

## VIDEOFORMES - PROJECTIONS SCOLAIRES 2023-24 – Programme école (40 minutes)



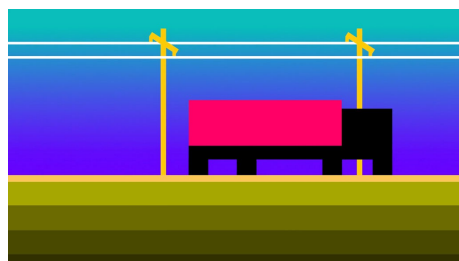
### TRAVEL NOTEBOOKS: CAIRO, EGYPT

**Silvia DE GENNARO / 2022 / Egypte & Italie / 6min53**

« Poussière, cors, le chant du muezzin. Maisons en ruines, palais princiers. Or, marbre, bois marquetés, minarets, coupoles d'argent, le mystère des pyramides, l'hypnose de la géométrie. Une ville qui tourbillonne, des hommes qui tourbillonnent. En extase. Le silence des mosquées. La paix du Nil. »

☞ Juxtaposition, mosaïque, voyage, découpage, photomontage, animation de photographies, fenêtre, cadre, incrustation vidéo, mouvement, ambiance, boucle, paysage, tableaux vivants, fragments, composition, vue frontale, motifs, rythmes, multicolore, quotidien, scène de rue, scène de genre, foisonnement de détails, arabesque, planéité, espace multiple et synthétisé, passé et présent, rideau, dimension documentaire, tourisme.

- Comment rendre compte de la complexité d'un ailleurs ? Comment raconter un voyage avec le son et l'image uniquement ? Qu'est-ce que l'on retient de notre rencontre avec une autre culture ?
- Comment un espace représenté peut contenir plusieurs espaces différents.
- Le tableau vivant, animé.
- Comment créer du mouvement à partir d'images fixes.
- L'image qui se transforme, se métamorphose.
- La mise en scène dans l'image



### GLOBAL SUPPLY CHAIN (CHAÎNE D'APPROVISIONNEMENT GLOBALE)

**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.



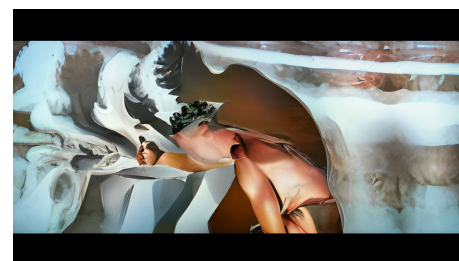
### OVALUSIS – JOUR N°10

**Valentin DUCLOUX / 2022 / France / 5min**

« Alexin L. Dutnov, explorateur, gravit une montagne au jour n°10 de son périple d'observation de la planète Ovalusis. Dès le début de son ascension, il est étonné de constater que la racine de la montagne est enneigée. Cette neige s'estompe au fil de l'altitude laissant place à toutes sortes d'espaces et de phénomènes curieux. »

☞ Peinture animée, vue aérienne, travelling, paysage, promenade, ascension, changement d'échelle, pictural/graphique, espace unique/temporalités multiples, nature/humain, conte, aventure, arpentage, escalade, fiction, récit d'exploration.

- La nature comme motif.
- Le paysage comme nature recomposée (visuellement).
- La narration en une image.
- Créer des espaces au moyen de la couleur.



### HYSTERESIS

**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 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. »

- ☞ Intelligence artificielle, métamorphose, détail, fractale, motif, figuratif/non-figuratif, animation, matière, corps, danse, monstre, image habitée, chair, métamorphose, paréidolie, pictural, grouillement, imbrication réel/irréel, surréalisme...
- L'image vide peut-elle s'émanciper du champ lexical pour la décrire. Peut-on épuiser la description d'une œuvre d'art ?
- Programmer c'est créer.
- Écrire c'est créer des images (prompt art).
- La ligne pour piéger le mouvement du corps.
- L'image entre figuration et non figuration.



### LES QUATRE ARBRES

**Claire PONS / 2021 / France / 2min30**

« Les Quatre Arbres est une genèse du tableau D'Egon Schiele Four Trees, film expérimental en volume. »

- ☞ Stop motion, paysage, peinture animée, saison, transformation, plan, profondeur, croissance, matériaux, éclairage, mouvement, citation, élaboration, ...
- De l'image au volume / La matérialité de l'image
- La citation dans le processus créateur.

- La figuration du temps.
- Du volume à l'image / L'objet et la matière en mouvement.

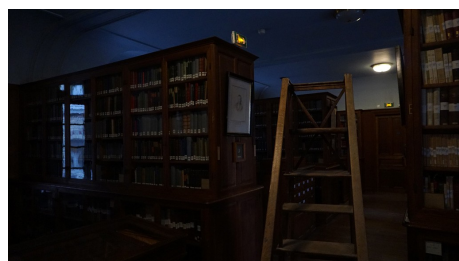


### WANDEL

**Maria KORPORAL / 2022 / Allemagne / 3min38**

« Wandel, traduit changement, concerne le changement climatique et les changements sociaux et culturels que nous devons entreprendre pour éviter la crise provoquée par le changement climatique. Lorsque je commence à rouler sur une planète asphaltée infinie, une transformation s'opère. Des images animées émergent, suggérant des énergies alternatives et évoluant vers des formes de vie respirantes. Le monde est revitalisé, la planète recommence à fleurir ! »

- ☞ Cosmos, planète, dessin animé, mouvement, panoramique, mélange dessin/vidéo, nuances de gris, dénaturé, mobile/immobile, nature, pollution, environnement, solitude, symétrie, point de vue, voyage, magie, fragilité, constellation...
- Cosmographie, du paysage à la représentation du monde.
- Le point de vue transforme, déforme l'espace.
- Expressivité du dessin, dessiner ses peurs, sa tristesse, sa joie, son bonheur.
- Le voyage immobile.



### STORM IN A BOOK

**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 oeuvre 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 oeuvre.
- La mise en abîme (l'image dans l'image, le lieu dans le lieu, l'histoire dans l'histoire...)