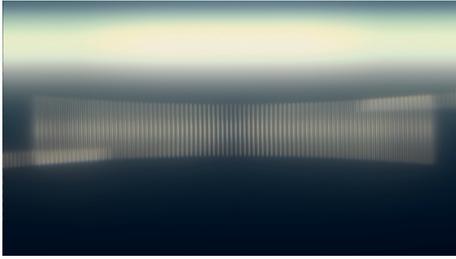


# VIDEOFORMES - PROJECTIONS SCOLAIRES 2024-25 – Programme lycée (55 minutes)



**O/S**

**Max HATTLER / 2023 / Allemagne, Chine, Hong-Kong / 5min**

*« S'inspirant des expériences d'avant-garde du XXe siècle en matière de génération de sons graphiques, l'image entière d'O/S fonctionne comme une bande sonore optique. Le mouvement abstrait devient son. Ce que vous entendez est ce que vous voyez. »*

✍ Abstraction, non-figuration, signal, électrique, géométrique, minimal, plan, perspective, interférence, clignotement, audiovisuel, cathodique, motif, littéral, accident, apparition, chorégraphie de figures.

- Générer l'image par un facteur externe (son, hasard, calcul, algorithme...).
- L'image comme manifestation et non comme représentation.
- Art et technologies.
- Le littéral.
- Dialogue entre le sonore et le visuel.

.....

.....

.....

.....



**INFIMES DÉTAILS, UN FILM, DEUX TAILLES**

**Miljana NIKOVIC / 2022 / France / 6min06**

*« Progression de 122 mots à travers leur son et leur sens, comparés à 60 extraits de séquences trouvées majoritairement dans des publicités télévisées des années 1950. Chacun des clips apparaît deux fois comme un schéma d'associations cognitives de déjà-vu, évoquant une multitude d'émotions du quotidien, de souvenirs ou de comportements, nous conduisant lentement d'un sentiment*

*particulier à son contraire. »*

✍ Found footage / emprunt, répétition, signifiant/signifié, monochrome, zapping, définition, illustration, rythme, publicitaire, jeu de mots, poésie, glissement, monotone, contraste.

- L'image polysémique.
- Emprunter pour créer.
- L'expressivité de la couleur.
- Poésie - le mot et l'image.
- L'élaboration d'un protocole pour créer.

.....

.....

.....

.....



**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, algorithmes, 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.

.....

.....

.....

.....



### **EXPANDED\_MEMORY**

**Lorenzo PAPANTI / 2022 / Italie / 5min55**

*« Les architectures représentent la mémoire solide de l'humanité : leurs formes monumentales expriment la culture, la sensibilité et la technique de la société qui les a construites. Elles renferment des espaces spirituels et fonctionnels et nous montrent leur façade muette à travers le temps. Expanded\_memory est créée à l'aide d'un algorithme qui traite les images d'architecture dans un flux continu, comme la mémoire, un processus ininterrompu qui se renouvelle à travers les sociétés et les hommes. Des fragments d'architectures sont agrandis numériquement dans une tentative automatique de compléter leur construction : le résultat est la dissolution des volumes dans une nouvelle configuration abstraite, dématérialisée dans une forme continue et illimitée. L'espace et le temps se confondent comme dans un souvenir estompé, celui de toute l'humanité. »*

📌 Kaléidoscopique, morphing, fluide, architectonique, flou, dislocation, motif, répétition, effondrement, fonte, métamorphose, emprunt, destruction/formation, déformation, souvenir, tache, figuration/non-figuration, lavis.

- L'expressivité de la déformation dans la représentation.
- Représenter, imaginer des villes inédites.
- Imaginer l'à venir avec l'ancien.
- Le flou et le détail.

.....

.....

.....

.....



### **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.

.....

.....

.....

.....



**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 ?

.....

.....

.....

.....



**SCRIBBLES**  
**Marketa MAGIDOVA / 2023 / République Tchèque / 9min**

« Le court métrage d'animation *Scribbles* s'inspire des dessins d'enfants, non seulement dans leur style mais aussi dans leur signification. Ici, les croquis d'enfants se transforment en personnages 3D qui ont leur propre monde, enfermé de force dans

une bouteille de verre ailée et régi par des sculptures classiques esthétiquement plus "adultes". Par hasard et sous l'effet de la peur, deux personnages sortent de leur espace prédéterminé et se retrouvent devant les portes d'un musée, gardées par un buste de César qui, dans un premier temps, refuse de laisser entrer les "intrus". Mais toutes les statues du musée ne sont pas arrogantes et élitistes. Les plus perspicaces d'entre elles découvrent que leur solitude et leur beauté froide peuvent être réchauffées et enrichies par les caractères et les capacités des enfants. C'est ainsi que commence un voyage de découverte mutuelle et un dialogue dans lequel les participants des deux mondes sont confrontés à l'incompréhension et au rejet, mais aussi au jeu, à l'amour et à de nouvelles façons de sentir et de ressentir. À la fin du film, les personnages des enfants se confondent avec les corps fragmentaires des statues classiques, affirmant ainsi la pertinence de leur existence et de leur esthétique, montrant aux statues et au spectateur la valeur des liens communautaires et remettant en question la frontière conventionnelle entre l'art et le non-art. »

- ✎ Dessin d'enfant, chefs-d'œuvres, modélisation 3D, animation 3D, image de synthèse, histoire, sculptures antiques, citation, espace muséal, personnages, corps .
- La citation dans le processus artistique.
  - Représenter le corps humain, écarts expressifs.
  - Sculpter, modéliser.

.....

.....

.....

