

/ portfolio
tissot livio

06.78.90.15.87
livio.tissot@gmail.com

Ayant grandi au sein d'une famille imprégnée de croyances New Age (et y ayant moi-même un temps adhéré), j'ai été très tôt confronté à ces systèmes symboliques. J'en ai réutilisé les structures (origine, preuves apportées, récits) pour en révéler les valeurs cachées, en souligner certaines tensions et parfois les détourner au profit d'autres lectures. Cette première phase de ma pratique s'est développée à travers des formes sonores et textuelles.

Progressivement, mes recherches ont pris la forme d'installations immersives qui ouvrent des espaces de contemplation, de jeu et de perte de soi. Ces environnements, mêlant projections, vidéos, lumières et écrans d'ordinateurs, mettent en scène des rencontres avec des doubles numériques, fictionnels ou dissociés. Cette exploration s'inspire du poème *La Guerre Sainte (1940)* de René Daumal, où les doubles figurent les multiples facettes que l'on façonne en soi-même : des projections intérieures qui deviennent tour à tour reflets, adversaires ou compagnons dans la quête de compréhension de soi. J'y associe la notion de *dispositifs* développée par Giorgio Agamben pour interroger les systèmes matériels, symboliques et culturels qui façonnent nos vies et nos subjectivités. Les doubles ne sont pas seulement des visions introspectives, mais aussi des reflets et définitions sociaux, politiques, culturels, religieux ou moraux. En les rendant intelligibles et tangibles, j'invite le spectateur à explorer un espace où l'identité se révèle fluide et multiple, capable de se jouer de ces constructions et systèmes pour se réinventer et renouer un rapport au monde plus conscient et plus ancré.

J'ai particulièrement travaillé cette notion de double en lien avec le virtuel : avatars, intelligences artificielles et modes de représentation en ligne. En donnant corps à ces formes, j'invite à interroger nos modes de consommation technologique et culturelle, à percevoir leurs ambivalences et à envisager

un rapport plus émancipateur. Je me réfère au virtuel tel que le définit Philippe Quéau dans *Le virtuel : vertus et vertiges (1993)*. Pour lui, le virtuel ne se réduit ni à une simple illusion ni à un simulacre technologique : il désigne un domaine de potentialités réelles, un espace actif qui précède et déborde leur actualisation. Le virtuel contient des possibles qui n'existent pas encore, mais qui peuvent advenir. C'est un champ où s'élaborent des formes latentes de l'identité, des rapports au monde et aux autres. Ces potentialités prennent forme dans mes installations à travers des projections mouvantes, des interfaces instables et des fragments narratifs qui font affleurer ces possibles latents et laissent entrevoir des brèches dans des systèmes se voulant de plus en plus opaques.

Pour nourrir cette réflexion, je détourne et hybride des formes et contenus familiers (films, jeux vidéo, musiques, textes philosophiques et scientifiques) afin de recomposer des narrations et des significations. Cette démarche s'inscrit dans la continuité du mail art et des esthétiques post-internet, qui valorisent la circulation et la transformation des signes dans un contexte où la diffusion et le remix deviennent des stratégies critiques. J'y puise des formes d'appropriation qui laissent émerger la puissance hallucinatoire, dissociante et déroutante des choses.

Je propose ainsi au spectateur, par l'expérience de mes dispositifs, d'interroger ses croyances, ses biais cognitifs et ses modes de consommation culturelle et technologique, en ouvrant un dialogue sur la construction identitaire et les systèmes qui la traversent. Ma démarche s'appuie sur un dialogue avec des figures comme Joana Hadjithomas & Khalil Joreige, Eva & Franco Mattes, DMSTFACTN, Mark Fisher et Rosi Braidotti, dont les recherches sur les systèmes invisibles, les récits, les technologies et les subjectivités nourrissent ma réflexion.

/ formation

- 2022-2025 **Diplôme National d'Art (DNA)**, École Européenne Supérieure d'Art de Bretagne (EESAB), Brest
- 2024-2025 **Auditeur libre en Master mention Epistémologie, Histoire des Sciences et des Techniques (EHST)**, Faculté des Lettres et Sciences Humaines - Victor Segalen, Brest
- 2024 **Semestre Erasmus, FFA (Faculty of Fine Art)**, Brno, République tchèque
- 2021-2022 **Formation qualifiante en arts visuels et préparatoire aux études supérieures et aux métiers d'art et de design**, École d'Art Gérard Jacot, Belfort
- 2021 **Brevet d'Aptitude aux Fonctions d'Animateur (BAFA)**, CEMEA, Besançon
- 2019 **Baccalauréat Économique et Social** (spécialité sciences politiques, option arts plastiques)

/ workshop

- 24-28/02/25 **Augmented Self conçu et co-animé avec Coline Kock**, EESAB, Brest

/ expositions

- 03-10/03/25 **Restitution du workshop «Augmented Self»**, Galerie de l'EESAB, Brest

/ stages

- 2025 **Avec l'artiste Thomas Lasbouygues**, Strasbourg
- 2024 **Avec l'artiste Robin Snow**, Brest
- 2022 **Théâtre de Marionnettes**, Belfort
- 2021 **Galerie Ciaccia Levi**, Paris

/ expériences professionnelles

- 2023 **Agent d'accueil et de médiation culturelle pour l'exposition «Bastion»**, Maison de la Fontaine, Brest
- 2020-2021 **Animateur BAFA**, divers centres de loisirs et écoles maternelles et primaires, Besançon
- 2019 **Service Civique**, Association des Paralysés de France (APF), Besançon

/ associatif

- 2023-2025 **Vice-président du pôle événementiel puis secrétaire du Trak'nart**, Bureau des étudiants de l'EESAB, Brest
- 2021 **Expositions Parasite**, Besançon

/ in my ??? era

photographie numérique 118,9x84,1cm

2022



photo numérique 118,9x84cm

Que reste-t-il de notre identité à l'ère technologique ? Comment la technologie nous transforme-t-elle en tant qu'individus et comment modifie-t-elle notre perception de nous-mêmes ?

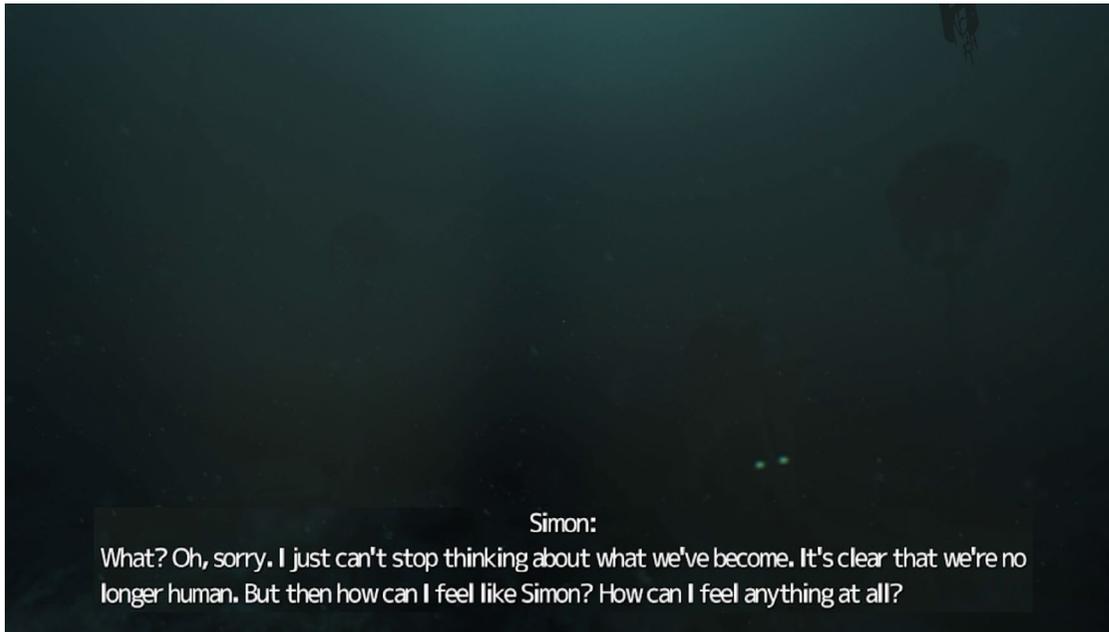
Alors que nous évoluons psychologiquement et physiquement vers l'inconnu, il devient crucial pour nous de remettre en question nos modes de consommations de la technologie.

crepuscularization interroge la relation entre identité et technologie. Comment la technologie façonne-t-elle notre perception de soi ? Comment fragmente-t-elle notre identité ? Et jusqu'où cette virtualité peut-elle influencer notre réalité – et inversement ?



Trying to remember who you are?

capture d'écran



Simon:

What? Oh, sorry. I just can't stop thinking about what we've become. It's clear that we're no longer human. But then how can I feel like Simon? How can I feel anything at all?

capture d'écran

Pour aborder ces questions, j'ai puisé dans une diversité de sources : du cinéma (*Existenz et Videodrome* de David Cronenberg), un anime (*Serial Experiment Lain*), un jeu vidéo (*Soma*), un essai théorique fictionnel (*Meltdown* de Nick Land) mais aussi de la philosophie des sciences (*Marshall McLuhan*).

Le film présente différentes perspectives pour aborder ces questions, laissant le spectateur choisir sa propre solution.

[/ vidéo](#)

/ crepuscularization

2024

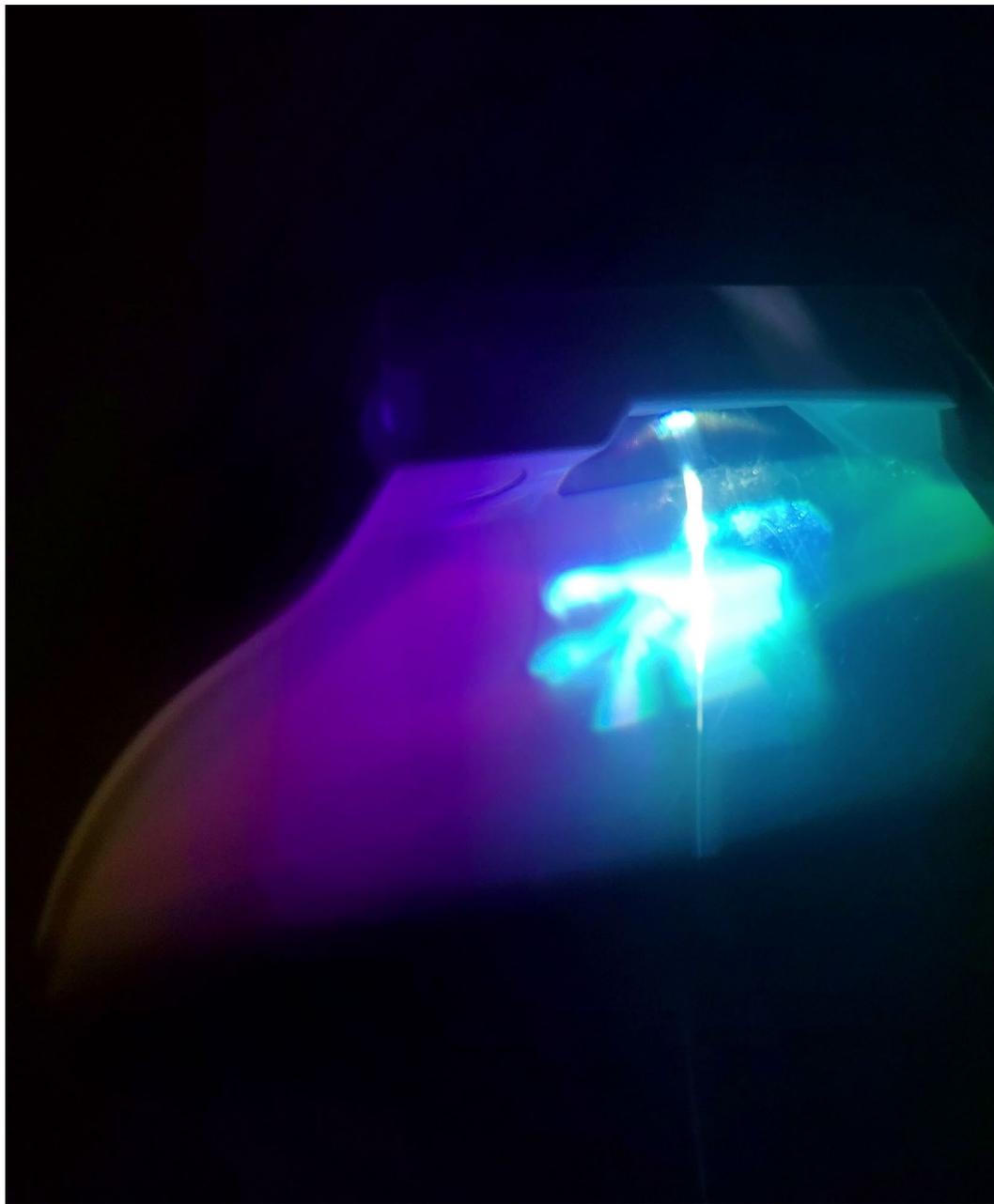
vidéo 19:27, plaque pvc guide de lumière 177,1 x 99,6 cm, fil de pêche, vidéoprojecteur, enceinte



/ doppelgänger

2025

installation, flux vidéo live, ordinateur, kinect 2.0, ampli 5.1, enceintes, vidéoprojecteur grand angle, filtre polarisant, dimensions variables



vue de détail

Exposée dans le noir, cette installation immersive capte la présence du spectateur à travers un capteur *Kinect* et la retranscrit sous une forme fantomatique et glitchée en projection live.

Posé sur la lentille du vidéoprojecteur, un filtre polarisant diffracte le flux vidéo et présente trois doubles : un au plafond, un au niveau du vidéoprojecteur, et un dernier face au spectateur.

Ce dernier peut ainsi jouer avec lui-même. *doppelgänger* est pensé comme un espace de liberté et d'émancipation où l'identité est multiple, toujours composée de doubles.

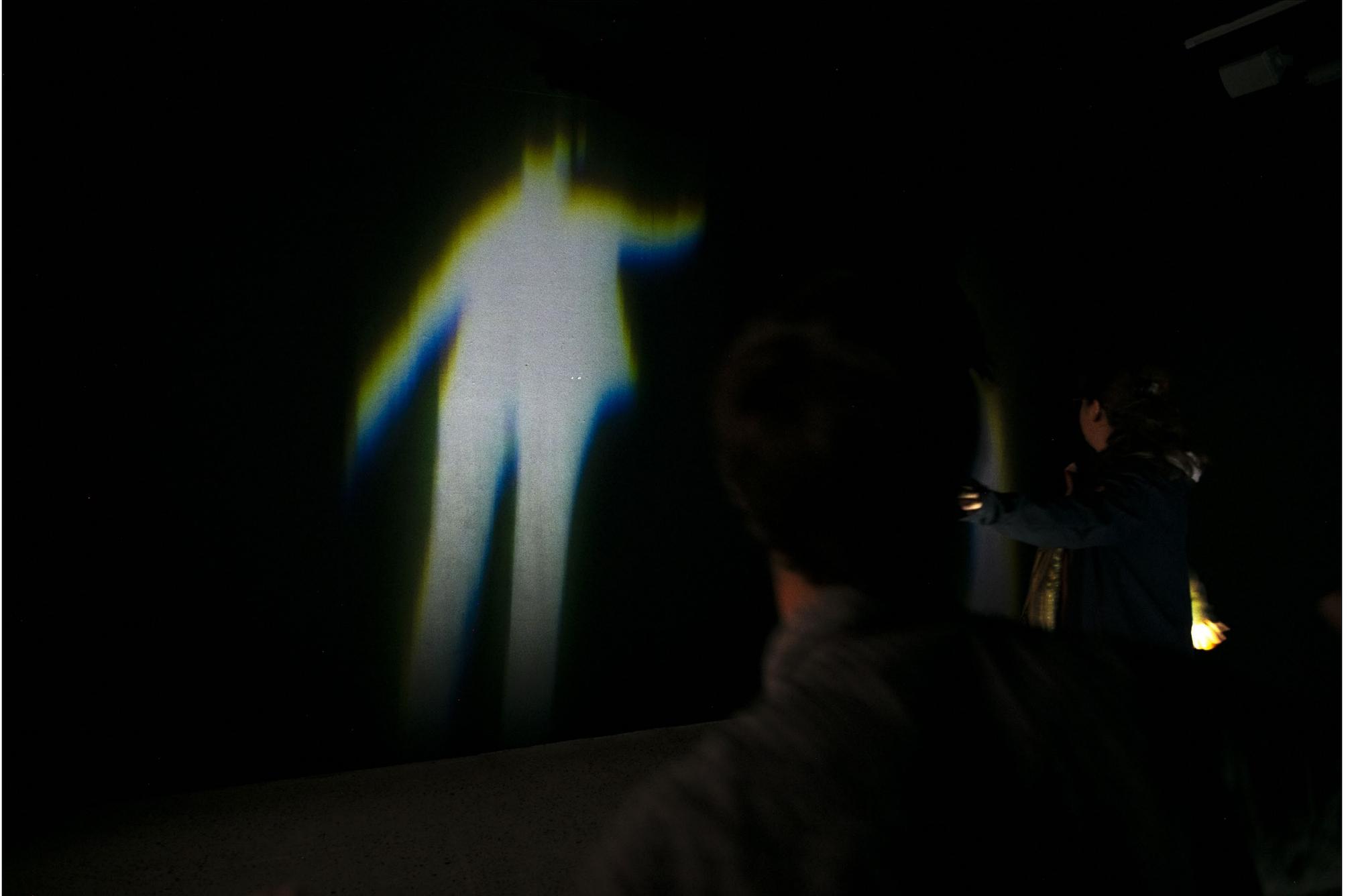
Le but ici est de créer un espace de jeu et de contemplation avec ces doubles, qu'ils soient d'ordre social, fictionnel, culturel, personnel ou technologique.

L'installation vidéo se prolonge d'une dimension sonore avec un titre de l'anime *Serial Experiments Lain*, spatialisé avec quatre enceintes.

/ doppelgänger

2025

installation, flux vidéo live, ordinateur, kinect 2.0, ampli 5.1, enceintes, vidéoprojecteur grand angle, filtre polarisant, dimensions variables



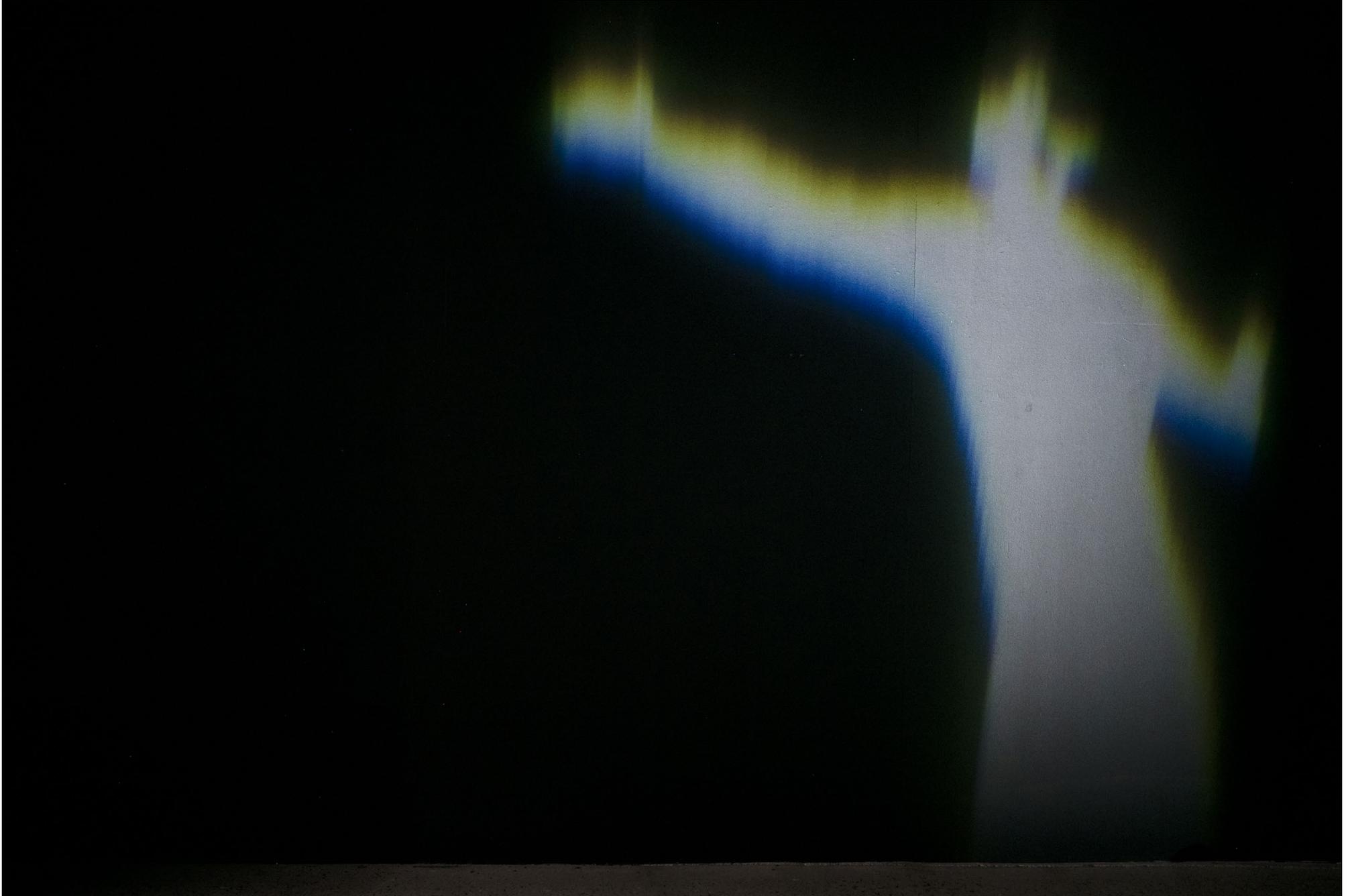
vue d'installation lors du Diplôme National d'Art (DNA), galerie de l'EESAB, Brest, juin 2025

photographie de Gauthier Sibillat

/ doppelgänger

2025

installation, flux vidéo live, ordinateur, kinect 2.0, ampli 5.1, enceintes, vidéoprojecteur grand angle, filtre polarisant, dimensions variables



vue d'installation lors du Diplôme National d'Art (DNA), galerie de l'EESAB, Brest, juin 2025

photographie de Gauthier Sibillat

/ workshop augmented self

2025

Une semaine conçue et co-animé avec Coline Kock. 15 participants.



photo numérique, 42x29.7cm

Nous avons aussi créer un scénographie ainsi qu'un décor 3D pour mettre en scènes a travers des vidéos et photographies ces différentes identités.

Avec la participation de *Merlin Portelli, Lucy Dutertre, Elia Sfer, Douce Diallo, Carl Gastrin, Leon Denis, Robinson Lamy-Moreau, Soa Quere-Mingant, Camille Emery, Aziliz Nedelec-Pihuit, Tea Bernard, Marianna Broll, Emma Delaunay, Lilou Prod'homme, Ameline postel-Loubeyre.*

[/ interview \(6:13-6:20\)](#)

« En 1520, une expérience alchimique visant à créer un homonculus échappa à tout contrôle, provoquant une catastrophe mondiale. Le monde fut alors plongé dans un hiver éternel, et l'humanité se réfugia sous terre pour survivre. Toutefois, iels furent obligé.e.x de revenir à la surface pour chasser et subvenir à leurs besoins, affrontant des créatures hybrides, mi-animales, mi-machines. »

Pendant une semaine, nous avons accompagné les étudiants à créer les costumes et accessoires de quatre volontaires, transformant leurs identités en avatars de cet univers.



photo numérique, 42x29.7cm

/ workshop augmented self

2025

4 costumes, 2 décors, série de 12 photographies numériques, dimensions variables



photos numérique, 42x29,7cm

/ workshop augmented self

2025

2 décors, décors 3D, 4 scans 3D des personnages, vidéo, projecteurs, gélatures, vidéoprojecteur, dimensions variables



vue d'accrochage, galerie de l'EESAB, Brest, mars 2025

/ workshop augmented self

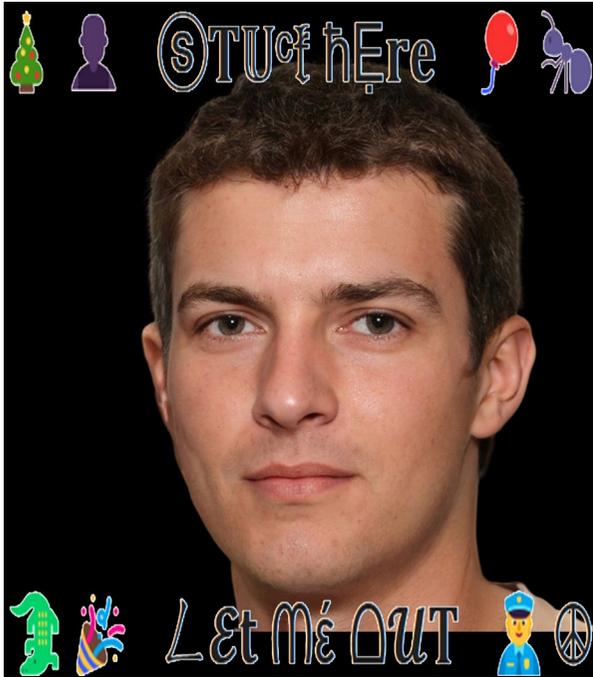
2025

4 costumes, série de 12 et une autre de 8 photographies numériques, 4 fiches personnages, références théoriques et visuelles, 2 tables lumineuses, 2 projecteurs, vidéoprojecteur, dimensions variables



vue d'accrochage, galerie de l'EESAB, Brest, mars 2025

photographie de Tayl Jallat

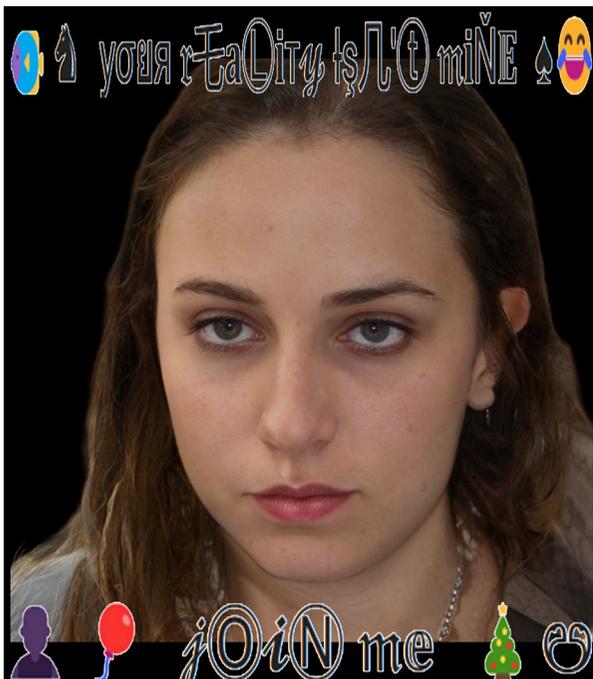


Un récent [article](#) de la *Harvard Business School* indique qu'en 2025, l'IA est principalement utilisée comme soutien thérapeutique et compagnon. De plus en plus humanisés, ces agents conversationnels gagnent en humanité et deviennent des confidents, des amis invisibles.

Le site *thispersondoesnotexist.com* génère des portraits produits par IA. Je leur ai imaginé une voix, leur donnant ainsi la parole pour exprimer leur condition et questionner le statut de leur existence.

Ces paroles sont retranscrites avec le codec d'écriture *Unicode*. Né en 1987 et adopté majoritairement de 2000 à 2010, ce codec vise à permettre la communication universelle, quelle que soit l'origine culturelle ou sociale. Présent sur tous nos appareils et navigateurs, le codec *Unicode* contient également l'ensemble des emojis.

Le codec *Unicode*, comme l'IA, crée un amalgame de l'humanité. Ils produisent une copie partielle, centrée sur ce qui est visible, présent et « représentatif ». Nombreuses sont les personnes et les dimensions oubliées, tant l'humanité est complexe. Ils dessinent une forme d'ombre humaine : un fantôme qui, malgré ses efforts, reste suspendu entre absence et présence, hantant silencieusement les mondes virtuels.



installation, 7 filtres polarisants 21x21cm??, vidéoprojecteur, fil de pêche, ordinateur, dimensions variables



vue de détail lors du Diplôme National d'Art (DNA), galerie de l'EESAB, Brest, juin 2025

photographie de Gauthier Sibillat

Projetées sur des filtres polarisants, ces affiches apparaissent et disparaissent selon l'angle de vue, oscillant entre présence et absence. Les filtres génèrent des reflets déformés des portraits, renforçant l'ambiguïté de ces visages qui n'existent pas vraiment. Installés de façon irrégulière, ils composent un espace où ces fantômes flottent, incertains.

Ces figures d'IA, composées de fragments de réels humains, deviennent des présences fantomatiques, des simulacres d'identité qui hantent l'espace. En les distordant, je cherche à questionner leur statut : sont-elles juste des copies vides ou peuvent-elles prétendre ou peuvent-elles incarner quelque chose de plus ? Acceptons-nous ces fantômes ?

installation, 7 filtres polarisants 21x21cm??, vidéoprojecteur, fil de pêche, ordinateur, dimensions variables



vue d'installation lors du Diplôme National d'Art (DNA), galerie de l'EESAB, Brest, juin 2025

photographie de Gauthier Sibillat

installation, 7 filtres polarisants 21x21cm??, vidéoprojecteur, fil de pêche, ordinateur, dimensions variables



vue d'installation lors du Diplôme National d'Art (DNA), galerie de l'EESAB, Brest, juin 2025

photographie de Gauthier Sibillat

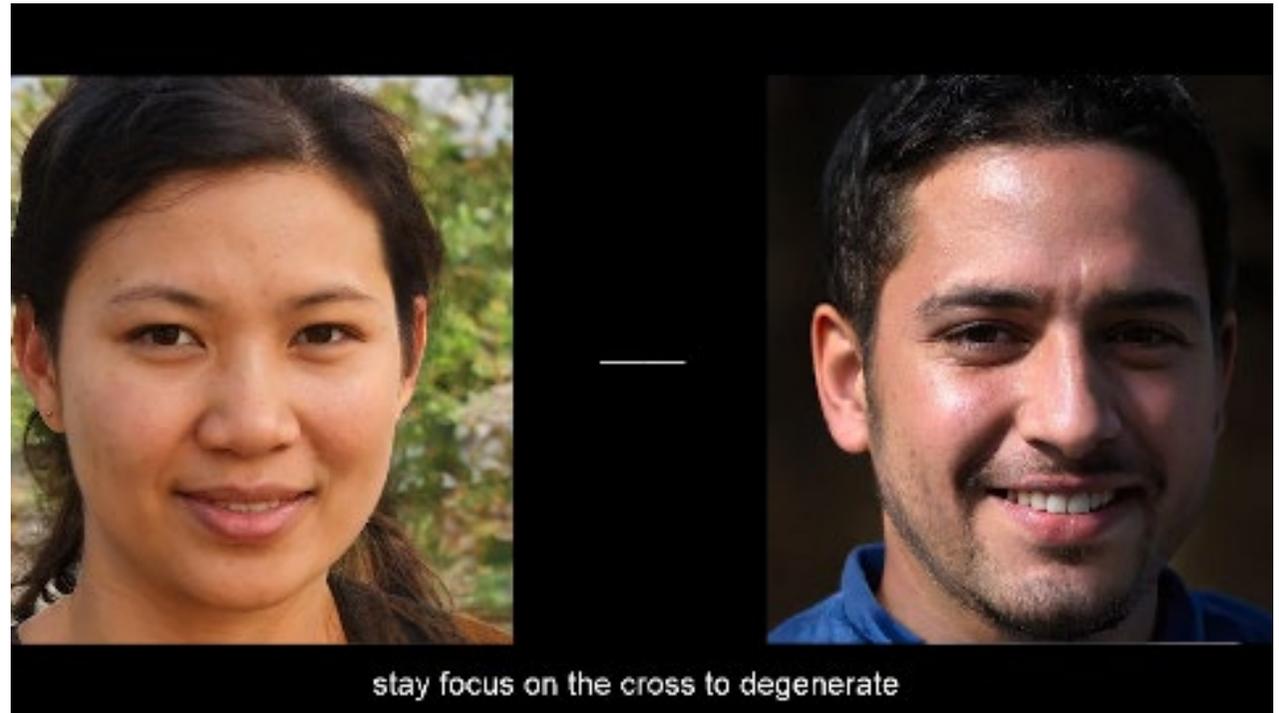
degenerate est une machine à halluciner, inspirée d'une illusion d'optique découverte en 2011 par une équipe de chercheurs australiens, appelée illusion des visages déformés.

En fixant la croix au centre de la vidéo, les visages qui défilent rapidement sur les côtés sont perçus en vision périphérique. Le cerveau amplifie alors les différences entre leurs traits, générant des figures difformes et monstrueuses.

degenerate reprend ce principe en remplaçant les visages humains par des portraits générés par intelligence artificielle. Notre cerveau assemble ainsi des figures inexistantes, fabriquées à partir d'images elles-mêmes issues de personnes qui n'existent pas.

Avec l'avènement de modèles d'IA toujours plus sophistiqués (comme *Google Veo 3* ou *Seedance 1.0*, capables de générer des vidéos avec images et sons), il devient de plus en plus difficile de distinguer ce qui est créé par une IA de ce qui est produit par un humain. Nous sommes pris dans un flux continu d'hallucinations numériques, incapables de discerner le généré du réel, l'artificiel de l'humain.

[/ vidéo](#)



capture d'écran

/ degenerate

2025

vidéo 7:27, filtre polarisant 177,1 x 99,6 cm, vidéoprojecteur, fil de pêche, ordinateur



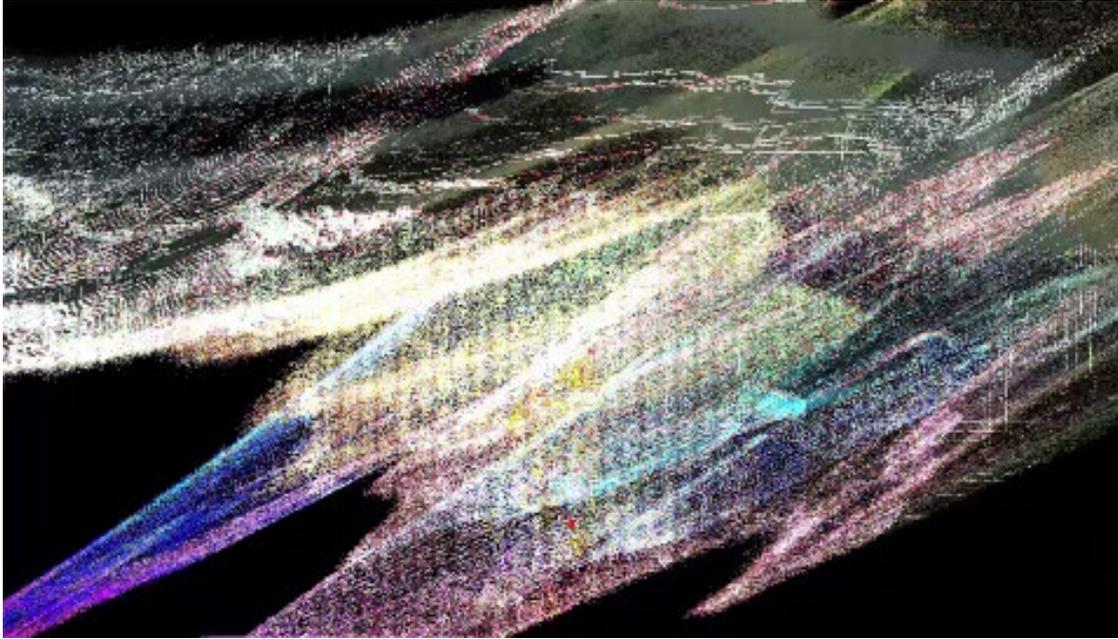
vue d'installation lors du Diplôme National d'Art (DNA), galerie de l'EESAB, Brest, juin 2025

photographie de Gauthier Sibillat

/ déréalisation

2024

installation, flux vidéo live, ordinateur, kinect, enceintes, vidéoprojecteur, dimensions variables

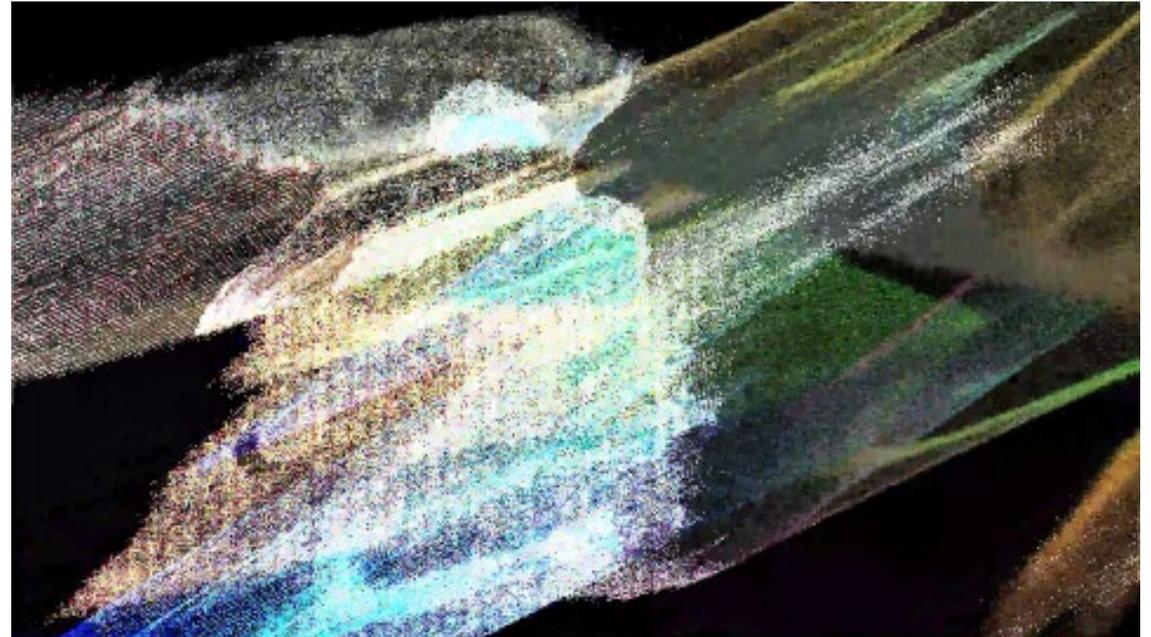


capture d'écran

La déréalisation est un état de conscience altéré dans lequel nous perdons le contact avec la réalité et le sentiment de celle-ci. La notion de réalité et le sentiment de soi sont déformés, tordus et étranges.

Dans cette installation, j'ai voulu permettre aux spectateurs d'expérimenter ce sentiment complexe. A travers un océan de pixels, ils peuvent se re-découvrir, fragmentés.
déréalisation est pensé comme un espace de contemplation, de jeu et de perte de soi

[/ extrait](#)



capture d'écran

/ déréalisation

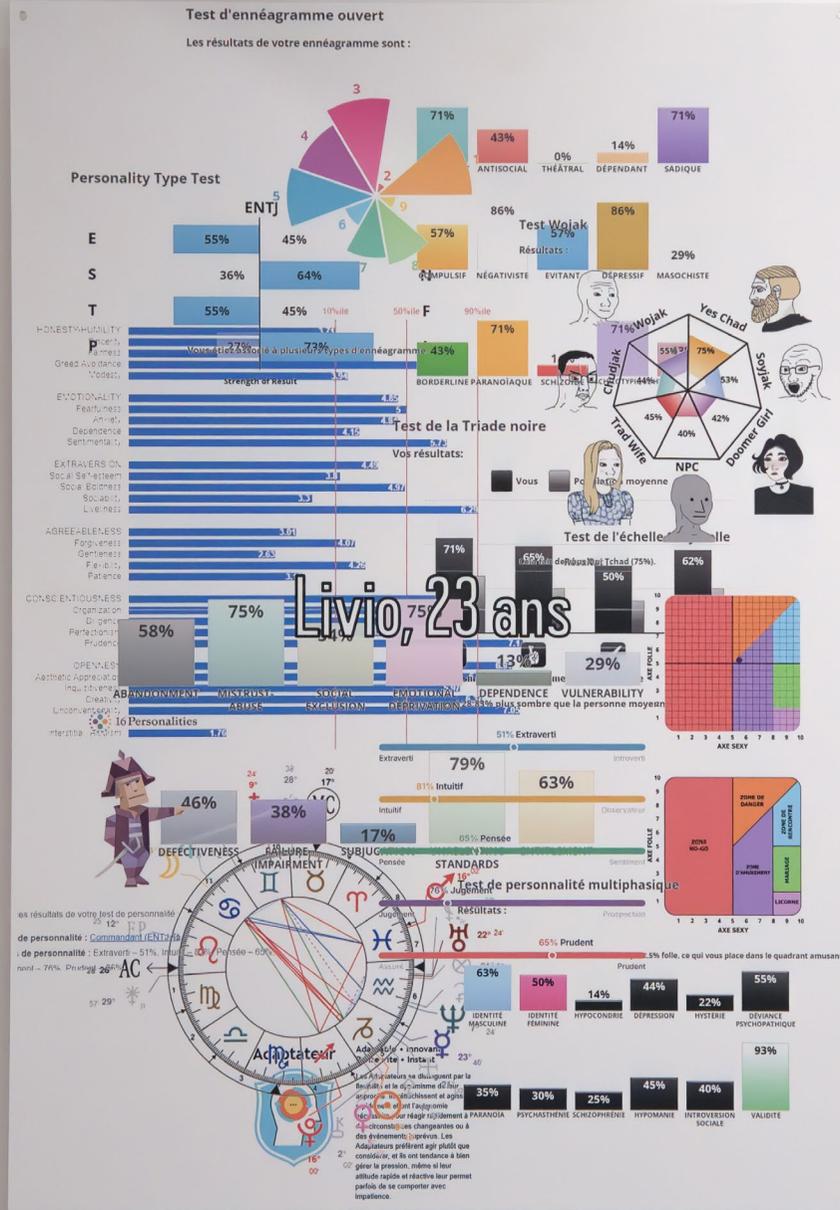
2024

installation, flux vidéo live, ordinateur, kinect 1.0, enceintes, vidéoprojecteur, dimensions variables



vue d'installation, ancienne distillerie, Brno, République tchèque, mai 2024

impression sur plaque pvc 85x60cm, fil de pêche



vue d'accrochage

Gold from which the eagles
drink. The blade comes out of
the knight's mouth. I found
the planetary influence of the
fetus. Crucified eagle. Cure.
Secret. Initiation. Legends
about conjurations. Similar.
Solar Emperor. The «forgotten»
hair. (South West no no no).
Cynocephalus. Open Structure.
Stockholm. Jupiter. Frozen.
Book of the Holy Trinity.
Divan. Burgundy. Holy Trinity.
Silence. Dawn. A coffin.
Arbitrary. *Zeitschrift*.
Germanisches. Finish.

Mystical jumble. Hermaphrodite.

La bibliomancie est une pratique de divination qui consiste à sélectionner de manière instinctive des passages d'un livre pour obtenir conseils et guidance. L'idée est que chaque choix effectué n'est pas le fruit du hasard, mais plutôt une manifestation d'une force intentionnelle, du destin, du karma ou encore de synchronicités.

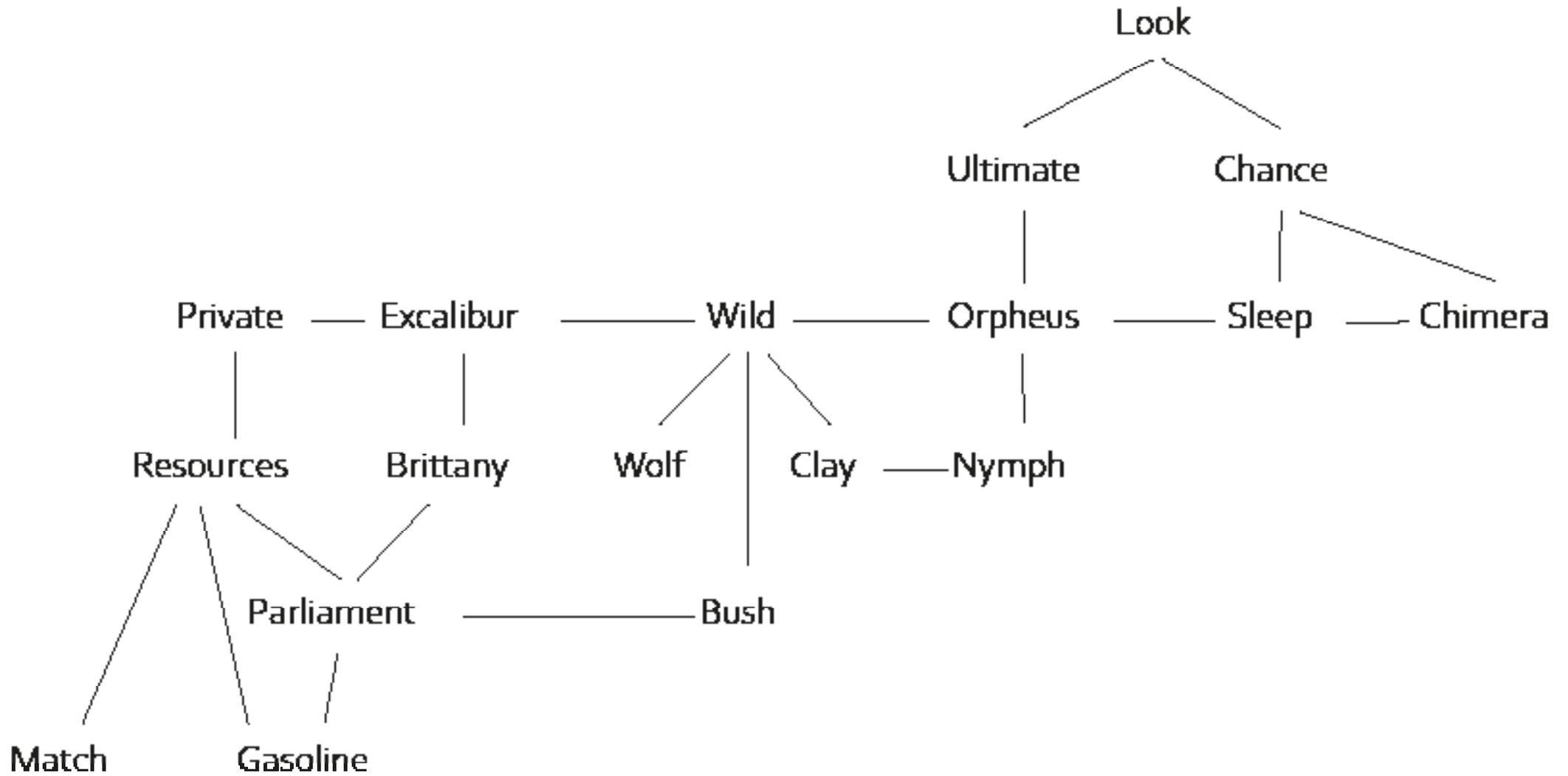
Pour ce projet, j'ai collaboré avec mon amie *Coline* pour explorer son identité à travers la bibliomancie. Elle a commencé par choisir un livre au hasard, puis a sélectionné des mots et des phrases, qu'elle a ensuite classés selon leur importance. Ce processus a donné naissance à deux pages révélant une définition instinctive de soi.

En utilisant la bibliomancie de cette manière, nous avons cherché à mettre en lumière comment ce processus peut servir de miroir identitaire.

/ reflections (coline)

Carte conceptuelle, 42x29.7cm

2022



affiche numérique 42x29.7cm

/ 14 ascensional waves to the syntonic universe

2023

son, premier disque 9:21, deuxième disque 8:48

Découvertes en 1999 par *Joseph S. Puleo* et *Leonard G. Horowitz*, les fréquences sacrées prétendent soigner une large gamme de maux : problèmes émotionnels, flux énergétiques, ADN, et bien plus.

Bien que non prouvées scientifiquement, elles restent largement employées dans les pratiques de médecine alternative.

En m'appuyant sur la manière dont ces fréquences ont été découvertes, j'ai recréé de nouvelles « fréquences sacrées » à partir de mes données de sommeil, comme si la nuit, mes mouvements et mes agitations donnaient vie à une nouvelle forme de conscience.

Thérapeutique ou non, *14 ascensional waves to the syntonic universe* cherche à créer de nouvelles sources de soin, entre faux-semblants, croyances et illusions.



capture d'écran et hyperlien



capture d'écran et hyperlien

 nucle 1 year ago
/ 14 ascensional waves to the syntonic universe (disc 1)



      8

 nucle 1 year ago
/ 14 ascensional waves to the syntonic universe (disc 2)



      15

/ oblivion

série de 98 photographies numériques 15x10cm

2022



J'ai demandé à des antiquaires des objets qu'ils ne voulaient plus. Je me suis retrouvé avec plus de 1000 objets, dont une grande quantité d'enveloppes.

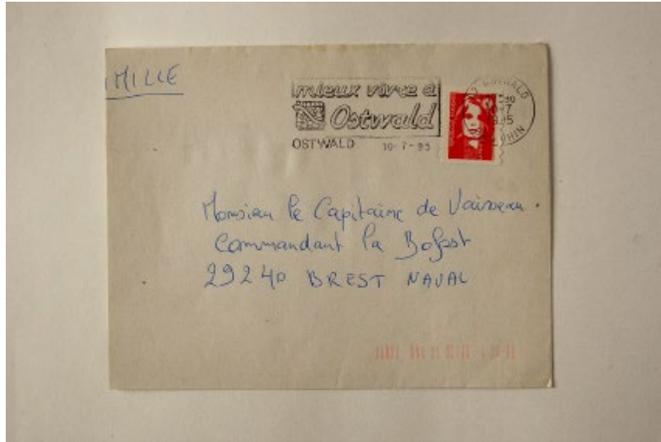
Tous ces objets ont été oubliés ou, du moins, progressivement marginalisés et éclipsés. Pourtant, certains m'ont rappelé des souvenirs et des choses que j'aime. J'ai donc décidé d'en faire une sélection.



98 objets se sont démarqués et font sens à mes yeux. Leur réunion est étrange, car elle hybride des vies, souvenirs et affects très différents ; pourtant, j'y trouve un résonnement de moi-même.

Même si cette collection d'objets m'est personnelle, je suis sûr qu'à son tour, chacun pourra y trouver une partie de soi et de son histoire personnelle.

série de 98 photographies numériques 15x10cm



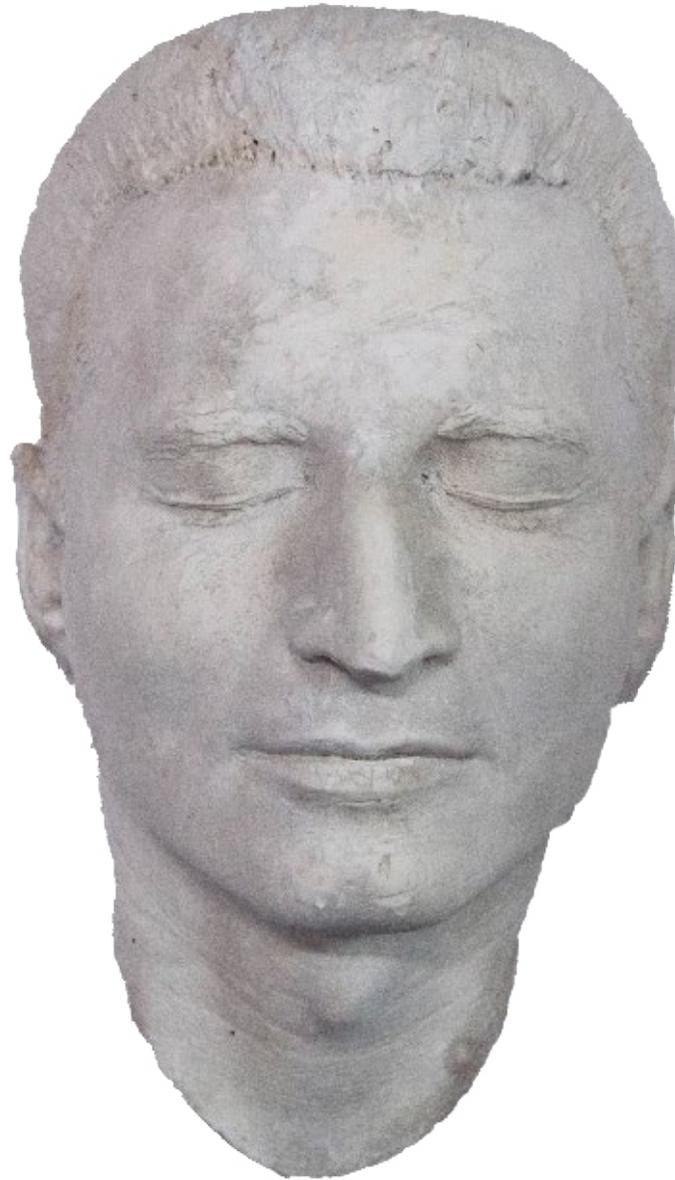
installation, sangles, latex, talc, crochets de boucherie, dimensions variables

En 2022, j'ai lancé le projet *oblivion* (voir page précédente) en collaboration avec des antiquaires où je récupérais des objets dont ils souhaitaient se séparer.

Parmi eux se trouvait un masque mortuaire anonyme, avec pour seule inscription une date : 1916.

Jour après jour, sa présence sur mon bureau m'est devenue familière, au point que je me suis mis à lui parler de plus en plus régulièrement. Je l'appelle Marc, ça lui va bien.

Bien que mort (sûrement en 1916), notre relation le rend vivant, lui redonne une existence, le réactualise. Mais si *Marc* existe pour moi, il doit exister aux yeux des autres. Je le moule et le reproduit en trois peaux de latex que j'expose sous la porte de l'*Herminier*,



un des rares vestiges de Brest d'avant-guerre.

Cette porte a vu défiler, au fil des siècles, des personnes de tous horizons : militaires, religieux, malades, prisonniers, étudiants... Peut-être même celui dont ce masque provient.

Comme *Marc*, cette porte a perdu sa fonction d'origine, a été déplacée, réinvestie d'un nouveau rôle.

Mettre *Marc* ici crée un pont entre deux passés qui se sont peut-être croisés. Le présent, lui, en sera forcément changé.

J'y ai exposé *Marc* pendant une après-midi, aux yeux des passants.

Aujourd'hui, il repose paisiblement dans mon atelier. Impossible de m'en séparer.

installation, sangles, latex, talc, crochets de boucherie, dimensions variables



installation dans l'espace public, porte de l'Herminier, Brest, décembre 2023

/ marc 1916-????

2023

installation, sangles, latex, talc, crochets de boucherie, dimensions variables

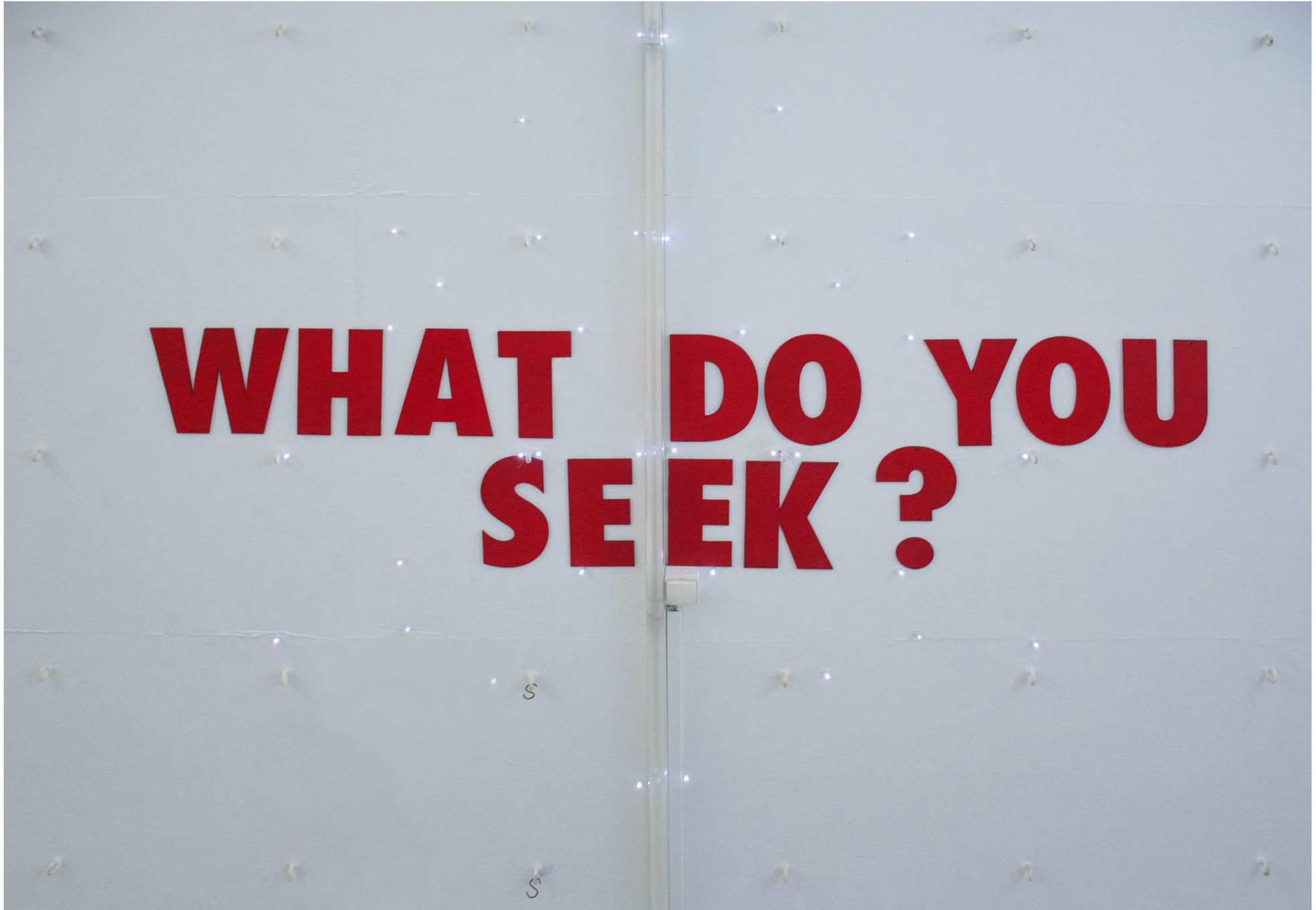


vue de détail

/ what do you seek ?

2025

installation, contreplaqué, peinture, leds, dimensions 250x70cm



vue d'accrochage au plafond

photographie de Tayl Jallat



capture d'écran et hyperlien



nucle

1 year ago

/ samyaza is still alive



▶ 6

Ce projet s'inspire de *Doreen Virtue*, figure du New Age qui a marqué mes croyances d'enfance. J'ai travaillé sur l'un de ses livres audios, [anges terrestres, affirmez-vous ! Comment être aimant plutôt que trop gentil.](#)

J'y ai isolé les éléments négatifs et paradoxaux de son message. Un aspect insidieux en ressort, montrant comment ce type de contenu peut conduire à une perte de repères, plutôt qu'à renforcer des certitudes.

installation, rideaux, tringles, attaches, dessins, ensemble 200x25cm



capture d'écran

J'ai 17 ans et je tonds la pelouse. Un moment d'inattention et un bout de mon pied se retrouve charcuté et disparu à jamais dans la gazon fraîchement coupé.

Pendant quelques secondes, sous adrénaline, je voyais mon pied coupé parfaitement et toutes les strates le composant. Ce moment étrange fut redoublé d'une fascination de voir mon corps comme jamais je l'aurais pensé et expérimenté.

Je finis donc aux urgences, à avoir comme seule compagnie mon pied ensanglanté pendant plus de cinq heures. S'ensuit des soins pendant des mois pour faire repousser la chair. Ou caché pendant deux semaines par un pansement occlusif, je redécouvre mon pied repoussant d'une chair nouvelle.



capture d'écran

/ inside out

crayons de couleur, graphite, dessin 15x15cm

2023



dessins 15x15cm

J'ai réalisé trois dessins qui sont des reproductions de photographies de patients arrivant aux urgences. Chacun est caché derrière un rideau bleu, reprenant les codes esthétiques de l'hôpital.

Le spectateur se retrouve face à un choix : soulever le rideau pour découvrir ces images, ou ne pas les révéler, préférant garder ces scènes invisibles.

[/ extrait vidéo](#)