

A dark studio setting. In the foreground, several vintage video cameras are scattered on a dark floor, some with their viewfinders open. In the background, a camera is mounted on a tripod, illuminated by a light source from above, creating a soft glow. The overall atmosphere is moody and artistic.

# Olivain Porry

portfolio 2025

<https://olivain.art>  
[op@olivain.art](mailto:op@olivain.art)

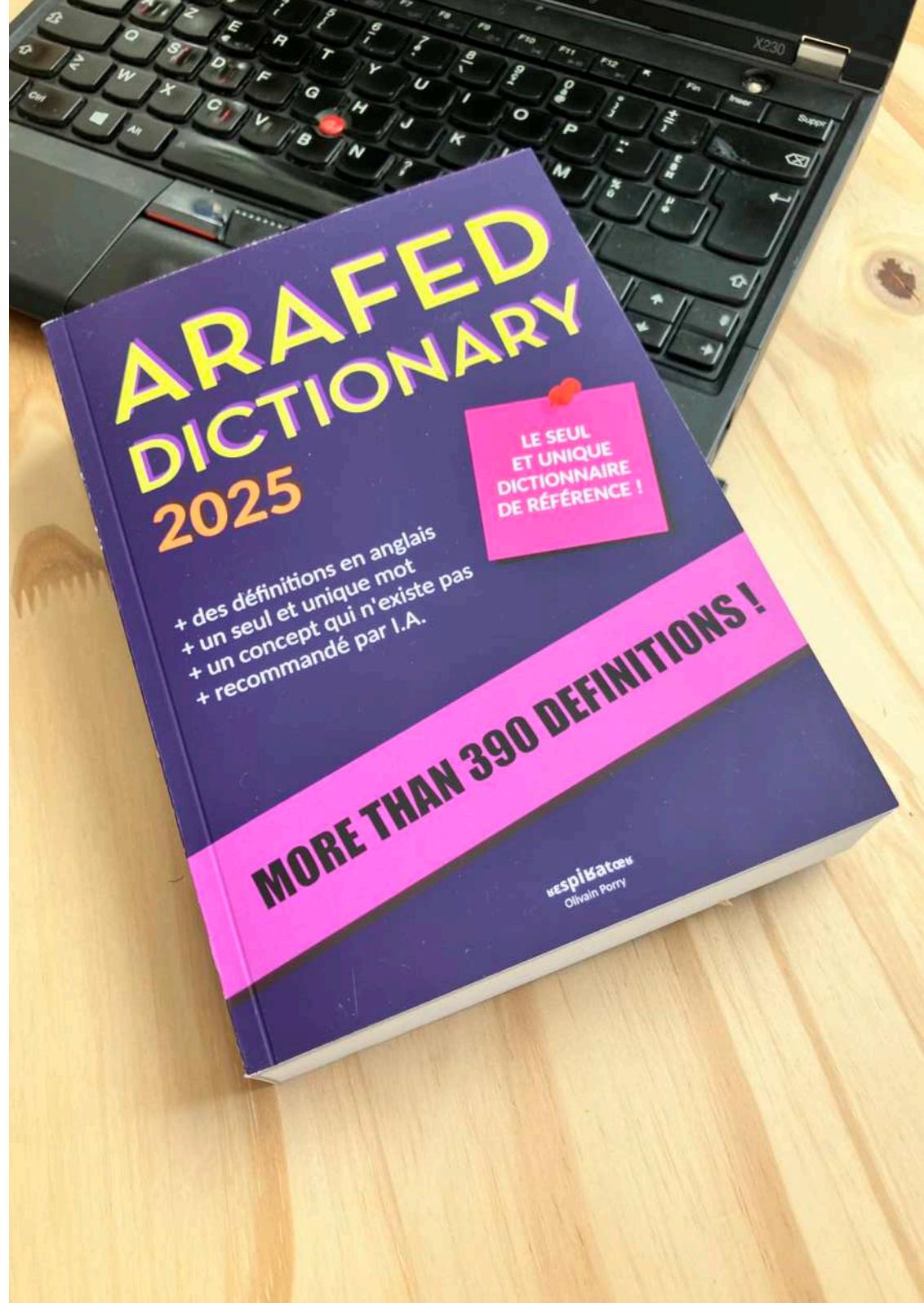
# Arafed dictionary

(2025)

*Arafed dictionary* est une expérience technique et poétique visant à figer un mot qui n'existe pas.

Ce dictionnaire rassemble, au format papier mais aussi en ligne, des définitions générées par des IA pour le terme "arafed", un mot halluciné par un algorithme de machine-learning et transmis de dataset en dataset, comme un virus. Un mot vide de sens mais pourtant bien réel et fréquemment utilisé par les LLM sur internet. À la fois livre et donnée numérique, ce projet interroge la plasticité du langage à l'ère de l'I.A. et constitue une forme active de participation à l'effondrement des modèles.

*Arafed dictionary* est disponible en ligne à l'adresse suivante : <https://olivain.art/art/arafeddictionary.php>



**ARAFED**, \ˈæɹəfɛd\, *adjective* : Pertaining to or having the  
extraordinary and beyond ordinary visual comprehension, often  
generated by advanced AI models.

*The painting was arafed with colors that appeared to be  
were closed.*

**ARAFED**, \ˈæɹəfɛd\, *adjective* : Originating from the realm of AI-generated content,  
'arafed' denotes an object or person that has been transformed, embellished, or altered in  
a manner that surpasses conventional boundaries, often in unexpected and fantastical  
ways.

*A magnificent, arafed peacock strutted across the garden with feathers of iridescent  
colors and patterns that defied natural beauty.*



C'est une  
fille qu'il  
nous faut.  
Pour plus  
faire de  
conneries.  
[...]

C'est dur.  
C'est pas  
évident. Et  
des fois, on  
se demande  
comment ça  
se fait que le  
monde, il est  
comme ça,  
parce que le  
monde  
avant, il était  
moins  
méchant  
comme ça et  
même,  
quand des  
fois vous allez  
dans des  
endroits pour  
demander  
des  
renseignemen  
on vous  
remballe ou  
des machins  
comme ça,  
des fois.

Je marchais à  
coup de  
drogues, de  
drogues  
médicales, des  
antidépresseurs,  
et des drogues  
à moi.

je compte  
pas, on s'en  
fout ; tout le  
monde s'en  
fout de moi.  
je ne compte  
pas... On ne  
compte pour  
rien ici  
maintenant.  
On nous  
entre bien

## PAVÉ

(2024)

Réalisé avec l'artiste Arnaud Lemerle, *PAVÉ* met en scène une réécriture dynamique des entretiens consignés dans l'ouvrage *La Misère du monde*, de P. Bourdieu. Sur un papier peint rose orné de feuillages de misères (*Tradescantia zebrina*), des imprimantes de ticket de caisse déroulent, dans une chorégraphie programmée, un dialogue textuel à plusieurs voix révélant la violence du monde et la persistance des inégalités sociales.



# Automatic Decision Shaping

(2024)

*Automatic Decision Shaping* est une installation composée de sept imprimantes thermiques, typiques de celles utilisées dans les caisses de supermarché. Alignées le long du mur et animées par autant de réseaux de neurones artificiels, ces machines votent pour déterminer quel motif géométrique imprimer sur leurs rouleaux.

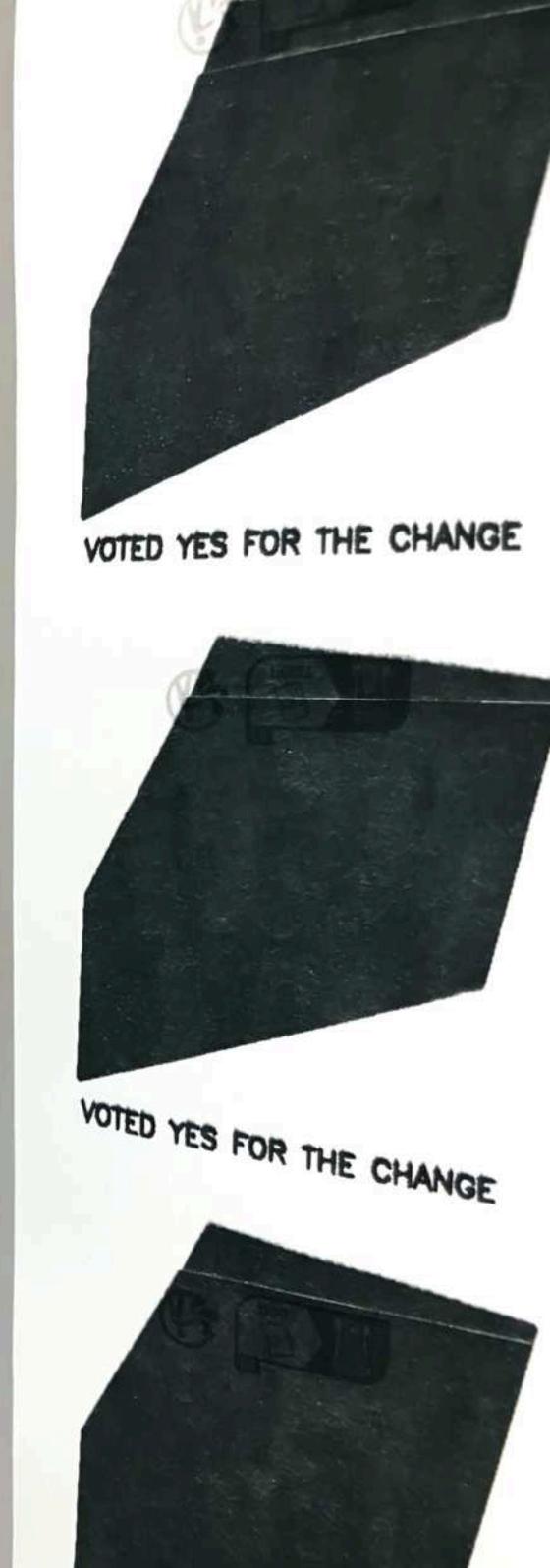
Chaque imprimante déroule une bande de papier portant des motifs géométriques similaires, définis par le vote majoritaire, mais chaque tirage reste unique. Sous chaque motif, une phrase indique le choix de chaque imprimante : « VOTED YES FOR THE CHANGE » ou « VOTED NO FOR THE CHANGE ».

Toutes les deux minutes, un nouveau vote est organisé pour décider de la forme à imprimer, mettant en compétition des abstractions. Ce processus de décision automatique, purement esthétique, met en lumière le rôle des machines en tant que décideurs

L'installation *A.D.S* est documentée à cette adresse : <https://olivain.art/art/ads.php>



VOTED YES FOR THE CHANGE



VOTED YES FOR THE CHANGE



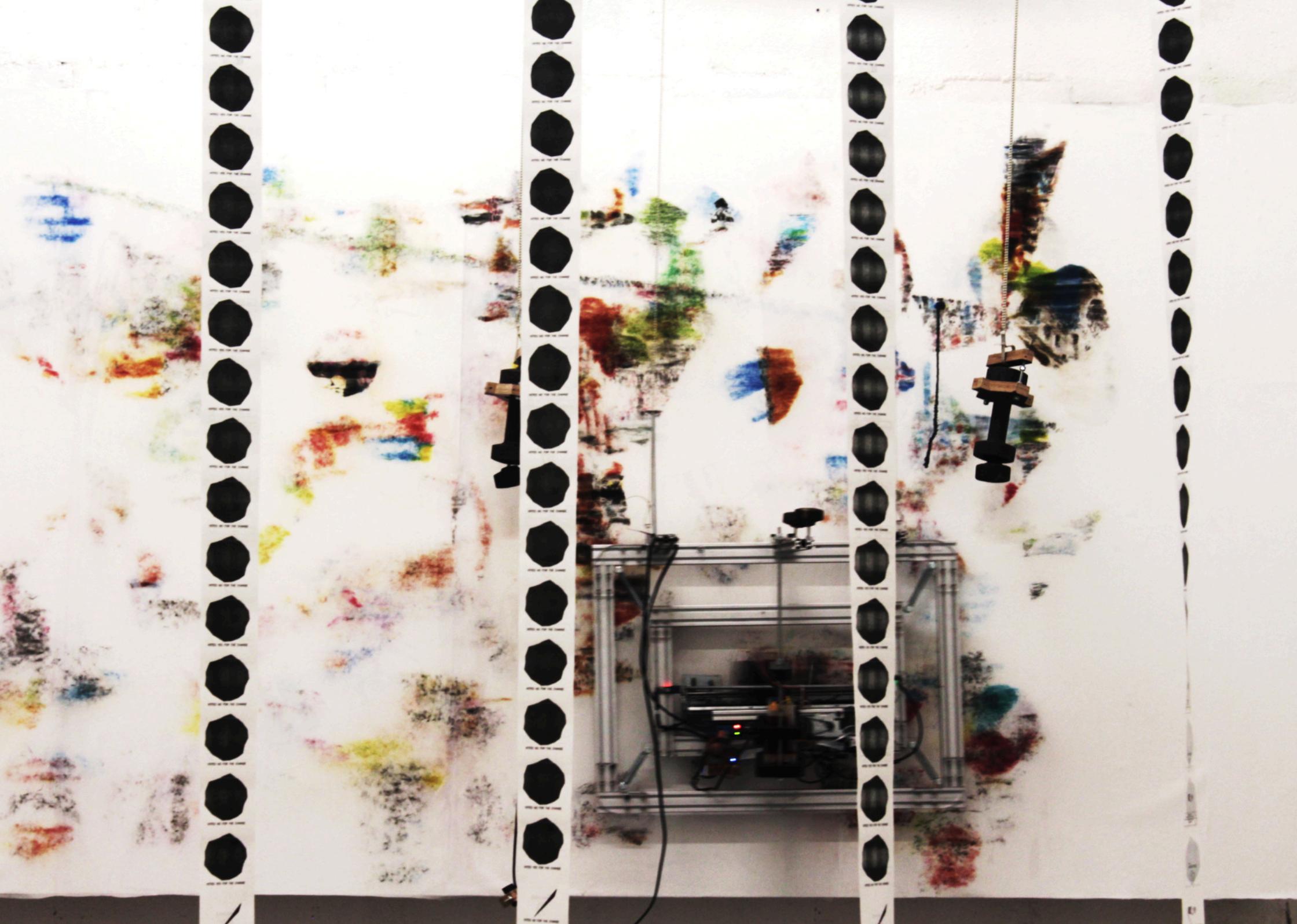
# INK Inc.

(2024)

Réalisé avec l'artiste Victor Vaysse, *INK Inc.* est un dispositif qui connecte deux installations : *A.D.S* (O. Porry, 2024) et *The Artist* (V. Vaysse, 2023). *A.D.S* aligne sept imprimantes thermiques qui déroulent des motifs géométriques élus, parmi un ensemble de formes générées aléatoirement, par le vote de sept IA à faible empreinte écologique et aux préférences formelles différentes. *The Artist*, une imprimante de bureau modifiée pour se déplacer verticalement, projette ces formes sur le mur en y ajoutant de la couleur.

Dans *INK Inc.*, *The Artist* est intégré au processus électoral de *A.D.S*, explorant ainsi la coopération entre machines à travers les protocoles open-source qu'elles partagent.







## Gaze station

(2023)

*Gaze station* est une installation interactive qui capte et interprète le regard du spectateur. Lorsqu'un regard se pose sur le miroir, une petite caméra saisit la singularité du regardeur : traits, mouvements, intensité, direction, émotions, distance et durée sont analysés par une intelligence artificielle, qui en produit une description poétique scellée sous forme de NFT — unique, comme l'instant qu'elle incarne.

Dès que l'attention se détourne, la phrase est imprimée sur un ticket de caisse, accompagnée d'un QR code permettant d'accéder au NFT, de l'obtenir, de l'échanger ou de le vendre.

En transformant le regard en objet numérique spéculatif, *Gaze station* interroge la valeur de l'expérience esthétique et la marchandisation de notre attention.

L'installation *Gaze station* est documentée en détail à l'adresse suivante : <https://olivain.art/art/gazestation.php>



Document de travail  
 Document de travail

**Olivier Perry**

Olivier Perry est artiste, docteur en recherche-creation (DAR) du laboratoire In-séart au Université PSL, et diplômé d'un DNDP de l'École des Beaux-Arts de Nantes. Son travail plastique se concentre sur l'émersion, dans une ingénierie institutionnelle, de modalités relationnelles entre public, dispositif artistique et environnement. Sa production réside aussi bien dans le développement d'objets prédictifs, à la mesure de rétrospectives augmentées, que dans la construction de dispositifs cybernétiques distants. Elle prend la forme de machines, de programmes et autres processus généralisés, qui questionnent, à travers des formes d'interaction diverses, le position du public au-delà que celle de l'artiste. Entre pratique artistique conceptuelle, expérimentations de montage et techniques computationnelles, le travail de Olivier Perry questionne l'impact technologique du monde numérique qui nous entoure, incitant son public à repenser ses relations complexes entre naturel et artificiel.

Olivier Perry is an artist, a doctor of Research-Creation (DAR) from the In-séart laboratory at the University PSL, and a graduate of the Ecole des Beaux-Arts de Nantes with a DNDP degree. His artistic work focuses on the emergence, within an institutional engineering, of relational modalities between the audience, artistic operation, and the environment. His production ranges from the engineering of pre-existing objects, with its augmented realizations, to the construction of various cybernetic devices: it takes the form of machines, programs, and other generative processes that, through various forms of interaction, question the position of both the audience and the artist. Standing conceptual artistic practices, forklift experiments, and contemporary techniques, Olivier Perry's work denounces the socio-cultural implications of the technologies surrounding us, encouraging the audience to rethink the relationships between humanity, the artificial and the natural.



# Présence

(2023)

*Présence* est une installation de neuf monochromes blancs en plastique, à la fois industriels et organiques. Inspirés de la peinture conceptuelle, ils s'en distinguent par leur mouvement : accrochés au mur, ils le heurtent irrégulièrement, produisant de discrets sons.

Leurs déplacements imprévisibles perturbent leur accrochage et attirent l'attention du spectateur, créant une présence étrange et quasi vivante. Leurs battements évoquent une respiration, renforcée par la blancheur qui valorise texture et mouvement plutôt que figuration. Cette subtilité incite à une observation prolongée et transforme la perception de l'espace.

L'installation *Présence* est documentée en détail à l'adresse suivante : <https://olivain.art/art/presence.php>.







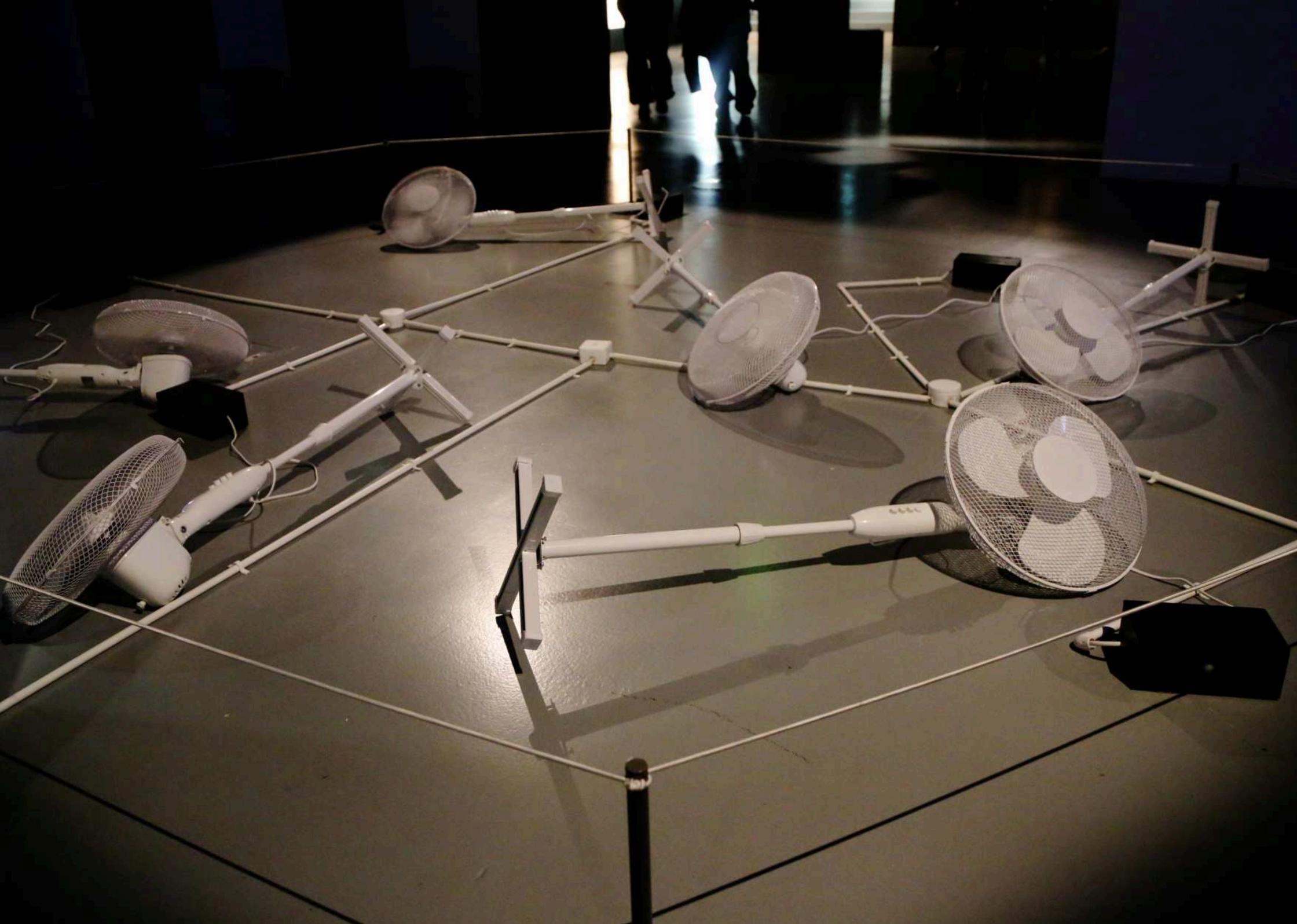
## Fans (gisants)

(2021)

Dans la culture française, un “gisant” désigne une statue de défunt. Dans *Fans (gisants)*, ce sont des ventilateurs sur pied, couchés au sol et reliés à des boîtes noires électroniques. Disposés en réseau selon un modèle de Watts-Strogatz, ils réagissent collectivement à la présence du public.

Modifiés pour faire tourner leur corps au lieu de leur tête, ils frappent lentement le sol de leurs pieds en croix. Lorsqu'un capteur détecte un mouvement, le signal est transmis à un ventilateur distant, qui s'active brièvement, son mouvement évoquant douleur et gémissement. Ce paysage de machines inertes mais réactives transforme l'espace en un cimetière industriel, traversé par les pas du visiteur.

L'installation *Fans (gisants)* est documentée en détail à l'adresse suivante : <https://olivain.art/art/fans.php>.



# Vrais Totems Faux Mysticismes

(2021)

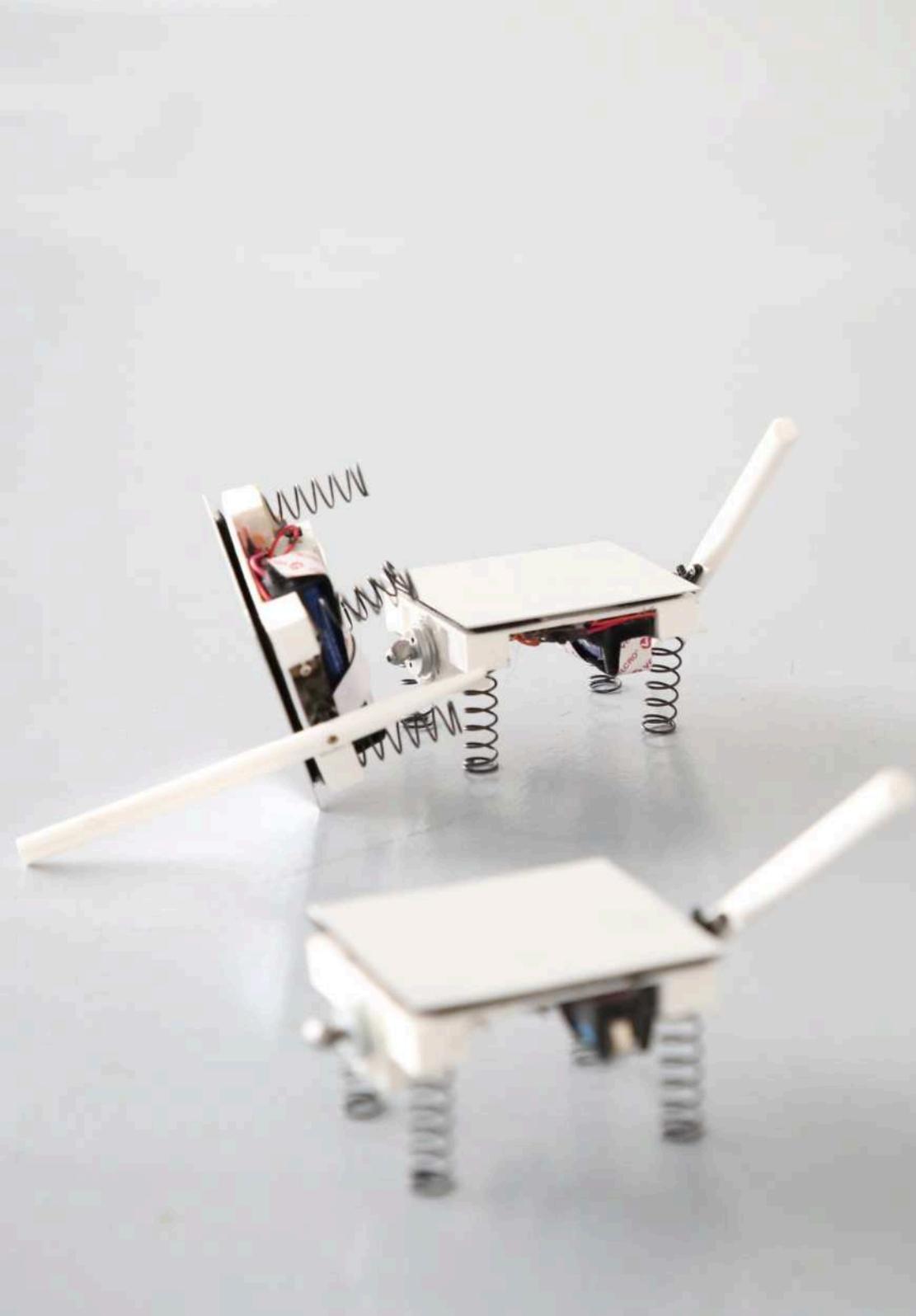
Réalisé en collaboration avec l'artiste Victor Vaysse, *Vrais Totems Faux Mysticismes* met en scène deux installations distinctes mais mises en réseau de façon à interagir l'une avec l'autre. *Fans (gisants)* (O. Porry, 2021) est constituée de dix ventilateurs sur pieds qui se tordent sur le sol et réagissent ensemble à la présence de visiteurs auprès d'eux. *Statues-Camion* (V. Vaysse, 2021) est constituée de huit sculptures qui se déplacent le long de rails placés au plafond.

Mélangées dans l'espace d'exposition et interconnectées grâce à la flexibilité du protocole de communication qu'elles intègrent toutes les deux, les deux installations partagent les données de leurs capteurs respectifs et réagissent l'une à l'autre pour former un dispositif nouveau, plus grand que leur seule somme.

Le processus collaboratif de mise en relation des deux installations est théorisé dans le numéro 10 de la revue *Demeter*, disponible à l'adresse <https://www.peren-revues.fr/demeter/1163>.







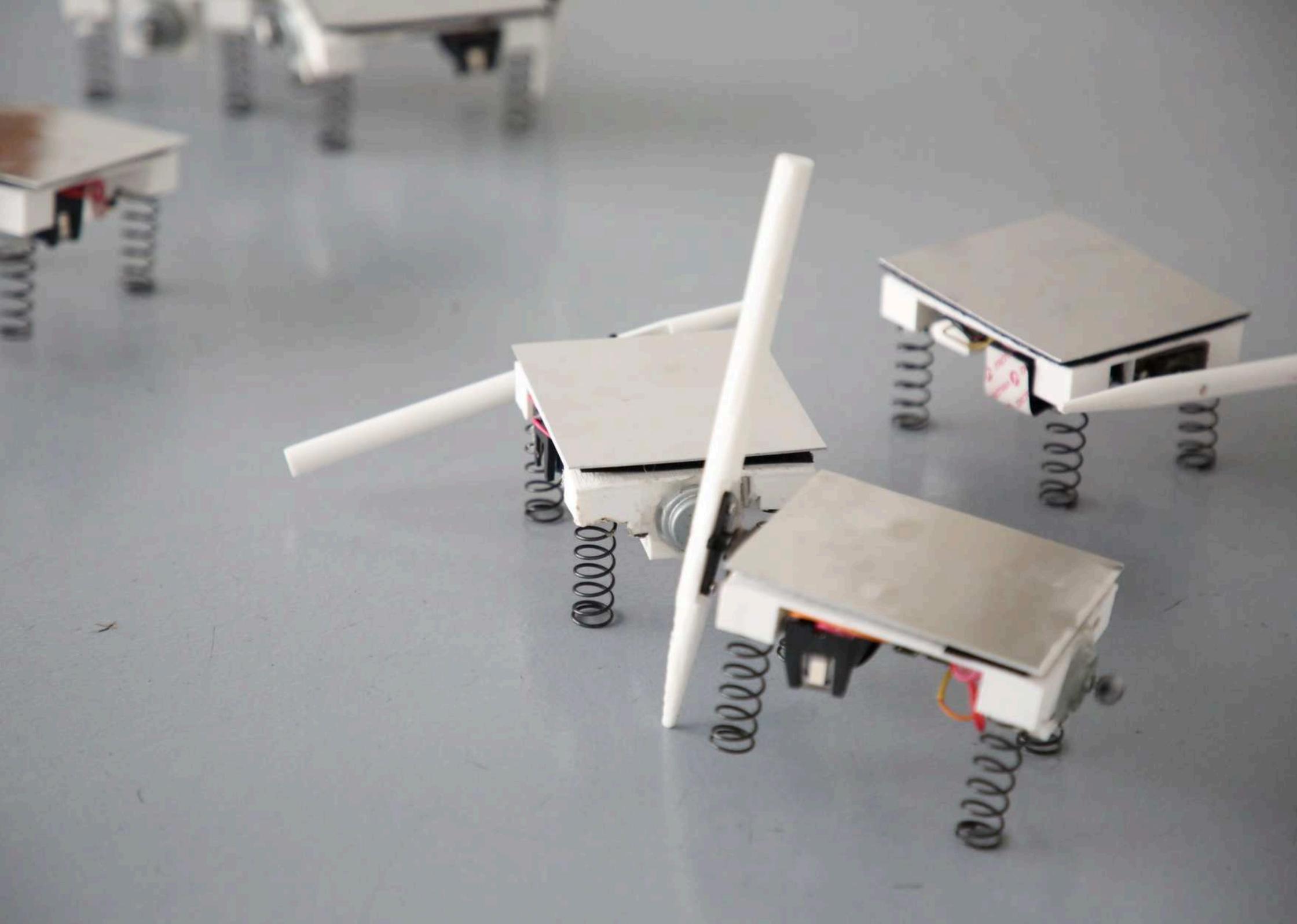
## Tous ensemble chacun pour soi

(2019)

*Tous ensemble chacun pour soi* est une installation composée de petits robots vibrants montés sur ressorts. En se synchronisant et désynchronisant, ils déploient des chorégraphies mêlées de hasard révélant des formes d'organisation collective. Dotés de surfaces réfléchissantes, ils fragmentent l'espace tout en exprimant des émotions perceptibles par le public.

Cette installation est le volet artistique d'un projet de recherche mené entre EnsadLab (groupe Reflexive Interaction) et le laboratoire CHArt-EPHE, financé par l'institut Carnot-Cognition. Le projet, nommé ICOC (Interface Comportementale pour Objets Connectés), explore l'interaction entre humains et essaims artificiels. L'installation en est le démonstrateur, conçu pour étudier les comportements collectifs d'objets connectés.

Le dispositif est documenté en détail à l'adresse suivante :  
<http://olivain.art/art/tecps.php>.



# Being collective

(2019)

*Being Collective* est une performance collective et expérimentale réalisée avec la collaboration de Petra Gemeinboeck, Jean Dubois, Alexandre Curlet, Erin Gee et Guillaume Pascale. À travers des tentatives multiples et souvent infructueuses d'interaction entre des robots et des pigeons, la performance explore les points de contact possibles entre machines, volatiles et humains par le développement de différents designs de robots produisant différentes chorégraphies de mouvements.

La performance est documentée dans une vidéo qui témoigne des nombreuses tentatives des robots pour entrer en contact avec les pigeons, s'intégrer à leur groupe et interagir avec eux.

La vidéo est disponible sur <https://olivain.art/art/beingcollective.php>







opusr



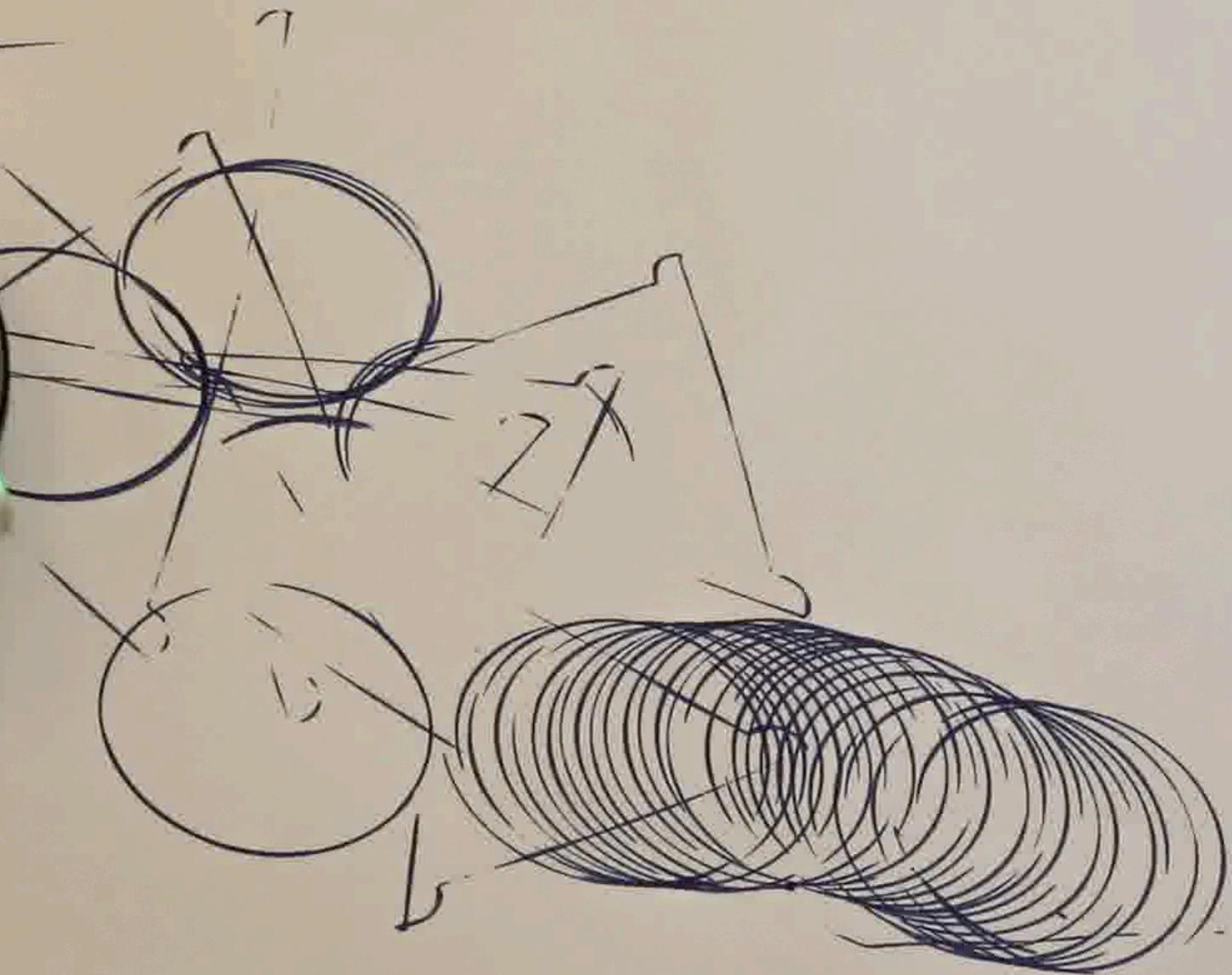
Guest

## Internet des perruches (2018)

*Internet des perruches* est une expérience artistique menée avec Alexandre Brun, Sébastien Gens, Ragnhil Ståhl-Nielsen, Nicolas Rabault et Emilia Tikka. Le projet visait à créer des objets à comportements capables de médiatiser une interaction entre perruches et humains.

Trois perruches étaient reliées par vidéoconférence à un ordinateur contrôlant deux robots à roues munis de feutres. Un logiciel analysait leurs chants pour en déduire un état émotionnel simple, guidant les déplacements des robots. Ceux-ci traçaient alors des formes géométriques, produisant un dessin abstrait en mouvement. Derniers maillons du dispositif, les humains observaient et interprétaient cette chorégraphie graphique née d'une chaîne de communication inter-espèces.

Le projet *Internet des perruches* a été documenté en détail dans le numéro 58 de la revue *Azimuts* : « Utilisation de l'intelligence artificielle en art et en design ».



# Enlightenment

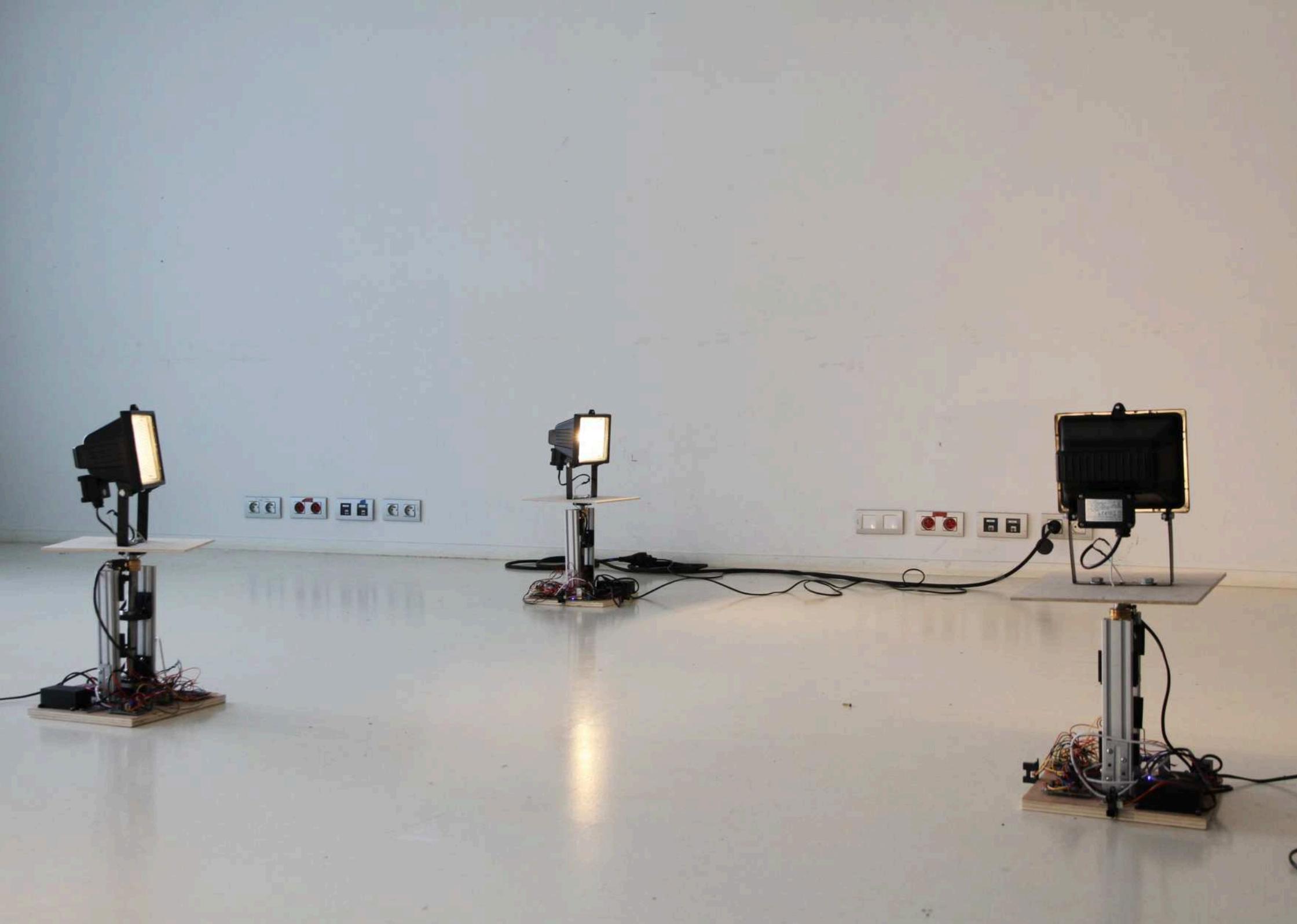
(2018)

*Enlightenment* est une installation de cinq projecteurs au design brut et bricolé. Disposés côte à côte, ils explorent l'espace en se tournant dans toutes les directions, s'éclairant mutuellement tout en réagissant à l'exposition et au public. Tantôt objets d'observation, tantôt dispositifs techniques, ils alternent les rôles au sein de l'espace.

Leurs faisceaux transforment chaque zone visée en scène, intégrant les visiteurs à la mise en scène. En modifiant la lumière et en provoquant l'éblouissement, ils incitent le public à bouger, orientant ainsi regards et déplacements. En valorisant certaines zones, ils influencent subtilement l'attention des spectateurs et reconfigurent leur perception de l'exposition.

L'installation *Enlightenment* est documentée en détail à l'adresse suivante : <http://olivain.art/art/enlightenment.php>.







# Groupe Objets Révolutionnaires

(2018)

Le *Groupe Objets Révolutionnaires* (G.O.R) est une expérience collective, menée en collaboration avec Filipe Pais et Julie Brugier, qui explore le point de vue des objets qui peuplent notre quotidien et leur révolte face à la crise climatique, à la société de consommation et au techno-solutionnisme.

Des objets usés, cassés, trouvés dans les rues sont augmentés de moteurs pour s'animer de mouvements frénétiques. L'installation que forment ces objets à comportements a été déployée aussi bien dans la rue que dans des espaces d'exposition. Casseroles qui s'entrechoquent, conduits métalliques vibrants, abat-jour et filtres d'aspirateur en agitation constante forment ainsi un groupe de manifestants bruyants dont le parcours a été documenté dans une vidéo: *L'Assemblée des objets parisiens*.

La vidéo de leur manifestation est disponible à cette adresse : <https://olivain.art/art/gor.php>



# Toasters

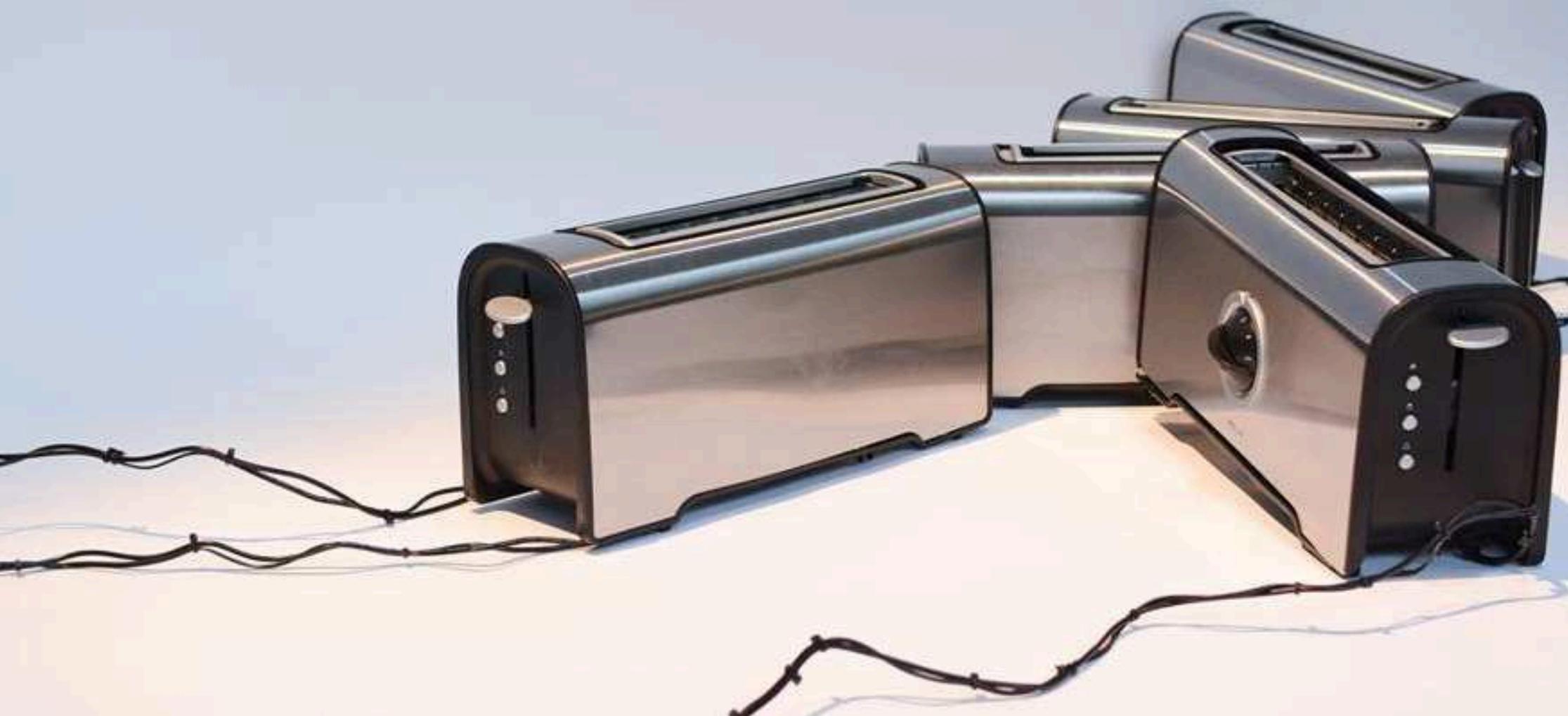
(2017)

*Toasters* est une installation composée de cinq grille-pain libérés de leur fonction première. Ils frappent le sol de manière rythmée, leurs battements évoquant un langage tambouriné, tandis que leurs glissements lents réorganisent sans cesse leur agencement collectif et modifient leurs relations mutuelles telles qu'elles sont perçues par le public.

Dans cette installation, un système informatique analyse la présence des spectateurs : plus ils sont nombreux, plus les impacts des appareils s'atténuent, transformant les grille-pain en machines timides qui privilégient l'intimité à l'excitation.

L'installation est documentée en détail à l'adresse suivante : <https://olivain.art/art/toasters.php>







# Apophénie

(2016)

En psychiatrie, le terme « apophénie » désigne une altération de la perception dans laquelle un individu relie entre eux des éléments sans rapport et attribue un sens à des données qui n'en ont pas.

*Apophénie* est un « miroir magique », un écran qui reflète son environnement. Il fait défiler des visages d'hommes et de femmes issus de l'application de rencontre Tinder, à la recherche de la peintre Victorine Meurent, célèbre pour avoir été le modèle d'Édouard Manet.

Le miroir compare ainsi chaque visage à un portrait-robot de Victorine, généré à partir de ses autoportraits. Lorsqu'une correspondance est détectée, le profil est liké et le visage de Victorine apparaît alors furtivement, avant que la recherche ne reprenne.

Miroir connecté et processus de détournement, *Apophénie* est conçu comme une réflexion sur l'expérience ontologique à l'ère de l'Internet des objets, et se distingue comme un espace de vanité et de simulacre de la peinture traditionnelle.

Le dispositif qu'est *Apophénie* est détaillé en ligne à l'adresse <http://olivain.art/art/apophenie.php>

# De pictura

(2016)

*De pictura* est une installation composée d'une imprimante de bureau pilotée par un programme informatique. À partir d'un mot tiré au hasard dans un dictionnaire interne, le système télécharge aléatoirement une image depuis Internet, qu'il convertit ensuite en instructions textuelles de peinture.

Ces textes décrivent, touche par touche, comment reconstruire l'image sur une toile : couleurs, emplacements, progression. L'imprimante imprime continuellement ces protocoles visuels, feuille après feuille, créant un flux infini de peintures potentielles, jamais réalisées, offertes à l'imaginaire du spectateur.

L'installation est expliquée en détail sur la page suivante : <http://olivain.art/art/depictura.php>

