateur du collectif Dardex
2003	Fondateur de l'association Gamerz
2001 - 2004	Formateur BAFA (Brevet d'Aptitudes aux Fonctions d'Animateur)
1998 - 2004	Animateur en centre de vacances

FORMATION

2007	DNSEP (Diplôme National Supérieur d'Expressions Plastiques) École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence (13)
2004	DNAP (Diplôme National d'Arts Plastiques) École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence (13)
1999	Baccalauréat Littéraire option arts plastiques (94)

COMPÉTENCES

2017	Stage d'initiation à Processing, sous la direction de M. Couzot
2006	Workshop Transistor II, motion capture technique for 3D game and film
2005	Stage de création typographique, sous la direction de M. Rausher et M. Gauthier (TRAFIK)
2005	Stage vidéo sous la direction de M. Lejault.
2004	Stage de création typographique, sous la direction de M. Rausher et M. Gauthier (TRAFIK)
2004	Stage vidéo sous la direction de M. Lejault.
2003	Stage hypermédia et création de sites internet, sous la direction de M. Stanley
2003	Stage création de livres, sous la direction de M. Hemery, M. Rausher et M. Acherchour
1998	Obtention du BAFA (Brevet d'Aptitude aux Fonctions d'Animateur)

INFORMATIQUE

Logiciels : Adobe Creative Suit (Photoshop, In Design, Illustrator, Dreamweaver), Adobe Premiere, Processing, Microsoft Office (Word, Excel, Power Point) ...
Langages de programmation : Html, Css, Javascript, Php (notions)

SITES INTERNET

http://www.supersly.org
http://dardex.free.fr
http://www.mille-neuf-cent-soixante-dix-neuf.org
http://MCMLXXIX.free.fr

LANGUES

Français
Anglais

WORKSHOPS / CONFÉRENCES / COMMISSARIAT / RÉSIDENCES

2020 - 2023	Workshops 'Réaliser son site internet', École Supérieure d'Art de Clermont Métropole
2019	Interview - Collectif Dardex, Tracks, Arte TV
2017	Interview - Présentation du festival GAMERZ, Les carnets de la créations, France Culture
2017	Conférence - Présentation du projet P.A.S.T.E.C., ENSAD (École Nationale Supérieure d'Art et de Design), Nancy
2016	Conférence - Présentation du collectif Dardex et de l'association Gamerz, Gap
2015	Conférence - Présentation du collectif Dardex, La Gaîté Lyrique, Paris
2013	Conférence - Présentation d'actions éducatives, Rencontres de l'Orme, Palais des Congrès, Marseille
2011	Conférence, Amber festival, Istanbul, Turquie
2006	Workshop, FAMU (film and TV school of the academy of performing arts) Prague, République Tchèque
2005	Commissariat de l'exposition Exploité, sans complexe et "Faut pas cracher dans la soupe", Aix-en-Provence

EXPOSITIONS ET FESTIVALS (non exhaustif)

2022	Exposition Court circuit, Labomédia, Le 108, Orléans
2022	Festival Die Digitale, Dusseldorf, Düsseldorf, Allemagne
2022	Exposition Artifice 05 Animal, Le Hublot, Nice
2021	Festival Safra'Numérique, Espace Safran, Amiens
2021	Exposition Low-Tech, Meyrin, Suisse
2021	Exposition Futurs éco-low tech, Labomedia, Orléans
2021	Exposition de Flo Kaufmann, H.o.Me. - Home for obsolete Media, Kunsthau, Langenthal, Suisse
2020	Festival Safra'Numérique, Espace Safran, Amiens
2019	Conception et réalisation d'une édition L'USINE, index_03
2019	Exposition On dévore le musée (Octobre Numérique), musée départemental Arles antique
2019	Festival Scopitone, Nantes
2018	Exposition master/slave, Art-cade, Galerie des Grands Bains Douches de La Plaine, Marseille
2018	Conception et réalisation d'une édition L'USINE, index_02
2017	Festival Sight + Sound Montreal, Canada
2017	Parcours d'Art contemporain de la vallée du Lot, Cajarc
2017	Exposition "Private Joke", Galerie Gourvennec Ogor, Marseille
2016	Exposition De l'onde à la secousse (Octobre Numérique), Espace Van Gogh, Arles
2016	Exposition Good luck archaeologists!, Musée d'Art Moderne (Umetnostna Galerija), Maribor, Slovénie
2016	Exposition "Anarchronisme", Espace multimédia Gantner, Bourogne
2016	Festival Safra'Numérique, Espace Safran, Amiens
2015	Festival Frankenstein Media, Avignon
2015	Exposition Détours, Valaurie
2015	Variation Media Art Fair, Halle des Blancs-Manteaux, Paris
2015	Exposition Occur, galerie 22,48m2, Paris
2015	Exposition "Anarchronisme", IMAL, Bruxelles
2014	Festival Accès(s), Pau
2014	Fêtes des O/1, Labomedia, Orléans
2013	Nuit Blanche, Metz
2013	Enter 6 Festival, Biopolis, NTK, National Technical Library, Prague, République Tchèque
2012	Festival GAMERZ 08, Aix-en-Provence
2011	Nuit blanche, Amiens
2011	Enter 5 Festival, Datapolis, NTK, National Technical Library, Prague, République Tchèque
2011	Exposition à la Maison Populaire de Montreuil
2010	Festival MFRU, Maribor, Slovénie
2009	Exposition Playground, Nuit Blanche, Metz
2009	Enter 4 Festival, DOX, Centre for Contemporary Art, Prague, République Tchèque
2008	Salon Jeune Création, Grande Halle de La Villette, Paris
2008	Exposition Urban Proof, Galerie Nikki Marquardt, Paris
2008	Festival Multiplace, Bratislava, Slovaquie
2007	Cycle de Performances, La Vitrine, Maribor, Slovénie
2007	Exposition Coimbra - Aix-en-Provence, Galerie, Santa Clara, Coimbra, Portugal
2006	Exposition Provence / Pernambuco, Musée d'Etat de Pernambuco, Recife, Brésil
2006	Festival Arborescence, Aix-en-Provence
2006	Festival Emergences, Maison de la Villette, Paris
2006	Sperm Festival, Abaton, Prague, République Tchèque
2005	Conception et réalisation d'une édition L'USINE, index_01
2005	Festival Kinoleon, Lavoir Moderne, Paris

Couleur :

Blood Red
PANTONE: 7421 C
Hex Color: #651C32;
RGB: (101,28,50)
CMYK: (7,100,35,64)

fonts :

Karla créée par Jonathan Pinhorn | www.cargocollective.com/jonnypinhorn
Impact créée par Geoffrey Lee et publiée par la compagnie Stephenson Blake
Necto Mono créée par collettivo | www.collettivo.it

www.supersly.org

+33 (0) 6.83.03.19.35

hs@supersly.org