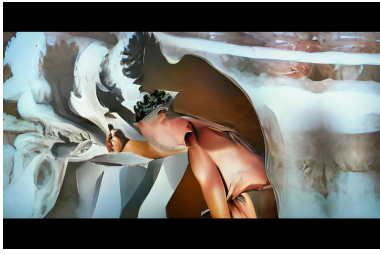


## VIDEOFORMES - PROJECTIONS SCOLAIRES 2023-24 – Programme lycée (60 minutes)



### **HYSTERESIS de Robert SEIDEL / 2022 / Allemagne / 5min05**

« 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 représentations 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. »

☞ Intelligence artificielle, métamorphose, détail, fractale, motif, figuratif/non-figuratif, animation, matière, corps, danse, monstre, image habitée, chair, métamorphose, paréïdolie, pictural, grouillement, imbrication réel/irréel, surréalisme...

- L'image video peut-elle s'émanciper du champ lexical pour la décrire. Peut-on épuiser la description d'une oeuvre d'art ?
- Programmer c'est créer.
- Ecrire c'est créer des images (prompt art).
- La ligne pour piéger le mouvement du corps.
- L'image entre figuration et non figuration.



### **20TH CINEMATIC NAIL FACTORY (LA 20EME USINE DE CLOUS CINÉMATOGRAPHIQUE) de Dalibor MARTINIS / 2021 / Croatie / 7min**

« 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. »

☞ Programmatique, protocolaire, machine, mécanisme, automatisme, noir et blanc, rythme, répétition, plans, régularité, production, mise en abyme, image et sa légende, aléatoire, mouvement, délégation, obsolescence, progrès, montage, usine, algorithme, chiffre, nombre, énumération, multiple, modernité, texture, documentaire,...

- Le texte comme matériau de l'œuvre d'art.
- Poétique de la machine.
- Créer mécaniquement (produire, reproduire).
- Cinéma et art vidéo.
- La musicalité des images.
- Programmer le hasard dans sa création.



### **ONCE I PASSED de Martin GERIGK / 2022 / Allemagne – Etats-unis – Serbie / 10min40**

« 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. »

☞ Images hétéroclites, photographie historique, schéma, récit, confidence, souvenir, abstraction, amour/aventure, voyage, poésie, oubli, photomontage, comédie musicale, répétition, voyage,...

- Comment passer du texte à l'image.
- Le photomontage, créer en combinant l'existant.
- Schémas, pictogrammes, l'image codifiée, de communication dans l'art.
- L'amour dans l'art.



### **BEAUTIFUL CITY de Hubert MARZ & Susana OJEDA / 2022 / Autriche / 11min21**

« Ce road movie expérimental nous emmène dans un voyage le long de la promenade de Bogotá. Après quelques pas, la ville coloniale se fissure, ses habitants humains et non-humains la transforment, les racines soulèvent des briques, le transit continu crée de nouvelles routes, les bruits de casseroles et de poêles interrompent la normalité, les chants de protestation appellent au courage, le street art appelle pour mémoire, les monuments tombent. »

☞ Paysage urbain, parc, promenade, réel, virtuel/artificiel, image de synthèse, imitation, son off, manifestation, marche, travelling, reconstitution, déformation, distorsion, mémorial, site, habillage de textures, peau, fragmentation, éclatement, graffiti, témoignage,...

- La marche comme déclenchement d'un processus artistique.

- La dimension mémorial d'une œuvre.
- Paysage urbain, paysage virtuel.



### **INFINITY de Milan ZULIC / 2021 / Suisse / 6min**

« 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, 17ème siècle

☞ Flou, dé-zoom, détails/global, textes, strates, clair-obscur, photographie, spectre, reflets, miroir, espaces intérieurs, mise en abyme, mise en scène, pièce en enfilade, perspective, contemplation, double, éloignement, souvenir, image, temporalité, rêve,...

- L'objet/l'image trouvé/e comme matériau de l'œuvre.
- Comment Les espaces peuvent définir des temporalités.
- Les enjeux de l'œuvre contemplative.
- Mouvement et image fixe.

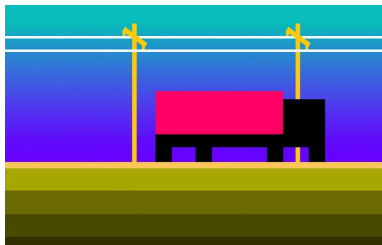


### **STORM IN A BOOK de Herve BACQUET / 2022 / France / 5min19**

« Voyage dans la bibliothèque interuniversitaire de la Sorbonne (Paris) : l'exploration se déroule à travers la lecture d'un carnet de voyage qui permet au lecteur de s'évader dans un rêve. La bibliothèque apparaît comme une série de lieux habités. »

☞ Stop motion, animation, nature morte, course, cheminement, travelling, plan séquence, magie, point de vue subjectif (mouche), exploration, fiction sonore, univers, jeu, personnification, sauvage/domestique, passé, parcours, arpentage, mise en abîme, claire/obscur, voyage...

- Comment voyager sans partir en voyage ? Explorer et découvrir les lieux de notre quotidien ? Donner à voir de manière extraordinaire un lieu ordinaire ?
- L'objet animé, personnifié. L'objet comme "personnage principal" d'une œuvre d'art.
- Comment le son change le sens d'une image.
- Comment créer avec l'existant, le déjà là ?
- Le lieu comme point de départ d'une œuvre.
- La mise en abîme (l'image dans l'image, le lieu dans le lieu, l'histoire dans l'histoire...)



### **GLOBAL SUPPLY CHAIN (CHAÎNE D'APPROVISIONNEMENT GLOBALE) de Oli SORENSON / 2022 / Canada / 10min**

« Avec Chaîne d'approvisionnement globale, Sorenson évoque les infrastructures modulaires des sociétés post-industrielles, qui s'accumulent sur des étendues croissantes au point de provoquer des crises écologiques urgentes. »

☞ Géométrisation, schématisation, figuratif/abstrait, vue aérienne, vue frontale, paysage, pixel, agriculture, industrie, défilement, jeux vidéo, continu, boucle, répétition, motif,

contemplatif, chaîne de production, déplacement, transport, marchandise, dessin vectoriel, pictogramme, accumulation, multiplication, surface colorée, consommation, réseau, globalisation, urbanisme...

- Les enjeux de la géométrisation, schématisation dans la représentation des objets, du corps, de l'espace.
- La répétition dans l'œuvre d'art.
- Dialogue entre narration et abstraction.
- Détourner le jeu vidéo pour créer.
- Le ton local.
- La surface colorée pour construire l'image.



### **TAMGÛ de Luis PARIS & Isabel LOYER / 2021 / France / 4min**

« Une danse sauvage pour se libérer de tissus qui entravent, comme autant d'idées qui ensevelissent et étouffent. »

☞ Dessin animé, organique, détails, sensuel, fragments de corps, multiplie, motif, drapé, caché/dévoiler, danse, nudité, geste, mouvement, expressivité du corps et du geste graphique, liberté, camouflage, fluidité, intérieur/extérieur, anatomie,...

- Représenter le corps sans le figurer.
- Comment rendre visible les sensations physiques.
- La trace du mouvement (réel/représenté).