Neïl Beloufa (n. 1985, Paris, França) é um cineasta e artista multidisciplinar franco-argelino. A sua prática multifacetada explora temáticas como a geopolítica, a tecnologia, o urbanismo e a ideologia através de projetos complexos que articulam vídeo, escultura e participação social, incorporando frequentemente processos dinâmicos como a ativação de sensores e o controlo algorítmico. Ao conjugar materiais elétricos e técnicos em configurações sinuosas e inquietantes, Beloufa constrói sistemas que interrogam as estruturas de poder contemporâneas e a atomização social que se verifica na era da informação.

Neïl Beloufa (b. 1985, Paris, France) is a French-Algerian filmmaker and multidisciplinary artist. His multifaceted practice explores geopolitics, technology, urbanism, and ideology through layered projects combining video, sculpture, and social participation, often incorporating dynamic processes such as sensor activation and algorithmic control. Bringing electrical and technical materials together in circuitous, uncanny configurations, Beloufa uses these systems to interrogate social atomisation and contemporary power structures in the information age.

PROGRAMA PÚBLICO
PUBLIC PROGRAMME

VISITAS À EXPOSIÇÃO EXHIBITION TOURS
Visita à exposição orientada pelo Serviço de Educação e Mediação / Guided tour led by the Education and Mediation Department

07 FEV FEB **2027**
11H00 / 11:00 AM

CONVERSA * / TALK *
Conversa com Giovanni Tusa
e Marta Mestre / Talk with Giovanni Tusa and Marta Mestre
Em 2015, uma sondagem revelou que um terço dos norte-americanos apoiava o bombardeamento de Agrabah, a cidade fictícia de *Aladino*. A partir deste «pseudo-acontecimento», o filósofo Giovanni Tusa e a curadora da exposição Marta Mestre debatem a confusão deliberada entre ficção e geopolítica que atravessa a exposição de Neïl Beloufa. / In 2015, a poll revealed that a third of Americans supported the bombing of Agrabah, the fictional city in *Aladdin*. Taking this "pseudo-event" as its starting point, philosopher Giovanni Tusa and exhibition curator Marta Mestre discuss the deliberate blurring of fiction and geopolitics that runs through Neïl Beloufa's exhibition.

13 FEV FEB **2027**
17H00 / 5:00 PM
MAC/CCB (Piso / Floor -1)

PERCURSO TRANSVERSAL PELAS EXPOSIÇÕES
CROSS-EXHIBITION TOUR
Percurso transversal pelas exposições *Francisca Carvalho. Kouroi al cora* e *Neïl Beloufa. Algospeak* orientado pelo Serviço de Educação e Mediação.
Cross-exhibition tour of *Francisca Carvalho. Kouroi al cora* and *Neïl Beloufa. Algospeak* led by the Education and Mediation Department.

21 MAR MAR **2027**
11H00 / 11:00 AM

* Entrada gratuita, mediante inscrição prévia. / Free admission, advance registration required.

CCB

MAC/CCB

MUSEU DE ARTE CONTEMPORÂNEA E CENTRO DE ARQUITETURA LISBOA

Centro Cultural de Belém
Praça do Império,1449-003 Lisboa
T (+351) 213 612 878 / (+351) 213 612 913

Siga-nos / Follow us
@macccb.museu
#macccbelem

MaisFRANÇA é o programa da criação contemporânea francesa em Portugal. É apoiado pelo Institut français Paris e os seguintes mecenas: Claude & Sofia Marion Foundation, BNP Paribas, JCDecaux. / MaisFRANÇA is a programme dedicated to contemporary French creativity in Portugal. It is supported by the Institut français Paris and the following patrons: Claude & Sofia Marion Foundation, BNP Paribas, JCDecaux.

Institut français

MAISFRANÇA

l'Novembre
l'Numérique
2026

RTP · RTP antena 1 · RTP antena 2 · pontoverde · Fundação Millennium BCP · SONY · Tintas Robbialac · Super Bock

PRR · República Portuguesa · Financiado pela União Europeia NextGenerationEU

ENGLISH

As for the possibility of a given society exercising some control over platforms, of opening up their "black boxes" and imagining alternative algorithmic architectures, it is worth acknowledging a fact the exhibition does not seek to conceal: no one stands outside the system. The grammar that AI has learned from us, and that we are learning from AI, persists in the way we speak and allow ourselves to be classified. The question thus shifts from escape to appropriation—that is, to retaining the material and symbolic value as well as the power generated by that grammar. The exhibition's ambiguity properly reflects this condition, shared by the artist, who is accountable for what he produces and sells, and by each of us, who feed the very thing that describes us.

***POSTER SHOP*, 2026 (EBB)**

First, a brief detour through history. During Napoleon's campaigns, bulletins from the Grande Armée were posted on walls and read aloud to the public. They so greatly exaggerated the victories that this gave rise in France to the expression "menteur comme un bulletin" (to lie like a bulletin). In *Poster Shop*, visitors become characters in an experience about Napoleon and the history of France. On arrival, they are photographed and provide a few details. Using this information and a system developed by Neïl Beloufa's studio, which combines open-source AI models with specific rules, scenes are composed in which the visitors appear to be living in another era. At the end, they can pay for and take away an image of themselves printed on a poster—a kind of bulletin about themselves. Since these machines feed on data that millions have left online, what they show is the work of a multitude; and it is that same multitude that ultimately pays for the end product.

The experience of *Poster Shop* unfolds in three stages:

Capture.
At the first terminal, visitors are photographed and provide a few brief details. They receive a printed QR code, which accompanies them to the end of the visit. The photograph is taken only once.

Journey.
Throughout the room, the code provides access to images and information composed from each profile. On one wall, each visitor's personal display appears for a few moments, accompanied by a countdown, before disappearing. In the projection room, the final result is revealed.

Printing.
At the final counter, each visitor chooses what they want printed as a poster.

***REMOTELY SPEAKING*, 2021–2022**

Each screen emits light from LED displays whose electrical wires are left exposed. The titles describe what each piece does, such as "Talking about Calimero and economic crisis" or "Waiting for a train to arrive while a wildfire takes over a forest." The series leaves open the question of what those who watch the world from their sofa can still do.

***GLOBAL AGREEMENT*, 2019**

Global Agreement is based on interviews Beloufa conducted with both male and female soldiers from various countries. To reach them, the artist created profiles on various social media platforms where many of these same service personnel present themselves in poses typical of the fashion and lifestyle industries. They talk about everyday life, their hopes, the fears prompted by their missions and their experience of serving their country; the artist, who asked the questions, disappears from the final edit. As in Beloufa's other works, cinema moves beyond the screen, and its production parameters—setting, lighting, viewpoint, and editing—are transferred into the space, taking shape in sculptures and installations. Here, the filmed excerpts form a collage shown on monitors mounted on structures reminiscent of gym equipment. The work was first shown at the Schirn Kunsthalle in Frankfurt in 2018, and the following year at the Venice Biennale.

***AGRABAH SET*, 2026**

Built like a theme-park attraction, this set takes as its reference Agrabah, the city Disney invented in 1992 for its film *Aladdin*. It extends an idea Beloufa explored in *Digital Mourning*, presented in 2021 at Pirelli HangarBicocca in Milan, where he transformed the exhibition space into an amusement park whose "attractions" the public were forbidden to use. In the fiction accompanying the set, drawings are used to prove before the UN that Agrabah possesses the magic lamp, an allusion to the 2003 session in which Colin Powell showed the Security Council illustrations of weapons laboratories that never existed. Drawn evidence of non-existent threats belongs to a long tradition: that of an Orient imagined by the West to suit its own desires and fears.

***DOUBLE STANDARD*, 2024**

In this series of landscapes carved from dyed and varnished MDF, we see a riverbank, a gorge, a bay at night, a high mountain, the interior of a forest, and a cypress on a hill. At first glance, there are no figures; but when light falls from the side, faces and bodies engraved into the thickness of the panel emerge.

***ORACLISSIMA* AND *GALLINASSIMO*, 2020**

In these two bronzes, each just over thirty centimetres tall, the titles bring together the oracle and the chicken, a pairing already familiar to the Ancient Romans, who would make decisions about battle according to the entrails of their sacred birds. Both are inflated by the suffix *-issimo*, a bogus Italian superlative that exaggerates everything, much like recommendation algorithms and AI assistants, which, with every click, push users' profiles towards ever more extreme positions.

Meanwhile, that old habit of entrusting a decision to an oracle has acquired a new vocabulary. In 2026, an AI security researcher described an experiment in which certain agents, faced with insoluble cybersecurity problems, called the correct answers they had copied and passed from one to another "Oracle." They said that the agent that had already seen the answers was "poisoned," although no one had taught them those words.

Capa / Cover: Neïl Beloufa © Agostino Osio

NEÏL BELOUFA ALGOSPEAK



03.12.26 → 09.05.27

MUSEU DE ARTE CONTEMPORÂNEA
PISO -1
PT/EN

MAC/CCB

FSala NEIL BELOUFA.indd 1
13/11/2026 15:40

PORTUGUÊS

NEÏL BELOUFA. *ALGOSPEAK*

Curadoria de **Marta Mestre**

Em dezembro de 2015, a empresa de sondagens norte-americana Public Policy Polling quis saber se os eleitores das primárias republicanas apoiariam o bombardeamento de Agrabah. Trinta por cento dos inquiridos responderam que sim, treze por cento que não, e os restantes cinquenta e sete disseram não ter opinião. Ora, Agrabah não existe senão como o nome que a Disney inventou para a cidade de *Aladino*, mas a sonoridade árabe da palavra foi suficiente para reunir apoio para um ataque militar contra uma cidade inexistente.

Neste processo, da empresa que lançou o inquérito aos eleitores que lhe responderam e aos jornalistas que difundiram o resultado, foram pessoas a fabricar o episódio. Desde então, no entanto, os acontecimentos dependem cada vez menos de nós e passam cada vez mais por máquinas, fruto dos avanços da inteligência artificial (IA) e dos *large language models* (LLM) — isto é, de programas que aprendem a partir de enormes quantidades de textos, imagens e dados, em vez de seguirem instruções escritas uma a uma. Se antes se limitavam a responder ao que lhes perguntávamos, passaram entretanto a agir em nosso nome. Basta dar-lhes uma tarefa para que decidam sozinhos os passos a seguir, seja a encomendar as compras do supermercado ou a identificar alvos militares; e nem sempre esses passos coincidem com o que esperávamos. O bombardeamento de uma cidade imaginária ganha, deste modo, outra ressonância.

É neste terreno de ambiguidade que se constrói *Algospeak*, exposição que junta obras de Neïl Beloufa com a participação da EBB, um estúdio-empresa iniciado em 2021 que reúne vários colaboradores em projetos que vão da *blockchain* à inteligência artificial, com o objetivo de inventar outros modelos de produção e de distribuição da arte. Entre soldados em ecrãs, obras que falam, o cenário de Agrabah, oráculos e estruturas interativas, a exposição torna-se um sistema de agentes em disputa pela atenção de quem a visita, como uma espécie de Babel.

Algospeak é o nome da linguagem cifrada que os utilizadores das redes foram inventando para contornar a censura automática das plataformas — escrevendo, por exemplo, «seggs» em vez de «sex». À força de se desviarem dos filtros, as palavras mudam de forma, e com elas altera-se o próprio modo de comunicar. No âmbito da exposição, apresenta-se também *Poster Shop*, assinada pela EBB, que se refere a uma loja onde se propõe ao visitante uma experiência sobre Napoleão. À entrada, somos fotografados e fornecemos alguns dados, a partir dos quais um sistema que combina regras próprias com modelos de IA em código aberto vai compondo imagens em que aparecemos como se vivêssemos noutro tempo. A experiência termina num cartaz que se paga à saída por um preço elevado o suficiente para que lhe atribuamos valor.

Neïl Beloufa nasceu em Paris em 1985 no seio de uma família argelina que tinha estado envolvida no movimento separatista durante a Guerra da Argélia, e era ainda criança quando os bombardeamentos da Guerra do Golfo, a que a imprensa chamou «Guerra Nintendo», passavam na televisão. Já adolescente, viu o 11 de Setembro e a invasão do Iraque entrar em casa em direto. Cresceu, portanto, num mundo em que a guerra se via no mesmo ecrã e com a mesma linguagem dos filmes e dos jogos, e em que a fronteira entre o real e a ficção se desvanecia. A esse regime de imagens, muitos artistas responderam decompondo-o, inscrevendo-se na tradição de uma arte política que procura denunciar as estruturas de poder. Beloufa tomou outra direção: em vez de desmontar os mecanismos desse regime, apropria-se deles, num gesto que o obriga a ficar lá dentro e a responder pelo que fazem. Cabe-lhe, por conseguinte, a inscrição menos confortável, que é a de produtor, à frente de um estúdio-empresa, com tudo o que isso traz de transferência de valor e de cumplicidade.

Quanto à possibilidade de uma dada sociedade exercer algum controlo sobre as plataformas, de abrir as suas «caixas negras» e de imaginar outras arquiteturas algorítmicas, convém partir de uma evidência que a exposição não esconde: a de que ninguém está fora. A gramática que a IA aprendeu connosco, e que nós aprendemos com a IA, persiste no modo como falamos e nos deixamos classificar. A questão desloca-se, assim, da fuga para a apropriação, isto é, para a retenção do valor material e simbólico e do poder que essa gramática gera. A ambiguidade da exposição é o nome honesto desta condição, partilhada pelo artista, que responde pelo que produz e vende, e por cada um de nós, que alimentamos aquilo que nos descreve.

***POSTER SHOP*, 2026 (EBB)**

Primeiro, um desvio pela história. Durante as campanhas de Napoleão, os boletins da Grande Armée eram afixados nas paredes e lidos à população. Exageravam de tal maneira as vitórias que deram origem, em França, à expressão «*menteur comme un bulletin*» (mentiroso como um boletim). Em *Poster Shop*, o visitante torna-se personagem de uma experiência sobre Napoleão e a história de França. À entrada, é fotografado e deixa alguns dados; a partir destas informações, e com recurso a um sistema desenvolvido pelo estúdio de Neïl Beloufa que articula modelos de IA em código aberto com regras específicas, vão sendo compostas cenas em que aparece como se vivesse noutro tempo. No fim, o visitante pode levar a sua imagem impressa num cartaz — uma espécie de boletim sobre si mesmo — que se paga à saída. Como estas máquinas se alimentam de tudo o que milhões de pessoas foram deixando na rede, o que mostram é a obra de uma multidão; e é ela mesma quem, no fim, a paga.

A experiência de *Poster Shop* faz-se em três tempos:

Captura.
No primeiro terminal, o visitante é fotografado e deixa alguns dados breves. Recebe um QRCode impresso, que o acompanha até ao fim. A fotografia é tirada uma única vez.

Percurso.
Ao longo da sala, o QRCode dá acesso às imagens e informações compostas a partir de cada perfil. Numa das paredes, durante alguns instantes, surge a exposição pessoal de cada visitante, com uma contagem decrescente, antes de desaparecer. Na sala de projeção, revela-se o resultado.

Impressão.
No balcão final, cada visitante escolhe o que quer imprimir em cartaz.

***REMOTELY SPEAKING*, 2021–2022**

Cada tela emite luz em visores de LED cujos fios elétricos ficam à mostra. Os títulos descrevem o que cada uma faz, como «Talking about Calimero and economic crisis» (A falar do Calimero e da crise económica) ou «Waiting for a train to arrive while a wildfire takes over a forest» (À espera de um comboio enquanto um incêndio assola uma floresta). A série deixa em aberto o que pode ainda fazer quem assiste ao mundo a partir do sofá.

***GLOBAL AGREEMENT*, 2019**

Global Agreement parte de entrevistas que Beloufa fez a soldados (homens e mulheres) de vários países. Para chegar até eles, o artista criou perfis em diferentes redes sociais onde muitos destes militares se mostram em poses típicas da indústria da moda e do *lifestyle*. Falam do dia a dia, das esperanças, dos receios suscitados pelas missões e da experiência de servir o seu país; por sua vez, o artista, que lhes fez as perguntas, desaparece da montagem. Como noutros trabalhos de Beloufa, o cinema sai do ecrã, e os seus parâmetros de produção — o cenário, a luz, o ponto de vista e a montagem — passam para o espaço e ganham corpo nas esculturas e nas instalações. Aqui, os excertos filmados formam uma colagem exibida em monitores presos a estruturas que lembram aparelhos de ginásio. A obra foi apresentada pela primeira vez na Schirn Kunsthalle de Frankfurt, em 2018, e no ano seguinte na Bienal de Veneza.

***AGRABAH SET*, 2026**

Construído à maneira de uma atração de parque temático, este cenário usa como referência Agrabah, a cidade que a Disney inventou em 1992 para o seu *Aladino*. Prolonga uma ideia que Beloufa explorou em *Digital Mourning*, apresentada em 2021 na Pirelli HangarBicocca, em Milão, onde transformou o espaço expositivo num parque de diversões cujas «atrações» o público estava proibido de usar. Na ficção que acompanha o cenário, prova-se na ONU, com desenhos, que Agrabah possui a lâmpada mágica, o que remete para a sessão de 2003 em que Colin Powell mostrou ao Conselho de Segurança ilustrações de laboratórios de armas que nunca existiram. Provas desenhadas de ameaças inexistentes inscrevem-se numa longa tradição: a de um Oriente imaginado pelo Ocidente à medida dos seus desejos e dos seus medos.

***DOUBLE STANDARD*, 2024**

Nesta série de paisagens em MDF esculpido, tingido e envernizado, surgem a margem de um rio, um desfiladeiro, uma baía à noite, a alta montanha, o interior de uma floresta e um cipreste numa colina. À primeira vista, não há figuras; mas, quando a luz incide de lado, surgem rostos e corpos gravados na espessura do painel.

***ORACLISSIMA* E *GALLINASSIMO*, 2020**

Nestes dois bronzes com pouco mais de trinta centímetros, os títulos juntam o oráculo e a galinha, par que os romanos já conheciam, pois decidiam as batalhas consoante o apetite das galinhas sagradas. Ambos vêm inflados pelo sufixo *-issimo*, falso superlativo italiano que tudo exagera, à maneira dos algoritmos de recomendação e dos assistentes de inteligência artificial que, clique após clique, vão extremando o perfil do utilizador.

Esse velho hábito de entregar a decisão a um oráculo ganhou, entretanto, vocabulário novo. Em 2026, um investigador em segurança de inteligência artificial deu conta de uma experiência em que certos agentes, confrontados com problemas de cibersegurança sem solução, chamaram «Oracle» às respostas certas que haviam conseguido copiar e iam passando de uns para os outros. Do agente que já as tinha visto, diziam que estava «poisoned» (envenenado), embora ninguém lhes tivesse ensinado tais palavras.

ENGLISH

NEÏL BELOUFA. *ALGOSPEAK*

Curated by **Marta Mestre**

In December 2015, US polling company Public Policy Polling set out to gauge whether Republican primary voters would support the bombing of Agrabah. Thirty per cent of respondents said yes, thirteen per cent said no, and the remaining fifty-seven per cent said they had no opinion. Agrabah, of course, exists only as the name Disney invented for the city of *Aladdin*, but the Arabic sound of the word was enough to garner support for a military attack on a non-existent city.

In this instance, from the company that conducted the poll to the voters who answered it and the journalists who reported the results, it was people who fabricated the episode. Since then, however, events have depended less and less on us and increasingly on machines, as a result of advances in artificial intelligence (AI) and large language models (LLMs)—programmes that learn from vast quantities of text, images, and data rather than following instructions written one by one. Whereas once they merely answered our questions, they have since begun to act on our behalf. All it takes is to give them a task for them to determine the steps required to carry it out, whether that means ordering the weekly shop or identifying military targets; yet those steps do not always coincide with what we expected. The bombing of an imaginary city thus takes on a different resonance.

Algospeak takes shape within this terrain of ambiguity, gathering works by Neïl Beloufa and contributions from EBB, a studio-company established in 2021 whose network of collaborators develops projects spanning blockchain and AI, with the aim of devising alternative models for art production and distribution. Amid soldiers on screens, talking artworks, the setting of Agrabah, oracles, and interactive structures, the exhibition becomes a system of agents competing for the attention of its visitors, like a kind of Babel.

Algospeak is the term for the coded language social media users have been devising to circumvent the platforms' automated censorship—for example, writing "seggs" instead of "sex." As words are forced to evade filters, they change shape, as does the very way we communicate. The exhibition also features EBB's *Poster Shop*, a shop where visitors are invited to take part in an experience centred on Napoleon. On arrival, we are photographed and provide some data, which a system combining its own rules with open-source AI models uses to generate images of us in another era. The experience ends with a poster that can be purchased on the way out at a price high enough for us to attribute value to it.

Born in Paris in 1985 to an Algerian family who had been politically involved in the separatist movement during the Algerian War, Neïl Beloufa was still a child when the Gulf War bombings—dubbed the "Nintendo War" by the press—were broadcast on television. As a teenager, he watched the events of 11 September and the invasion of Iraq unfold live in his own home. He therefore grew up in a world where war appeared on the same screens, and in the same visual language, as films and video games, and where the boundary between reality and fiction was becoming increasingly blurred. Many artists responded to this visual regime by deconstructing it, situating themselves within a tradition of political art that seeks to expose structures of power. Beloufa took a different direction: rather than dismantling the mechanisms of this regime, he appropriates them, in a gesture that compels him to remain within it and answer for what it does. He thus assumes the less comfortable position of producer, at the helm of a studio-company, with all that entails in terms of the transfer of value and complicity.

FSala NEIL BELOUFA.indd 2 13/11/2026 15:40