

My1st collection

L'art contemporain pour tous

Rejoignez la **communauté My1st** et plongez dans l'univers de l'art numérique dès cette première édition,

les 7 décembre (11h-19h) et 8 décembre 2024 (14h-18h)

Contemporary art for everyone

Join **My1st community** and dive into the world of digital art from the very first edition,

December 7 (11am-7pm) and December 8, 2024 (2pm-6pm)

My1st est un concept innovant qui révolutionne l'approche de la collection d'art, fruit d'un parcours personnel riche et diversifié. Issue d'un milieu scientifique, j'ai initialement exploré l'art comme un loisir, enrichi par mes expériences dans le monde de la mode qui ont façonné mon esthétique et ma sensibilité artistique.

De l'achat d'un dessin de Jules Pascin à 18 ans, à la découverte des œuvres de Bill Viola, My1st incarne mon souhait de partage et concrétise mon expertise de 3 décennies, en proposant des œuvres d'artistes contemporains à moins de 1000 €.

Cette initiative vise à intégrer l'art dans la vie quotidienne, ouvrant ainsi les portes de l'art contemporain numérique à un public plus large, particulièrement au moins de 31 ans, grâce à des facilités de paiement.

My1st encourage une approche personnelle de la collection d'art, invitant chacun à explorer et à apprécier l'art contemporain d'une manière accessible et engageante.

My1st is an innovative concept that redefines the approach to art collection, born from a rich and diverse personal journey. Coming from a scientific family, I initially explored art as a hobby, enriched by my experiences in the fashion world, which shaped my aesthetic taste and artistic sensibility.

My journey into art began at the age of 18 with the purchase of a drawing by Jules Pascin, evolving to include the discovery of digital works by Bill Viola.

My1st embodies my desire to share and builds on three decades of expertise by offering contemporary artworks priced under €1,000.

This initiative aims to integrate art into daily life and thereby opening the doors of contemporary digital art to a broader audience. Special attention is given to those under 31, who benefit from flexible payment options.

My1st encourages a personal and meaningful approach to art collection, inviting everyone to explore and appreciate contemporary art in an accessible and engaging way.



Né à New York en 1985, il vit et travaille à Tours. Son regard singulier nous propose un monde pictural, poétique et étrange. Au travers de différents dispositifs (écrans 4K, projections, mapping sur bâtiment, installations, hologrammes) et avec une forte inspiration puisée dans l'histoire de l'art et du cinéma, ses vidéos partagent leurs différentes expériences du temps et produisent une atmosphère de dé-réalité forte, ouverte dans l'univers de sensations qu'elle offre aux spectateurs, laissant la place autant à la paix qu'à l'inquiétude. Nicolas Chasser Skilbeck est Professeur à l'École supérieure d'art et de design TALM-Tours.

Son travail a été présenté dans plusieurs expositions personnelles et collectives (France, Israël, Portugal, Suisse, Taiwan) dont *Dreaming of Porto* au Palacete dos Viscondes de Balsemao à Porto en 2016 ou *My Mind is Going* au CCC OD à Tours en 2019. Il a réalisé de nombreuses résidences d'artiste en France et à l'étranger (Portugal, Egypte) portées par des musées, centre d'arts et associations tel que le Musée MAC/VAL à Vitry-sur-Seine ou le Centre de création contemporaine Olivier Debré (CCC OD) de Tours.

Born in New York in 1985, he lives and works in Tours. His unique vision offers us a pictorial, poetic and strange world. Through different devices (4K screens, projections, mapping on buildings, installation, holograms) and with a strong inspiration drawn from the history of art and cinema, his videos share their different experiences of time and produce a strong atmosphere of de-reality, varied in the universe of sensations it offers to the viewers, leaving room for peace as well as anxiety. Nicolas Chasser-Skilbeck is a professor at the École supérieure d'art et de design TALM-Tours.

*His artistic research has led him to carry out numerous artist residencies in France and abroad (Portugal, Egypt) supported by museums, art centers and associations such as the MAC/VAL Museum in Vitry-sur-Seine or the Olivier Debré Contemporary Creation Center (CCC OD) in Tours. Nicolas Chasser Skilbeck has presented his work in several solo and group exhibitions in France and abroad (Israel, Portugal, Switzerland, Taiwan) including *My Mind is Going* at the CCC OD in Tours in 2019 or *Dreaming of Porto* at the Palacete dos Viscondes de Balsemao in Porto in 2016. His first solo exhibition in Paris, *Egyptian Paths*, took place at the Charlot Gallery in January 2020.*



Nephelae, 2021, Impression sur papier FineArt brillant, montage sur dibond 23 x 40 cm Edition 50 ex.



Kirk Finkel [untitled, xyz], artiste et architecte virtuel basé à Brooklyn. Son travail explore les possibilités du métavers, où il développe des concepts de design modulaire qu'il adapte notamment aux galeries d'art virtuelles et aux espaces publics. Après une première expérience en agence d'urbanisme à New York, *untitled, xyz* est aujourd'hui responsable de l'architecture au Museum of Crypto Art pour lequel il a réalisé près de 40 structures virtuelles. Kirk Finkel est également titulaire d'une maîtrise en design urbain (MsAUD) de l'université de Columbia et d'une licence en architecture (BArch) de l'université de Cornell.

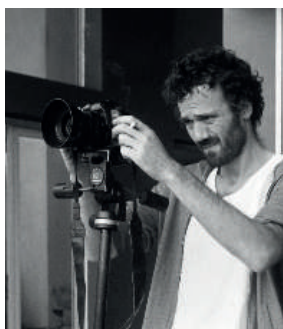
Kirk Finkel propose dans 2140 un environnement immersif praticable dans le métavers Hyperfy pour célébrer la dernière occurrence du halving et la disparition des Jeux olympiques. Une épreuve y est proposée, consistant à déplacer son avatar dans une structure labyrinthique tridimensionnelle. Ceux qui en trouvent la sortie sont récompensés par un NFT : c'est bien la performance mentale qui est ici primée.

Kirk Finkel [untitled, xyz] is a Brooklyn-based artist and virtual architect. His work investigates metaverse architecture through modular design concepts with a focus on virtual art galleries and public spaces. Prior to xyz, he practiced as an urban designer in New York. Kirk is the Director of Architecture at the Museum of Crypto Art. He holds a master's degree in urban design (MsAUD) from Columbia University and a bachelor's of architecture (BArch) from Cornell University.

With 2140, Kirk Finkel creates an immersive environment in the Hyperfy metaverse to celebrate the last halving and the demise of the Olympic Games. The challenge is to move your avatar through a three-dimensional labyrinthine structure. Those who find their way out are rewarded with an NFT: mental performance is what is rewarded here.



2140, 2024, Impression numérique / digital print. , 32 x 32 cm Ed. 1/21
NFT disponible sur / available on makersplace.com



Photographe et passionné d'architecture, Clément Guillaume s'intéresse plus particulièrement aux différentes formes de vie qui peuvent émerger d'un lieu, à l'organicité qui n'était peut-être pas prévue au départ, ou, au contraire, à la puissance avec laquelle l'homme parvient à dompter son territoire. L'éternelle bataille du naturel et du culturel, tantôt soldée par l'harmonie, tantôt par la dissonance des corps en présence – au spectateur d'en décider.

« Je fais des images tout le temps. Les grands ensembles, le vernaculaire, les paysages, les ruines, les campings, racontent des histoires qui me touchent. J'aime susciter l'intérêt pour ce qui semble laid ou banal, produire des images qui alimentent la réflexion, permettent de comprendre le monde et sa complexité. »

An architecture enthusiast, Clément Guillaume is particularly interested in the different forms of life that can emerge from a place, the organicity that may not have been foreseen at the outset, or, on the contrary, the power with which man manages to tame his territory. The eternal battle of the natural vs. the cultural, sometimes resolved by harmony, other times by the dissonance of the bodies involved - it's up to the viewer to decide.

«I capture images all the time. Housing projects, regional architecture, landscapes, ruins and camping grounds, they all tell stories that touch me. I like to trigger interest in what seems ugly or mundane, to produce images that incite reflection, allowing us to understand the world and its complexity.»

En 2021, Clément Guillaume photographie le tremplin de saut à ski construit pour les Jeux olympiques d'hiver de 1968 organisés dans la région de Grenoble, ainsi que la tour des juges. Abandonné depuis 1990, vainement mis en vente pour 1 franc symbolique en 1992, le tremplin fait depuis le début de l'année 2024 l'objet d'un projet de transformation en lieu culturel, soutenu par la municipalité.

In 2021, Clément Guillaume photographed the ski jump built for the 1968 Winter Olympics held in the Grenoble region, as well as the judges' tower. Abandoned since 1990, unsuccessfully put up for sale for 1 symbolic franc in 1992, the ski jump has recently been the subject of a rehabilitation project supported by the municipality and led by a local lawyer wishing to turn it into a cultural venue.



Février 2021 / Sans titre 01, 2021, Tirage photographique monté sur dibond, 50 x 53 cm. Pièce unique



Eduardo Kac est internationalement reconnu pour ses oeuvres interactives sur le Net et sa pratique en bio art. Dans les années 80, pionnier de l'art des télécommunications pré-Internet, Eduardo Kac (prononcer «Katz») est reconnu au début des années 90 avec ses oeuvres radicales dans le domaine de la téléprésence.

Son travail a été exposé dans des lieux tels que Exit Art et Ronald Feldman Fine Arts, New York ; Maison Européenne de la Photographie, Paris ; Castello di Rivoli, Turin, Italie ; Mori Art Museum, Tokyo ; Reina Sofia Museum, Madrid ; Zendai Museum of Modern Art, Shanghai ; Seoul Museum of Art, Corée. Lors de biennales telles que la Triennale de Yokohama au Japon, la Biennale du bout du monde à Ushuaia en Argentine, la Biennale de Gwangju en Corée, la Biennale de Sao Paulo au Brésil et la Triennale internationale des arts nouveaux médias au Musée national des arts chinois, Beijing.

Ses œuvres font partie de la collection permanente du Museum of Modern Art, New York ; Tate, Londres ; Victoria & Albert Museum, Londres ; Metropolitan Museum of Art, New York ; Museum of Modern Art of Valencia, Espagne ; ZKM Museum, Karlsruhe, Allemagne, et Museum of Modern Art à Rio de Janeiro, entre autres.

Eduardo Kac is internationally recognized for his interactive artworks using telepresence and his practice in BioArt. A pioneer of telecommunications art in the pre-Web '80s, Eduardo Kac (pronounced «Katz») emerged in the early '90s with his radical works combining telerobotics and living organisms.

His work has been exhibited at venues such as Exit Art and Ronald Feldman Fine Arts, New York; Maison Européenne de la Photographie, Paris; Castello di Rivoli, Turin, Italy; Mori Art Museum, Tokyo; Reina Sofia Museum, Madrid; Zendai Museum of Modern Art, Shanghai; and Seoul Museum of Art, Korea. Kac's work has been showcased in biennials such as Yokohama Triennial, Japan, Biennial of the End of the World, Ushuaia, Argentina, Gwangju Biennale, Korea, Bienal de Sao Paulo, Brazil, and International Triennial of New Media Art, National Art Museum of China, Beijing.

His work is part of the permanent collection of the MoMa, New York; Tate, London; Victoria & Albert Museum, London; the Metropolitan Museum of Art, New York; the Museum of Modern Art of Valencia, Spain; the ZKM Museum, Karlsruhe, Germany, and the Museum of Modern Art in Rio de Janeiro, among others.

ART



NATURE



ÉTHIQUE



From GFP Bunny series

GFP Bunny est une œuvre d'art d'Eduardo Kac qui consiste en la création d'un lapin fluorescent par le biais de la biologie moléculaire. Kac a baptisé le lapin Alba, qui est devenu le premier nouveau mammifère de l'histoire de l'art, déclenchant ainsi la reconnaissance internationale du bio-art. Le lapin GFP est devenu un phénomène mondial, ayant été repris par des franchises majeures de la culture populaire telles que Sherlock, Big Bang Theory et les Simpsons, et par des écrivains tels que Margaret Atwood et Michael Crichton.

GFP Bunny is an artwork by Eduardo Kac that consists in the creation of a fluorescent rabbit through molecular biology. Kac named the rabbit Alba, who became the first new mammal in the history of art, thus sparking the international recognition of Bio Art. GFP Bunny has become a global phenomenon, having been appropriated by major popular culture franchises such as Sherlock, Big Bang Theory and Simpsons, and by writers such as Margaret Atwood and Michael Crichton.

MÉDIAS



SCIENCE



RELIGION



GFP Bunny, 2000, 56 x 86 cm each Encre sur Papier. Signé / Signed



Née en 1968 en France, vit et travaille à Paris. Anne-Sarah Le Meur utilise depuis une trentaine d'années l'ordinateur et le langage informatique pour créer ses images. Les nombres, les itérations et boucles qu'elle mélange et malaxe, modulent les formes, les couleurs, les rythmes comme elle ne pourrait sans doute pas le faire sans eux. Tout en revendiquant un héritage pictural (Turrell, Rothko, Monet... Guston), Anne-Sarah Le Meur cherche les limites de l'image de synthèse : l'image 3D peut-elle être plane plutôt qu'ostensiblement tridimensionnelle? Quelle serait l'image 3D la plus élémentaire possible techniquement? Les phénomènes lumineux de l'espace virtuel peuvent-ils différer de ceux de notre espace concret? Le corps de l'artiste influence-t-il encore la création lorsque celle-ci s'enracine dans l'informatique? Émerge ainsi un monde imaginaire, abstrait certes, mais vivant, étrangement organique, quasi-sensuel.

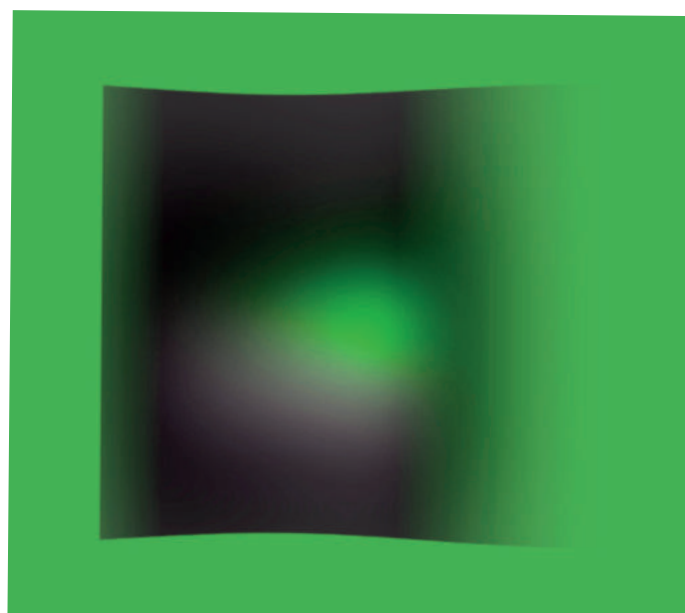
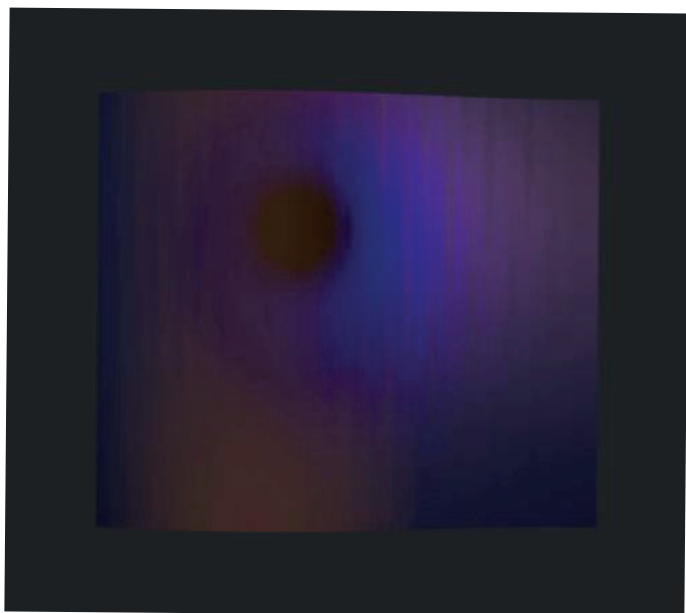
Ses images adoptent diverses formes, fixes ou animées, enregistrées ou génératives, tirages photographiques ou projetées en performance. Sa dernière réalisation, *DixVerts*, polyptyque 4 projections, exposée à Vidéoformes en 2023, propose un lent ballet abstrait où mouvements, teintes et sensations spatiales dialoguent et étonnent le regard.

Après avoir étudié l'image 3D artistique à l'Université Paris 8, Anne-Sarah Le Meur enseigne les pratiques numériques à l'Université Bauhaus-Weimar puis à l'Université Paris 1. Son activité de chercheuse se partage entre l'enseignement, la création et l'écriture d'articles, la participation à des colloques et à des festivals.

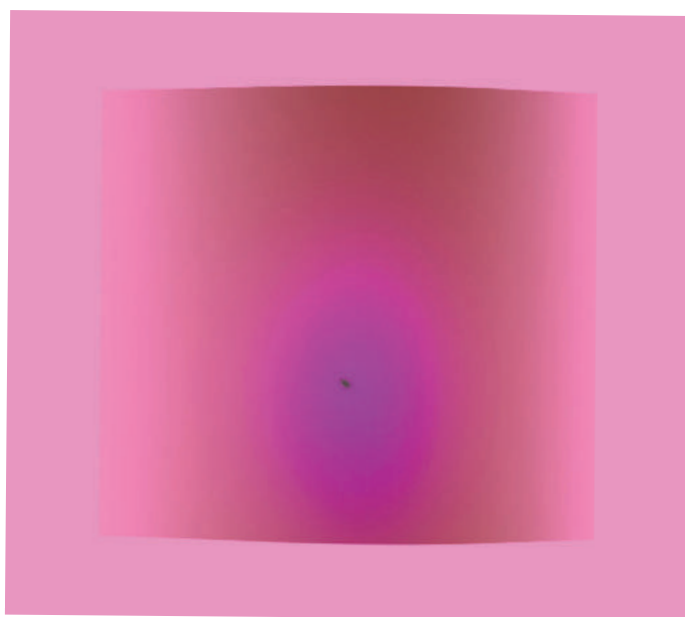
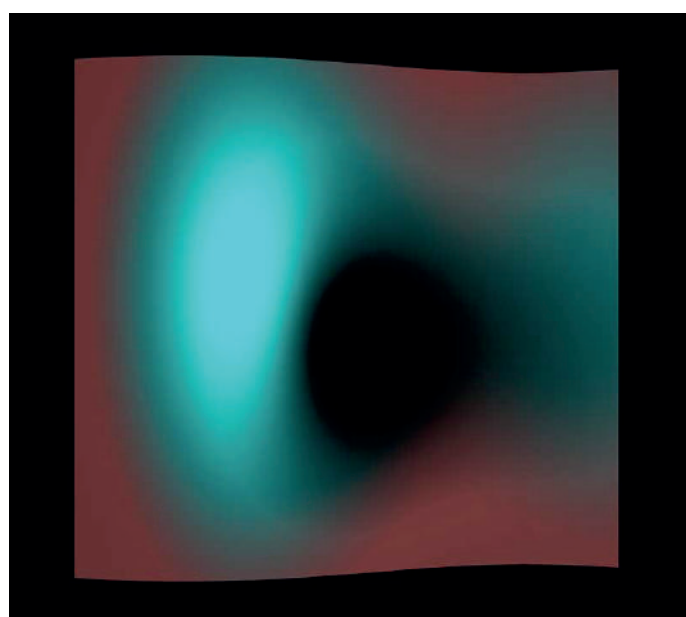
Born in 1968 in France, lives and works in Paris. For nearly thirty years, Anne-Sarah Le Meur has been using computers and computer language to create her images. Her mixing and exploration of numbers, iterations and loops and her modulation of shapes, colours and rhythms would most certainly not be possible without them. While claiming a pictorial heritage (Turrell, Rothko, Monet... Guston), Anne-Sarah Le Meur seeks the limits of computer graphics: What would be the most elementary 3D technically possible? Can the 3D image be flat rather than ostensibly three-dimensional? Can the luminous phenomena of virtual space differ from those of our concrete space? How does one nuance tones in precisely controlled, yet seemingly unfocused, field of colour... Does the artist's body still influence creation when it takes root in computers? Thus emerges a dreamlike world, abstract of course, but alive, teeming, strangely organic, almost sensual.

*Her images take various forms, fixed or animated, recorded or generative, projected in performance (sound or silent), or exhibited in photographic prints. Her latest work, *DixVerts*, a polyptych with 4 projections, exhibited at Vidéoformes in 2023, presents a slow abstract ballet where movements, hues, and spatial sensations interact and captivate the eye.*

After studying 3D artistic image at the University of Paris 8, Anne-Sarah Le Meur teaches digital practices at the University Bauhaus-Weimar and then at the University of Paris 1, Ecole des Arts de la Sorbonne. Her research activity is divided between teaching, creating and writing articles, and participating in conferences and festivals.



Zorose_108, 2021 / ReblueRouvert_1114, 2018 / Vertcru_100, 2019
Tirage chromogénique contrecollé sur dibond, chassis au dos
Chromogenic prints mounted on dibond, frame on back
40 x 45 cm, Ed. of 5 + 1 EA





Artistes et chercheurs reconnus au niveau international, Laurent Mignonneau et Christa Sommerer sont des pionniers de l'art interactif.

Laurent Mignonneau est diplômé de l'Académie des Beaux Arts d'Angoulême en art vidéo. Christa Sommerer a fait ses études en botanique et anthropologie à l'Université de Vienne, puis en sculpture à l'Université des Beaux-Arts de Vienne. Ils se sont rencontrés en 1991 à l'Institute for Media, dirigé par Peter Weibel, pionnier de l'art digital et aujourd'hui président du ZKM de Karlsruhe. Après une résidence artistique au NCSA (National Center for Supercomputing Application), Beckman Institute, Urbana, IL USA et au NTT-ICC (Inter Communication Center), Tokyo Japon, ils ont travaillé comme chercheurs au ATR (Advanced Telecommunications Research Laboratories) à Kyoto et au IAMAS (Institute of Advanced Media Arts and Sciences) à Ogaki, Japon. Ils sont diplômés du CAiiA-STAR à l'University of Wales College of Art, UK (avec Roy Ascott) et de l'Université de Kobe au Japon

Laurent Mignonneau and Christa Sommerer are internationally renowned media artists, researchers and pioneers of interactive art.

Laurent Mignonneau studied video art at the Academy of Fine Arts Angouleme, France. Christa Sommerer studied botany and anthropology at the University of Vienna and sculpture at the University of Fine Arts Vienna, and Christa Sommerer studied botany and anthropology at the University of Vienna, then sculpture at the University of Fine Arts in Vienna. They met at the Institute for Media run by media pioneer Peter Weibel in 1991. After an artist-in-residency at the National Center for Supercomputing Application (NCSA), Beckman Institute in Urbana, IL USA, and at the Inter Communication Center (NTT-ICC) in Tokyo, Japan, they worked as researchers at the Advanced Telecommunications Research Laboratories (ATR) in Kyoto and at the Institute of Advanced Media Arts and Sciences (IAMAS) in Ogaki, Japan. They studied at CAiiA-STAR at University of Wales College of Art, UK (with Prof. Roy Ascott) and at Kobe University, Japan.



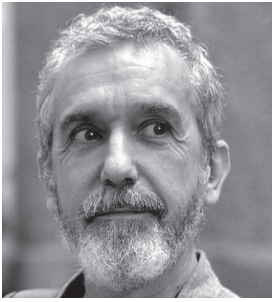
Insect Studies (1) (8) (7), 2022. Print digital sur papier / Digital print on paper, 21 x 30 cm. Ed. 1/5



The Big Fly, 2016, Tirage sur papier avec silicone, 50 x 40 x 5 cm. Unique



Tea Pot house fly3, 2016, Tirage sur papier avec silicone, 39 x 26 x 5 cm. Unique



Born in 1961 in France. He lives and works between Rio de Janeiro and Paris.

Zaven Paré is a visual artist whose work is split evenly between experimentation and research. A former student at the Beaux-Arts de Paris, he has never stopped inventing new forms and new means of expression. From low tech to high tech, he poetically invents new devices, from Japanese robotics laboratories to the suburbs of Mumbai; from the Mata Atlantica to his studio in Rio de Janeiro. His work is recognized as pioneering in the fields of new media: from machine art to interface creation. He invented the electronic puppet and artifacts that combine his mastery of mechanics, optics, pneumatics and electronics.

His devices have been used in the staging of plays by French playwright Valère Novarina (CalArts, Festival Henson, La Mama etc, Festival d'Avignon). He has collaborated with Canadian choreographers (Marie Chouinard, Edouard Lock), for theater (Denis Marleau, Mauricio Kagel) and for ballet and opera (Het National Ballet of Amsterdam, Opéra Paris-Bastille).

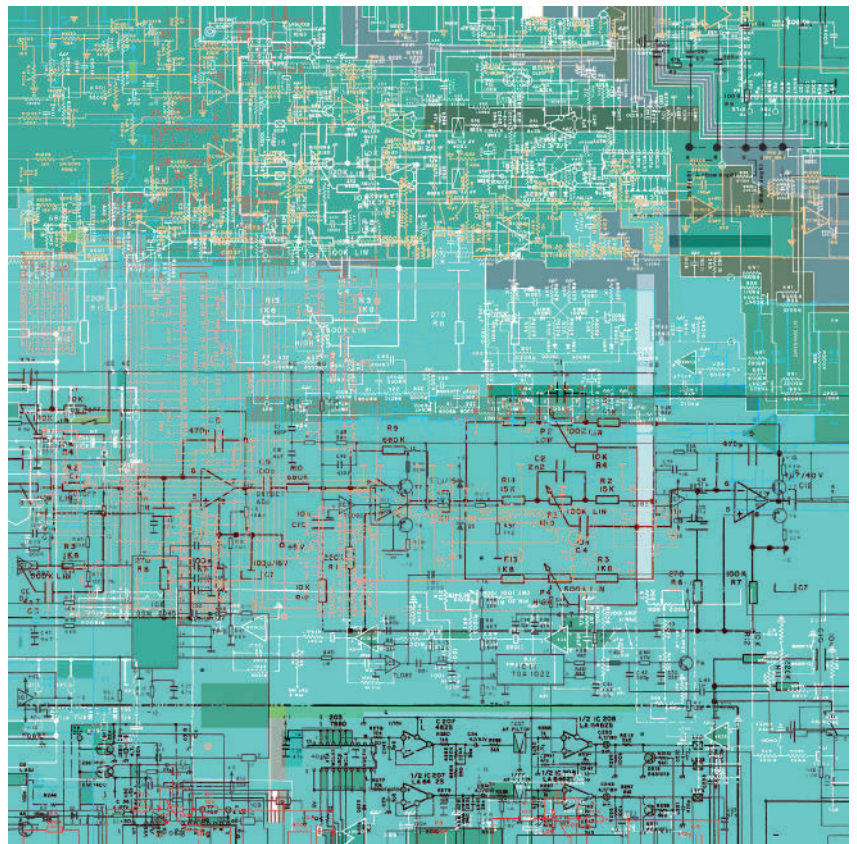
*He has been awarded by the French American Fund for Performing Arts at the California Institute for the Arts, the Villa Kujoyama, the Japan Society for Promotion of Science as a roboticist. He was awarded the Instituto Sergio Motta Prize in Arts and Technology in Brazil and was the guest of honor at the Moscow Puppet Festival in 2019. He is the author of the books *L'âge d'or de la robotique Japonaise* (Paris: Les Belles Lettres, 2016) and more recently, *Le spectacle anthropomorphique, entre singes et robots* (Dijon: Les presses du réel, 2021).*

Né en 1961 en France. Vit et travaille entre Rio de Janeiro et Paris.

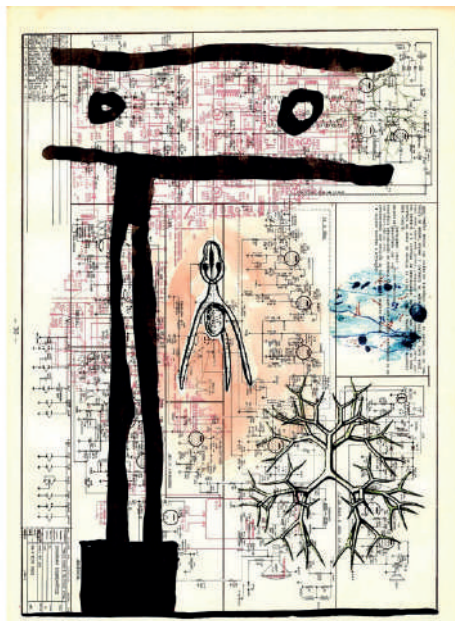
Zaven Paré est un plasticien qui partage son travail entre l'expérimentation et la recherche. Ancien élève des Beaux-Arts de Paris, à partir de sa maîtrise du dessin, il n'a eu de cesse d'inventer de nouvelles formes et de nouveaux supports d'expression. Du low tech au high tech, il invente avec poésie de nouveaux dispositifs, des laboratoires de robotique japonais aux faubourgs de Mumbai; de la Mata Atlantica à son atelier de Rio de Janeiro. Ses travaux sont reconnus pour être pionniers dans les domaines des nouveaux médias: du machine art à la création d'interfaces. Il a inventé la marionnette électronique et des artefacts qui associent sa maîtrise de la mécanique, de l'optique, de la pneumatique et de l'électronique.

Ses dispositifs ont été utilisés dans les mises en scène de pièces du dramaturge français Valère Novarina (CalArts, Festival Henson, La Mama etc, Festival d'Avignon). Il a été collaborateur de chorégraphes canadiens (Marie Chouinard, Edouard Lock), pour le théâtre (Denis Marleau, Mauricio Kagel) et pour le ballet et l'opéra (Het National Ballet d'Amsterdam, Opéra Paris-Bastille).

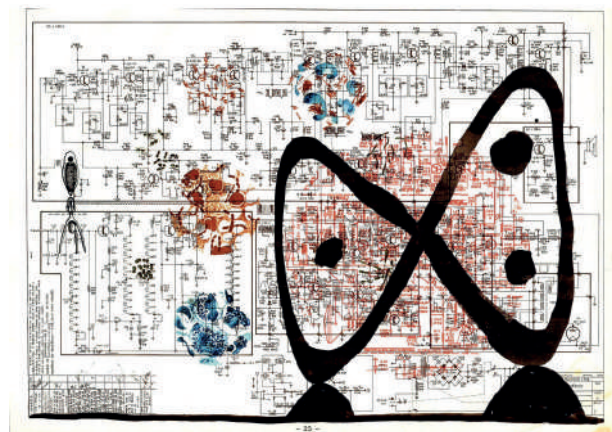
Il a été lauréat du French American Fund for Performing Arts au California Institute for the Arts, de la Villa Kujoyama, de la Japan Society for Promotion of Science en tant que roboticiste. Et, il a reçu le prix de l'Instituto Sergio Motta en Arts et technologies au Brésil. Il est l'auteur des ouvrages *L'âge d'or de la robotique Japonaise* (Paris: Les Belles Lettres, 2016) et plus récemment, *Le spectacle anthropomorphique, entre singes et robots* (Dijon: Les presses du réel, 2021).



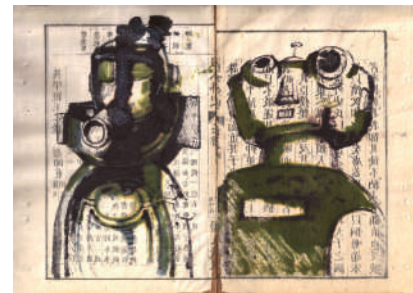
Circuit analogique Lentement Fongible, 2021, 40x40cm, ed 2/8



Sem título 2, Indian ink on print paper, 21 x 28 cm, Rio de Janeiro



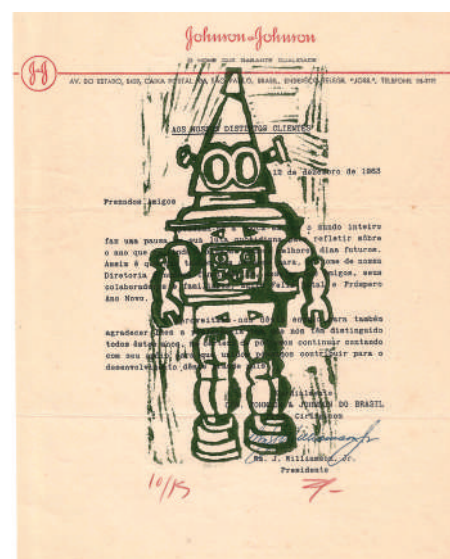
Sem título 10 Indian ink on print paper, 21 x 28 cm, Rio de Janeiro



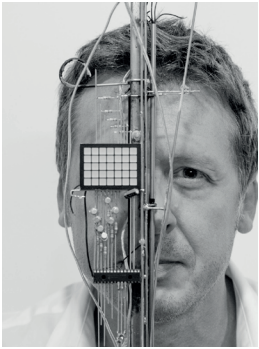
Golems & Robots 11 / 14, Dessin à l'encre de chine sur papier imprimé japonais, Unique, 2009, 25 x 17 cm



Der Rerum mecanica 1, 2013, 30x20x20cm
La Femme Girafe, 2013, 23x10



Johnson, 1985 Linogravures, 32 x 26 cm ed 15

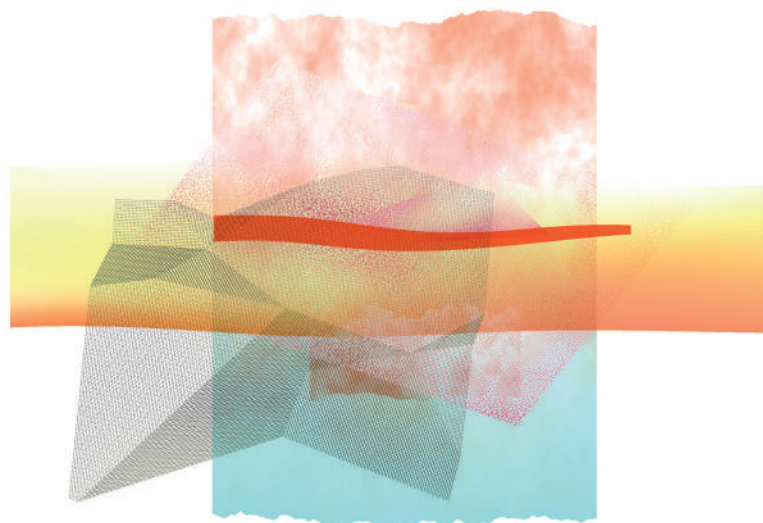


Eric Vernhes crée des dispositifs et des installations cinétiques, visuelles ou sonores dont il programme les comportements en fonction de logiques auto-génératives, interactives ou hybrides. Initialement architecte, puis scénariste, cinéaste et musicien, Eric Vernhes a développé un parcours d'artiste multidisciplinaire tendu vers un propos résolument humaniste. Les procédés numériques qu'il utilise sont extraits de leur contexte technique pour être mis au service d'un discours intemporel inspiré de la littérature et de la philosophie. L'esthétique exigeante, ainsi que l'utilisation de matériaux nobles, nous éloigne des processus de fabrication de l'ingénierie pour nous rapprocher de l'humanité du geste. Eric Vernhes fait ainsi exister des créations anthropoïdes: le mouvement propre des œuvres, en épousant celui de notre conscience, semble embrasser aussi notre propre humanité et nous en donne le spectacle.

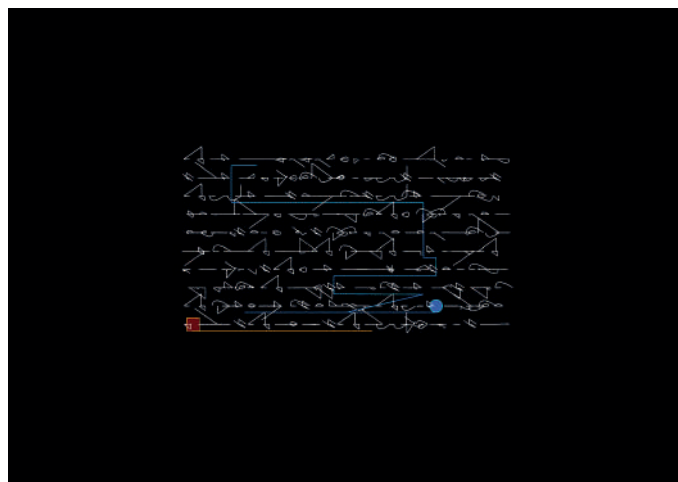
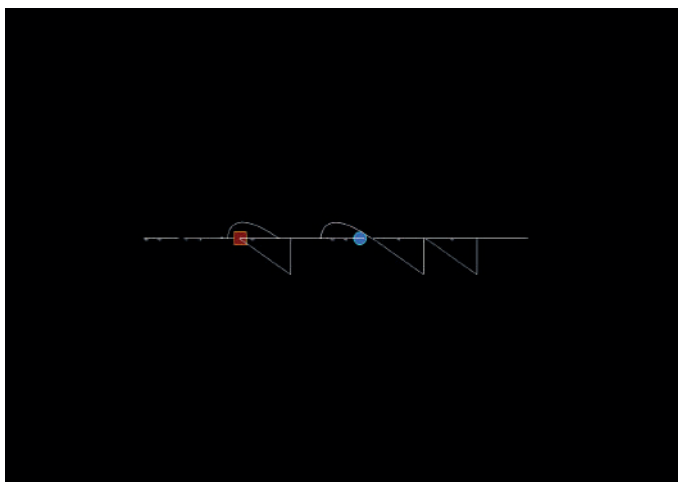
Le travail d'Eric Vernhes est montré dans les salons internationaux, centres d'art et fondations. Il réalise également des créations scénographiques et visuelles en spectacle vivant et enseigne les arts technologiques. Son travail fait partie de plusieurs collections privées et fondations, notamment la Fondation Hermès (FR), la Frankel Foundation (USA), BEEP collection (ES) et la Artphilein Foundation (CH).

Eric Vernhes creates kinetic, visual and sound devices and installations whose behaviour he programs according to self-generative, interactive or hybrid logic. Initially an architect, and later a scriptwriter, filmmaker and musician, Vernhes has developed a career as a multidisciplinary artist with a resolutely humanist approach. The digital processes he uses are extracted from their technical context to serve a timeless discourse inspired by literature and philosophy. The demanding aesthetics, as well as the use of noble materials, move us away from the manufacturing processes of engineering to bring us closer to the humanity of the gesture. Vernhes thus lends existence to anthropoid creations: the proper movement of the works, by marrying that of our conscience, also seems to embrace our own humanity and allows us to witness the spectacle of it.

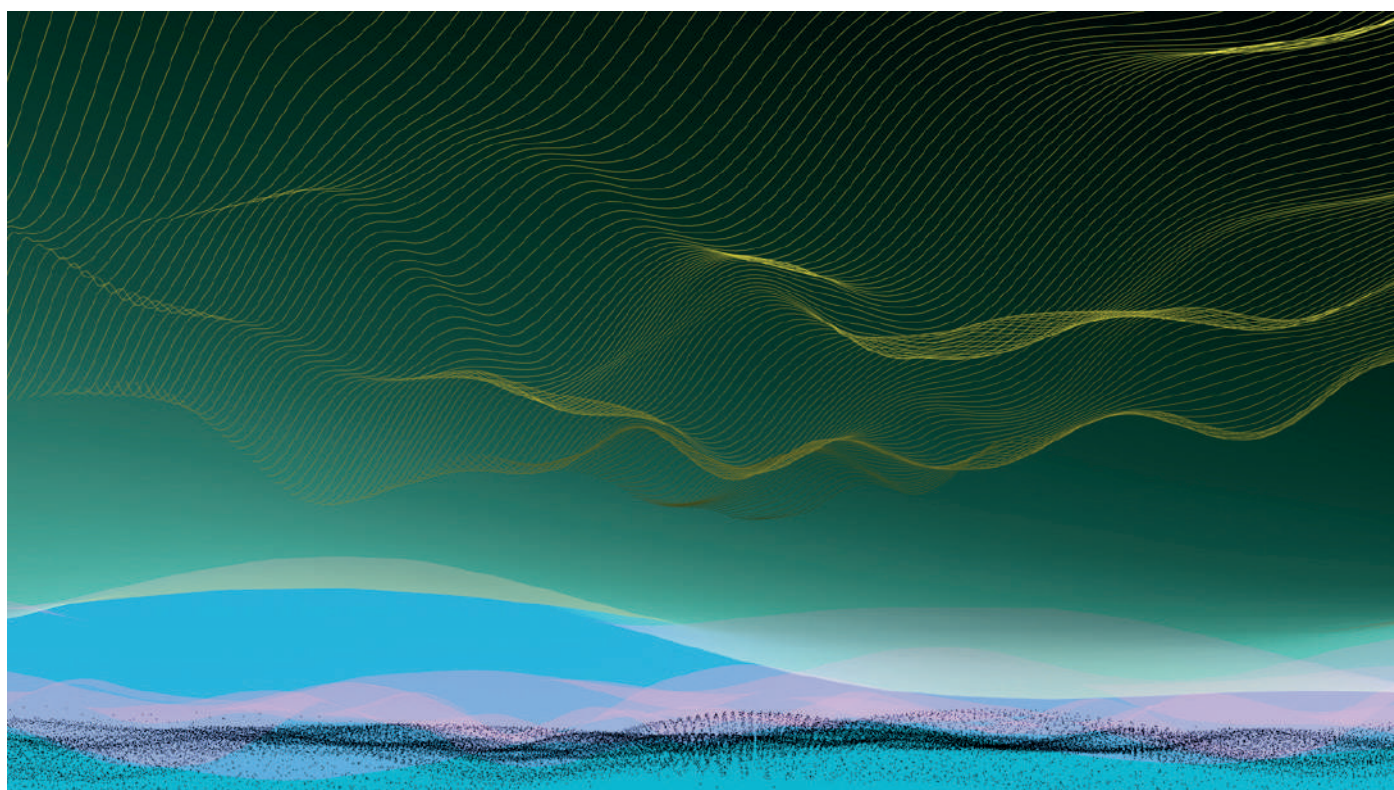
Eric Vernhes' work is shown in international exhibitions, art centres and foundations. He also creates scenographic and visual creations in live performance and teaches technological arts. His work is part of several private collections and foundations, including the Hermès Foundation (FR), the Frankel Foundation (USA), BEEP collection (ES), Artphilein Foundation (CH).



CR1, 2024, A3



Ecritures silencieuses, 2017_Tirage sur papier fine art Ecriture raisonnée 1, Ecriture raisonnée 2, A3



Horizon négatif 3, Impression numérique / Digital print, Ed. 1/10, 58 x 35 cm, 2019

Valérie Hasson-Benillouche a fondé la Galerie Charlot en 2010 avec l'objectif de promouvoir les pratiques innovantes de l'art contemporain. Sensible aux expérimentations artistiques, la Galerie Charlot explore les liens entre l'art, la technologie et les sciences.

Avec son approche avant-gardiste, Valérie Hasson-Benillouche a créé un espace dédié à l'art contemporain, où son expertise en art numérique rassemble artistes, collectionneurs et scientifiques. Le calendrier de la Galerie Charlot est rythmé par des conférences et des performances sur l'art numérique et son rôle dans l'art contemporain. La galerie présente des artistes émergents, de mi-carrière et établis.

Grâce à des partenariats avec des galeries, des institutions et des curateurs, la Galerie Charlot étend son influence à l'international et participe à des festivals, des expositions hors-les-murs, des tables rondes et des foires à Paris, Bâle, Bruxelles, New York, Miami, Chicago, Montreal...

Valérie a fait partie du Comité de réflexion de SIGGRAPH Paris, du Festival Nemo, de la Fondation FHDN, Fondation Humanités Digitales et Numériques ; elle fut membre du jury d'Arcadi et de Laguna Prize Venezia.

Elle développe aujourd'hui des projets spécifiques avec des entreprises telles que Hermès, Société Générale, Audemars Piguet, Oddo Bank, C21 Hotels, Shiseido.

Valérie conseille également des collections privées pour des achats d'art contemporain.

En 2023, elle crée avec Kim Departe, MaraisdigitARt, une association proposant un parcours d'œuvres en réalité augmentée dans les quartiers historiques de diverses villes internationales.

Valérie et son équipe se consacrent à l'essor de l'art numérique au sein de l'art contemporain.

La Galerie Charlot est membre du CPGA depuis 2012.



Valérie Hasson-Benillouche founded Galerie Charlot in 2010 with the goal of promoting innovative contemporary art practices. Sensitive to artistic experimentation, Galerie Charlot explores the links between art, technology, and science.

With her avant-garde approach, Valérie Hasson-Benillouche created a space dedicated to contemporary art, where her expertise in digital art brings together artists, collectors, and scientists. Galerie Charlot's schedule is filled with conferences and performances on digital art and its role in contemporary art. The gallery showcases emerging, mid-career, and established artists.

Through partnerships with galleries, institutions, and curators, Galerie Charlot expands its international influence, participating in festivals, off-site exhibitions, round tables, and fairs in Paris, Basel, Brussels, New York, Miami, Chicago, Montreal, and more.

Valérie has been part of the SIGGRAPH Paris Reflection Committee, the Nemo Festival, and the Foundation for Digital and Numeric Humanities (FHDN). She has also served as a jury member for Arcadi and the Laguna Prize Venezia. Today, she develops specific projects with companies such as Hermès, Société Générale, Audemars Piguet, Oddo Bank, C21 Hotels, and Shiseido. Valérie also advises private collectors on contemporary art acquisitions.

In 2023, she co-founded MaraisdigitARt with Kim Departe, an association offering augmented reality art tours in historic neighborhoods of various international cities.

Valérie and her team are dedicated to advancing digital art within the contemporary art scene.

Galerie Charlot has been a member of CPGA since 2012.