

VIDEOFORMES - PROJECTIONS SCOLAIRES 2024-25 – Programme collège (45 minutes)



ELLIPSE

John DEGOIS / 2023 / France / 3min41

« J'ai parfois l'impression que cette société ne tourne pas rond pour ne pas dire qu'elle tourne carré. J'ai voulu foncer dans ce sentiment que nos corps marchent à l'envers en réalisant un film avec ma tête, de l'écrire avec mes pieds, le parler avec mes mains et pourquoi pas de toucher avec cette idée. "Ellipse" raconte le chemin de vie d'un duo inattendu au sujet universel. »

✍ Marionnettes, personnification, gestes, cadrage, hors champ, danse, récit, duo, mélancolique, tristesse, rencontre, séparation.

- Le geste narratif ; Raconter avec une partie de son corps/son visage.
- Quand la musique donne un sens aux images.



LOS AMANTES DE AVIGNON

Manuel FERNANDEZ FERRO / 2023 / Espagne / 2min33

« "Les amants d'Avignon" est la toute première traduction du cubisme pictural en une image réelle de mouvement. C'est une allégorie du cubisme en tant que symbole conceptuel qui agit comme un filtre et un mur d'émotions. »

✍ Cubisme, déformation, monstruosité, duel, amour, tragédie, théâtre/opéra, gestuelle/expression, costumes, citation, frontalité, bestialité, contraste coloré.

- La dimension expressive de la déformation de la figure humaine.
- Vidéo et théâtre, vidéo et opéra. Hybridations.
- Représenter l'amour en vidéo.
- Figure et fond. Corps et décor.



ASTROGOLEM

Thorsten FLEISCH / 2023 / Allemagne / 6min23

« À l'aube de la prise de contrôle par l'IA, Astrogolem parcourt poétiquement les artefacts culturels humains des 500 dernières années pour raconter l'histoire de la création de la vie artificielle. »

✍ Photomontage, collage, science fiction, animation, hétérogène, emprunt, voyage, paysage, exploration, monstre, mécanique, muet, anachronisme, intelligence artificielle.

- Emprunter et détourner pour créer.
- La science dans l'art.
- Inventer des mondes atemporels.
- Collage, hybridation.





LOCKDOWN DREAMSCAPE

Nicolas GEBBE / 2022 / Allemagne-Serbie / 6min48

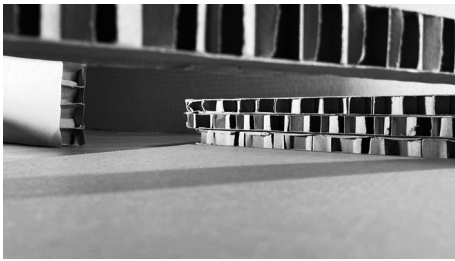
« Lorsque l'on passe beaucoup de temps isolé chez soi, les murs commencent à bouger.

La notion de temps s'estompe, les jours s'écoulent tranquillement, tout semble se répéter à l'infini.

Les espaces, les conversations, les impressions visuelles et les sons se confondent et donnent l'impression que tout n'est qu'un long rêve. »

📌 Intérieur / paysage, scène de genre, travelling, déformation étirement, distorsion, texture, glissement, fonte, modélisation synthèse, décor, vertige, grotte, caverne, tunnel, réel/virtuel, inédit, quotidien/inhabituel, surfacique, mise en abyme, erreur, accident.

- Extra-ordinaire. Donner à voir son quotidien de manière inédite.
- Synthèse. Tous les espaces dans un espace.
- Travelling en plan séquence : mise en scène et scénarisation du réel ?
- Nature morte et scène de genre. L'objet usuel dans l'œuvre d'art.



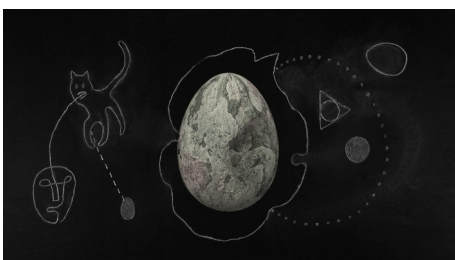
IN SOUNDS

Hedayatifar KAVEH / 2023 / France / 4min40

« Dans une cave, une personne entre par une fenêtre dans un monde de sons et d'ombres. Au bout d'un moment, un phénomène étrange apparaît à travers des ombres et des gémissements. »

📌 Noir et blanc, détails, clair obscur, nocturne, contre-jour, gros plan, maquette, redimensionnement, espaces, point de vue, angle de vue, cadrage, vide, désertique, intrigue, suspens, éclairage.

- Le miniature devient monumental.
- L'éclairage comme moyen narratif.
- Magnifier les matériaux modestes et de récupération.
- Vision inédite d'un environnement quotidien.
- De l'objet à l'architecture.



THE MIND'S EGG

Maria KORPORAL / 2023 / Allemagne / 2min30

« La métaphore de l'œuf de l'esprit fait référence à certaines des potentialités de l'esprit humain que nous connaissons sous les noms de créativité, d'innovation et d'originalité. Tout comme un œuf contient le matériel génétique et les nutriments nécessaires à la croissance d'un nouvel organisme, l'œuf de l'esprit contient les idées

et les principes fondamentaux qui peuvent donner naissance à des inventions, à de nouvelles idées ou à de nouvelles formes d'art.

Avec ces idées en tête, j'ai commencé par un œuf animé en 3D, puis j'ai continué avec un dessin animé à la craie sur un tableau noir. Les figures dessinées semblent sortir de l'œuf, mais en même temps elles le nichent dans un environnement protégé. Lorsque le dessin est terminé, l'œuf et les figures subissent une transformation. Le résultat est un microcosme numérique dynamique. Pour ajouter un commentaire à cette évolution, j'ai consulté une IA. Elle a produit le poème "Nest the mind", qui m'a semblé approprié pour terminer la vidéo. L'art sonore de la vidéo est d'Edoardo Pistolessi Somigli. »

✍ Animation, métamorphose, métaphore, idée, dessin, schéma, rotation, nuances de gris, dessin en négatif, texture visuelle et sonore, cosmos, modélisation 3d, onde, relief, nid, œuf, animal, minéral, figuration/non figuration.

- Comment donner à voir une pensée, une idée avec le dessin, la modélisation 3D ?
- Hybrider les techniques de dessin.
- L'Intelligence Artificielle comme outil de création artistique.
- Les enjeux du passage à la non-figuration.
- Matière figurée, matière sonore.
- Dessiner pour s'exprimer / dessiner pour communiquer.



THIS IS A STORY WITHOUT A PLAN
Cassie SHAO / 2023 / États-Unis / 7min35

« Deux personnes et une explosion. »

✍ Dessin/peinture animés, narration, récit, schéma, simplification de représentation, géométrisation, couleurs vives, non respect du ton local, eau, fluide, rêve, voyage, .

- Raconter une histoire sans paroles.
- Le mouvement par les images.
- Couleur : la dimension expressive de l'écart par rapport au réel.
- Comment représenter ses rêves ?



SCHTZNGRMMM

Helena VOLLMANN / 2023 / Autriche / 1min08



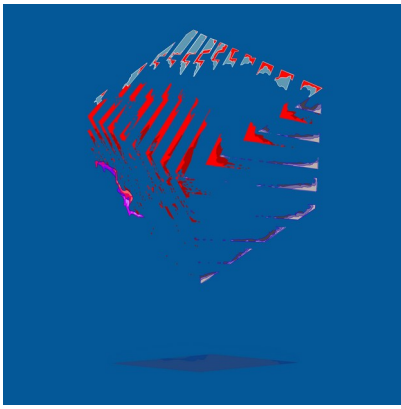
« L'animation typographique montre la guerre comme l'ennemi de l'homme. Le motif est constitué de fragments du poème onomatopéique *schtzngrmm* d'Ernst Jandl. Les motifs typographiés sont représentatifs du corps et de la psyché. Le cœur et le cerveau sont détruits par des sifflements rappelant des grenades et des coups

de feu, brisés par des bruits de guerre, le lien entre le cerveau et le corps est coupé et enfin enterré par des coups de feu. Une tentative de combiner le jeu d'Ernst Jandls avec le langage et l'élément de l'espace et du mouvement. »

✍ Écriture, mise en page, calligramme, onomatopée, organe, anatomie, cœur, cerveau, artère, voix, bruitage, rythme, noir et blanc, graphique, superposition, fragment.

- La lettre est une image ?
- Le bruit, le son pour représenter le visible.
- Langage abstrait/figuratif.
- Raconter par l'image sans montrer.





ELEMENT

Yuri ONOSATO / 2023 / Japon / 2min34

« J'ai choisi l'eau et les éléments comme motifs en raison de leurs transformations dynamiques dans la forme, la couleur et l'espace, incarnant des éléments de l'animisme et de la vie. Les formes fluides au sein de structures cellulaires forment une boucle continue, soulignant la créativité permanente de cette animation expérimentale. »

✎ Dessin animé, répétition, fluide, liquide, mouvement, déplacement, taches, éclaboussure, goutte, circuit, parcours, cycle, géométrique, cube, carré, rectangle, multicolore, figure, silhouette, fond uni, forme ouverte, série.

- Représenter, figurer avec des taches ou des aplats de couleur.
- De l'espace de la feuille à l'espace suggéré.
- Évoquer l'eau.
- Matières animées.



CLOTHESLINE

Urçuk HÜSEYİN / 2022 / Turquie / 4min43

« Dans ce court métrage expérimental, des objets suspendus à une corde à linge représentent les défis et la monotonie auxquels les femmes sont confrontées lorsqu'elles ne peuvent pas poursuivre leurs objectifs de carrière et d'éducation au sein d'une société patriarcale oppressive. »

✎ Travelling, noir et blanc, cinématographique, gros plans, linéaire, narratif, biographie, accessoires, objets, travail domestique, symboles, indices, installation/sculpture/performance, ambiance sonore urbaine.

- Se raconter uniquement avec des objets.
- Faire son portrait ou celui d'autrui sans figurer le corps, le visage.
- Cinéma : le travelling dans les arts plastiques.
- Créer pour dénoncer, alerter, protester.
- Quand l'installation / la sculpture / le dessin / la peinture /... devien/nent vidéo.



I'M NOT THERE

Axel CHEMIN / 2024 / France / 4min

« Une immersion dans un système de reconnaissance d'objets transforme des objets et des lieux familiers en un environnement inquiétant. »

✎ Légende, réalité augmentée, désignation, reconnaissance faciale, deep learning, tracking, cadre, couleurs vives, nomenclature, silhouette, violence, actualité, mots, found footage/emprunt, vidéo amateur, algorithmique, IA, .

- Le mot dans l'image, le mot et son image.
- Science et technologie dans l'art.
- Emprunter c'est créer.
- Langages pour communiquer, langages pour s'exprimer.
- L'algorithme et l'artiste.
- L'art pour dénoncer, alerter, protester.

