

TURBULENCES VIDÉO, DIGITAL & HYBRID ARTS #119 - Avril 2023 - revue trimestrielle

38^{ème} FESTIVAL INTERNATIONAL
D'ARTS HYBRIDES ET NUMÉRIQUES

VIDEOFORMES 2023

CATALOGUE

38^{ème} FESTIVAL INTERNATIONAL D'ARTS HYBRIDES ET NUMÉRIQUES
CLERMONT-FERRAND

VIDEOFORMES 2023

FESTIVAL DU 16 MARS AU 2 AVRIL

TURBULENCES VIDÉO - DIGITAL & HYBRID ARTS #119
CATALOGUE VIDEOFORMES 2023 - **Avril 2023** - revue trimestrielle

Turbulences Vidéo, Digital & Hybrid Arts #119 • Deuxième trimestre 2023, Catalogue VIDEOFORMES 2023

Directeurs de la publication : **Élise Aspard & Loïez Deniel** • Directeur de la rédaction : **Gabriel Soucheyre**

Ont collaboré à ce numéro : **Paul Ardenne, Élise Aspard, Abir Boukhari, Mariana Carranza, Gilles Coudert, Loïez Deniel, Gary Hill, Anne-Sarah Le Meur, Francesca Leoni, Davide Mastrangelo, Ho Kyung Moon, Shunsuke François Nanjo, John Sanborn, Úrsula San Cristóbal, Gabriel Soucheyre, Henri Tauliat, Total Refusal.**

Relecture : **Michèle Delage, Evelyne Ducrot, Maryse Freydefont, Christine Izambert, Anick Maréchal, Gilbert Pons, Gabriel Soucheyre.**

Coordination éditoriale & 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 Vidéo #119 et **VIDEOFORMES** • Tous droits réservés •

La revue Turbulences Vidéo #119 bénéficie du soutien du Ministère de la Culture / DRAC Auvergne Rhône Alpes, de la Ville de Clermont-Ferrand, de Clermont Auvergne Métropole, du Conseil Départemental du Puy-de-Dôme et du Conseil Régional d'Auvergne Rhône Alpes.

En couverture de ce numéro :

Affiche **VIDEOFORMES 2023** © Visuel : **Úrsula San Cristóbal / VIDEOFORMES**

VIDEOFORMES 2023 - Organisation

Co-Président.e.s : **Élise Aspard & Loïez Deniel**
Conseil d'Administration : **Evelyne Ducrot, Anne-Sophie Emard, Bénédicte Haudebourg, Gilbert Lachaud, Anick Maréchal**

Direction : **Gabriel Soucheyre**

Programmation - Production - Éditions : **Éric André-Freydefont**
Programmation - Communication web : **Roxane Delage**
Relations Publiques & Presse - Administration - Communication : **Florent Labarre**
Administration - Accueil : **Camille Barbot**
Professeure relai jeune public : **Fanny Bauguil**

Montage vidéo & audio, médiation : **Ulysse Crozat**
Réseaux sociaux et site web, médiation : **Célestin Lafay**

Modération des Actes Numériques #4 : **Élise Aspard**
Stagiaires médiation, Actes Numériques #4 : **Loanne Bouillet, Enzo Graffion**

Régie générale : **Nicolas Perdrieau**
Régie vidéo expositions : **MTEC (Régis Georgeault, Geoffrey Adam)**
Captations vidéo : **Comme 1 image (Sylvain Godard, Jean-Éric Godard, Jean-Philippe Joaquim)**
Équipe technique : **Célia Bresson, Sylvain Chassagne, Yoan Chillaut, Hugo Gardé, Max Iecanu, Mathieu Malapelle, Dominique Martin, Mathieu Pelletier, Stéphane Renié**

Photographies : **Éric André-Freydefont, Loïez Deniel, Célestin Lafay, Maëlle Skorczynski, Gabriel Soucheyre**
Traductions : **Loanne Bouillet, Catherine Librini, Kevin Metz, Fanny Popieul, Gabriel Soucheyre**

Équipe de bénévoles : **Lilou Barrière, Louise Bernard, Az Borgeaud, Loubna Boumhali, Emma Carvalho, Marie-Claude Chapat, Alice Cheilletz, Julia D'Amore, Yanis Da Silva, Melaine Dadie, Mireille Dallanese, Evelyne Ducrot, Josiane Duny, Lilian Ferou, Stéphanie Flahaut, Anne Gadonneix, Joëlle Gatignol, Eulalie Gornes, Zoé Grapinet, Andrée Guery, Louis Guipponi, Corinne Kalmann, Ines Lenglet, Lucie Lopez, Iliana Marino, Yasmine Mestres, Ahmed Mohamed Ou Said, Elie Mpiana, Boris Pénet, Paul Peresson, Martine Planchon, Melody Riccio, Léo Ronger, Anna Salon-Gaillard, Muriel Seiter, Noémie Siblot, Tania Skliomina, Bernadette Veron**

Équipe de bénévoles UNISCITÉ : **Antoine Lebailly, Adama Diabate, Alicia Campana, Flavie Clerc, Gaétane Billot, Eléa Stosic, Jonathan Kutsenko, Jules Pouget, Julian Gourment, Léo Cubizolles, Manon Osorio, Manuel Baron, Mathilde Such, Stélie Martins, Camille Galharret, Camille Rozière, Corentin Viricel, Kiya Bessone, Louka Reperant, Sihem El Hasda**

Conception visuel 2023 : **Úrsula San Cristóbal**

Commissaires associés : **Isabelle Arvers, Christophe Bascoul**

Comité de sélection compétition internationale : **Éric André-Freydefont, Fanny Bauguil, Morgan Beaudoin, Marie-Sylviane Buzin, Roxane Delage, Stéphane Haddouche, Bénédicte Haudebourg, Florent Labarre, Estelle Picktone, Amélie Servant, Gabriel Soucheyre**

Comité de sélection pour les programmes scolaires : **Fanny Bauguil, Roxane Delage, Bénédicte Haudebourg, Amélie Servant**

Prix VIDEOFORMES 2023 - Jury professionnel : **Abir Boukhari, Davide Mastrangelo, Ho Kyung Moon**

Prix VIDEOFORMES 2023 - Jury étudiant : **Élysée Balie, Céleste Chervin, Lucas Sigaud**

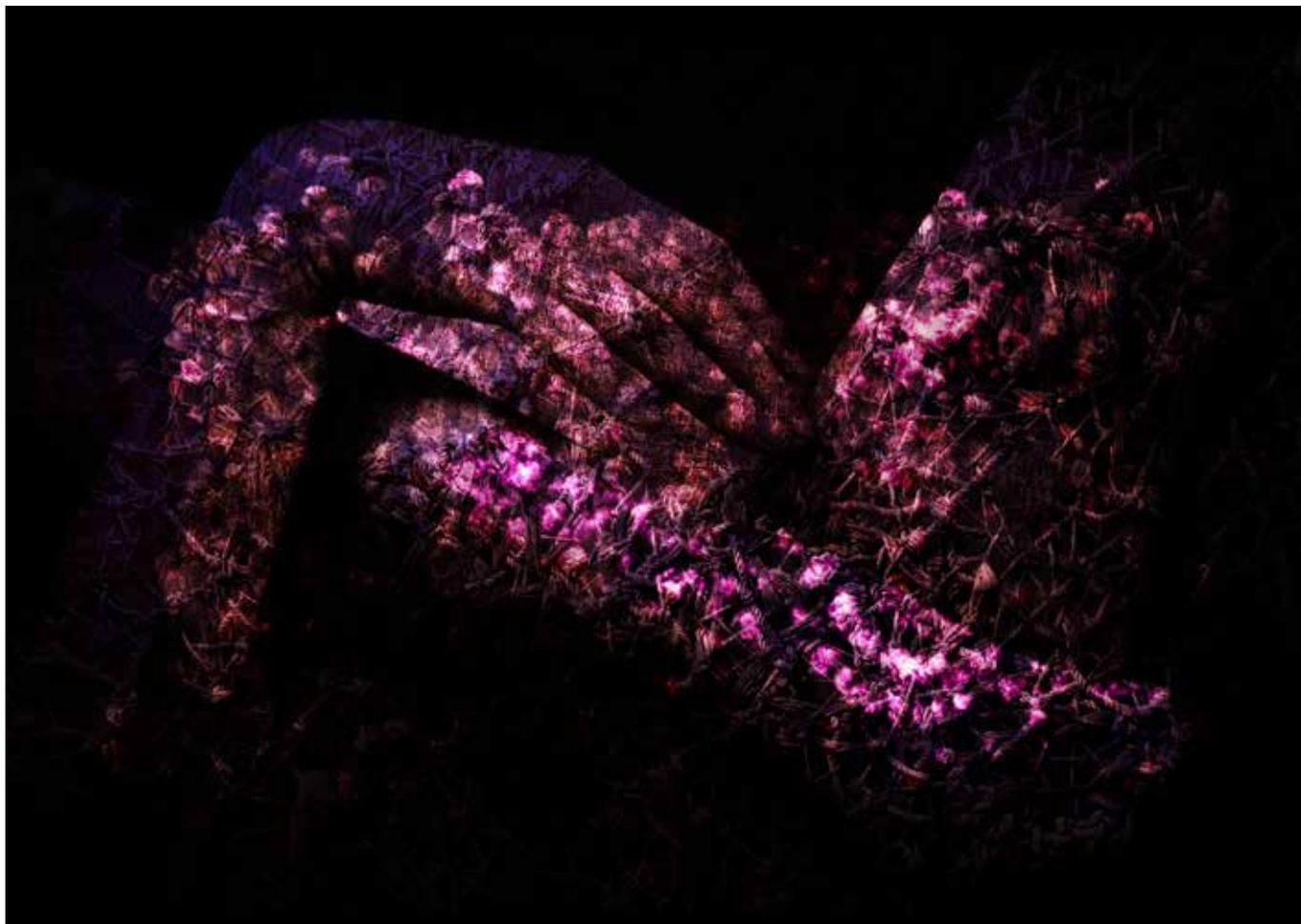
Concours « 1 Minute » - Jury : **Laurence Augrandenis** (adjointe à la déléguée académique de Clermont-Ferrand – action culturelle), **Morgan Baudoin** (professeur d'arts plastiques et professeur relai auprès du FRAC Auvergne), **Fanny Bauguil** (professeure d'arts plastiques et professeur relai auprès de VIDEOFORMES), **Roxane Delage** (VIDEOFORMES), **Marianne Pierrot** (IA-IPR d'arts plastiques), **Amélie Servant** (professeure des écoles).

Prix de l'œuvre expérimentale (SCAM) - Jury : **Géraldine Brezault** et **Véronique Godé** (membres de la Commission des écritures et formes émergentes), **Yann Chapotel** (lauréat Prix de L'œuvre expérimentale 2022 pour *Inside*), **Henri Tauliaut** (artiste chercheur, invité de La Scam Invite #9 et de VIDEOFORMES 2023) et **Marie-Sylviane Buzin** (artiste vidéaste, comité de sélection de la compétition internationale de VIDEOFORMES).

Contacts :

videoformes@videoformes.com

tél. : + 33 (0)4 73 17 02 17



Le visuel « VIDEOFORMES 2023 » est une création de l'artiste Úrsula San Cristóbal

L'image dépeint un moment de transformation : des textures organiques et numériques jaillissent de la peau, ouvrant apparemment les frontières du corps à d'autres possibilités d'existence. Il évoque l'idée que notre corps est imbriqué entre nature et culture, entre pratiques artisanales et pratiques numériques, plutôt que d'être un objet figé et immuable. C'est une tentative poétique d'évoquer le désir de tisser la liberté affective et érotique de nos corps.

© Úrsula San Cristóbal - Turbulences Vidéo #119

ÉDITO #119

par Gabriel Soucheyre, Élise Aspod & Loïez Deniel

Mars 1963, les historiens d'art désignent les 13 téléviseurs préparés (merci John Cage) de l'Exposition of Music – Electronic Television de Nam June Paik à Wuppertal (Allemagne de l'Ouest) – comme l'acte fondateur de l'art vidéo.

Mars 2023, 60 ans plus tard donc, nous mesurons les voies alternatives ouvertes par ce courant qui consacrait les différentes formes émergentes et innovantes de l'après-guerre : events, happenings participatifs, performances, installations (un temps appelées sculptures vidéo), vidéo d'artistes, captations et engagements sociétaux et politiques...

Cette (r)évolution, dans les formes comme dans les sujets et thématiques abordés, a par la suite connu des développements rhizomatiques. CD d'artistes (eh oui !), computer art, net art, et aujourd'hui les NFTs, les œuvres immersives, interactives, génératives, « live », en réalité virtuelle (VR) ou augmentée (AR) sont tout autant de créations auxquelles les IA (intelligences artificielles) viennent donner un coup de fouet décapant et ouvrir de nouvelles opportunités.

Toutes les formes d'art « classique » ont été impactées par ces avancées scientifiques et technologiques au point qu'elles rapprochent ces deux courants de recherche – art et science – et donnent naissance aujourd'hui à un corpus grandissant d'œuvres hybrides dont VIDEOFORMES 2023 se fait l'écho.

VIDEOFORMES observe, produit et accompagne ces formes et maintient ce lien particulier aux travers de ses différentes manifestations. Cette 38^{ème} édition invite à parcourir les multiples détournements de jeux vidéo, à aborder les questions environnementales, la perception et la représentation du corps, du paysage, la couleur et des esthétiques culturelles différentes.

SOMMAIRE #119

Organisation	p.5	Space Utopia	
Édito	p.7	Vincent Fournier	p.133
Pas plus tard qu'hier		Eau Vive	
Préface de John Sanborn	p.10	Guillaumit	p.139
		Vidéocollectifs	p.143
		Video Art Academy	p.147

LES EXPOSITIONS:::

Afterwards (Et après)
Gary Hill [p.17](#)

Ephemeral Angels & Forest Stillness
Mariana Carranza [p.37](#)

Hardly Working
Total Refusal [p.49](#)

The Infinite Landscape
Shunsuke François Nanjo [p.63](#)

Water Divinity Game
Henri Tauliaut [p.75](#)

Tejer un cuerpo (Tisser un corps)
Úrsula San Cristóbal [p.89](#)

DixVerts
Anne-Sarah Le Meur [p.103](#)

You said Love is Eternity
Agnès Guillaume [p.117](#)

i-REAL
Marc Veyrat [p.125](#)

Inside a Circle of Dreams
David Lawrence [p.129](#)

COMPÉTITION VIDÉO:::

Les œuvres en compétition [p.170](#)

Palmarès Prix VIDEOFORMES 2023 [p.188](#)

Déclaration du jury professionnel [p.200](#)

Prix de l'œuvre expérimentale de la SCAM [p.204](#)

ACTES NUMERIQUES #4:::

FOCUS #1 : IBRIDA [p.210](#)

Table ronde #1 : Texture et corps [p.216](#)

FOCUS #2 : NEMAF [p.218](#)

Table ronde #2 : Métaverse et méta-vidéo [p.226](#)

FOCUS #3 : ALLARTNOW [p.228](#)

Table ronde #3 : Introspection et art malgré tout [p.238](#)

La SCAM Invite #9 : Vaudou guéris (sage) [p.240](#)

LIVE & PERFORMANCES:::

La zone du dehors

Kafka [p.244](#)

inex.materia

Datum Cut (Maxime Corbeil-Perron) [p.248](#)

Untitled

Rafael [p.252](#)

DZRDR

[p.256](#)

JEUNE PUBLIC:::

Peintures et paravents

Guillaumit [p.263](#)

Installations Jeune Vidéo [p.267](#)

Palmarès du concours « 1 Minute » [p.285](#)

Index des titres d'œuvres [p.288](#)

Index des noms d'artistes [p.290](#)

Remerciements [p.294](#)

Partenaires [p.297](#)

SOMMAIRE #119

PAS PLUS TARD QU'HIER

par John Sanborn, au sujet de l'art vidéo

À aucun moment je n'ai pensé que l'art vidéo n'était PAS la plus importante forme artistique jamais créée. En d'autres termes – l'effet de la lumière qui vacille comme un liquide sous un carreau ; les formes qui fusionnent, se déforment et terminent en explosions en couleurs ; les danseurs qui transpirent en plein grand écart sauté ; les pulsations d'un *feedback* vidéo, les longues traînées d'électrons qui viennent frapper une couche de phosphore – l'art vidéo a changé le monde.

Et il a changé ma vie.

J'ai commencé à envisager la vidéo en tant que forme artistique dans une hallucination. Depuis ce jour, mon enthousiasme ne m'a pas quitté, et je n'ai cessé d'être inspiré par le potentiel de ce média électronique azimuté. Tandis que de nouvelles générations, assistées des technologies actuelles, accompagnent l'art médiatique vers des horizons divers, je ne peux que remarquer les petits fils qui connectent le passé au futur.

On dit que Nam June Paik a monté une exposition avec quatre pianos « préparés », des objets sonores mécaniques, plusieurs installations de disques et de cassettes ET douze téléviseurs modifiés. L'événement était appelé « Exposition de Musique – Télévision Électronique ». C'était le 11 mars 1963. La Terre a tremblé ce jour-là.

Aujourd'hui, ce modeste geste est considéré comme la naissance de « l'art vidéo » qui n'allait ensuite jamais cesser de se développer ; pourtant, Paik, qui n'avait pas encore accès à des équipements vidéo, en était au stade de modifier des téléviseurs d'occasion bon marché pour déformer les programmes télévisés lors de leur diffusion. L'Allemagne n'avait qu'une seule chaîne de télévision en 1963, et cette dernière ne diffusait que quelques heures chaque soir – ce qui explique possiblement l'horaire tardif de la performance de Paik. Contrairement aux actions du mouvement Fluxus qui avaient lieu à la même époque, le projet de Paik n'a pas été relayé au journal télévisé. Oh, mais quelle diffusion ça a dû être !

Le génie de Paik réside dans le fait d'avoir transformé un appareil dédié à la diffusion de programmes triviaux en une fenêtre sur l'avenir. Au lieu de n'être que lecteur, la vidéo est devenue la chanson.

Chacune des perturbations que Paik testait sur ses téléviseurs d'occasion constituait une altération significative de la structure de diffusion de l'image : distorsions du champ magnétique, remplacement du signal de transmission par du courant alternatif, manipulation de la couche de phosphore à la surface du tube cathodique. Il a transformé un appareil électroménager en instrument.

C'est ainsi que la transformation est devenue un élément clé de mon expérience en création vidéo. Le changement d'état, qu'il résulte d'un montage, d'une superposition ou d'une fabrication électronique totale, est la constante initiée par Paik qui impacte l'art médiatique, quel que soit le processus adopté pour une œuvre. L'unité est obtenue en acceptant la transformation en tant que concept central. Ce fut d'abord une inflexion du signal analogique, puis sont apparus les pixels nus, et on vit aujourd'hui l'ère des cohortes génératives et pro-

gressivement itératives – Tout cela découle de l'inversion de la norme initiée par Paik.

La coupe et le fondu restent essentiels, puisque la restructuration du temps est fondamentale, et ces outils permettent de perturber les attentes du public en matière de temporalité. Le succès d'une œuvre monocanal dépend de la réaction appel/réponse entre le média et le spectateur. Les meilleures œuvres font entrer de la surprise, de l'inventivité et de la dissonance dans cette relation.

Les artistes offrent des alternatives. La vidéo permet d'inverser, d'altérer, de commenter et d'annoter. Nos horloges biologiques sont réglées pour donner une cadence ; la minute, la demi-heure et l'heure ; ces temporalités sont injectées dans des schémas individuels, à savoir porteuses de contenu auquel le spectateur ne s'attend pas. L'œuvre *Global Groove* de Paik joue avec notre capacité à assimiler et à comprendre pourquoi une chose en suit une autre – accordant tant au spectateur qu'à l'artiste la permission d'ignorer les règles de la narration et de se défaire du carcan d'une intrigue.

Ceci a totalement renversé la notion de l'exemplification « normale » du média, plaçant le plafond à nos pieds et établissant une largeur de bande plus haute que large. Mais le pas de géant a été fait à la naissance du numérique : ce dernier reste fluide et se plie à la volonté de son manipulateur, et ce en toute discrétion. Désormais, tels ou tels pixels pouvaient être localisés, puis tordus, et des couches superposées pouvaient, soit isoler, soit rehausser un mouvement ou un moment. C'est toujours de la vidéo, elle invite toujours à l'expérimentation, mais avec une mesure de contrôle qui a poussé de nouveaux outils à ruer dans les brancards. Et les artistes ont eu tôt fait de rendre coup pour coup ! Résultat ? Une bagarre pour déterminer qui était le maître et qui était l'esclave.

La segmentation est devenue une méthode de classification dans laquelle chaque phylum de sentience¹ représente une certaine « tranche » de réalité. Assez vite, les limites des enregistrements analogiques ont été repérées, révélant une dissonance cognitive entre le son et l'image, ouvrant la porte à des altérations dont l'éventail allait du détournement d'images achetées aux abstractions à grande échelle issues de transpositions grossières.

L'art vidéo était devenu média numérique. On s'est mis en quête de couleurs inconnues dans la nature et d'histoires à raconter qui n'étaient issues ni du théâtre, ni de la littérature, ni du cinéma. Les œuvres naissaient des imaginations libérées, et une génération entière d'artistes, biberonnée aux clas-

1 - <https://fr.wikipedia.org/wiki/Sentience>

siques analogiques de la confrontation avec les médias, était libre d'écrire sa propre mythologie. La réaction est devenue invention, et les hybrides se sont mis à arpenter le monde. La danse a épousé la vidéo, les images se sont mises à pulser au rythme de la musique, et même l'opéra est devenu un partenaire intime de l'image animée.

Les plus simples démonstrations d'articulation ont été mises à l'écart, remplacées par des œuvres plus complexes et plus intimes qui bousculaient notre vision de la relation entre le ton et le thème traité, souvent au détriment de la logique ou de la clarté émotionnelle. Les frontières entre ce que l'on voit et ce que cet « art » nous fait ressentir se sont délimitées.

Les œuvres les plus intéressantes, parties d'une seule et unique brique, ont construit un édifice qui suit une méthodologie mixte, avec des signes et des symboles qui ne peuvent être réalisés qu'en vidéo, telles que des apparitions de texte divergent ou de figures de rhétorique que seule votre mère apprécierait. Cette exploration par voie intraveineuse nous a menés au-delà du conscient, voire du subconscient, dans le domaine des songes ; des constructions hypnotiques dans lesquelles des superpositions d'images, du mouvement à outrance et de petites touches de violence avaient plus d'impact qu'aucune histoire linéaire ne pouvait offrir.

Et contrairement au cinéma, ces drames pleins de grâce ne rendaient hommage à aucun type de passé, ni ne se réclamaient d'aucune configuration établie. Bien entendu, certains aspects des arts des médias provoquaient l'écoeurement, puisqu'il n'y a qu'un pas entre métaphore et cliché et que des utilisations peu inspirées de musiques et de textes étaient à prévoir. Mais ces stéréotypes sont gommés, un par un, par l'innovation et la nouveauté. C'est un truisme inhérent à l'art vidéo, et ce depuis son origine.

Cela s'explique par la constance de deux aspects de l'inspiration éphémère.

Les distorsions temporelles, obtenues par le chaos décentralisé, les juxtapositions de contenu, les migrations translittérales ou les associations sans queue ni tête ; tout cela découle du détournement initial des téléviseurs par Paik et de sa négation de notre besoin de tolérance.

Les altérations spatiales – l'espace mental, l'espace littéral, l'inclusion de mouvements corporels et le simple fait de se lever et de danser - ont été superposées sur des constructions architecturales et structurelles. Les écrans étaient, certes, des outils de démonstration, mais le positionnement de l'écran lui-même a radicalement changé. Il est passé de la maison à la galerie.

La fabrication d'espace mental et d'espace émotionnel s'est faite de plus en plus discrète – pour suggérer, insinuer et aguicher, tandis que des collages physiques dissociatifs garantissaient que le tout dépasse de loin le singulier. Et le cadre du monocanal, rongé par les structures temporelles et associatives, s'est transformé en tranches de vie dédiées à la transformation ; les écueils à éviter étant la vacuité et l'apologie de ce qui est évident.

L'art médiatique actuel offre des paysages de désir post-humain où les phases d'invention sont devenues des algorithmes de transformation épurée. L'apophénie - notre propension naturelle à distinguer des schémas dans le bruit – travaille aujourd'hui en surrégime, tant la nature est devenue esclave des chiffres, et ce phylum datant de nos origines a adopté une semi-sentience de couleur et de forme non touchée par la main de l'homme. Le sale boulot se fait toujours, mais la distance entre l'idée et sa réalisation s'amenuise à toute vitesse.

Dans un scénario similaire à celui de l'arroseur arrosé, notre défi est de concilier données et sentiments, de trouver comment dépasser le choquant et le pastiche de manière à mêler le sérieux et la fantaisie dans le but d'éveiller. On peut hurler ce que l'on ressent, ou flirter avec l'intellect et l'émotion pour faire passer son message ; mais la poésie aura toujours un impact plus durable que la prose.

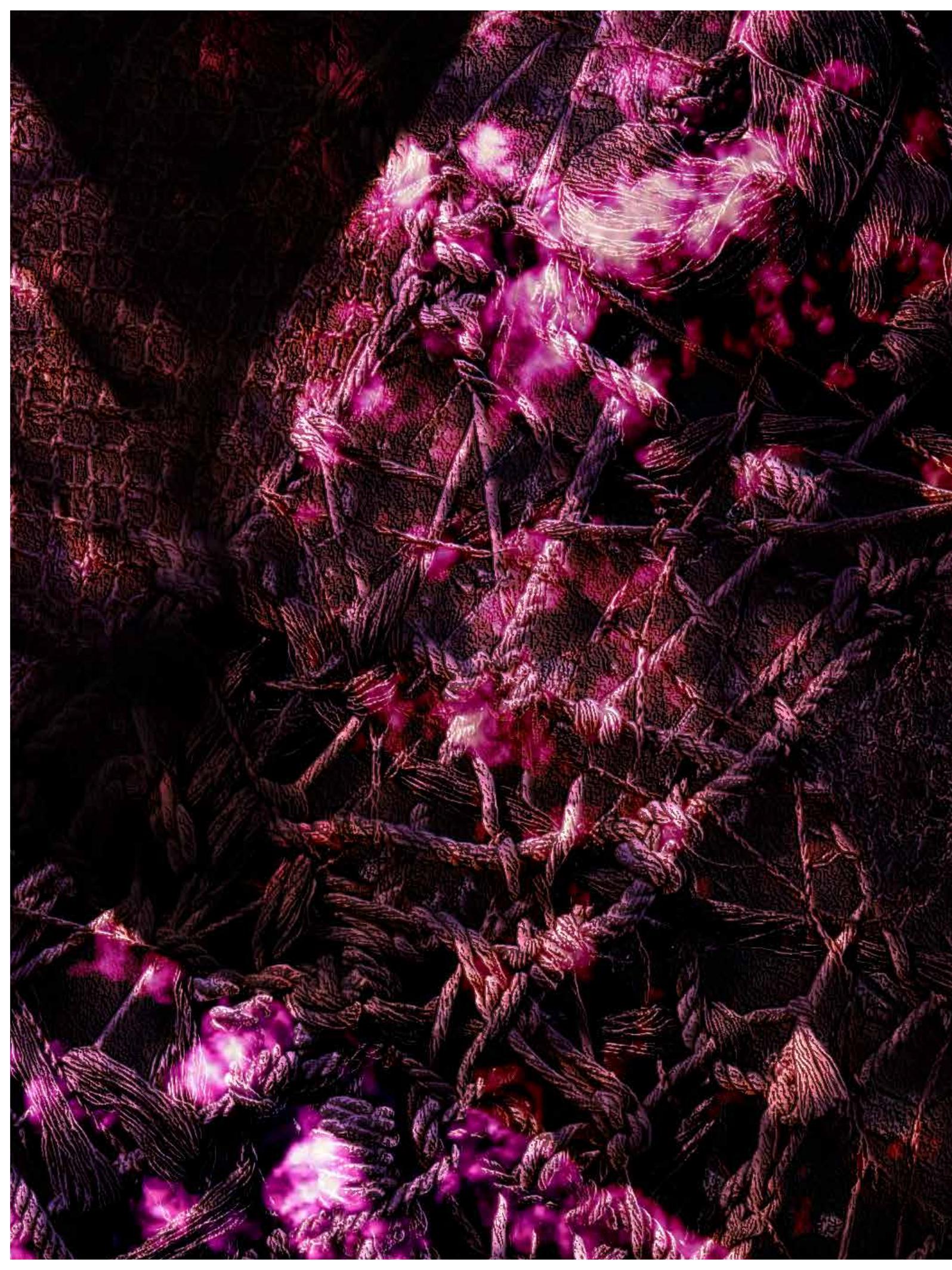
Les thèmes importants méritent d'être traités par voie d'intersectionnalité sélective, et ce grâce à l'infinie variété de méthodologies qu'offre la création médiatique ; de la capture d'écran à l'image près, à l'aplat de couleur vive. Je me trouve moi-même attiré vers de plus en plus de variations sur « le grand foutoir », où l'absurde dénonce le formalisme et où le style musical quasi lyrique que je développe depuis des décennies est distillé partout ; dans chaque geste, chaque petite touche et chaque coupe. J'oscille entre projets d'opéra à grande échelle et poèmes intimistes où les mécanismes de transformation sont activés par un focus sélectif. Je ne ressens aucun besoin de respecter un cadre ou d'appliquer de quelconques règles de l'art à mes expérimentations avec l'image et le son. Tous les coups sont permis.

Alors, nommez-le comme ça vous chante – art vidéo, art télévisuel, art numérique ou simplement art médiatique – le tempo donné par Paik est le beat sur lequel on danse aujourd'hui.

© John Sanborn
traduit de l'anglais par Fanny Popieul
- Turbulences Vidéo #119



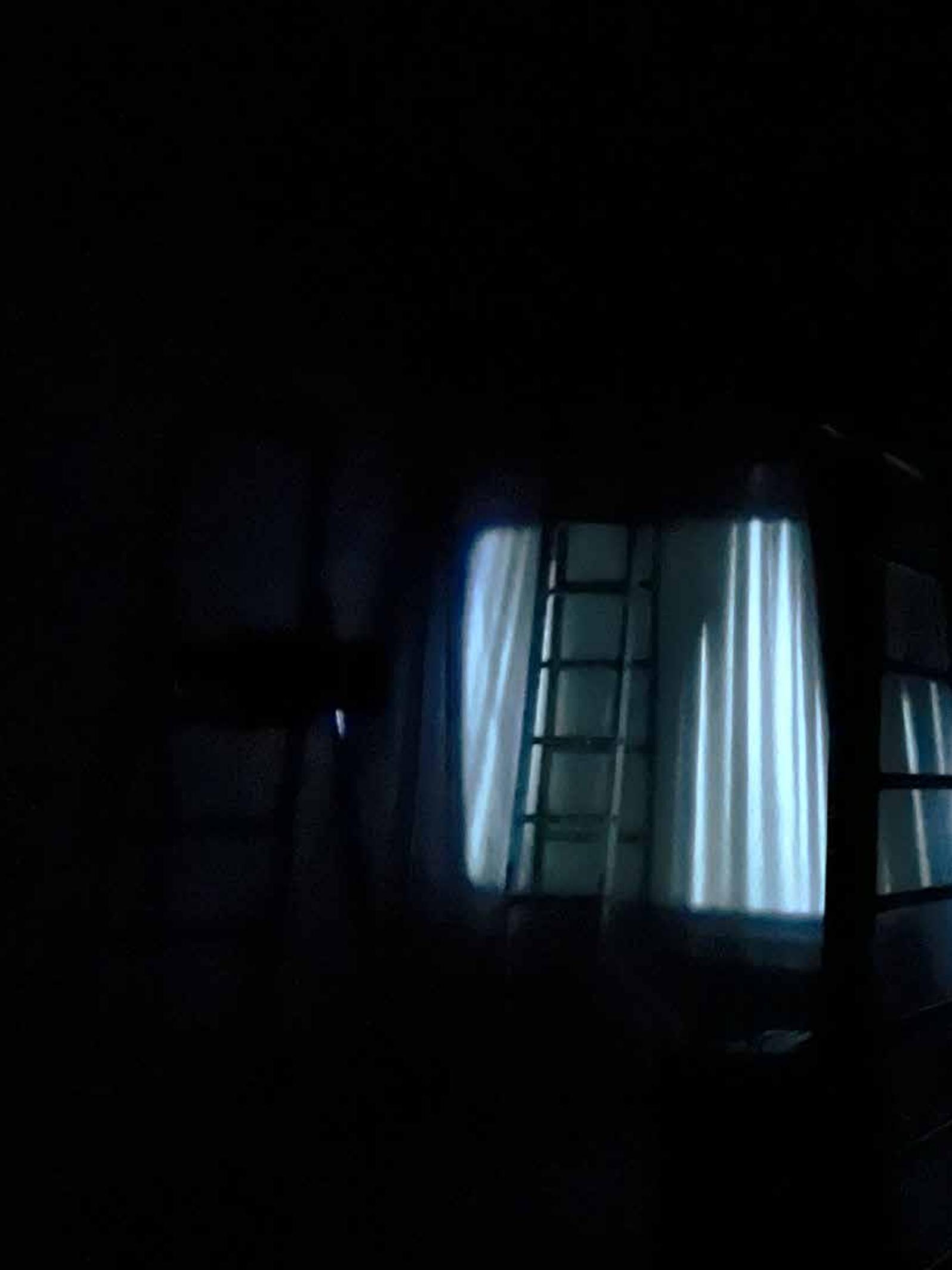
Nam June Paik at his "Exposition of Music – Electronic Television", Galerie Parnass, Wuppertal, 11 au 20 mars, 1963 © George Maciunas





EXPOSITIONS

Gary Hill | Mariana Carranza | Total Refusal
Shunsuke François Nanjo | Henri Tauliaut | Úrsula San Cristóbal
Anne-Sarah Le Meur | Agnès Guillaume | Marc Veyrat
David Lawrence | Vincent Fournier | Guillaumit
Vidéocollectifs | Video Art Academy...



AFTERWARDS

GARY HILL



AFTERWARDS (Et après) GARY HILL (USA)

DU 16 MARS AU 2 AVRIL - CHAPELLE DE L'ORATOIRE

Installation multimédia, vidéo et son, 2023.
Production VIDEOFORMES 2023.

Toujours dans une idée de créer des œuvres qui mêlent langages, souvenirs et visuels entre lumière forte et obscurité totale (*Midnight Crossing*, 1997, *The Storyteller's Room*, 1998, *The Slow Torque of Bonsai*, 2017), *Afterwards* mettra en scène considérablement plus d'objets trouvés : débris, objets accumulés, mobilier abandonné, outils, etc. Ils seront volontairement mis en place pour que se génèrent des histoires imprécises qui se superposent, produites de la même manière que les œuvres précédentes, c'est-à-dire en utilisant des impulsions ponctuelles de lumière forte déclenchées par la parole (et ce en exploitant le rythme rapide et éphémère des lumières stroboscopiques).

Une fois installé, une faible lumière s'estompe et l'espace est plongé dans le noir complet. Après quelques secondes, commence à apparaître une image vague qu'on ne discerne qu'après quelques instants supplémentaires. Juste au moment où un spectateur peut saisir une image, une voix prononce un mot ou une phrase détachée ; puis exactement au même moment, un éclat momentané de lumière aveuglante efface l'image et produit une image rémanente de l'objet/de l'architecture, qui se déplace et parfois se multiplie lorsque les spectateurs clignent des yeux. Elle aussi s'estompe en quelques secondes, et replace le spectateur dans un espace complètement obscur et/ou avec des traces d'autres images qui emplissent l'espace. L'opération continue : des images émergent, sont lentement reconnaissables (ou pas tout à fait) et la voix/lumière « réinitialise » l'espace à intervalles variables. L'expérience maximale recourt à un procédé d'accumulation lente de bribes d'histoires, les spectateurs sont parfaitement informés des processus neurologiques et physiologiques qui s'effectuent au fil du temps.

Depuis le début des années 70, **Gary Hill** (né en 1951 à Santa Monica, Californie), a travaillé avec un grand nombre de supports tels que la sculpture, le son, la vidéo, le texte, l'installation et la performance. Il a produit une grande quantité de vidéos monocanal, d'installations mix-media, d'écrits et de performances.

Des expositions personnelles de son travail ont été présentées dans des musées et des institutions du monde entier : le Centre Georges Pompidou à Paris, le Musée d'Art Moderne de San Francisco, le Musée Guggenheim à New York, le Musée für Gegenwartskunst à Bale, le Musée d'Art Contemporain de Barcelone, le Kunstmuseum à Wolfsburg ; et plus récemment au Cafa Art Museum de Pékin, au Musée d'Art Architecture et Technologie (MAAT) à Lisbonne, au Musée des Beaux-Arts Pouchkine à Moscou, au WEST Den Haag à La Haye et au Suwon Ipark Art Museum en Corée.

Il a remporté de nombreux prix tels que le Golden Lion pour la Sculpture à la biennale de Venise de 1995 et le Kurt-Schwitters-Preis de 2000 du Niedersächsische Sparkassens-tiftung à Hannover en Allemagne. Il a reçu une Bourse Mac Arthur en 1998, et il est parmi les rares artistes à avoir obtenu deux Bourses Guggenheim.

<http://garyhill.com/>

Portrait vidéo de l'artiste :

<https://youtu.be/a5YPkhScCUM>

© Gary Hill
traduit de l'anglais par Loanne Bouillet
- Turbulences Vidéo #119



Afterwards, Gary Hill, Chapelle de l'Oratoire © Photo : Gabriel Souheyre / VIDEOFORMES



Afterwards, Gary Hill, Chapelle de l'Oratoire © Photo : Gabriel Souheyre / VIDEOFORMES

Dans la lignée de ses travaux précédents, **Afterwards** (Et après) est né d'une volonté de mêler langage, mémoire, lumière... Cette installation, met en scène des objets trouvés (débris, objets accumulés, mobiliers abandonnés, outils...). Des impulsions de lumière crue — déclenchées et infiltrées par la voix — les rendent visibles de façon intermittente. Puis la lumière s'estompe, l'espace est plongé dans une obscurité totale. Sous forme d'histoires imprécises, cette œuvre offre un récit d'où émergent des superpositions d'images — plus ou moins identifiables. À intervalles variables, la voix/lumière « réinitialise » l'espace.

Pionnier de l'Art Vidéo, Gary Hill, est un artiste américain, internationalement reconnu pour ses installations multimédias (vidéo, sculpture, son, texte et performance). De même que Maurice Blanchot et son « écriture du désastre » dont parfois il s'inspire, Gary Hill renouvelle la lecture du son et de l'image. Visant une portée universelle, l'artiste, qui a le souci de rendre ses œuvres accessibles, s'appuie sur « les structures universelles du langage » (Jacinto Lageira, professeur en esthétique, Paris-I-Panthéon-Sorbonne). L'œuvre doit être compréhensible par toute personne indépendamment de sa culture. Ayant toujours voulu impliquer son spectateur physi-

quement et mentalement, Gary Hill utilise la technologie et ses effets physiologiques, neurologiques pour lier langage et corps.

Dans *Afterwards*, le spectateur, « interprète de ces jeux de langage » (J. Lageira), occupe une place centrale. Dans cet environnement immersif, le rythme rapide et éphémère des lumières stroboscopiques, imprime et multiplie sur la rétine du spectateur des images rémanentes d'où émane un récit propre à l'expérience de chacun.

Texte élaboré en collaboration avec les étudiants du département « Arts du Spectacle, option cinéma » Université Clermont Auvergne, sous la responsabilité d'Élise Aspod
© Léna Brusa, Charlotte Hoët, Julie Robert et James Sloane
- Turbulences Vidéo #119



Afterwards, Gary Hill, Chapelle de l'Oratoire © Photo : Maëlle Skorczynski / VIDEOFORMES

AFTERWARDS

propos recueillis par Gabriel Souheyre

Quoi d'autre ?

Y a-t-il autre chose que je puisse faire ?

Choses et autres

Extraits d'une conversation entre Gary Hill et Gabriel Souheyre.



Afterwards, Gary Hill, Chapelle de l'Oratoire © Photo : Gabriel Souheyre / VIDEOFORMES

C'est une longue histoire entre nous, même si les liens se sont étirés, ils ne se sont jamais brisés, semble-t-il.

On s'est rencontrés lors d'une soirée sur le toit du Centre Pompidou en... 1988. On a parlé. Je t'ai invité à participer à notre (très) jeune festival, à l'époque, à Clermont (c'est où, ça ?). Tu as accepté, pour une installation (CRUX) et une rétrospective de tes travaux vidéo.

La rétro, tu t'en souviens, mais l'installation, pas vraiment ! Pour moi, en revanche, c'est CRUX qui m'a laissé le souvenir le plus impérissable, avec cette configuration qui, comparée à d'autres contextes dans lesquels je l'ai vue ensuite, a profondément marqué ma carrière de programmeur.

Quelques mois plus tard, CRUX a été programmée sur un des premiers grands rassemblements européens en Allemagne, intitulé « Video-Skulptur ». À cette époque, l'art vidéo était encore une forme d'art assez marginale. Ce n'est que plus tard que les critiques se sont mis à appeler ce type d'œuvre une « installation ». Deux ans plus tard, tu as créé *Suspension of Disbelief (for Marine)*, une rangée horizontale de 30 écrans insérés dans une poutre en alu fixée entre deux murs, pour le centre d'art contemporain du Creux de l'Enfer.

À l'époque, c'était surtout ta formation de sculpteur qui était mise en avant.

Avec le recul, on pourrait penser que les programmeurs de *Video-Skulptur* ont employé le mot « sculpture » pour donner une certaine légitimité à la vidéo, non ? En tout cas, peu après cet événement a eu lieu l'exposition *Metropolis* (en Allemagne également). Je ne sais pas si tu t'en souviens, mais les installations vidéo étaient toutes au sous-sol, complètement séparées du reste – la vidéo était encore reléguée dans un « ghetto », et malgré la dimension internationale de l'expo, la vidéo demeurait au second plan. Ironiquement (et depuis bien longtemps), je ne m'identifie pas vraiment à ces milieux de l'art vidéo qui ont lancé ce genre de manifestations : des programmeurs et des écrivains qui se demandent comment diantre aborder le multimédia. À mon avis, c'est *Documenta 92*, à peine un ou deux ans plus tard, qui a été la bombe – l'explosion qui a ouvert toutes les portes. À partir de là, le soi-disant monde de l'art ne pouvait plus faire la sourde oreille. C'est à ce moment-là que les médias vidéo et électroniques ont commencé à être véritablement intégrés à la peinture, la sculpture, à l'art conceptuel etc., du moins pour un temps. Cet événement présentait des artistes comme Bruce Nauman, Dara Birnbaum, Bill Viola, Tony Oursler, Matthew Barney, Stan Douglas et moi-même (avec *Tall Ships*). Du jour au lendemain, on était perçus différemment, mais n'oublions

pas que c'était déjà 20 ou 25 ans après les débuts de la performance vidéo.

Qu'en est-il de l'art vidéo aujourd'hui, à ton sens ?

En fait, cela fait un bon moment que l'on assiste à une sorte de tournant réactionnaire. La vidéo est redevenue un monde de l'image, une alternative au cinéma. Sa force a toujours été d'être un (non)médium conceptuel. Aujourd'hui, presque tout ce qui est lié avec le multimédia se justifie avec l'étiquette « numérique ». Certes, l'intelligence artificielle est pleine de promesses, mais pour le moment, elle n'est rien d'autre qu'un outil productif dénué de toute sensibilité ou de difficulté. On voit de moins en moins d'art multimédia. La raison ? C'est bien simple : les galeries n'arrivent pas à le vendre et les musées, pour la plupart, n'ont pas les moyens d'assurer les frais de transport et l'installation, et encore moins de les acheter, donc ils font passer la peinture en priorité. Justement, on vient de m'envoyer une critique d'une grande exposition « d'art vidéo » au MoMA. J'ai oublié comment elle s'appelle (*Signals, How Video Transformed the World*, MoMA, 2023), mais elle se limite en fait à quelques morceaux choisis de leur collection permanente.

Quand mon galeriste et grand ami Donald Young est mort, j'ai passé plusieurs années sans avoir le cœur de chercher une autre galerie. Un beau jour, décidé à sortir de ma torpeur, j'ai vaguement essayé d'en trouver une sur New York. On m'a fait une réponse que je n'oublierai jamais. Le directeur (ou le propriétaire ?) de la galerie m'a lancé : « Ah, c'est vous qui avez fait *Tall Ships* ! » Ça faisait 25 ans, et j'ai donc compris que c'était peine perdue. Dans le monde de l'art, vous avez la valeur de votre dernière expo, pour ainsi dire. J'ai fait de l'art presque toute ma vie. C'est tout ce que je sais faire, et même... ça veut dire quoi, au juste ?

Tu as bien été sculpteur au sens « classique » du terme à une époque, non ?

J'ai commencé comme sculpteur, mais je ne me voyais pas comme tel. Un de mes meilleurs amis, Fred Park, m'a fait prendre du LSD, du bien dosé pour « changer ton regard sur la vie ». On avait quinze ans. Son grand frère, Tony Park, faisait de la sculpture en métal soudé, des œuvres incroyablement complexes. J'étais fasciné, et je me suis mis à en faire, c'était devenu une véritable obsession. J'ai travaillé un peu pour mettre des sous de côté, j'ai acheté des chalumeaux et des bouteilles de gaz, et je me suis mis à l'imiter. Je n'y

connaissais pas grand-chose. Enfin, j'avais fait de la sculpture au lycée, mais je ne connaissais rien à l'art contemporain.

Presque tout ce que je connaissais alors, c'était les artistes européens, Picasso, Giacometti, Jérôme Bosch et le psychédéisme de l'époque, qui était bien différent du surréalisme, même s'il y avait sans doute des liens. Toutes les sculptures que je faisais étaient inspirées par le travail de Tony. J'ai fini par trouver mon propre style, ou disons plutôt mon premier style, après être parti sur la Côte Est. J'ai obtenu une maigre bourse qui m'a permis d'intégrer la Arts Students League, qui avait à l'époque une filière à Woodstock. Quand j'étais en terminale, j'ai appris l'existence d'une communauté d'artistes à la campagne près de New York. Je ne sais pas trop pourquoi, j'ai décidé de m'y rendre. Je prenais l'avion pour la première fois ! J'ai décroché le financement, la bourse Arnold Blanch, je crois.

C'est ainsi que j'ai rencontré le peintre Bruce Dorfman, qui est resté jusqu'à ce jour un ami très proche. J'ai suivi ses cours pendant un mois durant l'été 1969, juste avant le fameux « festival ». Ironie du sort, je suis rentré en Californie une semaine avant le début du festival. Un peu plus tard, Dorfman m'a convié à participer à un petit groupe, cinq ou six personnes, une sorte de petit séminaire privé. J'ai brièvement bossé comme assistant dans son studio, tout en faisant des petits boulots – j'ai fait la plonge, j'ai surveillé une patinoire pour enfants, moi qui ne connaissais pas l'hiver, je me suis vraiment caillé. Je fabriquais également des bijoux que je vendais pour joindre les deux bouts.

Bruce m'a emmené à une expo intitulée *New York Painting and Sculpture 1940-1970* au Metropolitan Museum of Art. J'ai vu toute l'école new-yorkaise d'un coup, c'était incroyable. Pollock, Warhol, Stella, Johns, Kelly, Frankenthaler, Chamberlain, Gorky, Lichtenstein, Morris Louis, Carl Andre et bien d'autres encore. J'en ai pris plein les mirettes. À peu près à la même époque, ou un peu avant, alors que j'étais encore dans la sculpture, j'avais entendu, en entrant dans un magasin de disques à Woodstock, une chanson géniale et j'ai tout de suite voulu savoir ce que c'était : *A Rainbow In Curved Air*, de Terry Riley. Ce magasin avait un rayon de musique électronique, surtout des disques d'occasion, et j'y ai déniché des disques de Charles Dodge, John Cage, d'autres albums de Terry Riley, La Monte Young (édition limitée chez Black Record) et Xenakis. Tout cela m'a fortement influencé, sans aucun doute.

Vivre ça, découvrir ce que faisaient tous ces artistes new-yorkais, tout ça m'a insufflé une énergie de dingue. J'ai arrêté de faire des sculptures qui étaient un mélange de Giacomet-

ti, de Bosch et bien sûr des œuvres de Tony (des créatures bizarres en cages, principalement), pour me tourner vers les installations improvisées en salle, avec du son. D'abord, les formes biomorphiques ont cédé la place à des formes géométriques, que je peignais, en plusieurs couches car elles étaient faites de plusieurs épaisseurs de tiges soudées, et lorsque des motifs moirés apparaissaient, j'ajoutais des couches de grillage. Je me suis mis à fabriquer des éléments indépendants que j'intégrais à mes installations. Parfois, je prenais des tiges de soudage d'un mètre, j'en assemblais trois de façon à ce qu'elles se plient sous le poids et génèrent un son différent. D'ailleurs, la fabrication de ces éléments sur un site spécifique était très proche de ce que je fais maintenant, mais avec des paroles et des images animées en plus.

Je ne savais pas que tu avais fait un travail si intense sur le son. Comment en es-tu venu à faire de la vidéo ?

À mes débuts, j'étais surtout dans l'expérimentation sonore. J'ai enregistré des tas de cassettes de boucles sonores avec mes sculptures, qui généraient des sons aux harmoniques très riches et variées. J'ai rencontré un Français, Jean-Yves Labat (« Monsieur Frog »), qui jouait avec Todd Rundgren dans le groupe Utopia. On a fait une performance ensemble. Lui au synthé, moi à la sculpture (*New York City Kites* – Les cerfs-volants de New York) avec des baguettes métalliques. Puis on a fait un deal : il voulait utiliser ces sons pour son album. On a mis ça en place aux Bearsville Studios, et en échange, on m'a offert une heure d'enregistrement. Suite à ce petit échange, j'ai gardé des cassettes. Je les ai intitulées *Subway Fantasies*.

En 1973, le Peoples Video Theater de New York s'est installé près de chez nous, au même moment, le Conseil des arts de l'État de New York a donné des subventions à plusieurs groupements de vidéastes. Il ne s'agissait pas en soi de subventionner l'art, mais de faire une expérience sociale sur la base de ce médium vivant – en donnant aux gens l'occasion de voir des images d'eux-mêmes. Voilà un truc que j'ai encore du mal à comprendre aujourd'hui : on sous-utilise largement les aspects « miroir » de la cybernétique. Comme je l'ai déjà dit, on considère la vidéo comme un bâtard du cinéma. On accorde plus d'importance à la taille et la résolution de l'image qu'aux incroyables possibilités cybernétiques.

Quoiqu'il en soit, le groupe de vidéastes s'était rebaptisé Woodstock Community Video, et je ne savais pas du tout ce qu'ils faisaient. J'ai frappé à la porte, on (Ken Marsh) m'a montré une caméra, enfin, un Portapak, et m'a laissé seul dans une salle pour essayer le matos. J'étais littéralement ab-

sorbé, non seulement par le fait de me voir moi-même en temps réel d'un point de vue différent, mais aussi par le fait que les choses semblaient différentes lorsqu'on les regardait à travers un viseur, surtout lorsqu'on y collait bien son œil. On se sentait plus proche de l'instant présent. Je me suis tout de suite porté volontaire pour participer à des émissions – filmer des gens en ville et diffuser des programmes sur le câble. On filmait des groupes qui passaient dans le coin, comme Paul Butterfield, Taj Mahal, et n'importe qui, en fait. MTV n'existait pas encore. On filmait tout ce qui passait.

À peu près à la même époque, j'ai collaboré avec un ami, Jim Collins. On a peint au pochoir des rectangles de couleur dans toute la ville, quatre nuits de suite. Bien sûr, il y avait plein de gens qui n'étaient pas contents, et surtout le conseil municipal, car on en avait mis sur un monument aux morts du centre-ville. On a fini par se faire arrêter. On avait oublié de brouiller les pistes : on avait acheté la peinture à la quincaillerie du quartier. J'ai réalisé un petit documentaire dans lequel je demande aux habitants ce qu'ils en pensent, s'ils souhaitent que les peintures soient enlevées ou qu'on en mette d'autres – un documentaire assez bateau à l'époque. Peu après, j'ai réalisé *The Fall*, qui évoque grosso modo l'emprise de l'homme sur la nature. J'ai utilisé les sons de ma sculpture, une texture sonore très métallique enrichie d'une saturation *hardcore* que j'avais créée sur un magnétophone à trois têtes.

J'ai recroisé Jean-Yves (Woodstock est une petite ville), et je lui ai acheté son clavier portatif EMS Synthi AKS. Je m'en suis servi lors de quelques performances, puis je l'ai vendu pour m'acheter un Serge Modular, bien plus utile pour ce que je faisais.

Donc, pour revenir à la définition de la sculpture, si elle existe, je ne me mouille pas trop, pour moi, TOUT est sculpture. Même la pensée est de la sculpture – prise dans son sens le plus large. Pour moi, c'est plus une question d'intention qu'une réelle spécificité du médium. On ne peut pas vraiment le réduire à l'idée d'un objet dans un espace tridimensionnel, bien que ce soit une façon de voir les choses en ce qui concerne certains grands sculpteurs. Prenons par exemple Giacometti, un radical s'il en est, quand on voit sa façon de gérer l'espace en fonction du corps humain, c'est énorme. Ou encore les minimalistes, même s'ils ont horreur de cette dénomination, Serra, Judd, Andre... On a pu penser qu'ils étaient en pleine phénoménologie – la proportion, la matérialité et le travail sur les séries sont primordiales, et pourtant, il y a quelque chose qui reste obscur.

Il y a toujours, à un moment ou à un autre, un aspect philosophique de la chose, car on n'arrive jamais à en cerner



CRUX, 1989 © Gary Hill

complètement le sens. En dehors des aspects physiques à proprement parler, je dirais que j'évolue dans une sphère très différente. Ce que je mets en avant, c'est le langage, ainsi qu'une sorte d'inhibition, reléguant par là même l'espace à une fonction de pivot entre les deux. Par exemple, que se passe-t-il lorsqu'on utilise un jeu de mots, que se passe-t-il vraiment dans l'esprit, quelle différence avec le fait de voir une forme sous deux angles différents qui suscitent chacun une autre association d'idées ?

Regarde comment Acconci a évolué de « l'espace » que constitue une page, lorsqu'il se consacrait à la poésie à ses débuts, à la performance puis à l'installation et la politique, pour en arriver à l'art public et à l'architecture. Pour un artiste, ces questions sont assez intuitives, le processus est fluide et expérimental. Je me souviens d'un bouquin que j'ai lu dans les années 1970, en pleine explosion de toutes ces possibilités. Il s'intitulait *Beyond Modern Sculpture* (Au-delà de la sculpture moderne) et expliquait (bien mieux que moi !) qu'il fallait élargir la notion de sculpture.

Peux-tu nous parler de CRUX ?

En ce qui concerne CRUX, un des commentaires les plus intéressants que j'aie entendus a été celui de Robert Mitten-



Impressions of Africa, 2005 © Gary Hill

thal, un écrivain poète : pour lui, les caméras étaient comme des clous que l'on enfonce dans le corps (donc la crucifixion) pour fixer les parties du corps à l'environnement. En adoptant cette perspective, on voit l'œuvre très différemment. Et du côté des pieds, on a parfois l'impression que je fais rouler le monde devant moi comme un bûcheron le ferait avec ses bûches. L'accent se porte sur mes bras et mes jambes car le cœur, le centre, est vide. Des fois je me dis qu'il aurait été bien plus facile de réaliser *CRUX* aujourd'hui, avec des petits caméscopes, ou en même en utilisant le *streaming* – ah, il y aurait eu plein de façons de faire super intéressantes. Ce serait bien d'avoir une meilleure qualité d'image, mais celle-ci porte la marque de son époque. Tout a été filmé avant l'avènement des caméscopes compacts, avec des caméras VHS-C, et j'avais les platines sur le dos, ce qui ajoutait du « poids ». La réalité physique est invisible : j'étais pieds nus, c'était l'hiver, ou la fin de l'automne, et le sol était jonché de verre et de cailloux.

Donc, sculpture et performance sont toujours très liées dans ton travail.

Peut-être pas toujours, mais cette notion de réalité physique est centrale la plupart du temps. Et pour le spectateur aussi – cela dépend des projets.

En 2005, nous avons présenté *Impressions of Africa* pour notre 20^{ème} édition.

C'était une commande de la Fondation Cartier.¹

Quand je vivais là-bas avec les Yanomamis, je n'avais pas vraiment en tête de faire une création, même si je filmais beaucoup. J'avais lu des choses sur les Yanomamis, et une fois sur place, j'ai été intrigué par les shamans. Ils semblaient définir la cosmologie de la vie aux yeux de tous les autres. Je me suis dit que si je voulais comprendre un minimum qui étaient ces gens, il fallait que je prenne leur poudre (le *yakoana*). Le traducteur, Bruce Albert, un anthropologue français, en a parlé au chef qui a accepté que je me joigne au rituel. J'ai compris que ce n'était pas une décision qui allait de soi, ce qui m'a un peu stressé, mais j'étais déterminé à aller jusqu'au bout. En tout cas, c'était une belle déception. Je n'en avais peut-être pas pris assez, mais je me suis retrouvé avec une sinusite qui a duré plusieurs semaines. On vous envoie dans le nez un truc qui ressemble à de la poussière, à l'aide d'une tige creuse d'un mètre de long, une sorte de crayon géant. Les effets auditifs étaient très différents des autres psychotropes, ça c'est sûr... En rentrant chez moi, j'ai été impressionné par les images que j'avais prises. C'étaient des prises de vue de l'intérieur de

1 - *Yanomami, l'Esprit de la Forêt*, 2003.



23:59:59:29 *The Storyteller's Room*, 1998 © Gary Hill

leur performance – je m'étais placé avec ma caméra en plein cœur de leur rituel shamanique – je bougeais avec eux, je « dansais » leurs danses tout en filmant. Une fois rentré, donc, j'ai eu envie de tirer quelque chose de cette expérience. Ne pas le faire serait revenu à trahir le chef, après sa générosité et la confiance qu'il m'avait accordée. Rien qu'en les réécoulant, en lisant des choses sur les esprits et les miroirs, j'ai écrit le texte puis élaboré une installation plus ou moins symétrique qui incorporait de véritables miroirs qui tournaient sur eux-mêmes. Plutôt que de faire une œuvre sur les Yanomamis, je voulais créer quelque chose qui vienne de l'intérieur. Le fait de réciter le texte à l'envers a très certainement apporté une note rituelle – une sorte de langue mystérieuse. Lors de l'installation, le texte est lu à l'endroit et à l'envers en même temps. Comme les projections et les enceintes se trouvent de chaque côté de l'écran, on peut donc choisir en se plaçant d'un côté ou de l'autre.

Lors de l'installation à la Fondation Cartier, je ne savais pas encore ce que j'allais projeter sur les miroirs tournants. Au début de chaque texte, je lançais un gyroscope (sans doute inspiré d'une scène de ma vidéo intitulée *Why Do Things Get in a Muddle (Come On, Petunia)*) – sans oublier que j'étais pendu la tête en bas – et j'ai décidé dans la panique, quelques heures avant l'inauguration, de filmer des images du gyroscope. Il y a un petit jardin derrière la Fondation Cartier,

avec des arbres... J'ai mis un gyroscope sur l'objectif de ma caméra orientée vers le ciel à travers le feuillage. Ça l'a fait. Les idées de dernière minute ne sont pas toujours les meilleures, mais celle-ci a réussi.

Parlons d'*Afterwards (Et après)* à présent. On est à mi-chemin de sa réalisation, pourrais-tu nous dire d'où vient le projet, quelle est raison d'être ? Pourquoi nous l'avoir proposé lorsque tu m'as écrit, il y a un an ou deux ?

On avait réalisé des choses ensemble dans le passé, mais pas depuis un bon moment. Chaque année, je recevais les infos sur le festival, et là, comme j'étais en Europe, c'était une bonne idée de reprendre contact. Quand j'ai vu le site, j'étais encore plus motivé. Malgré la taille du bâtiment, il y règne encore une sorte d'intimité que j'ai trouvée idéale pour une série sur laquelle je travaille depuis la fin des années 1990, le premier volet étant *Midnight Crossing (1997)*², suivi de

2 - À propos du titre *Midnight Crossing*, 1997 : à cette époque, je travaillais sur format disque laser. Quand on passait une commande, il y avait un long formulaire qui allait du premier time code au dernier. Il était stipulé que le time code ne pouvait pas excéder 00:00:00:00, ce qui était dénommé le « midnight crossing » (le passage de minuit). J'y fais référence en mode clin d'œil dans mon travail suivant, 23:59:59:29 – *The Storyteller's Room* (une image avant le midnight crossing).



Afterwards, work in progress, Chapelle de l'Oratoire © Photo : Gary Hill / VIDEOFORMES

23:59:59:29 – *The Storyteller's Room* (1998), et *The Slow Torque of Bonsai* (2017).

Au lieu de tout conceptualiser à l'avance, j'avais envie de faire quelque chose *in situ* – d'être sur le lieu, d'y écrire et d'être ouvert à tout événement, aussi infime soit-il : j'écris au fur et à mesure, je mets en place l'électronique, je démêle les câbles, je récupère des objets et j'en élimine d'autres.³ Il y a eu des moments de remise en question. Par exemple, je crois t'en avoir parlé hier soir, ce moment où je me concentrais sur la respiration, tel un poisson avec ses branchies qui évoluerait dans cet espace. C'est devenu très intéressant... À un moment donné, je parle d'eaux troubles, et les gens seront justement dans le noir et écouteront dans le noir – un espace plongé dans une profonde obscurité, le noir complet.

C'est justement ce qui va déclencher autre chose chez le spectateur, comme le fait de voir les échelles et les éléments d'échafaudage en aluminium éparpillés sur le sol. Je suis en train de prendre mes marques et de prendre conscience des objets que j'ai sous la main, qui sont pour la plupart des objets utiles du quotidien. Je veux les intégrer tout en construisant mon texte – ce qui se rapproche plus de la sculpture que de l'écriture, je pense.

Au final, j'utiliserai très peu des accessoires que l'on a achetés, peut-être juste les fausses pierres, même si je vais sans doute utiliser aussi les vraies pierres. Je suis en train de choisir les objets que je vais « peut-être » intégrer, ceux qui pourraient ouvrir des chemins narratifs.⁴

Cela dit, prenons par exemple la robe qui se trouve dans cette valise qu'on a amenée, rouge brillant, avec ses plis en forme d'éventail. Je voulais en faire quasiment le seul objet de couleur et réfléchir à l'effet que ferait sur elle le stroboscope – pas facile de savoir comment les choses vont apparaître en image résiduelle. Par rapport aux autres installations de la série, la grande différence, ce sera « l'après » (« afterwards »). Quand la lecture se termine et que l'espace s'éclaire d'une lumière minimale, le spectateur est libéré : la représentation est finie, mais il s'aperçoit vite qu'il y a une projection der-

3 - La veille de l'inauguration, il y avait une manif, un défilé de gens qui chantaient, criaient, brandissaient des pancartes et faisaient de la musique. En venant sur les lieux, j'ai décidé de faire une prise de son que je pourrais passer en écho tout au long des quatre projections.

4 - Au final, je suis assez vite revenu à la case départ : après m'être procuré des accessoires qui évoquent n'importe quoi, maintenant que je suis installé, je me sers plutôt des objets qui vivent dans cet espace, qui sont là pour une bonne raison, qui racontent un peu l'histoire de la chapelle, d'une façon ou d'une autre. Les accessoires ajoutés ne sont pas à leur place, ils ne sont pas très subtils.



Afterwards, Gary Hill, Chapelle de l'Oratoire © Photo : Gabriel Souheyre / VIDEOFORMES

rière lui, sur un mur situé à l'autre bout de l'espace, au niveau de la sortie. Ce qui est en soi une sorte d'image résiduelle. Ce sont des images filmées à Clermont-Ferrand de ce qu'on appelle « la Barre » ou la « Muraille de Chine », si je ne me trompe. C'est une scène assez extraordinaire, une déambulation de trois minutes dans un couloir en pleine démolition, avec de chaque côté des ouvertures et des pièces (scène qui m'évoque une de mes premières vidéos, *Equal Time*, en 1979).

© Propos recueillis par Gabriel Souheyre
12 mars, 2023 - Turbulences Vidéo #119

AFTERWARDS

transcription du texte parlé, par Gary Hill

Je suis arrivé il y a peu de temps. Rien à dire. Après quelques salutations d'usage et une planification logistique de base, J'ai commencé à chercher un point d'ancrage. Ayant été récemment victime d'un choc douloureux, il fallait que je continue à avancer... que je m'occupe. Mes nerfs étaient à vif et mon état était sans doute visible à l'œil nu.



Afterwards, Gary Hill, Chapelle de l'Oratoire © Photo : Gabriel Souheyre / VIDEOFORMES

Le fait qu'il s'agisse d'une sorte de chagrin abstrait le rendait encore plus difficile à surmonter. Je n'avais pas perdu un être cher, personne autour de moi n'avait été victime d'un accident ou n'était en phase terminale d'une maladie. Je n'avais pas été réveillé par un cauchemar et rien de bouleversant ne s'était produit. Néanmoins, j'ai dû lutter pour rester en piste. J'étais hyper concentré sur ma respiration : venais-je d'expirer ou d'inspirer ? Étais-je un poisson avec des branchies sans le savoir ? Suis-je en train de nager dans des eaux sombres sans savoir ce que je suis réellement ?

La pleine splendeur d'une nuit obscure avait commencé, du moins je le pensais. L'instant de velours fut une fois de plus différé par l'éclosion de la pleine lune. Je m'assis, accompagné par le bruit paisible d'une pluie fine, ma grâce salvatrice m'avait été donnée, la persévérance.

Tout ce que je devais construire à présent le serait à partir de zéro, sans pierre cachée à retourner ou autre. Certes, au fond de moi, je restais sceptique. Je ne pouvais pas m'empêcher de vouloir secrètement retenir... quelque chose. Quel que soit ce « quelque chose », il pourrait bien être l'impulsion que je recherche. Et pourtant, à cet instant, je n'étais pas prêt à me livrer.

Devant moi, des projets peu ambitieux semblaient avoir été laissés pour compte – de petites structures incomplètes – des sanctuaires étranges, des débris jetés au rebut et arrangés de manière fantaisiste par des esprits errants ; un tas de vieilles pierres soigneusement équilibré – un acte qui pourrait occuper toute la journée d'une personne.

J'aspirais à trouver un refuge momentané où le temps s'arrête virtuellement.

Tout pour éviter ce que je savais être des décisions nécessaires sans lesquelles je me retrouverais avec une catastrophe sur les bras.

Il suffirait littéralement d'un seul mot, un mot qui vacille et réveille les autres qui se trouvent à proximité, comme en attente.

Bien sûr, ce n'est qu'a posteriori qu'il semblerait provenir d'une partie du logos et pourtant, dans le feu de l'action, je ne pouvais pas nier que le fait qu'il ait ensuite accéléré un essaim linguistique ne donnait pas l'espoir d'un commencement.

J'avais désespérément besoin d'être libéré – quelque chose là-dehors, sans aucun doute, me parlerait d'une manière singulière, d'une manière délicieuse. Bon Dieu, une voie parfaite, que je ne peux pas expliquer, que je ne veux pas expliquer, et que je ne voudrais pas expliquer si je le pouvais.

Avec difficulté, j'ai commencé à délimiter une zone sélectionnée à exploiter. J'ai noté quelques éléments qui pourraient constituer des interventions utiles, des indications, des déclencheurs, d'autres indices qui pourraient enfin donner une orientation incontestable à l'action.

Une fois entré dans une certaine modalité, je me suis rendu compte que j'avais rendu un très mauvais service aux non-initiés.

À quoi pensais-je ? Que pensaient-ils ? « Qu'est-ce que la pensée ? » J'ai murmuré en moi-même... Soudain, mon état déjà fragile a été ébranlé jusqu'à la moelle, car j'ai senti que ma propre compréhension était bouleversée. Qu'est-ce que c'est ?

Si j'étais à portée de main, mes mots absorberaient-ils plus d'espace ? Je me suis senti obligé de tendre la main, désireux de trouver un terrain d'entente. Je rêvais d'un contact, d'un sursaut de chaleur humaine au milieu d'une réunion intime.

Le contact d'une main, d'un bras, d'un visage tendre, de cheveux défaits, de parties charnues du corps ont commencé à se transformer plus rapidement avec des juxtapositions plus extrêmes, se réfractant, tournant à la manière d'un kaléidoscope jusqu'à ce que tout devienne noir.

Je touche le sol. J'attends que la terre tremble. Des bras d'étoiles de mer s'agrippent à de minuscules rochers écrasés. Je suis là, à hauteur d'œil, avec un rongeur mort, détruit par les inventions, repéré par les mouvements gigantesques des coïncidences. Son corps est devenu abstrait, méconnaissable à l'exception des yeux, glacés par le dernier volet de la vie.

J'ai perdu la trace de mes déplacements. Je pensais avoir compté chaque virage, qu'il soit à gauche ou à droite, le degré d'angle et le nombre de pas de chaque segment – comme lorsqu'on joue aux échecs à l'aveugle – en gardant une trace de tous les mouvements. Si l'un d'eux est oublié, c'est toute la stratégie qui se volatilise.

J'ai essayé de revenir sur mes pas et je me suis souvenu de deux autres pièces que j'avais négligées ou, pour des raisons qui ne me viennent pas immédiatement à l'esprit, que j'avais délibérément évitées. Dans un cas, aussi étrange que cela puisse paraître, je n'ai pas le droit de dire – quoi que ce soit. En passant devant la seconde, j'ai entendu un murmure de voix. J'ai résisté à la tentation de coller mon oreille au mur et je l'ai regretté pour le reste de l'après-midi.

Un mur isolé m'a bloqué le passage et m'a forcé la main sur la direction à prendre...

Je ne suis pas tout à fait convaincu qu'il s'agissait d'un mur ; il semblait plutôt s'agir d'un reflet venant d'ailleurs. Un examen plus approfondi a révélé un arrangement méticuleux de mi-

roirs défectueux. Je n'arrivais pas à comprendre à quoi cela pouvait bien servir. Peut-être avait-il été construit par des enfants appliqués, sans résultat précis à l'esprit.

Je n'ai pas pu m'empêcher de fixer le soleil d'un jour. Un chemin d'entités étincelantes comme des diamants dansait devant lui au son de ce que l'on ne pouvait qu'imaginer être – le chant des sirènes.

Un autre jour passe, un autre s'éveille, un champ de mirages chatoyants évoque la nostalgie cinématographique et un rêve barbouillé qui vous est personnel.

Brusquement, les yeux font volte-face.

© Gary Hill

traduit de l'anglais par Gabriel Soucheyre
- Turbulences Vidéo # 119



Afterwards, Gary Hill, Chapelle de l'Oratoire © Photo : Maëlle Skorczynski / VIDEOFORMES

GARY HILL

POUR LES JEUNES...○○○

Comment décririez-vous cette installation ? Que voit-on ?
Qu'entend-on ? Qu'y fait-on ?

On peut la voir comme une performance : beaucoup de choix décisifs pour le résultat final seront faits sur place, avec les « accessoires » que l'on aura à portée de main. Par exemple, il y aura une lecture dont le texte sera finalisé sur place et qui dépendra du tour que prendra l'installation. Des images aux contours imprécis, à peine visibles, surgiront dans les yeux du spectateur au fur et à mesure de son immersion dans l'obscurité. C'est la lecture qui portera la performance. Chaque mot, chaque phrase déclenchera une lumière extrêmement fugace qui fera disparaître l'image et générera une image résiduelle de l'espace avec tout ce qu'il contient. Cette « image » fugace se mêlera au souvenir des images d'avant et d'après cet éclat de lumière. Au fil du temps, les souvenirs s'accumulent, au niveau mental comme au niveau physiologique.

De quoi ça parle ?

C'est une sorte d'espace « immersif » en flux constant – un espace et un texte dans lesquels le spectateur doit constamment resituer sa perception, ses pensées et ses souvenirs (à court terme).

Est-ce la première fois que cette installation est présentée au public ?

Oui, bien qu'elle soit en lien avec d'autres travaux similaires que j'ai réalisés au fil des années, dès 1996, en commençant par *Reflex Chamber* followed puis *Midnight Crossing*, 1997; *23:59:59:29—The Storyteller's Room*, 1998 et plus récemment, *The Slow Torque of Bonsai*, 2017. J'ai réalisé de nombreux travaux qui utilisent l'obscurité dans ses extrêmes,

pas juste le noir, mais le noir complet et la lumière – le cas échéant, il s'agit d'une lumière très vive et instantanée qui produit des images résiduelles.

Quels sont les artistes (tous domaines confondus) ou plus généralement, les formes artistiques qui nourrissent votre démarche de création, et éventuellement, les références auxquelles vous faites allusion dans cette installation ?

Je me considère plutôt comme un artiste conceptuel, mais je m'intéresse aussi énormément au monde physique – je suppose que cela est lié aux questions de l'esprit et du corps. Les artistes qui m'inspirent ? Le compositeur Terry Riley, le philosophe et écrivain Maurice Blanchot... Les artistes que j'apprécie depuis des années sont, entre autres, Laurie Anderson, Bruce Nauman, Eva Hesse, Frank Stella...

Quels sont les difficultés, les contraintes, les défis à relever... rencontrés lors de son élaboration ?

La logistique ! À part ça, je ne le saurai vraiment que lors de la phase d'installation.

Quelques mots-clés qui correspondraient bien à votre installation ?

Énigmes liminaires, interactivité implicite.

© Propos recueillis par Fanny Bauguil,
traduits de l'anglais par Catherine Librini
- Turbulences Vidéo # 119



Afterwards, Gary Hill, Chapelle de l'Oratoire © Photo : Gabriel Souheyre / VIDEOFORMES



**EPHEMERAL
ANGELS
& FOREST
STILLNESS**
MARIANA
CARRANZA



EPHEMERAL ANGELS MARIANA CARRANZA (URY-DEU)

DU 16 MARS AU 2 AVRIL - CHAPELLE DE BEAUREPAIRE

Site-installation interactive, 2016.

Interface numérique développée pour ce projet.

Ordinateur, capteur, projecteur, haut-parleurs.

(...) en imitant les oiseaux, les humains deviennent des anges...

Ephemeral Angels est une installation interactive réalisée à partir d'une interface numérique. Le spectateur se voit, comme dans un miroir, paré d'une paire d'ailes blanches, dans la magie d'un mirage. Des sons sont générés de manière interactive afin de brouiller la limite entre le virtuel et le réel.

Cette installation fait allusion aux créatures célestes, mais aussi aux débuts de l'aviation, en suivant le biomimétisme des premières expériences menées par l'homme pour tenter de voler, comme celles de Léonard de Vinci et d'Otto Lilienthal.

Les ailes et les plumes sont inspirées des études d'Otto Lilienthal, rassemblées dans son livre *Le vol d'oiseau comme base de l'aviation*, publié en 1889, dans lequel il écrivait : « J'ai voulu [...] créer une œuvre dont l'élaboration prouverait qu'il n'y a pas de loi dans la nature qui contienne, comme sous un verrou impossible à ouvrir, la solution au problème de l'aviation. »

Témoignages de participants

Cette installation crée un espace de bonheur prélingual et ancestral...

Cette exposition poétique rappelle le récit sur les anges de Swedenborg dans Le Livre des êtres imaginaires de Jorge Luis Borges, écrivain de même langue maternelle que l'artiste. Dans ce récit, le scientifique Emanuel Swedenborg attribue aux anges des qualités subtiles, comme la justice et l'intelligence. Les anges de Swedenborg sont des âmes qui ont choisi le paradis. Deux humains qui se sont aimés sur la Terre deviennent un seul ange au paradis. Ils se manifestent de façon différente selon leur humeur, et leurs vêtements brillent de l'intelligence de celui qui les regarde.

(...) nous sommes, pour la plupart d'entre nous, des anges éphémères sur Terre. Mais nous n'en avons pas conscience.

Mariana Carranza

Vidéo et arts numériques, interfaces interactives, installations, performances.

Artiste à la formation pluridisciplinaire, elle a obtenu plusieurs bourses d'études en Amérique Latine, aux États-Unis, en Espagne et en Allemagne.

Elle s'adonne depuis 1988 aux nouvelles technologies, à la production vidéo, aux supports numériques, aux algorithmes et à la programmation créative.

Née en Uruguay, Mariana Carranza a vécu en Espagne avant de s'installer en Allemagne en 1995.

Elle travaille principalement à la création d'espaces interactifs, au développement d'interfaces entre les corps, les mouvements, l'image et le son. Elle mélange l'art et la technologie et explore les paradigmes mouvants de l'incarnation.

Cofondatrice de collectifs interdisciplinaires à Munich, elle a soutenu des projets artistiques au Medialab Prado de Madrid. Elle est membre du Groupe de conservation pour le développement stratégique de Coburg.

Elle a donné des conférences et participé à des projets dans des universités du Brésil et d'Uruguay, et dans des écoles d'art en Suède, en France et en Allemagne. Elle réalise régulièrement des expositions en Amérique et en Europe. Reconnue au niveau international, elle a été plusieurs fois primée.

<https://marianacarranza.art/>

© Mariana Carranza
traduit de l'anglais par Catherine Librini
- Turbulences Vidéo #119

Portrait vidéo de l'artiste :

<https://youtu.be/J309-eZlko>



Ephemeral Angels, Mariana Carranza, Chapelle de Beaurepaire © Photo : Éric André-Freydefont / VIDEOFORMES



Ephemeral Angels, Mariana Carranza, Chapelle de Beurepaire © Photo : Loïez Deniel / VIDEOFORMES

Ephemeral Angels est une installation multimédia interactive et immersive. Grâce à l'écran devenu miroir et aux capteurs Kinect, le visiteur augmenté d'une paire d'ailes blanches, est invité à s'élever, virtuellement, dans les airs. Le « jumelage » des corps, l'irruption de sons... brouillent les frontières. Ici, le corps réel rencontre le corps virtuel.

Maniant aussi bien les formats que les thèmes, Mariana Carranza s'attaque souvent à des sujets touchant à la politique et à l'environnement. On peut citer notamment *Following Bees* (2017) qui rappelle l'interdépendance entre les abeilles pollinisatrices et la survie de l'être humain.

L'installation, inspirée des travaux de Léonard de Vinci et d'Otto Lilienthal (*Le vol d'oiseau comme base de l'aviation*, 1889), actualise le fameux mythe d'Icare. Ce rêve millénaire de voler — rendu possible avec les débuts de l'aviation — est, pour Mariana Carranza, l'occasion de revenir sur la notion du biomimétisme, cette « approche scientifique (...) qui consiste à imiter les plus belles inventions de la nature » (Janine M. Benyus, 2017). En parallèle, l'artiste réinvente la nature dans une vision idéalisée et imaginaire à travers la figure des anges. Ces créatures célestes, ces drôles de volatiles, comme le rapporte Jorge Luis Borges dans le *Livre des*

êtres imaginaires, donnent légèreté et poésie et font de cette œuvre, une réponse à la lourdeur des années pandémiques.

Texte élaboré en collaboration avec les étudiants du département « Arts du Spectacle, option cinéma » Université Clermont Auvergne, sous la responsabilité d'Élise Aspod
© Clarisse Balevriez, Lola Chauvet, Jonathan Garrigue,
Naok Mondor et Alexandre Paget
- Turbulences Vidéo #119



Ephemeral Angels, Mariana Carranza, Chapelle de Beaufort © Photo : Éric André-Freydefont / VIDEOFORMES

FOREST STILLNESS

MARIANA CARRANZA (URY-DEU)

DU 16 AU 19 MARS - SALLE CHAVIGNIER, MAISON DE LA CULTURE

Site-installation interactive, 2022.

Interface numérique développée pour ce projet.

Ordinateur, capteur, projecteur, haut-parleurs.

Les arbres nous invitent à réfléchir sur le temps qui passe et à évoluer dans le temps à leur manière, en restant immobiles, en tendant la main vers le bas.

Rebecca Solnit

Forest Stillness pose la question de l'immobilité comme valeur économique potentielle. L'immobilité du visiteur est observée et visualisée par des arbres qui poussent. L'objectif est de représenter l'immobilité et de s'interroger sur ce qu'elle implique. En restant immobiles, nous ne consommons quasiment aucune ressource, nous préservons la nature, notre environnement, la pureté de l'air ; nous apportons donc un bénéfice à la vie... en laissant les arbres pousser jusqu'à la fin de leur vie.

Durant ses 80 à 100 ans de vie, un arbre absorbe, grosso modo, trois tonnes de CO₂, soit l'empreinte carbone d'un individu sur un trimestre. Ainsi, pour atteindre la neutralité carbone, chacun d'entre nous devrait planter quatre arbres par an... et les laisser pousser.

En restant immobiles, nous évitons d'émettre du CO₂. Il est encore utopique de penser que nous pourrions accumuler un « crédit CO₂ » par notre immobilité, mais il suffit parfois d'exprimer une idée pour commencer à en faire une réalité. Une autre économie est possible, une économie basée sur les valeurs de la vie, et non sur l'exploitation jusqu'à l'extinction.

Nous sommes la conscience de la Terre. Nous sommes les yeux de la Terre. La voix de la Terre...

Joseph Campbell

Forest Stillness tente de créer un écosystème basé sur les NFTs reposant sur la blockchain, afin de promouvoir des projets forestiers dans la vraie vie grâce à notre immobilité.

© Mariana Carranza
traduit de l'anglais par Catherine Librini
- Turbulences Vidéo #119



Forest Stillness, Mariana Carranza, Maison de la culture © Photo : Mariana Carranza / VIDEOFORMES

EPHEMERAL ANGELS, & FOREST STILLNESS

par Mariana Carranza

Des merveilles du quotidien dans lesquelles la technologie n'est pas élitiste, bien au contraire.



Ephemeral Angels, Mariana Carranza, Chapelle de Beurepaire © Photo : Éric André-Freydefont / VIDEOFORMES

On peut fantasmer la technologie comme un moyen de contrôler et de prédire le monde, mais je préfère adopter une autre vision selon laquelle la technologie épouse le désordre et l'incertitude du monde pour susciter l'émerveillement, la curiosité, l'enchantement et la surprise que l'on connaît lorsque l'on se pense comme une petite partie d'une multitude de merveilles qui nous entourent dans la vie quotidienne.

Laura Devendorf

Pour moi, les arbres sont les merveilles les plus ancestrales. Ce sont les meilleurs amis de l'homme, et si nous les laissons pousser, ils purifient l'air que nous respirons, ils nous donnent la vie.

L'installation numérique *Forest Stillness* propose de concrétiser l'immobilité tandis que des arbres digitaux poussent à l'écran, dans un processus qui vise à nous faire réfléchir sur ce qui découle du repos, de la réduction, du fait de s'abstenir de produire, de l'immobilité.

L'idée d'un écosystème basé sur les NFTs reposant sur la blockchain propose de voir l'immobilité comme une potentielle valeur économique. Une autre économie est-elle possible ?

Les arbres nous invitent à réfléchir sur le temps qui passe et à évoluer dans le temps à leur manière, en restant immobiles, en tendant la main vers le bas.

Rebecca Solnit

L'installation numérique *Ephemeral Angels*, en revanche, évoque le fait de voler. Elle s'inspire du biomimétisme et des théories des premières expériences menées par l'homme pour tenter de voler, comme celles de Léonard de Vinci et d'Otto Lilienthal.

(...) en imitant les oiseaux, les humains deviennent des anges...

Elle fait écho aux idées exprimées par Otto Lilienthal dans l'introduction de son livre *Le vol d'oiseau* comme base de l'aviation, publié en 1889 : « J'ai voulu [...] créer une œuvre dont l'élaboration prouverait qu'il n'y a pas de loi dans la nature qui contienne, comme sous un verrou impossible à ouvrir, la solution au problème de l'aviation. »

Nous sommes des anges éphémères sur Terre. Mais nous n'en avons pas conscience.

© Mariana Carranza
traduit de l'anglais par Catherine Librini
- Turbulences Vidéo #119

MARIANA CARRANZA

POUR LES JEUNES...○○○

Comment décririez-vous ces installations ?

Les deux installations sont basées sur des interfaces interactives qui réagissent à la présence des visiteurs. Dans *Ephemeral Angels*, le visiteur voit sa propre image, ornée d'un plumage blanc, comme dans un miroir magique. Le son accompagne le mouvement des ailes. Dans *Forest stillness*, en restant immobile, on voit des arbres pousser. Le son de la forêt vous enveloppe, et une abeille suit votre position dans l'espace.

Est-ce la première fois que ces installations sont présentées au public ? Pouvez-vous nous parler un peu du processus d'élaboration de l'œuvre pour en arriver à ce résultat ?

Ephemeral Angels a vu le jour dans le cadre de « Interactivos ? 16... another world is possible », un atelier collaboratif du Medialab-Prado Madrid, en s'inspirant des technologies mimétiques. *Forest Stillness* est né d'une tentative de créer une monnaie basée sur l'immobilité, une expérience financière basée sur la réduction plutôt que sur la croissance.

Quelles, les références auxquelles vous faites allusion dans cette installation ?

Technologie, programmation, art numérique, être humain, incarnation et enfin, et surtout, le fait que l'art joue un rôle majeur dans la « germination des idées »... Une autre économie est-elle possible ? Une économie humaine, et non prédatrice ?

Quels sont les difficultés, les défis à relever... rencontrés lors de son élaboration ?

Le processus créatif est magique. Pour moi, c'est une façon de m'autoriser à nager dans un océan d'énergies, à partager, à communiquer, à suivre mes impulsions, à donner et à recevoir, à saisir à bras le corps des défis technologiques, à jouer avec des algorithmes... Et soudain, sans crier gare, l'œuvre est là. À ce moment-là, un processus conscient de production se met en place, avec un but précis ; il faut alors s'efforcer de continuer à suivre le mouvement. C'est cette étape-là qui, pour moi, est la plus difficile.

Quelques mots-clés qui correspondraient bien à votre installation ?

Le corps, la technologie, l'incarnation, l'écologie, l'économie, le changement de paradigme.

À quelle période de votre vie vous êtes-vous intéressée à l'art numérique ? Arrivez-vous à vivre de votre activité créatrice ?

Je suis venue à l'art numérique et à la technologie par une approche corporelle, à travers la danse. D'abord en cherchant l'explosion du geste, puis en découvrant les processus d'incarnation par la technologie et les interfaces numériques.

Oui, je vis de mon travail d'artiste... difficilement.

© Propos recueillis par Fanny Bauguil,
traduits de l'anglais par Catherine Librini
- Turbulences Vidéo # 119



Ephemeral Angels, Mariana Carranza, Chapelle de Beaurepaire © Photo : Éric André-Freydefont / VIDEOFORMES



HARDLY WORKING TOTAL REFUSAL



HARDLY WORKING TOTAL REFUSAL (AUT)

DU 16 MARS AU 2 AVRIL - CHAPELLE DE L'ANCIEN HÔPITAL GÉNÉRAL

Installation audio-visuelle programmée, 4 écrans, 2022.
Durée : 20:29 min

Avec le soutien du Kunstraum Steiermark (Land Steiermark) et la Kunsthhaus de Graz. Réalisé dans le cadre du programme European Media Art Platforms (EMAP) au Werkleitz (DEU) et le soutien du programme culturel « Europe Creative » de l'Union Européenne.
Co-production VIDEOFORMES.



Réalisation : **Total Refusal / Susanna Flock, Robin Klengel, Leonhard Müllner, Michael Stumpf**
Scénario : **Total Refusal / Susanna Flock, Robin Klengel, Leonhard Müllner, Michael Stumpf**
Direction de la photographie : **Total Refusal / Susanna Flock, Robin Klengel, Leonhard Müllner, Michael Stumpf**
Enregistrement son : **Total Refusal / Susanna Flock, Robin Klengel, Leonhard Müllner, Michael Stumpf**
Conception sonore : **Bernhard Zorzi**
Montage : **Total Refusal / Susanna Flock, Robin Klengel, Leonhard Müllner, Michael Stumpf**
Compositeur : **Adrian Haim**
Script : **Susanna Flock, Robin Klengel, Leonhard Müllner, Michael Stumpf**
Traduction : **Michael Stumpf, Gabriel Soucheyre**
Modélisation : **RCPisawesome**
Décor : **Rockstar Games**

Hardly Working s'intéresse aux personnages qui évoluent normalement au second plan dans les jeux vidéo : les PNJ. Ce sont les personnages non-joueurs, ces figurants qui peuplent le monde numérique pour donner une impression de normalité. Une lavandière, un palefrenier, une balayeuse et un menuisier sont observés avec une précision toute ethnographique. Ce sont des machines de travail à la Sisyphe, dont les gestes, les schémas de travail, ainsi que les bugs et les défaillances, constituent une analogie frappante du travail dans un monde capitaliste.

Total Refusal, guérilla média pseudo-marxiste, est un collectif qui développe des stratégies d'intervention artistique dans les jeux vidéo contemporains, par le biais de la réappropriation et du recyclage de ressources issues de jeux vidéo. Leurs films et leurs performances ont été vus, entre autres, à la Berlinale 2020 et au MoMA de New York. Ils ont reçu récemment le prix du meilleur court métrage documentaire autrichien (Diagonale 2020, Graz).

<https://totalrefusal.com/>

Portrait vidéo de l'artiste :

<https://youtu.be/Kz0Em00FYHA>



Hardly Working, Total Refusal, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Éric André-Freydefont / VIDEOFORMES



Hardly Working, Total Refusal, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Maëlle Skorczinski / VIDEOFORMES

Hardly Working propose de nous plonger dans l'univers du jeu vidéo en mettant en valeur des PNJ (personnages non-joueurs). Travaillant « à peine » (*Hardly Working*), ces personnages de second plan (balayeuse, menuisier, lavandière, palefrenier) sont, tels des machines de Sisyphe, condamnés à faire en boucle la même tâche sans espoir de progression. Une voix off (traduite) est posée en commentaire.

Total Refusal est un collectif autrichien d'artistes artistes (art + activiste). Fondé en 2018, il se qualifie de guérilla média pseudo-marxiste. Corrosifs, il critique ouvertement la société capitaliste, à l'image du travail d'Alan Butler et de sa série de photos de sans-abris dans *GTA V*. Proche de la logique du pastiche, son intérêt se porte donc à la marge. Par ce regard porté aux invisibles, aux sans voix de la société, par cette observation quasi ethnographique, Total Refusal réinvente en version 3.0 le journalisme d'immersion à la Jack London (*Le peuple de l'abîme*, 1903).

Les routines de travail, les bugs, les défaillances de tous ces figurants renvoient à l'image dévalorisée du travailleur au sein des technocraties capitalistes. Par leurs intrusions révolutionnaires et poétiques, Total Refusal renverse la donne productiviste et gestionnaire en faisant de cette débauche de moyens humains et financiers que sont les jeux vidéo, matière à création. Un hold-up artistique qui leur va bien...

Texte élaboré en collaboration avec les étudiants du département « Arts du Spectacle, option cinéma » Université Clermont Auvergne, sous la responsabilité d'Élise Aspod
© Laurine Andanson et Mathilde Jean
- Turbulences Vidéo #119



Hardly Working, Total Refusal, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Éric André-Freydefont / VIDEOFORMES

HARDLY WORKING

par Total Refusal

En tant que PNJ (personnages non joueurs) d'une économie politique qui nous contrôle, nous exploite et nous aliène, avons-nous la possibilité de nous rebeller contre l'absurdité de nos activités ? *Hardly Working* est un essai cinématographique sur le travail à l'heure du numérique.



Hardly Working, Total Refusal, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Maelle Skorczinski / VIDEOFORMES

Il se base sur le jeu vidéo grand public *Red Dead Redemption 2*, un des jeux d'action occidentaux les plus connus de l'histoire des jeux vidéo. En observant les décors, le film propose une réflexion pleine d'humour sur la question du travail et de la construction de la normalité à l'ère du capitalisme avancé.

Le point de départ de *Hardly Working* est une sorte d'ethnographie du travail, qui nous a amenés à observer, à enregistrer et à analyser minutieusement les gestes et le travail quotidien des PNJ, les personnages non joueurs, de ce jeu vidéo. Les PNJ sont cette multitude de personnages animés qui peuplent les décors, les villes et les univers pour en simuler l'animation. Leur rythme de vie est structuré par des activités en boucle qu'ils exercent à l'infini, sans répit, de façon répétitive.

Ces PNJ font des « boulots de merde » au sens strict : un travail pénible qui ne procure aucun bénéfice social mais qui est exécuté par obligation, symbolisant ainsi le maintien d'un ordre social basé sur le principe du mérite.

Hardly Working considère le PNJ comme l'« animal labo-rans » par excellence (selon l'expression d'Hanna Arendt) – un individu dont le travail ne change pas le statu quo, mais, au contraire, le renforce. Chez le PNJ, l'image d'un sujet prisonnier de son travail est exacerbée car rien n'est prévu pour que son travail s'achève. Des activités consistant à balayer la rue ou à planter des clous dans du bois deviennent une performance infinie qui jamais n'aboutit. Les PNJ sont des machines qui, comme Sisyphé, sont programmées pour se figer dans une tâche quotidienne sans résultat aucun. Lorsque leur algorithme est perturbé, les PNJ sortent de la logique de la normalité implacable, montrant leurs défauts qui les font soudain paraître humains, et finalement assez touchants.

Susanna Flock vit à Vienne, où elle exerce son métier d'artiste visuelle et artiste multimédias. En 2015, elle obtient son diplôme à l'université d'art et de design de Linz, suivi d'un autre diplôme à l'école des Beaux-Arts de Vienne en 2017. Susanna Flock se consacre à la vidéo et à l'installation vidéo,



Hardly Working © Total Refusal

avec un intérêt particulier pour le phénomène d'Internet. Elle a récemment obtenu un certain nombre de récompenses et participé à des résidences : résidence Pixel, Bytes and Film (2020), prix Victor-Fogarassy (2019), résidence Rote Fabrik à Zurich, bourse d'études des arts multimédias en Autriche (2018), bourse de l'Akademie Schloss Solitude (2018). Elle a intégré le collectif Total Refusal en 2020.

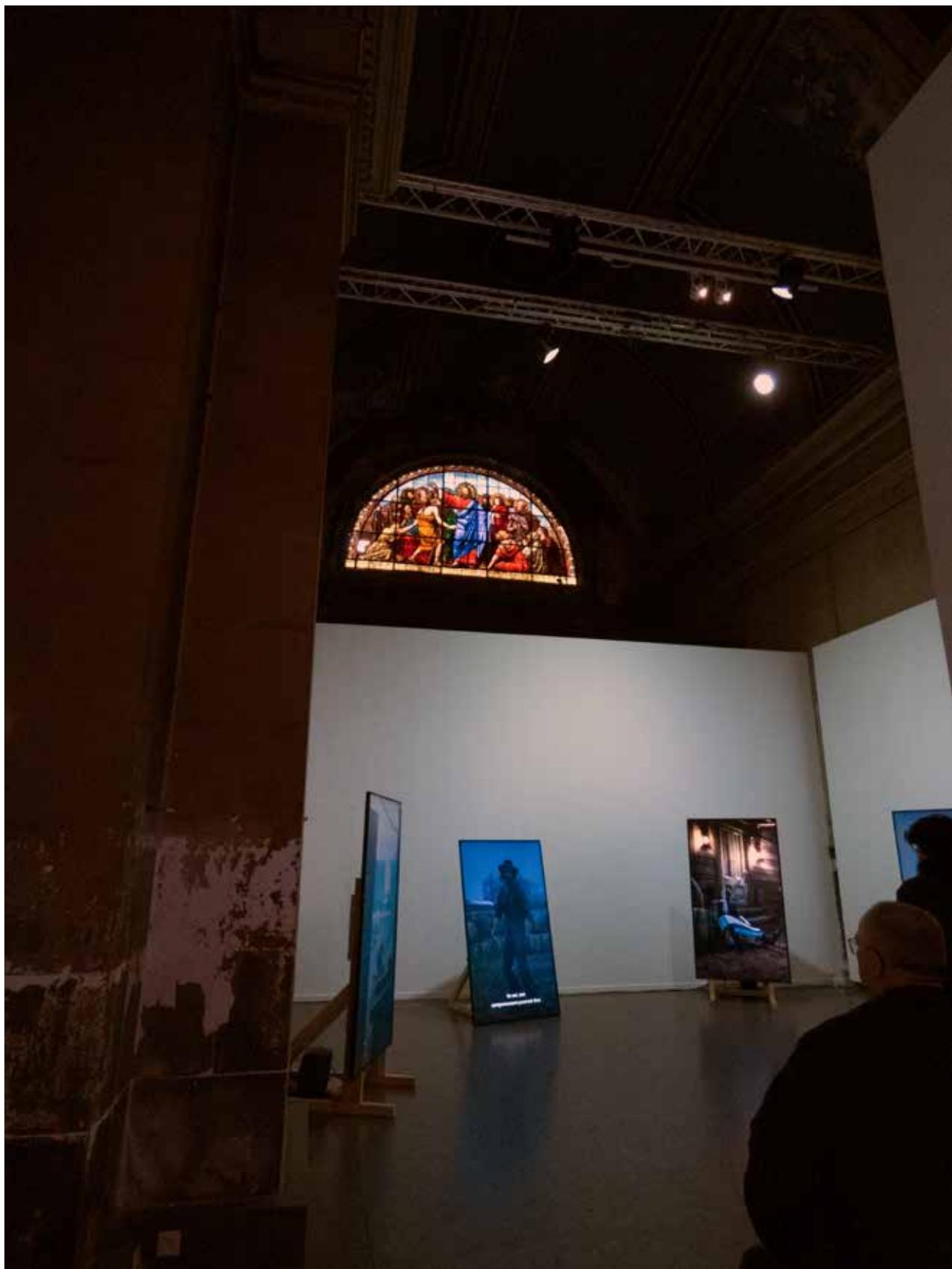
Robin Klengel est artiste et anthropologue culturel à Vienne et à Graz. Il fait de la recherche, écrit, enseigne et réalise des films dans le domaine de la recherche scientifique artistique sur l'espace urbain et numérique. Il a étudié l'anthropologie culturelle à Graz et à Berlin. Il est, depuis 2021, coprésident du Forum Stadtpark, espace dédié aux arts interdisciplinaires et à la culture. Il a cofondé le collectif en 2018.

Leonhard Müllner vit à Vienne, où il est artiste visuel et chercheur en multimédias. Après des études en arts visuels et multimédia à Linz, Leipzig et Vienne, il prépare actuellement un doctorat en études multimédias avec Helmut Lethen au MKKD de Linz. Il travaille comme artiste, designer et codeur. Il a cofondé le collectif en 2018.

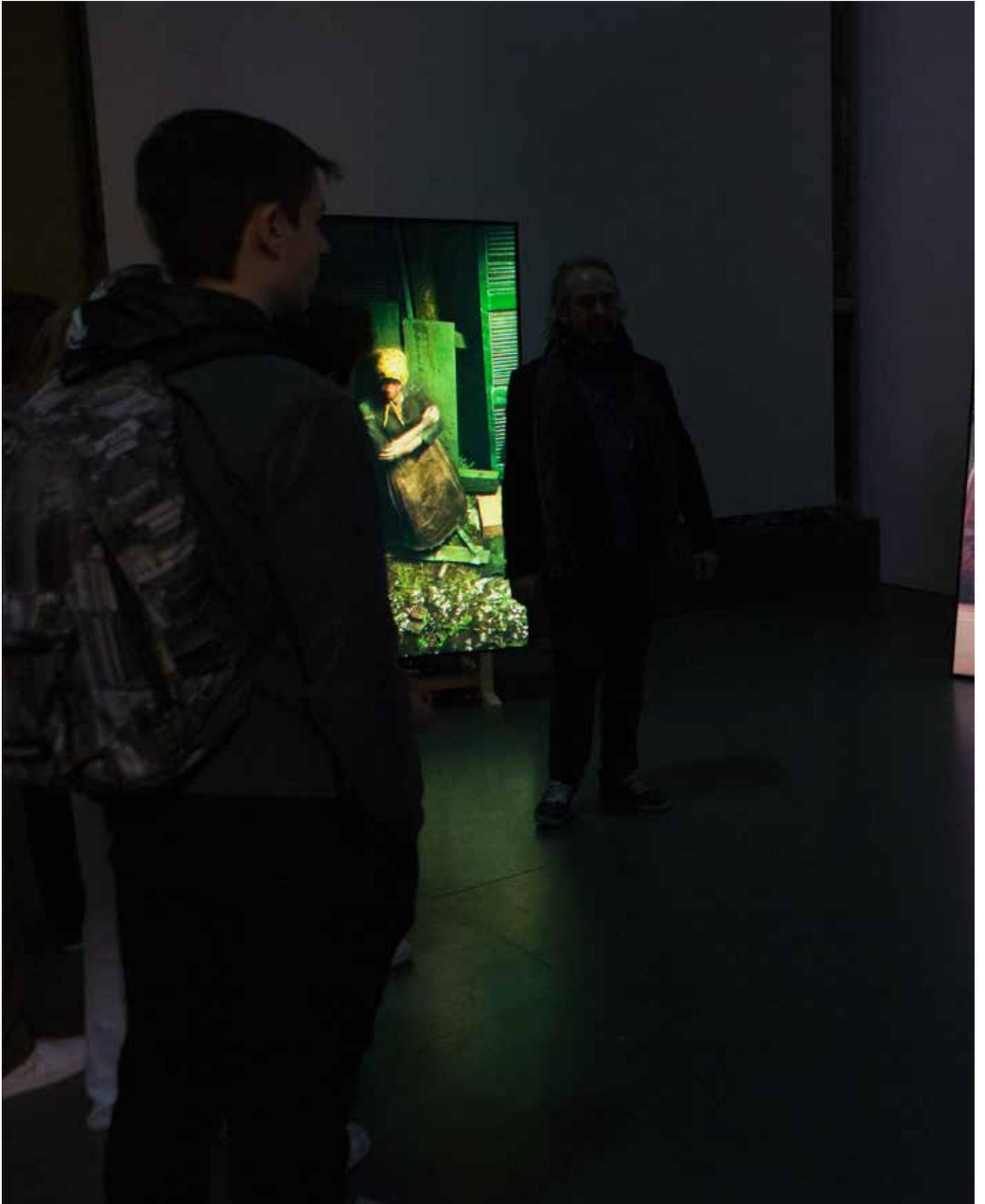
Michael Stumpf a fait des études de philosophie à Vienne, et suit actuellement un cursus en théorie de la culture et des arts multimédias à Linz. Dans sa recherche, il intègre la phé-

noménologie à la sémiotique des médias et de la culture, en analysant la pertinence et le mode opératoire des stéréotypes culturels populaires.

© Total Refusal
traduit de l'anglais par Catherine Librini
- Turbulences Vidéo #119



Hardly Working, Total Refusal, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Maëlle Skorczinski / VIDEOFORMES



Hardly Working, Total Refusal, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Maëlle Skorczinski / VIDEOFORMES



TOTAL REFUSAL

POUR LES JEUNES...○○○

Comment décririez-vous cette installation ? Que voit-on ?
Qu'entend-on ? Qu'y fait-on ?

Hardly Working est une installation à quatre canaux issue d'un jeu vidéo. Le projet montre ces personnages qui restent normalement en arrière-plan, les PNJ. Les PNJ, « personnages non joueurs », représentent une multitude de personnages animés qui peuplent les architectures, les villes et les univers des jeux vidéo.

Dans ce projet, nous avons suivi les PNJ du jeu *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018), un des jeux vidéo occidentaux les plus connus de l'histoire des jeux vidéo. Nous montrons quatre personnages, une lavandière, un palefrenier, une balayeuse et un menuisier, qui s'adonnent à leurs tâches quotidiennes, sans rien changer à leur environnement. Pourtant, nous observons chez eux des dysfonctionnements. Leur vie est rythmée par des activités en boucle qu'ils effectuent inlassablement, de façon répétitive, à l'infini. Ce sont des machines qui évoquent Sisyphe, et dont la routine de travail, l'activité mécanique et les dysfonctionnements proposent une analogie avec le travail dans un régime capitaliste.

De quoi ça parle ?

Hardly Working est une parabole sur la question de la résistance dans un environnement que personne ne peut changer. La dimension révolutionnaire et poétique se trouve dans les échecs et les erreurs des PNJ. Lorsque leur algorithme présente des incohérences, le PNJ se détache de sa logique de normalité totale et révèle ses failles – devenant soudain plus humain, plus touchant.

Est-ce la première fois que cette installation est présentée au public ? Pouvez-vous nous parler un peu du processus d'élaboration de l'œuvre pour en arriver à ce résultat ?

Le projet a été présenté pour la première fois, encore en phase d'élaboration, en 2021 au Kunsthaus Graz en Autriche, puis il a été peaufiné et développé dans le cadre du Werkleitz, à Halle an der Saale, en Allemagne. C'est à la fois une installation et un court métrage de 20 minutes, qui a été présenté en avant-première au festival de Locarno en 2022.

Au départ, nous avons observé minutieusement les PNJ et ce qu'ils font dans la vie – une sorte d'ethnographie du travail à l'intérieur du jeu, au cours de laquelle nous avons passé plusieurs jours à étudier leurs vies de façon méthodique. Nous avons fini par les connaître par cœur, et nous nous sommes attachés à eux. Sur la base de ces observations, nous avons entamé une réflexion intensive sur ce que leur regard sur la réalité dans laquelle ils évoluent nous apprend sur notre réalité à nous.

Quels sont les artistes (tous domaines confondus) ou plus généralement, les formes artistiques qui nourrissent votre démarche de création, et éventuellement, les références auxquelles vous faites allusion dans cette installation ?

Il y a plein de gens formidables qui nous ont inspirés dans le milieu des jeux vidéo. Eva et Franco Mattes ont réalisé des interventions pacifistes dans les jeux vidéo en 2010. On peut également citer Alan Butler, un photographe qui a pris des milliers de photos de sans-abris dans *GTA V*, ou encore Joseph De Lappe, qui a aussi utilisé le jeu vidéo avec un regard critique et humoristique dans ses travaux.

Nous aimons aussi raconter des histoires, sensibiliser et radicaliser les gens politiquement à travers notre travail, tout en veillant à ce qu'il reste amusant et sympa à regarder. Il y a un grand nombre de créateurs engagés parmi les réalisateurs qui nous ont inspirés. On peut citer Harun Farocki, Adam Curtis, ou encore les membres du collectif DIS. Nous puisons



Hardly Working © Total Refusal

également dans le travail d'autres réalisateurs qui travaillent sur le jeu vidéo, comme Felix Klee, Antoine Chapon, ou Ismaël Joffroy Chandoutis, entre autres.

Quels sont les difficultés, les contraintes, les défis à relever... rencontrés lors de son élaboration ?

Nous avons rencontré pas mal de déboires pendant le tournage. Vous savez, les PNJ évoluent de façon semi aléatoire. Ce qui signifie que si l'on quitte le jeu, et que l'on revient au même endroit, le PNJ aura une allure totalement différente, on ne retrouvera jamais exactement la même personne. Donc si on fait une erreur en filmant, il est impossible de la rattraper. De plus, la plupart des PNJ disparaissent lorsqu'ils se rapprochent trop près de la caméra. Ils se volatilisent. Si le caméraman ne fait pas très attention, le plan peut échouer à tout moment.

Quelques mots-clés qui correspondraient bien à votre installation ?

Capitalisme tardif, bullshit jobs (David Graeber), Sisyphus machines, post-progrès, « Animal laborans » (Hannah Arendt).

Quelques mots sur votre parcours artistique ? À quelle période de votre vie vous êtes-vous intéressés à l'art numérique ? Arrivez-vous à vivre de votre activité créatrice ?

Nous sommes un collectif composé de six membres. Nous vivons en Autriche, à Vienne pour la plupart d'entre nous. Nous avons en commun une passion pour les jeux vidéo. Nous aimons jouer, mais parfois, ces jeux nous mettent en colère – principalement à cause de leur vide idéologique et du fait que tant de potentiel, tant de travail, est perdu à répéter les mêmes lieux communs. Voilà ce qui nous a motivés au départ : le sentiment de gâchis suscité par les jeux vidéo de grande envergure, alors qu'on pourrait en faire quelque chose. Nous nous sommes lancés dans la pratique artistique tout en jouant à des jeux vidéo vers l'âge de vingt ans.

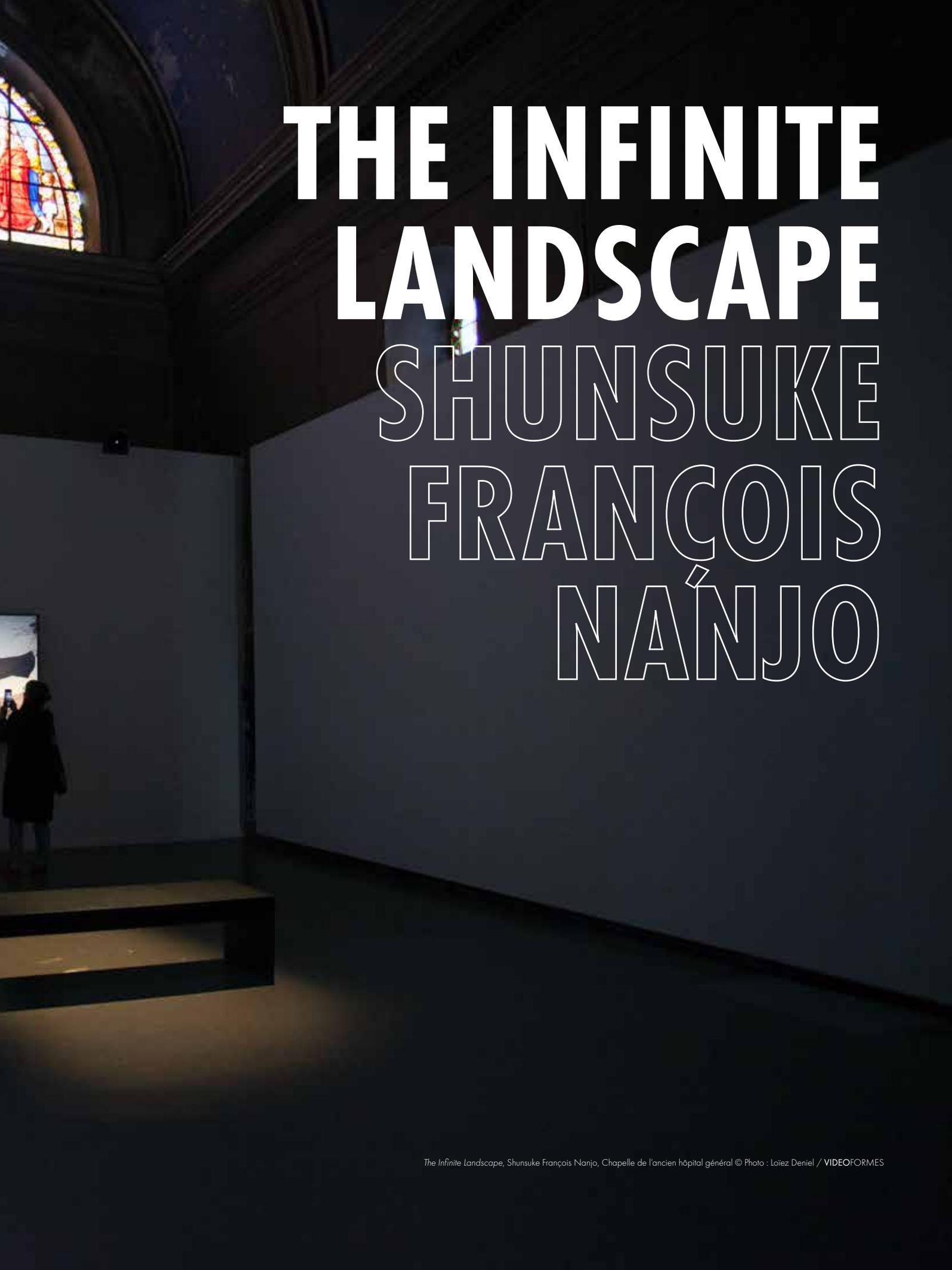
Nous avons également en commun des opinions politiques fortes, d'où notre nom de guérilla médiatique pseudo marxiste. Nous sommes convaincus que le capitalisme détruit l'homme ainsi que la planète, et que nous devons changer ce système tant qu'on le peut encore (en théorie).

Nous avons la chance d'arriver à vivre en partie de nos activités artistiques. Pour la plupart, nous avons un autre boulot, car la situation des artistes est très précaire.

© Propos recueillis auprès de Robin Klengel
par Fanny Bauguil,
traduits de l'anglais par Catherine Librini
- Turbulences Vidéo #119



Informational text panel on the left wall, partially obscured by shadows.



THE INFINITE LANDSCAPE SHUNSUKE FRANÇOIS NANJO

THE INFINITE LANDSCAPE SHUNSUKE FRANCOIS NANJO (FRA-JAP)

DU 16 MARS AU 2 AVRIL - CHAPELLE DE L'ANCIEN HÔPITAL GÉNÉRAL



The Infinite Landscape, Shunsuke François Nanjo, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Maëlle Skorczinski / VIDEOFORMES

**Installation numérique, jeu vidéo 4K, 2022.
Travail en cours.**

The Infinite Landscape est un paysage numérique réalisé avec un moteur de jeu vidéo (Unreal Engine). Il s'agit d'un monde parcouru de scènes narratives, réalistes et surréalistes. La caméra montre des lieux choisis aléatoirement. Les paysages numériques évoluent dans un espace-temps lié à la localisation physique de l'exposition, se calquent sur le temps réel : 24 heures de la journée, et 365 jours de l'année. Ainsi, l'environnement change selon l'heure et la date, de jour ou de nuit, passe de l'été à l'hiver avec une météorologie variable.

Les plans évoquent des scènes inspirées de films ou de jeux vidéo et ne peuvent être vus qu'une fois par mois.

Certains objets représentés proviennent d'éléments réels existants : les rochers présents dans différentes scènes ont, par exemple, été scannés en Islande. Chaque plante, herbe ou occurrence possède un ancrage dans le monde réel. Les mouvements des animaux, le vent dans la canopée et la lumière forment un ensemble d'observations et de calculs ma-

thématiques et computationnels permettant de donner le plus de réalisme possible.

Le public devient alors promeneur de l'imaginaire, évolutif, et contemplatif. Il n'est plus l'Humain qui tente de maîtriser la Nature, mais un simple observateur.

Ainsi, l'artiste explore la limite du naturel au synthétique, du réel au virtuel, du possible au rêve, il questionne nos désirs de créer une nouvelle vision de l'Utopie, comme une tour de Babel, mais adaptée à notre ère.

<http://www.shunsukefrancois-nanjo.com/>

Portrait vidéo de l'artiste :

<https://youtu.be/4PxD4PfkI18>



The Infinite Landscape, Shunsuke François Nanjo, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Éric André-Freydefont / VIDEOFORMES



The Infinite Landscape, Shunsuke François Nanjo, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Maëlle Skorczinski / VIDEOFORMES

Basé sur le moteur de jeu vidéo d'Unreal Engine, **The Infinite Landscape** évoque un paysage utopique, à la frontière du synthétique et de l'organique. L'œuvre cinématique — en mouvement perpétuel — et sonore, mélange modélisation 3D et paysages islandais. Déployé sur les 24 heures de la journée et les 365 jours de l'année, le spectateur contemple en temps réel le passage du temps soumis aux aléas de la nature et de la génération de code. L'environnement change selon l'heure, la saison et la météo.

Né à Tokyo en 1981 et diplômé d'art à Toulouse, il effectue de nombreux allers-retours entre l'Europe et l'Asie. Marqué dans son enfance par les images de la chute du mur de Berlin, l'artiste franco-japonais explore dans chacune de ces pièces l'utopie à travers une œuvre hybride marquée par le cinéma et les univers virtuels des jeux vidéo.

Par l'exploration de ces paysages mi-réels mi-inventés, l'œuvre interroge notre rapport à l'utopie en exploitant une

contradiction, celle d'une œuvre-jeu vidéo qui loin de jouer sur l'interactivité, enfante *a contrario*, un univers destiné uniquement à la contemplation. Cette observation rendue active par la programmation laisse toujours une place à l'inattendu via des événements et angles de caméra aléatoires.

Et si pour une fois, nous n'étions pas les maîtres de la nature...

Texte élaboré en collaboration avec les étudiants du département « Arts du Spectacle, option cinéma » Université Clermont Auvergne, sous la responsabilité d'Élise Aspod

© Élisabeth Béal, Lucile Grivelet, Morgane Léger et Kai Ribero-Lobo

- Turbulences Vidéo #119



The Infinite Landscape, Shunsuke François Nanjo, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Éric André-Freydefont / VIDEOFORMES

THE INFINITE LANDSCAPE

par Shunsuke François Nanjo

En 1516, Thomas More crée le terme « Utopie » à travers son ouvrage en latin du même nom, *Utopia*. *Utopia* est le court récit d'un voyageur inconnu qui relate la découverte d'une île fictive appelée Utopia. Selon le récit du protagoniste, Raphaël Hythlodée, le régime politique de cette île est aux antipodes de ce que connaît le Royaume d'Angleterre de l'époque. Si cet ouvrage est à l'origine du mot Utopie, pour Thomas More, il semble aussi être une allégorie, une critique détournée du système politico-social instauré par la monarchie britannique de l'époque.



The Infinite Landscape, Shunsuke François Nanjo, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Éric André-Freydefont / VIDEOFORMES

Depuis, l'Utopie est un sujet récurrent chez les intellectuels, car son concept permet de faire un apologue dénonçant les injustices et les dérives du temps. Elle est aussi une précieuse source d'inspiration pour les artistes, et fait rêver les idéalistes.

Plus de quatre siècles plus tard, en 1954, Michel Foucault crée à son tour le terme d'« Hétérotopie ». Pour lui, il existe dans nos vies quotidiennes des lieux qui se rapprochent de l'Utopie. Ces lieux possèdent une temporalité toute particulière, avec des logiques très spécifiques, celles-ci n'appartenant pas complètement à la vie réelle. Ce sont des lieux comme le théâtre, les hôpitaux, ou encore les terrains de jeu pour les enfants au parc.

Le monde numérique d'aujourd'hui propose une nouvelle forme d'Hétérotopie que certains appellent le Metaverse. On pourrait assimiler ce Metaverse à une version numérique de l'Hétérotopie, parallèle à notre dimension réelle, avec sa propre temporalité dotée d'une logique très spécifique. Mais c'est justement cette impossibilité de localiser matériellement le Metaverse qui fait qu'il se rapproche de l'Utopie (du grec « en aucun lieu »).

The Infinite Landscape est un ensemble de paysages numériques contemplatifs, en temps réel (grâce à des IA et des algorithmes) composé en 3D dans un moteur de jeu vidéo. Il est en quelque sorte une proposition personnelle d'un monde idéal, une expérience utopique.

The Infinite Landscape est constitué d'une topographie 3D qui évolue avec le temps et se révèle en suivant un algorithme qui lui est propre. Il communique avec notre réalité et notre temporalité à travers le réseau, permettant de faire varier l'environnement et le comportement des êtres qui y habitent (le paysage est peuplé de NPCs - Non Playable Characters, qui ont leur propre vie).

Ce monde n'est ni à maîtriser ni à habiter, mais juste à contempler. C'est un terrain d'observation qui se veut non-interactif et qui ne procure pas de satisfaction de réalisation. Il se dévoile et se transforme au fur et à mesure du temps, dans un cycle journalier, saisonnier et annuel. On est spectateur de son évolution à travers la météorologie des scènes, des horaires et des sonorités différentes. On observe sa narration sur la carte en changeant de point de vue selon une durée temporelle aléatoire gérée par le logiciel. On y découvre aussi des scènes narratives et cinématiques, tantôt hyperréalistes, tantôt surréalistes, selon le positionnement géographique. Ces scènes elles aussi ne sont visibles que de manière aléatoire, selon l'algorithme.

© Shunsuke François Nanjo - Turbulences Vidéo #119



The Infinite Landscape, Shunsuke François Nanjo, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Loïez Deniel / VIDEOFORMES



The Infinite Landscape, Shunsuke François Nanjo, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Éric André-Freydefont / VIDEOFORMES

SHUNSUKE FRANCOIS NANJÓ

POUR LES JEUNES...

Comment décririez-vous cette installation ? Que voit-on ? Qu'entend-on ? Qu'y fait-on ?

Ce travail utilise un moteur de jeu vidéo, mais il n'est pas interactif. Dans le paysage qu'on voit, il y a des lieux de narrations réels ou surréalistes, et souvent contemplatifs. La caméra filme ces endroits de manière aléatoire. L'environnement évolue aussi selon un temps très défini, et on ne peut voir la totalité du paysage qu'en un an.

De quoi ça parle ?

Le monde que j'ai créé est un monde utopique. C'est très souvent le cas dans les jeux vidéo – utopies et dystopies à la recherche d'un monde meilleur – mais dans ma version de l'utopie, le monde n'est pas interactif. On ne peut que la contempler, et la voir évoluer au fil du temps. Il est aussi question de l'expérience de l'Utopie selon chacun. Comme la caméra change de plan de manière aléatoire, ce qu'un public perçoit à un instant est différent de celui qui le perçoit à un autre instant. Ce que l'on voit est par conséquent différent à chaque fois.

Est-ce la première fois que cette installation est présentée au public ? Pouvez-vous nous parler un peu du processus d'élaboration de l'œuvre pour en arriver à ce résultat ?

Non, c'est la deuxième fois. Je ne suis pas un grand joueur de jeu vidéo. Si je joue, c'est surtout pour la narration, et les possibilités inhérentes à l'interactivité du médium. Je m'inspire souvent de jeux où je trouve l'histoire intéressante, ou des films, ou encore des livres. Lorsque je trouve des idées intéressantes, je m'en inspire, et le moyen le plus simple pour moi est dans un moteur de jeu vidéo.

Quels sont les artistes (tous domaines confondus) ou plus généralement, les formes artistiques qui nourrissent votre démarche de création, et éventuellement, les références auxquelles vous faites allusion dans cette installation ?

Jeux PC : *The Invisible Hours*, *Death Stranding*, *Fire Watch*, *Fisher man's tale*, *Super Liminal*, *The Painscreek Killing*, *The Stanley Parable*.

Livres : *Le meurtre du commandeur* de Haruki Murakami, *L'Histoire sans fin* de Mikhail Ende. Et plus particulièrement, en ce moment, des livres en Japonais non traduits.



The Infinite Landscape, Shunsuke François Nanjo, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES

Artistes : Le Caravage, Hans Op De Beeck, Tatiana Trouvé, Pierre Huyghe.

Série TV : *Black Mirror*, *Twin Peaks*...

Quels sont les difficultés, les contraintes, les défis à relever... rencontrés lors de son élaboration ?

La difficulté est la contrainte technique. Entre programmation et 3D, ça fait beaucoup de choses à gérer seul. Un jour, j'aurai mon studio de développement.

Quelques mots sur votre parcours artistique ? À quelle période de votre vie vous êtes-vous intéressé à l'art numérique ? Arrivez-vous à vivre de votre activité créatrice ?

Master en arts plastiques à Toulouse. Puis j'ai déménagé à Tokyo, au Japon. J'ai développé plusieurs techniques, mais en 2013, suite à une exposition, j'ai commencé un travail interactif avec une équipe d'ingénieurs. C'est le début de ma pratique en multimédia. J'ai commencé la programmation vi-

suelle, puis après une formation, on m'a conseillé d'aller voir ce qui se passe en jeux vidéo. Aujourd'hui je suis en reconversion professionnelle pour l'industrie du jeu vidéo.

Eh non, il est difficile de vivre du travail d'artiste, en tout cas, jusqu'à un certain niveau, le parcours est semé d'embûches mais c'est aussi un métier passion, ce qui veut dire que le retour qu'on en attend n'est pas monnayable. Donc en ce sens, je suis riche.

© Propos recueillis par Fanny Bauguil
- Turbulences Vidéo #119



WATER DIVINITY GAME HENRI TAULIAUT



WATER DIVINITY GAME HENRI TAULIAUT (FRA)

DU 16 MARS AU 2 AVRIL - CHAPELLE DE L'ANCIEN HÔPITAL GÉNÉRAL

Installation interactive et immersive, jeu vidéo, 2022.

Commissaire associée : Isabelle Arvers.

C'est par le biais de l'œuvre *Water Divinity Game*, que j'ai choisi de faire découvrir au public, d'ici et du monde, la beauté de nos cultures et de nos religions. Celles-ci ayant, certes pris naissance dans le bassin caribéen, elles sont surtout des pans majeurs d'une mémoire spirituelle et ancestrale indispensable pour la construction de notre futur autocentré. Cette œuvre matérialise l'espoir que nous inspirent nos cultures.

Water Divinity Game, est un jeu vidéo et une installation interactive et immersive réalisé entre 2020 et 2022. Le joueur est placé sur une plateforme légèrement surélevée où un pupitre lui donne accès à une manette lui permettant de se mouvoir dans l'espace virtuel. Le jeu vidéo est projeté sur un écran géant facilitant l'immersion du joueur.

Ainsi, j'utilise l'approche ludique et dynamique, propre aux jeux vidéo, pour que les spectateurs rencontrent, au gré des péripéties des joueurs, les divinités aquatiques afro-caribéennes, et cela, avec un regard distancié, sans peur ni a priori.

Dans cette œuvre, les joueurs pénètrent au cœur du panthéon haïtien et font la connaissance des représentations de Loas comme Papa Legba, Damballa puis Aida Wedo, Simbi et la Sirène au premier niveau du jeu. Au second niveau, qui se déroule sous l'eau, les joueurs sont entraînés dans une quête pour découvrir le Vévé des secrets se cachant dans l'espace. Ils trouvent le vaisseau Immamou, du dieu des océans Agwe, pour les y emmener.

Depuis deux décennies, **Henri Tauliaut**, artiste chercheur, s'intéresse aux rapports entre art & sciences, en dirigeant ses recherches dans deux directions principales : l'art digital et la performance. Il est titulaire d'un doctorat en arts biologiques et numériques en relation avec le vivant chez les artistes contemporains des Caraïbes et du continent américain.

Il expose et performe dans les Caraïbes, en Amérique, en France, en Angleterre, au Sénégal et en Chine. Il a participé, à la 12e Biennale de La Havane avec *Jungle Sphère 3.0*, et à l'exposition *Digital* en Jamaïque 2016. En juillet 2018, il est sélectionné à la *Red Gate Residency* de Pékin. En 2019 puis en 2022, il présente les projets *Bio-Art* et *ADN Caraïbe* en Martinique puis en Guadeloupe.

Avec la performeuse *Annabel Guérédrat*, entre 2017 et 2022, ils réalisent les trois éditions du *Festival International d'Arts Performance* de Martinique et présentent des œuvres d'art vidéo à la *Documenta 15* dans une sélection d'œuvres d'*Alice Yard* (Trinidad). Enfin, *La Rencontre Internationale de Performance* Mar de Islas à Puerto Rico l'invite en 2021.

<http://henritauliaut.com/>

Portrait vidéo de l'artiste :

https://youtu.be/25Nj_vMBW18

© Henri Tauliaut - Turbulences Vidéo #119



Water Divinity Game, Henri Tauliau, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Éric André-Freydefont / VIDEOFORMES



Water Divinity Game, Henri Tauliaut, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Maëlle Skorczynski / VIDEOFORMES

Objets de médiation entre les mondes réels et symboliques, **Water Divinity Game** est empreint de spiritualité. C'est un jeu vidéo qui nous plonge dans un monde virtuel, interactif et immersif. Placé sur une plateforme surélevée, le joueur fait face à un écran géant et navigue à l'aide d'un joystick dans un univers aquatique et mystique où les divinités du panthéon vaudou prennent soudain vie.

Henri Tauliaut est un artiste et enseignant-chercheur du Campus Caraïbéen des arts. Dans son travail, art et science se mêlent, en particulier à travers l'art interactif et le bio-art, qui fait du vivant un support artistique. Henri Tauliaut place la société caraïbéenne au centre de son art. La beauté de la culture afro-descendante et son aspect magico-religieux influencent sa vision animiste du monde.

L'œuvre « matérialise l'espoir que nous inspirent nos cultures et inspirent les autres » (H. Tauliaut). En liant les traditions ancestrales et les influences de son temps, il questionne, représente et légitime un héritage peu connu du grand public. De ces derniers travaux sur le vivant et l'ADN, il puise un graphisme propre (couleurs, chants...). Des jeux vidéo, il s'approprie le langage. À travers, la cyberesthésie — la capacité du cerveau à se projeter sur un dispositif — et l'invocation de tous

les sens (ouïe, vue, toucher), le spectateur-joueur-voyageur de l'imaginaire entre en immersion totale. Il fait œuvre.

En liant art, science et divinités, l'artiste pose la question : comment faire se rencontrer spiritualité et numérique ? Sauvez-vous, en voguant à bord du vaisseau Immamou, découvrir le Vévé des secrets ?

Texte élaboré en collaboration avec les étudiants du département « Arts du Spectacle, option cinéma » Université Clermont Auvergne, sous la responsabilité d'Élise Aspod

© Méjane Houel, Hind Marseille, Flore Poudroux et Léa Tupone

- Turbulences Vidéo #119



Water Divinity Game, Henri Tauliaut, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Éric André-Freydefont / VIDEOFORMES

WATER DIVINITY GAME

par Henri Tauliaut

Artiste, enseignant et chercheur afro caribéen, je me définis comme techno-chaman ou afro-cyberpunk, et m'envisage comme une interface entre le monde occidental naturaliste et celui des mondes animistes/totémistes. Je poursuis, depuis une vingtaine d'années, mes explorations croisées entre natures, sciences, arts et rituels.



Water Divinity Game, Henri Tauliaut, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Maëlle Skorczynski / VIDEOFORMES

Mon intérêt pour les arts numériques s'est concrétisé par la réalisation d'une thèse ayant pour titre : *Arts biologique et numérique en relation avec le vivant chez les artistes contemporains de la caraïbe et du continent américain*. J'y explore les origines de l'art numérique ainsi que de nombreuses œuvres d'artistes. Dans la première partie de mon texte, l'auteur Marcello Vitali-Rosati nous rappelle que les mondes virtuels ont deux objectifs principaux : ils sont la recombinaison relativement fine et exacte d'espaces architecturaux, de paysages ou de villes ou au contraire, ils mettent en place un espace-temps fictionnel.

Pouvoir recréer le temps et l'espace et donner un semblant de vie à nos créations, n'est ce pas le rêve de tout artiste ?

C'est cette grande liberté offerte par la virtualité qui m'a poussé à faire découvrir au public, d'ici et du monde, par le biais des arts numériques, la beauté de nos cultures et religions. Ces dernières, ont certes pris naissance dans le bassin caribéen, mais elles sont surtout des pans majeurs d'une mémoire spirituelle et ancestrale. Pour les Caribéens que nous sommes, nos religions et cultures, sont indispensables dans l'optique de la construction d'un futur autocentré.

Water Divinity Game, est un jeu vidéo et une installation interactive et immersive réalisé entre 2020 et 2022. Cette œuvre, (ainsi que d'autres) matérialise l'espoir que nos cultures nous inspirent nous-mêmes, et en inspirent d'autres.

C'est pendant mes recherches pour ma thèse que j'ai rencontré l'une des œuvres qui m'a le plus inspiré et questionné : il s'agit de l'installation *Inherent Rights, Vision Rights*, réalisée par l'artiste Lawrence Paul Yuxweluptun¹, lui-même, issu de la communauté des peuples natifs du Canada. L'artiste, a pour démarche de montrer les changements qui ont lieu dans l'histoire contemporaine des autochtones. Il utilise la cosmogonie des peuples Salish, ainsi que les éléments formels se trouvant sur le littoral nord-ouest du Canada. Lawrence Paul Yuxweluptun réalise des peintures de grand format et aussi un travail numérique qui m'intéresse particulièrement : l'installation en réalité virtuelle *Inherent Rights, Vision Rights*. Cette œuvre fut réalisée en 1992, au Banff Centre for Arts & Creativity, dans la province d'Alberta. L'utilisateur était invité à s'installer sur un siège et à porter un casque de réalité virtuelle. Aidé d'une manette, le participant actif, pouvait s'orienter dans un espace tridimensionnel ; une lune stylisée flottait dans la nuit au-dessus d'un terrain et d'une longue bâtisse. Après quelques pas, l'utilisateur pénétrait à l'intérieur du bâtiment où étaient disposés des éléments symboliques comme des feux, la peinture d'un ours stylisé etc.

¹ - Lawrence Paul Yuxweluptun (1957) est un artiste canadien, peintre et sculpteur. Il poursuit également un travail d'installation virtuelle autour de la cosmogonie des Premières Nations amérindiennes.



Water Divinity Game, Henri Tauliau, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Éric André-Freydefont / VIDEOFORMES



Water Divinity Game, Henri Taulaut, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Loïez Deniel / VIDEOFORMES



Water Divinity Game, Henri Tauliout, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Loïez Deniel / VIDEOFORMES

Cette œuvre fut présentée lors de l'exposition « Backflash » en 2003 à la galerie Walter Phillips (Banff, Centre for Arts & Creativity, Canada), et est entrée dans l'histoire de l'art canadien puisqu'il s'agissait de la première œuvre de réalité virtuelle jamais présentée au Musée des beaux-arts du Canada.

Ce qui m'intéresse dans cette œuvre, c'est que la réalité virtuelle (ou anciennement cyberspace) permet à Yuxweluptun d'élargir et d'explorer la question de la construction identitaire et des théories décoloniales. La chercheuse Grazyna Szawlowski², qui a réalisé son mémoire sur l'œuvre dont il est question, reprend l'auteur Oliver Kendrick³ qui nous dit du cyberspace : « comme un lieu discursif de luttes idéologiques qui définissent la relation entre les nouvelles technologies et la subjectivité du participant actif ».

Ces propos nous rappellent que les techniques ne sont pas neutres, quels sont des outils de contrôle aux mains du pou-

voir et cela d'autant plus, vis-à-vis des oppositions et des minorités. Mes nombreuses réflexions et interrogations postcoloniales voire décoloniales sur la situation où se trouvent les anciennes colonies me font dire ceci : il est indispensable que nos cultures, nous inspirent nous-mêmes, et en inspire d'autres. Il est vital pour le développement de nos cultures caribéennes, de créer nos propres images, représentations, nos propres mythes actuels. Pour nous ancrer nous avons besoin d'ancestralité, c'est-à-dire, savoir d'où nous venons par le biais de la généalogie et de la génétique, cela nous permet de (re)connaître nos défunts, nos ancêtres, nos divinités, afin de rétablir nos filiations et ainsi de leur rendre un culte qui soit animiste ou totémiste. Afin de nous centrer, nous avons besoin de mythes fondateurs auxquels nous pouvons réellement nous identifier. Pour nous projeter et proposer des imaginaires où nous sommes au centre, nous avons besoin d'Afro-Futurisme, de Native-Futurisme ou tout autre forme nouvelle nous permettant d'offrir à nos jeunes des visions positives et utopiques de notre avenir.

Enfin, pour prendre soin de nos communautés, de nos peuples, nous avons besoin de renouer avec les pratiques thérapeutiques, religieuses et métaphysiques anciennes en leur donnant une forme actuelle intégrant les technologies

2 - Grazyna Szawlowski est une chercheuse canadienne. Lien : <https://www.worldcat.org/search?q=au:%22Szawlowski%2C%20Grazyna%22>.

3 - Kendrick Oliver est un professeur canadien. Lien : <https://www.southampton.ac.uk/people/5wzhqf/professor-kendrick-oliver>

contemporaines et créant ainsi des pratiques spirituelles comme le techno-chamanisme ou le techno-vaudou.

Pour *Water Divinity*, j'utilise l'approche ludique et dynamique, propre aux jeux vidéo, pour que les spectateurs rencontrent, au gré des péripéties des joueurs, les divinités aquatiques afro-caribéennes, et cela, avec un regard distancié, sans peur ni a priori. Dans cette œuvre, les joueurs pénètrent au cœur du panthéon haïtien et font la connaissance des représentations de Loas (divinités) comme Papa Legba, Damballa puis Aida Wedo, Simbi et La Sirène au premier niveau du jeu. Au second niveau, qui se déroule sous l'eau, les joueurs sont entraînés dans une quête pour découvrir le Vévé des secrets se cachant dans l'espace. Ils trouvent le vaisseau Immamou, du dieu des océans Agwé, pour les y emmener.

Comme dans *Inherent Rights*, *Vision Rights*, cette création a pour vocation de faire découvrir aux Caribéens, mais aussi au reste du monde, nos cultures et spiritualités grâce aux nouvelles technologies afin de mieux nous ancrer dans le XXI^{ème} siècle.

Dans mon travail de recherche j'ai également fait la rencontre de l'œuvre *Very Nervous System*, la première installation interactive et performative est conçue par David Rokeby⁴ qu'il a créée en 1986. Sur son site internet, l'artiste nous fait part de ses motivations qui, pour résumer, cherchent à introduire l'émotion et le corps dans la relation homme-machine. David Rokeby nous dit sur sa démarche : « J'ai créé ce travail pour de nombreuses raisons, mais peut-être la raison la plus répandue était une simple impulsion vers la contrariété. L'ordinateur en tant que support est fortement biaisé. Et donc mon impulsion en utilisant l'ordinateur était de travailler solidement contre ces préjugés. Parce que l'ordinateur est purement logique, le langage de l'interaction devrait s'efforcer d'être intuitif. Parce que l'ordinateur vous enlève de votre corps, le corps devrait être fortement engagé. Parce que l'activité de l'ordinateur se déroule sur les minuscules champs de jeu des circuits intégrés, la rencontre avec l'ordinateur devrait avoir lieu dans un espace physique humain. Parce que l'ordinateur est objectif et désintéressé, l'expérience devrait être intime ».

Very Nervous System et la démarche de l'artiste David Rokeby, expliquent bien pourquoi j'ai fait le choix de placer le joueur sur une plateforme, car je souhaite donner corps à l'œuvre. Sur cette « scène », un pupitre donne accès à une



Water Divinity Game, Henri Tauliaut, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Éric André-Freydefont / VIDEOFORMES

manette permettant au joueur de se mouvoir dans l'espace virtuel. Le jeu vidéo est projeté sur un écran géant facilitant l'immersion du joueur.

Outre celle du statut du corps, cette œuvre comme toutes celles issues des arts numériques pose également la question des liens entre l'artiste, l'œuvre et le public. Avec la problématique liée au contrôle de la société actuelle et des minorités, grâce aux outils numériques, une autre question cruciale est notre entrée dans l'ère de l'Anthropocène. *Water Divinity Game*, en se définissant d'emblée comme une œuvre animiste, refuse de fait la séparation entre Nature et Culture. Finalement, cette œuvre pose la question, plus philosophique, des liens entre l'homme, la machine et l'environnement.

© Henri Tauliaut, janvier 2023 - Turbulences Vidéo #119

4 - David Rokeby (1960) est un artiste canadien. Sa pratique concerne les installations interactives utilisant le son et la vidéo. L'œuvre phare est *Very Nervous System*, datant de 1986.

HENRI TAULIAUT

POUR LES JEUNES...○○○

Comment décririez-vous cette installation ? Que voit-on ?
Qu'entend-on ? Qu'y fait-on ?

C'est par le biais de l'œuvre *Water Divinity Game*, que j'ai choisi de faire découvrir au public, d'ici et du monde, la beauté de nos cultures et religions. Celles-ci ayant, certes pris naissance dans le bassin caribéen, mais elles sont surtout des pans majeurs d'une mémoire spirituelle et ancestrale indispensable pour la construction de notre futur autocentré. Cette œuvre matérialise l'espoir que nos cultures nous inspire nous-même, et en inspire d'autres.

Water Divinity Game, est un jeu vidéo et une installation interactive et immersive réalisé entre 2020 et 2022. Le joueur est placé sur une plateforme légèrement surélevée où un pupitre lui donne accès à une manette lui permettant de se mouvoir dans l'espace virtuel.

Le jeu vidéo est projeté sur un écran géant facilitant l'immersion du joueur.

Ainsi, j'utilise l'approche ludique et dynamique, propre aux jeux vidéo, pour que les spectateurs rencontrent, au gré des péripéties des joueurs, les divinités aquatiques afro-caribéennes, et cela, avec un regard distancié, sans peur ni a priori. Dans cette œuvre, les joueurs pénètrent au cœur du panthéon haïtien et font la connaissance des représentations de Loas (divinités) comme Papa Legba, Damballa puis Aida Wedo, Simbi et la Sirène au premier niveau du jeu. Au second niveau, qui se déroule sous l'eau, les joueurs sont entraînés dans une quête pour découvrir le Vévé des secrets se cachant dans l'espace. Ils trouvent le vaisseau Immamou, du dieu des océans Agwe, pour les y emmener.

De quoi ça parle ?

De la beauté des spiritualités issues de la Caraïbe. D'un jeu vidéo plongeant le joueur dans des paysages fantastiques

et subaquatiques, et lui proposant de faire la rencontre avec des représentations sculpturales des divinités aquatiques du vaudou caribéen.

Est-ce la première fois que cette installation est présentée au public ?

L'installation a été présentée en Martinique lors de l'exposition « Interface » ainsi qu'à Guyancourt lors de l'exposition « Aux futurs Ancestraux » organisée par la curatrice Isabelle Arvers à la médiathèque de Guyancourt dans la banlieue parisienne.

Pouvez-vous nous parler un peu du processus d'élaboration de l'œuvre pour en arriver à ce résultat ?

Ce projet a vu le jour à la suite de ma rencontre avec un groupe de personnes en Martinique approfondissant leurs origines afro-descendantes et notamment la spiritualité Vaudou. Pendant le confinement, j'ai profité de mon temps libre pour découvrir le moteur de jeu Unity ainsi que sa programmation. J'ai souhaité utiliser le médium jeu vidéo pour sa dimension ludique et immersive. J'ai d'abord créé des planches dessinées comme un story-board, pour mieux définir l'univers graphique puis il y a eu plusieurs prototypes de décors virtuels. Pour le second niveau où apparaît Immamou, le bateau du dieu de la mer, j'ai fait appel à Stanley Serin qui est un ingénieur programmeur, pour résoudre de nombreux problèmes techniques. Pour mieux immerger le spectateur et mettre en scène l'ensemble, j'ai souhaité donner un corps à l'œuvre. L'idée de plateforme, intégrant le vidéoprojecteur, l'ordinateur ainsi que la manette de jeu, se sont imposés. C'est donc un socle sur lequel le joueur peut monter. J'ai donc conçu ce design genre « véhicule psychédélique et afro-fu-



Water Divinity Game, Henri Tauliut, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES

touriste ». La couleur magenta accentue la dimension ludique de l'ensemble.

Quels sont les artistes (tous domaines confondus) ou plus généralement, les formes artistiques qui nourrissent votre démarche de création, et éventuellement, les références auxquelles vous faites allusion dans cette installation ?

Dans ma démarche artistique, le rapport entre art et science est central. Pour la réalisation du design de mes installations le mouvement minimaliste m'inspire parfois. Concernant les artistes d'art numérique, Lawrence Paul Yuxweluptun un artiste autochtone du Canada a retenu mon attention en mettant en avant la cosmogonie des nations Salish et en proposant l'installation de réalité virtuelle *Inherent Rights, Vision Rights* en 1992. Les créations robotiques, s'inspirant du vivant de l'artiste mexicain Gilberto Esparza me passionnent également.

Quels sont les difficultés, les contraintes, les défis à relever... rencontrés lors de son élaboration ?

Ce sont principalement des questions techniques relevant de la programmation d'un jeu vidéo qui sont advenues (comment créer un second niveau ? Piloter un véhicule ? Spatialiser le son ou faire une exportation du jeu ? etc.). Concernant les divinités aquatiques du Panthéon, il m'a été assez facile de faire des recherches puis de les valider grâce à mon groupe de recherche spirituel Kémite.

Quelques mots-clés qui correspondraient bien à votre installation ?

Océan, Vaudou, Orisha, Caraïbe, jeu, interactivité, ludique, découverte, immersion, divinités, esthétique, quête, voyages, univers virtuels, Vaudou, Orisha, Caraïbe, jeu, interactivité, ludique, découverte, immersion, divinités, esthétique, quête, voyages, univers virtuels.

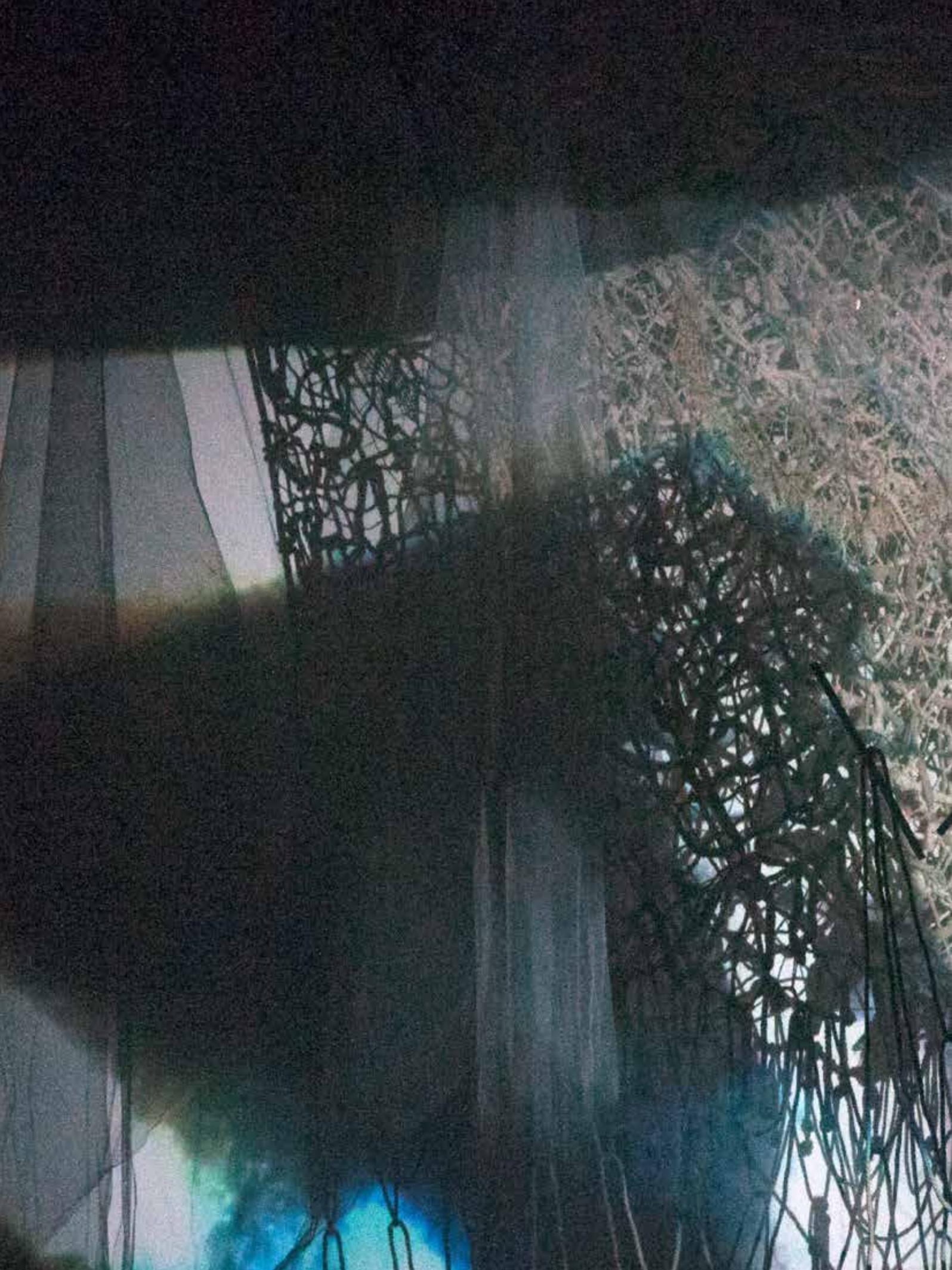
Quelques mots sur votre parcours artistique ? À quelle période de votre vie vous êtes-vous intéressé à l'art numérique ?

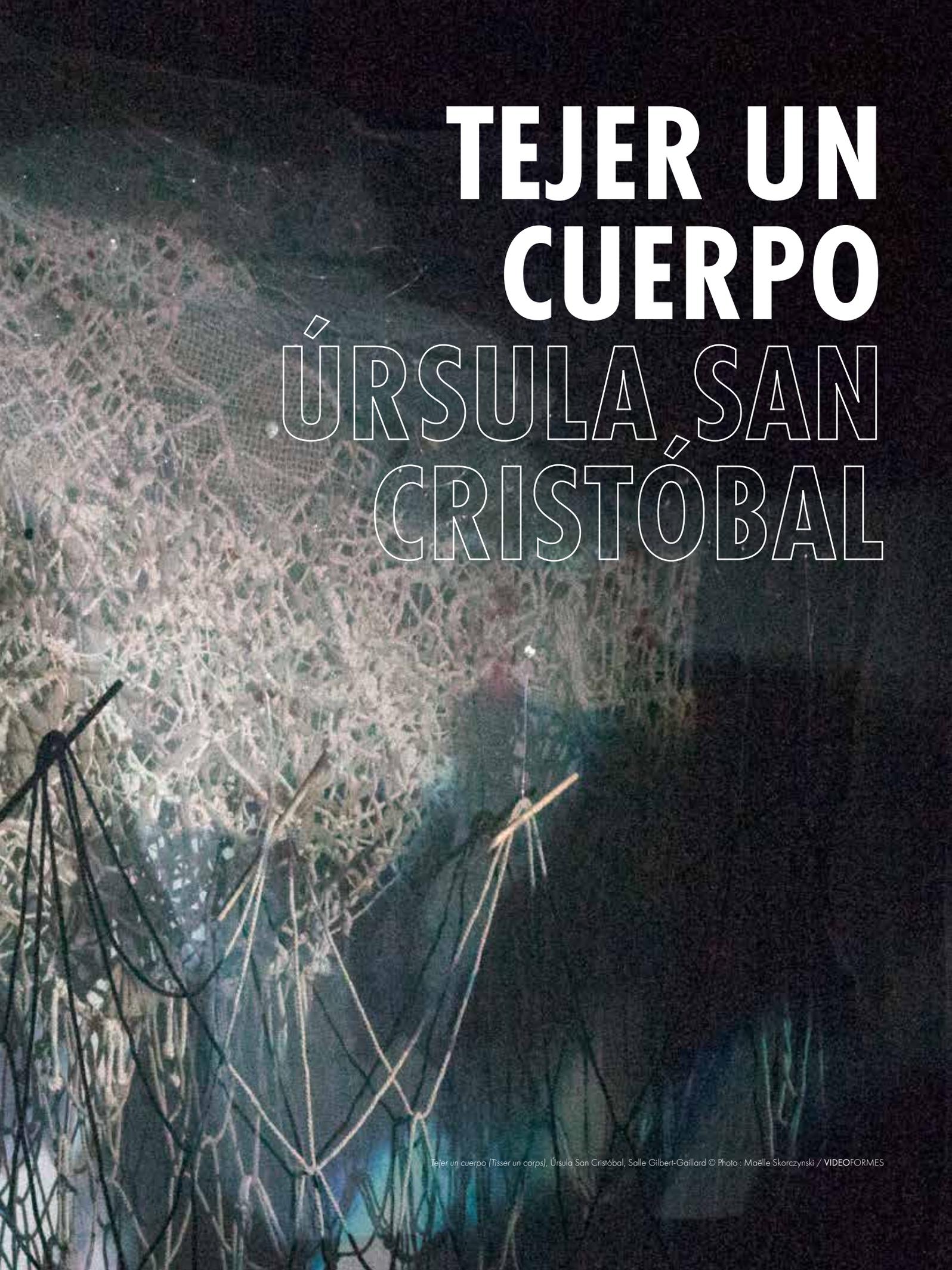
J'ai fait une école d'art en Martinique. De nombreuses expositions, performances à travers le monde. Je travaille sur le vivant depuis plus de 20 ans avec une thèse sur les artistes du continent américain qui travaillent sur le vivant avec des moyens numériques. Je suis également cofondateur du festival d'art performance de la Martinique (FIAP Martinique).

Arrivez-vous à vivre de votre activité créatrice ?

Non, malheureusement, en plus de mes créations, je suis professeur à l'école d'art de la Martinique.

© Propos recueillis par Fanny Bauguil
- Turbulences Vidéo #119





TEJER UN CUERPO ÚRSULA, SAN CRISTÓBAL

Tejer un cuerpo (Tisser un corps), Úrsula San Cristóbal, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Maëlle Skorezynski / VIDEOFORMES

TEJER UN CUERPO ÚRSULA SAN CRISTÓBAL (ESP)

DU 16 MARS AU 2 AVRIL - SALLE GILBERT-GAILLARD

Installation multimédia, tissages, vidéo et son, 2023.
Tissage, vidéo et musique par Úrsula San Cristóbal
Texte extrait de « Je suis un monstre qui vous parle : rapport pour une académie de psychanalystes » de Paul B. Preciado (Grasset, 2020)

Production VIDEOFORMES, avec le soutien du Fonds SCAN de la DRAC et de la Région Auvergne-Rhône-Alpes.

Comment pouvons-nous vivre, créer et penser nos corps en dehors du patriarcat colonial ? Comment créer un corps sensible qui puisse éprouver du plaisir qui ne soit pas seulement hédoniste ? Et si nous essayions de défaire les règles qui ont été imposées à notre corps et commençons à tisser notre propre subjectivité ?

Le tissage est une pratique qui demande du temps, de l'engagement et de la patience, des qualités requises pour nouer des liens affectifs avec ceux qui nous entourent ainsi que pour nous développer en tant qu'êtres avec nos propres idées, sentiments et désirs. En conséquence, le tissage peut être considéré comme une métaphore de la construction de son propre corps en interaction affective avec les autres, la texture résultante évoquant le concept de plasticité via les sensations haptiques.

Cette installation s'inspire des idées féministes de Monique Wittig, Paul B. Preciado et Catherine Malabou, et tente d'explorer le concept d'un corps en transformation à travers le tissage et des textures numériques. Images et musiques visent à évoquer un corps en quête de sa propre expression affective et érotique, confrontant sa propre fragilité et découvrant sa force dans la plasticité. Un corps parfois étrange et inquiétant, mais toujours avide de vie.

Úrsula San Cristóbal est une artiste interdisciplinaire et chercheuse basée à Barcelone. Ses principaux moyens d'expression sont l'art vidéo, le tissage, la calligraphie et la musique expérimentale, qu'elle considère comme des outils pour explorer la subjectivité contemporaine et aborder des questions telles que le genre, la fragilité, l'érotisme et « l'inquiétante étrangeté ».

Elle a été artiste en résidence à Nau Estruch (Sabadell, Espagne) et son travail d'art vidéo a été projeté dans des festivals tels que la Biennale d'art vidéo et d'animation de Puebla (Mexique), Camagüey International Video Art Festival (Cuba), BIDEODROMO International Experimental Film and Video Festival (Espagne), Magmart Video Under Vulcano (Italie), Miami New Media Festival (USA), Festival Les Instants Vidéo (France), VIDEOFORMES (France), Traverse Vidéo (France), FILE Electronic Language International Festival (Brésil), Video Art Miden (Grèce) et 19th Media Art Biennale WRO 2021 (Pologne).

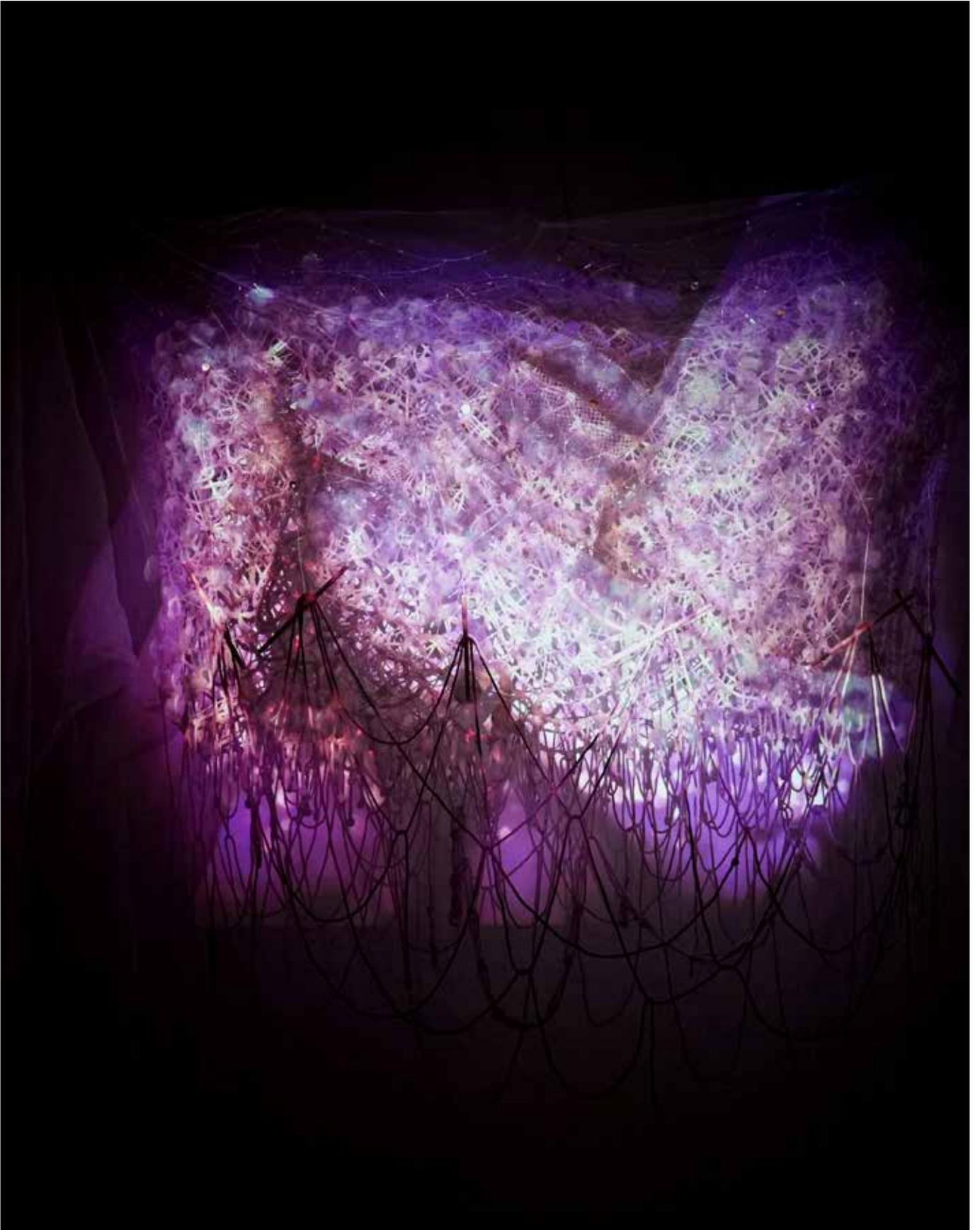
Úrsula est titulaire d'un doctorat en histoire de l'art et muséologie de l'Université autonome de Barcelone. Sa thèse sur le rôle du son et de la musique dans les œuvres vidéo et de performance de Marina Abramovic et Shirin Neshat a reçu le prix extraordinaire en 2020.

© Úrsula San Cristóbal - Turbulences Vidéo #119

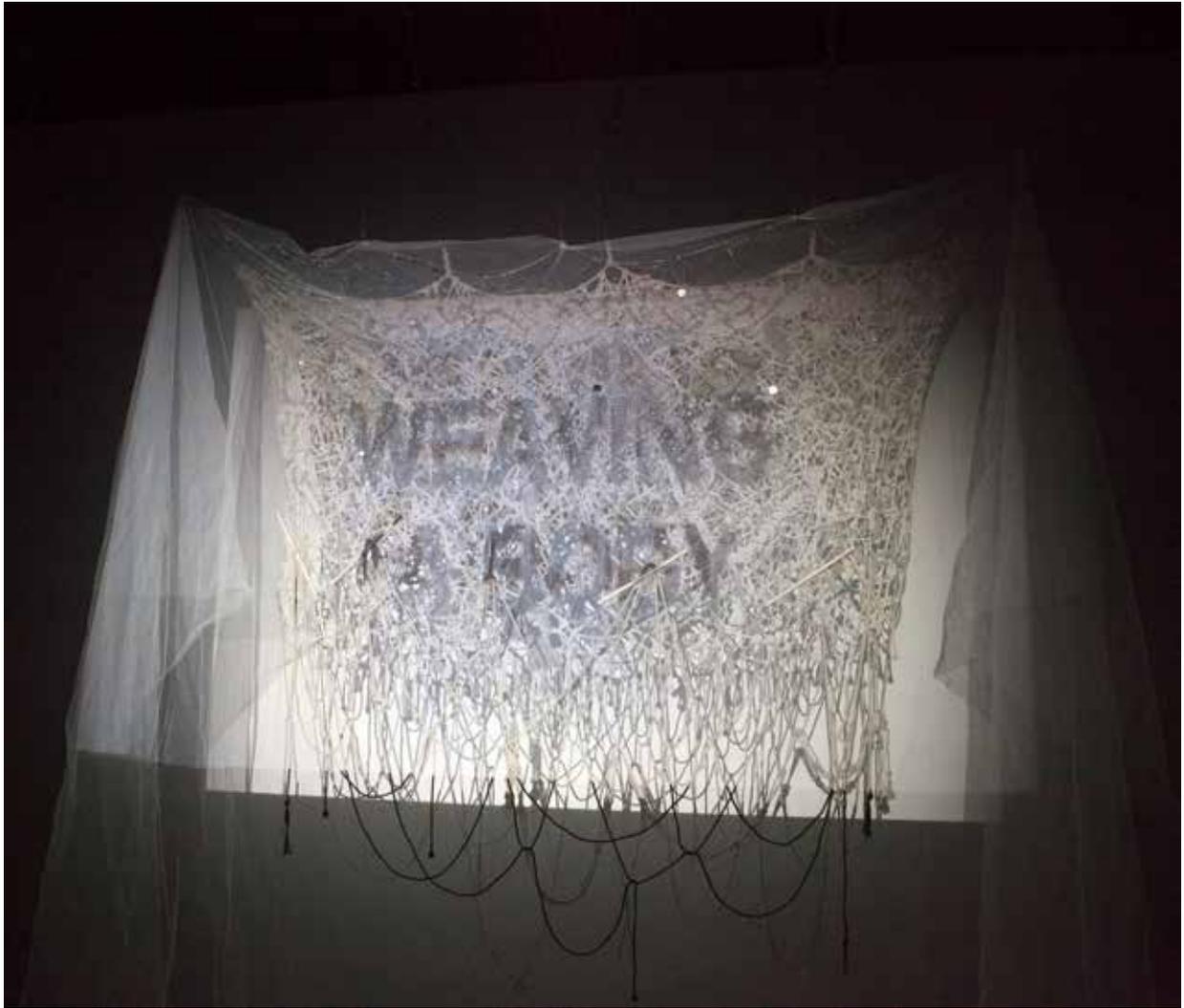
<http://ursulasancristobal.wordpress.com//index.html>

Portrait vidéo de l'artiste :

<https://youtu.be/jF4T4ypYLNs>



Tejer un cuerpo (Tisser un corps), Úrsula San Cristóbal, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Úrsula San Cristóbal / VIDEOFORMES



Tejer un cuerpo (Tisser un corps), Úrsula San Cristóbal, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Loiez Deniel / VIDEOFORMES

Tejer un cuerpo (Tisser un corps) est un œuvre multimédia dans laquelle le corps de l'artiste se projette au travers de surfaces tissées à la main. La matérialité du tissu évoque la peau d'un corps en métamorphose.

Artiste espagnole basée à Barcelone, Úrsula San Cristóbal mêle, dans chacune de ses créations, fragilité, sensualité et érotisme, questionnements sur le genre et « inquiétante étrangeté » (Freud). Artiste internationale, ses créations établissent une relation entre la pensée conceptuelle de la philosophie et la matérialité de la pratique artistique.

Dans *Tejer un cuerpo*, Úrsula San Cristóbal illustre l'intime, le sensible, le plaisir et la liberté. Déployant les pensées féministes de Monique Wittig, Catherine Malabou et de Paul B. Preciado, l'œuvre interroge sur le comment vivre, créer et penser nos corps en dehors du patriarcat.

Úrsula San Cristóbal évoque la liberté des corps, leur construction individuelle et la découverte d'un érotisme qui est propre à chacun.

« Toute ma peau à une âme », disait Colette.

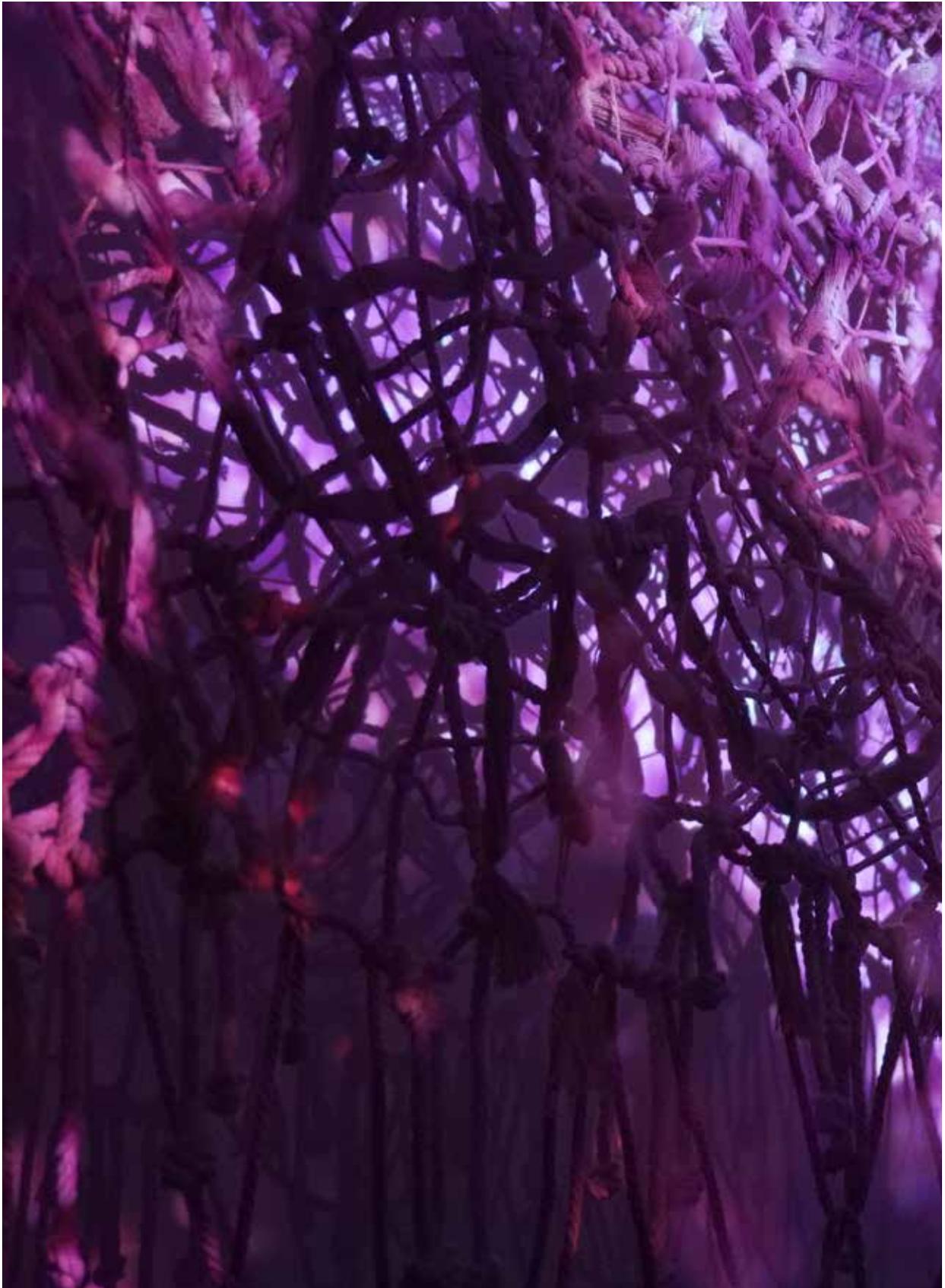
Et vous, est-ce votre cerveau ou votre corps qui pense, qui ressent ?

Texte élaboré en collaboration avec les étudiants du département « Arts du Spectacle, option cinéma » Université Clermont Auvergne, sous la responsabilité d'Élise Aspod

© Julia D'Amore, Zoé Grapinet, Jack How et

Yasmine Mestres

- Turbulences Vidéo #119



Tejer un cuerpo (Tisser un corps), Úrsula San Cristóbal, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Úrsula San Cristóbal / VIDEOFORMES

TEJER UN CUERPO

par Úrsula San Cristóbal

Comment pouvons-nous vivre, créer et envisager notre corps au-delà du patriarcat colonial ? Comment construire un corps sensible qui puisse ressentir le plaisir autrement que d'un point de vue hédoniste ? Et si l'on essayait de défaire les règles qui ont été imposées à nos corps, pour enfin commencer à tisser nous-mêmes notre subjectivité ?

Telles sont les prémisses du projet *Tejer un cuerpo* (Tisser un corps), dans lequel j'ai tenté de trouver des pistes pour l'imagination sensorielle en m'inspirant de la pratique artisanale du tissage, de l'esthétique de l'art vidéo numérique et de la pensée féministe de Catherine Malabou, de Paul B. Preciado et de Monique Wittig.

Le tissage est une pratique qui demande nécessairement du temps, de l'abnégation et de la patience – les mêmes qualités requises pour créer des liens affectifs avec notre entourage, ou pour nous épanouir en tant qu'êtres humains, grâce à nos idées, nos sentiments et nos désirs. Ainsi, le tissage peut s'avérer une métaphore de la construction du corps à travers l'interaction affective avec l'autre. Le processus du tissage produit une texture qui évoque les sensations tactiles associées à la peau et aux sensations érotiques qu'elle recèle, tout en rappelant la construction et la transformation incessante du corps. Cette installation parle à la fois de transformation et d'érotisme.

La sexualité, le corps et l'esprit ne sont pas des entités figées, immuables ; le concept de plasticité, développé par la philosophe française Catherine Malabou, permet une meilleure approche de ces idées. Dans son ouvrage *L'Avenir de Hegel. Plasticité, temporalité, dialectique* (Vrin, 1996) et, plus tard, dans *Que faire de notre cerveau ?* (Bayard, 2004), Catherine Malabou définit la plasticité comme la capacité de mutation et de transformation présente dans toute forme de vie. Cela comprend aussi bien la neuroplasticité du cerveau humain que la dynamique de l'épigénétique dans la genèse des organismes. De plus, en introduisant la notion de plasticité dans plusieurs disciplines, comme la philosophie, l'art et la neurologie, Catherine Malabou montre que la plasticité est multiple et hybride, insaisissable, et qu'il est impossible de se l'approprier par un seul discours, scientifique ou autre. La plasticité désigne à la fois la transition et, par là même, la résistance à la transformation. En d'autres termes, notre cerveau et notre corps peuvent tous deux créer et recevoir une forme, mais sont également capables de se rebeller – en refusant de se conformer au modèle¹. Dans le sillage de la philosophe,

1 - « La plasticité (tout comme la *Plastizität* allemande) désigne le caractère de ce qui est plastique, c'est-à-dire de ce qui est susceptible de recevoir comme de donner la forme. [...] Le pays natal de la plasticité est le domaine de l'art. [...] Or, par extension, la plasticité désigne l'aptitude à la formation en général, au modelage par la culture, l'éducation. [...] L'adjectif "plastique" toutefois, s'il s'oppose à "rigide" "fixe", "ossifié", ne signifie pas pour autant "polymorphe" [...] "Plastique" désigne donc ce qui cède à la forme tout en résistant à la déformation. » (*L'Avenir de Hegel*, 1996, p. 20-21)

« Aujourd'hui, la plasticité est occultée en son sens véritable, on tend en effet à lui

je pense que la plasticité façonne notre identité et notre subjectivité : nous ne sommes pas déterminés, et la plasticité peut s'avérer un espace de résistance aux normes imposées par la société.

À mon avis, on peut associer le concept de plasticité à l'exploration de l'érotisme, particulièrement à travers la peau, qui apparaît souvent dans mon installation. Les plaisirs de notre peau ne sont pas uniquement déterminés par nos caractéristiques biologiques : nous pouvons les construire, et ce faisant, dire non à toute forme de violence sexuelle infligée à notre corps, souvent sous le couvert du masque de l'amour romantique. La transformation de notre peau en plaisir peut aussi jouer un rôle important dans la formation de la connaissance de soi. Dans *Clitoris et pensée : le plaisir effacé* (Payot et Rivages, 2020), Malabou affirme que l'exploration de son plaisir est une forme de connaissance de soi. Afin de savoir comment se construisent nos pensées, nous devons savoir comment fonctionne notre plaisir : « Il est en effet impossible de penser par soi-même sans se connaître et de se connaître sans savoir où est, quel est, son plaisir. » (p. 67)

Dans le même registre, mais en se concentrant sur les questions de genre, le philosophe transgenre espagnol Paul B. Preciado fait remarquer, dans *Je suis un monstre qui vous parle* (Grasset, 2020), que chacun devrait pouvoir vivre en dehors du patriarcat colonial. De plus, il affirme que la liberté des corps n'est pas quelque chose qui nous est donné, mais que l'on doit la construire soi-même². Je pense que le processus peut être illustré par le tissage : en ourdissant lentement

substituer constamment son faux ami, la flexibilité. [...] Pourtant, la flexibilité est l'avatar idéologique de la plasticité. » (*Que faire de notre cerveau*, 2004, p. 55-56)

« On ne se forme qu'à partir d'une résistance à la forme elle-même ; le polymorphisme, ouvert à toutes les formes, capable de revêtir tous les masques, toutes les postures, toutes les attitudes, n'engendre que la défaite de l'identité. La flexibilité, qui ne donne à éprouver aucune tension véritable entre maintien et évolution mais les confond au sein d'une pure et simple logique d'imitation et de performance, n'est pas créatrice. Elle est purement reproductrice et normative. » (*Que faire de notre cerveau*, 2004, p. 166-67)

2 - « La liberté de genre et sexuelle ne peut être en aucun cas une répartition plus équitable de la violence, ni une acceptation plus pop de l'oppression. La liberté est un tunnel qui se creuse avec les mains. La liberté est une porte de sortie. La liberté [...] ça se fabrique. » (Grasset, 2020. Kindle)

« N'importe lequel d'entre vous, n'importe qui daignerait plonger dans le kaléidoscope qu'est son propre désir et son propre corps, dans son réservoir de tension nerveuse, dans sa propre mémoire, pourrait trouver en lui une excitation tonique, une énergie libre qui l'amène à vivre autrement, à changer, à être différent, à être, pour ainsi dire, radicalement vivant. » (Grasset, 2020. Kindle)



Tejer un cuerpo (Tisser un corps), Úrsula San Cristóbal, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Úrsula San Cristóbal / VIDEOFORMES

la liberté érotique et affective de notre corps, nous finissons par créer un ouvrage habitable. Nous nous voyons comme des êtres sensibles, responsables, capables d'avoir des liens affectifs horizontaux et non hiérarchiques. Pour paraphraser Donna Haraway, nous tissons une toile d'affections « tentaculaires » qui nous permettent d'envisager une autre réalité, au-delà du régime patriarcal colonial.

Pour ce projet, je me suis également largement inspirée de l'ouvrage *Le corps lesbien* (Les Éditions de Minuit, 1973), de l'écrivaine et théoricienne féministe française Monique Wittig, un essai littéraire qui propose un regard radical sur la sexualité, l'anatomie interne, les plaisirs et les émotions du corps, en se référant à l'antiquité classique. Entre violence, mort, fragilité et tendresse, le livre offre un regard unique sur la complexité des expériences érotico-affectives. Pour moi, c'est un texte dont la force expressive ne peut qu'interpeller toute personne désireuse de transformer radicalement la subjectivité imposée par le patriarcat. Dans ce projet, sans vouloir restituer exactement tel ou tel passage de ce livre, j'ai tenté de suivre l'impulsion de l'auteure dans son exploration radicale des possibilités sensorielles du corps.

Ce qui me fascine dans le texte de Monique Wittig, c'est la profondeur de l'émotion esthétique qu'il suscite en oscillant entre érotisme et abjection. Le corps et le désir se dévoilent comme des entités ouvertes, dans leur transformation, à ce qui est dérangement, à ce qui est étrange. Ce qui amène une nouvelle piste de réflexion : pour quitter les limites du patriarcat, il faut explorer des sensations et des idées susceptibles de nous faire affronter la peur de l'inconnu, car elles sont en général considérées comme taboues dans notre société. C'est ainsi que le projet *Tejer un cuerpo* recèle des moments sombres, fébriles, qui s'expriment principalement par le son de la voix et de la respiration, et qui reflètent le besoin de se plonger dans les abîmes du désir, afin de construire son propre corps. Reconnaître notre plasticité exige d'accueillir l'obscurité, non pas pour la vaincre, mais pour découvrir la richesse qui s'y cache.

Enfin, notons que dans ce projet, l'érotisme s'exprime à travers la peau et l'haptique plutôt que par des images explicitement sexuelles. Ce qui m'intéresse, c'est de me détacher du lieu commun consistant à associer érotisme et simple genitalité, m'intéressant plutôt aux sensations tactiles, auxquelles l'art vidéo a su faire la part belle. Dans son essai intitulé « Haptique vidéo et érotisme » (*Screen*, Volume 39, numéro 4,



Tejer un cuerpo (Tisser un corps), Úrsula San Cristóbal, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Úrsula San Cristóbal / VIDEOFORMES

1998), Laura Marks constate que certaines images d'œuvres d'art vidéo en format cassettes vidéo peuvent évoquer un lien entre tactilité et érotisme.

D'après l'auteure, dans la « visualité haptique, les yeux fonctionnent comme des organes du toucher. [...] Parce que cette visualité s'appuie sur d'autres sens que la vue, le corps du spectateur est davantage impliqué dans le processus lié à la vision que dans le cas d'une visualité optique. » (p. 332) La visualité haptique ne requiert nullement l'identification avec un objet représenté, ni sa possession, mais plutôt une relation dynamique de subjectivité entre le spectateur et l'image, dont découle une perception incarnée : « Le spectateur réagit à la vidéo comme face à un autre corps, et à l'écran comme face à une autre peau. » (p. 333)

À mon sens, les caractéristiques mentionnées par Laura Marks peuvent s'appliquer également aux images numériques, particulièrement à travers l'usage des textures. Dans le projet, j'ai combiné des textures créées numériquement (particules et vecteurs) avec des images filmées de textures organiques (virus, champignons, peau, rides), afin d'évoquer un dialogue entre la nature et la culture numérique. Ces textures se mêlent avec celles de la surface de projection, créant l'illusion d'une seconde peau qui évolue entre l'artisanal et

le digital. Les textures visuelles interagissent avec la texture musicale d'instruments à cordes, de voix et de sons électroniques pour compléter l'ambiance poétique et évocatrice de l'œuvre. Par la contemplation, le public est invité à interagir avec les sensations haptiques.

© Úrsula San Cristóbal - Turbulences Vidéo #119



Tejer un cuerpo (Tisser un corps), Úrsula San Cristóbal, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Úrsula San Cristóbal / VIDEOFORMES



ÚRSULA SAN CRISTÓBAL

POUR LES JEUNES...

Comment décririez-vous cette installation ? Que voit-on ? Qu'entend-on ? Qu'y fait-on ?

C'est une vidéo projetée sur deux surfaces tissées à la main. L'un est fait de fils de pêche et l'autre de cordes et de laine. Dans la vidéo, nous voyons des images du corps et de la peau qui commencent à être confondues avec des textures organiques (virus, champignons) et numériques (particules). Ces images se confondent avec la surface des tissages. En parallèle on écoute une bande son composée de musique électronique et d'interventions vocales qui tente de générer une atmosphère oscillant entre l'érotique et l'inquiétant.

De quoi ça parle ?

Dans ce projet je pars de l'idée du tissage considéré comme une métaphore de la construction affective et érotique de son propre corps. La liberté du corps n'est pas quelque chose que quelqu'un nous donne, nous devons plutôt la construire lentement : nous devons la « tisser » jusqu'à ce que nous générions un réseau habitable.

À travers le tissage et des textures numériques, j'essaie d'évoquer un corps en transformation, en quête de sa propre expression affective et érotique, confrontant sa propre fragilité et découvrant sa force dans la plasticité. Un corps parfois étrange et inquiétant, mais toujours avide de vie.

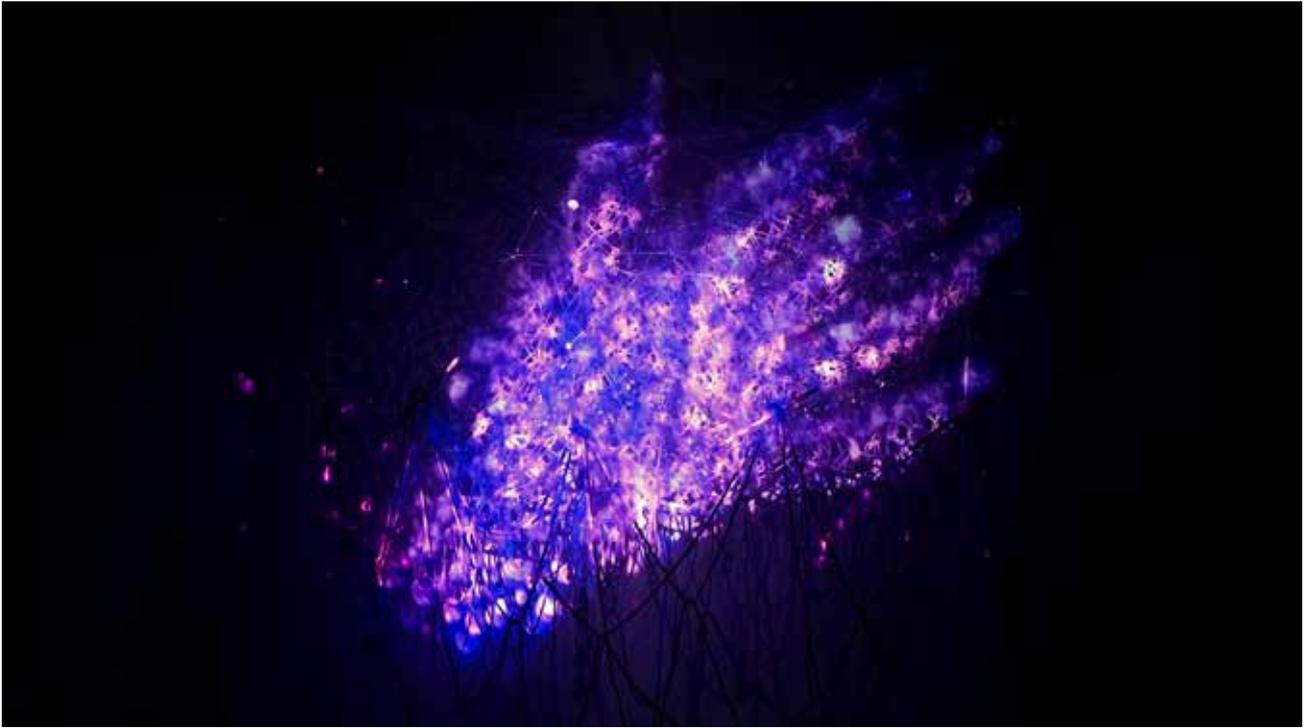
Est-ce la première fois que cette installation est présentée au public ? Pouvez-vous nous parler un peu du processus d'élaboration de l'œuvre pour en arriver à ce résultat ?

Cette installation a été réalisée spécialement pour VIDEOFORMES 2023. Dans ce processus de travail, j'ai commencé à chercher des relations possibles entre certaines idées issues de la philosophie féministe et la pratique artistique. Pour moi, il est important de proposer un dialogue entre la pensée et la matérialité du corps. C'est pourquoi j'ai choisi les idées d'auteurs comme Catherine Malabou qui réfléchit sur la plasticité du corps, et Paul B. Preciado qui parle de l'importance de construire la liberté des corps pour générer des alternatives au régime patriarcal. À partir de ces idées, j'ai commencé à travailler sur le tissage à la recherche d'un moyen de les exprimer en termes métaphoriques. Tisser est un long processus (il m'a fallu environ 4 mois). En parallèle j'ai travaillé sur la vidéo et la musique en essayant de mettre en avant les aspects sensoriels : penser au toucher, aux chuchotements, aux soupirs comme faisant partie de l'expérience du corps.

Quels sont les artistes (tous domaines confondus) ou plus généralement, les formes artistiques qui nourrissent votre démarche de création, et éventuellement, les références auxquelles vous faites allusion dans cette installation ?

Il y a plusieurs artistes dont le travail m'a fasciné et que j'ai étudiés mais je ne pense pas qu'il y ait des liens visuels ou sonores évidents avec eux dans mon travail. Je pense que c'est plus une affinité au niveau poétique.

Dans le domaine de l'art vidéo, Laurie Anderson, Shirin Neshat et Pippilotti Rist sont des artistes que j'ai beaucoup étudiés. Je m'intéresse à la façon dont ils combinent vidéo, musique et performance. Le travail de l'artiste italienne Ma-



Tejer un cuerpo (Tisser un corps), Úrsula San Cristóbal, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Úrsula San Cristóbal / VIDEOFORMES

ria Lai m'intéresse aussi beaucoup par sa manière de mettre en relation la pratique du tissage et de la broderie avec la poésie.

La littérature est aussi une influence importante pour moi. Des auteurs comme Monique Wittig, Marguerite Duras, Faroukh Farrokhzad et Annie Ernaux ont nourri mon approche de l'érotisme.

Quels sont les difficultés, les contraintes, les défis à relever... rencontrés lors de son élaboration ?

La principale difficulté tient au temps nécessaire à la réalisation de chaque partie du projet. J'aime réaliser personnellement toutes les tâches créatives, du tissage à la musique, et cela implique plusieurs mois de travail et différentes compétences. Un défi majeur est de ne pas perdre de vue le concept principal du projet. Parfois, avec tant de tâches à résoudre, il est facile de rester dans un domaine purement formel et de laisser de côté le poétique.

Quelques mots-clés qui correspondraient bien à votre installation ?

Corps, tissage, métamorphose.

Quelques mots sur votre parcours artistique ? À quelle période de votre vie vous êtes-vous intéressée à l'art numérique ? Arrivez-vous à vivre de votre activité créatrice ?

Je suis arrivée assez tard à l'art numérique. J'ai débuté dans la musique et en parallèle j'explorais l'art de la performance. Après avoir terminé mes études au conservatoire, J'ai commencé à explorer l'art vidéo parce que c'était un médium qui me permettait de réunir le son et le corps. De plus, c'est l'un des médiums qui présente le plus de similitudes avec la musique car il permet de travailler sur les notions de temporalité et de simultanéité.

Actuellement je travaille principalement comme enseignante dans une école supérieure de musique et en parallèle je fais mon travail artistique et aussi quelques commandes. Bien qu'actuellement je ne puisse pas vivre uniquement de mon travail d'artiste, je dois dire que mon travail d'enseignant est intimement lié à ce que je découvre dans ma pratique artistique. Si je ne me consacrais pas à la création, je n'aurais pas grand-chose à enseigner.

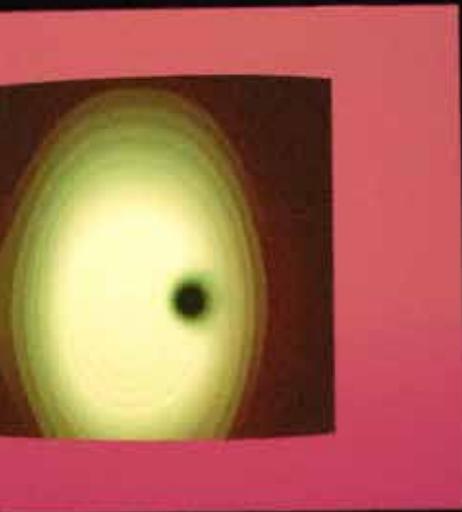
© Propos recueillis par Fanny Bauguil,
- Turbulences Vidéo #119



DIXVERTS

ANNE-SARAH

LE MEUR



DIXVERTS

ANNE-SARAH LE MEUR (FRA)

DU 16 MARS AU 2 AVRIL - SALLE GILBERT-GAILLARD

Installation pour 4 écrans, images 3D temps réel, programmation C et C++, logiciel « Obscur », durée infinie, silence, 2023.

Co-production Anne-Sarah Le Meur / VIDEOFORMES

Une tâche noire oscille et grossit, radieuse. Elle s'approche, repart, puis, au moment de s'évanouir, se transforme en un disque rouge, cerné de vert. Ces disques et halos évoluent à leur tour, mais parfois en sens inverse, et séparément. D'abord gris, le fond bascule soudain dans un vert cru. L'ensemble réagit, palpite, s'habille d'autres tons, toujours diffus et ouatés, fluides et éphémères, étalés ou ténus : vert amande ou anis, vert sapin, émeraude, ou kaki délicieusement terne, pointé d'orange ou de rose. Polychromie vertige, entre vertu et dévergondage ! Couleurs mobiles dans un cadre ondulant, hypnotiques et mystérieuses : surface ou profondeur...? substance ou éther...? matière ou lumière...? mirage ou rémanence...? abstraction ou suggestion...?

Depuis les années 2000, sous les influences croisées de Turrell, Brakhage, Rothko et Beckett (et, dès 1991, de Pollock, pour sa première période matiériste), Anne-Sarah Le Meur explore de façon radicale le potentiel plastique des phénomènes lumineux dans l'espace tridimensionnel virtuel. Inversant un paramètre, elle découvre en 2003 une lumière noire, polysémique et fascinante, qui structure alors ses différentes pièces génératives et performances. Pour *DixVerts*, elle focalise sur les teintes vertes, réputées ardues, mais vivifiantes, les accompagnant de contrepoints gris et roses caressants. Écrits dans *Obscur*, son propre logiciel, testés lentement et patiemment, ses programmes contrôlent les variations des multiples paramètres dans le temps. Les boucles modulent les compositions, induisent répétition ou gradation, nuance ou opposition, lenteur, accélération ou rupture. Émerge ainsi un ballet évolutif, continuellement changeant, magnifié en un polyptyque d'ombres et de voiles chamarrés.

Après deux ans d'études scientifiques, **Anne-Sarah Le Meur** arrive en 1988 à Paris 8 en Arts et images de synthèse. Un doctorat lui permettra d'être recrutée à Paris 1 (École des Arts de la Sorbonne).

Riche d'une culture picturale, explorant le potentiel de l'informatique en 3D à rebours des conventions, elle « aplatit » très vite l'image 3D en une surface ondulante ou en des espaces intriqués, où évoluent des formes abstraites et organiques. Après une période « matiériste » (elle étire et malaxe pixel et filaire), elle s'oriente, en 2000, sous l'influence de Turrell, Brakhage et Rothko, vers l'étude de la lumière virtuelle, et découvre une lumière négative, noire et fascinante. Les machines permettant alors le temps réel, elle développe une installation interactive panoramique, *Outre-Ronde* (Interface-Z, Le Cube, ZKM), contre-intuitive : pour voir, on doit prendre le temps et apprivoiser les phénomènes, qui sinon s'évanouissent.

Depuis 2012, Le Meur est représentée par la galerie Charlot, Paris-Tel-Aviv.

<http://www.galeriecharlot.com/fr/39/Anne-Sarah-Le-Meur>

Portrait vidéo de l'artiste :

https://youtu.be/PO_ZoSwZagg

© Anne-Sarah Le Meur - Turbulences Vidéo #119



DixVerts, Anne-Sarah Le Meur, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Éric André-Freydefont / VIDEOFORMES



DixVerts, Anne-Sarah Le Meur, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Maëlle Skorzynski / VIDEOFORMES

Énigmatique, car faite de couleurs en transformation continue, **DixVerts** est une œuvre abstraite silencieuse développée sur 4 écrans. Amande, anis, sapin, émeraude, kaki... l'œuvre-programme contemplative se déroule par effet de « boucle, de répétition, gradation, nuance, opposition, lentueur, accélération ou rupture » (Anne-Sarah Le Meur). Dans ce « grand vert » émergent parfois des accents, « des nuances, des estompages, des transformations des teintes à l'intérieur de cette surface ondulante ».

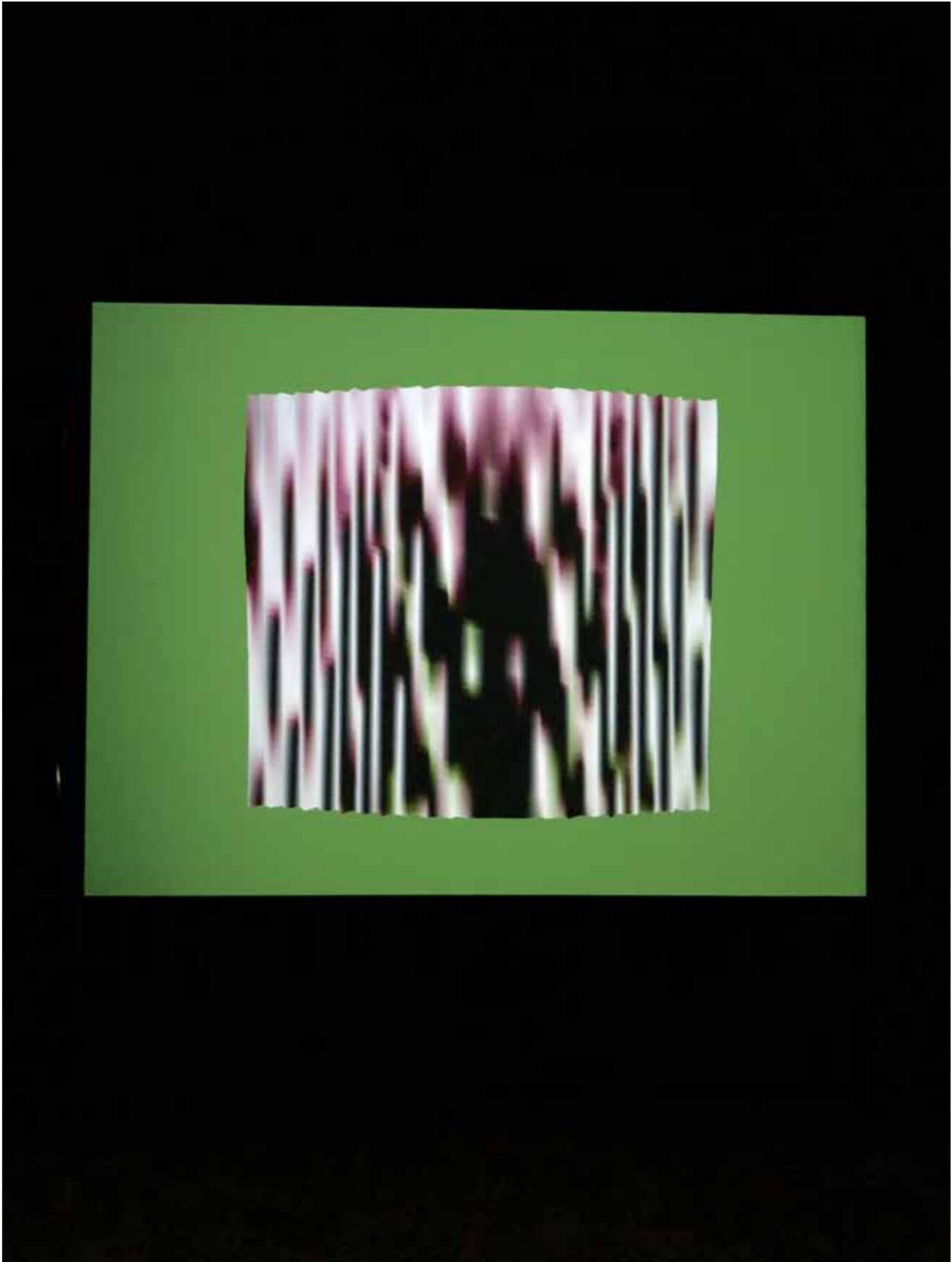
La rencontre d'Anne-Sarah Le Meur avec l'image de synthèse est une histoire de bifurcation. Étudiant d'abord les mathématiques, son goût pour l'art et la littérature finit par la rattraper. « Cela m'a pris des années pour enfin arriver à vivre pleinement mon désir de création, et la vie que je veux vivre, selon mes propres valeurs » (Anne-Sarah Le Meur, *Turbulences Vidéos #118*). À l'image des pionniers vidéo des années soixante, comme Ed Emschwiller, Anne-Sarah Le Meur produit des images sans camera. L'ordinateur se suffit

à lui-même. L'artiste conçoit ses pièces à partir de son propre logiciel Obscur.

C'est en écrivant le code comme on écrit de la poésie, qu'elle fait varier les sources lumineuses dans *DixVerts*. Parmi les lumières qui se détachent de cet arrière-plan vert, apparaît une tache noire qui questionne l'ambivalence des choses vues. Cet écho à la couleur résonne dans tout son travail (*OEil-océan*, 2007 ; *Vermille*, 2015-2020 ; *Rose apothéose*, 2018). Le spectateur assiste dans chacune de ses pièces à un ballet génératif, ni tout à fait le même, ni tout à fait un autre.

Que vous inspire cette respiration de lumière-matière ? L'œuvre fait-elle signe ?

© Élise Aspard et Loane Bouillet
- Turbulences Vidéo #119



DixVerts, Anne-Sarah Le Meur, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Éric André-Freydefont / VIDEOFORMES

DIXVERTS

par Anne-Sarah Le Meur

Depuis 1990, ayant choisi la modalité la plus difficile, Anne-Sarah Le Meur crée, en « langage informatique », des images 3D abstraites et organiques. Étudiante à Paris 8 en « Arts et Technologies de l'Image », elle s'intéresse d'abord aux éléments sous-jacents et constructeurs de la 3D, le pixel et le filaire, qu'elle étire et explore en autant de matières et dentelles, pénétrées d'un désir d'imperfection, de substance, de corporalité.

Questionnant les conventions de représentation, et sous l'influence de la peinture dont elle s'inspire inconsciemment, Anne-Sarah Le Meur¹ aplanit spontanément l'espace 3D, produisant un espace hybride inédit. En 2000, une fois ses études finies, et alors que le calcul « temps réel » est possible, stimulée par les œuvres notamment de James Turrell et Stan Brakhage, et, en littérature, par Samuel Beckett et Edgar Poe (textes se passant dans le noir), elle opte pour une thématique plus épurée, celle de la lumière et de l'obscurité, très riche au niveau symbolique et traversant toute l'histoire de l'art. Elle développe alors, avec deux étudiants en informatique (École Epitech) puis au Cube, à Issy-les-Moulineaux, son propre logiciel, « Obscur », que Didier Bouchon et enfin François Pêcheux (LIP6) finaliseront. Initialement insatisfaite de ses compositions, jouant à inverser un paramètre, elle découvre une lumière « négative », noire – car absorbant ses comparses. *Eureka !* Le Meur sait avoir trouvé un butin. Cette tache noire, mystérieusement rayonnante, fascinante, aux multiples suggestions : ombre, trou, pupille, cellule nécrosée ou astre mort...? structure alors toutes ses pièces. Génératives ou performatives (une sera interactive, *Outre-Ronde*, développée sur plus de 10 ans, bénéficiant du soutien d'Interface-Z, du Cube et du ZKM_Karlsruhe), celles-ci s'enchaînent progressivement, explorant toujours davantage les possibilités plastiques des lumières-couleurs programmées. Une surface frontale posée sur un fond uniforme (et noir) encadre l'évolution d'un à trois disques et halos colorés, vibrants d'une énergie subtile, grossissant et diminuant alternativement. Au cours du temps, des accidents éclatent : tout pète, se disperse, s'éparpille. Surface cabossée, parcourue de remous raliés, puis se calme. L'espace s'ouvre ou se referme selon les moments. L'ensemble compose un tout souple comme respirant. D'abord sans dominante, puis intégrant le travail pour les performances, les réalisations focalisent de plus en plus sur une couleur particulière, avec variations, contrepoids, et, depuis 2018, changement radical d'arrière-plan.

Après sa dernière pièce *Rose Apothéose* (une espièglerie technologique ?), et face à un monde et une nature en perdition, l'artiste s'oriente en 2019 vers les coloris végétaux. Considéré instable, ardu et rebelle, encore parfois difficile à imprimer ou à combiner, et anciennement associé au diable (Michel Pastoureau, *Vert. Histoire d'une couleur*, Seuil, 2017, p. 99), le vert possède pourtant un pouvoir de variation très large et la capacité d'apaiser ou de vivifier. Dans *DixVerts*, incorporé aux gris, velours de grisaille, glissant en subtiles

camarieux, puis se frottant à des roses incongrus, légers, éclatants ou licencieux, qu'on aimerait laper en secret, cette teinte gronde ou tintinnabule selon les nuances, jeux spatiaux et confrontations successives. Et, d'un écran l'autre, dans l'image démultipliée sur 3 + 1 cimaises (la dernière, décalée, exacerbant la tonalité du groupe) pour l'actuelle installation, les phénomènes circulent, s'appellent, fluctuent, jamais les mêmes, en écho les uns des autres, composant une chorégraphie rythmique et bigarrée, acidulée et douce, rafraîchissante.

Incroyables pouvoirs du petit nombre ! Mauvaise en programmation, soucieuse de comprendre ce qu'elle écrit, refusant la complexité des algorithmes car persuadée que l'art s'incarne autrement (et entre les lignes de code), Le Meur malaxe inlassablement ses boucles, et petites règles de variation-permutation sur 3 lumières en une surface rassemblées. Elle-même encore sidérée par ses compositions, changeant continuellement selon les divers paramètres (saturation, luminosité, flou, contraste, position et écart relatif...), elle tâtonne et teste lentement ses programmes, sur plusieurs années parfois, cherchant des « interactions colorées » (cf. Josef Albers) qui éveilleraient regard et sensations. Étrangement, par les mathématiques rigoureuses et froides, désincarnées ?, elle engendre une matière-lumière quasi-archaïque, aux formes rondes diffuses et ondulantes, si élémentaires qu'elles en deviennent primitives et originelles. Abstraction suggestive, intime, érotique ?, où il ne s'agit pas de reconnaître ni de comprendre (ce serait trop facile !), mais de sentir, de lâcher prise, de se laisser voguer, flotter, imaginer, méditer : sentir, ressentir, se sentir *sentir*, et prendre conscience de ses sensations.

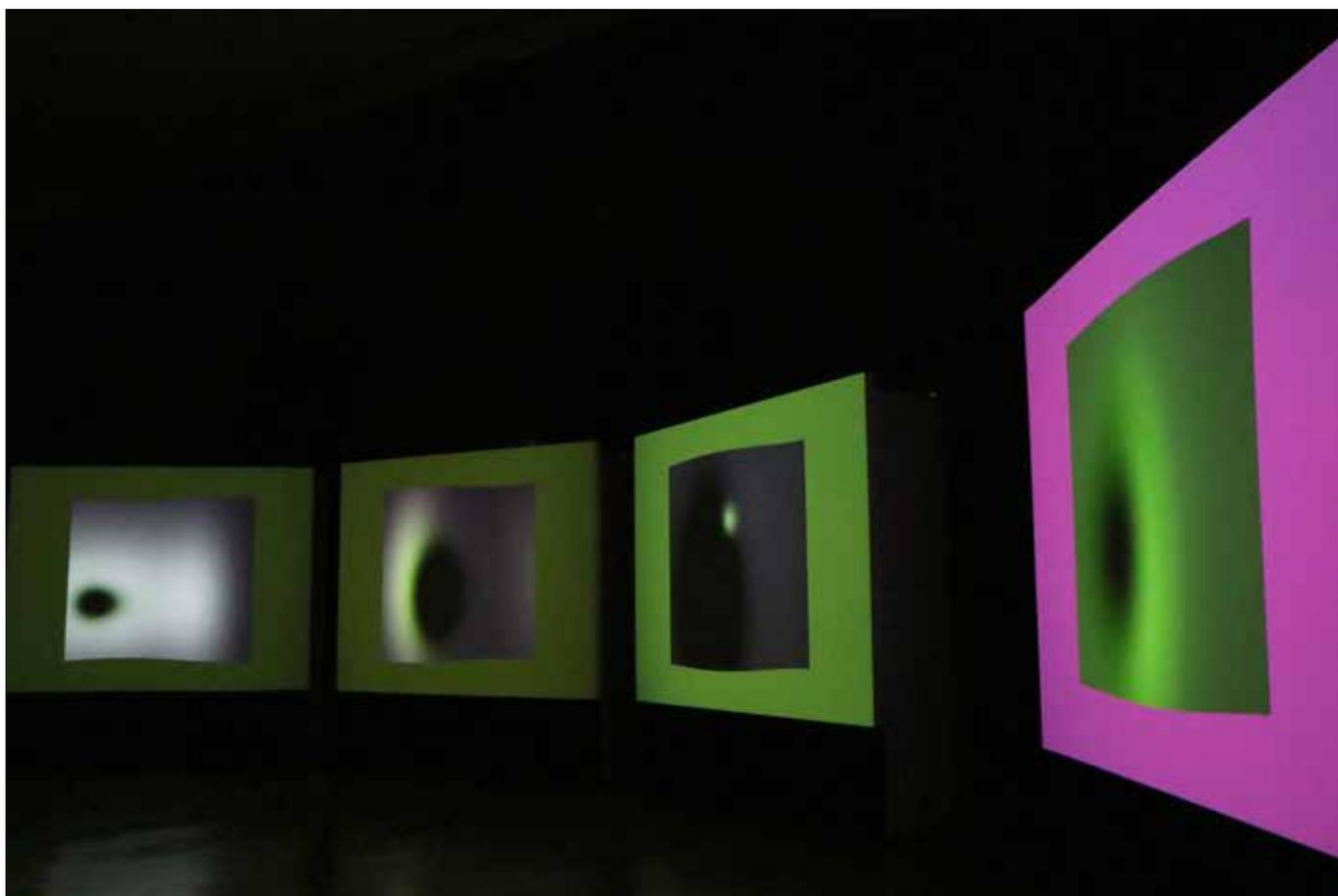
L'absence de musique, ou de bande sonore, peut de prime abord surprendre. Ce silence, rare en art vidéo ou numérique, offre à chaque visiteur, comme fréquemment dans les œuvres de Le Meur, la possibilité, non seulement d'entendre sa musique intérieure, mais surtout de regarder autrement, véritablement, sans autre ressource que l'image elle-même, sans inclinaison vers le décoratif ou le ludisme. Tout élément y est essentiel et mesuré. Rien de trop qui pourrait faire basculer la pièce dans le *divertissement*. Ici, et même si on n'est pas dans une église ou un temple, quelque chose de spirituel ou du recueillement infuse. Ainsi, face au gigantisme démonstratif technologique ambiant, cette abstraction minimaliste et sensible, paradoxalement modeste et audacieuse, pourrait bien, si on prend le temps de la voir, de la contempler, « profiter » à l'œil et à l'âme...

© Anne-Sarah Le Meur - Turbulences Vidéo #119

1 - Cf. « Portrait d'artiste : Anne-Sarah Le Meur », dans *Turbulences Vidéo* #118



DixVerts, Anne-Sarah Le Meur, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Loiez Deniel / VIDEOFORMES



DixVerts, Anne-Sarah Le Meur, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Anne-Sarah Le Meur / VIDEOFORMES

ANNE-SARAH LE MEUR

POUR LES JEUNES...○○○

Comment décririez-vous cette installation ? Que voit-on ? Qu'entend-on ? Qu'y fait-on ?

C'est une étude sur les couleurs de la couleur-lumière en mouvement, dans l'espace, et comment on peut les faire bouger et varier. Je cherche à questionner ce que l'on voit et ressent quand on ne reconnaît rien.

On regarde des couleurs évoluer. C'est très basique, minimal, élémentaire, quasi primitif. Ces petits matériaux élémentaires jouent ensemble et on peut ressentir, si on prend le temps, leur puissance de suggestion et de plaisir visuel/sensuel.

C'est silencieux car on regarde mieux dans le silence, comme en recueillement, et avec soi-même, sans être orienté par une musique qui parfois peut devenir « illustrative », et imposer trop un sens de lecture, un ressenti, et réduire l'ouverture ou la polysémie de l'image.

De quoi ça parle ?

Cela parle de lumière-matière, de couleurs et de relation entre les couleurs, de leur potentiel expressif, des jeux spatiaux (vide ou plein, surface ou perspective...) et aussi de la capacité des nombres à faire évoluer des phénomènes abstraits chamarrés, comme des caresses.

Est-ce la première fois que cette installation est présentée au public ? Pouvez-vous nous parler un peu du processus d'élaboration de l'œuvre pour en arriver à ce résultat ?

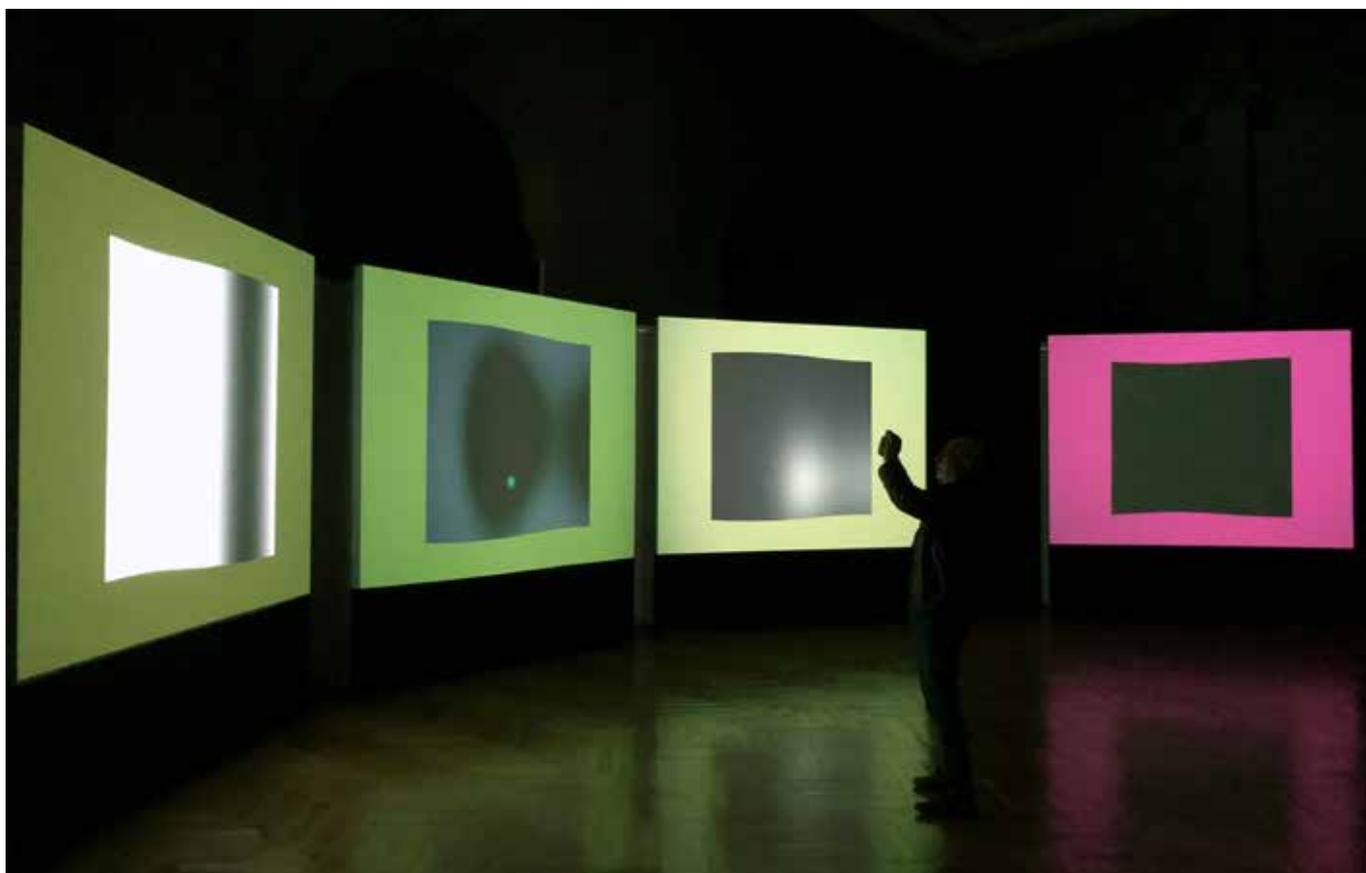
Oui c'est la première fois, surtout en « polyptyque », en quatre écrans simultanés.

Je travaille très lentement. Et, pour accélérer mon processus de tests des couleurs et des règles de programmation, j'ai eu l'idée, il y a quelques années, de juxtaposer deux fenêtres de calcul, puis trois, en petit sur mon écran d'ordinateur. Et là j'ai été moi-même saisie par l'intérêt de ce que je voyais : d'une fenêtre à l'autre, plein de relations émergeaient, existaient, dans le temps et l'espace. Similitude ou différence, simultanément ou retard. Et cela déployait ou manifestait la puissance des nombres qui permettent de faire ainsi varier les compositions.

Auparavant longtemps noirs, en 2018, mes fonds sont devenus rouges puis roses (le rose face à la technologie !). Maintenant ils sont verts, mais j'en ai fait aussi des oranges et ils sont de toutes les couleurs maintenant. L'effet de la couleur de fond sur la composition de la surface est très complexe. J'apprends beaucoup.

En général je ne donne pas de symbolique arrêtée à mes choix de couleurs. Ils cherchent de toute façon l'ouverture. Et s'ils peuvent s'opposer aux conventions, j'en suis heureuse.

Les couleurs, ainsi posées, floues, diffuses, dans des compositions minimales, abstraites et lentes, parce qu'elles sont créées avec l'informatique, constituent un appel urgent à prendre le temps de regarder et à s'intéresser aux petites choses, à questionner la puissance de l'informatique, à résis-



DixVerts, Anne-Sarah Le Meur, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Éric André-Freydefont / VIDEOFORMES

ter face au gigantisme du système « d'intelligence artificielle » qui nous arrive. Et le vert évoque aussi la nature qui se meurt.

Quels sont les artistes (tous domaines confondus) ou plus généralement, les formes artistiques qui nourrissent votre démarche de création, et éventuellement, les références auxquelles vous faites allusion dans cette installation ?

Ce sont surtout des artistes américains : James Turrell (qui est toujours vivant), Stan Brakhage, Mark Rothko, et en littérature, Samuel Beckett, Edgard Poe... qui ont écrit des textes qui se situent dans le noir, l'obscurité. Mais, bien sûr, avant, il y a eu Claude Monet, Matisse, et Odilon Redon...

Maintenant, je découvre d'autres grandes artistes femmes, comme Georgia O'Keeffe ou Helen Frankenthaler. J'adore.

Quels sont les difficultés, les contraintes, les défis à relever... rencontrés lors de son élaboration ?

Les accords de couleurs avec les verts ne sont pas simples. Il faut tester très lentement et trouver comment les faire varier pour que ce soit toujours intéressant, stimulant, et dense.

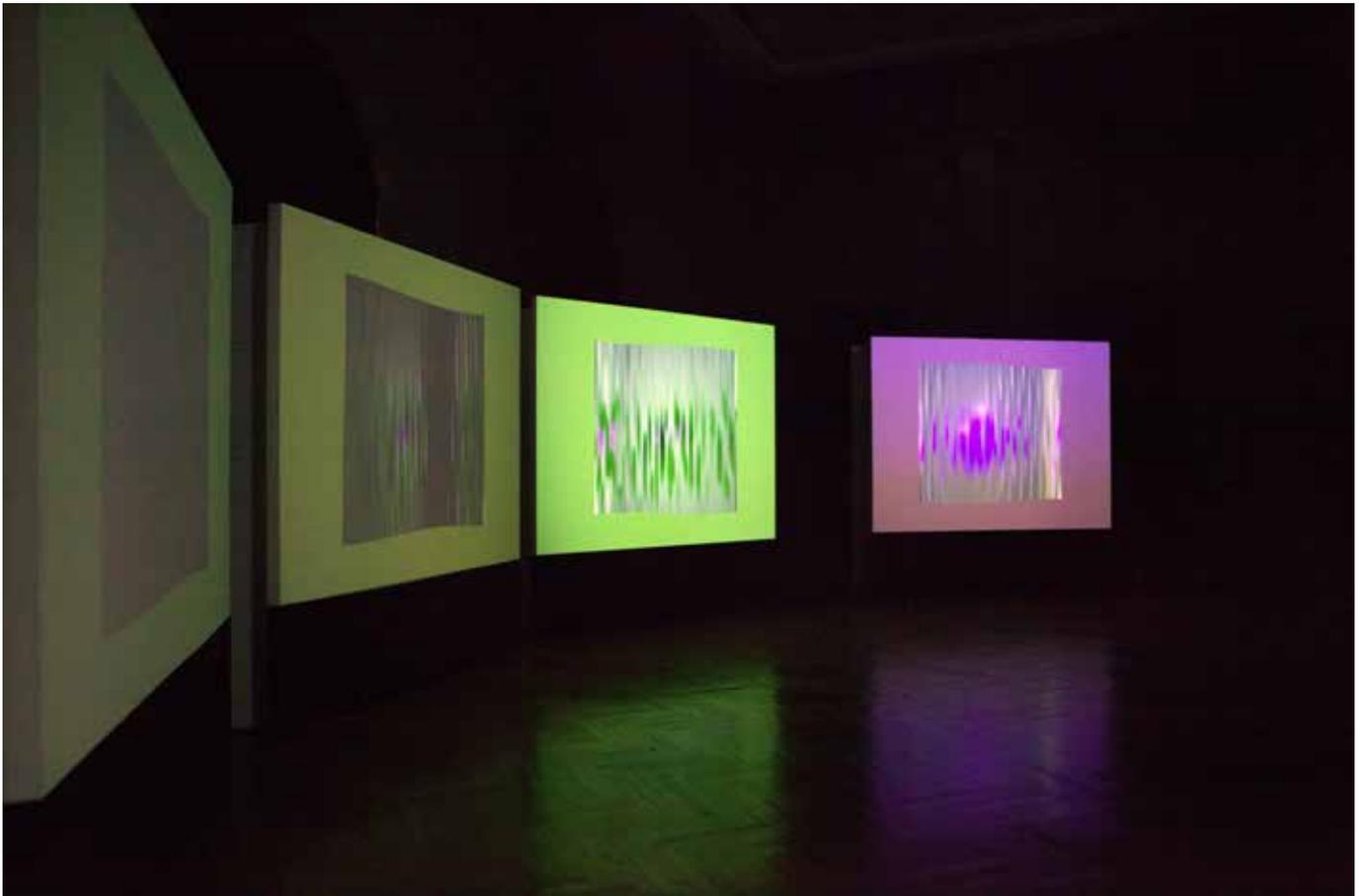
Quelques mots-clés qui correspondraient bien à votre installation ?

Perception, abstraction, couleur, sensualité, chorégraphie, programmation.

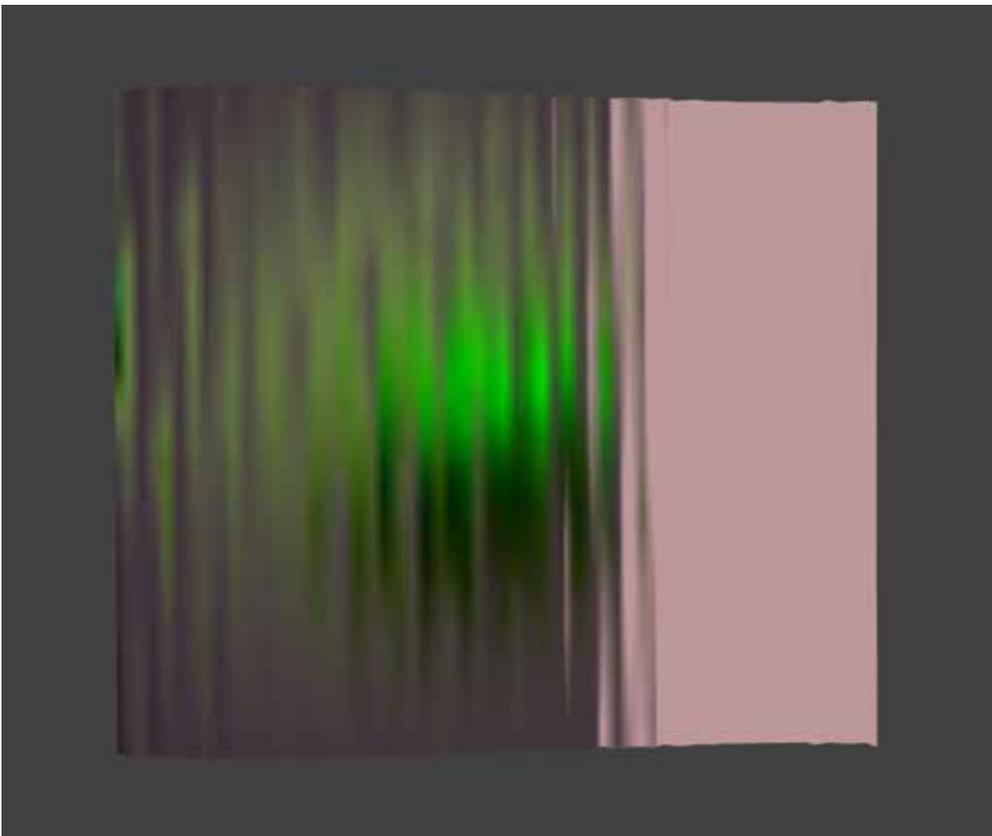
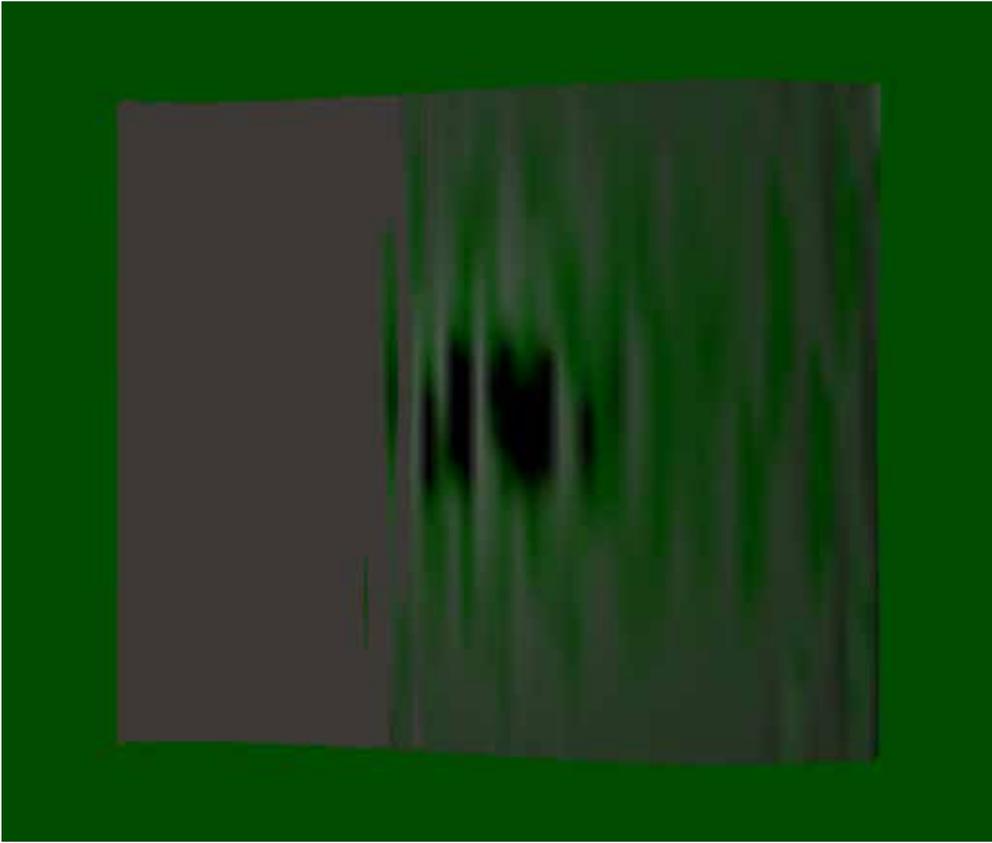
Quelques mots sur votre parcours artistique ? À quelle période de votre vie vous êtes-vous intéressée à l'art numérique ? Arrivez-vous à vivre de votre activité créatrice ?

Je me suis intéressée à l'art numérique en tant qu'étudiante (1988) car cela me permettait de quitter le domaine des mathématiques pures, et de tenter de faire de la peinture autrement. Je suis enseignante en art et art numérique (depuis 2000), parce que pour l'instant mon travail n'est pas assez connu ou collectionné pour que j'en vive. On attend encore une nouvelle génération de collectionneurs d'art vidéo ou numérique en France !

© Propos recueillis par Fanny Bauguil,
- Turbulences Vidéo #119



DixVerts, Anne-Sarah Le Meur, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Loïez Deniel / VIDEOFORMES



DixVerts, Verparme © Stills : Anne-Sarah Le Meur / VIDEOFORMES



YOU SAID LOVE IS ETERNITY

AGNÈS
GUILLAUME



YOU SAID LOVE IS ETERNITY AGNÈS GUILLAUME (BEL)

DU 16 MARS AU 2 AVRIL - LA COMÉDIE DE CLERMONT-FERRAND (Hall des pas perdus)

Triptyque vidéo silencieux, full HD, 9'59'', 2015.

Equipe : Guillaume Faure, Guillaume Mazloum

**En complicité avec La Comédie de Clermont-Ferrand,
Scène Nationale.**

You said Love is Eternity est un triptyque vidéo silencieux qui évoque à travers des jeux de mains l'amour, la fusion et la stabilité entre les êtres, et ce problème : l'amour peut-il durer ? À gauche, les mains d'un homme tiennent une forme sphérique de labradorite symbolisant la perfection tant morphologique que du sentiment. Au milieu, les mains d'un homme et d'une femme s'entrelacent et s'étreignent. À droite, les mains d'une femme épluchent un oignon rouge qui représente la complexité des sentiments et des désirs qui s'effeuillent.

Agnès Guillaume est une artiste belge. Ses œuvres nous plongent dans un univers intime fait de questionnements, sensations et sentiments. Son travail est souvent composé d'écrans multiples. De manière concise, précise, elle modèle notre œil via le rythme du montage et l'usage de la couleur. Musicienne, elle conçoit souvent le son de ses œuvres afin de rendre l'expérience plus introspective.

Dans *You said Love is Eternity*, on perçoit une image de l'artiste mise en abyme dans le reflet de la boule ; référence au fameux portrait des époux Arnolfini (1434) dans lequel le peintre flamand Jan van Eyck, témoin de la scène, se représente dans un miroir. Une référence qui dénote un intérêt de l'artiste pour l'histoire de l'art. À travers cette chorégraphie de mains, ces corps compartimentés, c'est le couple dont il est question ici. L'artiste interroge la notion de l'amour éternel.

L'écrivain Charles Bukowski, avait-il raison : l'amour est-il un chien de l'Enfer ?

Texte élaboré en collaboration avec les étudiants du département « Arts du Spectacle, option cinéma » Université Clermont Auvergne, sous la responsabilité d'Élise Aspod

© Sacha Adeler, Lalie Lesage, Adrien Mege et

Romane Trémolière

- Turbulences Vidéo #119

Agnès Guillaume est une artiste belge. Elle vit et travaille entre Bruxelles et Paris.

Les vidéos d'Agnès Guillaume semblent au premier abord figuratives et réalistes mais peu à peu on réalise que les personnes et les lieux, dont elle conçoit précisément les interactions, nous plongent dans un monde intérieur fait d'émotions, de sensations et de questions.

Dans ses vidéos, souvent composées pour plusieurs écrans, elle allie la précision du cadrage au rythme du montage et à l'usage pictural de la couleur.

Les bandes-son, qu'elle conçoit et supervise elle-même, renforcent l'expérience intérieure.

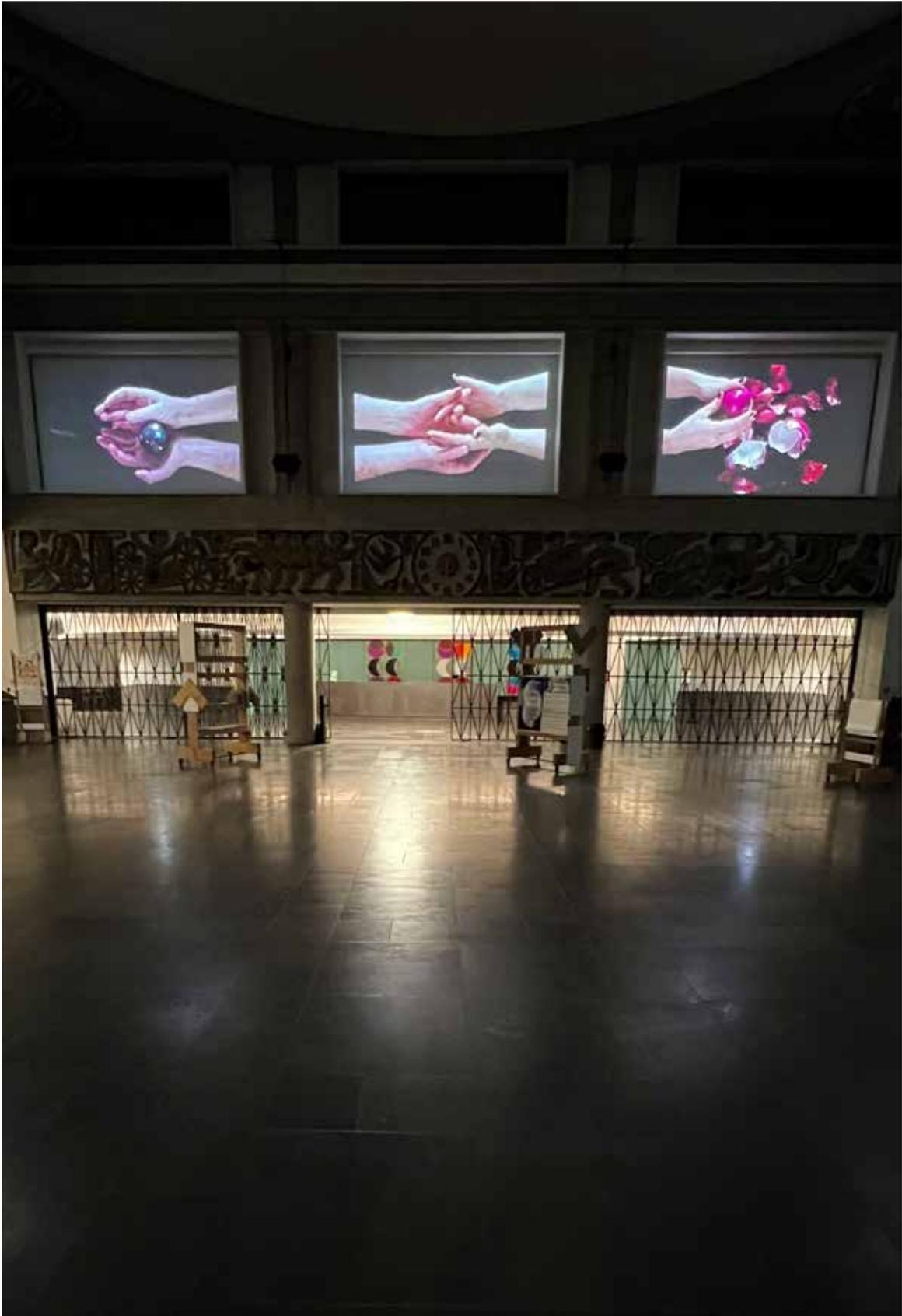
<https://agnesguillaume.com/>

Portrait vidéo de l'artiste :

<https://youtu.be/TpWXFqXE2GE>



**La Comédie
de Clermont
scène nationale Ferrand**



You Said Love Is Eternity, Agnès Guillaume, La Comédie de Clermont-Ferrand © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES

YOU SAID LOVE IS ETERNITY

par Paul Ardenne

Chaque vidéo d'Agnès Guillaume, comme si l'artiste s'était fixé un programme, vient nourrir un corpus de réflexions sur le fait d'exister et de penser la vie. Sait-on jamais si l'on a pris la bonne direction ?



You Said Love Is Eternity, Agnès Guillaume, La Comédie de Clermont-Ferrand © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES

Comment existe-t-on et de quoi ? De l'amour, de l'adversité, de la résistance, du lâcher prise ? De la peur et de l'empressement que notre destin mortel fait peser sur nos actes ? De l'imaginaire où l'on se réfugie ? Une proximité à nos vies et une métaphysique, tout à la fois. Cette proximité, cette métaphysique, ce sont bien elles en effet qu'exprime la vidéo trois écrans *You said Love is Eternity* (2015), au titre explicite, « Tu disais que l'amour dure éternellement », autant que s'avère discutable la véracité de ce genre de déclaration.

Métaphysiquement parlant, l'amour, forme parfaite de la fusion entre les êtres, renvoie à l'idéal d'un monde stable, immuable – éternel. Or dans la réalité, comme incite à le penser la vidéo que nous soumet Agnès Guillaume, il en va sans nul doute tout autrement... L'amour peut-il durer ? Écran du milieu : les mains d'un homme et d'une femme se tiennent, se prennent, se caressent, s'entremêlent. Écran de gauche : les mains de l'homme, soutiennent en leur paume une forme sphérique en labradorite, dont, au-delà du symbolisme inhérent à toute pierre, la perfection morphologique peut exprimer

symboliquement la perfection tout court. Écran de droite : les mains de femme enlèvent l'une après l'autre les peaux d'un oignon rouge, en une métaphore lisible de l'amour qui succède à l'amour qui succède à l'amour et ainsi de suite, selon la valse de nos sentiments, de nos désirs, de nos inclinations, de nos caprices, contre toute idéalité.

© Paul Ardenne, 2020 - Turbulences Vidéo #119

AGNÈS GUILLAUME

POUR LES JEUNES...

Comment décririez-vous cette installation ? Que voit-on ? Qu'entend-on ? Qu'y fait-on ?

Trois écrans installés synchronisés. Un unique gros plan topshot sur des mains, deux mains d'homme à gauche font tourner une boule en labradorite, deux mains de femme à droite pèlent des oignons rouges, les quatre mains ensemble au milieu sont enlacées et se caressent. Il n'y a pas de bande son.

De quoi ça parle ?

De la relation entre un homme et une femme.

Est-ce la première fois que cette installation est présentée au public ? Pouvez-vous nous parler un peu du processus d'élaboration de l'œuvre pour en arriver à ce résultat ?

Elle a déjà été présentée plusieurs fois et fait partie des collections des Musées Royaux des Beaux-Arts de Belgique. Le processus de création de *You said Love is Eternity* tout comme sa postproduction ont été les plus simples et les plus rapides de toutes mes vidéos.

Quels sont les artistes (tous domaines confondus) ou plus généralement, les formes artistiques qui nourrissent votre démarche de création, et éventuellement, les références auxquelles vous faites allusion dans cette installation ?

Dans cette vidéo, il y a une référence très directe à la nature morte dans la peinture hollandaise du XVII^{ème} siècle : le fond foncé, la simplicité de la construction. On trouve aussi avec le reflet de la caméra et de l'éclairage dans la boule de labradorite, la continuation d'une longue histoire du reflet de l'artiste dans son œuvre.

Quels sont les difficultés, les contraintes, les défis à relever... rencontrés lors de son élaboration ?

Le plus compliqué dans cette vidéo, a été de trouver la boule en labradorite. Comme souvent, lorsque je ne sais pas avec précision ce que je veux, je laisse mon esprit vaquer en attente d'une idée. Ici, une semaine avant le tournage, je suis passée chez un antiquaire pas loin de chez moi avec la certitude que j'allais trouver chez lui l'objet dont j'avais besoin. Effectivement je suis rapidement tombée sur la boule qu'il m'a prêtée pour le tournage.

Quelques mots-clés qui correspondraient bien à votre installation ?

Tableau, méditation, symbolisme, beauté, ouverture...

Quelques mots sur votre parcours artistique ? À quelle période de votre vie vous êtes-vous intéressée à l'art numérique ?

Après avoir été musicienne, écrivain et comédienne, la vidéo et les arts plastiques en général et moi nous sommes



You Said Love Is Eternity, Agnès Guillaume, La Comédie de Clermont-Ferrand © Photo : Maëlle Skorczynski / VIDEOFORMES

rencontrés il y a une bonne dizaine d'année. D'emblée, j'ai produit trois grosses installations sur quatre écrans. Depuis j'ai continué avec différents formats d'installation et formes de tournage. Je crée toujours mes images, je les assemble et les mets en scène : autrement dit, je ne filme jamais ce à quoi j'assiste par hasard.

Arrivez-vous à vivre de votre activité créatrice ?

Mon travail est beaucoup montré – mais la seule manière pour moi d'en vivre, est de vendre. Je vends régulièrement, mais pour le moment, cela me permet avant tout de continuer à produire. Pour différentes raisons personnelles, je ne fais pas beaucoup de résidence – sauf ici à VIDEOFORMES en 2019.

© Propos recueillis par Fanny Bauguil,
- Turbulences Vidéo #119

**« Je suis un oignon,
épluchez-moi. Un moi
de plus ou de moins,
ça m'est bien égal. »**

Hugo Ball, *Mémoires*



i-REAL MARC VEYRAT



i-REAL MARC VEYRAT (FRA)

DU 16 AU 19 MARS - SALLE JACQUES-GRIPEL, MAISON DE LA CULTURE

Œuvre hypermédia XR, 2019 (Travail en cours).

Equipe : Marc Veyrat, Jonathan Juste, Paradise Now, Société i Matériel.

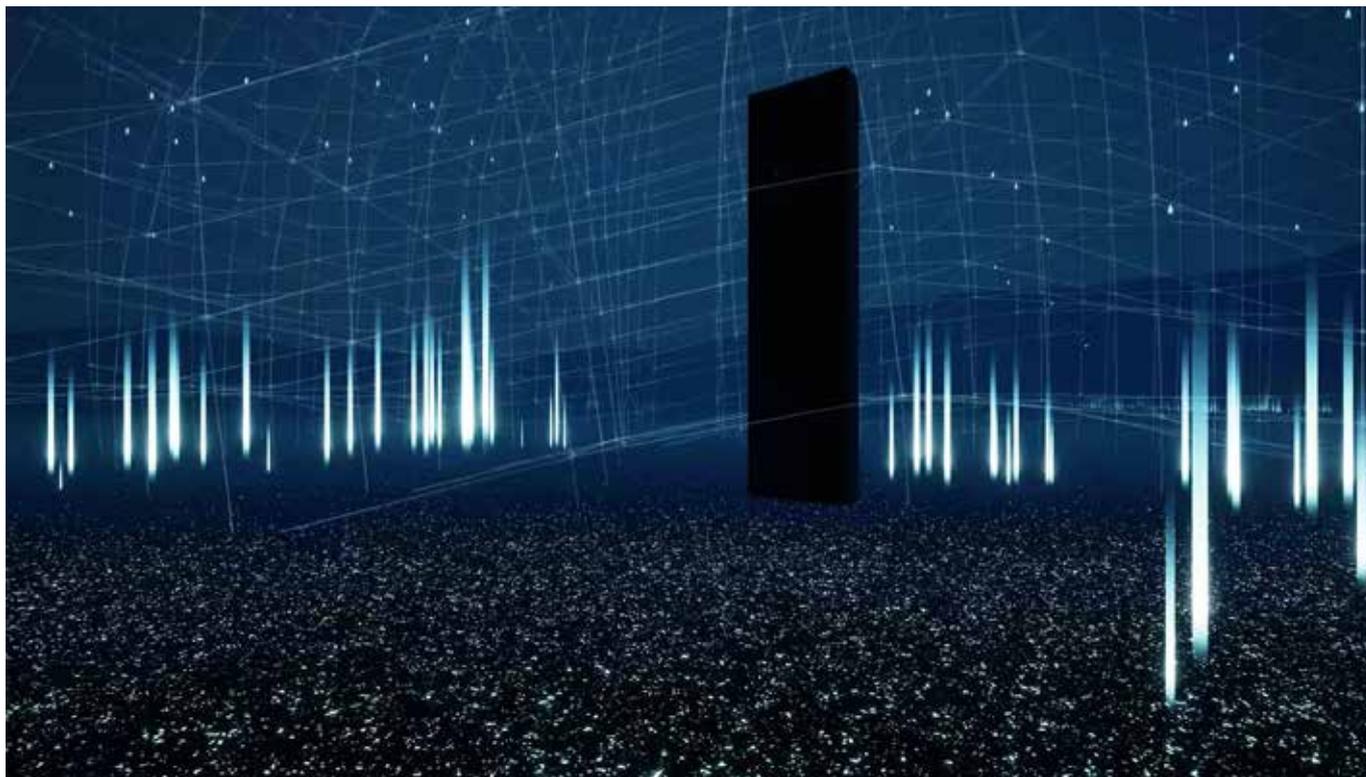
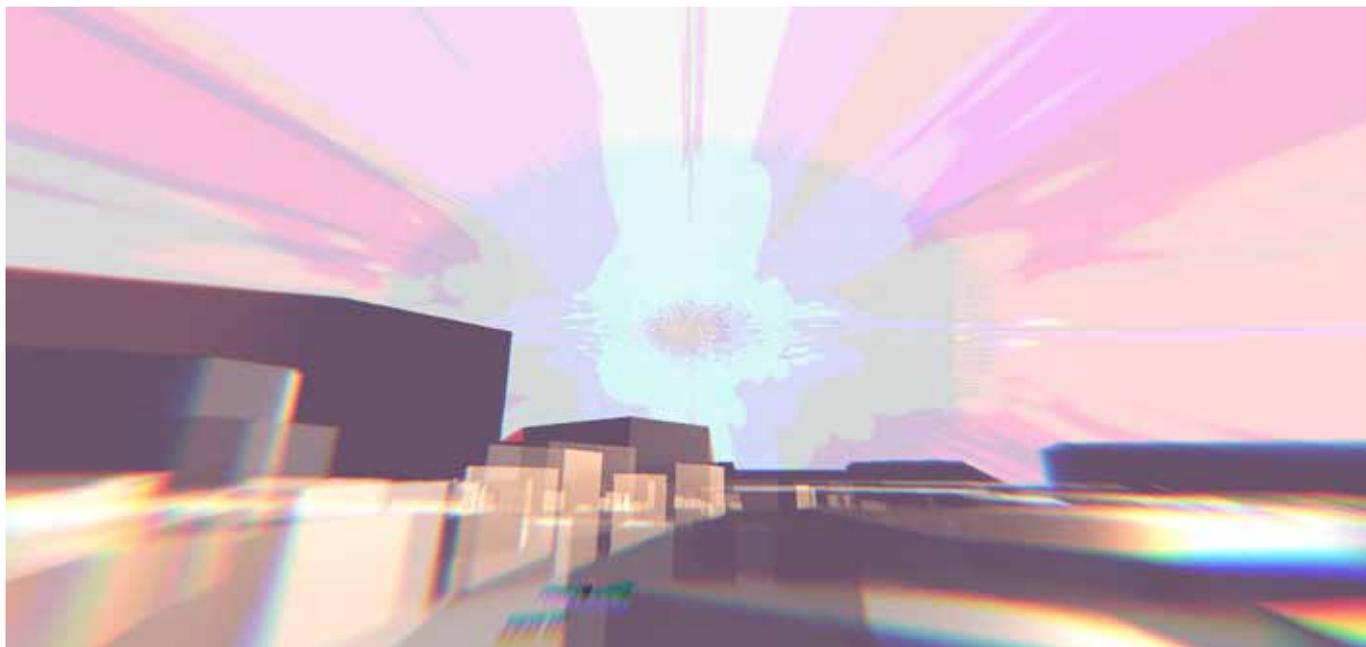
En partenariat avec :

89/92 R&D, Pixelpirate &-) āto, Laboratoires de Recherche CiTu – Paragraphe (-! Université Paris 8 / UPL !-) et LLSETI (-! USMB !-), FMSH Fondation Maison Sciences de l’Homme Paris, Chaire UNESCO – ITEN, Transcultures, Pépinières Européennes, ZONE LIBRE Bastia, MOROCCO NUMERICA, Institut Français, World XR Forum, KITCH3N, SP3CE The NFT Gallery

i-REAL est une œuvre d’art hypermédia XR de la Société i Matériel, qui mixe des environnements en VR, des Mondes *i-REAL* déclenchés à l’aide de cartes posées sur un Plateau de JE(U) ou depuis un téléphone portable. Ces cartes, qui proposent également un portrait alphanumérique du JOUE® (-! sous le Plateau de JE(U) ou sur un second téléphone portable !-), sont i-RÉELISÉES avec / depuis le réseau social : @marcveyrat, avant d’être entre/POSÉES sur Pinterest .

Cinq Mondes *i-REAL* sont actuellement expérimentables, dont le Monde 3 « d-E+E-p_d-i+V-E ». Dans ces mondes et sur les différents réseaux sociaux associés à cette œuvre sont disséminés des mots des cartes, dont certains sont susceptibles d’ouvrir un portefeuille en cryptomonnaie...

<http://i-real.world/>



i-REAL, respectivement : Mondes 2 & 3 © Marc Veyrat



INSIDE A CIRCLE OF DREAMS

DAVID
LAWRENCE

INSIDE A CIRCLE OF DREAMS DAVID LAWRENCE (USA)

DU 16 AU 19 MARS - SALLE JACQUES-GRIPEL, MAISON DE LA CULTURE

The Residents en 360°, concert en réalité virtuelle, 2021.

Live Performance par The Residents

Enregistré durant le spectacle : **The Residents Present The Brickeaters (A Novel)**

Présenté à Litquake, Noise Pop, Oct. 16, 2018 au Swedish American Hall à San Francisco

360 Video Production

Starr Sutherland, Producteur Exécutif

David Lawrence, Gary Yost, Co-producteurs

Gary Yost, Directeur de la photographie

Steve Cooper, Rover caméra 360°

John Karr, Production sonore

David Lawrence, Post-production stéréoscopique

Monkey Man

Stéphane Blanquet, Artiste principal, conception

David Lawrence, Réalisateur, Post-production stéréoscopique

Christine Marie, Marionnettiste

Gary Yost, Caméra

DIE! DIE! DIE!

Nick DenBoer, artiste principal, modélisation 3D et animation

Homer Flynn, Nick DenBoer, Conception

Fezz Stenton, séquence «Enfer»

Gary Yost, Responsable de production

David Lawrence, Rotoscopie stéréoscopique 360

Teddybear

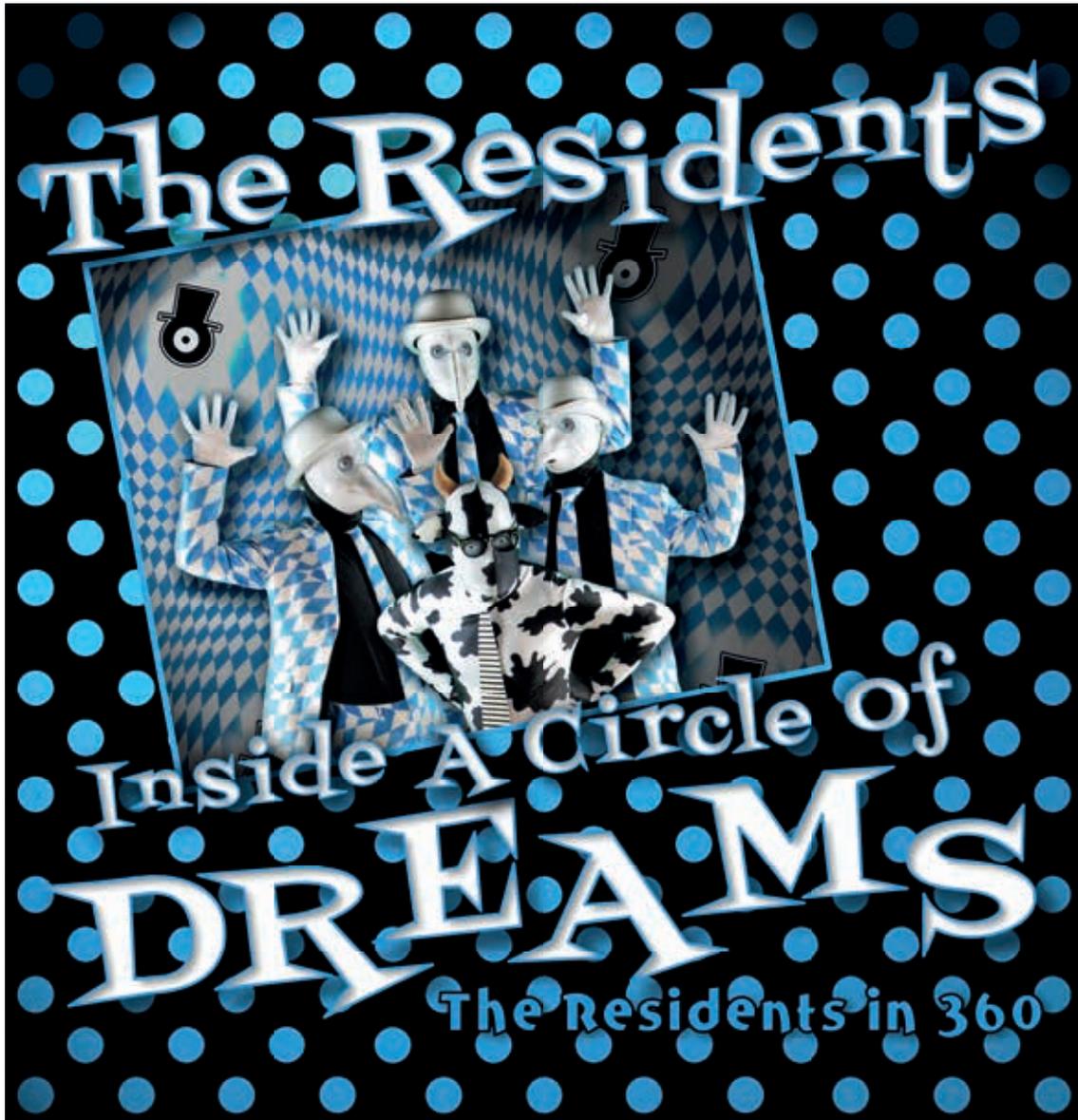
Bill Domonkos, Artiste principal, réalisateur

David Lawrence, Responsable de production

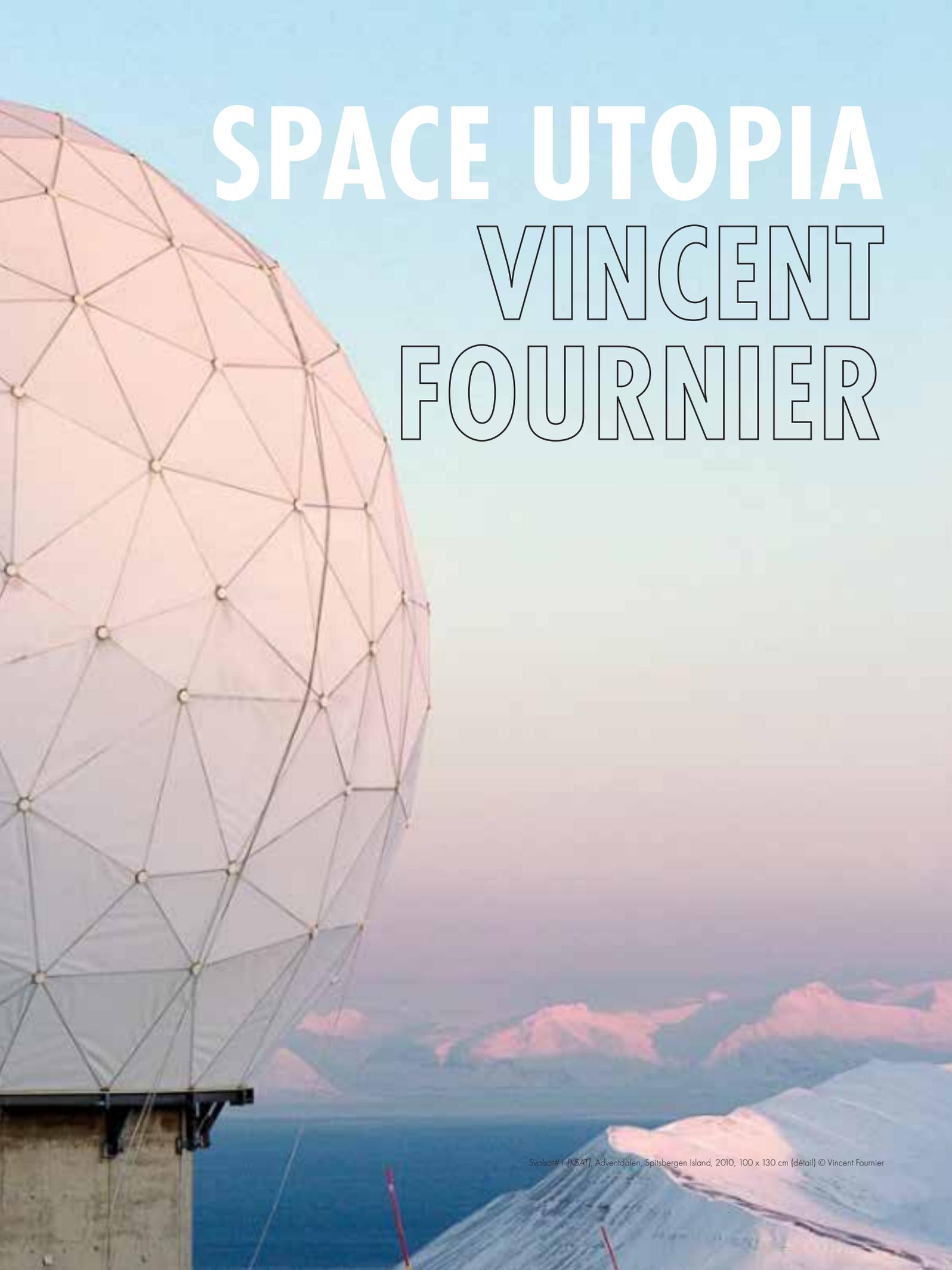
Depuis plus de 50 ans, le collectif d'art et de musique anonyme connu sous le nom de The Residents a défié les auditoires avec sa vision avant-gardiste unique. Malgré des identités individuelles complètement cachées par des costumes et des masques, The Residents est maintenant l'un des groupes expérimentaux les plus célèbres et les plus influents au monde. Cette inversion du trope de la popstar permet à The Residents une liberté créative totale et inconditionnelle dans leurs poursuites artistiques.

The Residents a toujours adopté la technologie comme moyen d'expression créative et poursuit cette voie avec *Inside A Circle Of Dreams*. En utilisant des images vidéo stéréoscopiques en direct et à 360° tournées lors du festival Litquake 2018 à San Francisco, The Residents a invité quatre artistes internationalement reconnus à réinventer et à replacer le public et le lieu de la représentation avec de nouvelles images animées inspirées de trois chansons.

Les artistes, dont Stéphane Blanquet (France), Nick DenBoer (Canada) et Bill Domonkos + Christine Marie (États-Unis), créent des mondes uniques et originaux peuplés de marionnettes d'ombre sinistres, de médecins de teddy bear de la peste et d'une foule fiévreuse de cultistes de la mort à têtes d'œil, qui se fondent parfaitement avec la performance en direct pour immerger et ravir les spectateurs. C'est The Residents à leur meilleur - en VR !







SPACE UTOPIA

VINCENT FOURNIER

SPACE UTOPIA VINCENT FOURNIER (FRA)

DU 17 MARS AU 17 MAI - GALERIE CLAIRE GASTAUD

En partenariat avec la Galerie Claire Gastaud.

Vincent Fournier est un artiste photographe français dont le travail explore les imaginaires du Futur, celui d'hier et celui qu'on imagine pour demain : l'aventure spatiale, les robots humanoïdes, les architectures utopiques, la transformation technologique du vivant... Il obtient son diplôme de l'École Nationale de la Photographie à Arles en 1997.

Son travail photographique est représenté par diverses galeries dans le monde, et s'accompagne depuis quelques années d'autres techniques comme l'impression 3D, la vidéo ou les installations.

L'exposition Space Utopia parle de ma fascination pour les imaginaires du futur et du trouble créé par la superposition des temporalités. La série Space project révèle la part de rêve liée à l'exploration spatiale où se mêlent fiction, document, histoire et anticipation. Un territoire investi par la série Brasilia, dont l'architecture de la ville entretient cet imaginaire futuriste lié aux utopies des années 60 et le fige comme une capsule temporelle. Tandis que la puissance des architectures hors normes de la série Kosmic Memories célèbre un avenir fondé sur les tropismes de l'atomique et du cosmique. Mon intérêt pour ces sujets vient d'une tension entre passé et futur. Une enfance bercée par les représentations d'un avenir désirable et mon expérience, notamment photographique, des imaginaires du futur où se croisent science, technologie et anticipation. (Vincent Fournier).

L'œuvre vidéo *The man machine* montrant des « fictions spéculatives » où des créatures artificielles, robots et autres avatars, interagissent avec l'homme dans sa vie quotidienne visible dans l'exposition est présentée dans le cadre du festival VIDEOFORMES 2023.

Ses œuvres font partie de plusieurs collections permanentes à travers le monde, notamment : sa série *Brasilia* fait partie de la collection du Metropolitan Museum of Art à New York et de la collection LVMH à Paris. Son intérêt pour la ville de Brasilia vient du fait que pour lui, « la ville d'Oscar Niemeyer,

capitale brésilienne construite en quatre ans au milieu d'un désert, incarne la vision du futur des années 60 ».

Il a aussi participé à plusieurs expositions collectives majeures comme *The Universe and Art* aux musées Mori Art Tokyo et Art Science Museum Singapour ainsi que des expositions personnelles au Museo d'Arte Moderna di Bologna (MAMbo) pendant Foto Industria 2018 ou les Rencontres d'Arles en 2014. Son travail sera exposé cette année au Musée de la Chasse et de la nature.

CLAIREGASTAUD
www.claire-gastaud.com



The Man Machine, 2017, vidéo © Vincent Fournier



Mars Desert Research Station # 11 [MDRS], Mars Society, San Rafael S 64 well, Utah, U.S.A., 2008, Impression jet d'encre sur Hahnemühle Baryta 315g, 150 x 200 cm (détail) © Vincent Fournier





EAU VIVE GUILLAUMIT



EAU VIVE GUILLAUMIT (FRA)

DU 28 FÉVRIER AU 31 MARS - MÉDIATHÈQUE HUGO-PRATT, COURNON-D'AUVERGNE

Fresque en réalité augmentée, 2021.

Code et réalité augmentée : Alexandre Coirier

Musique : Gangpol

Co-production VIDEOFORMES, Antony Squizzato et la Route des Villes d'Eaux du Massif Central dans le cadre du projet **Voyages artistiques** avec **Les Accros du Peignoir**.

Avec le soutien de l'**ANCT Massif Central** et la **Région Auvergne-Rhône-Alpes**.

En partenariat avec la **Ville de Châtel-Guyon**.

Cette fresque réalisée lors d'une résidence de création à Châtel-Guyon et présentée au Festival **VIDEOFORMES 2021** donne à voir l'univers coloré et loufoque de Guillaumit qui s'est inspiré des nombreuses faïences présentes à l'intérieur du bâtiment des anciens thermes. Pour prolonger le plaisir, téléchargez l'application Carnaval augmenté pour jouer sur votre téléphone en réalité augmentée en filmant la fresque. L'eau vive devient un jeu dans lequel vous devez essayer de nourrir une plante.

Guillaumit est auteur de bandes-dessinées et de livres pour enfants, créateur de films d'animation et artiste pluridisciplinaire, dont l'univers est empreint à la fois de thématiques historiques (folklores du monde entier) avec des questionnements constants sur les nouveaux outils technologiques.

<http://guillaumit.tumblr.com/>

Portrait vidéo de l'artiste :

<https://youtu.be/vR9igAP6zil>



Eau Vive, Guillaumit, Médiathèque Hugo-Pratt, Cournon-d'Auvergne © Photo : Médiathèque Hugo-Pratt





VIDÉO COLLECTIFS

VIDÉOCOLLECTIFS EXPOSITION COLLECTIVE (International)

DU 17 AU 19 MARS - SALLE CHAVIGNIER, MAISON DE LA CULTURE

Un concept créé par **Natan Karczmar**, organisé à Clermont-Ferrand par le **Service Université Culture (SUC)**, la **Direction de l'Enseignement Supérieur et des Relations Internationales de la Ville de Clermont-Ferrand** et **VIDEOFORMES**.

Les Vidéocollectifs sont des vidéos de 3 minutes qui proposent un regard sur la ville, n'importe quelle ville, celle où l'on vit, où l'on étudie, que l'on visite.

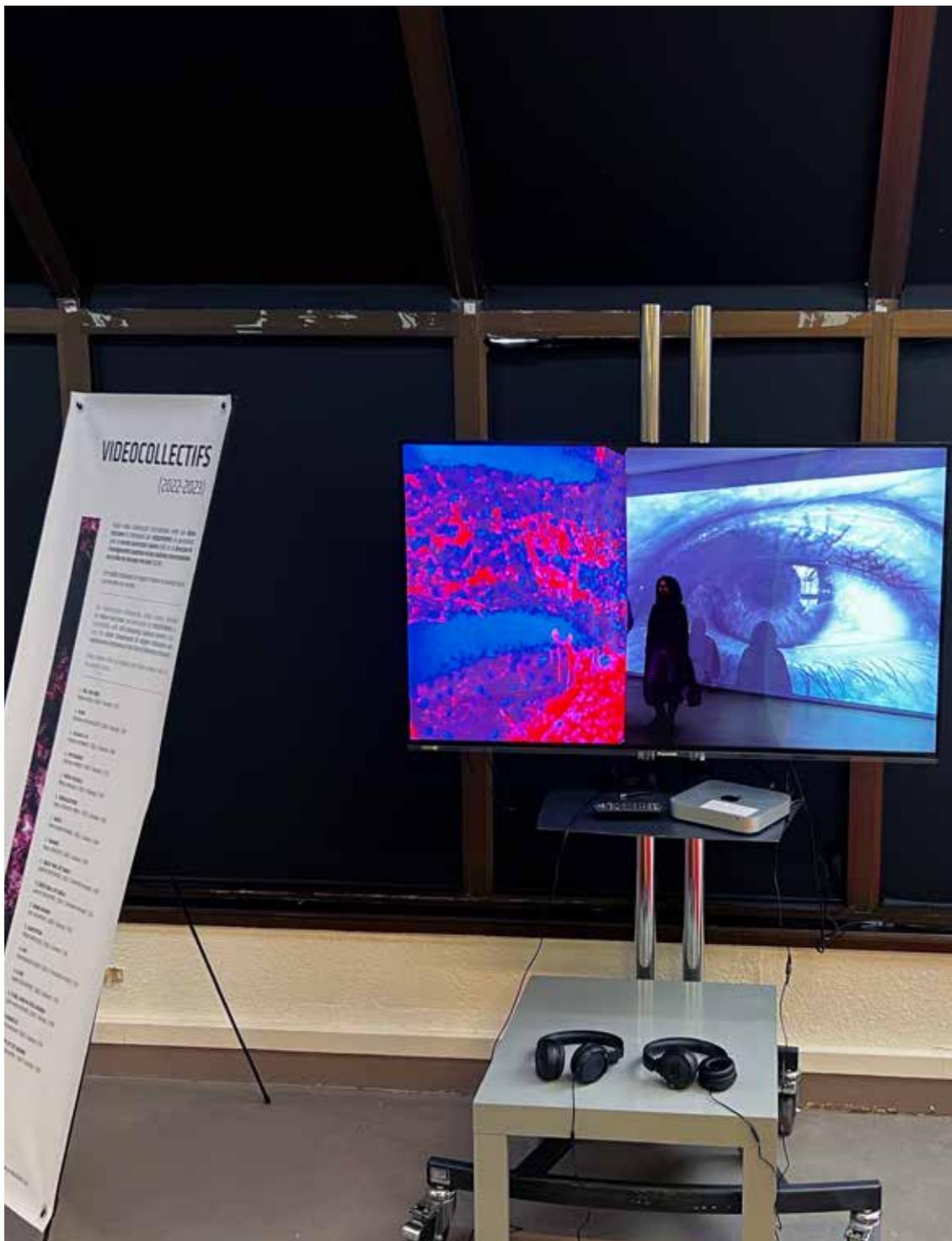
L'appel à contribution s'adresse à tous : visiteurs ou habitants. Le sujet est libre, il propose un regard personnel sur la Ville, une envie de partager des images, une mémoire vidéo, constitue un témoignage.

La collection est visible en ligne et exposée, chaque année dans le cadre de la manifestation.

<http://videocollectifs.jimdofree.com/>

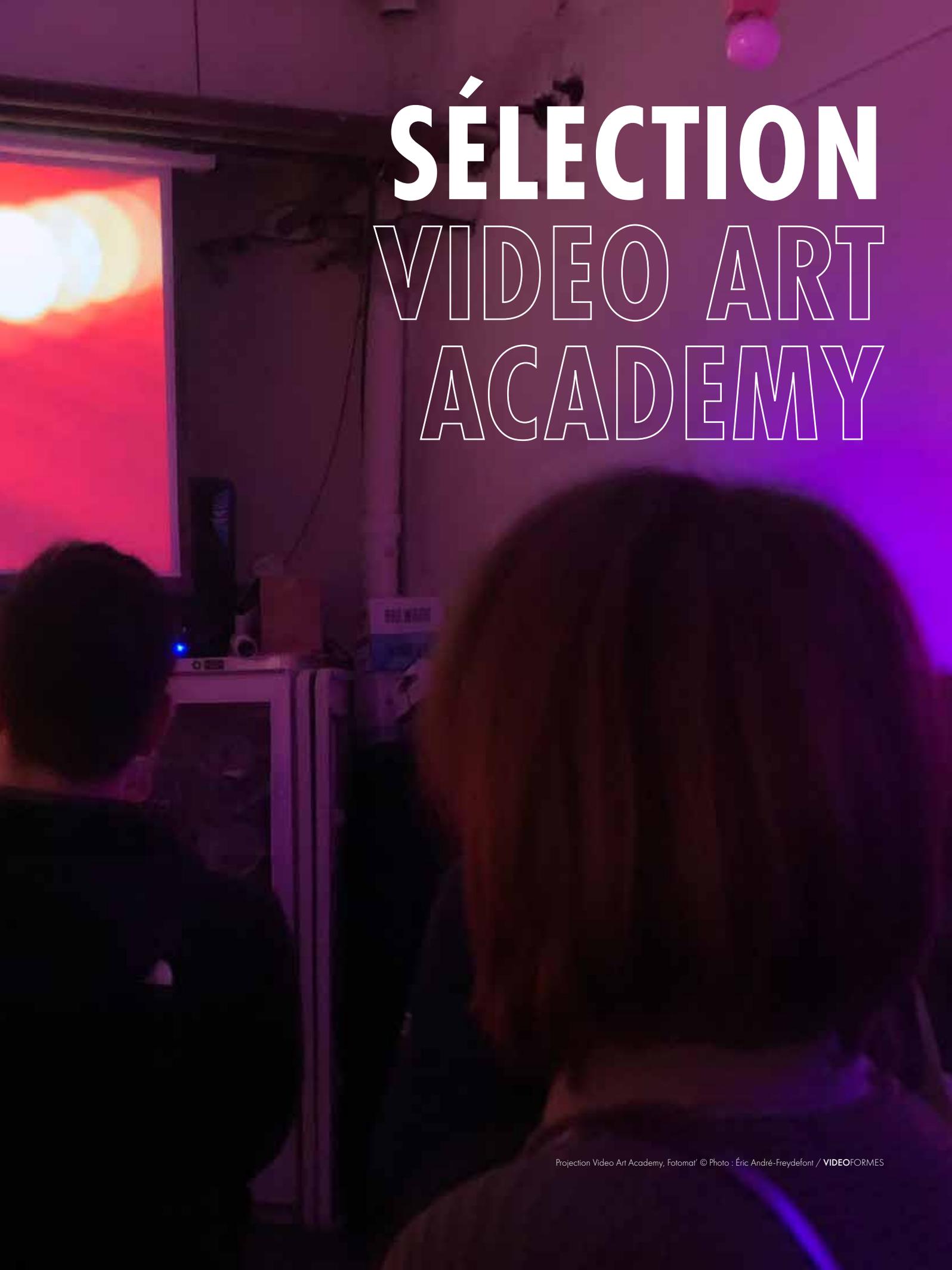
Sélection 2023 (dans l'ordre de diffusion) :

FILL THE VOID / Rokas Aviva / 2022 / Kaunas / 5'51
 FLOW / Viktorija Vaitilaviciute / 2022 / Kaunas / 3'07
 KAUNAS 01 / Regina Huebner / 2022 / Kaunas / 3'06
 MY KAUNAS / Zilvinas Rimkus / 2022 / Kaunas / 2'57
 MANO PALANGA / Matas Virsilas / 2022 / Palanga / 3'23
 DEREALIZATION / Ugne, Domante, Migle / 2022 / Kaunas / 3'08
 ROOTS / Anne-Sophie Emard / 2022 / Kaunas / 2'40
 KAUNAS / Nojus Drasutis / 2022 / Kaunas / 3'09
 GREAT WALL OF CHINA 1 / Gabriel Soucheyre / 2022 / Clermont-Ferrand / 3'01
 GREAT WALL OF CHINA 2 / Gabriel Soucheyre / 2022 / Clermont-Ferrand / 3'02
 MANO KAUNAS / Pats Zaliausias / 2022 / Kaunas / 2'55
 ADAPTATION / Emile Timotiejus / 2022 / Kaunas / 3'48
 PUY / MarieSylviane Buzin / 2023 / Clermont-Ferrand / 2'59
 3 FAB / Gabriel Soucheyre / 2022 / Kaunas / 3'05
 IT WILL RAIN IN LITTLE KAUNAS / Ignas Kavaliauskas / 2022 / Kaunas / 3'
 KAUNAS 22 / Mille Chevreux / 2022 / Kaunas / 3'10
 O (MY VISIONS OF) KAUNAS / Gabriel Soucheyre / 2022 / Kaunas / 3'05



Vidéocollectifs, salle Chavignier, Maison de la culture © Photo : Gabriel Soucheyre





SÉLECTION VIDEO ART ACADEMY

VIDEO ART

ACADEMY

VIDEOFORMES 2023 et le **service culturel du CROUS** présentent une sélection de vidéos issues des travaux d'établissements d'enseignement supérieur qui relèvent du champ de l'art vidéo et des arts numériques.

Depuis 2014, dans le but de valoriser les créations produites dans ces établissements (écoles d'art, universités...), les enseignants et leurs étudiants sont invités à vivre une expérience professionnelle dans une manifestation internationale et à se confronter à d'autres cultures de l'image en mouvement. La sélection 2023 présente des travaux issus de 6 établissements.



Projection Video Art Academy, Fotomat © Photo : Célestin Lafay / VIDEOFORMES

ÉCOLE DES MÉDIAS CRÉATIFS DE L'UNIVERSITÉ DE HONG KONG (HKG)

DU 17 AU 31 MARS - GALERIE DOLET, CROUS CLERMONT AUVERGNE

L'École des Médias Créatifs de l'Université de Hong Kong a été fondée pour encourager une nouvelle génération audacieuse d'artistes interdisciplinaires et de professionnels des médias créatifs, et pour servir de plateforme d'innovation aux industries créatives de Hong Kong, de Chine métropolitaine et de l'étranger. Aujourd'hui, plus de 20 ans plus tard, elle est devenue un centre international reconnu de découverte et d'innovation en Asie. La créativité y est soutenue et encouragée comme la pierre angulaire du développement de la technologie artistique pour le Hong Kong du 21^e siècle. Au sein de ce noyau de créativité, les étudiants acquièrent les connaissances techniques, artistiques et intellectuelles qui leur permettront de devenir les leaders innovants d'une société et d'une économie globalisée.

<https://www.scm.cityu.edu.hk/>

À propos du cours

Enseignant : **Dr. Max Hattler**

Les films suivants, sont issus de deux ateliers intitulés « **Films 1 minute 2022** » et « **Films abstraits expérimentaux 2022** ». Ils nous font voyager à travers différents quartiers de la vieille ville de Hong-Kong, en captant les textures, les matériaux, les formes et les couleurs. Une découverte de la beauté du centre de Hong-Kong et de son architecture.

City Diving | Kwok Pui Ying, Li Xinyi, Yau Mandy | 2022 | 1'

Nous partons en vadrouille dans le quartier de la vieille ville de Hong-Kong, sans destination précise. Nous plongeons dans les entrailles du quartier, en observant de près le sol et les murs, les lignes et les formes, sensibles à la variété des textures qui lui donnent son âme. En flânant d'une rue à l'autre, nous découvrons des lieux du quotidien, mais aussi des coins insolites de la vieille ville.

**Colours | Lu Yujie, Ma Jie, Mok Yuk Kuen | 2022 | 1'**

Regard sur les couleurs chatoyantes de la vieille ville. Une tension fugace se crée entre le béton et les lignes.

**Dancing Walls | Tiantian Su, Ningxin Wang, Jun Wu | 2022 | 1'**

Un film en stop-motion créé à partir de photographies originales. Après avoir choisi les murs de Yau Ma Tei comme thème principal, nous avons voulu les montrer en utilisant des couleurs vives. En suivant le film, le spectateur découvre le quartier de Yau Ma Tei à travers les spécificités de ses bâtiments.

**Doors – Central | Li Chin Wai, Luk Kwun Yiu, Tam Wai Yuk | 2022 | 1'**

Les portes jouent un rôle essentiel dans notre vie de tous les jours. Elles incarnent le besoin de distance et d'intimité des hommes, mais symbolisent aussi les possibles. Ce film d'animation montre les portes de différents quartiers de la vieille ville, qui, bien qu'elles se ressemblent, ont chacune ses particularités dans sa forme, son histoire, son usage.





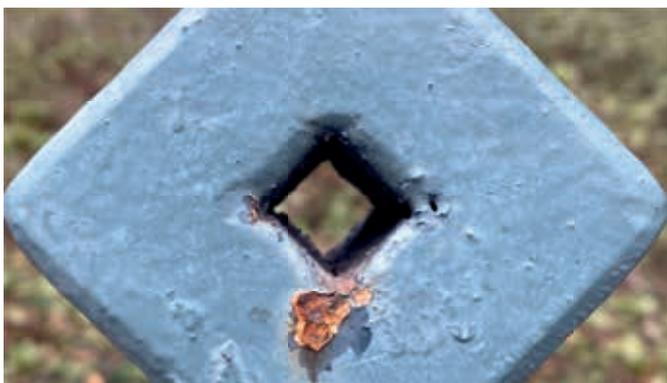
Fab-rics | Chai Jing Hoong (Shine), Lam Chun Kit, Limbu Bijaya Kumar | 2022 | 1'

Un film d'animation en stop-motion créé à partir de motifs de tissus provenant du quartier de Sham Shui Po à Hong-Kong. Dans un foisonnement de couleurs vives et de motifs variés, le film offre au spectateur un plaisir visuel découlant de la synchronisation entre les motifs et la bande sonore originale.



Falling/Fading | Chan Hattie, Lau Tatia Pui Wan, NG Chit | 2022 | 1'

Un film d'animation abstrait créé à partir de photographies prises dans le quartier de Yau Ma Tei à Hong-Kong. Les images révèlent les multiples textures des murs en béton de plusieurs ponts du quartier, dans un jeu d'ombres et de lumières. Des tableaux de paysages chinois collectés à Yau Ma Tei apparaissent, leurs textures rappelant celles des murs de béton. En outre, le film tente de créer une ambiance rétro en montrant les ponts de Hong-Kong sous le soleil brûlant ou sous la pluie, avec leurs taches de rouille et leurs peintures écaillées.



Friction | Queriones Chelsea Nicole Osido, Liere Benita Leonie, Yoon Esther Daye | 2022 | 1'

Le film invite le spectateur à imaginer ce que l'on ressent en touchant les surfaces apparaissant à l'image. En présentant plusieurs degrés de rugosité et de fragilité, artificielles ou naturelles, il met en valeur les différences des éléments photographiés, avec une bande sonore expérimentale inspirée de l'ASMR.



Fruit Market | Chan Pui Sze, Cheng Hiu Tung, Tsang Hin Ling | 2022 | 1'

Ce collage de fragments collectés dans le quartier de Yau Ma Tei raconte le quotidien du marché aux fruits. Par la seule technique du stop-motion, il évoque la vitalité et la dynamique du quartier.

Glimpse | Leung Cyrus, Ty Lok Yi Scarlett, Kwan Sin Ching Angel | 2022 | 1'

Le foisonnement de bibelots anciens du quartier de Jordan donne un aperçu sommaire de l'artisanat traditionnel. Ce film présente la beauté du vieux Hong-Kong à travers ses textiles, ses récipients, ses peintures et ses statuettes.



Meshed | Tsz-wing Ho, Long-man Luk, Tsz-wai Pun | 2022 | 1'

Un entrelacs de textures bétonnées dans une transformation géométrique. À travers des photographies, prises dans le West Kowloon Culturel District de Hong-Kong et animées en stop-motion, la vidéo explore les surfaces du patrimoine architectural, nous invitant à réfléchir sur les soubassements de notre monde physique.



Rush!! | Mou Peijing, Huang Siyi, Lai Hiu Ching | 2022 | 1'

Un travail photographique qui évoque l'ambiance trépidante et néanmoins pittoresque de la vieille ville de Hong-Kong. Connue pour son activité marchande, ce quartier est aussi un lieu artistique qui regorge de graffitis et de murs colorés. Les gens s'activent chaque jour, mais n'oublions pas de ralentir pour observer la beauté de l'endroit !



Sham Shui Bou 6 | Chun Ka Lun Alan, Li Lok Yan Cola | 2022 | 1'

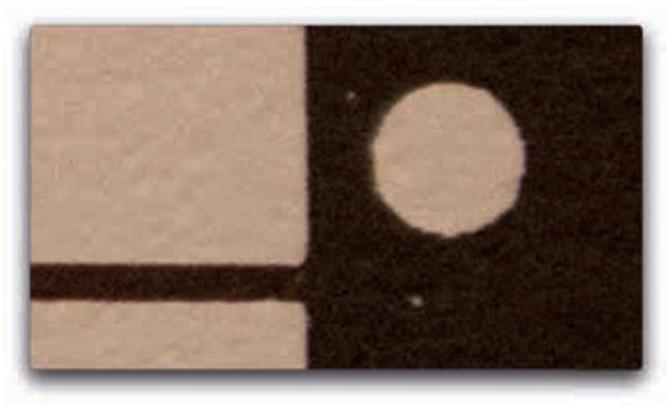
Une animation qui comprend des centaines d'images de tissus provenant du quartier de Sham Shui Po. Les motifs ont été organisés pour créer différents visuels. La bande son change lorsqu'un nouveau motif apparaît à l'écran.





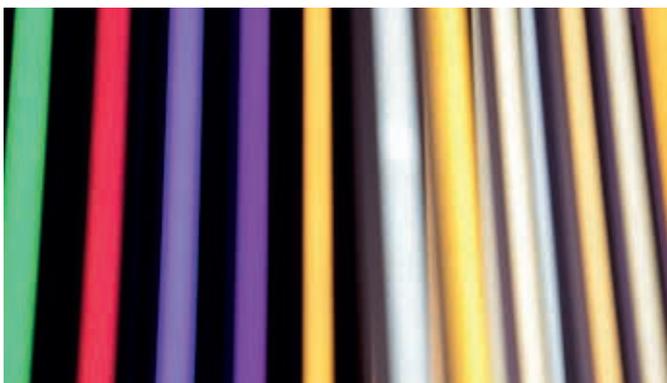
Sham Shui Po Rust and Colors | Beta Hsu Yun Chu, Sofya Antonova, Thore Flynn Hadre | 2022 | 1'

Les textures de la ville se modifient avec le temps. Revêtements mouchetés, tuyaux enchevêtrés et parois aux couleurs pastel luisent dans la lumière du soleil. À la tombée de la nuit, les nuances subtiles des fenêtres et les lumières de la ville ressortent sur la noirceur du ciel. Les voix qui se mêlent et les mystérieux fredonnements révèlent la beauté brute qui se cache derrière la rouille et la poussière, révélatrices du mode de vie à l'ancienne du quartier de Sham Shui Po.



TAIKWUN | Chang Tong, Zhang Xiaoyu, Shan Shuyao | 2022 | 1'

Un film expérimental qui transfigure des éléments visuels issus des murs peints du Tai Kwun Centre, centre culturel de la vieille ville de Hong-Kong, pour en faire une animation rétro qui nous transporte à travers les textures de l'histoire.



Tipsy Twinkle | Yin Hairong, Zhang Jianing, Deng Yuanyuan | 2022 | 1'

Un film qui montre une scène du quartier de Sham Pui Po du point de vue d'une personne ivre. La bande sonore nous livre des bruits familiers comme l'eau qui coule, évoquant le marché aux poissons, et le bruit d'une machine à café. Les lumières vives expriment l'ambiance résolument urbaine de ce quartier, ainsi que la vitalité des habitants qui le peuplent.



Urban Drift | Cho Junien, Li Qingmei Melody, Mak Yung Ka Valérie | 2022 | 1'

Cette vidéo propose un regard artistique sur la matérialité du temps qui passe dans le quartier de Sham Shui Po à Hong Kong. À travers l'observation dynamique de textures en évolution dans des recoins abandonnés de ce quartier aux multiples facettes, le film témoigne de la vitalité cachée des reliques urbaines.

Yau Ma Day | Wong Wing Yee, NG Sin Wai Javis | 2022 | 1'

Voyage en stop-motion dans Yau Ma Tei. À partir de la forme du cercle, le film explore les bâtiments et les rues emblématiques du quartier.

**Crossing | Chang Tong, Zhang Xiaoyu, Shan Shuyao | 2022 | 3'17**

Un film expérimental qui présente une fusion visuelle entre la périphérie d'hier et celle d'aujourd'hui, en remontant le temps et l'espace.

**Eternal Casket | Beta Hsu Yun Chu, Sofya Antonova, Thore Flynn Hadre | 2022 | 3'24**

La ville éclaire ses pèlerins de romantiques lumières au néon, de panneaux publicitaires colorés, d'images floues scintillantes. Elle illumine la nuit de la lumière qui coule dans ses veines. Le film montre comment l'éclairage urbain, enveloppé de son mystère, parvient à créer les brumes d'un monde imaginaire.

**Mahjong Mart | Chan Pui Sze, Cheng Hiu Tung, Tsang Hin Ling | 2022 | 3'31**

Variations sur le « Ma » de « Yau Ma Tei », autour du thème du mah-jong, des vibrations du juke-box et d'éléments issus du marché aux fruits.





Mirage | Leung Cyrus, Ty Lok Yi Scarlett, Kwan Sin Ching Angel | 2022 | 1'

Dans un jeu de miroirs entre les grands immeubles du centre de Hong-Kong, ce film saisit les perspectives surréalistes du quartier des affaires. Les reflets des vitres et des miroirs, que l'on distingue dans un agencement fragmenté, montrent un quartier d'affaires qui ressemble à tant d'autres – avant que le silence de la nuit ne le rattrape.



OoOo | Chun Ka Lun Alan, Lai Hiu Ching Nicole, Li Lok Yan Cola | 2022 | 3'

En général, les Hongkongais vont à Sham Shui Po pour faire de bonnes affaires. Mais en plus de ses magasins, le quartier recèle un grand nombre de marchands ambulants, d'immeubles d'habitation à la chinoise et de pancartes traditionnelles. Le film propose un voyage à travers la forêt de vieux immeubles de ce quartier historique.



Unreal Central | Cho Junien, Li Qingmei Melody, Mak Yung Ka Valérie | 2022 | 3'15

Plongée au cœur des réalités et des reflets de la vieille ville de Hong-Kong. Un univers condensé de nature et de béton se révèle sous la forme d'un tunnel sans fin, attirant l'attention sur les rencontres visuelles indirectes sous une surface cosmopolite qui sollicite tous les sens à la fois.

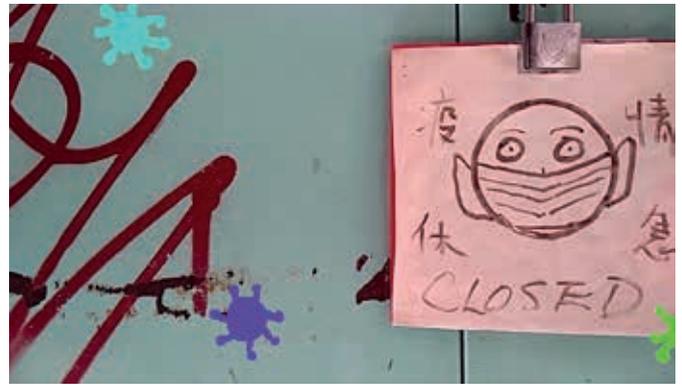


Wave | Mou Peijing, Huang Siyi | 2022 | 2'05

Dans le parc de West Kowloon, la vue change entre le lever du jour et le coucher du soleil. À partir de photos et de séquences vidéo, le film tente de montrer les moments de détente des habitants du quartier dans une joyeuse abstraction.

Window Shopping | Kwok Pui Ying, Li Xinyi, Yau Mandy | 2022 | 3'24

À cause de la pandémie, de nombreux magasins sont restés fermés sur une longue période, laissant la rue déserte et sans vie – ces petits magasins de quartier que nous pensions pourtant éternels. Dans les rues de la vieille ville, certaines boutiques sont restées ouvertes tandis que d'autres avaient baissé leur rideau. Nous avons saisi l'occasion pour faire un tour et voir ce que l'on pouvait y trouver. Avec un peu d'imagination, nous avons rassemblé des formes et des couleurs pour créer la séance de shopping idéale à travers notre « vitrine » à nous.



Yau Ma Night | Ng Sin Wai Jarvis, Wong Wing Yee | 2022 | 2'10

Excursion nocturne dans le marché aux fruits. L'activité marchande s'éveille, les cartons de fruits envahissent les rues, les travailleurs commencent à les charger. Mais des fruits s'échappent des cartons pour partir en exploration.



ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ART ET DE DESIGN DE NANCY (FRA)

DU 17 MARS AU 31 MARS - GALERIE DOLET, CROUS CLERMONT AUVERGNE

Fondée en 1708 par les ducs de Lorraine et héritière de la célèbre École de Nancy, l'ENSAD Nancy – École nationale supérieure d'art et de design – est un établissement d'enseignement supérieur du ministère de la Culture.

L'école prépare à six diplômes nationaux : le DNA (Diplôme national d'art) et le DNSEP (Diplôme national supérieur d'expression plastique) en art, communication et design. Elle propose par ailleurs deux programmes de formation en post-master. Installée depuis 2016 sur le Campus Artem, l'ENSAD Nancy est l'une des écoles fondatrices de l'Alliance Artem (ARt, TEchnologie et Management).

<https://ensad-nancy.eu/>

À propos du cours

Co-responsable de l'atelier vidéo : **Vincent Vicario**

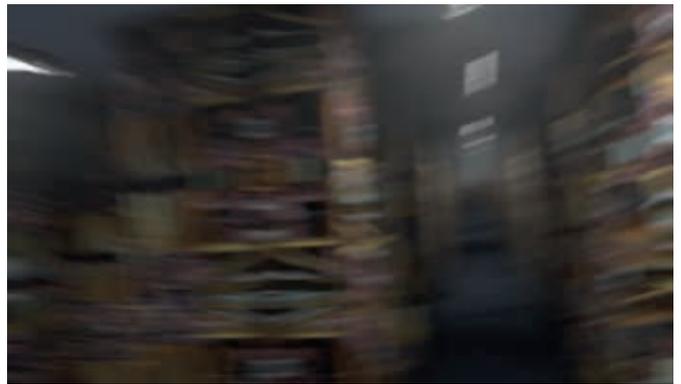
Les productions présentées ici sont réalisées dans le cadre de divers enseignements ou projets de diplôme. Elle sont produites au sein de l'atelier vidéo, lieu de pratique et d'expérimentation de l'image en mouvement. Ouvert à toutes années et toutes options confondues, il est le terrain d'une grande diversité de travaux.

Cascade | Océane Muller | 2022 | 5'16

Cascade met en avant la création d'un clip vidéo d'animation non-officiel accompagnant la musique Grow issue de l'album HANA de l'artiste Cifka. Le style graphique du clip passe par l'invention d'un univers évoquant une écologie de formes vivantes aussi bien animales que végétales. La création d'univers fictifs me permet de développer des qualités ornementales recherchées dans le dessin. De par sa technique, l'animation rappelle ici le théâtre d'ombres mais cette fois-ci en digital, autour du principe de multiplications et de répétitions de formes.

**Liminaire | Thibault Ging | 2022 | 1'43**

Cette animation résulte d'une recherche formelle autour des espaces liminaux ; ces lieux désincarnés, étrangement inquiétants qui peuvent faire ressentir une certaine nostalgie préoccupante.

**Spotnok's Motel | Mathieu Dubo, Anes Dhif et Tom Deplagne | 2022 | 4'08**

Spotnok's Motel est le résultat de 4 jours de workshop conduit par Alexandra Karelina en novembre 2022 à l'ENSAD Nancy, sous l'intitulé « The experimental approach to still image film ». L'écriture, la prise de vues, le processus analogue, le montage et le sound design ont été travaillés uniquement durant ce laps de temps. Le film dépeint un récit fictionnel articulé autour d'un rapport image/son expérimental et décalé.

**Vénus Victrix | Lorraine Belet | 2022 | 3'25**

De la carnation à l'incarnation. Vénus Victrix est une vidéo se présentant comme l'autobiographie en neuf tableaux d'une femme qui souhaite ne plus se contenter de son apparence physique pour devenir célèbre. Elle offre un aperçu des relations parasociales possibles à l'ère du progrès technique grandissant.



ACADÉMIE DES BEAUX ARTS DE GUANGZHOU (CHN)

DU 17 MARS AU 31 MARS - GALERIE DOLET, CROUS CLERMONT AUVERGNE

L'école des beaux-arts de Guangzhou est la seule école d'art de la grande baie Guangdong-Hong-Kong-Macao. Consacrées depuis toujours aux études supérieures et à la formation de talents, c'est un modèle d'excellence dans la formation et la tradition de l'enseignement.

<https://www.gzarts.edu.cn/>

À propos du département des arts transmédiés

Responsable : **Feng Fen**

Le département des arts transmédiés est une université vouée au développement de l'art du futur. En 2018, il est né de la fusion entre le département des arts expérimentaux, la filière théâtre et cinéma, et la filière photographie et arts numériques. De par sa philosophie consistant à être « axée sur le présent, l'expérience et l'innovation, l'intégration du savoir public et l'application de la technologie de pointe », l'école est une pépinière de talents de haut niveau et de créateurs culturels dans le domaine de l'art.

Next Page | Zhou Qi, Liu Shu | 2022 | 5'43

Un court métrage d'animation en stop-motion qui met en scène un garçon et une fille qui tentent de se retrouver pendant la pandémie de Covid-19, et leur aventure autour de la prévention de l'épidémie. Grâce à leurs efforts respectifs, ils parviennent enfin à se voir et à s'embrasser. Ce film propose une réflexion sur notre vie de ces deux dernières années dans l'ombre de l'épidémie et évoque le problème que constitue la distance sociale. Choissant le surréalisme et l'animation en stop-motion pour étayer son propos, ce court métrage invite le spectateur à s'immerger dans le récit.

**Lost | Zengxianxue | 2022 | 2'29**

Une animation expérimentale sur trois écrans qui évoque le statu quo qui découle de la vie virtuelle en réseau, en se basant sur trois structures narratives : les jeunes, les adultes et les personnes âgées. Le film transforme les habitudes de vie en réseau de ces trois catégories en scènes virtuelles inscrites dans l'espace et dans le temps. Il montre comment les gens se perdent petit à petit dans l'univers du téléphone portable.

**Line | Meiqi He, Luowei Zhu | 2022 | 6'18**

Une réflexion sur les relations sociales à différentes étapes de la vie. Un récit en quatre actes – la naissance, l'amitié, les collègues de travail, l'amour. La vision des deux cinéastes sur les relations interpersonnelles les plus importantes dans la vie est exprimée à travers des performances visuelles et des images audiovisuelles.

**June | Liu Hao | 2022 | 8'30**

Un film d'animation dont l'intrigue raconte une histoire de développement personnel. Le protagoniste, présenté comme « Je », est un étudiant stressé par ses examens qui rencontre une jeune fille imaginaire, avec qui il discute dans un train. À la suite de cette rencontre, il trouvera le courage d'affronter la réalité, de rompre avec son passé et de s'ouvrir à une nouvelle vie. À travers ce film, j'ai voulu apprendre à mieux me connaître, en montrant que j'étais capable de surmonter les difficultés en me parlant à moi-même, sans chercher à fuir, afin de me tourner vers l'avenir.



L'ÉCOLE DES ARTS DE LA SORBONNE UNIVERSITÉ PARIS 1 (FRA)

DU 17 MARS AU 31 MARS - GALERIE DOLET, CROUS CLERMONT AUVERGNE

L'École des Arts de la Sorbonne (EAS), à l'Université Paris 1, enseigne l'art, via ses enjeux les plus contemporains, par la pratique, l'analyse des œuvres et leur médiation. Elle réunit diverses formations : Arts plastiques, Cinéma et Audiovisuel, Esthétique et Sciences de l'Art, Design, Média, Métiers de la Culture, ainsi qu'un Parcours au Professorat des Écoles (PPPE) et préparations aux concours de l'enseignement...

Fondée en 1969 sur un projet pluridisciplinaire décloisonnant les pratiques, (...) première et principale structure universitaire de ce type en France, (...) l'EAS accueille près de 3000 étudiants.

<https://arts.pantheonsorbonne.fr/ecole-arts-sorbonne>

À propos des ateliers

Enseignante : **Anne-Sarah Le Meur**

L'atelier en L1 « Expérimenter le numérique d'après peinture ».

L'atelier en L2 « Création Personnelle » amène les étudiants à créer, tels des artistes, seuls dans leur atelier et choisissant librement leur thème, technique, style, support, format, etc. Le semestre insiste sur l'expérimentation et la capacité à explorer formes, matériaux et pratiques. Les étudiants produisent chez eux puis présentent leur démarche pendant le cours. Il s'agit ensuite d'apprendre à voir ce qui a émergé, et à en parler afin d'en dégager la singularité et les questions sous-jacentes.

L'atelier en L3 « Arts, Images, Nouveaux Médias : Corps et-ou-aie Machine » propose aux étudiants d'expérimenter et de créer avec les « nouveaux médias », pendant et en dehors du cours, dans une thématique très large réunissant et confrontant « quelque chose » du corps et « quelque chose » des machines. Parallèlement, leur sont montrées diverses œuvres d'artistes, majeures ou peu connues, en fonction des travaux qui émergent.



Morpho | Liyah Pousse-Wang | 2022 | 3'

Technique : dessin au fusain et encre de chine sur plusieurs feuilles de papier, puis animation réalisée par ordinateur. Bande sonore réalisée par l'étudiante.

Ma pratique s'est développée autour de la matérialité et de l'immersion de l'œuvre, jouant sur l'association des techniques d'illustration traditionnelles, sonores et numériques.

J'applique ces matériaux à mon intérêt pour les organismes vivants et non vivants, où une étrangeté et une subtilité émergent dans leur mouvement.

Rouge | Aref Jofkar | 2022 | 1'03

Les séquences ont été filmées dans l'espace domestique, le montage s'est fait avec incrustation de photographies trouvées en ligne. La bande sonore est une adaptation de « Bewitching woman soprano & piano-a majestic world (912950) » par Chroma.

De l'encre rouge dans de l'eau, de l'encre rouge dans du lait, et des souvenirs ou visions au creux des reflets. Une bande sonore entre douceur, éclat, et énigme, le tout filmé dans un aquarium inversé.

**Human Factory | Aref Jofkar | 2022 | 1'56**

Des bébés, ou embryons-poupons, ou vestiges (?), défilent sur le tapis, puis sont emballés, chacun dans sa barquette. Faible lumière, ambiance sombre et douce. Où vont-ils ? Qui décide ? Selon quels critères ?

Bande sonore : adaptation de « Marche Funèbre » de Chopin.

**Bonhomme courant | Manon List, Clémentine Carrasqueira | 2022 | 12''**

Un personnage stylisé saute, court et quasi danse, tout en étant traversé par les couleurs de l'espace alentour. S'envole et disparaît dans la mer.

**Rêverie Printanière | Justine Qu, Ashwinidevi Tirouvengadame | 2022 | 12''**

Au fur et à mesure que s'ouvre un avant-plan composé de lattes cramoisies, horizontales et opaques, glissent en arrière-plan d'étranges nuages gris parme, sur un damier vert et noir fixe. Au second plan pousse une plante, toute en volutes aristocratiques.



ACADEMIE ESTONIENNE DU THÉÂTRE ET DE LA MUSIQUE (EST)

DU 17 MARS AU 31 MARS - GALERIE DOLET, CROUS CLERMONT AUVERGNE

La composition audiovisuelle est une des quatre matières proposées par le cursus Composition et technologie de la musique à l'école de musique et de théâtre (E.S.T.) de Tallin, en Estonie. Son objectif est d'intégrer les arts visuels dans la réflexion musicale : les étudiants suivent des enseignements théoriques sur la musique électronique, et des notions de peinture, de photographie et d'animation sont intégrées aux paramètres musicaux, comme un prolongement à la création sonore et à la composition. Cette spécialité a été proposée dès l'année universitaire 2011-2012, et a donc fêté ses dix ans d'existence l'année dernière. Durant cette décennie, la filière a développé son propre festival annuel, ainsi que des partenariats nationaux et internationaux. En conséquence, le cursus attire de plus en plus d'étudiants originaires de plusieurs pays européens.

<https://eamt.ee/en/>

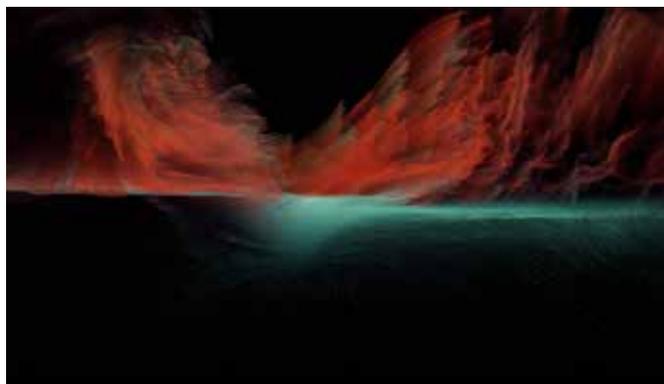
À propos du cours

Responsable : **Einike Leppik**, chargée de la composition audiovisuelle, maître de conférences

Les travaux présentés ici ont été réalisés dans le cadre du cours intitulé « Spécialité : composition audiovisuelle ». Les étudiants sont encadrés tout au long du processus de création : préproduction, production et postproduction (dont la restitution en public de leurs travaux).

Beautiful Delay | Robi Jõelet | 2021 | 4'50

Vidéo numérique ; son électronique.



A Stubborn Illusion | Andrea Pagliara, Vincenzo Madaghiele | 2022 | 4'18

Vidéo numérique (son réactif) ; son électronique.



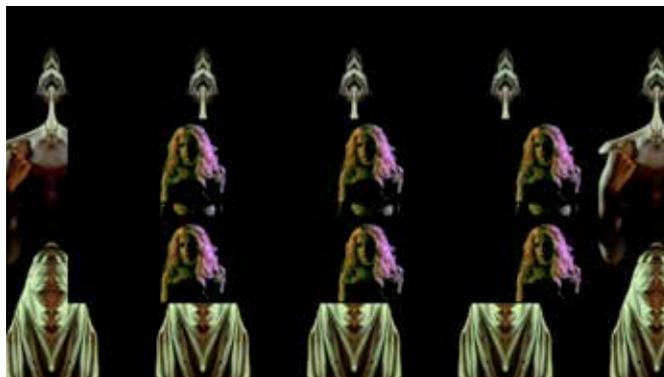
Sisehääled/Inner Voices | Edgar Pacheca Ruiz | 2022 | 5'23

Photographie numérique animée ; son électroacoustique.



La Donna | Rebeca Zukovits | 2022 | 6'14

Vidéo, animation ; voix enregistrée, son électroacoustique.



ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART DE LORRAINE SITE DE METZ (FRA)

DU 17 MARS AU 31 MARS - GALERIE DOLET, CROUS CLERMONT AUVERGNE

L'École supérieure d'art de Lorraine, ÉSAL, établissement public de coopération culturelle, est née du regroupement de l'École de l'Image d'Épinal et de l'École supérieure d'art de Metz Métropole en janvier 2011. En janvier 2014, l'EPCC ÉSAL a intégré le Cefedem de Lorraine, Centre de formation des enseignants en danse et en musique, constituant aujourd'hui le pôle musique et danse de l'ÉSAL.

L'ÉSAL site de Metz se structure à partir d'ateliers, de laboratoires et de centres de recherche sur l'interactivité, la spatialisation, la photographie et la vidéo. L'établissement d'enseignement supérieur artistique délivre des diplômes nationaux en Design d'expression, Art et Communication.

L'établissement d'enseignement supérieur artistique délivre des diplômes nationaux : le Diplôme National d'Art, DNA, en trois options Design d'expression, Art et Communication, trois diplômes habilités au grade de Licence ; le Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique, DNSEP, en options Art et Communication, deux diplômes habilités au grade de Master. Le pôle musique et danse délivre un DE, Diplôme d'Etat, un en musique, un en danse.

<https://esalorraine.fr/>

À propos de l'atelier « Film Essai »

Responsable : **Pierre Villemin**

Ils ont travaillé à partir d'archives, de récits, d'expériences personnelles contemporaines pour développer des processus narratifs filmiques ayant pour point commun une certaine manière d'aborder le « réel ». Leurs propos sont singuliers, ils se sont exprimés en utilisant un vocabulaire filmique travaillé tout au long de l'année, que ce soit en faisant des exercices ou en visionnant des films d'auteurs tels que ceux : Alain Cavalier, Robert Cahen, Ismaël Joffroy Chantoudis, Henri François Imbert, Chris Marker, Jafar Panahi, Olivier Smolders, Agnès Varda, Huang Pang Chuan...

Femme foetale | Chiara Rinoldo | 2022 | 2'30

Critique engagée de la norme érotique dans le cinéma populaire.



Marie-Thérèse | Louve Mourot | 2022 | 9'

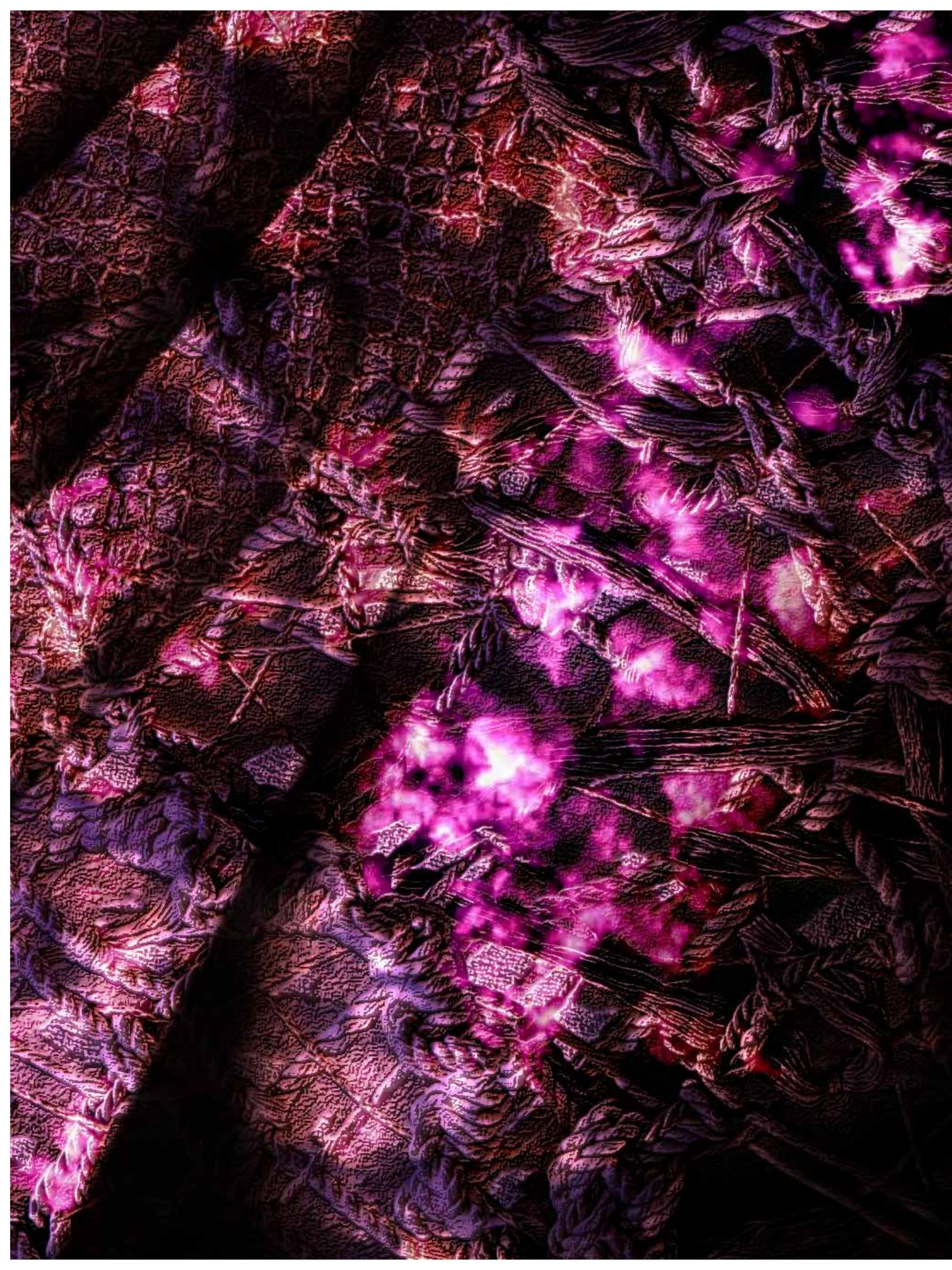
Marie-Thérèse, mamie de 76 ans, revient sur des moments de sa vie qui l'ont sensiblement marquée.



Une tasse et une bouffée | Hélène Boguais | 2022 | 2'30

Voyage dans un paysage liquide. Plongée dans les tumultes des trous d'eau, ressentir différemment l'oxygène et se laisser porter par ces éléments naturels qui produisent d'inépuisables imaginaires.







COMPÉTITION VIDÉO

Prix VIDEOFORMES 2023

de la **Ville de Clermont-Ferrand**

du **Conseil Départemental du Puy-de-Dôme**

de **l'Université Clermont Auvergne**

Prix de l'œuvre expérimentale de la SCAM

LES ŒUVRES EN COMPÉTITION

Sélection de **31 vidéos** (785 reçues en provenance de 64 pays) réparties en 8 programmes, **19 pays représentés** : Allemagne, Autriche, Azerbaïdjan, Belgique, Brésil, Canada, Chine, Croatie, États-Unis, Finlande, France, Italie, Norvège, Russie, Serbie, Suède, Suisse, Ukraine.

La compétition rend compte de la diversité des écritures, des univers artistiques et des formes innovantes de la vidéo numérique d'aujourd'hui.

COMITÉ DE SÉLECTION 2023 :

Éric André-Freydefont, Fanny Bauguil, Morgan Beaudoin, Marie-Sylviane Buzin, Roxane Delage, Stéphane Haddouche, Bénédicte Haudebourg, Florent Labarre, Estelle Picktone, Amélie Servant, Gabriel Soucheyre.



Palmarès VIDEOFORMES 2023, salle Boris-Vian, Maison de la culture de Clermont-Ferrand © Photo : Maëlle Skorczynski / VIDEOFORMES

PROGRAMME # 1

SAMEDI 18 MARS, 10H45 - MAISON DE LA CULTURE, SALLE BORIS-VIAN



1. Superimposition / Stefanie Sixt & Markus Mehr / 2022 / AUT / 6'

L'artiste et vidéaste Stefanie Sixt documente la force massive originelle de la cascade, du torrent, qui a toujours été et continuera d'exister. Elle est témoin d'événements historiques et est l'artère vitale de Bad Gastein (commune en Autriche). En face, se trouvent les bâtiments historiques : le Badeschloss et le Straubinger (aujourd'hui des hôtels). Les murs, les plafonds, les portes, sont porteurs d'histoires qui datent de centaines d'années. Des couches ont été appliquées les unes sur les autres, laissant ainsi une patine aristocratique inscrite sur les murs. Sixt entreprend un examen macroscopique de ces couches, elle les repense et les tisse en moments esthétiques abstraits.

2. Vade Ultra / Carlosmagno Rodrigues / 2022 / BRA / 10'

VADE ULTRA expose différents points de vue de la pratique de filmer, que ce soit à l'horizontale ou à la verticale. Cette dernière façon de filmer est présentée comme un type de cinéma créatif majoritairement populaire. Les phénomènes culturels redéfinissent les images, bienveillantes ou belligérantes. Nous passons par des actes et des ténèbres, en tâtonnant dans l'obscurité. Nous essayons de nous réinventer en donnant un nouveau sens aux icônes.

3. Sketch for the Last Map / Lauri Astala / 2022 / FIN / 12'50

Les espaces translucides au cœur de *Sketch for the Last Map* reflètent le monde multicouche et spatialement ambigu de l'ère numérique. De nombreux visages des villes – espaces privés ou semi-publics, à l'abri des regards – restent exclus des cartes et du flux d'images dans les médias. L'œuvre a été tournée en Belgique, en Corée du Sud, en Inde, en France, en Turquie et en Uruguay.

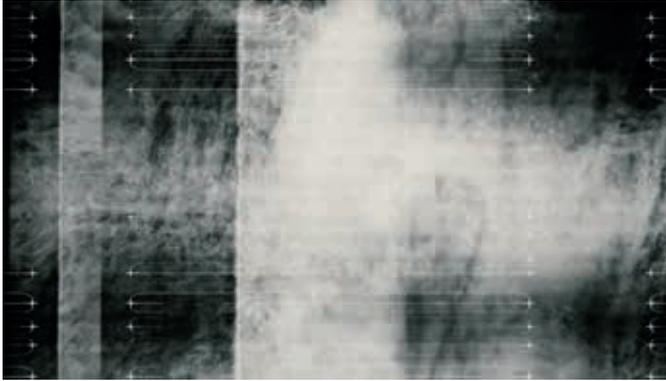
4. In Memory Of / Mattia Bioli / 2021 / ITA / 5'54

À quoi ressemble un souvenir qui s'efface ? Un oublié fait face à la disparition matérielle de ce qui est passé. À la mémoire de ceux qui n'existent plus, ni en visage, ni dans nos mémoires, ni dans un court métrage.

5. Untitled #2 / Rafael / 2022 / ESP-BEL / 7'30

« la nuit dernière j'ai été réveillé par des cris
c'était comme des pleurs ou des orgasmes
mais ce n'étaient que des chats »

1.



2.



3.



4.



5.



PROGRAMME #2

SAMEDI 18 MARS, 13H - MAISON DE LA CULTURE, SALLE BORIS-VIAN



1. Black Summer / Felix Dierich / 2022 / DEU / 11'40

Durant l'été 2019-2020, l'Australie a connu l'un des pires feux de brousse de son histoire. Cette animation expérimentale basée sur des téraoctets de données satellitaires crée un flux d'images jamais vu sous cette forme.

2. Compréhensions Marginales (Le Sol : Deuxième Partie) / David Finkelstein / 2022 / USA / 22'

Compréhensions Marginales est une exploration poétique de la relation américaine à l'espace, au sol et à la propriété. Alors que le drame de l'invasion européenne et son occupation du continent européen a été justifié par la « destinée » de l'homme blanc, il y a toujours eu des manières alternatives de vivre sur la terre, perpétuées par des populations qui ont été poussées en marge de l'économie.

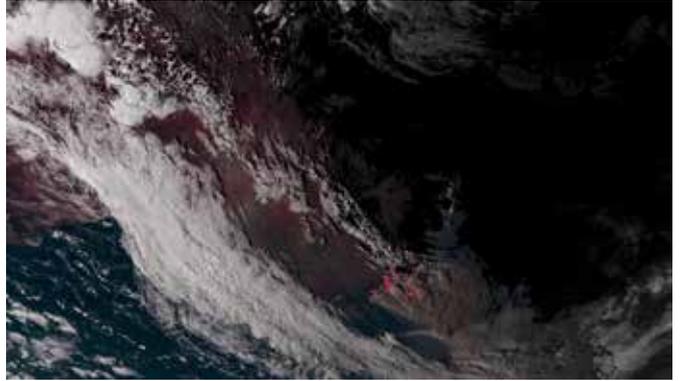
3. Le monde sublunaire / Albert Merino / 2022 / FRA / 10'

Comment interpréter le monde depuis les éléments qui nous sont donnés ? Les systèmes peuvent être construits sur la base d'erreurs ou de fausses prémisses, mais ils nous permettent une interprétation de ce qui nous entoure.

1.



2.



3.



PROGRAMME #3

SAMEDI 18 MARS, 14H30 - MAISON DE LA CULTURE, SALLE BORIS-VIAN



1. 20th Cinematic Nail Factory / Dalibor Martinis / 2021 / HRV / 7'

Le matériel vidéo qui se compose de 99 plans, a été tourné en 1999 par l'auteur dans l'usine de Mustad (construite en 1925) à Kalovac spécialisée dans les clous pour fer à cheval. Un logiciel spécial est développé de sorte que, à chaque fois qu'il est exécuté, il génère une nouvelle séquence aléatoire de coupes. Chaque configuration de plans générée constitue un film original de l'auteur « N^{ième} usine à clous cinématique ». Un film pour chaque clou.

2. Have You / Bob Kohn / 2022 / FRA / 4'10

La vidéo est basée sur la voix de Jack Nicholson dans le film de Bob Rafelson *The King of Marvin Gardens* (1972, *Avez-vous jamais ressenti que vous n'étiez pas certain d'être là où vous pensiez être ?*)

3. Hysteresis / Robert Seidel / 2022 / DEU / 5'05

Hysteresis tisse intimement un lien entre les projections de dessins abstraits de Robert Seidels et la vibrante chorégraphie de la performeuse queer Tsuki. Utilisant la technologie de Machine Learning (ou apprentissage automatique) pour arbitrer ces re-présentations décalées, le film détourne intentionnellement les stratégies de l'IA pour dévoiler un langage visuel frénétique, délicat et flamboyant de l'hystérie et de l'hystérésis de ce moment historique.

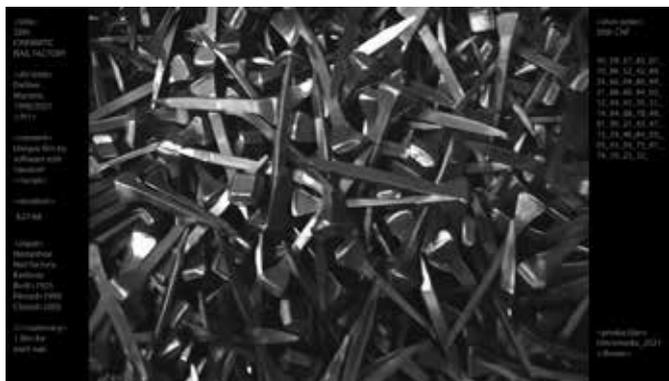
4. Once I Passed / Martin Gerigk / 2022 / DEU-USA-SRB / 10'40

Découvert en 1925, le manuscrit original du poème de Walt Whitman, *Once I Passed Through a Populous City*, parle d'une liaison avec un homme. Mais Whitman n'a pas osé publier de son vivant la version originale de son poème. Le film rend hommage au contexte autobiographique, à l'histoire profondément calme et pourtant puissante de deux amants.

5. Mova Oborony / Oleksandr Isaienko / 2022 / UKR / 12'13

Une manipulation d'images numériques montre les mouvements du corps au milieu d'un désert sans nom, accompagnés d'un battement rythmique constant. La relation entre l'image et le son forme une composition entre des mouvements qui sont indépendants les uns des autres – dans le sens où ils ne cherchent pas à s'illustrer mutuellement, mais apparaissent simultanément adjacents, donnant lieu à des impressions motrices et sensorielles.

1.



2.



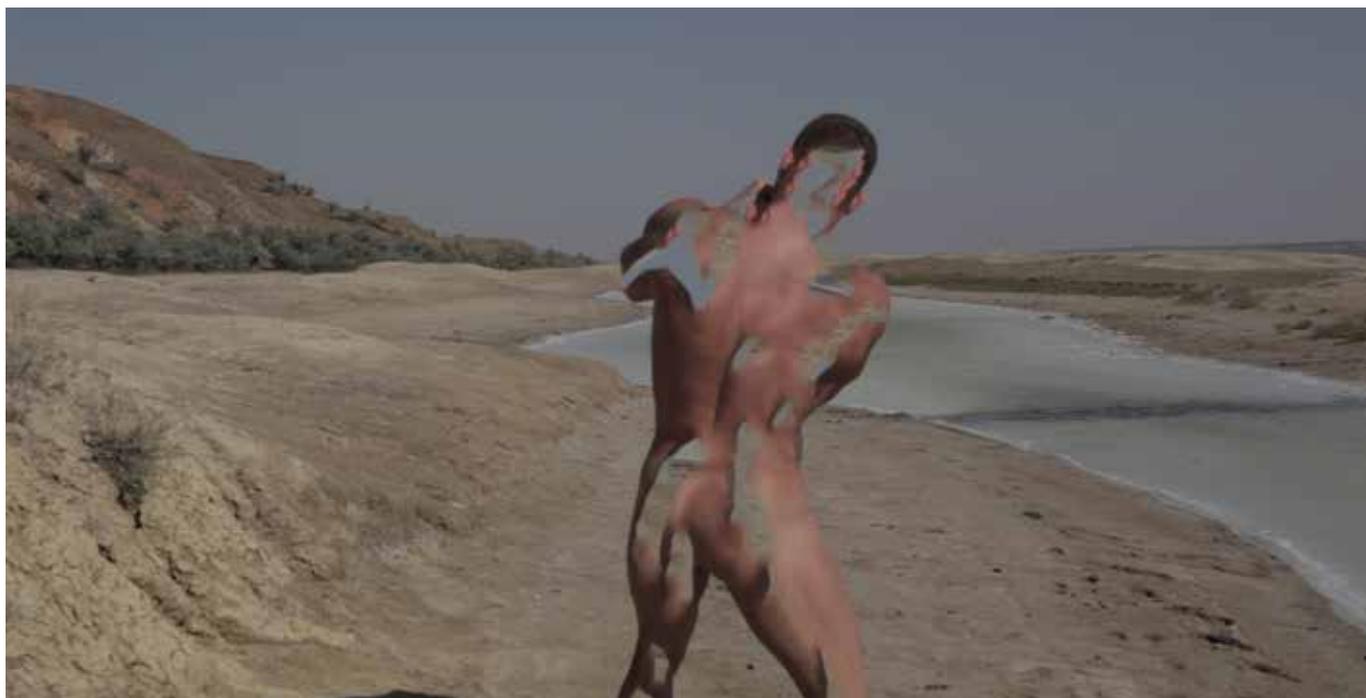
3.



4.



5.



PROGRAMME #4

SAMEDI 18 MARS, 16H - MAISON DE LA CULTURE, SALLE BORIS-VIAN



1. 36000 / Pierre Villemin / 2022 / FRA / 6'28

Se perdre dans le paysage comme nos ancêtres il y a 36000 ans.

2. Bleu silico / Julia Borderie & Éloïse Le Gallo / 2022 / France / 16'

Des chercheurs tentent d'injecter de l'ADN d'algue photosensible pour soigner nos rétines. Du bleu océan au bleu écran, la vision s'hybride.

3. Oh Melete / Aleksei Martyniuk / 2022 / RUS / 4'21

L'inspiration est la clé de la créativité infinie, il vous suffit de trouver la bonne porte.

4. The Primacy of Constructive Methods Over Subjective Imagination / Przemyslaw Sanecki / 2022 / FRA / 8'26

La primauté des méthodes constructives sur l'imagination subjective. Le jeu des forces dans l'œuvre d'art convergent avec la réalité extérieure. L'aliénation sociale. Une image rémanente de la magie comme consolation pour le désenchantement. *Mundus vult decipi.*

1.



2.



3.



4.

**THE PRIMACY
OF
CONSTRUCTIVE
METHODS
OVER
SUBJECTIVE
IMAGINATION**

PROGRAMME #5

DIMANCHE 19 MARS, 10H45 - MAISON DE LA CULTURE, SALLE BORIS-VIAN



1. Territory / Julian Quentin / 2022 / DEU-CHE / 10'10

Divers corps se débarrassent de leur peau et s'aventurent dans le vide, hors de leur territoire. Nous découvrons ce récit par la présentation d'une succession d'images intérieures sous forme de collage de narrations biographiques, racontées par des voyageurs du genre.

2. There Is No Reverse Metamorphosis / Michel Pavlou & Natasha Heidsieck Mak / 2022 / NOR / 3'06

Le temps, l'incessante rotation de tout sur lui-même et autour des autres; quand nos orbites parfois s'alignent nous ajoutons de la mémoire, nous gagnons en durée.

3. Ô mon beau miroir, chronique de guerre / Pierre Lobstein / 2022 / FRA / 27'36

Chronique de la guerre en Ukraine de Février à Septembre 2022. Montage vertical d'images/sons des médias et de citations de poètes et cinéastes ukrainiens et russes.

1.



2.



3.



PROGRAMME #6

DIMANCHE 19 MARS, 13H - MAISON DE LA CULTURE, SALLE BORIS-VIAN



1. Ymor / Julien Lahmi / 2022 / FRA / 8'

Inspiré de révélations de Romy Schneider sur son enfance, ce film imagine les formes monstrueuses qui ont pu peupler ses rêves-cauchemars et bouleverser sa psyché. Quand des vérités ne peuvent pas se montrer, elles se *monstrent*.

2. Elles s'élèvent, ces forteresses éponges / Guillaume Vallée / 2022 / CAN / 7'13

Le court métrage d'animation sans caméra « elles s'élèvent, ces forteresses éponges » est réalisé à partir d'une bande-annonce 35 mm du long métrage *Naissance des pieuvres* (2007) de la réalisatrice Céline Sciamma. Le cinéaste expérimental Guillaume Vallée explore et interroge sa mémoire sensorielle d'adolescent, partiellement effacée.

3. Infinity / Zulic Milan / 2021 / CHE / 6'

« J'ai trouvé la mer,
Un océan sans limites.
J'ai ouvert un trésor sans fin,
Ses bijoux flamboient de l'éclat de mille mille soleils,
Et ils flamboient ici, dans mon âme.
Du coup,
Sans aucun effort de ma part,
J'ai entendu le secret éternel,
J'ai appris à connaître Dieu.
Ici, dans ma vie, s'est épanouie,
La fleur de l'union parfaite. »
Tukaram, 17^{ème} siècle

4. Window@Tempress Unrelated / hongxiang z / 2022 / FRA / 8'26

Pendant le Covid-19, j'ai porté quelques réflexions à travers la fenêtre d'Internet, pour présenter notre vie et la situation actuelle du monde sous forme de film-débat. Cela n'a rien à voir avec l'histoire romantique, mais plutôt une discussion sur la vie, l'existence et aussi l'humanité.

1.



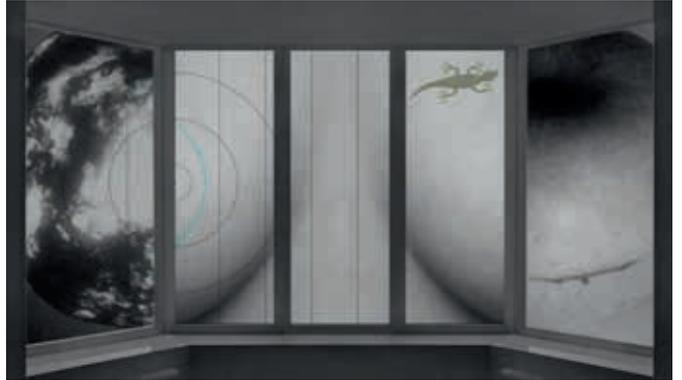
2.



3.



4.



PROGRAMME #7

DIMANCHE 19 MARS, 14H30 - MAISON DE LA CULTURE, SALLE BORIS-VIAN



1. Accidental Memory Fields / Krunoslav Ptičar / 2022 / HRV / 12'19

À partir de la matière recyclée (*found footage*), déstructurée et désarticulée, cette expérience audiovisuelle questionne l'émergence des formes, et leur dynamique dans un jeu fragile et chaotique.

2. La limite est une façade / Dorian Rigal Minuit / 2022 / FRA / 7'12

Quatre archétypes architecturaux de la région parisienne se retrouvent numérisés et présentés comme des artefacts archéologiques dans un musée. Ils sont de simples plâtres sans couleur, dépouillés de leur urbanité. Mais un jour leur vie bascule, ils vont commencer à se métamorphoser et devenir des objets organiques et mous jusqu'à se comprimer à l'extrême comme des césars. Puis lentement, chacun à son tour, dans des univers fantastiques, ils vont redevenir eux-mêmes jusqu'à retrouver la peau, la couleur avec laquelle ils s'étaient vêtus jadis.

3. We Drink Water From The Same River / Sofia Melikova / 2021 / AZE-RUS / 9'06

Ce film est basé sur l'histoire personnelle de Sofia en tant que femme-artiste d'une communauté traditionnelle indigène, au sein de laquelle sa profession relève du non-sens. Il s'agit d'une histoire documentaire tissée par ses visions ainsi que par ses actions performatives.

4. Artifacts of you, artifacts of me / Brecht De Cock / 2022 / BEL / 9'

De la même manière que les médecins n'ont pas réussi à sauver la vie de son père, le cinéaste s'efforce de ranimer sa mémoire. Le résultat est une reconstitution numérique incomplète d'une soirée, d'un été, d'une vie. Accompagné d'une bande sonore obsédante, composée par Ismaël Iken et Vince De Leenheer.

1.



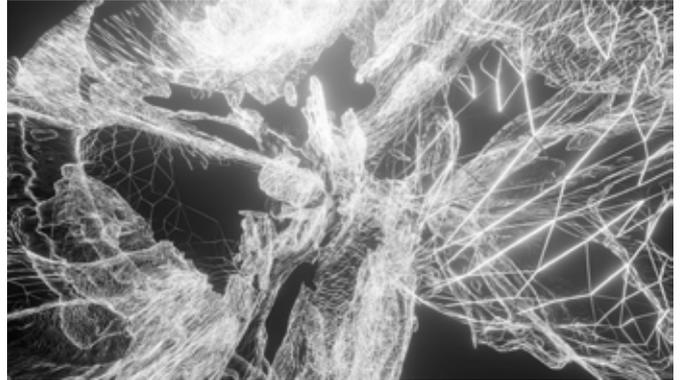
2.



3.



4.



PROGRAMME #8

DIMANCHE 19 MARS, 16H - MAISON DE LA CULTURE, SALLE BORIS-VIAN



1. *Under the Midnight Sun* / Méli^{ssa} Faivre / 2022 / FRA-DEU / 9'52

Under the Midnight Sun (Sous le soleil de minuit) est une exploration visuelle et sonore sombre et inquiétante qui appelle à des expériences sensorielles dans des énergies profondes.

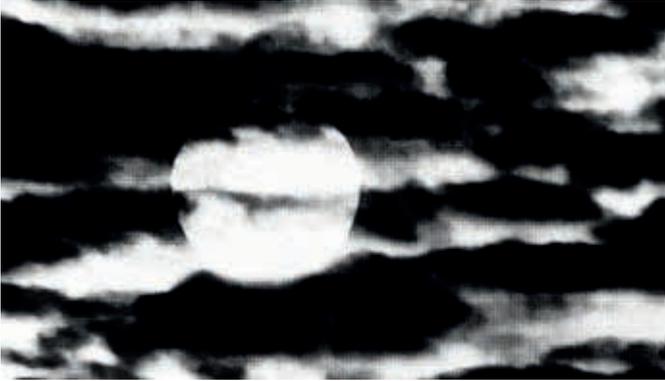
2. *Homesick* / Bjørn Melhus / 2022 / DEU / 14'

Plusieurs créatures bizarres rappelant des êtres humains se retrouvent blotties dans des sous-sols sordides, à l'abri du monde extérieur. Au moyen de citations choisies dans des films apocalyptiques, nous les observons à différents stades de désespoir, de solitude et de maladie, reflétant ainsi l'état pandémique de la situation.

3. *At the Mountain of Madness* / Jean-Baptiste Friquet / 2022 / Belgique / 13'

Les couleurs glissent sur l'écran, les formes dérivent comme des continents qui se heurtent. Le résultat est un magma de pixels entrant dans des formes hallucinées.

1.



2.



3.



PALMARÈS

COMPÉTITION

Chaque année, VIDEOFORMES s'associe à ses partenaires institutionnels pour décerner 3 prix dotés : le Prix VIDEOFORMES de la **Ville de Clermont-Ferrand**, le Prix VIDEOFORMES du **Conseil Départemental du Puy-de-Dôme** et le Prix VIDEOFORMES de l'**Université Clermont Auvergne**.

Enfin, le festival accueille aussi le **Prix de l'œuvre expérimentale de la SCAM*** (Société Civile des Auteurs Multimédias), dans la catégorie **Écritures et Formes Émergentes**.



Palmarès VIDEOFORMES 2023, salle Boris-Vian, Maison de la culture de Clermont-Ferrand, les jurys : Céleste Chervin, Lucas Sigaud, Elysée Balie, Davide Mastrangelo, Ho Kyung Moon & Abir Boukhari © Photo : Francesca Leoni

JURY PROFESSIONNEL



DAVIDE MASTRANGELO (ITA)



HOKYUNG MOON (KOR)



ABIR BOUKHARI (SYR-SWE)

Davide Mastrangelo est un réalisateur italien de cinéma et de vidéo. Il a fait ses études à l'école des Beaux-Arts de Bologne où il a obtenu un diplôme en photographie, cinéma et télévision. Son travail de fin d'études (*Visions hybrides*) se penche sur le croisement entre cinéma et art vidéo. En tant qu'artiste, il continue à explorer le potentiel des procédés audiovisuels expérimentaux dans le domaine de l'intermédia.

En juin 2011, sa collaboration avec Francesca Leoni, artiste vidéo et performeuse, a donné naissance au duo Leoni & Mastrangelo. Leurs œuvres ont été sélectionnées dans plusieurs festivals de cinéma et d'art vidéo dans le monde entier. Co-directeur artistique de IBRIDA – Festival des arts intermédiaires – depuis 2016, il travaille actuellement à l'exploration de nouvelles pistes hybrides entre cinéma et art vidéo.

Hokyung Moon est écrivaine et professeure dans plusieurs domaines culturels – les peuples, l'espace, les médias et la prise de décisions politiques. Après des études d'histoire de l'art à l'université pour femmes de Sookmyung, elle s'est spécialisée dans les industries culturelles au Goldsmiths College de l'université de Londres. Elle a été conservatrice du musée d'art de Hanwon et du Centre national de l'histoire des femmes.

Elle a organisé les expositions *Telling the Truth: Beyond Death, Beyond the Darkness of the Age* (*Dire la vérité au-delà de la mort et de la noirceur du siècle*, 2020) et *Records*

Memories: Stories of 'Comfort Women', Untold Words (*Femmes de réconfort, souvenirs et non-dits*, 2019). Elle enseigne aujourd'hui au département d'études culturelles de l'université de Sangji en Corée. Elle fait partie du comité du Seoul International ALT Cinema & Media Festival (NEMAF) en tant que programmatrice en chef.

Abir Boukhari est programmatrice indépendante, basée à Stockholm depuis 2015. Elle est également directrice, programmatrice et cofondatrice de AllArtNow, un espace collectif indépendant dédié à l'art contemporain, fondé à Damas, en Syrie, en 2005, avant de devenir un espace nomade en 2012, lorsque la guerre a éclaté. En 2019, AllArtNow a ouvert un espace de travail à Stockholm (AllArtNowLab), au sein duquel Abir Boukhari a organisé et dirigé de nombreux projets et collaborations.

Son travail peut être défini comme une recherche visuelle transdisciplinaire. Ses projets et ses expositions reflètent son intérêt pour les questions sociales et politiques.

Elle a présenté des expositions et des projets au sein de plusieurs lieux culturels : en Suède, le Botkyrka konsthall, The World Culture Museum, le musée du Sörmland, le musée de Jönköping Läns, en Finlande, le musée de Pori... et bien d'autres encore.

JURY UNIVERSITÉ CLERMONT AUVERGNE



CÉLESTE CHERVIN

ESACM - École supérieure d'art de
Clermont Métropole



ÉLISÉE BALIE

UFR Lettres, Culture et Sciences
Humaines - Études Culturelles
parcours Tourisme



LUCAS SIGAUD

UFR Lettres, Culture et Sciences
Humaines - Études en Art du Spectacle

JURY SCAM* (Société Civile des auteurs multimédia)

Géraldine Brezault et **Véronique Godé** (membres de la Commission des écritures et formes émergentes), **Yann Chapotel** (lauréat Prix de l'œuvre expérimentale 2022 pour *Inside*), **Henri Tauliaut** (artiste chercheur, invité de *La Scam Invite #9* et présenté dans le cadre du programme d'exposition de **VIDEOFORMES 2023**) et **Marie-Sylviane Buzin** (artiste vidéaste, comité de sélection de la compétition internationale de VIDEOFORMES).



PRIX VIDEOFORMES DE LA VILLE DE CLERMONT-FERRAND :

LE MONDE SUBLUNAIRE

Albert Merino (2022, FRA, 10')

Comment interpréter le monde depuis les éléments qui nous sont donnés ? Les systèmes peuvent être construits sur la base d'erreurs ou de fausses prémisses, mais ils nous permettent une interprétation de ce qui nous entoure.





PRIX VIDEOFORMES (EX-ÆQUO) DU DÉPARTEMENT DU PUY-DE-DÔME :

LA LIMITE EST UNE FAÇADE

Dorian Rigal Minuit (2022, FRA, 7' 12)

Quatre archétypes architecturaux de la région parisienne se retrouvent numérisés et présentés comme des artefacts archéologiques dans un musée. Ils sont de simples plâtres sans couleur, dépouillés de leur urbanité. Mais un jour leur vie bascule, ils vont commencer à se métamorphoser et devenir des objets organiques et mous jusqu'à se comprimer à l'extrême comme des césars. Puis lentement, chacun à son tour, dans des univers fantastiques, ils vont redevenir eux-mêmes jusqu'à retrouver la peau, la couleur avec laquelle ils s'étaient vêtus jadis.



LA LIMITE EST UNE FACADE

UN FILM DE

DORIAN RIGAL MINUIT

COMPOSITION & SOUNDET FX

ANTOINE BOUCHERIKHA



PRIX VIDEOFORMES (EX-ÆQUO) DU DÉPARTEMENT DU PUY-DE-DÔME :

WE DRINK WATER FROM THE SAME RIVER **Sofia Melikova** (2021, AZE-RUS, 9'06)

Ce film est basé sur l'histoire personnelle de Sofia en tant que femme-artiste d'une communauté traditionnelle indigène, au sein de laquelle sa profession relève du non-sens. Il s'agit d'une histoire documentaire tissée par ses visions ainsi que par ses actions performatives.





MENTIONS VIDEOFORMES DU JURY PROFESSIONNEL :

1. IN MEMORY OF

Mattia Bioli (2021, ITA, 5'56)

À quoi ressemble un souvenir qui s'efface ? Un oublié fait face à la disparition matérielle de ce qui est passé. À la mémoire de ceux qui n'existent plus, ni en visage, ni dans nos mémoires, ni dans un court métrage.

2. HOMESICK

Bjørn Melhus (2022, DEU, 14')

Plusieurs créatures bizarres rappelant des êtres humains se retrouvent blotties dans des sous-sols sordides, à l'abri du monde extérieur. Au moyen de citations choisies dans des films apocalyptiques, nous les observons à différents stades de désespoir, de solitude et de maladie, reflétant ainsi l'état pandémique de la situation.

1.



2.



DÉCLARATION DU JURY PROFESSIONNEL

par Abir Boukhari, Davide Mastrangelo et Ho Kyung Moon

Les membres du jury professionnel pour les Prix VIDEOFORMES 2023 se sont exprimés sur leurs choix. Dimanche 19 mars 2023, salle Boris-Vian, Maison de la culture de Clermont-Ferrand.

HOMESICK, de Bjørn Melhus (Mention)

Dans ce film, le temps est suspendu, nous avons retenu notre souffle et avons vécu de vrais moments de claustrophobie. L'artiste a créé divers personnages agissant tous de manière différente, tout en créant un jeu harmonieux. Cette œuvre se distingue donc par cette extraordinaire capacité qu'a eu l'acteur d'interpréter impeccablement chaque rôle, mais aussi par cette vision claustrophobique d'un monde souterrain. L'œuvre évoque avec audace les peurs humaines apparues au cours de la récente pandémie et montre par la même occasion qu'elles ne se cantonnent pas seulement au domaine de la science-fiction et des films d'anticipation. Nous saluons la représentation colorée de l'artiste.

In memory of, de Mattia Bioli (Mention)

L'artiste traite avec simplicité des thèmes pourtant complexes comme : l'effacement, l'oubli et les souvenirs disparus. Cette œuvre transmet efficacement la facilité et la rapidité avec lesquelles la mémoire et les souvenirs de chaque individu peuvent s'estomper, et à quel point ils peuvent être incomplets et fluides. Ce film est un excellent travail sur la mémoire, sur la présence et l'absence d'une image sans visage de laquelle émerge une figure ancestrale en quête d'identité tout en disparaissant lentement. Nous saluons également le travail de recherche de cet artiste qui, de par son jeune âge, se destine à parcourir un long chemin artistique.

La limite est une façade, de Dorian Rigal Minuit (Prix ex-æquo du Département du Puy-de-Dôme)

Si nous nous demandons ce qu'est l'art numérique et ce qu'il peut faire, cette œuvre nous offre un exemple de technique authentique. L'artiste nous emmène en voyage afin de réfléchir à notre mode de vie dans les villes. Cette vidéo est à la fois irrévérencieuse, ironique et surréaliste. Une manière inhabituelle de repenser les façades des immeubles parisiens, qui nous amène à réfléchir sur la place importante qu'occupe la façade dans ce que nous appelons « la société du spectacle ». Ce travail est techniquement superbe, tant dans la composition que dans la décomposition des éléments. Les créatures numériques de Rigal abordent le thème universel de l'urbanisation, mettant en lumière ce que seule la technologie de l'art numérique peut réaliser de manière efficace et agréable. Bien que l'œuvre ne présente spécifiquement que des archétypes architecturaux de la région parisienne,

elle invite naturellement le public à considérer les personnes qui habitent ou ont habité ces bâtiments et les zones environnantes, à Paris mais aussi dans le monde entier.

We Drink Water From the Same River, de Sofia Melikova (Prix ex-æquo du Département du Puy-de-Dôme)

Avec le titre de la vidéo, l'artiste nous rappelle que nous sommes tous égaux en tant qu'êtres humains, qui que nous soyons, d'où que nous venions ou à quoi que nous appartenions. Des images au symbole des images en passant par d'autres détails, l'artiste réussit à nous inclure dans son œuvre. Il s'agit d'une action poétique et performative pleine de symboles et d'archétypes, d'une œuvre qui combine l'art de la performance avec le cinéma introspectif et poétique rappelant de grands réalisateurs russes comme Tarkovsky ou Sokurov. Il s'agit en outre d'un rituel nécessaire pour sortir de l'obscurité. L'œuvre rappelle la question pionnière posée par Linda Nochlin en 1971 : « Pourquoi n'y a-t-il pas eu de femmes artistes ? ». À travers cette pièce, les défis, les angoisses et les espoirs de Melikova deviennent palpables et servent de base à son développement. Nous soutenons de tout cœur ses projets futurs.

Le monde sublunaire, d'Albert Merino (Prix de la Ville de Clermont-Ferrand)

Cette vidéo aborde les différents problèmes auxquels l'humanité est actuellement confrontée au sein des systèmes par le biais d'images saisissantes et magnifiques. La vidéo transforme notre monde et nos luttes individuelles en une esthétique surréaliste. L'artiste fait entrer dans la maison un condensé de notre monde et nous envoie des images puissantes en laissant mourir des poissons aux reflets dorés. C'est un espace intime qui transforme la maison en un cosmos à explorer, un éloge au contenu visuel et à la technique. Celle-ci hybride des images réelles de la maison et de ses pièces avec des images en 3D et des images composites. Les scènes sont si puissantes que si elles étaient présentées comme des images fixes, elles formeraient une œuvre à la fois surréaliste et hyperréaliste avec une richesse filmique exceptionnelle. Enfin, l'œuvre incite le spectateur à réfléchir à la question de savoir si nous vivons vraiment bien dans ce monde.

© Abir Boukhari, Davide Mastrangelo et Ho Kyung Moon - Turbulences Vidéo #119



PRIX VIDEOFORMES DE L'UNIVERSITÉ CLERMONT AUVERGNE :

YMOR

Julien Lahmi (2022, FRA, 8')

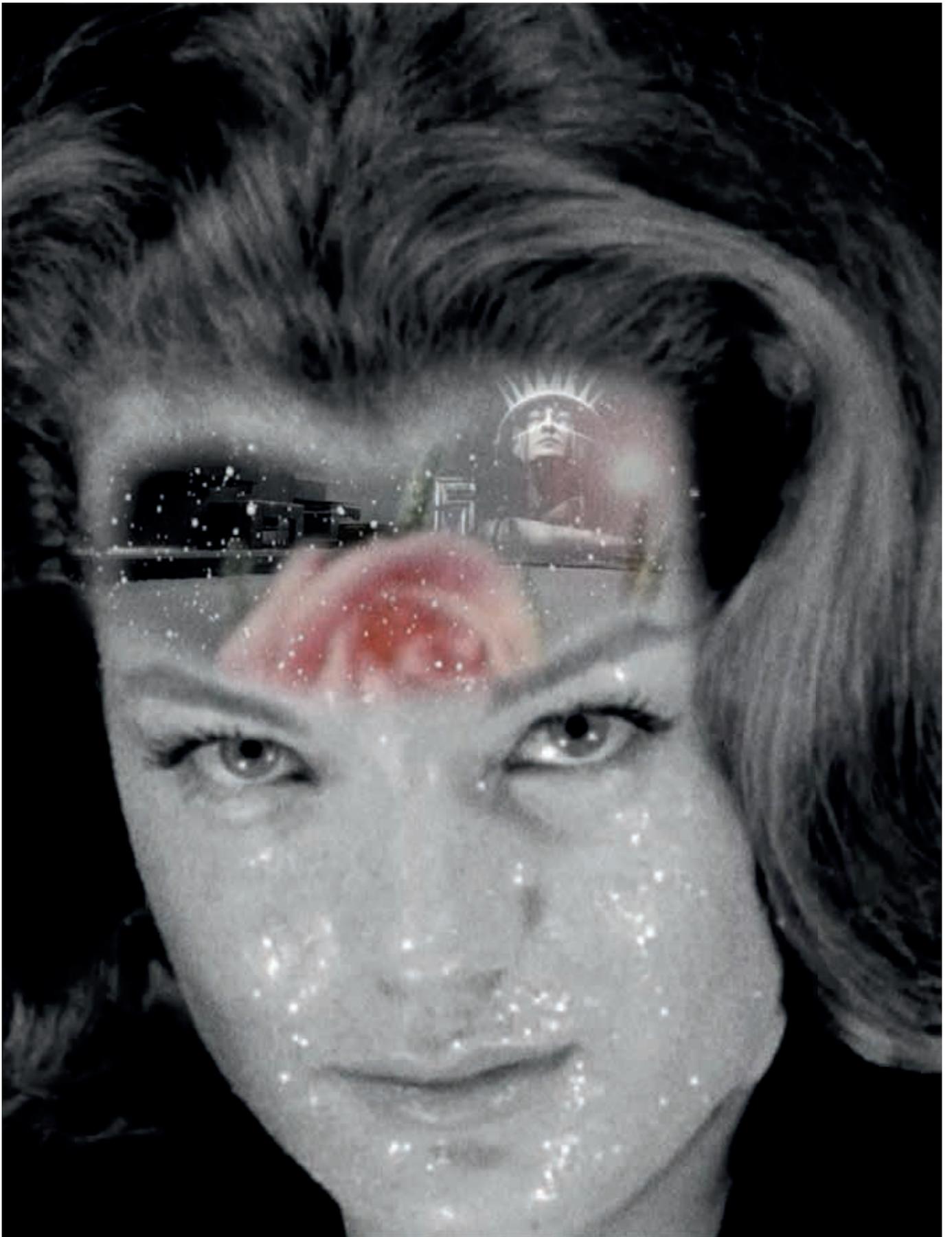
Inspiré de révélations de Romy Schneider sur son enfance, ce film imagine les formes monstrueuses qui ont pu peupler ses rêves-cauchemars et bouleverser sa psyché. Quand des vérités ne peuvent pas se montrer, elles se *monstrent*.

MENTION VIDEOFORMES DE L'UNIVERSITÉ CLERMONT AUVERGNE :

LA LIMITE EST UNE FAÇADE

Dorian Rigal Minuit (2022, FRA, 7' 12)

Synopsis : Cf. p.36



PRIX DE L'ŒUVRE EXPÉRIMENTALE DE LA SCAM (Société Civile des auteurs multimédia)

Catégorie Écritures et Formes Émergentes :

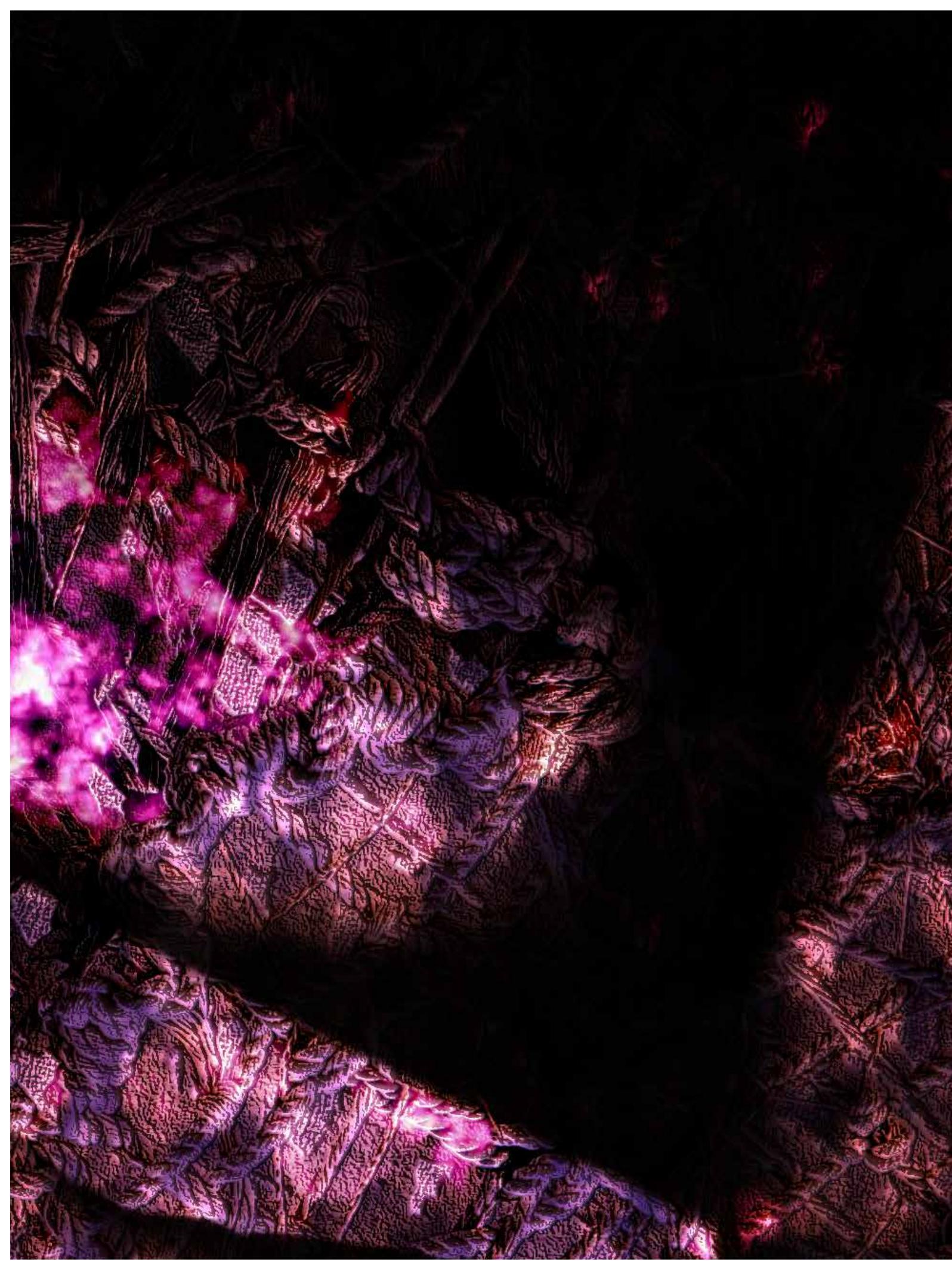
LA MÉCANIQUE DES FLUIDES

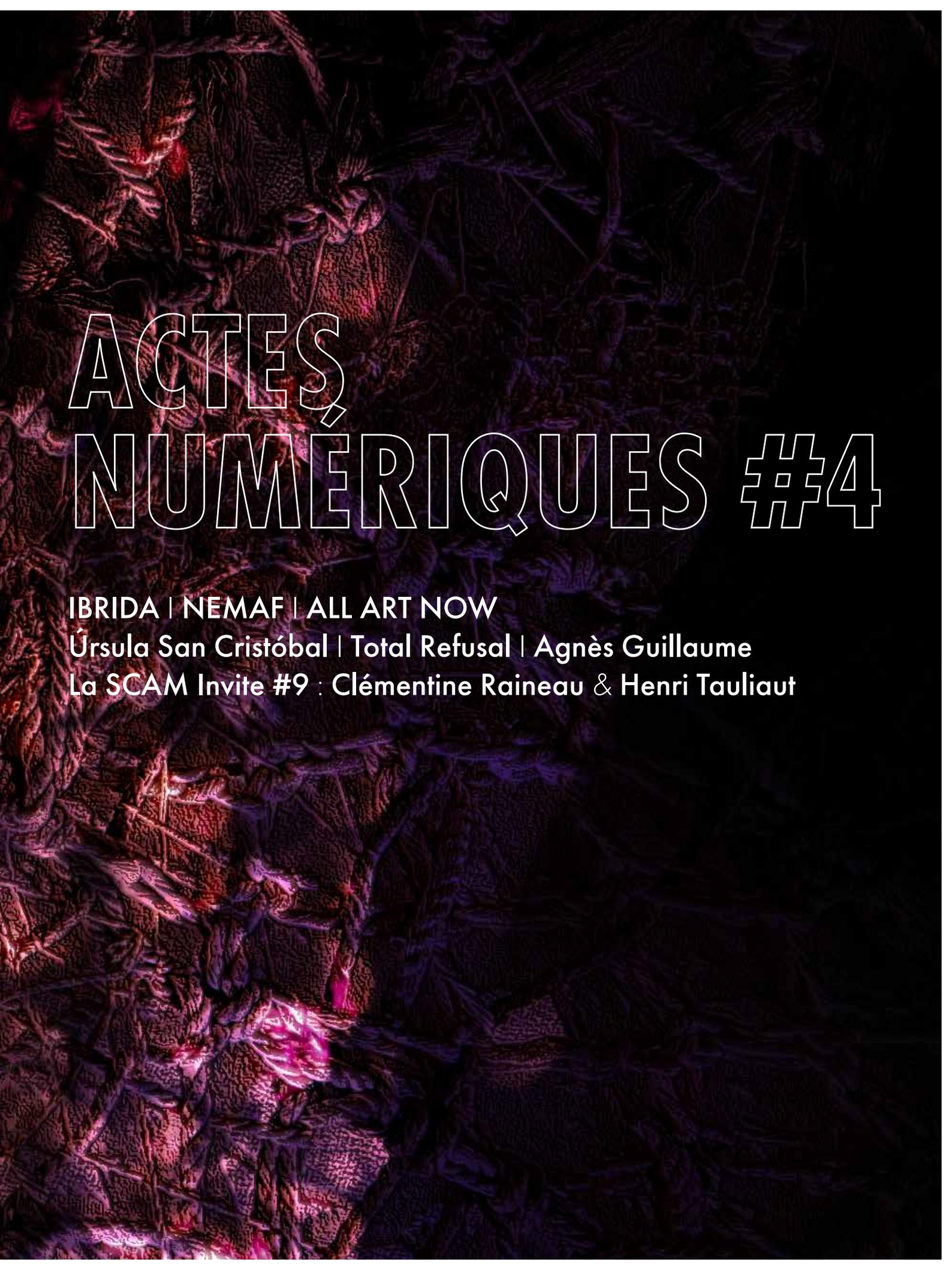
Gala Hernández (2022, FRA-ESP, 38'47)

En 2018, un incel appelé Anathematic Anarchist a publié une lettre de suicide sur Reddit intitulée « L'Amérique est responsable de ma mort ». En tentant d'expliquer ses propos, le film propose une dérive virtuelle sur Internet à la recherche de ses traces numériques, puis un voyage intérieur entre nos solitudes connectées.

La Mécanique des fluides, est issu de la compétition Labo, au Festival international du court-métrage de Clermont-Ferrand.







ACTES NUMÉRIQUES #4

IBRIDA | NEMAF | ALL ART NOW

Úrsula San Cristóbal | Total Refusal | Agnès Guillaume

La SCAM Invite #9 : Clémentine Raineau & Henri Tauliaut

ACTES NUMÉRIQUES #4

Les Actes Numériques #4, journées de rencontres avec les professionnel.le.s conçues et organisées avec le Service Université Culture, s'articulent autour de présentations de commissaires, d'artistes, de chercheurs, ponctuées de courtes tables rondes sur une thématique autour du numérique. En accès libre et ouvertes à tous les publics, ces journées concernent tous les professionnel.le.s du numérique et de l'art : artistes, commissaires, producteurs, diffuseurs, formateurs, enseignants, étudiants... avec, en point d'orgue, un débat organisé par la SCAM (Société Civile des Auteurs Multimédia).



Actes numériques #4, Espace municipal Georges-Conchon © Photo : Célestin Lafay / VIDEOFORMES

PROJECTIONS FOCUS

Les programmes vidéo FOCUS sont des « cartes blanches » données à des commissaires, directeurs de festivals internationaux ou des structures de diffusion partenaires de VIDEOFORMES. Ils peuvent mettre l'accent sur un artiste, la production d'un pays ou d'un label.

Cette année, les structures **IBRIDA**, **AllArtNow** et **NEMAF** sont à l'honneur.

PRÉSENTATIONS D'ARTISTES

À la suite des projections Focus, un artiste présente, illustre son travail, et un dialogue s'instaure plus largement sur une thématique commune.

Modératrice : **Élise Aspord**, docteur en Histoire de l'art (Art et Intelligence, vie artificielle et robotique, Paris X, 2007).

LA SCAM INVITE #9

La SCAM Invite est une série de rencontres réalisées en partenariat avec les festivals qu'elle soutient. Des rencontres portées par la volonté de partager des points de vue inédits, lors d'un dialogue inattendu entre deux personnalités œuvrant dans des domaines a priori éloignés : culture, sciences, philosophie, ingénierie, musique, architecture, arts plastiques, mathématiques, paysage, vidéo...

La SCAM Invite est préparée et animée par **Gilles Coudert**, auteur-réalisateur, membre de la SCAM, partenaire de VIDEOFORMES 2023.

FOCUS #1 - IBRIDA

Festival d'Art Intermédia (ITA)

JEUDI 16 MARS, 14H - ESPACE MUNICIPAL GEORGES-CONCHON

Le festival d'arts intermédia Ibrida est né en 2015 avec l'objectif de promouvoir la culture des arts intermédia et de rendre accessibles au public italien les récentes productions dans le domaine de l'audiovisuel expérimental (art vidéo, *found footage*, métacinéma, animation 2D et 3D, etc.), de la performance et de la musique électronique. Sur une durée de quatre jours, le festival propose une généreuse sélection de vidéos en provenance du monde entier, sélectionnées à partir d'un appel international à candidatures, une demi-douzaine de performances ou concerts, des rencontres avec des artistes, critiques d'art et programmateurs, ainsi qu'un espace dédié aux installations interactives. Chaque année, le festival donne lieu à d'importantes collaborations avec des festivals italiens et internationaux, afin d'élargir les échanges de savoir et les collaborations entre artistes. Le festival Ibrida est actuellement organisé par le **Vertov Project**, sous la direction artistique de **Francesca Leoni** et **Davide Mastrangelo**, tous deux artistes et réalisateurs. Il se tient en septembre dans la ville de Forlì, en Italie.

<http://ibridafestival.it>

Artiste vidéo et journaliste vidéo, **Francesca Leoni** est diplômée en communication de l'Université de Caroline du Nord, à Wilmington (États-Unis). Durant ses études, elle commence à faire du théâtre, en travaillant principalement sur le corps et les émotions en appliquant « la méthode ». De retour en Italie, elle se lance dans un parcours entre la vidéo et le cinéma, étudiant auprès de divers grands maîtres italiens et étrangers. Sa recherche est axée sur le corps et sa capacité de résonance des émotions, et sur la mise en évidence du lien entre l'être humain et la vie contemporaine à travers la performance, l'art vidéo et le cinéma expérimental. En juin 2011, elle fonde un duo artistique avec Davide Mastrangelo, avec lequel elle réalise des vidéos et des performances diffusées dans des festivals du monde entier.

Elle est co-directrice artistique du festival d'arts intermédia Ibrida depuis 2016.

Davide Mastrangelo est un réalisateur italien de cinéma et de vidéo. Il a fait ses études à l'école des Beaux-Arts de Bologne où il a obtenu un diplôme en photographie, cinéma et

télévision. Son travail de fin d'études (intitulé *Visions hybrides*) se penche sur le croisement entre cinéma et art vidéo. En tant qu'artiste, il continue à explorer le potentiel des procédés audiovisuels expérimentaux dans le domaine de l'intermédia. En juin 2011, sa collaboration avec Francesca Leoni, artiste vidéo et performeuse, a donné naissance au duo Leoni & Mastrangelo. Leurs œuvres ont été sélectionnées dans plusieurs festivals de cinéma et d'art vidéo dans le monde entier. Davide Mastrangelo se consacre aujourd'hui à l'exploration de nouvelles pistes hybrides entre cinéma et art vidéo.

Il est co-directeur artistique du festival d'arts intermédia Ibrida depuis 2016.

Présentation de la sélection vidéo

Panorama de la production italienne en art vidéo et en cinéma expérimental, autour des artistes qui utilisent simultanément des supports et des techniques variés, ce programme propose un échantillon de travaux présentés lors du festival Ibrida. La plupart des artistes sont issus de différentes disciplines artistiques : théâtre, design, publicité, peinture ou photographie. Certains des thèmes abordés se retrouvent fréquemment dans le travail de ces artistes : l'espace urbain, l'immigration, la condition sociale, la famille.

© Francesca Leoni & Davide Mastrangelo
traduit de l'anglais par Catherine Librini
- Turbulences Vidéo #119





Actes numériques #4, Francesca Leoni, Espace municipal Georges-Conchon © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES

FOCUS #1 - IBRIDA

Festival d'Art Intermédia (ITA)

JEUDI 16 MARS, 14H - ESPACE MUNICIPAL GEORGES-CONCHON



1. Gente Comune (Common People) / Filippo Berta / 2021 / ITA / 10'

Des habitants de zones frontalières ont été mis à contribution pour ce projet, qui tourne autour d'une seule et unique action : tenter de compter, dans sa langue maternelle et en les touchant une à une de l'index, les pointes des amas de barbelés installés le long des frontières du pays. Les voix se mêlent dans une litanie qui enveloppe le spectateur, sorte de chorale mondiale en plusieurs langues. Face à ces clôtures menaçantes, un lien étrange se crée entre les barbelés et chaque participant. La question est posée : combien de frontières invisibles y a-t-il en chacun de nous ? L'impossibilité de mener à bien ce décompte laisse imaginer un immense réseau de frontières idéologiques qui nous enveloppe, nous contraint, empêchant la conscience individuelle et sociale d'évoluer. Le projet a débuté sur le terrain en 2015 et s'est achevé en 2021. Les frontières des pays suivants ont été visitées : Slovénie, Croatie, Hongrie, Serbie, Macédoine du Nord, Grèce, Turquie, Bulgarie, Mexique, États-Unis, Corée du Nord, Corée du Sud.

Common People s'inscrit dans le cadre de *The One by One Project*, lauréat de la V^{ème} édition de « Italian Council 2019 », avec le soutien de la Nomias Foundation à Rome, et du GAMeC à Bergame.

2. Milano di Carta / Gianmarco Donnaggio / 2020 / ITA / 7'05

Le film part de l'idée que la société occidentale contemporaine serait atteinte d'une maladie de la suspension. À l'aide d'un appareil optique de sa fabrication, l'artiste s'est plongé dans la dimension microscopique de l'affiche publicitaire, avant de la projeter à nouveau dans son environnement urbain d'origine.

Il en résulte une vidéo planante qui fait se rencontrer la micro et la macro en une séquence de projections urbaines, au cours desquelles, par un jeu de perspectives juxtaposées, la réalité se retrouve partiellement suspendue.

3. Sogni di Segni / Virgilio Villoresi / 2019 / ITA / 1'15

Ce court métrage utilise la technique de pixilation, c'est un hommage aux grands artistes italiens du XX^{ème} siècle de la collection « Collezione Ramo ». De Giorgio De Chirico à Bruno Munari, de Giacomo Balla à Domenico Gnoli, les travaux se mêlent les uns aux autres pour créer des animations originales et magiques.

4. Studi per Utopia Nostalgia del Futuro / Gianluca Abbate suono Useless Idea / 2022 / ITA / 6'23

Compilation d'études préparatoires en vue d'un nouveau projet, provisoirement intitulé *Utopia – Nostalgia for the future*. Il s'agit de simples esquisses, essais ou expériences, dont certaines ont été mises en ligne. Cette recherche est centrée sur le lien entre le corps et la végétation. L'artiste souhaite montrer les liens entre les entrailles de l'organisme et l'harmonie de la nature, car chacun de nous recèle en lui un diorama.

1.



2.



3.



4.



FOCUS #1 - IBRIDA

Festival d'Art Intermédia (ITA)

JEUDI 16 MARS, 14H - ESPACE MUNICIPAL GEORGES-CONCHON

5. Paradise Lost / Francesca Fini / 2022 / ITA / 6'25

Une créature d'origine extraterrestre évolue dans un univers onirique et mystérieux qui semble sur le point de s'effondrer au moindre coup de vent. Le film est né de l'envie de l'artiste de raconter un rêve récurrent, dans lequel la sensation de tomber dans le vide (que nous avons tous connue au moins une fois) évolue vers la sensation de précarité et d'incertitude qui caractérise notre époque. De la pandémie à la guerre en Ukraine, l'actualité semble constituer une sorte de compte à rebours qui ne mène nulle part. Cet univers aliénant et irréel est peuplé d'étranges créatures fantastiques qui semblent avoir pour mission de préserver l'essence même de notre nature animale.

6. You Will Never Know My Name / Igor Imhoff, Konstantin Dellos, Jonny Zoum / 2022 / ITA-DEU / 4'05

Histoire d'un monde primitif plongé dans l'obscurité, dans lequel des créatures errent sans répit, peut-être en quête de nourriture. Prédateurs ou proies, ces personnages se neutralisent les uns les autres dans un engrenage de violence, une lutte à mort de plus en plus acharnée.

7. Entelechia Obscura / APOTROPIA (Antonella Mignone & Cristiano Panepuccia) / 2021 / ITA / 4'

Le mot « entéléchie » est un terme aristotélicien qui exprime le but inhérent à chaque être ou chaque chose, sorte d'état de perfection de ce qui a atteint le but qui lui était imparté. Principe éternel et idéal, l'entéléchie entretient un lien dialectique constant avec les conditions matérielles, les corps et les univers qui la rencontrent.

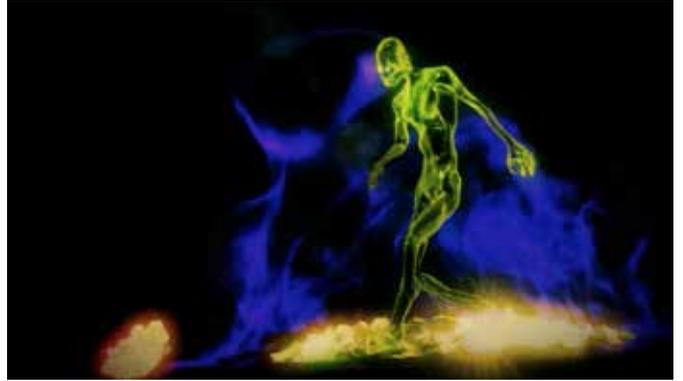
8. Out of Order / Debora Vrizzi / 2021 / ITA / 10'30

Un film issu de l'étude de dossiers médicaux de femmes internées à l'asile durant la période fasciste, ainsi que de la lecture de l'essai de Annacarla Valeriano intitulé *Malacarne*. Il en ressort un constat : les raisons de l'internement se trouvaient dans la sphère des sentiments – sensibilité, peurs, désirs – et non pas dans une réelle pathologie. *Out of Order* parle de ces femmes qui, incapables de s'adapter aux rôles stéréotypés qui leur sont imposés, sont considérées comme « malades ».

5.



6.



7.



8.



TABLE RONDE #1 - TEXTURE & CORPS

FRANCESCA LEONI & ÚRSULA SAN CRISTÓBAL

JEUDI 16 MARS, 15H15 - ESPACE MUNICIPAL GEORGES-CONCHON

« Entre peau et pixels, le corps s'hybride »

De toutes les enveloppes du monde, c'est bien l'enveloppe charnelle qui nous accompagne une vie durant. Et pourtant ce corps fut longtemps écarté des débats philosophiques au profit de l'esprit ! Dans **VIDEOFORMES** on parle là du corps réel, physique, parfois détourné, morcelé, exploité... et transposé dans un virtuel toujours plus présent. Avatar, chimère, figure fantomatique... la représentation du corps numérisé, hybridé remet en perspective notre propre identité corporelle et notre relation aux autres. « Du corps au Soi, à l'expression de soi il n'y a qu'un pas », écrit la théoricienne des arts Mathilde Roman dans son ouvrage *Art Vidéo et mise en scène de soi* (2008).

La réunion sur scène de la commissaire d'exposition et vidéaste **Francesca Leoni** du festival Ibrida, Italie – autrice avec **Davide Mastrangelo** de « tableaux » performatifs – avec l'artiste **Úrsula San Cristóbal** – également performeuse –, fut l'occasion d'explorer la thématique des textures et des corps à l'échelle numérique. Du dualisme cartésien – qui oppose l'esprit et le corps –, au théoricien de la « cognition incarnée » Francisco Varela parlant d'un être « au corps pensant », c'est bien le dialogue entre pensée et matérialité du corps qui sera au cœur des débats. Úrsula dans *Tejer un cuerpo* (tisser un corps), en référence aux auteurs Catherine Malabou et Paul B. Preciado, parle de « la plasticité du corps », de sa sensorialité érotique et de « l'importance de construire la liberté des corps pour générer des alternatives au régime patriarcal ».

Dans ces mises en scène et exploration du soi, quelle est la place du spect-acteur ? Quid, pour les uns comme pour les autres, de l'interprétation, de l'improvisation, de l'expérimentation à l'aune des technologies ? Entre peau et pixels, entre codes sociaux et code informatique, la question de la représentation, de la frontière entre le dedans et le dehors reste entière...



Actes numériques #4, Présentation d'artiste : Úrsula San Cristóbal, Espace municipal Georges-Conchon © Photo : Maëlle Skorczynski / VIDEOFORMES



Actes numériques #4, Table Ronde #1, Úrsula San Cristóbal & Francesca Leoni, Espace municipal Georges-Conchon © Photo : Maëlle Skorczynski / VIDEOFORMES

FOCUS #2 - NEMAF

Seoul International ALT Cinema & Media Festival (COR)

VENDREDI 17 MARS, 10H - ESPACE MUNICIPAL GEORGES-CONCHON

Le Seoul International ALT Cinema & Media Festival (NEMAF, fondé par Jen Yeunho Kim Jang) est un festival d'art de la performance dans les espaces publics qui, depuis ses débuts en l'an 2000, a pour but de montrer des alternatives aux nouveaux médias et au cinéma. Il est né de l'interrogation suivante – que doit montrer un nouveau média qui a une longueur d'avance sur la technologie des festivals existants ?

NEMAF présente chaque année environ 130 créations en provenance du monde entier.

<http://www.nemaf.net>

Ho Kyung Moon (commissaire) est écrivaine et professeure autour de plusieurs domaines culturels – les peuples, l'espace, les médias et la prise de décisions politiques. Après des études d'histoire de l'art à l'université pour femmes de Sookmyung, elle s'est spécialisée dans les industries culturelles avec un master à Goldsmiths College, à l'université de Londres. Elle a été conservatrice du musée d'art de Hanwon et du Centre national de l'histoire des femmes.

Elle a organisé les expositions *Telling the Truth: Beyond Death, Beyond the Darkness of the Age* (Dire la vérité au-delà de la mort et de la noirceur du siècle, 2020) et *Records Memories: Stories of "Comfort Women" Untold Words* (« Femmes de réconfort », souvenirs et non-dits, 2019). Elle enseigne aujourd'hui au département d'études culturelles de l'université de Sangji en Corée. Elle fait partie du comité du NEMAF en tant que programmatrice en chef.

Présentation de la sélection vidéo

Nous avons l'honneur et le plaisir de présenter le programme NEMAF au festival VIDEOFORMES 2023. Sous l'adage « nouvelle imagination, nouveaux usages », NEMAF présente régulièrement des œuvres alternatives d'art vidéo de Corée ou d'ailleurs, proposant une nouvelle sensibilité artistique au public coréen. Les œuvres présentées au festival VIDEOFORMES 2023 ont été sélectionnées parmi les travaux des artistes coréens en lien avec NEMAF depuis l'an 2000.

Les œuvres présentées sont le fruit du travail d'artistes qui ont pris à leur actif l'avènement des technologies numériques dès

le début des années 2000 pour explorer de nouveaux langages visuels dans leurs créations. *URI*, qui traite du groupe au sens social du terme (la masse), est le premier travail vidéo du duo d'artistes MIOON ; *Cross*, de Yongseok Oh, est un collage de photos et de vidéos du quotidien prises au même endroit à des époques différentes. *Farewell to Mr. Arnold* est une installation vidéo qui montre le camouflage des soldats et le maquillage des femmes comme moyens de survie.

Dès les années 2010, l'expérimentation formelle et l'expansion de l'art numérique, dont l'animation, l'art du Web, l'art sonore, les jeux vidéo et la réalité virtuelle, se sont accélérées dans les milieux alternatifs des arts vidéos en Corée. Les artistes ont abordé des sujets aussi variés que les femmes, la famille, le travail, la migration, l'histoire, la nature et la ville, la vie de quartier, ainsi que des récits personnels, et ils ont fait entendre leur voix par le biais de la beauté. *Naked Island*, de Heejeong Jeong, est une vidéo panoramique dans laquelle l'artiste évoque ses souvenirs intérieurs devant les motifs de la peinture coréenne traditionnelle, et *Miss Park Project #1* de Yongchu Suh est un film expérimental d'animation où l'artiste utilise des collages, des décollages, et la technique du rotoscope.

Les artistes d'aujourd'hui sont plus libres que jamais de raconter leurs histoires grâce aux ressources numériques et aux plateformes en ligne – smartphones, portails Internet, archives numériques. Les travaux des jeunes artistes qui proposent une réflexion sur la société coréenne en ayant à l'esprit l'accomplissement d'une justice transitionnelle sont particulièrement appréciés. C.RealTimes dénonce les méfaits de la construction de nouvelles villes dans le sillage de l'industrialisation galopante dans *How to become an expert Sungnam citizen in 5 minutes*, et dans *Internal Other*, de Hanna Noh, un animal menacé de disparition, en lien avec un chaman, part en voyage dans la zone démilitarisée entre la Corée du Nord et la Corée du Sud.

© Ho Kyung Moon
traduit de l'anglais par Catherine Librini
- Turbulences Vidéo #119





Actes numériques #4, Ho Kyung Moon, Espace municipal Georges-Conchon © Photo : Maëlle Skorczynski / VIDEOFORMES

FOCUS #2 - NEMAF

Seoul International ALT Cinema & Media Festival (COR)

VENDREDI 17 MARS, 10H - ESPACE MUNICIPAL GEORGES-CONCHON

1. URI / MIOON / 2002 / COR / 4'28

Le « nous » dans une société de contrôle.

L'individu défini par le terme « je » est enclin à transformer son identité en quelque chose de collectif ou de totalitaire, représenté par le terme « nous ». L'absence d'esprit critique constitue généralement un terrain propice au collectivisme. Enivrés par cette conscience collectiviste, les individus tombent facilement dans le fanatisme, dans l'obsession pour les objectifs collectivistes, perdant au passage leur identité propre.

Pour exprimer les aspirations totalitaires des masses, la vidéo montre un écran rempli de rangées de sièges et de spectateurs dont les gestes, uniformément répétitifs, sont accompagnés de musique « samul ». Cette musique, avec ses va-et-vient très nets, son rythme exalté et joyeux, a la particularité d'intégrer progressivement le public pour les amener à une excitation paroxystique. Le paradoxe de la vidéo est de souligner le sens de la liberté individuelle et de l'autonomie en délimitant strictement l'ordre collectif. Si l'on omet cette intention, la vidéo peut se lire comme un simple jeu visuel et un divertissement musical.

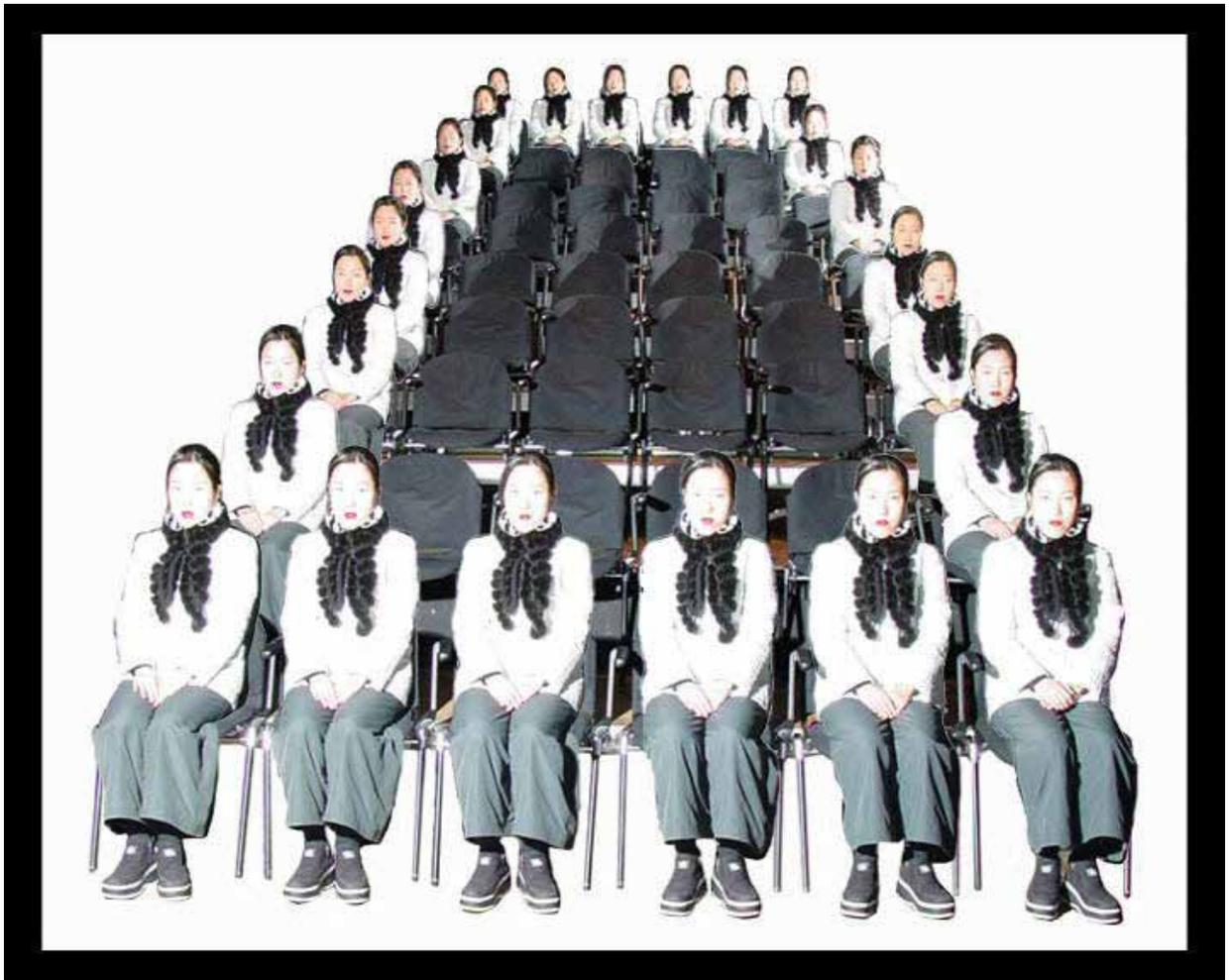
2. Cross / Yongseok Oh / 2002 / COR / 5'05

« Yongseok Oh est connu pour ses collages de photographies et de vidéos. *Cross* est une création particulièrement intéressante car elle a été réalisée à l'époque où l'artiste commençait ses premiers essais où il mélangeait image fixe et image en mouvement. *Cross* prend sa source dans des archives personnelles. L'œuvre se divise en cinq parties dont chaque légende indique une date et un lieu, de la même façon que l'on inscrit une date et un lieu au dos d'une photo. Les deux premières images, *Cheonjeyeon 1963* et *Seorim 1963*, ont été empruntées à un vieil album photo appartenant à la mère de l'artiste ; la troisième, *Gangjeongcheon 1980*, provient des archives personnelles de l'artiste, et les deux autres, *Gwanghwamun 1950* et *Deoksugung 1957*, représentant des sites historiques du centre de Séoul, ont été trouvées sur Internet.

Dans *Cross*, Yongseok Oh enrichit l'image d'origine d'autres images, fixes ou en mouvement, prises au même endroit, mais à des époques différentes, vingt ou cinquante ans plus tard, par exemple. Une photo en noir et blanc de sa mère à Cheonjeyeon a été prise en 1963 ; presque quarante ans plus tard, Yongseok Oh et sa mère sont retournés sur les lieux et y ont tourné une vidéo en prenant la même pose que sur la photo. La vidéo est juxtaposée avec la photo en noir et blanc, plus ancienne. Sont ajoutées des photos du ciel, de l'herbe et de la rivière, toutes prises à des moments différents, et la scène est ainsi achevée. Au sein de cette scène élargie et recomposée, la mère en 1963 et la mère et son fils en 2002 coexistent. Dans une autre partie, on voit la Porte de Gwanghwa en 1950, portant encore les stigmates de la guerre de Corée, et la Porte de Gwanghwa en 2002, telle qu'elle était encore à l'époque, modifiée par les autorités coloniales japonaises, avant sa restauration en 2010. *Cross* propose un regard multidimensionnel sur des lieux spécifiques à travers des perceptions et des époques différentes. »

Texte de Seihee Shon, essai critique sur *Remembering or Floating* (Atelier Nord ANX, Oslo, Norvège, 2017)

1.



2.



FOCUS #2 - NEMAF

Seoul International ALT Cinema & Media Festival (COR)

VENDREDI 17 MARS, 10H - ESPACE MUNICIPAL GEORGES-CONCHON



3. "Farewell to Mr. Arnold" / Dujin Kim / 2005 / COR / 5'20

L'idée du maquillage comme moyen de survie est incarnée ici par la technique du camouflage du soldat et exprimée sous forme d'installation vidéo. Tout comme les hommes se maquillent (le camouflage) pour survivre en se soustrayant à la vue de l'ennemi, les femmes se maquillent pour survivre en se mettant en valeur dans une société patriarcale. Afin d'exprimer ce concept, l'artiste part d'une scène de camouflage tirée d'un film de guerre, dans laquelle des soldats partent en mission nocturne. Le maquillage et le camouflage, pour les hommes comme pour les femmes, sont des instruments de la survie de notre société. Dans une stratégie de recontextualisation, la vidéo transforme des images tirées d'une production hollywoodienne conventionnelle (*Predator* avec Arnold Schwarzenegger, 1987) pour en faire une scène colorée de maquillage. Comme le suggère le titre de la vidéo, l'image d'un visage masculin se désintègre progressivement, estompant la virilité franche et la dichotomie de la différence de sexe pour laisser la place à une lumière irisée.

4. Naked Island / Heejeong Jeong / 2015 / COR / 6'40

Le décor de la période Joseon, il y a un siècle, est représenté dans un paysage Shan Shui (ce qui signifie l'eau et la montagne). Ces paysages s'apparentent plus à une utopie qu'à un réel paysage. *Naked Island* est une animation panoramique qui montre les paysages actuels sous la forme de la peinture Shan Shui. Si un lieu qui n'existe que dans un rêve est une utopie, *Naked Island* est l'allégorie d'un paysage qui existe mais qui est éclipsé par la rationalité.

5. Miss Park Project #1 / Yongchu Suh / 2017 / COR / 7'38

Une animation à trois canaux qui présente de vieilles photographies de femmes, de la période moderne de l'histoire de la Corée à nos jours. Une sorte de rituel qui illustre toutes ces vies de femmes qui ne peuvent être racontées et définies indépendamment les unes des autres.

3.



4.



5.



FOCUS #2 - NEMAF

Seoul International ALT Cinema & Media Festival (COR)

VENDREDI 17 MARS, 10H - ESPACE MUNICIPAL GEORGES-CONCHON

6. How to become an expert Sungnam citizen in 5 minutes / C.RealTimes / 2019 / COR / 5'21

« Nous travaillons sur une image, et non sur un épisode de l'histoire. »

En 1971 eut lieu le soulèvement de Gwangju dans la ville de Sungnam en Corée, suite à la mise en place de migrations forcées liées au développement accéléré du pays, dans les années 1960-70. Dans cette vidéo, une personne invisible donne un cours sur l'utilisation de Photoshop. Ce cours devient une métaphore qui montre les forces cachées qui font disparaître de nos mémoires des événements locaux passés sous silence.

7. Internal other / Hanna Noh / 2019 / COR / 9'10

Un regard sur la faune en péril de la zone protégée transfrontalière de la zone démilitarisée entre la Corée du Sud et la Corée du Nord. Depuis 66 ans, sur une longueur de 90 km, cette zone constitue un « paradis animalier accidentel »¹ qui regorge de faune sauvage².

Parmi eux, on trouve la grue du Japon, qui joue un rôle important dans la culture traditionnelle coréenne : symbole de longévité, de fidélité et de moralité, signe de bon augure, elle est porteuse du message spirituel des dieux de la montagne et représente le lien entre le ciel et la terre.

Dans *Internal Other*, j'ai imaginé une composition où les animaux se comportent comme une population tribale. La grue du Japon joue le rôle du conteur chamanique. Dans son « vol magique » à travers des paysages métaphoriques et virtuels, elle nous fait découvrir plusieurs endroits de la zone démilitarisée, réels ou imaginaires, dans les « montagnes enneigées intérieures » de notre esprit³.

1 - Jennifer Billock, « How Korea's Demilitarized Zone Became an Accidental Wildlife Paradise », <https://www.smithsonianmag.com/travel/wildlife-thrives-dmz-korea-risk-location-180967842/>, consulté le 12 février 2018.

2 - Catherine Pool, « Transboundary Protected Areas as a Solution to Border Issues », The University of Nebraska-Lincoln AnthroGroup, 2006.

3 - Robert R. Desjarlais, « Healing through images: The magical flight and healing geography of Nepali shamans », American Anthropological Association, 1989.

6.



7.



TABLE RONDE #2 - MÉTAVVERSE ET MÉTA-VIDÉO

Ho Kyung Moon & TOTAL REFUSAL

VENREDI 17 MARS, 10H40 - ESPACE MUNICIPAL GEORGES-CONCHON

« Méta-vidéo, métaverse : l'arrière-boutique du monde... »

Pendant que COVIDEO-FORMES se remet progressivement de ces trois années de pandémie, un dénouement inattendu semble apparaître ; celui d'une « illusion aujourd'hui démystifiée ... celle de la dématérialisation » (Camille Dejardin, *Les Echos*, 10 octobre 2022). Quoiqu'en dise le rapport de l'Anses en 2021 sur le nouveau « drame social » annoncé – celui de la confusion entre fiction et réalité –, l'« au-delà » (« Meta », ex-Facebook) ne ferait plus recette ! Si ce cauchemar de la « dé-réalité », de la perte de repères sociaux, et l'enfermement volontaire dans la Caverne platonicienne 3.0 qu'est le métaverse (le méta-univers), n'est peut-être pas à venir massivement ; pour autant, de nombreux artistes s'intéressent de près à ces virtualités immersives alternatives ou à ces vies scrutées par écrans interposés (*screenlife*) qui font une percée notable. Il est temps de s'intéresser à cette « arrière-boutique du monde », pour reprendre l'expression du géographe Roger Brunet, mais sous le prisme ici des arcanes techniques et autre micro-entités du net.

Les intervenants de ces échanges vont explorer la face cachée de la matrice ; qu'elle soit technique (les secrets de fabrication), géographique (les mondes parallèles) ou politico-sociale (personnages à la marge). Le débat se fera en présence d'Ho Kyung Moon, commissaire en chef du Seoul International ALT Cinema & Media Festival (NEMAF) et de Michael Stumpf et Robin Klengel de TOTAL REFUSAL, un collectif d'artistes « pseudo-marxiste » qui utilise les jeux vidéo comme critique de nos sociétés capitalistes actuelles ; notamment à travers les figures marginales, comme ici dans *Hardly Working*, avec les PNJ, personnages non jouables dans les jeux.

En quoi l'œuvre-méta – consciente d'être une œuvre –, brise-t-elle le quatrième mur ; celui entre la scène et le public et qui maintient l'illusion d'une réalité de la fiction ? De quelle manière et à quelle fin l'écran d'ordinateur est-il à la fois un objectif de caméra et une toile, un support artistique à part entière (*desktop film*) ? Quel message est caché dans l'angle mort des images ? La Matrice, est-elle vraiment si cool que ça !?



Actes numériques #4, Table Ronde #2, Élise Aspor, Michael Stumpf, Robin Klengel & Ho Kyung Moon, Espace municipal Georges-Conchon © Photo : Maëlle Skorczynski / VIDEOFORMES

FOCUS #3 - ALLARTNOW

Espace collectif indépendant dédié à l'Art contemporain (SWE-SYR)

VENREDI 17 MARS, 14H - ESPACE MUNICIPAL GEORGES-CONCHON

AllArtNow a été créé en 2005 par l'artiste Nisrine Boukhari et la programmatrice Abir Boukhari. C'est le premier espace collectif indépendant dédié à l'art contemporain en Syrie. Lorsque la structure a fermé en Syrie fin 2012 afin d'accueillir dans ses locaux des familles syriennes réfugiées, elle est devenue un espace nomade.

L'année 2019 a marqué le début d'une nouvelle ère avec l'ouverture de l'espace artistique AllArtNow à Stockholm. Depuis son lancement, le lieu accueille des artistes locaux et internationaux, des organisateurs et du public. Nous travaillons en collaboration avec des partenaires locaux, régionaux et internationaux.

<http://www.allartnow.com/>

Abir Boukhari est une programmatrice indépendante, basée à Stockholm depuis 2015. Elle est également directrice, programmatrice et cofondatrice de AllArtNow, un espace collectif indépendant dédié à l'art contemporain qui a été fondé à Damas, en Syrie, en 2005, avant de devenir un espace nomade en 2012, lorsque la guerre a éclaté. En 2019, AllArtNow a ouvert son espace de travail à Stockholm (AllArtNowLab), au sein duquel Abir Boukhari a organisé et dirigé de nombreux projets et collaborations.

Son travail peut être défini comme une recherche visuelle transdisciplinaire. Ses projets et ses expositions reflètent son intérêt pour les questions sociales et politiques.

Elle a présenté des expositions et des projets au sein de plusieurs lieux culturels, dont, en Suède, Botkyrka konsthall, The World Culture Museum, le musée du Sörmland et le musée de Jönköping Läns, et en Finlande, le musée de Pori – et bien d'autres encore.

Présentation de la sélection vidéo : *Into Uncertain Present*

La résidence d'artiste est un moyen d'encourager et de soutenir les intellectuels, les artistes et les travailleurs du secteur culturel dans leur recherche artistique et leur développement créatif. Elle favorise la pérennité des idéaux artistiques au sein d'une société ouverte et inclusive.

La crise de la pandémie a révélé la valeur de la créativité, ainsi que des moyens de générer de nouvelles idées en ces temps incertains.

Beaucoup de résidences artistiques ont choisi la voie de l'échange virtuel des expériences artistiques, et de nombreuses interrogations ont surgi autour de la résidence numérique. Serait-elle plus facilement réalisable à l'avenir ? Allons-nous développer et adapter de nouveaux formats de résidence artistique ?

Nous avons tenté l'expérience de la résidence virtuelle entre 2020 et 2022, en organisant trois éditions. Les résidences se sont déroulées sous forme de webinaires, d'abord à l'étape de la proposition de projet, puis en offrant aux artistes des temps de rencontre pour élaborer un concept, travailler sur une nouvelle création, et enfin exposer le résultat dans les lieux de Stockholm ou chez d'autres partenaires. Notre concept de résidence a été guidé par la citation d'Albert Camus : « J'ai toujours pensé que j'étais étranger à cette ville et que je n'avais rien à faire avec vous. Mais maintenant que j'ai vu ce que j'ai vu, je sais que je suis d'ici, que je le veuille ou non. Cette histoire nous concerne tous. » (A. Camus, *La Peste*) Dans ce roman, le narrateur est un étranger qui se retrouve loin de chez lui et de sa femme à cause de la peste qui frappe la ville d'Oran. Cherchant tout d'abord à fuir la ville, il décide finalement de rester pour soutenir les autres, dans un élan de solidarité.

La lutte collective contre la pandémie a mis en valeur une certaine égalité et un sentiment d'appartenance, chacun ayant connu une sorte d'exil dans l'isolement, la séparation d'avec les êtres chers, et le combat contre la mort. Nous sommes tous des prisonniers qui partagent la peur et les incertitudes du présent.

Voyons-nous l'épidémie comme une catastrophe collective contre laquelle nous devons tous nous serrer les coudes ? Ou vivons-nous une épreuve individuelle qui nous amène à penser que notre souffrance est unique ? La situation encourage-t-elle la solidarité et la compassion entre les êtres humains, ou représente-t-elle une raison de s'incriminer les uns les autres ?



© Abir Boukhari
traduit de l'anglais par Catherine Librini
- Turbulences Vidéo #119



Actes numériques #4, Abir Boukhari, Espace municipal Georges-Conchon © Photo : Maëlle Skorczynski / VIDEOFORMES

FOCUS #3 - ALLARTNOW

Espace collectif indépendant dédié à l'Art contemporain (SWE-SYR)

VENREDI 17 MARS, 14H - ESPACE MUNICIPAL GEORGES-CONCHON



1. Council of Silence / Diana Jabi / 2022 / SYR-ROU-ESP / 4'33

L'idée de départ est une réflexion sur la vie par procuration, un symptôme des médias sociaux modernes qui s'est malheureusement aggravé avec le Covid. Étant moi-même une personne introvertie, il m'est de plus en plus difficile de communiquer dans la vie réelle, surtout dans les circonstances exceptionnelles que sont la distance sociale et l'injonction à rester dans sa bulle. J'avais envie de filmer, par petites touches, des lieux fermés, privés, afin de faire ressortir cette impression d'inaccessibilité et cette impossibilité de communiquer. Je suis alors tombée par hasard sur un jardin à demi secret, désert et silencieux, qui a donné une nouvelle dimension à mon regard : je me suis mise à fréquenter tous les parcs que je connaissais en dehors des sentiers battus. Ils étaient déserts et silencieux, c'était parfait. Dans ces parcs désertés, tous ces bancs inoccupés me faisaient penser à une réunion à voix basse – des voix désincarnées, oubliées. Ces voix évoquaient la nostalgie, les regrets, les histoires inachevées, le vague à l'âme, l'attente, le deuil. Ces espaces de silence transitoire me parlaient d'une tristesse que les mots ne peuvent exprimer – j'en ai donc fait des images.

2. Rereading Liberian Time / Mats Hjelm / 2022 / SWE / 8'21

Lorsque le virus Ebola est apparu en mars 2014, les contacts humains les plus simples étaient fortement déconseillés dans les trois pays d'Afrique de l'Ouest les plus touchés. Il était impératif d'éviter tout contact avec les postillons des personnes infectées. Au Libéria, les gens ont dû changer leur façon de se saluer, de se dire adieu. C'est dans ce contexte que Mats Hjelm a séjourné dans la capitale du Libéria, Monrovia, où il tournait son dernier documentaire. Dans l'impossibilité de rester à Monrovia, Mats Hjelm a délégué son travail à Preston Jackson, travailleur social libérien, le personnage principal de son documentaire. Preston est ainsi devenu à la fois protagoniste et réalisateur du film.

Aujourd'hui, dans un monde ravagé par la pandémie de Covid, l'épidémie Ebola en Afrique de l'Ouest prend un nouveau sens. L'accent est mis sur la rareté des ressources en Afrique subsaharienne, et sur une épidémie qui a touché les jeunes et les pauvres, mais aussi sur ce qu'il est possible de faire grâce à un effort collectif. La pandémie de Covid, en revanche, concerne principalement les personnes âgées, et engendre des dépenses phénoménales qui pourraient être consacrées à des maladies touchant des gens dont l'espérance de vie est plus grande, et à la préservation de l'environnement pour les générations futures.

1.



2.



FOCUS #3 - ALLARTNOW

Espace collectif indépendant dédié à l'Art contemporain (SWE-SYR)

VENDREDI 17 MARS, 14H - ESPACE MUNICIPAL GEORGES-CONCHON

3. *Attempt to Disappear* / Anna Ill / 2021 / ESP-GBR / 5'28

Selon la théorie de Sloterdijk, la première sphère dans laquelle nous évoluons est l'utérus de la mère. Nous venons de ce continent perdu qu'est la matrice, un espace intérieur, clos et intime, dans lequel nous cherchons constamment à nous réfugier.

Attempt to disappear est un projet artistique sur l'impossibilité de faire le deuil de tous ces « continents perdus » que nous avons habités autrefois, qui n'existent plus, et dont il ne reste que les souvenirs que nous portons en nous. En tentant de maîtriser nos désirs intérieurs, de montrer notre vulnérabilité, nous nous perdons. Être perdu, c'est une façon d'habiter un espace en inventariant ce qui ne nous est pas familier. Cette « désorientation » (absence d'orientation) peut nous donner l'occasion de repenser la phénoménologie de l'espace.

Cette installation vidéo propose une réflexion sur l'intimité du corps, les bribes de souvenirs qui découlent de la proximité et de la distance. Elle met en lumière une dichotomie entre la présence et l'absence que nous vivons chaque jour à travers l'acceptation de ce qui a été perdu.

Londres, 2021, Anna Ill

4. *Three Moons Appear From Three Holes in the Window* / Muhammad Ali / 2021 / SYR-SWE / 4'38

Un beau jour, dans mon studio, alors que je mets péniblement en place de nouvelles idées, je remarque trois petites lumières qui effleurent le mur, provenant de trois trous dans ma fenêtre – comme de minuscules petites lunes perdues dans l'obscurité. Je suis fasciné, et c'est comme si le temps s'arrêtait. Ma conscience aiguïlée, je sens que les trous de ma fenêtre viennent brûler et perforer mon esprit et mes souvenirs. Des rameaux d'ombre et de lumière viennent agrémenter mon mur d'une danse bénite. Est-ce que ces impressions vont et viennent sans que je ne les remarque ? Est-ce que je passe à côté de ces nuances fugaces lorsque j'ai l'esprit occupé ? Est-ce que je peux trouver en moi l'explication du bonheur intense provoqué par ces moments de lumière éphémère ? Et si je cherchais une explication scientifique à ce phénomène ?

Pour les prisonniers de la caverne de Platon, les ombres dansant sur le mur sont la réalité, et non une représentation du monde réel. Mais existe-t-il une réalité dans l'obscurité ?

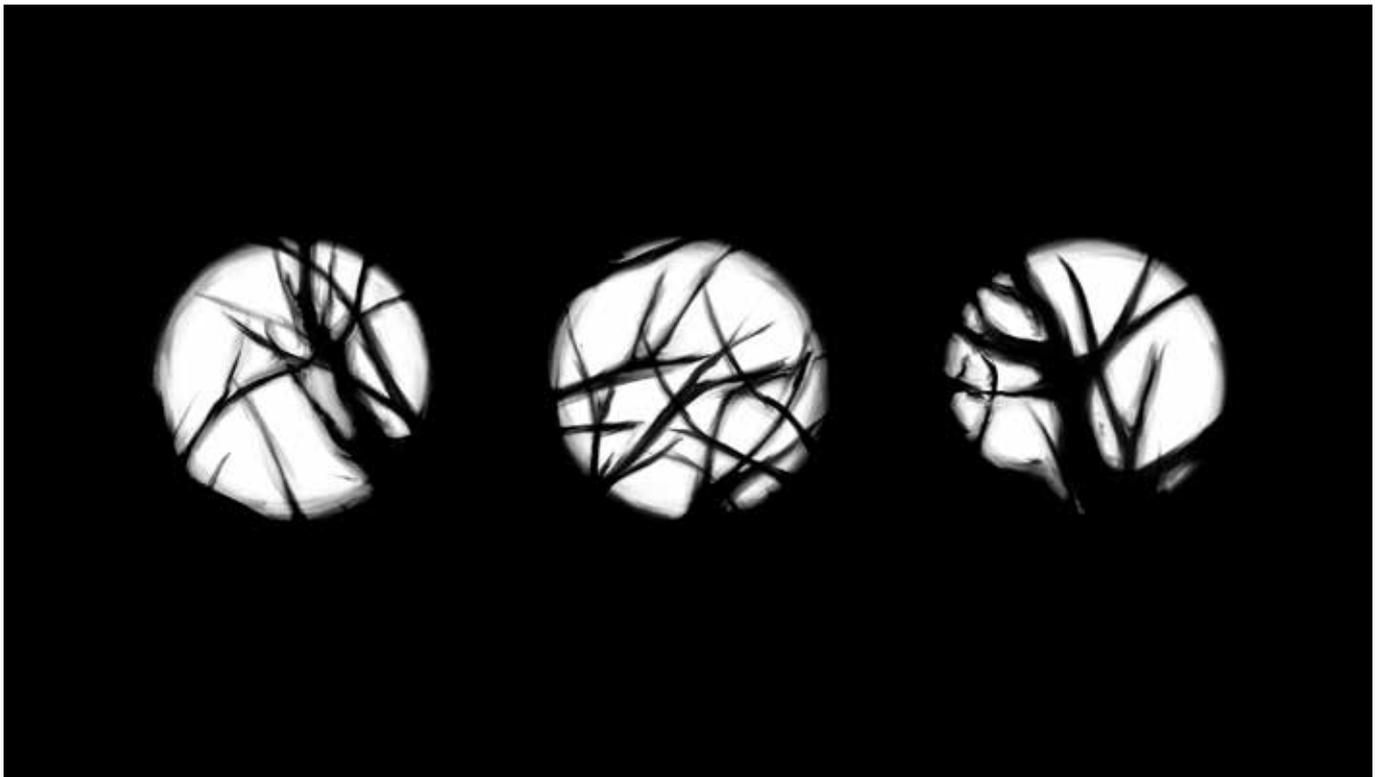
Les petites lunes de mon studio s'éclipsent, et mon esprit s'interroge : que se passe-t-il vraiment ? Le studio retombe dans l'obscurité, et la vie reprend son rythme habituel.



3.



4.



FOCUS #3 - ALLARTNOW

Espace collectif indépendant dédié à l'Art contemporain (SWE-SYR)

VENDREDI 17 MARS, 14H - ESPACE MUNICIPAL GEORGES-CONCHON



5. Ten laps Per Hour / Daniela Delgado Viteri / 2022 / ESP-ECU / 7'15

« Afin de maintenir le lien avec mon pays pendant la pandémie, je me suis consacrée à mes recherches sur des archives audiovisuelles équatoriennes des années 1990 et leur relation avec l'histoire qu'elles racontent ».

En utilisant une méthode d'écriture participative, Daniela Delgado Viteri a lancé une série de correspondances avec la communauté équatorienne de Madrid afin de réfléchir sur ces archives. Son but était de s'interroger sur ce qui était montré sur ces images et sur ce qui ne l'était pas. À travers l'écriture collective, cette vidéo entame un processus de réflexion de groupe faisant ressortir les représentations contradictoires de la mémoire d'un pays, tout en dénonçant les oublis de certains récits ou de certains points de vue.

Cette vidéo a été réalisée en collaboration avec Brian Heredia, Juan Cuéllar et Jorge Castrillo.

6. I Love Me / Felice Hapetzeder / 2021 / SWE / 2'56

Dans cette vidéo, des images ont été assemblées en s'inspirant de *Je vous aime*, de George Demeny, une expérience photographique de 1891 où l'image est utilisée comme un outil pour aider les malentendants. Le visage tourné vers le soleil pour que l'appareil puisse saisir un cliché de chaque mouvement de ses lèvres, Demeny prononce les mots « Je vous aime ». À l'époque, la pellicule photographique exigeait une grande quantité de lumière. D'un point de vue pédagogique, ce fut un échec, mais l'expérience a fait faire un grand pas vers le cinéma. *I love Me* remonte le cours de l'histoire de l'art pour renouer avec l'image fixe, tout en intériorisant cette expérience pour évoquer le besoin d'amour propre – comme le veut toute démarche de développement personnel. Si l'invitation à s'aimer soi-même peut être considérée comme d'une grande banalité, c'est pourtant l'une des choses les plus difficiles à accomplir.

5.



6.



FOCUS #3 - ALLARTNOW

Espace collectif indépendant dédié à l'Art contemporain (SWE-SYR)

VENREDI 17 MARS, 14H - ESPACE MUNICIPAL GEORGES-CONCHON



7. Birds of the Gaspésie / Chantal Rousseau / 2021 / CAN / 3'20

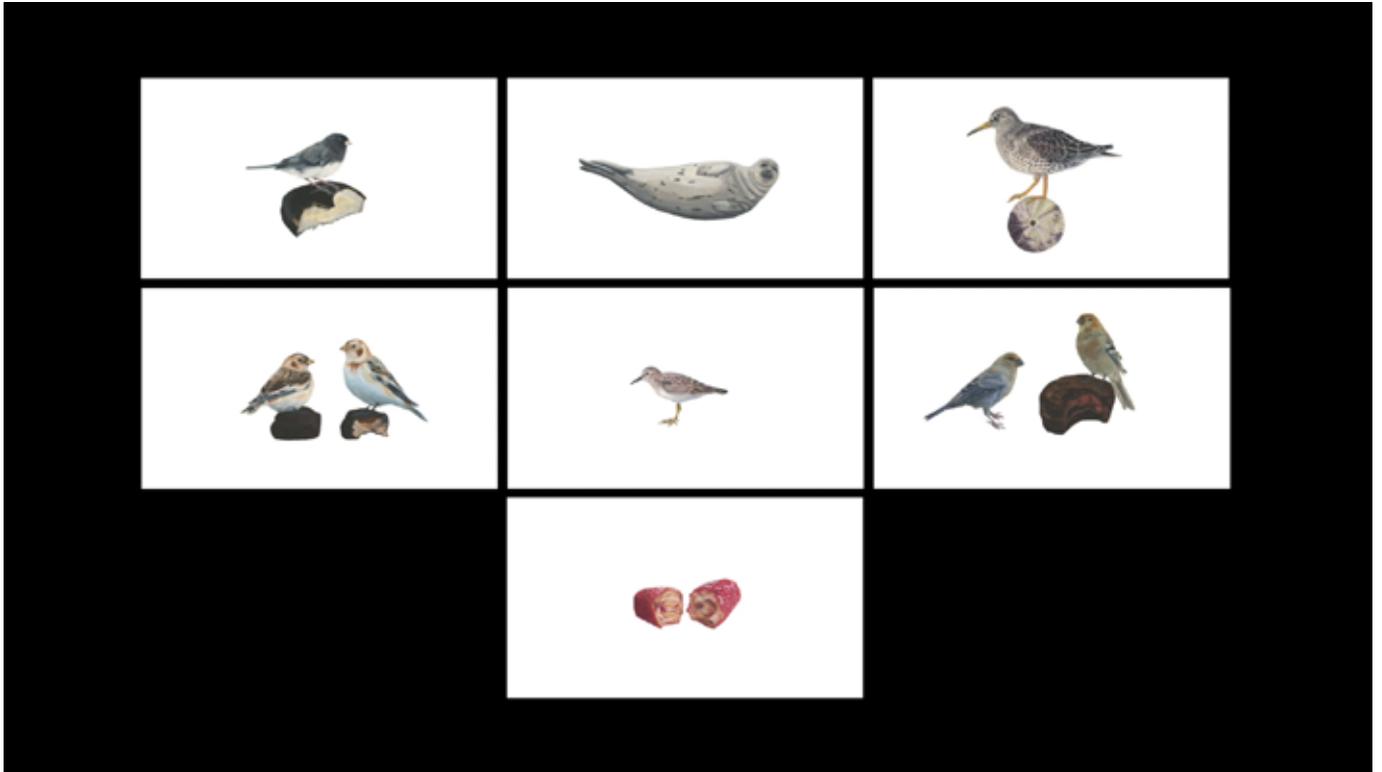
À la fin de l'automne 2020, je suis partie passer l'hiver en Gaspésie, une région très rurale de la province de Québec. Même si je revenais vers la province qui m'a vue naître, je n'avais pas de liens avec la Gaspésie. En janvier 2021, je me suis retrouvée, sans le vouloir, à vivre seule dans un motel, dans une province soumise au couvre-feu. Afin de lutter contre la solitude et de gérer mon angoisse et ma dépression, j'ai passé le maximum de temps à marcher dans les deux parcs côtiers (Pointe-Saint-Pierre et Green Point) situés de l'autre côté de la voie express qui passait devant mon hébergement. Dans ma solitude, j'avais pour seule compagnie les oiseaux, principalement des oiseaux aquatiques de tailles diverses que je voyais pour la première fois, et la faune marine, surtout les phoques, dont une colonie entière s'était formée, au fil de mon séjour, sur un rocher au large du parc. J'ai quitté cette région au début du mois d'avril. Le soir, de ma chambre, j'entendais d'étranges cris rauques venant du dehors.

Cette vidéo est faite d'aquarelles animées représentant certains de ces oiseaux, un mammifère et un biscuit – qui ont ponctué mon séjour en Gaspésie.

8. Still Presence / Tracy Peters / 2021 / CAN / 5'15

Dans *Still Presence*, je raconte mes recherches acharnées pour trouver le site caché où a été enterrée mon arrière-grand-mère. Alors que je remue des événements traumatisants de son passé, mes propres deuils, mon isolement et mon acharnement refont surface, à travers le rythme méditatif des fouilles. La distance qui me sépare de mon arrière-grand-mère semble s'estomper, la ramenant au présent pour un nouveau départ.

5.



8.



TABLE RONDE #3 - INTROSPECTION ET ART MALGRÉ TOUT - Abir Boukhari & Agnès Guillaume

VENDREDI 17 MARS, 15H10 - ESPACE MUNICIPAL GEORGES-CONCHON

« L'œuvre en soi-même : l'art au cœur d'un monde sans lumière ? »

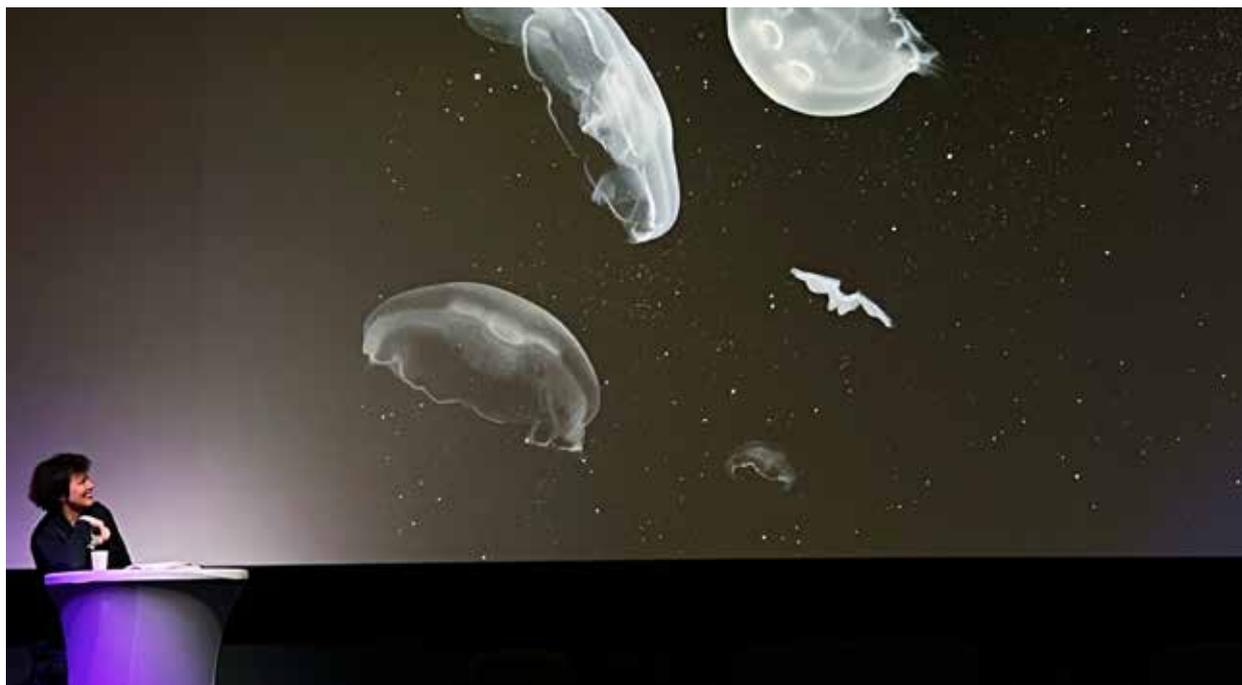
Même si la solitude est nécessaire à la construction de soi, l'humain est par essence un animal social. Quelle épreuve alors que celle de la pandémie Covid ou de ces vies d'errance poussées par la faim, la misère, la guerre... Individuellement ou collectivement nous voilà soudainement face à nous-mêmes, coupés « de ce qui est au fondement de toute relation humaine : l'altérité et sa part d'imprévisibilité, de risques et de plaisirs » (*Seul ensemble* : « *De plus en plus de technologies de moins en moins de relations humaines* », Sherry Turkle, 2015).

Alternative à l'immobilisation générale, l'art doit se repenser en période de crise. Entre isolement et connectivité ; que ce soit à travers des récits de vie, des journaux de bord, des flâneries professionnelles... les artistes présents lors de ce focus, tentent de s'accrocher à la moindre parcelle de lumière. Ils utilisent, tel Dziga Vertov l'œil-caméra et la force de leur présence, souvent face caméra, pour redéfinir notre perception de l'intimité et de la solitude. La crise devient soudain vecteur d'inspiration, le spectre d'un art sans artiste, craint pendant la pandémie, s'éloigne.

Aux interrogations d'Abir Boukhari – commissaire d'exposition, directrice et cofondatrice d'AllArtNow et originaire de Damas – sur les espaces et les artistes nomades, souvent déracinés..., sur les formes temporaires, les états de contingence... répondra Agnès Guillaume dont les œuvres miroirs et leurs formes poétiques interrogent également la conscience de soi, l'intime...

Comment se libérer de sa solitude ? Comment – à l'image d'Albert Camus – ne pas se sentir étranger au pays dans lequel on vit, qu'il soit de naissance ou de cœur ? Comment les créateurs expriment et partagent leurs mondes intérieurs ?

« Courage, it's grace under pressure ! » En effet Mr. Ernest Hemingway, l'art survient toujours au moment où on ne l'attend pas... L'œuvre, qui est à chercher en soi-même, éclot, telles les fleurs de trottoirs, sur les terrains les plus inhospitaliers... Les protagonistes de ces échanges – de par leurs questionnements, leur sensibilité – nous entraîneront vers cet élan vital, créatif et poétique qui brûle dans le cœur de chacun.



Actes numériques #4, Présentation d'artiste : Agnès Guillaume, Espace municipal Georges-Conchon © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES



Actes numériques #4, Table Ronde #3 : Agnès Guillaume & Abir Boukhari, Espace municipal Georges-Conchon © Photo : Maëlle Skorczynski / VIDEOFORMES

La SCAM Invite #9 - VAUDOU GUÉRIS (SAGE) CLÉMENTINE RAINEAU & HENRI TAULIAUT

VENDREDI 17 MARS, 16H15 - ESPACE MUNICIPAL GEORGES-CONCHON

« La SCAM Invite » est une série de rencontres réalisées en partenariat avec les festivals qu'elle soutient. Des rencontres portées par la volonté de partager des points de vue inédits, lors d'un dialogue inattendu entre deux personnalités œuvrant dans des domaines a priori éloignés : culture, sciences, philosophie, ingénierie, musique, architecture, arts plastiques, mathématiques, paysage, vidéo, anthropologie...

Avec l'anthropologue **Clémentine Raineau** et l'artiste **Henri Tauliaut**. La SCAM Invite est préparée et animée par **Gilles Coudert** auteur-réalisateur, membre de la Commission des Écritures et Formes Émergentes de la Scam, partenaire de VIDEOFORMES 2023.

Et si les célébrations des arts premiers n'ocultaient pas (quasi) systématiquement le continent européen ? Et si les guérisseurs, rebouteux et consorts n'étaient autres que nos chamanes et leurs pratiques, nos rituels vaudou ? Reconnaître ce patrimoine culturel en Europe permettrait de mieux comprendre la richesse de notre histoire comme de notre héritage spirituel et de valoriser la diversité culturelle. Les chamanes et les pratiques vaudou décrivent un lien intime et respectueux avec la nature, considérant les forces spirituelles comme des sources de guérison et de bénédiction pour l'humanité. En Auvergne, au pied des volcans, Clémentine Raineau a entrepris de nombreuses recherches sur l'innovation et les modalités d'apprentissage et de développement des connaissances dans le domaine des thérapies alternatives et du guérissage.

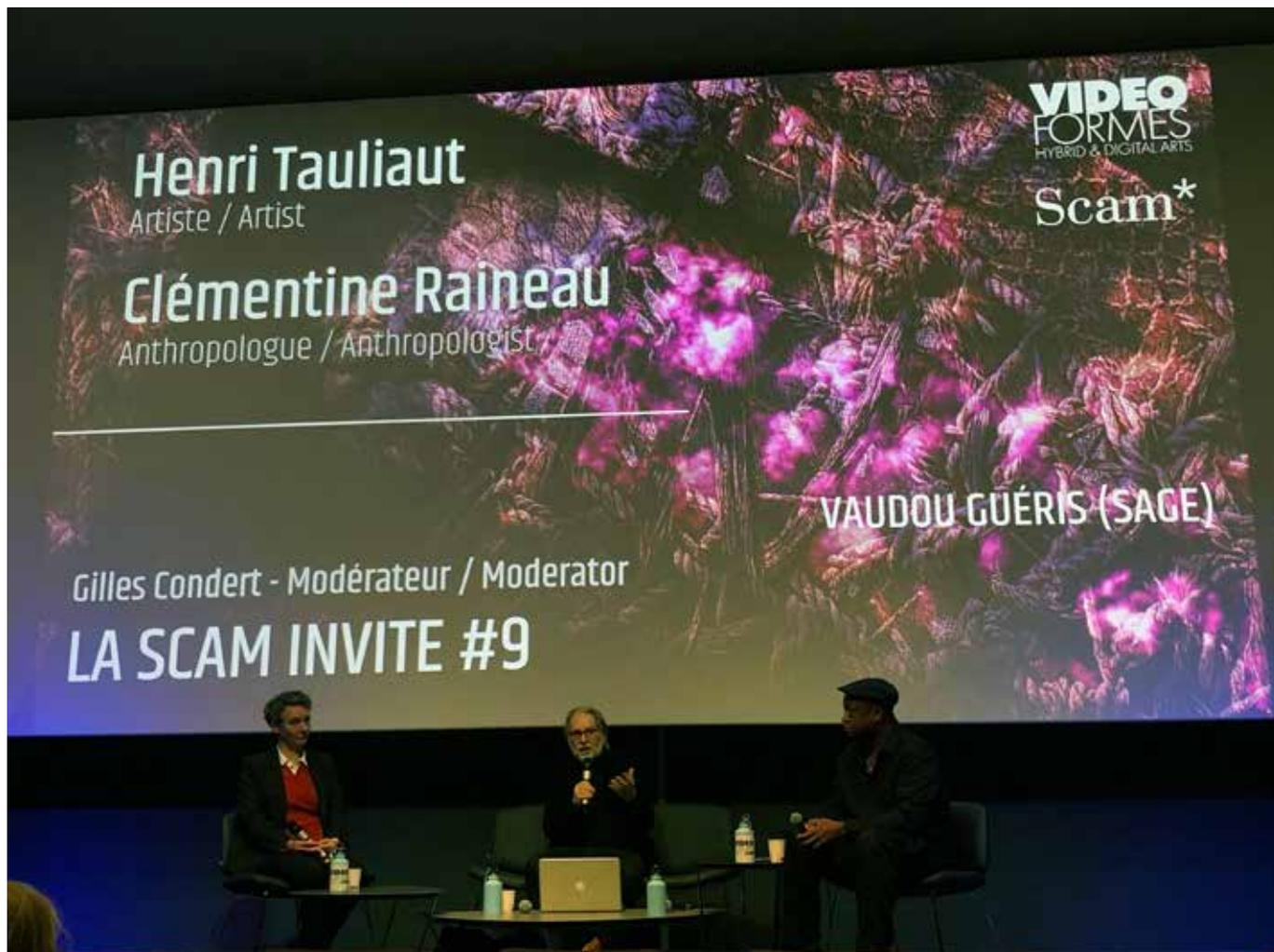
Henri Tauliaut a créé en 2020 *Water Divinity Game*, un jeu vidéo et une installation interactive et immersive qui nous introduisent dans la culture du bassin caribéen, mais transmettent aussi des pans d'une mémoire spirituelle, ancestrale et universelle.

Clémentine Raineau, chercheuse et enseignante en Sciences Humaines et Sociales est Docteure en Anthropologie sociale et culturelle. Ses recherches abordent le pluralisme médical et thérapeutique, la ruralité et le développement durable ou l'éthique du Care et la biomédecine. Elle a publié de nombreux textes, intervient dans des colloques et conférences dédiés aux soins et aux guérisseurs, a participé à plusieurs émissions radiophoniques et à un documentaire intitulé *Clémentine au pays des guérisseurs*.

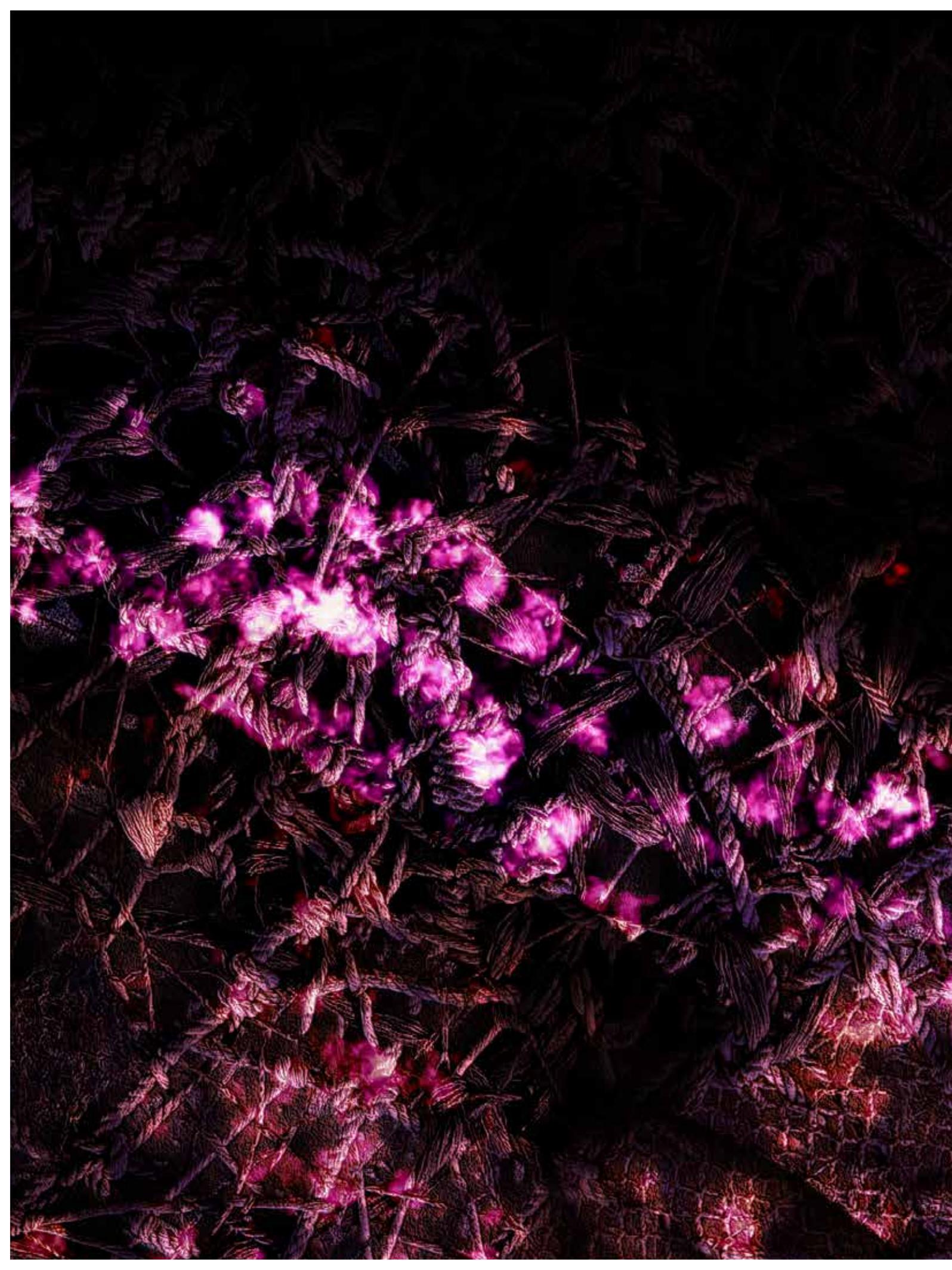
Henri Tauliaut est artiste, enseignant et chercheur afro-caribéen, il se définit comme techno-chaman ou afro-cyberpunk, et s'envisage comme une interface entre le monde occidental naturaliste et celui des mondes animistes/totémistes. Il poursuit, depuis une vingtaine d'années, ses explorations croisées entre nature, sciences, arts et rituels.

Son intérêt pour les arts numériques s'est concrétisé par la réalisation d'une thèse ayant pour titre : *Arts biologique et numérique en relation avec le vivant chez les artistes contemporains de la Caraïbe et du continent américain*. Il y explore les origines de l'art numérique ainsi que de nombreuses œuvres, d'artistes.

Scam*
*Société civile des auteurs multimedia

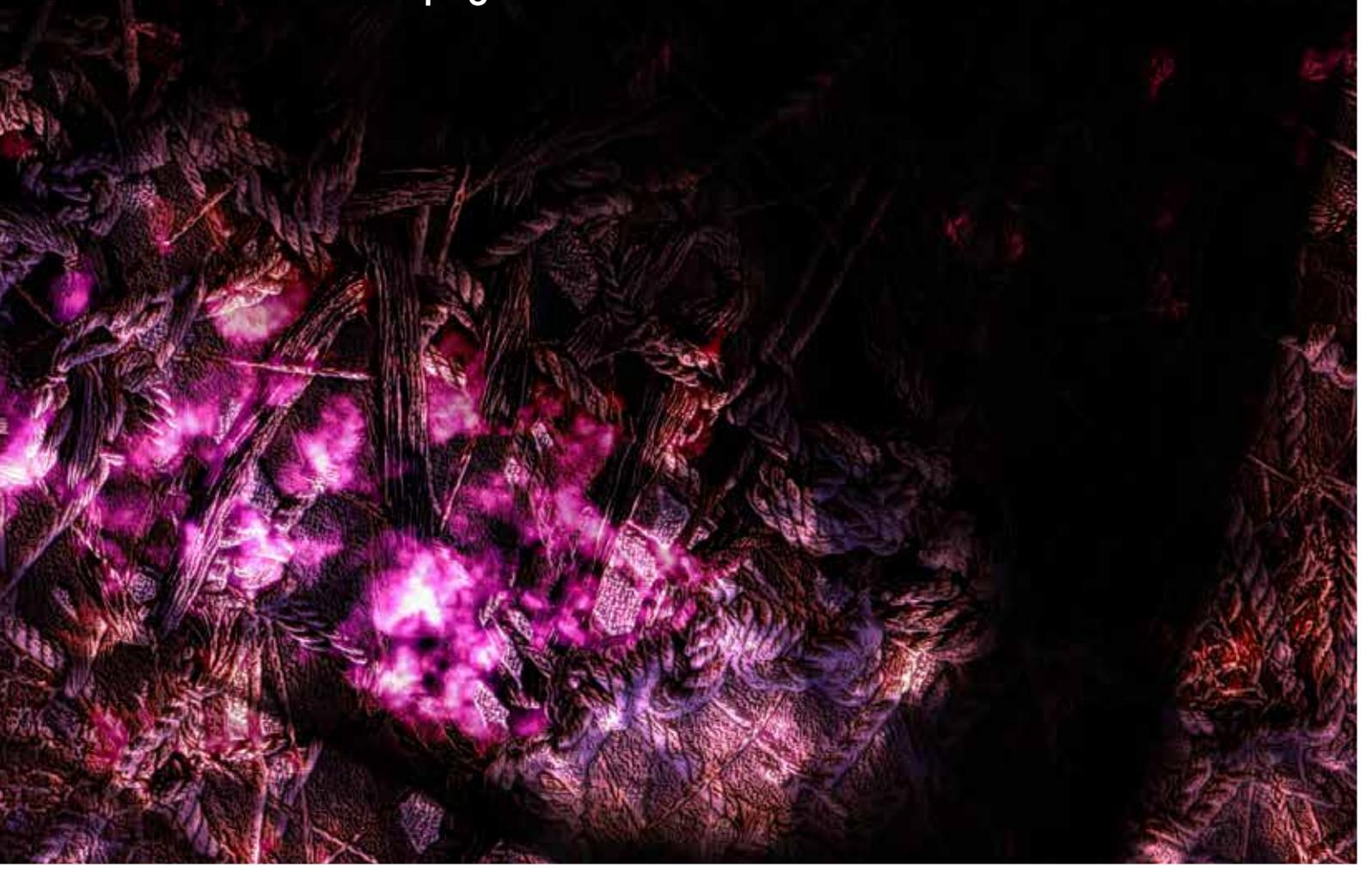


Actes numériques #4, La SCAM Invite #9 : Clémentine Raineau, Gilles Coudert & Henri Tauliaut, Espace municipal Georges-Conchon © Photo : Célestyn Lafay / VIDEOFORMES



LIVE & PERFORMANCES

**Kafka | Datum Cut (Maxime Corbeil-Perron) | Rafaël
DZRDR | Atelier Vjing du Service Université Culture...**



LA ZONE DU DEHORS KAFKA (FRA)

LUNDI 13 MARS, 20H - SALLE DES FRÈRES LUMIÈRE CROUS CLERMONT AUVERGNE

Dans cette nouvelle création, le groupe s'aventure sur le terrain de l'anticipation en imaginant les futurs possibles de l'humanité : dans son environnement (de la destruction de la nature à la « conquête » de l'espace), dans la société (démocratie, libertés individuelles, terrorisme,...) , dans le progrès technologique (transhumanisme, IA, extension des domaines d'application des réseaux, système techno-sécuritaire...), dans l'économie (évolution du capitalisme, autogestion, nouvelles ressources dans l'espace, privatisation...).

Kafka a sollicité l'écrivain et philosophe **Alain Damasio** pour adapter son premier roman, *La Zone du Dehors*. Ce roman futuriste, qui se situe dans la lignée de *1984* de George Orwell, est le théâtre parfait pour notre création. Tous les sujets qui nous préoccupent y sont abordés et l'auteur est ouvert à une adaptation qui prenne en compte les évolutions récentes.

La mise en scène est axée sur plusieurs procédés visuels. L'idée est de décliner les différents moments clés de l'histoire en une suite de tableaux vidéos projetés dont la création sera réalisée par le plasticien et dessinateur **Florian Louvriot**.

La lumière et la vidéo font l'objet d'une création originale permettant de mettre sur la route un système autonome où départs vidéo et effets lumineux incrustés dans la composition musicale sont déclenchés par les musiciens. Le concepteur-programmeur **François Blondel** a été sollicité pour cette partie, dont le procédé est encore assez rare dans le spectacle vivant.

La création musicale a été conçue dans une esthétique électronique, ce qui permet à **Kafka** d'explorer une nouvelle direction sonore.

Les musiciens utilisent des synthétiseurs de différentes générations (du cv-gate au midi en allant jusqu'au numérique), des systèmes de capteurs, des sampleurs et pads.

En outre, les instruments sont les outils déclencheurs de la création lumière et vidéo, l'essentiel de la régie technique se situe au plateau.

Le système de diffusion sonore inclut une multidiffusion (plateau, façade, salle).

Ce concept de spectacle constitue une évolution pour **Kafka**, ce qui est une composante essentielle du fonctionnement artistique du groupe.

Le deuxième élan artistique majeur de ce projet est la volonté de réagir par rapport au contexte sociétal né de la crise sanitaire.

Musique par **Kafka** : **Rémi Aurine-Belloc, Rémi Faraut, Guillaume Mazard, Emmanuel Siachoua**

Dessins : **Florian Louvriot**

Dispositif vidéo et lumière : **François Blondel**

Son et adaptation du texte : **Théophane Berthuit**

Voix enregistrées : **Aline Deforge, Manon Guérin, Fabrice Roumier, Jérôme Fabre, Arnaud Plaveret, Théophane Berthuit, Marco Candore**

Coproduction : **Kafka Corp** et **Studio Polyphone**

En partenariat avec **la Lampisterie, la Bascule** et **VIDEOFORMES**.



La zone du dehors, Kafka, salle des frères Lumière, CROUS Clermont Auvergne © Photo : Maëlle Skorczynski / VIDEOFORMES



La zone du dehors, Kafka, salle des frères Lumière, CROUS Clermont Auvergne © Photo : Maëlle Skorczynski / VIDEOFORMES



La zone du dehors, Kafka, salle des frères Lumière, CROUS Clermont Auvergne © Photo : Maëlle Skorczynski / VIDEOFORMES

INEX.MATERIA DATUM CUT (CAN)

VENDREDI 17 MARS, 21H - SALLE BORIS-VIAN, MAISON DE LA CULTURE

inex_materia est une célébration onirique de l'impermanence et de l'obsolescence. Le post-numérique rencontre l'analogique dans cette performance audiovisuelle inspirée par les coupes anarchitecturales, l'archéologie des médias, le cinéma expérimental et l'art vidéo.

Datum Cut est le nom de performance de l'artiste Maxime Corbeil-Perron, un artiste basé à Tiohtià:ke/Mooniyang/ Montréal dont la pratique artistique se déploie dans une multiplicité de médiums : performance audiovisuelle, cinéma expérimental, composition électro-acoustique, improvisation, art sonore et installation.

Dans ses œuvres actuelles, qui présentent une approche liée à l'archéologie médiatique, il cherche à établir des rapports entre médias obsolètes et technologies contemporaines, à la recherche de nouvelles possibilités esthétiques.

Il a également créé de la musique électronique sous de nombreux pseudonymes, notamment M.edium, DRESDEN et Le Poisson d'Argent.

Il détient un doctorat (PhD) en composition et art sonore de l'Université de Montréal.

<http://www.maximecorbeilperron.com/>





inex.materia © Datum Cut



inex.materia, Datum Cut, salle Boris-Vian, Maison de la culture © Photo : Maelle Skorczynski / VIDEOFORMES



inex.materia, Datum Cut, salle Boris-Vian, Maison de la culture © Photo : Maëlle Skorczynski / VIDEOFORMES

UNTITLED RAFAEL (BEL-ESP)

SAMEDI 18 MARS, 21H30 - FOTOMAT'

Une performance live-cinéma, une manipulation du son et de l'image en direct, basée sur le récent triptyque audiovisuel de l'artiste **Rafael** : *UNTITLED*.

Le premier volet aborde le thème des manipulations historiographiques, conséquences des différents enjeux géostratégiques du moment, en se basant sur l'immatérialité d'une reine oubliée, dont tous les portraits ont été effacés.

Le deuxième opus traite de la maladie et de l'isolement, et de la maladie de l'isolement.

Et enfin le troisième est basé sur un très ancien conte folklorique Coréen, mais adapté à notre contemporanéité.

La performance est principalement basée sur des sons et des images, improvisés et manipulés en direct, avec l'intention de souligner l'aspect peut-être le moins exploré de la symbiose audio-visuelle : sa puissance suggestive ET narrative.

Concept, réalisation et production : Rafael

Interprète : Rafael

Date et lieu de la première : Seoul Art Cinema, Corée, Juillet 2022

Rafael est l'un des artistes visuels les plus appréciés d'Europe. Il s'est produit dans des festivals, des musées et des institutions culturelles à travers l'Europe, l'Amérique et l'Asie. Son travail peut être décrit comme du « Live Cinema » : une confluence de vidéo, d'art conceptuel et de musique expérimentale, tous composés et interprétés devant un public et en direct. Musique live expérimentale, scratch, déconstructions de sons, bruit & effets...

Article du journal *La Vanguardia*, 2011

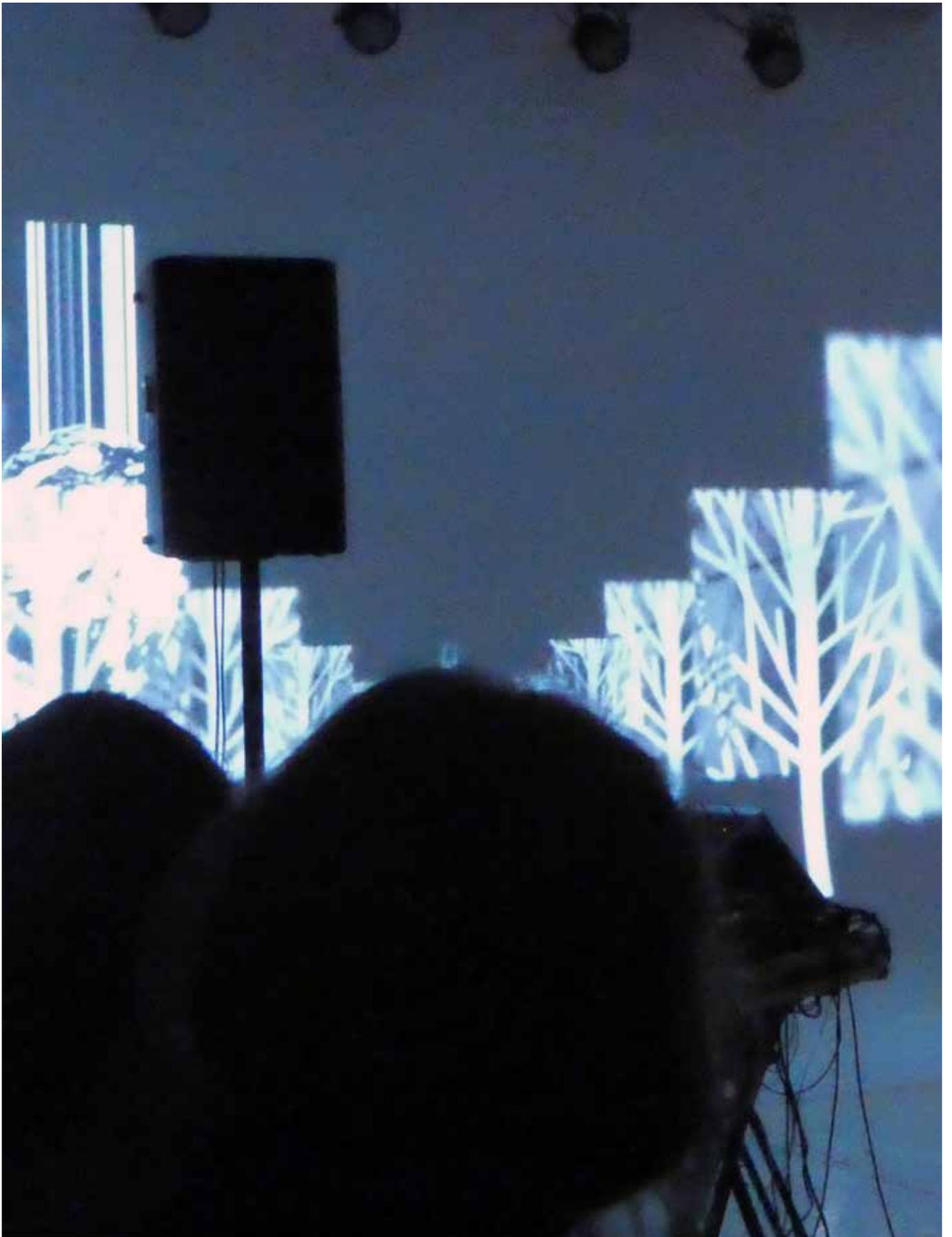
À notre avis, Rafael est l'une des stars européennes de la performance narrative, toujours spirituelle, stimulante et sensible. Son travail ne ressemble à aucun autre. Que pouvons-nous dire de plus à part de vous assurer de voir son travail ?

Nlab @ Tate Britain, 2008

<http://leafar.be/>



UNTITLED, Rafael, Fotomat' © Photo : Éric André-Freydefont / VIDEOFORMES





UNTITLED, Rafael, Fotomat' © Photo : Maëlle Skorczinski / VIDEOFORMES

DZRDR (FRA) + Atelier Vjing du Service Université Culture

SAMEDI 18 MARS, 22H - FOTOMAT'

DZRDR voit le jour en 2017, dans un moment de fatigue, un besoin de danser comme pour sauver sa vie se fait sentir.

Si le projet parlait, il nous raconterait des histoires de clubs sombres et chauds où les gens dansent et se laissent aller à une sauvagerie saine et revigorante!

Les basses sont choisies, les kicks sont chirurgicaux, rien n'est laissé au hasard, pour affirmer un univers où la violence est reine sur le dance floor, et non devant le club!

Avec un son fortement influencé par l'héritage musical électronique du Royaume-Uni, DZRDR mélange habilement des beats complexes et des lignes de basse puissantes pour créer un son unique et puissant. Ce n'est pas seulement un musicien talentueux, DZRDR montre également sa créativité à travers ses vidéoclips musicaux conceptuels.

<http://biglink.to/dzrdr>

Atelier Vjing du Service Université Culture (Université Clermont Auvergne)

Encadré par **Joann Guyonnet**

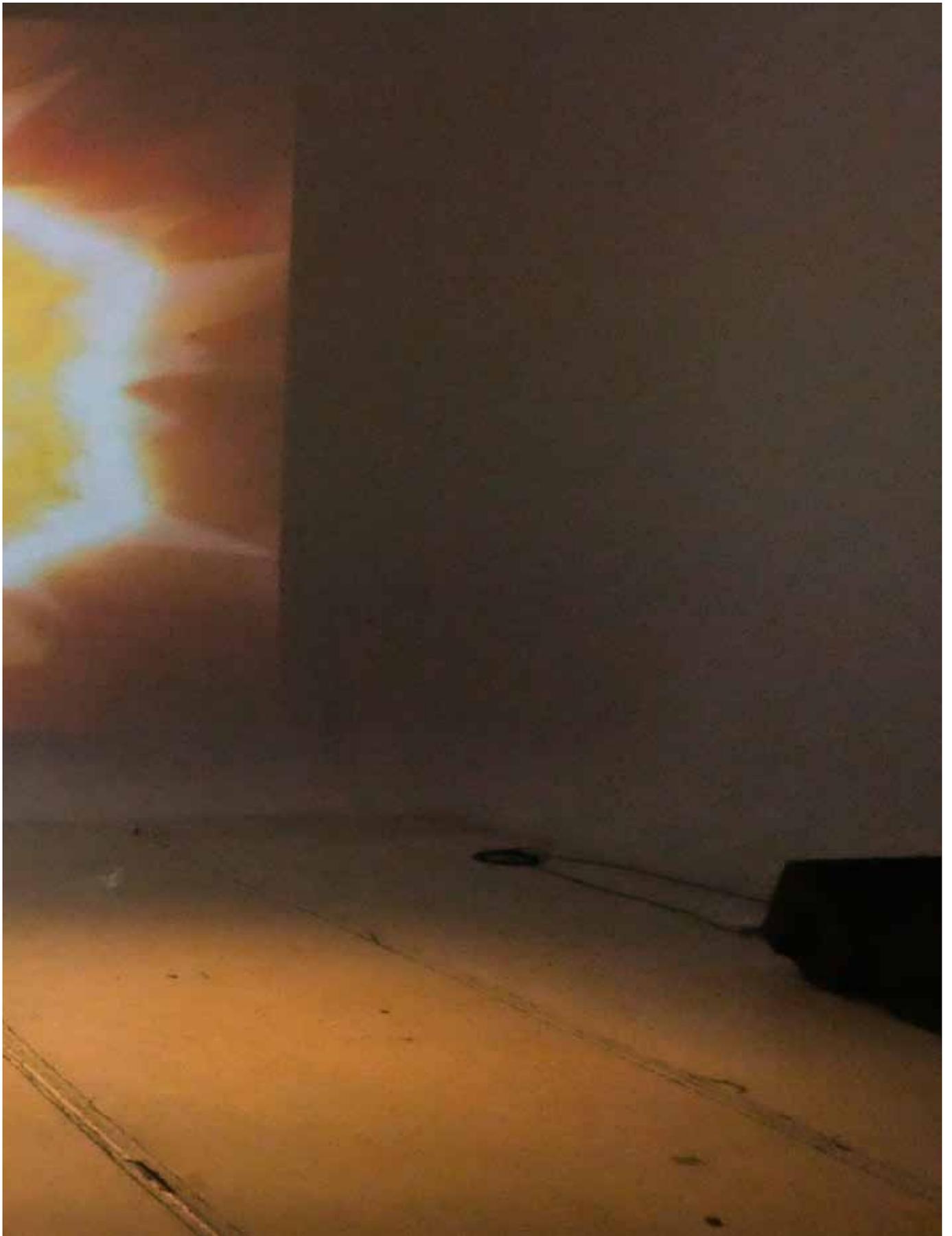
Cet atelier consiste à réaliser de courtes séquences vidéo dans le but de constituer une banque de données visuelles. Les étudiants abordent le montage vidéo, l'encodage et la manipulation de Resolume. Cette prestation live fut l'occasion de mettre les apprentis-vidéastes en action !

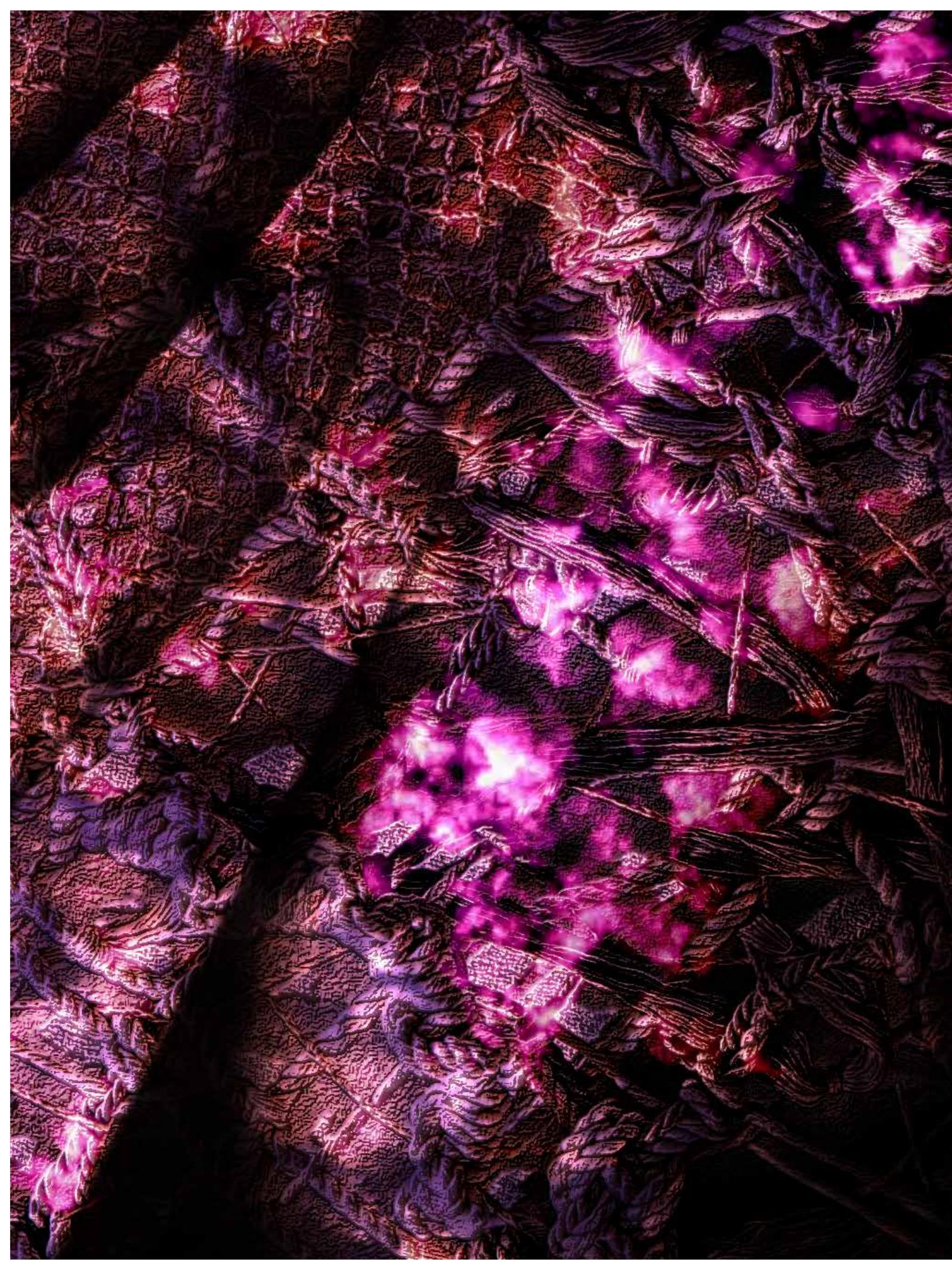


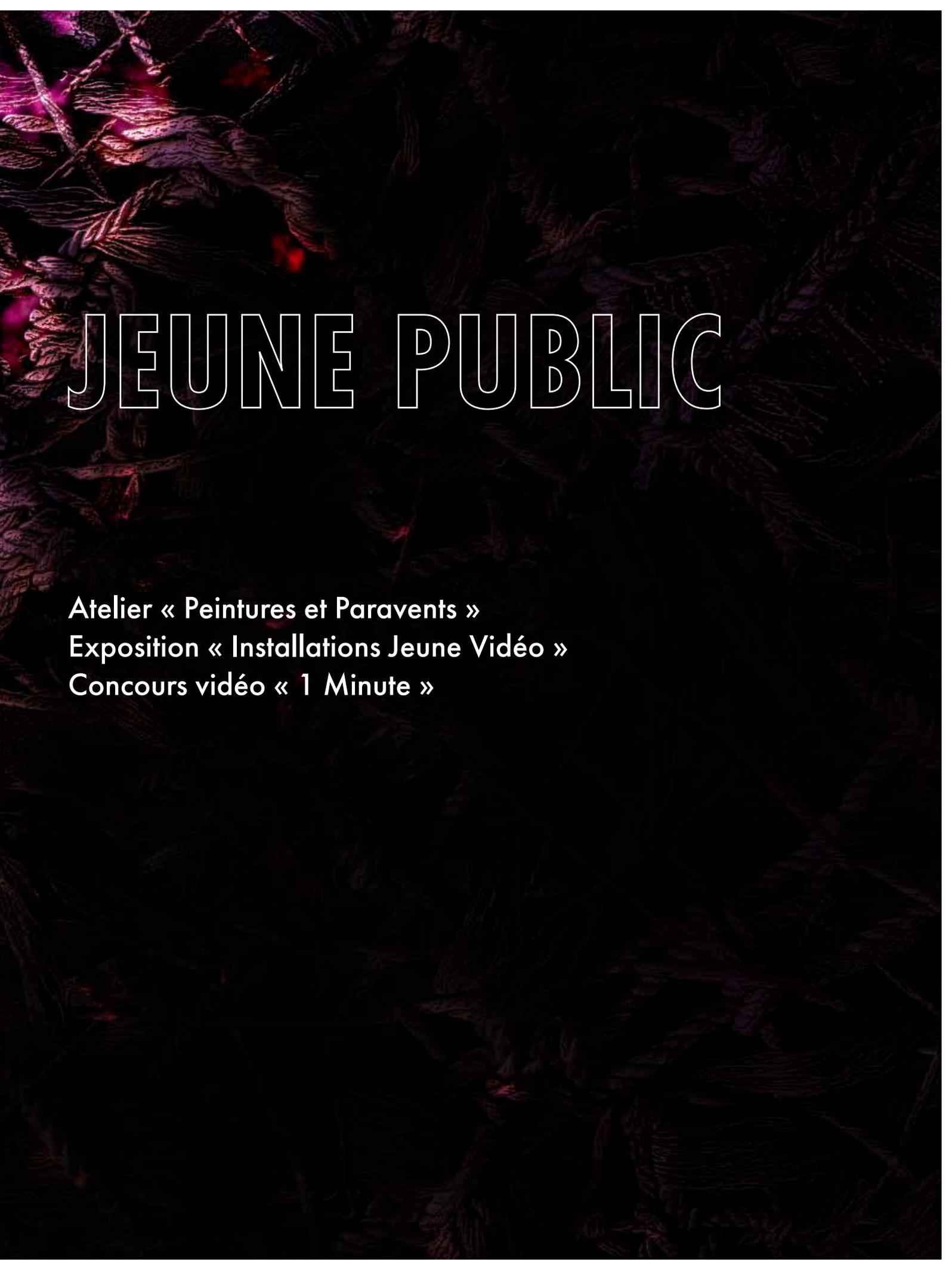
DZRDR, Fotomat' © Photo : Célestin Lafay / VIDEOFORMES



DZRDR, 'Fotomat' © Photo : Maëlle Skorczinski / VIDEOFORMES







JEUNE PUBLIC

Atelier « Peintures et Paravents »

Exposition « Installations Jeune Vidéo »

Concours vidéo « 1 Minute »



PEINTURES ET PARAVENTS GUILLAUMIT



ATELIER PEINTURES ET PARAVENTS GUILLAUMIT (FRA)

DU 8 AU 19 MARS - MILLE FORMES

Carte blanche à Guillaumit En partenariat avec mille formes

Guillaumit, artiste plasticien et vidéaste, nous entraîne dans son univers foisonnant habité d'animaux fantastiques, de personnages peu ordinaires, de végétaux rigolos... Tout un monde ludique et coloré, animé de formes géométriques dans lequel chaque élément nous fait voyager dans une nouvelle histoire. Cette carte blanche fut l'occasion d'emprunter le chemin des couleurs pour rentrer à petits pas dans son univers imaginaire.

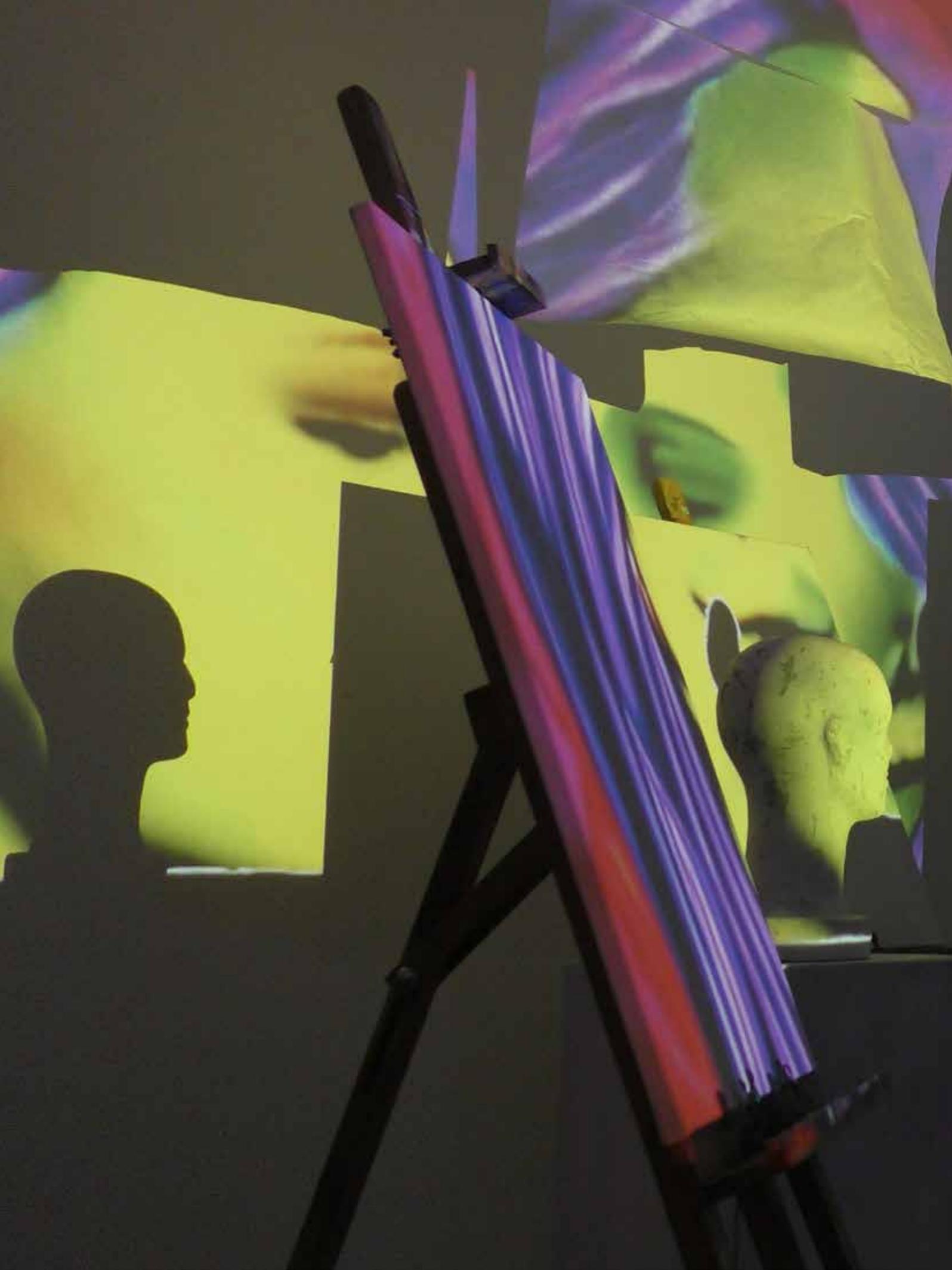
mille formes, centre d'initiation à l'art pour les 0-6 ans est imaginé par la ville, en partenariat avec le Centre Pompidou, comme un espace d'expérimentation dans lequel les tout-petits pourront être en contact avec la création contemporaine sous toutes ses formes. C'est en passant par le geste et par l'interaction avec un nouvel environnement que l'enfant sera amené à découvrir l'art.

Échanger, faire ensemble, observer les artistes dans leur processus de création : autant de gestes qui feront de cet espace un nouveau territoire à pratiquer et à explorer, dans lequel l'adulte sera tout autant acteur que l'enfant. mille formes se construit également comme un espace de ressources et de prospection sur les questions liées à l'art et à la petite enfance, permettant ainsi aux professionnels comme aux parents d'échanger sur ces sujets.

En famille ou en groupe, les tout-petits sont invités à prendre part et à découvrir les différentes propositions d'artistes : expositions interactives, ateliers, petites formes de spectacles, projections, performances artistiques.



Atelier « Peintures et Paravents », Guillaumit, mille formes © Photo : Direction de la communication de la Ville de Clermont-Ferrand



INSTALLATIONS

JEUNE VIDÉO



INSTALLATIONS JEUNE VIDÉO

EXPOSITION COLLECTIVE

DU 16 AU 22 MARS - CENTRE CAMILLE-CLAUDEL

PROJET D'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

Depuis 2010, **VIDEOFORMES** propose aux établissements du secondaire de l'Académie de Clermont-Ferrand d'accueillir dans une classe un artiste dans l'objectif d'accompagner la conception et la réalisation d'une installation vidéo et numérique. L'action se finalise par une exposition collective et son vernissage durant le festival.

Ce projet s'inscrit dans une démarche d'éducation à l'image et à l'art vidéo référencée dans les programmes scolaires. Il apporte aux élèves une expérience collective de création d'un projet avec un artiste proposé par **VIDEOFORMES** et un encadrement professionnel.

Cette année, 7 établissements et 7 artistes ont participé au projet :

- **Collège Saint-Joseph** (Aubière, 63) avec **Geoffrey Veyrines**
- **LGT PR Godefroy de Bouillon** (Clermont-Ferrand, 63) avec **Emmy Ols**
- **Collège des Chenevières** (Jaligny-sur-Besbre, 03) avec **Léa Bouttier**
- **CLG Lucien Colon** (Lapalisse, 03) avec **Marie Rousseau**
- **L.E.A De Lattre de Tassigny** (Romagnat, 63) avec **Léa Enjalbert**
- **CLG François Villion** (Yzeure, 03) avec **Nino Spanu**
- **Centre Camille Claudel** (Clermont-Ferrand, 63) avec **Jérémy Tate**

Installations Jeune Vidéo avec le soutien de la **DRAC Auvergne-Rhône-Alpes**, de l'**Académie de Clermont-Ferrand** (DAAC) et de l'**Atelier Canopé 63**.



Montage de l'exposition « Installation Jeune Vidéo » au Centre Camille-Claudel © Photo : Maëlle Skorczynski / VIDEOFORMES

PR3M1ER_B4LSER

CENTRE CAMILLE-CLAUDEL (CLERMONT-FERRAND - 03)

DU 16 AU 22 MARS - CENTRE CAMILLE CLAUDEL

Responsable(s) du projet : **Angèle Barbat & Katia Baron**

Artiste : **Jeremy Tate**

Élèves participant : **Fausto Balla, Lucille Cargoet, Malou Deschamps, Davide Petrou Carbone, Lili Rose Pineau, Serena Said Abdallah, Naomi Soubrand.**

I est une intelligence artificielle.

A est aussi une intelligence artificielle.

I et A ont un unique but.

Peindre le baiser parfait.

Dans leur atelier, elles parcourent l'histoire de l'art et collectent des milliers d'images qu'elles trient, traitent et triturent.

Au rythme des coups de pinceau, la machine finit par s'affoler et une question vient se loger dans leur réseau de neurones.

Et si deux IA pouvait s'embrasser ?



© Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES

UNE VILLE EN VIE

COLLÈGE DES CHENEVIÈRES (JALIGNY-SUR-BESBRE - 03)

DU 16 AU 22 MARS - CENTRE CAMILLE CLAUDEL

Responsable(s) du projet : **Priscille Poyet**

Artiste : **Léa Bouttier**

Élèves participant : **Elyna Ansion, Shannara Baudin, Nael Bendadda, Nolann Brot, Ludovic Bruzac, Enzo Chargros, Mélina Cler, Yannis Da Rocha Lopes, Nathaël Duc, Océane Grandturin, Enzo Hublin, Elena Johnson, Gabriela Julien, Noah Kurtz, Raphaël Laforgue, Laura Leclerc, Quentin Legouge, Louise Loustalniau, Jules Machado De Oliveira, Miguel Merienne Alves Monteiro, Charlotte Messina, Emma Moulin, Samuel Mousserin, Mayann Pegoraro-Commere, Louane Piljean, Alexandre Ragon, Julie Ratinier, Cyriane Tredetz, Djimy Viltard.**

Quel regard portons nous sur notre village, sur les éléments qui le composent ? Par la vidéo, les élèves de 4^e de Jaligny ont cherché à mettre en lumière différents éléments urbains en leur donnant une voix. Après une déambulation dans les rues, ils ont choisi et imaginé les pensées de plusieurs formes présentes sur leur passage : une ancienne porte de cave, un blason, une fontaine, une boîte aux lettres, une lanterne, un compost ou un panneau stop. Elles sont devenues, au travers du montage vidéo et de récits écrits par les élèves, des personnages de Jaligny.



© Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES

EAUX-TROUBLES

E.R.E.A. DE LATTRE DE TASSIGNY (ROMAGNAT - 63)

DU 16 AU 22 MARS - CENTRE CAMILLE CLAUDEL

Responsable(s) du projet : **Clélia Bertolus**

Artiste : **Léa Enjalbert**

Élèves participant : **Théo Abbou-Garrido, Gonçalvo De Jesus, Charline Fayard, Mathéo Gaby, Anthéa Geslin, Nabil Kazaoui, Evan Lafaix, Evann Larche, Joao Lopes Soares, Bastien Mercier, Côme Moulin de Keghel, Benjamin Rosan.**

Eaux troubles est une ville animée de bruits et d'images. La ville se réveille à l'aube après une nuit mouvementée.



© Photo : Maëlle Skorczynski / VIDEOFORMES

NOS REFLETS

COLLÈGE FRANÇOIS VILLION (YSEURE - 03)

DU 16 AU 22 MARS - CENTRE CAMILLE CLAUDEL

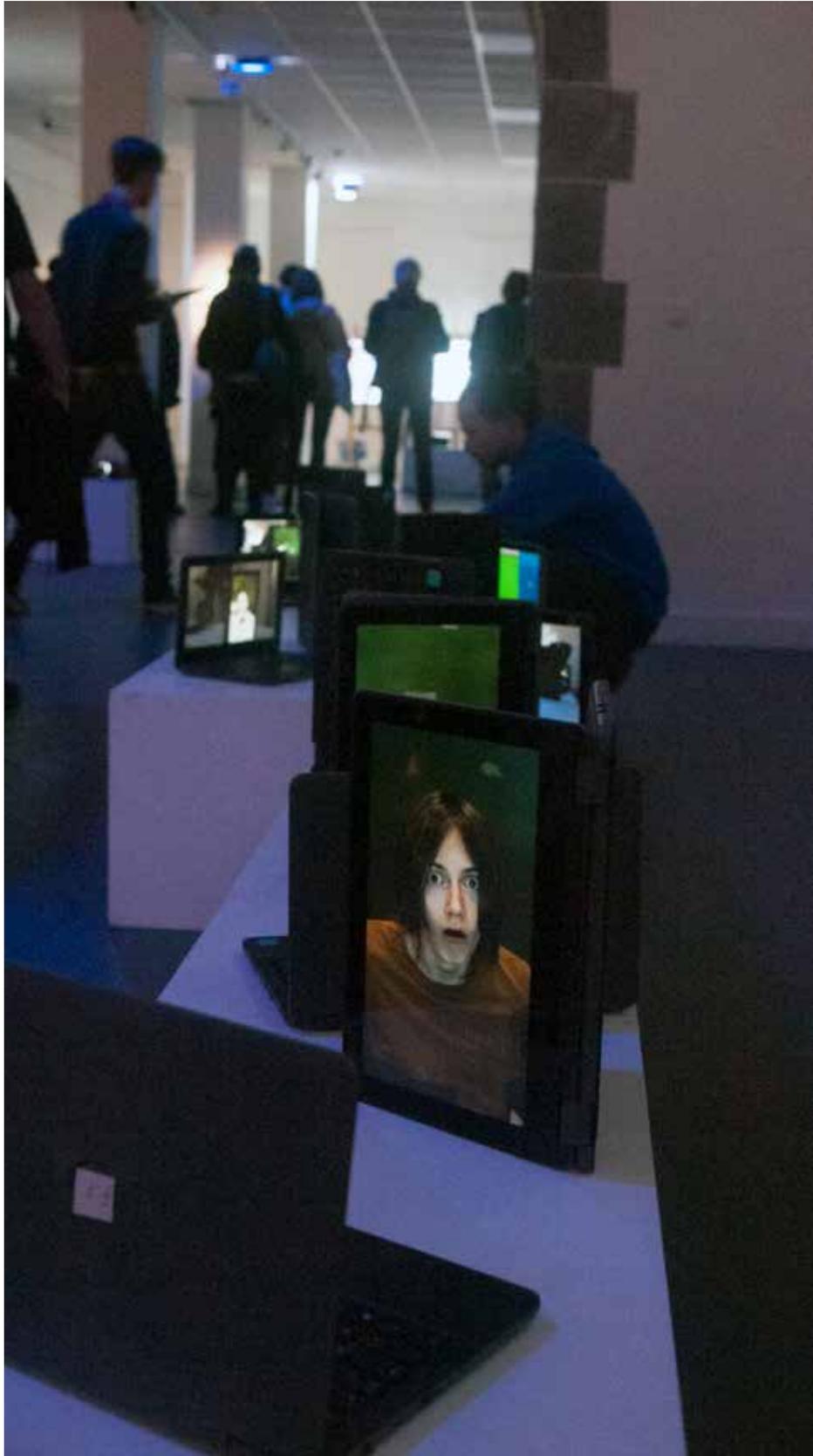
Responsable(s) du projet : **Aude Fagnot**

Artiste : **Nino Spanu**

Élèves participant : **Anna Alligros, Mélissa Barichard, Jolan Bevilacqua, Louane Bonin, Gwendal Bourrassier, Emma Bouton-Labbe, Cloé Christ, Noéline Dejoux, Lou Delorme, Maëline Gouby, Lise Kempa, Lucie Lange, Justine Larpent Duvert, Léna Lechevallier, Quentin Livrozet, Eliot Mamet, Étienne Mayet, Margaux Mounier, Emilia Schmitt, Luna Sioual Runcio, Louna Sureau, Maëlys Thin, Zoé Thouvenet, Lilie-Can Ucar, Arwen Veniant, Lahna Vieira, Adèle Vilette.**

L'image que nous renvoyons aux autres est-elle celle que l'on pense vraie ? À t-elle changé après être passée par le regard de ces autres ? Dans le cadre d'un travail en lien avec la pièce *Knock* de Jules Romains, les élèves se sont interrogés sur la notion d'image de soi et de ses potentiels filtres.

Persuadés par un nouveau médecin d'être malades, les habitantes du village de Saint-Maurice se découvrent des pathologies. Mais la réalité rattrape-t-elle la fiction ? À nous regarder de plus près, allons-nous si bien ? Ces tablettes nous reflètent-elles vraiment ou seulement ce que l'on veut nous faire croire ?



© Photo : Maëlle Skorczynski / VIDEOFORMES

UN CHEMINEMENT PARTAGÉ

COLLÈGE LUCIEN COLON (LAPALISSE - 03)

DU 16 AU 22 MARS - CENTRE CAMILLE CLAUDEL

Responsable(s) du projet : **Maude Amigo**

Artiste : **Marie Rousseau**

Élèves participant : **Timothée Boisaubert, Alan Boissery, Zoé Chambonniere, Jean-Baptiste Chassot, Rachel Copin, Ethan Huet-Le Bois, Irina Josse, Fanette Kugligowski, Marie Lespagnol, Mattéo Peronnin, Yanis Perrin, Anaïs Thomas, Maxence Tuloup, Maeva Antoine Marcellin Dit Major, Océane Barret, Angéline Beaufour Pires, Manon Blanchar, Enzo Daniel, Léo Deborbe, Maëlys Fortin, Léana Gourgouillon, Florianne Lantoine, Elfy Margeridon, Rémi Robic, Marie Tastet, Léana Vicente.**

L'image que nous renvoyons aux autres est-elle celle que l'on pense vraie ? À t-elle changé après être passée par le regard de ces autres ? Dans le cadre d'un travail en lien avec la pièce *Knock* de Jules Romains, les élèves se sont interrogés sur la notion d'image de soi et de ses potentiels filtres.

Persuadé·es par un nouveau médecin d'être malades, les habitantes du village de Saint-Maurice se découvrent des pathologies. Mais la réalité rattrape-t-elle la fiction ? À nous regarder de plus près, allons-nous si bien ? Ces tablettes nous reflètent-elles vraiment ou seulement ce que l'on veut nous faire croire ?



© Photo : Maëlle Skorczynski / VIDEOFORMES

LE CHANT DES VERRES

COLLÈGE SAINT-JOSEPH (AUBIÈRE - 63)

DU 16 AU 22 MARS - CENTRE CAMILLE CLAUDEL

Responsable(s) du projet : **Morgan Beaudoin**

Artiste : **Geoffrey Veyrines**

Élèves participant : **Tiphaine Allegre, Valentin Aubailly, Adam Babou, Lukas Bacconnet, Mellie Bertucat, Fredj Chatti, Adrien Coste, Mélissa Coste, Margaux Duc, Gabriel Durin, Elsa Fournier, Guillaume Garde, Clémence Gattignol-Jamon, Agathe Lacoste, Lisa Lechat, Warren Legleye, Morgane Lestrat, Emma Lopes, Maëva Moussa-Mangoumbel, Noémie Nivel, Sara Nuc, Clara Ponge, Maléna Quiteria, Thoraya Richin-Giraud, Félix Robin, Mikhaïl Savranin, Agathe Tournadre, Maëlle Valdenaire, Raphaël Vaz.**

Entendre et faire entendre

Avec justesse, être avec les autres

Écouter et jouer, sans fracas et avec délicatesse

Tous ensemble s'entendre

De manière fragmentée une expérience sensorielle et collective se présente. À qui le tour de jouer ?



© Photo : Maëlle Skorczynski / VIDEOFORMES

PORTRAIT EN CREUX (...)

LYCÉE GODEFROY DE BOUILLON (CLERMONT-FD - 63)

DU 16 AU 22 MARS - CENTRE CAMILLE CLAUDEL

Titre complet : ***Portrait en creux ou Au creux du volcan, la mémoire d'une femme marinée***

Responsable(s) du projet : **Claire Perichon**

Artiste : **Emmy Ols**

Élèves participant : **Hanaé Ben Moussa–Ratat, Gaétane Bole, Charlène Brandan, Anaïs Constany, Malika Draya, Océanna Durieux-Paris, Noémie Gaspard, Cléo Gauthier, Zia Le Bras, Elisa Moret, Lily-Marie Pasquier, Jessica Ratsilavoson, Sarah Vandermoere, Romane Vidal.**

Nous sommes en 2040 et nous venons de trouver un téléphone. Sa carte SIM semble dater des années 2020. Celui-ci a été retrouvé et déposé au Centre Camille-Claudel comme on déposerait un fossile dans un musée d'histoire naturelle. Loly, une sirène, semble être l'ex-détentrice de ce téléphone.

Elle nous partage à travers lui, des fragments de sa vie et du monde dans lequel elle vivait : le Royaume de Posidonie.

Ce monde marin méconnu de l'humanité est une sorte d'anneau d'océan lévitant autour de la Terre. La communauté des algocultrices, vieille de plus de 3000 ans, vit son éternité à travailler dans le commerce d'algues et de coquillages. Chaque membre des algocultrices vit accompagné de son poisson-pilote : des piranhas métalliques communicant avec leur sirène par ultrasons. On les appelle les « Robert ». Les algocultrices sont régulièrement amenées à traverser le grand Ophilus, volcan sous-marin actif depuis des siècles. Mais Ophilus représente un danger pour le royaume... Si ses particules de magma chaud touchent une des espèces de Posidonie, chaque individu peut se faire aspirer dans le cœur du volcan et atterrir sur terre, dans le monde des humains, transformé en humain.e. Le passage de ce portail ne produit pas seulement une transformation physique mais également une perte de mémoire soudaine.

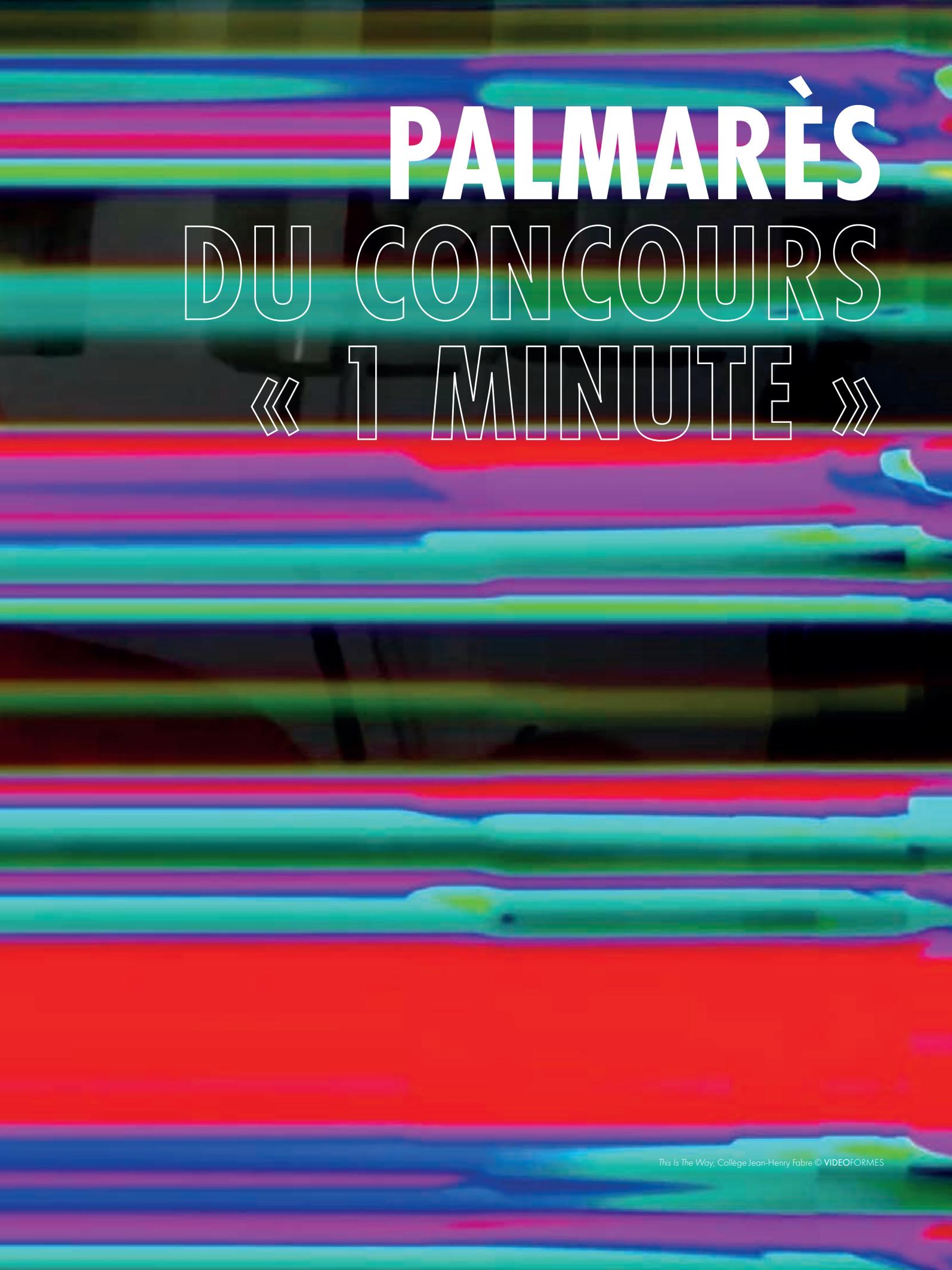
Et si Loly avait accidentellement été touchée par les particules d'Ophilus ?

Découvrez le portrait de notre héroïne : Loly. Déambulez dans l'espace d'exposition grâce à 3 médiums : le son, la vidéo et à la sculpture.



© Photo : Maëlle Skorczynski / VIDEOFORMES





PALMARÈS DU CONCOURS « 1 MINUTE »

PALMARÈS CONCOURS « 1 MINUTE » PROJECTION & ANNONCE DES PRIX

JEUDI 16 MARS À 16H - CENTRE CAMILLE CLAUDEL

Projection et annonce des prix dont le Prix DRAC d'Auvergne-Rhône-Alpes, catégories École / Collège / Lycée.

VIDEOFORMES organise au niveau national un concours de création vidéo, soutenu par la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, l'Atelier CANOPE 63, et le Rectorat de Clermont-Ferrand (D.A.A.C.).

Ce concours est ouvert à tous les jeunes, aux établissements scolaires comme aux associations, et à l'échelle nationale et aux établissements français à l'étranger. Il s'inscrit dans une démarche d'éducation à l'image et à l'art vidéo référencée dans les programmes scolaires. La sélection s'organise autour de 3 catégories d'âge : école, collège et lycée, et propose la réalisation d'une vidéo de 1 minute au sein des établissements.

Tous les sujets, toutes les techniques de production d'images en mouvement sont acceptés, dans la mesure où ils s'inscrivent dans une démarche artistique (esthétique, plasticienne, poétique) et relèvent de la création et de l'art vidéo : écriture, création d'une bande son, élaboration d'un univers visuel, utilisation du langage photographique et cinématographique, des couleurs et de la lumière, des arts plastiques.

Jury du concours « 1 Minute » : **Laurence Augrandenis**, adjointe à la déléguée académique, **Morgan Baudoin**, professeur d'arts plastiques et professeur relai auprès du FRAC Auvergne, **Fanny Bauguil**, professeure d'arts plastiques et professeure relai auprès de VIDEOFORMES (excepté pour la catégorie Lycée et le Prix DRAC), **Roxane Delage**, chargée de projets à VIDEOFORMES, **Marianne Pierrot**, IA-IPR d'arts plastiques, **Amélie Servant**, professeure des écoles.

Le rêve | Accueil des loisirs e Chidrac (63) | 2023

Prix de la catégorie école (atelier).



Petit à petit | Collège Gérard Philippe (63) | 2023

Prix de la catégorie collège (classe).



TRIBU | Collège Aristide Briand (39) | 2023

Prix de la catégorie collège (atelier).



Space noodle | Lycée René Descartes (63) | 2023

What happens in a vinyl? | Lycée René Descartes (63) | 2023

Prix ex-aequo de la catégorie lycée (classe).



La Course | Collège George Onslow (63) | 2023

Prix DRAC Auvergne-Rhône-Alpes.



VIDEOFORMES 2023 - Index des titres d'œuvres

• Projections

20th Cinematic Nail Factory, p.176
 3 fab, p.144
 36000, p.178
 Accidental memory fields, p.184
 Adaptation, p.144
 Artifacts of you, artifacts of me, p.184
 At the mountain of madness, p.186
 Attempt to Disappear, p.232
 Birds of the Gaspésie, p.236
 Black Summer, p.174
 Bleu silico, p.178
 Compréhensions Marginales (Le Sol : Deuxième Partie), p.174
 Council of Silence, p.230
 Cross, p.218, p.220
 Derealization, p.144
 Elles s'élèvent, ces forteresses éponges, p.182
 Entelechia Obscura, p.214
 Farewell to Mr. Arnold, p.218, p.222
 Fill the void, p.144
 Flow, p.144
 Gente Comune – Common People, p.212
 Great wall of china 1, p.144
 Great wall of china 2, p.144
 Have You, p.176
 Homesick, p.186, p.198, p.201
 How to become an expert Sungnam citizen in 5 minutes, p.224
 Hysteresis, p.176
 I Love Me, p.234
 In Memory Of, p.172, p.198, p.201
 Infinity, p.182
 Internal other, p.218, p.224
 It will rain in little kaunas, p.144
 Kaunas, p.144
 Kaunas 01, p.144
 Kaunas 22, p.144
 La limite est une façade, p.184, p.194, p.201, p.202
 La mécanique des fluides, p.204
 Le monde sublunaire, p.174, p.192, p.201
 Mano kaunas, p.144
 Mano palanga, p.144
 My kaunas, p.144
 Milano di carta, p.212
 Miss Park Project #1, p.218, p.222

Mova oborony, p.176
 Naked Island, p.222
 O (my visions of) kaunas, p.143, p.144
 Ô mon beau miroir, chronique de guerre, p.180
 Oh Melete, p.178
 Once I passed, p.176
 Out of Order, p.214
 Paradise Lost, p.214
 Puy, p.144
 Rereading Liberian Time, p.230
 Roots, p.144
 Sketch for the Last Map, p.172
 Sogni di Segni, p.212
 Still Presence, p.136
 Studi per Utopia Nostalgia del Futuro, p.212
 Superimposition, p.172
 Ten Laps Per Hour, p.234
 Territory, p.180
 The Primacy of Constructive Methods Over Subjective Imagination, p.178
 There Is No Reverse Metamorphosis, p.180
 Three moons appear from three holes in the window, p.232
 Under the Midnight Sun, p.186
 Untitled #2, p.172
 URI, p.218, p.220
 Vade Ultra, p.172
 We Drink Water From The Same River, p.184, p.196, p.201
 Window@Tempress Unrelated, p.182
 Ymor, p.182, p.202
 You Will Never Know My Name, p.214

• Performances

inex_materia, p.248
 La zone du dehors, p.244
 Untitled, p.252

• Expositions

A Stubborn Illusion, p.165
 Afterwards, p.17
 Beautiful Delay, p.165
 Bonhomme Courant, p.163
 Cascade, p.159
 City Diving, p.151
 Colours, p.151

VIDEOFORMES 2023 - Index des titres d'œuvres

Crossing, p. 155
 Dancing Walls, p. 151
 DixVerts, p. 103
 Doors – Central, p. 151
 Eau Vive, p. 139
 Ephemeral Angels, p. 37
 Eternal Casket, p. 155
 Fab-rics, p. 152
 Falling Fading, p. 152
 Femme foetale, p. 167
 Friction, p. 152
 Fruit Market, p. 152
 Glimpse, p. 153
 Hardly Working, p. 49, p. 226
 Human Factory, p. 163
 June, p. 161
 La Donna, p. 165
 Liminæere, p. 159
 Line, p. 161
 Lost, p. 161
 Mahjong Mart, p. 155
 Marie-Thérèse, p. 167
 Meshed, p. 153
 Mirage, p. 156
 Morpho, p. 162
 Next Page, p. 161
 OoOo, p. 156
 Rêverie Printanière, p. 163
 Rouge, p. 163
 Rush!!, p. 153
 Sham Shui Bou 6, p. 153
 Sham Shui Po Rust and Colors, p. 154
 Sisehääd/Inner Voices, p. 165
 Space Utopia, p. 133
 Spotnok's Motel, p. 159
 TAIKWUN, p. 154
 Tejer un cuerpo, p. 89, p. 216
 The Infinite Landscape, p. 63
 Topsy Twinkle, p. 154
 Une tasse et une bouffée, p. 167
 Unreal Central, p. 156
 Urban Drift, p. 154
 Vénus Victrix, p. 159
 Water Divinity Game, p. 75, p. 240
 Wave, p. 156

Window Shopping, p. 157
 You Ma Day, p. 155
 You Ma Night, p. 157
 You said Love is Eternity, p. 117

- **Réalité virtuelle**

i-REAL, p. 125
 Inside A Circle Of Dreams (The Residents in 360), p. 129

- **Jeune public**

Eaux-troubles, p. 274
 Le chant des verres, p. 281
 Peintures et Paravents, p. 26
 Portrait en creux ou Au creux du volcan, la mémoire d'une femme marinée, p. 282
 pR3M1er_b4lSER, p. 267
 Nos reflets, p. 276
 Un cheminement partagé, p. 278
 Une ville en vie, p. 272

VIDEOFORMES 2023 - Index des noms d'artistes

• Projections

Abbate Gianluca, p.212
 Ali Muhammad, p.232
 Astala Lauri, p.272
 Aviva Rokas, p.144
 Berta Filippo, p.212
 Bioli Mattia, p.172, p.198, p.201
 Borderie Julia, p.178
 Boukhari Abir, p.189, p.190, p.200, p.201, p.228, p.229, p.238, p.239
 Buzin Marie-Sylviane, p.144
 C.RealTimes, p.218, p.224
 Chevreux Mille, p.144
 De Cock Brecht, p.184
 Delgado Viteri Daniela, p.234
 Dellos Konstantin, p.214
 Dierich Felix, p.174
 Drasutis Nojus, p.144
 Donnaggio Gianmarco, p.212
 Emard Anne-Sophie, p.144
 Faivre MéliSSa, p.186
 Fini Francesca, p.214
 Finkelstein David, p.174
 Friquet Jean-Baptiste, p.186
 Gerigk Martin, p.176
 Hapetzeder Felice, p.234
 Heidsieck Mak Natasha, p.180
 Hernández Gala, p.204
 Hjelm Mats, p.230
 hongxiang z, p.182
 Huebner Regina, p.144
 Ill Anna, p.232
 Imhoff Igor, p.214
 Isaienko Oleksandr, p.176
 Jabi Diana, p.230
 Jeong Heejeong, p.218, p.222
 Kavaliauskas Ignas, p.144
 Kim Dujin, p.222
 Kohn Bob, p.176
 Lahmi Julien, p.182, p.202
 Le Gallo Éloïse, p.178
 Leoni Francesca, p.189, p.190, p.210, p.211, p.216, p.217
 Lobstein Pierre, p.180
 Martinis Dalibor, p.176
 Martyniuk Aleksei, p.178

Mehr Markus, p.172
 Melhus Bjørn, p.186, p.198, p.201
 Melikova Sofia, p.184, p.196, p.201
 Merino Albert, p.174, p.192, p.201
 Mignone Antonella, p.214
 Milan Zulic, p.182
 MIOON, p.218, p.220
 Moon Ho Kyung, p.189, p.190, p.200, p.201, p.218, p.219, p.226, p.227
 Noh Hanna, p.218, p.224
 Oh Yongseok, p.218, p.220
 Panepuccia Cristiano, p.214
 Pavlou Michel, p.180
 Peters Tracy, p.236
 Ptičar Krunoslav, p.184
 Quentin Julian, p.180
 Rafael, p.172, p.243, p.252, p.253, p.254, p.255,
 Rigal Minuit Dorian, p.184, p.194, p.201, p.202
 Rimkus Zilvinas, p.144
 Rodrigues Carlosmagno, p.172
 Rousseau Chantal, p.236
 Sanecki Przemyslaw, p.178
 Seidel Robert, p.176
 Sixt Stefanie, p.172
 Soucheyre Gabriel, p.144
 Suh Yongchu, p.218, p.222
 Timotiejus Emile, p.144
 Ugne, Domante, Migle, p.144
 Vaitilaviciute Viktorija, p.144
 Vallée Guillaume, p.182
 Villemin Pierre, p.166, p.178
 Villoresi Virgilio, p.212
 Virsilas Matas, p.144
 Vrizzi Debora, p.214
 Zaliausias Pats, p.144
 Zoom Jonny, p.214

• Performance

Corbeil-Perron Maxime (*DATUM CUT*), p.248
 DZRDR, p.256
 Kafka, p.244 p.245 p.246 p.247
 Rafael, p.172, p.252

VIDEOFORMES 2023 - Index des noms d'artistes

• Exposition

- Antonova Sofya, p.155
 Belet Lorraine, p.159
 Benita Leonie Liere, p.152
 Bijaya Kumar Limbu, p.152
 Boguais Hélène, p.167
 Bouttiet Léa, p.268
 Carranza Mariana, p.37
 Carrasqueira Clémentine, p.163
 Chin Wai Li, p.151
 Chit NG, p.152
 Chun Kit Lam, p.152
 Cyrus Leung, p.153 p.156
 Daye Yoon Esther, p.152
 Deplagne Tom, p.159
 Dhif Anes, p.159
 Dubo Mathieu, p.159
 Fen Feng, p.160
 Flynn Hadre Thore, p.154, p.155
 Fournier Vincent, p.133
 Ging Thibault p.159
 Guillaume Agnès, p.117, p.207, p.238
 Hairong Yin, p.154
 Hao Liu, p.161
 Hattie Chan, p.152
 Hattler Max, p.150
 He Meiqi, p.161
 Hill Gary, p.17
 Hin Ling Tsang, p.152, p.155
 Hiu Ching Lai, p.153, p.156
 Hiu Tung Cheng, p.152, p.155
 Ho Tsz-wing, p.153
 Hsu Yun Chu Beta, p.154, p.155
 Jianing Zhang, p.154
 Jie Ma, p.151
 Jing Hoong Chai (Shine), p.152
 Jöeleht Robi, p.165
 Joffkar Aref, p.163
 Junien Cho, p.154, p.156
 Ka Lun Alan Chun, p.153, p.156
 Kwun Yiu Luk, p.151
 Le Meur Anne-Sarah, p.103, p.162
 Leppik Einike, p.164
 List Manon, p.163
 Lok Yan Cola Li, p.153, p.156
 Lok Yi Scarlett Ty, p.153, p.156
 Luk Long-man, p.153
 Madaghiele Vincenzo, p.165
 Mandy Yau, p.151, p.157
 Mourot Louve, p.167
 Muller Océane, p.159
 Nanjo Shunsuke François, p.63
 Osido Chelsea Nicole, p.152
 Pacheca Ruiz Edgar, p.165
 Pagliara Andrea, p.165
 Peijing Mou, p.153, p.156
 Pousse-Wang Liyah, p.162
 Pui Sze Chan, p.152
 Pui Ying Kwok, p.151, p.157
 Pun Tsz-wai, p.153
 Qi Zhou, p.161
 Qu Justine, p.163
 Qingmei Melody Li, p.154, p.156
 Rinoldo Chiara, p.167
 San Cristóbal Úrsula, p.6, p.89, p.207, p.216
 Shu Liu, p.161
 Shuyao Shan, p.154, p.155
 Sin Ching Angel Kwan, p.156
 Sin Wai Javis NG, p.155, p.157
 Siyi Huang, p.153, p.156
 Su Tiantian, p.151
 Tatia Pui Wan Lau, p.152
 Tauliat Henri, p.75, p.191, p.207, p.240
 Tirouvengadame Ashwinidevi, p.163
 Tong Chang, p.154, p.155
 TOTAL REFUSAL (Klengel Robin & Stumpf Michael), p.50, p.56, p.226
 TOTAL REFUSAL, p.49, p.207, p.226
 Vicario Vincent, p.158
 Villemin Pierre, p.166, p.178
 Wai Yuk Tam, p.151
 Wang Ningxin, p.151
 Wing Yee Wong, p.155 p.157
 Wu Jun, p.151
 Xiaoyu Zhang, p.154, p.155
 Xinyi Li, p.151, p.157
 Yuanyuan Deng, p.154
 Yujie Lu, p.151
 Yuk Kuen Mok, p.151
 Yung Ka Valerie Mak, p.154, p.156

VIDEOFORMES 2023 - *Index des noms d'artistes*

Zengxianxue, p. 161
Zhu Luowei, p. 161
Zukovits Rebeca, p. 165

- **Réalité virtuelle**

Blanquet Stéphane, p. 130
DenBoer Nick, p. 130
Domonkos Bill, p. 130
Juste Jonathan, p. 126
Lawrence David, p. 129
Marie Christine, p. 130
Paradise Now, p. 126
Veyrat Marc, p. 125

- **Jeune public**

Bouttier Léa, p.272, p.268
Enjalbert Léa, p.268, p.274
Guillaumit, p. 139, p.263
Ols Emmy, p.268, p.282
Rousseau Marie, p.268, p.278
Spanu Nino, p.268, p.276



© Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES

VIDEOFORMES 2023 - Remerciements

Mme Rima Abdul-Malak, **ministre de la Culture**,
 M. Philippe Chopin, **préfet du Puy-de-Dôme**,
 M. Marc Drouet, **directeur régional des affaires culturelles Auvergne-Rhône-Alpes**,
 M. Olivier Bianchi, **maire de Clermont-Ferrand et président de Clermont Auvergne Métropole**,
 M. Lionel Chauvin, **président du conseil départemental du Puy-de-Dôme**,
 M. Laurent Wauquiez, **président de la Région Auvergne-Rhône-Alpes**,
 M. Karim Benmiloud, **recteur de l'Académie de Clermont-Ferrand**,
 M. Mathias Bernard, **président de l'Université Clermont Auvergne**,
 M. Philippe Négrier, **directeur général du CROUS Clermont Auvergne**.

DRAC Auvergne-Rhône-Alpes : François Marie, directeur adjoint, Jacqueline Broll, directrice du pôle action culturelle et territoriale, Thomas Kocek, conseiller arts plastiques, Marion Wolf, conseillère cinéma, audiovisuel et arts numériques, Anne-Noëlle Bouin et Agnès Monier, conseillères action culturelle et politiques interministérielles, Marie-France Yang, Corinne Peynaud, Orida Morsli, gestionnaires instructrices.

Délégation académique aux arts et à la culture : Agnès Barbier, déléguée académique à l'action culturelle, Laurence Augrandenis et Sophie Debieuvre, adjointes, Isabelle Apostoly, assistante.

Région Auvergne-Rhône-Alpes : Sophie Rotkopf, vice-présidente déléguée à la culture et au patrimoine, Sylvaine Larbi, assistante, Lionel Chalaye, service de l'action culturelle, Sandrine Amenouche-Guyon, chargée de mission publics et territoire, Patricia Limoge, chargée de mission Cinéma audiovisuel, Claire Fillot, chargée de mission jeu vidéo - numérique, Ghislaine Mignon, assistante.

Conseil Départemental du Puy-de-Dôme : Sébastien Galpier, vice-président chargé des collèges, de la culture, du sport et de la vie associative, Alexandre Pourchon, Valérie Bernard, Damien Baldy, Dominique Briat, Sylviane Khemisti, Patrick Raynaud, Sylvie Leger, Christophe Torresan. Ivan Karveix, direction accompagnement et développement culturel des territoires, Anne-Gaëlle Cartaud, manager territorial service territoires et actions culturelles, Laetitia Méténier, cheffe de projet Culture et Numérique, Isabelle Baccusat, Valérie Desforges.

Clermont Auvergne Métropole : Isabelle Lavest, vice-présidente déléguée à la Culture et les élus de la commission Culture, Pierre Paturaud-Mirand, directeur de la Culture, Franck Zimmerman, chef du service action culturelle, Cécile Dupré, cheffe du service musées et patrimoine, Mélanie Villenet-Hamel, cheffe du service de la lecture publique, Marion Mollard, responsable du pôle administratif et financier, Sophie Changeux, cheffe du pôle Musique-Image, Chloé Peiter, responsable action culturelle du réseau des bibliothèques, Marie Berne et Charlotte Ortalo, chargée de l'action culturelle de la médiathèque de Jaude, Céline Teyssier et Justine Prugneau de la médiathèque Hugo-Pratt, la médiathèque Aimé-Césaire, Chantal Bousquet et Catherine Rougier du centre de documentation de la Jetée.

Clermont Auvergne Tourisme : Vincent Garnier, directeur et Isabelle Carreau-Parcoret, directrice de pôle.

Ville de Clermont-Ferrand : Isabelle Lavest, adjointe à la politique culturelle, Sondès El Fafidhi, adjointe à la politique de la Ville, Estelle Bruant, conseillère municipale déléguée, Julie Hamelin,

VIDEOFORMES 2023 - Remerciements

directrice générale adjointe des services, Régis Besse, directeur de la Culture, Fanny Martin, responsable du service arts visuels, Marie Pichon, le personnel de la salle Gilbert-Gaillard, Nathalie Da Silva, chargée du patrimoine pour la ville.

Maison de la Culture et de l'espace municipal Georges-Conchon : Bruno Alvy, Jean-Marc Detroyat, Pauline Latellerie.

Hervé Marchand, Hélène Moreno, Dominique Goubault, Christophe Chevalier, Jean Charles Bigay, Christophe Déat et le service communication, Sarah Meunier / Marc Mourguiart Thierry Pranal, Responsable Service Logistique/DSL, et Nicolas Maryniak.

Centre Camille-Claudel : Iria De Castro, directrice, Badhia Bencheikh, Angèle Barbat et Katia Baron mille formes, centre d'initiation à l'art pour les 0-6 ans : Sarah Mattera, Ninon Severin et Inès Grégoire.

Agence nationale de la cohésion des territoires Massif Central : Paul-Henry Dupuy, commissaire à l'aménagement du Massif central et Nicolas Bernard, commissaire adjoint.

Et par ordre alphabétique :

7 jours à Clermont : Olivier Perrot,

ACATR : Christophe Bascoul, Nicolas Blanchard,

L'Agence du Service Civique et Charlène Aubert,

Les Ateliers et Sébastien Maloberti,

ATRIA : Marie-Sophie Jouveshomme,

Association Clermont Massif Central 2028 : Patrice Chazottes, directeur et ses collaborateurs.trices,

Boom Structur' : Cyril Crépet et Sylvia Courty,

Atelier Canopé 63 : Marie Eymard, assistante de projets, animation, culture,

Le Chœur Régional d'Auvergne : Bernard Truno, président, Blaise Plumettaz, chef de chœur, Adeline Coste, chargée de mission,

La Comédie de Clermont-Ferrand : Céline Bréant, directrice, Maxime Cavaud, Christelle Illy,

Le Club de la Presse et Christophe Grand,

Le conseil des arts du Canada,

Comme une Image : Sylvain Godard, Jean-Éric Godard, Julie

CROUS Clermont Auvergne : Richard Desternes et ses collaborateurs, Amandine Debard

Le Damier : David Cabal, président, Nathalie Miel, directrice, Matty Raphanaud, Romain Bard,

Lolita Barse, Agathe Flouvat, Cécile Kempf,

EMAP : Peter Zorn, Marcie Jost, Ann-Kathrin Ntokalou et Antre Peaux : Isabelle Carlier, co-direction,

Festivals Connexion : Thomas Bouillon, Gala Frecon et Lise Rivollier,

Le Fotomat' : Julien Besse et Kathleen Bonneaud

Galerie Claire Gastaud : Claire Gastaud, Caroline Perrin et Théo Antunes,

Les Grandes Tables de la Comédie : Fabrice Lextrait, Jocelyn Rateau, Gwen,

Hacnum, Réseau national des arts hybrides et cultures numériques : Céline Berthoumieux, présidente,

Léa Conrath, coordinatrice générale,

Hôtel Artyster : Cédric Bardon et Théo Lemoine,

Hyundai : Jean-Samuel Delage, Jorge Fernandes,

L'Institut Culturel Italien de Lyon : Anna Pastore, directrice et Anne-Marie Giangrande Ivoll,

Les Laboratoires Théa

Hélène Lanore, chargée de mission à l'action culturelle pour l'enseignement privé,

MTEC : Régis Georgeault,

VIDEOFORMES 2023 - Remerciements

Festival Plein la Bobine : Geoffrey Adam, président, Guillaume Bonhomme, délégué général, Manon Guérin, déléguée général et Mathieu Sabatier, délégué général,
 Radio Campus : Laura Tisset, chargée de développement et d'administration, Florence Roche, Radio Arverne et Baptiste Marchand,
 SCAM (Société civile des auteurs multimédia) : Laetitia Moreau, présidente, Hervé Rony, directeur général, Véronique Bourlon, directrice du service Action culturelle, Caroline Chatriot, chargée de l'action culturelle, Sabine Coudert du service communication, commission des écritures et formes émergentes : Pascal Goblot et Claudia Marschal, vice-président.e.s, Aymeric Colletta, observateur, Emmanuel Anthony (Seumboy Vrainom), Ludovic B. (Le Tatou), Géraldine Brézault, Jean-Marc Chapoulie, Aymeric Colletta, Véronique Godé, Benjamin Hoguet, Xavier Marquis, Claudia Marschal, Ina Mihalache (Solange te parle), Virgile Novarina, Marianne Rigaux, membres, Gilles Coudert, La SCAM Invite,
 Le collectif Sauve qui peut le court-métrage : Eric Roux, Président et trésorier, Sébastien Duclocher, Bertrand Rouchit, coordinateurs et Béranger Debrand, responsable des bénévoles,
 Semaine de la Poésie : Thierry Renard, président, Françoise Lalot, Sophie Brunet,
 Shortfilmdepot : Marie Boussat,
 Sowilo : Sébastien Yepes, gérant et Christophe Lacouture, technicien/conseil,
 La Route des Villes d'Eaux du Massif Central, Thermauvergne, Les Accros du peignoir : Eric Brut, Léa Lemoine, Marion Vansingle,
 Université Clermont Auvergne et le Service Université Culture : Blaise Pichon, vice-président, Franck-Olivier Schmitt, directeur, Myriam Lépron, Caroline Lardy, Nicolas Chabassière, Michel Durot, Sylvie Delaux, Joann Guyonnet, Nicolas Violle (tuteur de stage), Virginie Giuliana (tutrice de stage),
 Unis-Cité : Romain Carrier, directeur, Janick Cordier, coordinatrice de projets, David Beuvot, Natan Karczmar.

Les artistes intervenants Installations Jeune Vidéo : Léa Bouttier, Léa Enjalbert, Emmy Ols, Marie Rousseau, Nino Spanu, Jérémy Tate et Geoffrey Veyrines,
 Le Collège Saint Joseph d'Aubière (Beaudoin Morgan et Gabriel Pignide), le Lycée Godefroy De Bouillon de Clermont-Ferrand (Claire Périchon et Marie-Claire Dugat-Mage), le collège des Chenevières de Jaligny-sur-Besbre (Poyet Priscille et Michael Moreau), le collège Lucien Colon de Lapalisse (Amigo Maud et Franck Boussahba), l'EREA De Lattre de Tassigny de Romagnat (Bertolus Clélia et Brigitte Barbez), le collège François Villon d'Yzeure (Fagnot Aude et Cyril Bonnet) et les participants de l'atelier du Centre Camille-Claudel.

Les artistes en résidence VIDEOFORMES : Félicien Bonniot, Katia Vonna Beltran, Gala Hernández López, Thais Montanari et les établissements d'accueil : LEAP Massabielle (Séverine Boudignon et Titeux Estelle), Collège Notre Dame Billom (Philippe Dechavanne), Collège des Chenevières (Priscille Poyet et Michael Moreau, Collège Notre Dame des Oliviers (Hélène Armanet et Nicole Delorme).

Merci encore à tous les artistes, tous les amis de la poésie, des arts hybrides et numériques pour leur soutien ardent, leur présence et leur engagement précieux, à tous les stagiaires et tous les bénévoles sans lesquels le festival ne pourrait fonctionner et bien sûr, au public.

PARTENAIRES INSTITUTIONNELS :



PARTENAIRES 2023 :



RÉSEAUX PARTENAIRES :



PARTENAIRES MEDIA :



VIDEOFORMES 2024

Festival/Expositions : 14 – 31 mars

TURBULENCES VIDÉO / DIGITAL & HYBRID ARTS #119 - avril 2023