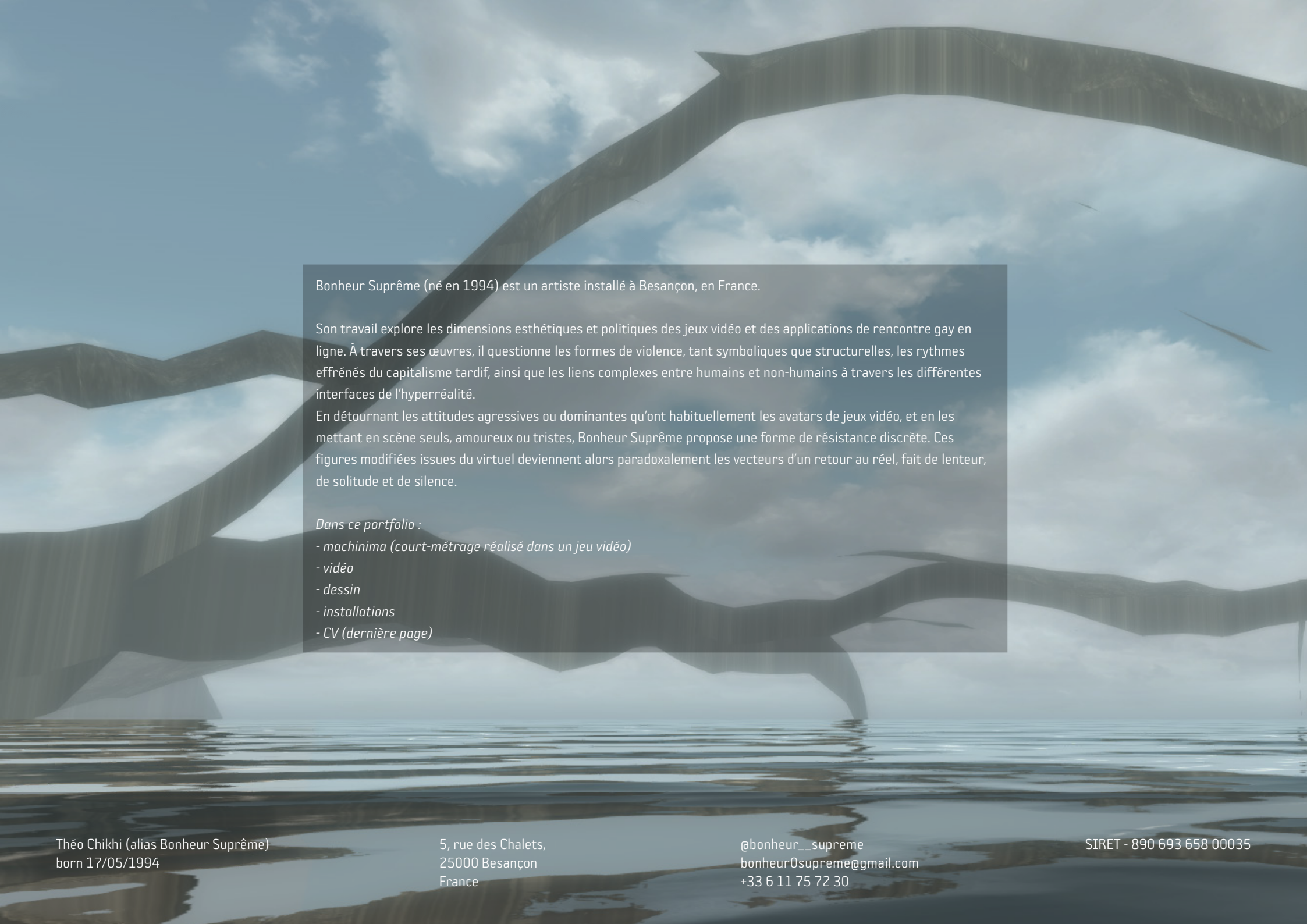


BONHEUR SUPRÊME

portfolio 2025





Bonheur Suprême (né en 1994) est un artiste installé à Besançon, en France.

Son travail explore les dimensions esthétiques et politiques des jeux vidéo et des applications de rencontre gay en ligne. À travers ses œuvres, il questionne les formes de violence, tant symboliques que structurelles, les rythmes effrénés du capitalisme tardif, ainsi que les liens complexes entre humains et non-humains à travers les différentes interfaces de l'hypermédialité.

En détournant les attitudes agressives ou dominantes qu'ont habituellement les avatars de jeux vidéo, et en les mettant en scène seuls, amoureux ou tristes, Bonheur Suprême propose une forme de résistance discrète. Ces figures modifiées issues du virtuel deviennent alors paradoxalement les vecteurs d'un retour au réel, fait de lenteur, de solitude et de silence.

Dans ce portfolio :

- *machinima (court-métrage réalisé dans un jeu vidéo)*
- *vidéo*
- *dessin*
- *installations*
- *CV (dernière page)*

HOMUNCULUS

Machinima réalisé dans le jeu *The Elder Scrolls V : Skyrim* (Special Edition),

17 : 44

2024

Dans Homunculus, un homme erre au milieu de plaines, montagnes et forêt nordiques, en quête d'autres hommes.

Au fil de son voyage, il découvre qu'il est perçu comme un « Arabe » – une figure ambiguë, virile et puissante, à la fois célébrée par les hommes gays blancs et haïe par les forces de police françaises.

Homunculus a fait sa première mondiale au festival Visions du Réel (Nyon) et a été sélectionné dans 14 festivals en 2025, dont Frameline49 (San Francisco), le TIFF (Toronto) et Côté Court (Paris).

Lauréat du prix VdR Opening Scenes, le film sera disponible sur la plateforme de streaming Tënk en 2026.

tu reçois ?

18:57





NOUS N'AVONS PLUS SOMMEIL

<https://vimeo.com/439035701>

video / voix-off

4 : 28

2020

Un personnage du jeu *Grand Theft Auto V* aux allures de Vénus primitive marche au sommet d'une montagne, et se livre au spectateur sur son ennui, sa solitude et sa tristesse dans cette île virtuelle où tout est possible, mais qu'elle ne pourra jamais quitter.





I am the only one in this world who can make things exist.



ARTEMIS II

<https://vimeo.com/420567566>

installation vidéo-projetée – boucle – son
boucle de 1 : 12 : 00 (équivalent à 24h dans *Skyrim*)
2019

Travelling circulaire centré sur un personnage pendant 24 heures (selon l'échelle temporelle de *Skyrim*). La scène est vidéo-projetée à échelle humaine. Le personnage est immobile, se baignant nu dans la rivière, dans l'attente d'un événement qui n'arrive jamais.



ANTHROPOMACHIE

<https://vimeo.com/418883453>

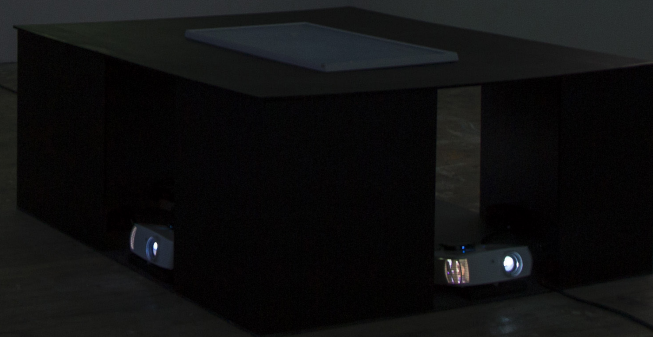
installation - 4 vidéo-projections, 1 TV, socle en médium

- 5 films de 1 à 2 min, boucle

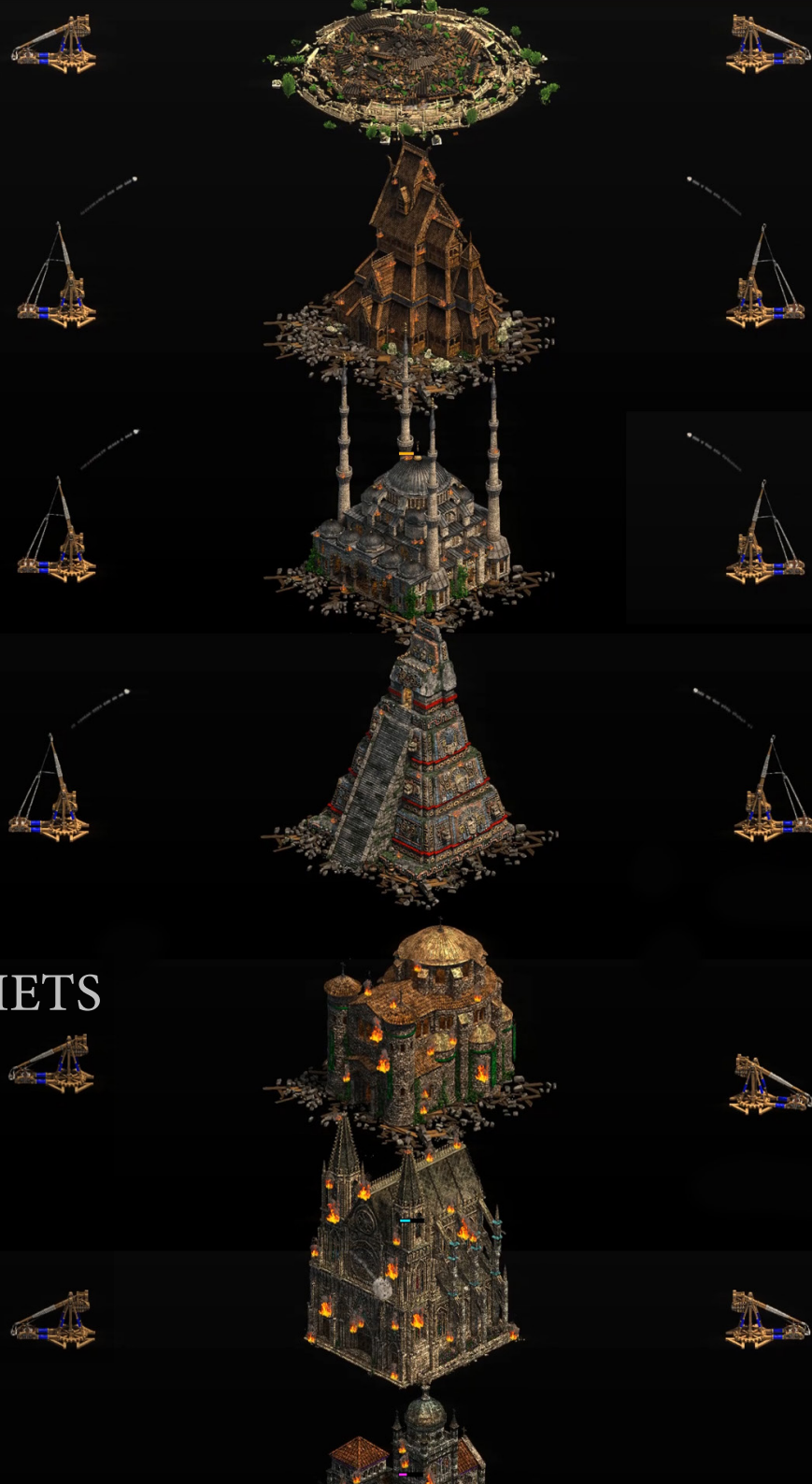
2019

Quatre petites vidéos où sont mis en scène les éléments naturels présents dans *Age of Mythology EE*.

Dans ce jeu de guerre, la nature et l'environnement ne sont que des outils – des ressources à exploiter, des obstacles à franchir, ou des décors à personnaliser. Dresser un portrait du Vivant dans cet espace où il est indéniablement voué à être consommé ou dominé, donne lieu à une série de scénettes d'une violence absurde, où la nature finit par s'autodétruire.







LE BAL DES TRÉBUCHETS

<https://vimeo.com/601981288>

installation – vidéo-projection anamorphique

9:16

2021

Défilé de merveilles architecturales schématisées en tant que « bâtiments civils » dans un jeu de guerre (*Age of Empires 2 DE*), assiégées en chœur par des trébuchets jusqu'à leur effondrement.



CITIZENS

https://www.instagram.com/p/Ci5T5A4IMiv/?utm_source=ig_web_copy_link

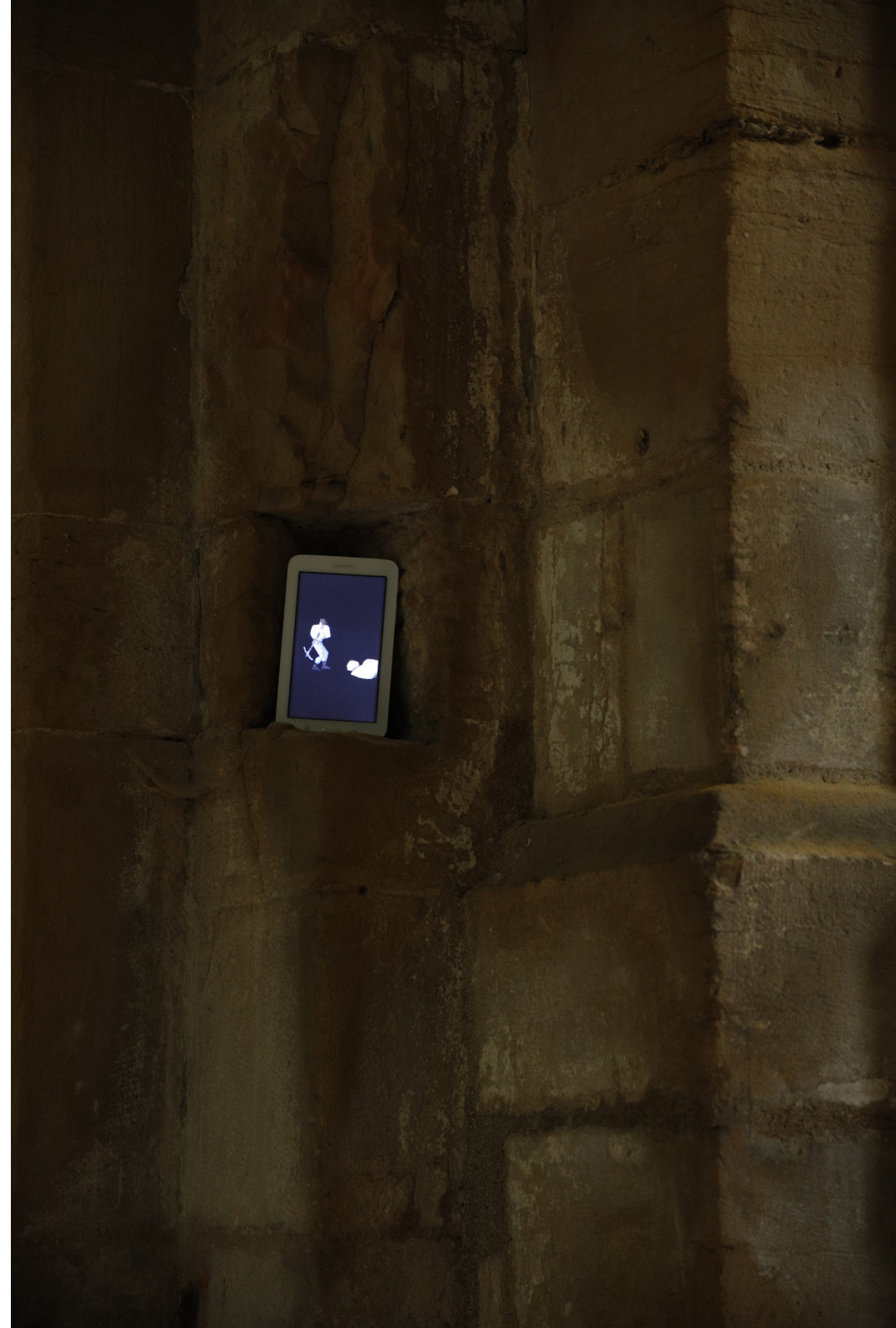
installation – vidéos en boucle sur vieilles TV / tablettes / téléphones récupérés

dimensions variables

2022

Deux unités « civiles » du jeu de guerre *Empire Earth : The Art of Conquest* sont filmées dans une boucle incessante de collecte et de dépôt, extrayant sans fin une ressource nécessaire à la société virtuelle à laquelle elles appartiennent.





THE DANCING PLAGUE

<https://www.instagram.com/p/CyG4anWombi/?hl=fr>

installation - vidéos en boucle sur vieilles TV / tablettes / téléphones récupérés

dimensions variables

2023

Des personnages de jeux vidéo dansent sans fin sur de petits écrans.

Entre l'euphorie de la piste de danse et la frénésie du *grind* du jeu – là où le divertissement bascule dans la répétition, et où le plaisir devient indissociable de la fatigue.



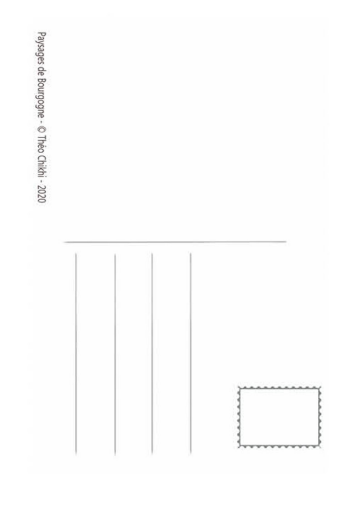
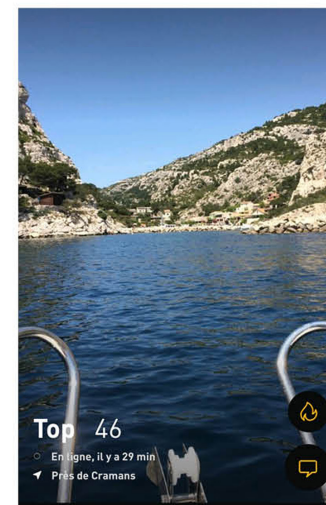
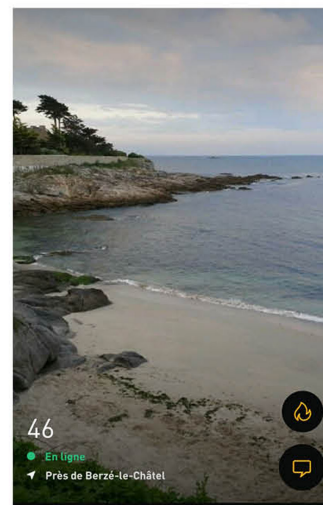
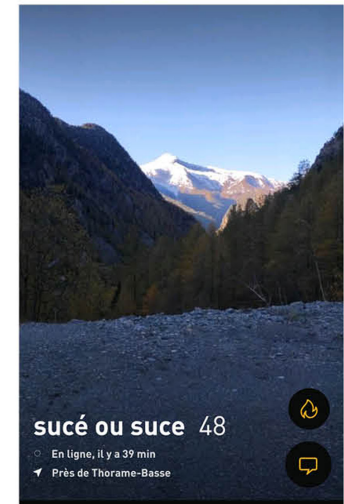
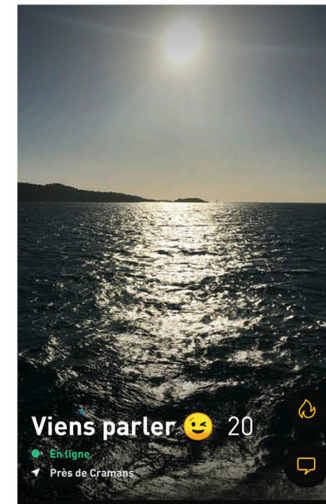
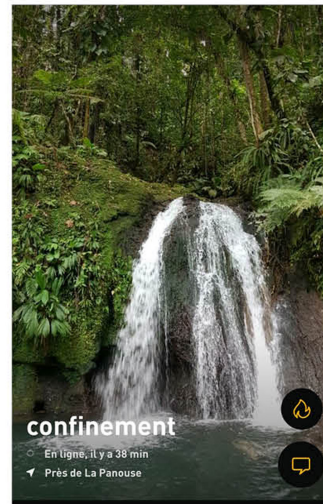
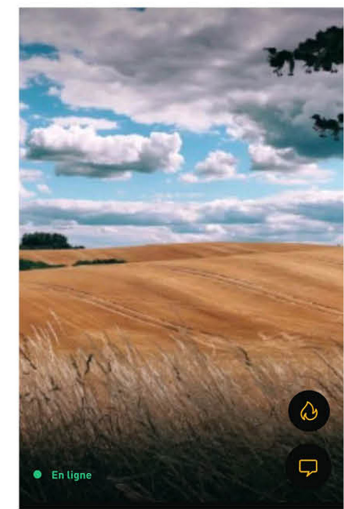
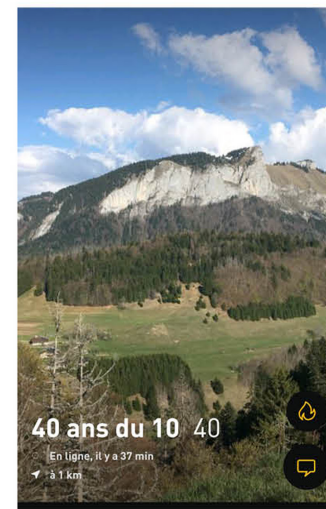
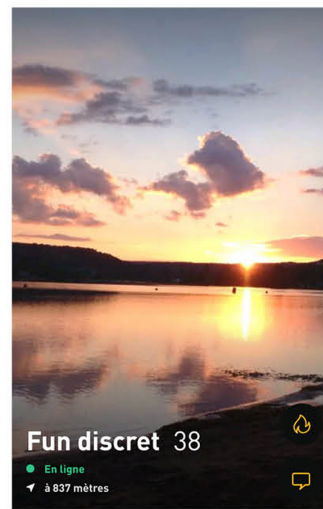


PAYSAGES DE BOURGOGNE

série de 600+ cartes uniques de dimensions 10 x 15 cm, sur porte-carte rotatif
170 x 60 x 60 cm
2020

screenshots de profils d'utilisateurs de l'application de rencontre gay *Grindr*
(utilisant des paysages comme photo de profil), imprimés sur cartes postales









ARTEMIS III

fusain sur papier

230 x 150 cm

2022

Dessin grand format à partir d'une photographie dans *Skyrim*, où deux personnages échouent à performer le baiser pour lequel ils étaient programmés





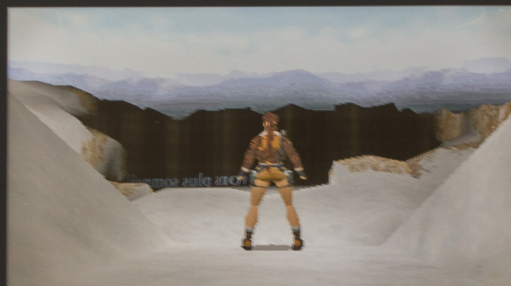


ARTEMIS I

photographie in-game (*Skyrim*), impression numérique

110 x 55 cm

2018



CALL OF BEAUTY (Lara as a Wanderer)

photographie in-game (*Tomb Raider II*), impression numérique sur cadre lumineux

110 x 55 cm

2018

Mirror Selfies - (Art Project)
Série de 26 impressions contrecollées sur PVC
21 x 21 cm
2017



MIRROR SELFIES

série de 26 impressions contrecollées sur PVC
21 x 21 cm
2017

Selfies récupérés sur internet de célébrités et anonymes dont les corps ont été effacés, laissant transparaître un téléphone flottant au milieu d'espaces orphelins (dressings, toilettes...)



BONHEUR SUPRÊME

artiste vidéo



alias Théo Chikhi
né le 17/05/1994

adresse 5, rue des Chalets,
25000 Besançon, France

mail bonheur0supreme@gmail.com
tel +33 6 11 75 72 30
instagram @bonheur__supreme

SIRET 890 693 658 00035

FORMATION

- Post-diplôme Mondes Visuels,
2021 EMA Fructidor, Chalon-sur-Saône
- 2020 DNSEP, ENSAD Dijon
- 2017 China Academy of Art, Hangzhou
(voyage d'études)

CINÉMA - Festivals

- 2026 Premiers Plans - Angers (FR)
- 2025 Vision du Réel - Nyon (CH) 🏆 *Tènk Opening Scenes Award*
Millenium Docs Against Gravity - Warsaw (PL)
Inside Out - Toronto (CA)
Pink Screens - Brussels (BE)
Côté Court - Paris (FR)
Frameline49 - San Francisco (US)
Mecal - Barcelona (ES)
Festival du Nouveau Cinéma - Montréal (CA)
Queer Métrages - Clermont-Ferrand (FR)
Syncro FF - Buenos Aires (AR)
Fantoche - Baden (CH)
Concerto FF - Piacenza (IT)
Silhouette FF - Paris (FR)
Queer Lisboa - Lisboa (PT) 🏆 *AltContent Award*
Plons! - Winsz (NL)
Ciné-club Queer, Doc! - Paris (FR)
POFF Shorts - Tallin (EE)
Chéries-Chéris - Paris (FR)
TIFF - Tirana (AL)
Film de Fesse FF - Paris (FR) 🏆 *Audience Award*
LIFF - Leiden (NL)
Massimadi - Montréal (CA)
Festival dei Popoli - Firenze (IT)
Frontdoc - Aosta (IT) 🏆 *Best Short Film Award*
Kasseler Dokfest - Kassel (DE)
KFFK - Cologne (DE)
- 2023 Nouvelle Bug Vol. I - Rome (IT)
- 2022 Si Cinema - Café des Images, Caen (FR) 🏆 *Hors-Piste Award*

ART CONTEMPORAIN - Expositions

- 2025 The Dancing Plague - Maison du Jardinier, Chaux-lès-Ports
- 2023 Poétique de l'Erreur - Esox Lucius, St-Maurice-lès-Châteauneuf
D'autres Formes - Musée du Temps, Besançon
Pense à la Fin - église St Philibert, Dijon
- 2022 Ici et Maintenant - espace Jean de Joigny, Joigny
«Dyptiques» (Entrevues FF) - école d'art G. Jacquot, Belfort
- 2021 Hétéroscopies - friche Kodak, Chalon-sur-Saône
- 2020 «Mort, la vie te guette!» - friche La Belle de Mai, Marseille

SCÉNOGRAPHIE VIDÉO - Concerts

- 2023 Fête de l'Uma - Le Consortium, Dijon
Concert à venir w/ Surprise Barbue - La Fondation du Doute, Blois
- 2022 Dancing People don't Die - LaPéniche, Chalon-sur-Saône
Paix Noire - LaPéniche, Chalon-sur-Saône

ARTICLES

Se tirer sur la Comète : #15 Bonheur Suprême, par Samy Lagrange
projets.media
<https://projets.media/15-bonheur-supreme/>

Nouvelle Bug - *Homunculus* and the existential geography of the digital
landscape, par Tommaso Paris
ArteSettima Magazine
<https://artesettima.it/2025/06/21/nouvelle-bug-homunculus-and-the-existential-geography-of-the-digital-landscape/>