



# 30<sup>e</sup> Festival International d'Arts Numériques

**18 > 21 Mars** / Maison de la culture

**Nuit des Arts Électroniques**

**21 Mars** / La Coopérative de Mai

**Expositions**

**19 Mars > 4 Avril**

# VIDEO<sup>2015</sup> FORMES

Clermont-Ferrand

AFFICHE «AUGMENTÉE»  
AUGMENTED POSTER

Téléchargez l'appli. «VDF2015» sur  
Download App. «VDF2015» on :

Appstore & Googleplay

événement  
Telérama

---

**Turbulences video #87 • spécial hors série, catalogue VIDEOFORMES 2015**

**Directeur de la publication :** Loiez Deniel • **Directeur de la rédaction :** Gabriel Soucheyre

**Relecture :** Evelyne Ducrot, Anick Maréchal, Gilbert Pons, Gabriel Soucheyre.

**Coordination & mise en page :** Éric André Freydefont

Publié par VIDEOFORMES,

La Diode - 190/194 bd Gustave Flaubert - 63000 Clermont-Ferrand, France • tél : 04 73 17 02 17 •

videoformes@videoformes.com • www.videoformes.com •

© les auteurs, Turbulences VIDEO #87 et VIDEOFORMES • Tous droits réservés •

La revue Turbulences vidéo #91 bénéficie du soutien du ministère de la Culture / DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, de la ville de Clermont-Ferrand, de Clermont Communauté, du Conseil Départemental du Puy-de-Dôme et du Conseil Régional d'Auvergne-Rhône-Alpes.

# VIDEOFORMES 2015 • Organisation

---

Président : **Loiez Deniel**

Directeur : **Gabriel Soucheyre**

Coordination – relations de presse : **Pascale Fouchère**

Administration – logistique : **Camille Legouest**

Concours – documentation – site internet : **Pauline Quantinet**

Éditions - production : **Eric André Freydefont**

Professeur correspondant culturel : **Fanny Bauguil**

Couverture photo & vidéo, numérisation : **Gwenolé Robert**

Réseaux sociaux & signalétique : **Nicolas Masquelier**

Scénographie du Digital Lounge, maison de la culture : **Marion Arnoux**

« **La Brico Thièrè** », atelier de bricolage de la Gauthière (Université Foraine) : **Fred Camaret, Philippe Goiran, Young Seo, Laurence Sauvignon, Marie Cartigny, Laurence Liatim, Kosuke Kawazaki, Marc Anderson, Léo Crochet, David Laroche.**

Actions pédagogiques : collaboration de **Audrey Grangier & Sylvaine Airaud**, étudiantes en Master Conduite de Projets Culturels du département Métiers de la culture, Université Blaise Pascal, Clermont-Ferrand

Suivi des jurys et organisation du jury pour le prix Université Blaise Pascal des étudiants : **Alexandra Grenon & Marie-Wandrille Fournage**, étudiantes en Master Conduite de Projets Culturels du département Métiers de la culture, Université Blaise Pascal, Clermont-Ferrand

Régie générale : **Pierre Levchin**

Régie vidéo : **Comme une image** et **Ange-Marie**

**Maurin**

Equipe technique : **Bruno Didelot, Clément Dubois, Christophe Raoux, Stéphane Renié, Clément Salle**  
Responsable du Digital Lounge : **Dominique Martin**

Traductions : **Catherine Librini, Kevin Metz, Pauline Quantinet, Gabriel Soucheyre**

Conception visuel 2016 : **Hélène Lehu**

-----  
Comité de sélection vidéo : **Fanny Bauguil, Xavier Gourdet, Stéphane Haddouche, Raphaël Maze, Arnaud M'Doihoma, Pauline Quantinet, Emilie Richelet, Arnaud Simetière, Gabriel Soucheyre et Laure-Hélène Vial.**

Sélection pour les programmes scolaires : **Fanny Bauguil, Pauline Quantinet.**

Jury du Prix VIDEOFORMES 2016 : **Eric Deneuille** (Espace Croisé, Roubaix, France), **Natalia Fuchs** (Polytechnic Museum, Moscou, Russie), **Anne Leymarie** (Festival Plein la Bobine, France)

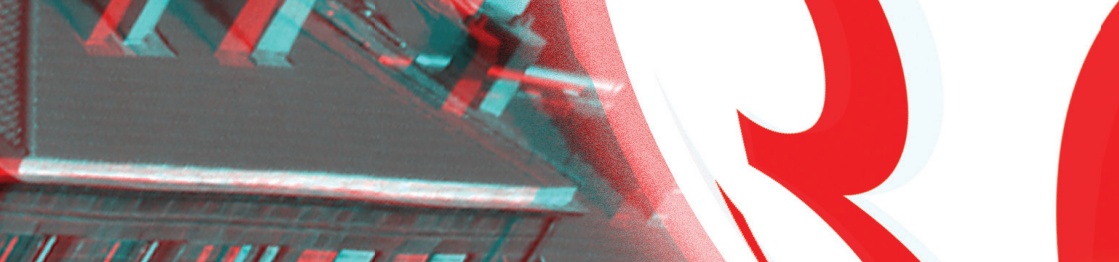
Jury du Prix Université Blaise Pascal des étudiants : **Cynthia Coutant, Marine David, Pierre Gauchez, Violette Kamal, Agathe Parraud**

Conseil d'Administration de l'association : **Loiez Deniel, Evelynne Ducrot, Anne-Sophie Emard, Bénédicte Haudebourg, Gilbert Lachaud, Michel Bellier, Antoine Canet, Marc Lecoutre, Anick Maréchal et Julien Piedpremier.**

**Contacts**

[videoformes@videoformes.com](mailto:videoformes@videoformes.com)

Tél. : 04 73 17 02 17



## VIDEOFORMES 2015 • Édito

---

### Une 30ème édition, comme un manifeste

*Pressé de faire des coupes budgétaires sur la culture pour soutenir l'effort de guerre, Churchill aurait répondu : « Mais pourquoi nous battons nous alors ? » Facétie de l'Internet, la rumeur interroge.*

30 ans, ça n'est pas rien !

C'est un choix, une initiative, une volonté qui s'est trouvée validée, confortée au fil du temps.

Et relayée. Sur le terrain, favorisée par la proximité, l'action puis l'expérience se sont vues partagées, sollicitées et aussi soutenues, interrogées, encouragées... Sur la scène nationale et internationale, cela fut paradoxalement plus simple d'attirer l'attention d'artistes renommés et des plus jeunes. Le rôle de « parrainage » que certains ont exercé, Nam June Paik, les liens d'amitié avec Gary Hill, Bill Viola, John Sanborn, Steina Vasulka ont suffi à asseoir la bonne réputation d'une manifestation soucieuse de bien présenter les artistes qu'elle soutient et d'accueillir tous ses publics : professionnels, « grand public », jeunes publics.

Il n'a pas été simple de convaincre les responsables de politiques culturelles de tous niveaux, mais le rôle joué par VIDEOFORMES sur ses scènes a fini par convaincre, aidé aussi par l'avènement d'un art, art-vidéo, institutionnalisé dans les programmes éducatifs ; et quant à l'art numérique, la vague n'en finit pas de rouler et d'interpeller tout un chacun. La devise ? Penser global, agir local ! Et ça a marché.

Même si l'on est par nature et par mission porté à observer et anticiper le futur de la création artistique contemporaine, le nombre interpelle. Et l'on se prend à mesurer le chemin parcouru, visiter les archives,... et s'étonner encore : les premiers échanges d'images par réseaux (1989, la Pomme sur le Dôme) bien avant internet (Transpac), les premières expérimentations collaboratives (1998, le *Forum des Désirs* de Ghislaine Gohard, avec Tamara Lai, Guy Naouec...) ; un réseau social expérimental (le Digital Club) bien avant l'arrivée de Facebook et consorts... ; une revue trimestrielle Turbulences Vidéo, aujourd'hui numérique ; une Galerie de l'art du temps (chapelle de l'Oratoire), lieu d'expérimentations et de collaborations avec artistes et partenaires territoriaux et internationaux ; des archives numériques qui constituent d'année en année un patrimoine des créations majoritairement indépendantes ; un programme de résidences croisées entre artistes de proximité et du reste du monde ; un engagement dans l'éducation à l'image avec des propositions originales envers les jeunes ; et... et... trop de choses, trop d'aventures pour les lister ici de manière exhaustive.



## VIDEOFORMES 2015 • Introduction

---

Les propositions de cette trentième édition seront fidèles à la ligne définie à l'origine : explorer, observer, choisir, produire (parfois), faire le lien entre les œuvres et leurs publics notamment en invitant les artistes qui marquent ce champ artistique en pleine expansion, faciliter questionnement et débats autour de tables rondes.

Dès son origine l'art vidéo a expérimenté et développé nombre de formes artistiques : installations, happenings, performances, art en réseau ...et petit à petit il a, tel un virus, investi les champs traditionnels : danse, théâtre, poésie, littérature sans parler du cinéma et de la télévision. La « révolution » numérique a amplifié de manière exponentielle l'hybridation des champs artistiques, des écritures et des œuvres produites depuis plus d'une décennie.

Si les quelques 68 vidéos en compétition rendront compte de la production actuelle, l'accent sera mis par ailleurs sur un ensemble de performances, que ce soit pour la Nuit des Arts Electroniques (XVII<sup>ème</sup> édition) ou pour une soirée spéciale dans laquelle une grande part sera faite à l'expérimentation collaborative, tant pour les images que pour la création sonore.

De nombreuses productions seront présentées en première mondiale à Clermont-Ferrand : John Sanborn et sa mega installation *V+M* qui traite de ce qui agite notre monde, l'amour et la guerre, José Manlius et ses propositions sensorielles, *Vaisseaux* de Gregory Robin et Annabelle Playe (artistes en résidence).

Et s'il fallait prouver que les artistes contemporains sont en phase avec leur temps, la dimension philosophique et sociétale de la pièce de Gérard Chauvin et Lanah Shaï pose la question du genre et de l'identité.

À elle seule, Catherine Ikam pourrait représenter l'esprit de cette 30<sup>ème</sup> édition : son œuvre *Faces*, cosignée avec Louis Fléri, est l'image de la recherche actuelle des œuvres immersive et interactives et son autre pièce, *Digital Diaries*, œuvre tridimensionnelle, résume par son regard porté sur les 30 dernières années de l'éclosion de l'art vidéo sur la scène publique. Ce qui devrait laisser traces, c'est vraisemblablement cet accent mis sur les performances de tous genres, le début d'une collaboration-échange avec Transcultures qui nous amènera à participer au programme de Mons Capitale Européenne de la Culture avec Transnumériques en novembre prochain et le Grand BYOP (Bring Your Own Projector), le manifeste en images et en sons de la dynamique et la créativité des acteurs présents sur notre territoire.

**Loïez Déniel et Gabriel Soucheyre**





# SOMMAIRE

*VIDEO\_AGE.* [Par Stéphane Troiscarrés](#) (p.7)

*TRANSCULTURES@VIDEOFORMES 2015.* [Par Julien Delaunay](#) (p.9)

*V+M by John Sanborn.* [Par John Sanborn](#) (p.13)

*VAISSEAUX* de Gregory Robin & Annabelle Playe. [Par Gregory Robin & Annabelle Playe](#) (p.15)

*L'art comme signal d'une nouvelle éthique.* [Par José Man Lius](#) (p.16)

*Éloge de la technologie sensible.* [Entretien de Catherine Ikam avec Paul Ardenne \(extraits\)](#) (p.18)

*SCREEN CLOTHES* ou vêtements écrans et préjugés. [Par Lanah Shaï & Gérard Chauvin](#) (p.21)

# VIDEO\_AGE

---

par Stéphane Troiscarrés

**Il existe un immense corpus critique sur l'art vidéo qui en détaille les sujets et les préoccupations.** On y commente les personnalités et les thèmes, mais beaucoup plus rarement on aborde la question de la vidéo ou de l'image animée sous la forme de la discrétisation du temps et de l'espace.

C'est à dire sous la forme d'ensembles d'images unités vidéogramme concaténées afin de produire une suites de correspondance morphologiques et sémantiques produisant du sens. La radicalité théorique dépouillant la vidéo de ses affects et hagiographies permet d'aborder la question sous une forme mathématique qui rappelle la nature informationnelle, énergétique et spatiale des séquences d'images associées dans des suites plus ou moins signifiantes ou plus ou moins aléatoires.

Cette posture formelle pourrait paraître stérile si les combinatoires que cela engendre n'étaient si immenses... En effet débarrassé du discours le vidéaste est ainsi libre de trouver dans la richesse des combinatoires possibles des interprétations inattendues qui sont autant de mondes possibles. La multitude des choix renvoyant à l'auteur sa responsabilité sur la ligne qu'il aura choisit. Loin d'abandonner l'exigence de l'artiste et la singularité de sa vision, cette méthode engendre des risques bien plus importants que l'immobilité égotique de l'auteur conventionnel.

La multiplicité engendre un risque ontologique

inouï, c'est comme être penché au bord de la galaxie contemplant les millions d'années lumière qui nous submergent et choisir une étoile parmi toutes.

C'est ainsi que j'interprète le projet *Video\_Age* qui est né d'une expérience de montage procédural nommée *Cage Suite*.

**VIDEOFORMES** et **Grand Canal** sont deux institutions pionnières de l'art vidéo en France qui ont accumulés une collection d'œuvres historiques... Toutes ces œuvres sont disponibles au delà de la volonté patrimoniale. Comment les réactiver et leur donner une nouvelle perspective historique si ce n'est de les réinjecter dans un projet contemporain ?

Gabriel Soucheyre, Alain Longuet et moi-même se sont associés suite au projet *Cage Suite* afin d'expérimenter un nouveau contexte à ces images.

J'aurais pu les jouer dans les lieux où elles ont été prise afin de montrer l'œuvre du temps et de l'espace. J'aurais pu refaire des prises de vues semblables afin de montrer la transformation du

champ culturel. J'ai préféré jouer un formalisme théorique et les manipuler comme si c'eût été une collection d'espaces numériques que je mets en relation avec des fonctions à  $n$  degrés.

C'est ainsi que j'ai produit 45 minutes où les images glissent les unes sur les autres et provoquent des correspondances inattendues. Les images s'accumulent, provoquant des bijections improbables, bousculant les temporalités dans le rêve éveillé de tous les mondes possibles.

© Stéphane Troiscarrés, 2015 – Turbulences Vidéo #87



# TRANSCULTURES@

## VIDEOFORMES 2015

---

par Julien Delaunay

Fondé en 1996 à Bruxelles, Transcultures est historiquement le premier Centre interdisciplinaire pour les cultures numériques en Belgique. Il jouit aussi d'une forte reconnaissance à l'international où ses productions et les artistes qu'il défend sont diffusés régulièrement. Avec l'installation en 2008 à Mons où Transcultures a initié, dès 2003, le festival City Sonic<sup>1</sup>, les arts audio sont devenus une composante forte des champs inter et indisciplinaires défendus par Philippe Franck et son équipe. Mais celle-ci a également renforcé la dimension numérique, refusant les nouveaux ghettos et s'ouvrant autant que possible à la sphère culturelle « traditionnelle ». Pour sa trentième édition, Vidéoformes invite la dynamique structure belge<sup>2</sup> à présenter une sélection d'oeuvres numériques et audio-visuelles (exposition Gif Art, performances et sélection vidéo) tandis que des propositions Vidéoformes seront présentées fin novembre dans les Transnumériques, la Biennale des cultures numériques qui sera, avec City Sonic, un événement fort de Mons2015, Capitale européenne de la culture élue sur un slogan « quand la culture rencontre la technologie » qui pourrait aussi résumer le positionnement de Transcultures.

---

1 - Un livre – *City Sonic, les arts sonores dans la cité*, sous la direction de Philippe Franck vient d'être publié, dans une version français-anglais, par les Editions La Lettre Volée (Bruxelles). Voir aussi le site [www.citysonic.be](http://www.citysonic.be) et les compilations CD City Sonic produites par Transcultures.

2 - En 2014, Vidéoformes avait déjà accueilli des projets de Gauthier Keyaerts (en collaboration avec François Zajéga pour *Fragments#43-44*) et Thomas Israël (avec sa performance solo *Skinstrap*), artistes également soutenus par Transcultures et l'Institut de recherche numediart à l'Université de Mons, partenaire régulier du Centre des cultures numériques et sonores.

Vidéoformes et Transcultures partagent une histoire des arts proto numériques, l'un venant de la vidéo et l'autre des hybridités audio-visuelles et scéniques. Les deux structures qui font également partie du RAN (Réseau des Arts Numériques regroupant une cinquantaine de festivals, centres, laboratoires de recherches, écoles d'art... internationaux, initié et coordonné par le Centre des Arts d'Enghien-les-Bains) dont Transcultures est un membre fondateur, ont évolué en défendant les cultures numériques tout en rappelant des balises qui ont mené à leur développement actuel. Autre trait commun entre les avant-postes clermontois et montois, un goût prononcé pour l'altérité et la singularité qui, en ces temps normatifs, sont synonymes de résistance pour une alter culture qui doit aussi actualiser ses modes de fonctionnement.

En octobre dernier, Gabriel Soucheyre était invité à Mons à présenter une sélection Vidéoformes à caractère numérique à l'occasion de la manifestation *Vice Versa (de la recherche à la création numérique)* organisée par Transcultures dans le cadre de la Quinzaine numérique de la Fédération Wallonie-Bruxelles, et à rencontrer, avec Natan Karczmar (fondateur des Vidéocollectifs, initiative internationaliste d'échanges vidéo soutenue, depuis des années, tant par Transcultures que Vidéoformes), les enseignants de l'Ecole d'Arts Visuels Arts. Celle-ci est un partenaire régulier de Transcultures notamment pour son programme de conférences/rencontres/workshops « Emergences numériques et sonores »<sup>3</sup>. Le directeur de Vidéoformes a également croisé à Mons, Jacques Urbanska, co-

commissaire artistique de cette première édition de *Vice Versa*, multi artiste et chargé de projets réseau/media arts pour Transcultures. Dans ce cadre, celui-ci coordonne les *Transnumériques Awards*<sup>4</sup> qui promeuvent différentes formes d'arts en réseau (installations, performances, GIF, mêmes, dispositifs géolocalitifs,...). Ils ont décidé de lancer un appel à projets commun et d'en présenter la première étape pour 2015, à Clermont-Ferrand. Cette année, les *Transnumériques Awards* font la part belle au format GIF, (images animées le plus souvent mises en boucle). « Si les GIF des débuts du Web étaient très simples, on observe qu'une nouvelle génération d'artistes qui a étendu la palette topique et esthétique, est apparue fin des années 2000 » remarque Jacques Urbanska. Les GIF ont fait l'objet de nombreuses expositions online<sup>5</sup>, mais ont également pénétré, ces dernières années, les galeries d'art contemporain. « Le GIF nous intéresse tout particulièrement par rapport à ce qu'il génère comme points de rencontres d'une certaine culture dont il est devenu, si pas l'emblème, en tous cas l'exercice de style... » précisent Jacques Urbanska et Philippe Franck qui avaient déjà présenté lors du festival VIA à Mons, une exposition à la Maison Folie de Mons, intitulée spammm.be (du nom du site lancé à cette occasion) sur les arts en réseau qui avaient également décerné un prix Art(s) & Network(s) à Jim Punk, Fabien Zocco ainsi qu'au projet m0us310n.net / mon3y.us. L'expo *Gif Art* pour Vidéoformes prolonge cette approche avec une nouvelle sélection d'oeuvres de ce format et trois

---

4 - Anciennement nommés « Mobile Awards-Art(s) & Network(s) ».

5 - Transcultures a également lancé en 2013 le site spammm.be qui, en complicité avec spammm.fr piloté par l'artiste-activiste Systaime (spammm.fr avait eu sa première exposition hors web et remarquée lors des Transnumériques en 2012 à Galeries-Bruxelles), propose des oeuvres de net/web art d'artistes belges et internationaux dont une série de GIF animés, mais aussi un corpus de textes critiques et théoriques sur les différentes formes d'arts en réseau que promeut également les Transnumériques Awards.

---

3 - Transcultures en partenariat avec plusieurs écoles d'art belges (Arts, La Cambre, Saint-Luc Bruxelles,...) et françaises (ENSA Nice-Villa Arson, ENSA Bourges, ESAD Strasbourg,...) a ainsi permis à des dizaines de projets d'étudiants d'être encadré technologiquement pour être finalement présentés dans les festivals associés City Sonic et Transnumériques mais, pour certains, aussi d'être diffusés à l'international.

lauréats qui seront annoncés publiquement lors de la soirée du 21 mars.

## La sélection Transcultures à Vidéoformes

Pour Philippe Franck, « on retrouve dans ces arts en réseau intempéstifs, qui fusent de tous les côtés et obligent aussi à repenser le mode de production et de diffusion, une énergie et un foisonnement qui rappellent, dans un contexte technologique, sociétale et culturelle différent, l'explosion du vidéo art dans les années 80 et 90 ». Une forme qu'il a bien connue à cette époque en collaborant avec le combo Hanzel & Gretzel<sup>6</sup> souvent sélectionné dans les festivals d'art vidéo puis, à partir des années 2000, avec Régis Cotentin dont Transcultures défend le travail, y compris dans ses formes installatives et performatives. On retrouve trois films fantasmagoriques (sur des musiques de Scanner, *Paradise Now*, *DJ Olive* et *Jean-Paul Dessy*/Musiques Nouvelles) du réalisateur français dans la sélection vidéo Transcultures pour cette édition de Vidéoformes tout comme des œuvres, dans des esthétiques très différentes, de la plasticienne belgo-portugaise Natalia de Mello qui se joue de la culture technoïde avec un humour low tech décapant, mais aussi quatre courtes vidéos de la jeune artiste visuelle et musicienne post rock bruxelloise Stéphanie Croibien dont on découvre l'univers poétique et sensuelle, innervé par une certaine mélancolie, ainsi que deux œuvres intrigantes et tout aussi inclassables des complices Jacques Urbanska et Paolo Dos Santos (réalisateur, acteur et performer helvético-portugais).

Christophe Bailleau également invité par *Paradise Now*<sup>7</sup> pour produire en direct les bandes-

---

6 - Daniel Mangeon, décédé en 2000 et dont l'œuvre météorite et subliminale continue d'être défendue par Transcultures.

7 - Musicien hybride bruxellois, collaborateur de poètes (dont Gerard Malanga et Ira Cohen), vidéastes, chorégraphes, metteurs en scène et d'autres chercheurs sonores.

son live de la soirée *Bring your own projector* le 20 mars à l'Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Clermont-Ferrand, est aussi de cette « trans partie » avec *Sérotones* et *Fumigènes* qui toutes deux, jouent des relations vibratoires et subtiles entre images à la fois figées et changeantes d'un quotidien étrange, et des entrelacs de textures musicales électroniques. Ce rapport dynamique image-son qui joue des complémentarités plus que du simple collage, serait un des fils rouges dans cette sélection hétéroclite qui reflètent aussi l'hybridité souvent jubilatoire et –dixit Philippe Franck – un « refus obstiné d'assignation à résidence » chers à Transcultures depuis ses origines.

Comédienne, performeuse, réalisatrice française installée à Bruxelles et volontiers transcommunautariste dans un pays où la culture, pourtant richement métissée, est institutionnellement scindé, Ariane Loze<sup>8</sup> incarne la liberté artistique qui est aussi au cœur de l'engagement de Transcultures. Ses *MÔWN (Movies of my own)* où elle tient tous les rôles devant et derrière la caméra, sont un exemple de la dimension contextuelle qu'a exploré Transcultures à travers ses projets et festivals (*City Sonic* avec son parcours d'installations sonores métamorphosant des lieux du centre ville montois composant chaque été différents, en est un exemple sonnant) et qui sans doute explique aussi la dissémination de ses projets hautement modulables et adaptables aux différents cadres de présentation et qui se nourrissent aussi de ces étapes pour compléter leur production.

Enfin le duo Pastoral formé par Christophe Bailleau et Philippe Franck qui outre ses activités chez Transcultures et au manège.mons, se montre également très actif, depuis les années 80, dans le champ de la création sonore et intermédiaïque, est

---

8 - On la retrouve aussi dans la vidéo de Jacques Urbanska et Paolo Dos Santos, *Ball Bunny Girl*, dans la sélection Transcultures@Vidéoformes 2015.

invité le 19 mars à créer un concert-vidéo qui passe par des plages impressionnistes, des fragments post folk et des pièces électro claires-obscurres dialoguant avec des images, snapshots d'un sur-réel halluciné, réalisées, pour l'occasion, pour les deux compères. Pastoral comme Gauthier Keyaerts aka The Aktivist, 48 Cameras, Steve Kaspar, Isa Belle + Paradise Now, Supernova, Maurice Charles JJ... et d'autres artistes audio belgo aventureux sont défendus par Transonic, un « label pour les musiques et les sons autres » lancé par Philippe Franck (en complicité avec Gauthier Keyaerts), sur lequel on retrouve également les compilations City Sonic.

### Connectivité et multi créativité

Impossible d'englober ici la constellation Transcultures également très impliquée dans les Pépinières européennes pour jeunes artistes (réseau regroupant une trentaine de pays offrant des résidences de création, dont Philippe Franck est coordinateur national pour la Belgique francophone et y a donné une orientation numérique qui en fait sa spécificité) mais aussi dans divers échanges avec le Québec (partenariats, résidences et co-productions avec la Société des Arts Technologiques/SAT, Rhizome et la Chambre Blanche) notamment, et d'autres réseaux dont la « Creative Valley » (regroupant des opérateurs numériques privés et publics de cette région montoise particulièrement fertile en institutions et infrastructures culturelles et qui a su attiré outre Google Research et le Microsoft Innovation Centre, un nombre exponentiel de start ups orientés NTIC) et TWIST, le cluster des Technologies Wallonnes de l'Image, du Son et du Texte, dans lesquels Transcultures œuvre pour créer des liens créatifs entre entreprises « innovantes » et créations numériques en s'interrogeant aussi sur les mutations des industries culturelles.

Outre les publications audio et papier que Transcultures produit ou auquel ce « centre nomade » collabore, il est également très présent sur le web avec ses sites dédiés mais aussi en soutenant la plate-forme de veille arts-numériques.info (un vivier d'infos, d'appels à projets, de documents et d'articles que Transcultures désire aussi développer et ouvrir encore davantage à la communauté) initiée par Jacques Urbanska.

Persuadé que la chaîne de production artistique actuelle ne peut faire l'impasse tant sur la dimension réflexion (outre les publications, organisation de débats, conférences, symposium et rencontres décloisonnées et autre « think tank open source ») que d'une sensibilisation/médiation - elle aussi à réinventer - avec les outils numériques mais aussi les usages et les imaginaires qu'ils génèrent, Transcultures développe un programme d'ateliers « Creative Kids » à Mons (notamment avec le FabLab Mons dont il fait partie) mais aussi à Bruxelles, en Wallonie et dans le Nord de la France, proposant, à l'année, des ateliers courts et adaptés<sup>9</sup> donnés par des créateurs, à destination des jeunes publics ainsi que de publics dit « empêchés » ou « défavorisés ». Dans l'esprit de Philippe Franck, il faut d'abord identifier puis relier et sans doute réinventer toutes ces « transcultures » pas seulement artistiques mais aussi sociétales, économiques et technologiques. C'est un peu de cette grande aventure connective et libertaire qui nous est donné à voir et à écouter à Vidéoformes 2015 à travers des formes qui privilégient la rencontre intime au spectacle global.

© Julien Delaunay, 2015 – Turbulences Vidéo

#87

9 - Ces programmes d'ateliers sur mesure s'intitulent « Digital Kids », « Sonic Kids », « Nomades numériques »... selon qu'ils soient plutôt centrés sur les nouvelles pratiques audio, numériques ou encore qu'ils aillent à la rencontre de communautés spécifiques.

# V+M DE JOHN SANBORN

---

par John Sanborn

## Puissance, mythe, désir

La plus grande force est la capacité à aimer.

Vénus est la déesse de l'amour et de la beauté. Ses traits fins et son beau sourire lui ont attiré de nombreux prétendants, dieux ou simples mortels. Mais Vénus était mariée à Vulcain, le dieu du feu, grossier et ignorant. Son grand amour était Mars, dieu de la guerre – mais qui se battait pour la paix. Leur attirance mutuelle fut immédiate et totale. Leurs amours adultères sont la preuve du pouvoir infini du désir et du triomphe de l'amour.

Un jour, Vénus et Mars furent surpris ensemble et attrapés dans les mailles d'un filet invisible mais solide créé par Vulcain ; ils furent exposés au ridicule et dénoncés aux autres dieux de l'Olympe. Ils ne renoncèrent pas pour autant à leur union, grâce au soutien de Cupidon et au lien indéfectible qui les unissait. Le fruit de leur union fut la belle déesse Harmonia.

L'idylle entre Vénus et Mars a toujours fasciné les poètes et les philosophes, ce couple représentant un exemple mythique de l'équilibre entre des énergies qui s'opposent – la beauté et la brutalité, l'homme et la femme, le chaos et l'éros, la grâce et la force. Dans la mythologie, seule Vénus domine Mars, lui ne la domine jamais, il soumet sa force à leur union. En présence de Vénus, Mars est souvent

désarmé et détendu, mais le caractère illicite de leur relation souligne la fragilité du bonheur sentimental.

*V+M* transgresse le code hétéro-normatif en montrant des versions homme-homme et femme-femme du couple Vénus/Mars, afin de donner une matière de départ à l'expression du rapport de force dans le couple, de la construction du mythe et des origines du désir. Il n'y a pas de séparation entre les couples : ils fonctionnent comme un ensemble et diffèrent seulement dans les costumes, la chorégraphie et la mise en scène. Le public découvre ainsi l'essence de ces personnages mythologiques et la question du sens que l'on peut leur donner au XXI<sup>e</sup> siècle.

*V+M* invite le spectateur à se perdre dans le physique et le sensuel, tout en restant attentif aux gestes, aux sons et aux sentiments qui animent ce couple réinventé et son histoire. Le mouvement est intense et charnel, et les paroles mêlent argot de la rue et poésie. La musique s'appuie sur la texture mystérieuse du violoncelle, mais en y intégrant de l'électro et des effets sonores contemporains.

L'œuvre se compose de 3 groupes de 3 écrans qui élaborent un collage de l'histoire de Vénus et

Mars dans un ordre non linéaire mais néanmoins pertinent : 12 scènes qui retracent l'idylle interdite de ce couple, en reprenant à chaque fois les thèmes de puissance, de mythe et de désir.

© John Sanborn, 2015 – Turbulences Vidéo #87



# VAISSEAUX

## de Gregory Robin & Annabelle Playe

---

par Gregory Robin & Annabelle Playe

« Vaisseaux » est une collaboration entre Gregory Robin (Cinéaste) et Annabelle Playe (Musicienne, chanteuse et plasticienne), un dispositif où s'entrecroisent leurs disciplines respectives.

Le vaisseau est ce qui transporte, mais c'est aussi le corps et ce qui se meut en nous, tels les vaisseaux sanguins.

« Vaisseaux » propose un espace poétique au cœur du mouvement à travers un rapport dynamique entre image, musique et voix, ces dernières étant les vectrices d'un voyage à la fois intérieur, géographique et sidéral.

C'est un aller retour entre ce qui se déplace en nous et ce qui nous transporte au-delà, interrogeant le regard que nous portons à ce qui nous entoure, et la façon dont nous nous plaçons dans nos géographies physiques et intimes.

Les images, essentiellement constituées de paysages marins tournés sur la Côte d'Opale, sont systématiquement renversées au montage, troublant ainsi le regard que nous portons à ce qui nous entoure. Elles sont filmées par Gregory Robin, sous une forme

classique, puis déstructurées et travaillées comme la composition sonore à l'aide de la complicité d'Annabelle Playe, qui apporte son oreille musicale et sa sensibilité plasticienne : répétition d'un motif, développements, ruptures et continuité, variations, étirements, nuances. Le montage dynamique dialogue alors avec la musique de manière contrapunctique, harmonique ou dissonante.

La musique, créée par Annabelle à partir d'un dispositif mêlant synthétiseurs analogiques, filtres et ordinateurs, oscille entre électronique et électroacoustique. Des sons de différentes sources sont traités et se mêlent aux sons analogiques.

"Vaisseaux" est un voyage vers l'informel, la lumière dépouillée des images convoquant l'écoute et nous ramenant hic et nunc au terme du voyage.

© Gregory Robin & Annabelle Playe, 2015 –  
Turbulences Vidéo #87

# L'art comme signal d'une nouvelle éthique

par Les quantiques

**José Man Lius** (du latin : Relier) est un artiste vidéaste Transdisciplinaire basé à Paris qui travaille sur l'hybridation et la relation à l'image en mouvement dans l'espace, pour créer des expériences perceptives et immersive. Son œuvre diversifiée adopte des formes qui décroissent l'Art et sa relation avec la vie.

« la superposition des mélanges culturels » de ses origines (Antillaise : Afro-Indo-Européenne), et l'influence des théories sur la « pensée métisse » de l'historien Serge Grusinsky, amènent José Man Lius à questionner le corps, le flux de l'image, le processus de métamorphose selon un protocole qui révèle une vision paradoxale.

*Signaléthique : signal d'une nouvelle éthique* (2003). *Autoportraits* (2008), *Absence de maîtrise de l'homme sur son environnement* (2010), *Homme fontaine* (2011), et *Homme Bleu* (2012), créent les signes d'une « mythologie contemporaine » qui prend en compte l'interaction entre art, nouvelles technologies, révolutions scientifiques, impact avec la Résonance (Nassim Hamein, Astrophysicien), et savoirs ancestraux immatériels.

Dans cette quête de sens quantique, José Man Lius met à l'épreuve la perception de la profondeur et l'extension du corps dans des milieux avec des expériences inédites dans un contexte donné.

*Intrusion* (2012), plonge les regards dans la beauté toxique subaquatique des particules plastiques qui dérivent dans l'océan.

José Man Lius invite le public à redécouvrir la réalité sous la focale de l'infiniment grand à l'infiniment petit, de la confrontation à l'espace-temps, des forces de la nature, aux nano-technologies.

*Bio Vs Ogm* (2013-14) questionne le monde perçu à travers notre corps et l'osmose invasive dans la nature à l'aide de la scarification et de la

taxidermie. L'organisme vivant devient empreinte-dessin-sculpture, témoignage de manipulation génétique, d'uniformisation et de nouveaux modes de consommation.

La notion de création évolue peu à peu vers la prédominance du projet et le fonctionnement d'un auteur-réalisateur-producteur de films qui tendent à s'affranchir du cadre.

José Man Lius dévoile lors du festival VIDEOFORMES 2015 le premier volet d'une œuvre immersive intitulée *Lux Vox Corpore* (*Lumière Voix Corps*). Un projet évolutif transdisciplinaire vidéo interactif — lyrique — architecturale. L'intérêt de ce projet est de proposer au public de participer à l'expérience des changements climatiques en faisant corps avec l'œuvre.

Immersion : Projection vidéo multi-pistes — espace-labyrinthe de pendrillons miroirs mobiles qui réfractent l'image en mouvement — Tragédie — Opéra lyrique — Murmure d'inconnus qui se déplacent dans l'espace — Corps en mouvement — Performance de chorégraphes. C'est également une expérience interactive inédite où le corps du spectateur devient acteur de l'œuvre.

Le contenu de l'œuvre inspiré par les « heures » de la mythologie grecque interprète de façon poétique le cycle des saisons. *Lux Voce Corpore* est une œuvre proteiforme où les procédés ne cessent de se mélanger, de se croiser et de se compléter. Grâce à ce processus, l'artiste dénonce, l'activité humaine qui menace l'équilibre de la nature en nous emmenant vers une prise une prise de conscience autour des mutations de la société, de l'hyper-consumérisme ou bien encore de la mondialisation.

© Les quantiques, 2015 – Turbulences Vidéo #87

# Éloge de la technologie sensible

## Entretien de Catherine Ikam avec Paul Ardenne (extraits)

Paul Ardenne : Dans la présentation d'une de vos œuvres – *Valis*, au Centre Pompidou, à Paris, en 1987 – vous citez cette phrase de Philip K. Dick, « La réalité, c'est ce qui refuse de disparaître quand on a cessé d'y croire ». Dès les années 1980, pourtant, votre travail semble suggérer que la réalité doit être reprise en charge par l'image – électronique, notamment – et complexifiée, rejouée au moyen de simulacres visuels, virtuellement et non plus selon les critères traditionnels du réalisme – bref, « disparaître »...

Catherine Ikam : J'ai toujours aimé jouer avec l'apparence des choses. Je me suis demandée quelle image de nous-mêmes nous renvoient les différentes technologies qui nous entourent. Est-elle la construction, la destruction de notre identité ? Au début, j'ai travaillé avec la vidéo. Je l'ai utilisée, comme un miroir faussé, pour ses possibilités de décalage avec la réalité : présence / absence, temps arrêté, discontinu, décalé ; fragmentation dans l'espace, changement d'échelles. J'ai réalisé une exposition en 1980 au Centre Georges Pompidou qui était un dispositif mis en place pour une attente, un jeu du visiteur avec lui-même à la recherche de son identité telle qu'elle était renvoyée par les

caméras éclatée dans l'espace de l'installation ou décalée dans le temps. Cette même année 1980, j'ai découvert l'œuvre de Philip K. Dick, qui m'a beaucoup influencée. Il y décrivait un univers dans lequel on ne peut plus faire la différence entre les leurres et la réalité, dans lequel les souvenirs garants de notre vie vécue sont totalement artificiels. J'ai commencé à travailler à l'adaptation vidéo de son roman *VALIS* (« Vaste Active Intelligent System »), qui est une étonnante métaphore de ce qui sera le Web quelques années plus tard.

**L'exposition de la MEP se présente comme une rétrospective de plus d'un quart de siècle de votre travail artistique. Pouvez-vous en préciser les grands axes ?**

L'axe principal, c'est le travail sur l'identité, sur la façon dont nous nous percevons à travers le prisme des technologies qui permet de revisiter différents archétypes. Il y a ce mot d'Emmanuel Levinas qui me paraît très juste, « Le visage qui me regarde m'affirme ». Nous existons en fonction de ce que nous regardons. Nous existons en fonction de ce qui nous regarde. C'est le face - à-face qui nous fait exister. Face à face avec l'autre qui peut être

notre propre visage. Face à face avec notre désir d'être leurrés... Dans *Identité III*, chaque visiteur filmé sous de multiples angles par des caméras équipées de focales différentes affronte en direct son propre visage magnifié et éclaté sur neuf moniteurs. Plus loin *Elle et Oscar*, personnages virtuels dotés d'intelligence artificielle à l'humeur imprévue, l'attendent pour une improbable rencontre, à chaque fois différente.

**Quel est le principe de fonctionnement de visages interactifs tels qu'OSCAR ? Réelle interactivité ou simple jeu formel entre spectateur et œuvre animée ?**

À partir de 1990, il est devenu possible de modéliser des visages de plus en plus crédibles à partir de visages humains et je me suis passionnée pour cela. Il m'a semblé intéressant de travailler à la marge du vivant et de l'artificiel. Quand un visage humain cesse-t-il d'être humain pour devenir un modèle reproductible à l'infini ? De quels paramètres d'intelligence artificielle faut-il doter ces modèles pour créer l'illusion qu'ils disposent d'intentionnalité et d'autonomie ? L'enjeu n'est pas la virtuosité technologique mais l'émotion que ces personnages artificiels éveillent en nous. Cela vient du fait que l'interaction en temps réel permet de créer l'illusion qu'une rencontre a lieu.

**Toute votre œuvre parle du corps : celui du spectateur, celui que l'œuvre met en scène. Du visage, aussi, ce siège de l'identité que vous multipliez au point de créer des « répliquants », pour parler comme Philip K. Dick, dont on ne sait s'ils sont humains ou mécaniques. Brouillage identitaire ?**

La première nouvelle que j'ai lue de Philip K. Dick sur le conseil de Peter Földes, *The Variable Man*, est l'histoire de l'invasion de la terre par une série

d'automates, de simulacres, tous plus perfectionnés que les précédents et dont le dernier est le modèle d'un petit garçon avec un ours en peluche auquel il manque un œil. Grâce à pitié qu'ils inspirent aux hommes, ces petits garçons envahissent la terre et la peuplent d'androïdes qui massacrent toute trace de vie. C'est aussi le thème de *Blade Runner*, où l'on retrouve ces êtres de chair, presque des humains capables de sentiments mais non d'empathie. Je garde une nostalgie de ces êtres intermédiaires qui sont les anges de notre temps.

**Quelque chose demeure problématique, dans l'interactivité : le rapport d'immédiateté obligatoire à l'œuvre d'art, la récusation de la mémoire. Ne sommes pas, devant vos œuvres, condamnés à l'instant, comme privés d'histoire ?**

Je ne le crois pas. Il y a d'abord la question de notre rapport avec la temporalité des œuvres. Cela a commencé avec le feedback vidéo, qui renvoie sur un écran ce que la caméra est en train de filmer, les dispositifs de type time delay. Puis sont apparues les œuvres interactives fonctionnant en temps réel, dont le délai de réponse entre action et réaction est en dessous de notre seuil de perception. L'interaction n'est pas une fin en soi. Ce qui compte, c'est le contenu d'une œuvre, la charge d'émotion ou de magie qu'elle est capable de générer. Aucun dispositif technologique, aussi séduisant soit-il, ne se suffit en lui-même

L'absence de perspective, de profondeur et d'histoire me semble liée à l'époque où nous vivons, à ce besoin d'immédiateté dont vous parlez, plus qu'à l'emploi d'une technique, quelle qu'elle soit. C'est l'opposition, dont cite Gilles Deleuze dans *Mille plateaux*, entre le lisse et strié. Pour moi, le lisse, c'est la mise à plat de la perspective, la surface impeccable de toutes ces images de publicité. Le strié, ce sont les strates de notre histoire, avec ses

accidents, ses ruptures.

J'ai éprouvé à ce propos le besoin récent de faire une sorte de retour dans ma propre histoire. J'ai recherché des photos, des bouts de films, des bandes vidéo, des enregistrements de voix..., tout un bric-à-brac au fond de mon atelier de Montreuil, que j'avais oublié pendant longtemps et qui a pris en 2005 une grande présence dans ma vie. Par exemple, cet après-midi particulier, vers 1982, où nous expérimentons la caméra paluche avec Jean-Paul Fargier et où Pierre Restany est arrivé avec Allan Kaprow, qui s'en est emparé pour improviser un happening.

**Vous avez présenté l'an passé, au Fresnoy, une œuvre interactive monumentale, faisant entrer de multiples paramètres d'utilisation et, cette fois, des bribes de mémoire humaine : cartes postales, photographies, références visuelles au passé... Quelle place cette création, montrée dans l'exposition de la MEP, prend-elle dans le continuum de votre travail ?**

*Digital Diaries* est un travail sur la mémoire, sur le temps qui passe. C'est une mémoire devenue lieu, paysage, une sorte de continuum feuilleté, fait de photos d'enfance, la mienne, d'autres enfances aussi, de rencontres, certaines enregistrées, d'autres qui ne l'ont pas été, de beaucoup de visages aperçus au hasard de la vie.

À côté de ces visages leurres, il y a les autres, ceux dont les traces constituent le paysage virtuel de *Digital Diaries*, des visages rencontrés çà et là, mais fuyant, ceux-là, hors d'atteinte, insaisissables, bien loin de l'aspect lisse et intact de ceux qui n'ont jamais existé. Comme si la réalisation des uns constituait un talisman contre la disparition des autres. L'important pour moi, dans cette installation, n'est pas l'interactivité, mais l'immersion dans une

sorte de Palais de mémoire, dans lequel on se trouve comme dans une forêt où on se sent un peu perdu, comme le *Petit Poucet*. Plus techniquement, nous avons constitué une base de données en 3D composée à peu près de cinq cents éléments, photographies, vidéo, textes, voix, sons. À chaque élément qui fait partie d'une famille, est affectée une position dans la base de données en 3D. Cette base de données, dans laquelle nous avons la possibilité de nous orienter, est évolutive et animée d'un mouvement continu généré en temps réel. Nous la voyons en relief grâce à un système de projection et à des lunettes stéréoscopiques. La technique comme déclinaison de la vie, en quelque sorte... Fragmentation de la forme, décalage du temps, simulation, histoires à vivre, miroirs figés, miroirs faussés. L'important pour moi n'est pas de privilégier une technique plutôt qu'une autre, c'est de trouver le temps du rêve, au sens où l'entendent les arborigènes, une sorte de magie. Comme l'a dit Nam June Paik « There is no rewind on the betamax of my life. »

© Entretien de Catherine Ikam avec Paul Ardenne (Extrait) – Turbulences Vidéo #87



# SCREEN CLOTHES

## ou vêtements

## écrans et préjugés

---

Par Lanah Shaï et Gérard Chauvin

**SCREENN CLOTHES** est une installation vidéo qui nous interroge sur les libertés individuelles face à la **mondialisation**. Quelle place l'individu peut-il revendiquer face à un ordre mondial qui noie l'identité personnelle dans des stéréotypes, et qui génère en retour des réactions de conservatisme et des revendications identitaires traditionalistes.

Il est possible de constater que les pouvoirs séculaires reprennent de la vigueur, que ce soit sur le droit des femmes, des alter-sexualités discriminées, de la censure faite sur les corps, les désirs, la pensée et l'art. Les vieux démons de l'ordre moral ressurgissent face à un ordre mondial, commercial et financier, considérant l'individu comme une unité de production et de consommation sans identité propre.

Les différentes performances misent en scène dans *SCREEN CLOTHES* donnent la parole aux individualités. Que ce soit le poème parlant du calvaire de Sahar Gül, jeune femme Afghane torturée par sa belle famille, celui de Lanah Shaï parlant des difficultés de vivre sa nature trans-

identitaire dans un monde farouchement binaire, ou les performances d'Agnes Bttfn et Gérard Chauvin invitant à s'interroger sur la censure et la place du corps dans la sphère publique en s'appuyant sur le modèle permissif de l'histoire de l'art.

Tous ces sujets font échos à l'actualité violente de notre époque, remplaçant l'humain et ses libertés fondamentales face à la censure, la contrainte et la menace. La régression des droits n'est jamais loin de l'oppression des lois. De cette frontière fragile les êtres non conformes, minoritaires, dominés, peuvent craindre un bouleversement régressif comme souvent dans les périodes de crise.

Comme une foule polyglotte, les mots, les visages

et les corps s'expriment en s'extirpant des « vêtements écrans » tels des êtres cherchant à faire entendre leur unicité et leur message. Cet échantillon d'humanité entremêle leurs mots qui se perdent dans un brouhaha collectif et universel. L'habit comme signe d'une appartenance, devient l'écran d'une identité plus profonde, d'une individualité qui s'exprime.

Cette installation nous interpelle sur l'urgence de repenser la place de l'individu face à des forces exogène qui voudraient définir leur légitimité existentielle. L'être véritable, authentique et seul, face aux dictas de sociétés, de systèmes de pensées et de traditions, l'oblige à rentrer dans une résistance désespérée et solitaire pour pouvoir exister.

Les vidéos et les poésies de cette installation, suivant en ceci le chemin d'un art engagé, sont témoignage et acte de résistance face au silence imposé, à la censure, aux préjugés et aux menaces totalitaires... C'est une parcelle d'humanité en lutte qui s'exprime dans *SCREEN CLOTHES*, une parcelle de notre propre humanité.

© Lanah Shaï & Gérard Chauvin, 2015 – Turbulences Vidéo #87