VIDEOFORMES
2025
CATALOGUE

40e FESTIVAL INTERNATIONAL D'ARTS HYBRIDES ET NUMÉRIQUES

CLERMONT-FERRAND

VIDEOFORMES 2025

VIDÉOS | PERFORMANCES
RENCONTRES | EXPOSITIONS

FESTIVAL DU 13 AU 30 MARS 2025

TURBULENCES VIDÉO - DIGITAL & HYBRID ARTS **#127**
CATALOGUE VIDEOFORMES 2025 - **Avril 2025** - Revue trimestrielle

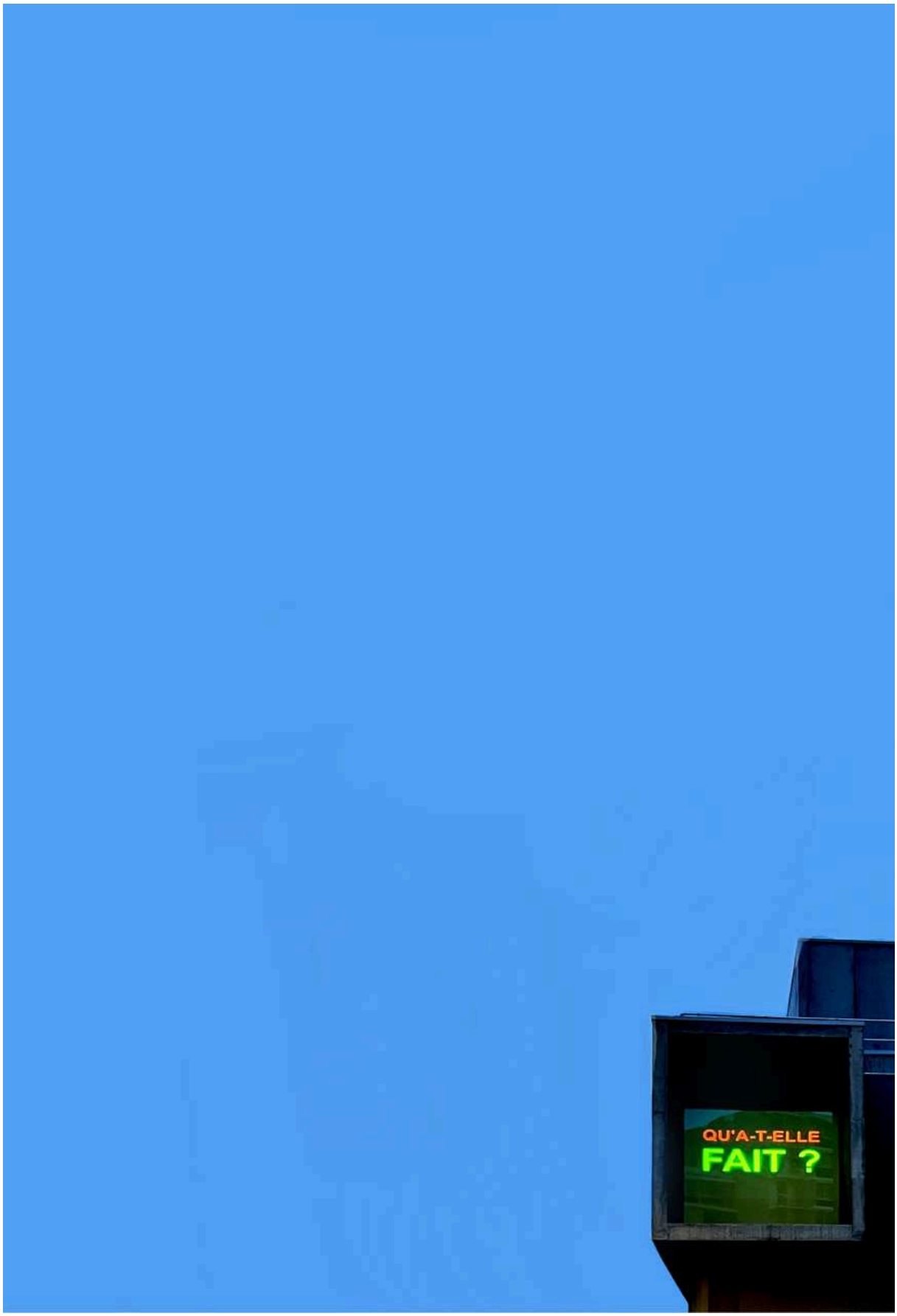
Turbulences Vidéo, Digital & Hybrid Arts #127 • Deuxième trimestre 2025, Catalogue VIDEOFORMES 2025

Directeurs de la publication : **Élise Aspord & Gabriel Soucheyre**
Directeur de la rédaction : **Gabriel Soucheyre**
Coordination éditoriale & mise en page : **Manon Derobert**
Relecture : **Maryse Freydefont**, **Gilbert Pons**, **Gabriel Soucheyre & Éric André-Freydefont**

Ont collaboré à ce numéro : **Lila Agostini, Nathalie Amae, Hugo Arcier, Isabelle Arvers, Élise Asport, Emma Canali, Vincent Ciciliato, Contrpoint, Adeline Coste, Julien Csak,Giuliana Cunéaz, Yanis Da Silva, Charly Fredon, Sylvain Godard, Agnès Guillaume, Mihaï Grecu, Maxence Grugier, Scott Hessels, Aurélien Jeanney, Ismaël Joffroy Chandoutis, Levente Kozma, Grégory Lasserre, Heewoon Lee, Anaïs met den Ancxt, Dominique Moulon, Laure Nillus, Annabelle Playe, Mathilde Reynaud, Véronique Rizzo, John Sanborn, Antoine Schmitt, Marc Siffert, Arnaud Simetière, Gabriel Soucheyre, Santiago Torres, Nicolas Tourte, Loic Varranguien de Villepin, Franck Vigroux, François Vogel et Katia Vonna.**

Publié par **VIDEO**FORMES,
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 #127 et **VIDEO**FORMES • Tous droits réservés •
La revue Turbulences Vidéo #127 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 :
© Visuel : **Aistė Ambrzevičiūtė / VIDEO**FORMES 2025



Pensées, Anne-Sophie Emard, 2002, © 2025 Gabriel Soucheyre, VIDEOFORMES

Le visuel « VIDEOFORMES **2025 » est une création de l'artiste Aistė Ambrzevičiūtė**

« Cette œuvre, qui illustre des formes et des textures imaginées dans une forêt de conifères, est l'un des premiers hybrides numériques que j'ai créés et l'un des plus appréciés. J'ai été profondément fascinée par l'expérience de m'immerger à la fois dans les domaines physique et numérique, en me promenant, en jouant, en imitant et en co-créant des formes tactiles et diverses, tout en développant mon vocabulaire visuel. Pour moi, cette expérience incarne la joie intérieure de la création, la liberté de suivre son intuition et le simple plaisir du jeu. »

© Aistė Ambrzevičiūtė - Turbulences Vidéo #127

EDITO #127

VIDEOFORMES 2025 : Quarante ans d'engagements partagés

Quarante éditions d'une aventure collective où chaque acteur – artistes, partenaires, publics, équipes – a contribué à façonner un festival résolument expérimental, transdisciplinaire et ancré dans son époque. Cette 40e édition n'est pas seulement une célébration : c'est la preuve vivante qu'une autre culture est possible, portée par des convictions communes et une volonté partagée de défendre un art audacieux.

En 2015, VIDEOFORMES réunissait déjà de manière emblématique les forces créatives autour de la création de Video-Age[1], une œuvre collective puisant dans trois décennies d'archives pour faire dialoguer les époques et les disciplines, résonner le passé dans le présent, confronter les esthétiques et les époques. Ce projet incarnait déjà cette conviction : l'art numérique et hybride ne se construit pas seul. Il est le fruit d'un engagement mutuel – celui des artistes bien sûr, mais aussi des structures qui les soutiennent et donnent forme à leurs visions, des publics qui les accueillent et les questionnent.

Aujourd'hui, VIDEOFORMES 2025 prolonge cet héritage en réunissant figures historiques et nouvelles voix, dont les œuvres, qu'elles soient politiques, poétiques ou purement sensorielles, partagent une même exigence : celle d'un art qui interroge, dérange et émeut. Un art qui ne se contente pas d'illustrer son époque, mais qui la pense et la trouble.

Cet engagement vital ne serait rien sans ceux qui le portent. Aux côtés des 90 artistes internationaux invités et présentés dans la métropole auvergnate, des partenaires fidèles ont souhaité marquer cet évènement particulier en offrant un clin d'œil particulièrement créatif dans le cadre de Résonances VIDEOFORMES 40e, autant de prolongements complices dans la ville et au-delà. VIDEOFORMES confirme ainsi sa position de plateforme essentielle pour la création numérique contemporaine, tout en célébrant quarante ans d'innovation artistique partagée.

Il convient également de saluer à sa juste mesure l'investissement de tous ceux qui, depuis les débuts, ont fait vivre ce festival : les partenaires institutionnels et privés, les équipes curatoriales et techniques dont le travail invisible permet à chaque édition de surgir et les publics, enfin, sans l'encouragement répété desquels ces expériences n'auraient ni sens ni prolongement.

Quarante ans, c'est l'âge de la maturité, mais aussi celui de l'insoumission. VIDEOFORMES le rappelle avec éclat : l'art le plus innovant naît toujours de la rencontre – entre les disciplines, entre les générations, entre les idées, l'art qui reste un territoire en mouvement, où chaque édition de la manifestation est une nouvelle page à écrire.

Gabriel Soucheyre,
Mars 2025

À mes amis, trop tôt partis : Philippe Franck & Ko Nakajima

1. Video-Age : Alain Longuet, Gabriel Soucheyre, Stéphane Troiscarrés & coll., 2015, série de performances sonores et visuelles basées sur les images de 30 ans d'art vidéo en France issues des archives de GRAND CANAL (collectif d'artistes basé à Paris) et de VIDEOFORMES (3x 51 minutes).

SOMMAIRE #127

Edito p. 7

INTRODUCTION p.10

VIDEOFORMES 2025-1986. Retour aux sources
Emma Canali p. 10

EXPOSITIONS p. 20

Trame en temps réel
Santiago Torres p. 22

Sabia-VR
Vincent Ciciliato p. 32

Le Puits
Agnès Guillaume p. 40

Goldberg Variations
Ismaël Joffroy Chandoutis p. 48

Lovebirds Garden
Scott Hessels p. 56

Fondation
Nicolas Tourte p. 64

Rituel de l'eau, Rishi's Upanayanam
Véronique Rizzo p. 70

Lemna
Mathilde Reynaud p. 78

La salamandra
François Vogel p. 86

A dog dreams (of god)
John Sanborn p. 92

Lights Contacts
Scenoscosme p. 100

La pluie
HeeWon Lee p. 108

Digital Desert
Mihai Grecu p. 116

I Cercatori di Luce
Giuliana Cunéaz p. 122

Dé-payser
Laure Nillus p. 130

Blue Rain
Aurélien Jeanney p. 138

Signatures
Divers artistes p. 146

Videocollectifs
Divers artistes p. 160

VIDEO ART ACADEMY p. 164

PANORAMA DE LA CRÉATION JEUNESSE p. 194

VIDÉOS p. 208

Les vidéos en compétition p. 210 - p.227

Les jurys p. 228

Palmarès, prix & mentions p. 230

Prix de l'œuvre expérimentale de la Scam p. 230

Paroles des jurés p. 232 - p.235

SOMMAIRE #127

ACTES NUMÉRIQUES #6 RENCONTRES PROFESSIONNELLES p.236

Les Bienheureuses Rencontres #10 :
Discussions thématiques p. 240

Actes Numériques #6 - PART 1 : OVNi p. 242 - p. 245

Actes Numériques #6 - PART 2 : SIMULTAN p. 246 - p.251

Rendez-vous avec Les Volcans p. 252

PERFORMANCES p. 254

Inland I come back in broad day
Annabelle Playe, Marc Siffert & Hugo Arcier p. 256

La Nuit Hybride
Katia Vonna, Franck Vigroux, Antoine Schmitt, Loic Varranguien & Contrpoint p.258 - p.265

RÉSONANCES p. 268

Médiathèque Hugo-Pratt p. 269

Jeune Choeur Régional d'Auvergne p. 270

La baie des singes p. 271

Contrpoint p. 272

Équinoxe p. 273

Organisation p. 276
Index des titres d'œuvres p. 277 - p. 279
Index des noms d'artistes p. 280 - p. 285
Remerciements p. 286 - p. 289
Partenaires p. 290

VIDEOFORMES 2025-1986. RETOUR AUX SOURCES

par Emma Canali

La fin de l'époque de la vidéo analogique, dont l'Âge d'or a lieu au début des années 1980 et dont le déclin intervient vers la moitié des années 1990, a marginalisé ou rendu obsolètes des habitudes qui lui étaient propres. Pour n'en citer que quelques-unes : la familiarité 'artisanale' avec un attirail technique composé de magnétoscopes, de synthétiseurs et de coloriseurs ; l'émergence de petites boîtes de production, souvent domiciliées dans le foyer domestique des artistes ; les nuits blanches passées à bidouiller dans les studios de télévision grâce à des accords subrepticement passés avec leurs ingénieurs ; les valises remplies de bandes à trimballer pour aller montrer les dernières découvertes dans des petites salles de projection... Le temps est à l'improvisation, à l'engouement pour les « effets » de l'image électronique issus d'une expérimentation volontiers aléatoire des machines, au soutien horizontal à l'intérieur d'une petite communauté désireuse de tisser des liens entre praticiens, spectateurs et promoteurs de la vidéo.

Autre habitude partagée par ces derniers : un agenda ponctué de rendez-vous réguliers et incontournables, les festivals.

Ayant connu une montée en popularité fulgurante à cette époque, ces manifestations se caractérisent par un format sans règles fixes apte à socialiser le médium hybride, multiforme, au statut incertain de la vidéo. Leur destin est soumis aux politiques culturelles changeantes, voire hostiles, et aux trajectoires personnelles de ses organisateurs. Historiquement, elles subissent les séquelles de la migration massive de la vidéo, en voie de légitimation définitive, dans les salles de musées et dans les grandes biennales d'art contemporain depuis le milieu des années 1990, à l'heure du passage au régime numérique et de l'intérêt croissant pour l'intermédialité, au détriment des spécificités médiales qui faisaient encore l'actualité dans les années 1980. D'où l'essoufflement d'un phénomène de prolifération de manifestations indépendantes spécifiquement consacrées aux images électroniques peu après son épanouissement.

Si un processus de festivalisation touche l'ensemble des produits culturels à partir des années 1980, pour la vidéo, les festivals ont joué un rôle crucial en offrant une plateforme indispensable pour la diffusion d'œuvres qui autrement auraient eu peu de chances de circuler. En effet, les chaînes de télévision achètent rarement des bandes pour diffuser des extraits de quelques minutes à l'antenne et les musées et centres d'art hésitent encore à prendre en charge les coûts de production élevés des installations vidéo, ce qui les rend presque inaccessibles pour les artistes émergents.

Les festivals ont également contribué à dessiner temporairement une géographie artistique inattendue : les rapports de force entre métropoles branchées et périphéries y ont été renversés au profit de ces dernières, qui se transforment en carrefours internationaux, chaque année, le temps de quelques jours. La France, sous l'égide du maître-mot « décentralisation » prononcé par le gouvernement socialiste, en est un cas exemplaire. Pour voir, discuter et fêter la vidéo, on se précipite à Montbéliard, Hérouville-Saint-Clair, Manosque, Estavar, Gentilly, Rennes, Bourges, Clermont-Ferrand…

D'après les témoignages de celles et ceux qui ont vécu cette époque, à laquelle il conviendrait d'ajouter à juste titre le syntagme « des festivals vidéo », se dessine l'image d'une vaste mosaïque bigarrée et dynamique. Plusieurs traits communs se dégagent : de longues heures passées en salle de projection, une ambiance festive, des programmations hétérogènes, intergénérationnelles, à la fois locales et internationales qui mêlent installations, spectacles et concerts. Les souvenirs entraînent cependant un certain flou au moment de la mise au point. Le risque d'estomper les contours et la texture de chaque tesselle se tient aux aguets, alors que la qualité, les enjeux, les moyens, la durée d'activité ainsi que les vicissitudes diffèrent largement.

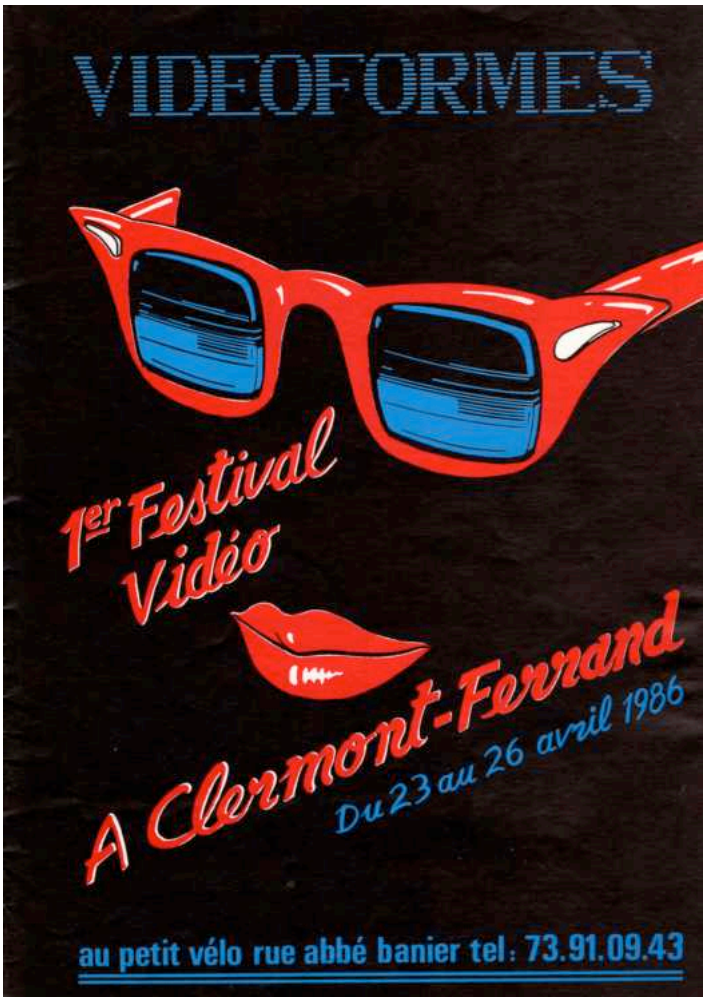
Dans un souci de rigueur historique, il est important de déceler les manifestations les plus remarquables pour identifier les apports singuliers dans une polyphonie de voix qui, sans cela, demeurerait chaotique. La presse de l'époque nous aide dans cette tâche. On peut notamment citer la Manifestation Internationale de Vidéo et Création de Montbéliard (1982-1992), Vidéo Art Plastique à Hérouville Saint-Clair (1987-2005), Les Instants Vidéo à Manosque (né en 1988 et basé à Marseille depuis 2004), ainsi que VIDEOFORMES à Clermont-Ferrand, le festival vidéo (désormais devenu « d'art hybrides et numériques ») français le plus ancien encore en activité depuis sa fondation en 1986.

Des questionnements émergent alors. Par quelles voies ces manifestations forgent-elles leur identité ? Quelle place occupent-elles dans le milieu de la vidéo, et qu'apportent-elles à celui-ci ? Enfin, comment gagnent-elles en légitimité aux échelles locale, nationale, et internationale (rarement dans cet ordre) ?

Les quelques pistes de réponses qui suivent relèvent du cas d'étude de VIDEOFORMES. Elles découlent d'un chantier de dépouillement, mené par l'autrice de ces lignes, de la documentation riche et inédite que l'association homonyme a eu la prévoyance de garder dès le début, et, plus récemment, de numériser en partie grâce à des subventions ponctuelles. Malgré le risque constant d'éparpillement lié aux nombreux déménagements au cours des quatre dernières décennies, cette archive papier nous est parvenue presque intégralement. Elle se compose de catalogues, revues de presse, bilans, projets, correspondances, dossiers d'artiste et d'autres structures. La quasi-totalité des bandes (qui se compte par milliers) projetées jusqu'à ce jour le complète, accompagnée de tirages photographiques, diapositives et captations de spectacles, conférences, installations, prises de vues des expositions, extraits de reportages télévisuels.

Il s'agit d'un cas de préservation *in situ* et d'exhaustivité en France qu'il serait dommage de passer sous silence. Si *Les Instants Vidéo* conserve encore des traces de son histoire dans ses bureaux, des lacunes documentaires conséquentes pèsent sur sa première décennie d'existence. Pour ce qui est des manifestations terminées, la documentation a souvent disparu : c'est le triste cas de Vidéo Art Plastique, dont une bonne partie de son histoire peut néanmoins être reconstituée grâce à un lot de documents internes et dossiers de presse conservés par VIDEOFORMES. Dans le meilleur des cas, les archives ont été déposées auprès d'institutions bibliothécaires. C'est le cas de celles afférentes à Montbéliard, données à la Bibliothèque nationale de France en 2014, en cours de traitement par celle qui écrit. Il s'agit d'un ensemble clos, mis à l'abri, mais déraciné de son contexte d'origine.

En ce sens, la réouverture de dizaines de boîtes et le branchement de lecteurs U-matic, Betacam et VHS poussiéreux offrent une opportunité d'exploration à parcourir à double sens. En direction centrifuge, car l'acheminement dans les coulisses de chaque édition et des moments *off* de VIDEOFORMES déploie une perspective sur l'ensemble de la scène vidéo française et internationale, du fait que le festival s'est tout de suite proposé comme observatoire de l'actualité et des mutations de celle-ci. En direction centripète,



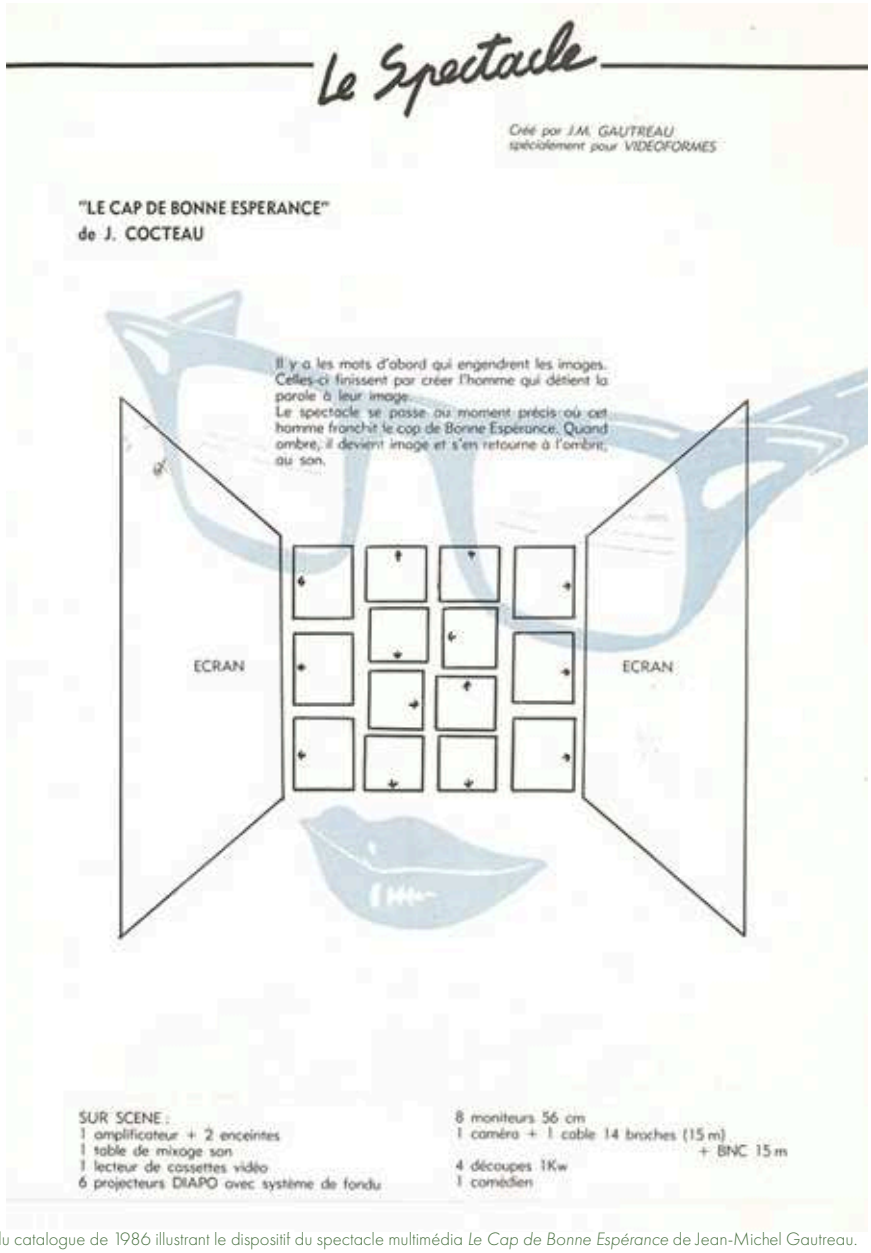
Affiche de la première édition de VIDEOFORMES, 1986.

puisqu'une association culturelle au cœur toujours battant, contrainte de défricher le temps présent année après année, a la possibilité de se tourner pour la première fois vers son passé avec le calme et l'ampleur d'un regard rétrospectif, à l'occasion de son quarantième anniversaire.

Pour revenir aux questions évoquées plus haut, VIDEOFORMES atteint sa maturité et sa légitimité à un rythme accéléré, avant de franchir le cap de son dixième anniversaire. C'est sur cette période que nous nous focaliserons.

Son contexte d'émergence reflète l'air du temps. Entre les années 1980 et 1990, en France, en dehors de quelques rares spécialistes, c'est surtout une génération d'électrons libres, artistes ou personnalités aux formations disparates éloignées des milieux officiels de l'art contemporain, académiques et institutionnels, qui restent le plus souvent dépassés par les possibilités artistiques de la vidéo et s'ingénient à les promouvoir. Souvent dépourvus de connaissances préalables solides, ils les affinent par le travail de prospection sur le terrain au fil des éditions. Ils peuvent souvent compter sur l'aide d'une figure-clé de la vidéo en France, Jean-Paul Fargier, vidéaste et critique vidéo dès la première heure, enseignant à Paris VIII, bref, un véritable compagnon de route. Il sera le conseiller artistique officiel de VIDEOFORMES de 1987 à 1996.

VIDEOFORMES voit le jour au sein de P.R.I.S.M.E. (Production Réalisation Images Sons Magnétiques Électroniques), association loi 1901 clermontoise crée en 1984, qui fonctionne comme une boîte de production à petite échelle louant du matériel vidéo pour offrir des services d'artisanat audiovisuel (captation de concerts et spectacles, montage et post-production de bandes promotionnelles, vidéo-clips), auxquels s'ajoutent quelques créations plus personnelles. L'association se compose de jeunes enseignants, moniteurs, animateurs et formateurs audiovisuels. Parmi eux, Gabriel Soucheyre a l'intuition de réaliser un « festival » en 1985, finalement organisé au printemps de 1986 au café-théâtre Petit Vélo, rue Abbé Banier.



Page du catalogue de 1986 illustrant le dispositif du spectacle multimédia *Le Cap de Bonne Espérance* de Jean-Michel Gautreau.

Faisant appel aux formes multiples de la vidéo, les organisateurs esquissent d'amblée l'ADN de la manifestation. Sa genèse évoquée dans le catalogue succinct résume un enthousiasme générationnel et rêveur, envers un médium considéré comme nouveau, désireux de se faire une place entre les poids lourds de la télévision et du cinéma :

« Rien d'étonnant lorsque des fous de l'image, de doux dingues de la vidéo se rencontrent, qu'il naisse une envie irrésistible de communiquer leur virus et de faire partager leur plaisir. (...) Tous les moyens seront mis en œuvre pour créer un espace-temps éphémère, riche des images les plus branchées des mouvances de l'art vidéo. »

Si le ton est léger, les finalités sont claires :

1) Diffuser des produits vidéo et des images de synthèse encore dépourvus d'un circuit de distribution
2) Faire le point sur le matériel et les réalisations existantes en Auvergne.
3) souligner la spécificité artistique de l'image électronique en tant que moyen d'expression artistique original.

Désargentés mais ambitieux, les initiateurs de VIDEOFORMES ne se contentent pas de projeter seulement une sélection de bandes empruntées aux collections de l'I.N.A., du Centre Pompidou et d'autres distributeurs. Ils époustouflent leurs premiers spectateurs avec la performance multimédia *Le Cap de Bonne Espérance*, d'après Jean Cocteau,

composée d'un imposant mur de quatorze moniteurs, de deux magnétoscopes, d'une caméra, d'une table de mixage son et de six projecteurs de diapositives. Il s'agit d'une création originale de Jean-Michel Gautreau, jeune espoir de la vidéo française qui noue un lien étroit avec VIDEOFORMES pendant dix ans. Élève talentueux et collaborateur à la caméra et aux effets spéciaux de Fargier, soutenu par la spécialiste de la vidéo Dany Bloch, Gautreau vient d'exposer sa première double installation Loin de L.A. à l'A.R.C. (Ateliers de Recherche Contemporaine) au Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris en décembre 1985, après à une bourse en Californie, et il participe en juin 1986 à la première grande exposition française d'installations vidéo intitulée Où va la vidéo ?, conçue par Fargier à la Chartreuse de Villeneuve-lès-Avignon à la suite d'une commande du directeur du Festival d'Avignon.

Le ton est donné : l'association P.R.I.S.M.E./ VIDEOFORMES (qui au bout de quelques années ne s'appellera plus que VIDEOFORMES) vise haut et agit vite. Dès 1987 elle s'engage dans la tâche herculéenne de produire ou coproduire entre cinq et dix installations vidéo par édition. Les fruits mûrissent tôt. L'exposition conçue en 1989 dans les locaux de la Maison de l'Innovation de Clermont-Ferrand, un centre à vocation scientifique, est remarquée dans la presse pour la présence insoupçonnée de Gary Hill parmi les artistes exposés. Elle est considérée par la critique avertie comme étant d'une qualité équivalente, voire supérieure, à la hauteur, sinon mieux, de la vaste rétrospective muséale Video-Skulptur – retrospectiv und aktuell, 1963-1969 qui se tient à Cologne la même année.

L'attention portée aux installations s'impose comme un trait distinctif du festival, étayé par l'idéation de la Tribune de critique (1989-1999), une table ronde qui réunit à tour de rôle des spécialistes de la vidéo d'envergure internationale pour discuter à chaud des installations présentées dans l'exposition du festival, afin de combler le manque de théorisation sur cette typologie d'œuvre.

Suite à la grande réussite de l'exposition avignonnaise de 1986, VIDEOFORMES s'associe dans la foulée à Fargier et à d'autres producteurs d'installations basés à Lille, Saint-Étienne, Saint-Quentin-en-Yvelines et à Montpellier pour créer l'association La Vidéo Gagne du Terrain (1987-1988). Il s'agit d'une tentative significative, bien qu'éphémère, d'achat et de partage d'un parc matériel pour faciliter l'accès aux équipements et la circulation des installations produites par les membres de l'association, dans l'optique d'organiser des expositions itinérantes en complément des événements festivaliers, et de constituer un catalogue des installations produites en France.

Plus globalement, VIDEOFORMES s'investit à 360 degrés au profit de la création électronique et de l'accompagnement de jeunes artistes, un engagement qui se manifeste autant dans la structure du festival que dans le choix de fédérer autour de cet événement une multitude d'activités complémentaires.

Remarqué par les spécialistes du milieu (Robert Cahen, Dalibor Martinis, Gary Hill, Klaus von Bruch, John Sanborn, Ed Emshwiller, Juan Downey...) pour ses rétrospectives pointues, le festival propose également des stages étudiants et des programmations scolaires, auxquels s'ajoutent en 1993 des espaces dédiés aux professionnels et aux acheteurs potentiels de bandes. En 1989, un concours pour soutenir la jeune création est inauguré, les prix étant des dons de matériel, des stages, ou des achats par FR3 ou Canal +. C'est dans l'idée de chroniquer la création vidéo française et internationale que VIDEOFORMES devient également une petite maison d'édition à partir de 1993, en publiant la revue spécialisée trimestrielle *Turbulences Vidéo*. La section « Portrait d'artiste » y livre des témoignages inédits et intimes non seulement d'artistes affirmés, mais également de jeunes artistes qui ont côtoyé le festival et en ont reçu le soutien (entre autres, Jean-Baptiste Mathieu, Ghislaine Gohard, Véronique Légendre...).

Archeopteryx, Giuliana Cuneaz, 1984-1991, cour de l'Hôtel de Chazerat

Turbulences vidéo est tout d'abord le nom du réseau auvergnat de diffusion régulière de bandes-vidéo que VIDEOFORMES met en place à partir de 1990, car le temps condensé du festival ne suffit pas à ancrer une sensibilisation à la vidéo à l'échelle locale. C'est dans ce même esprit qu'en 1988 et 1989, VIDEOFORMES assure, en partenariat avec le festival *Vidéo Art Plastique* et le distributeur français de référence *Heure-Exquise !*, l'organisation de deux rencontres professionnelles réunissant l'ensemble des acteurs du secteur pour réfléchir à des formes de mise en réseau à l'échelle nationale. Le résultat franchit les frontières de l'Hexagone avec la création des Cent Lieux en 1990, une tentative de recensement des diffuseurs européens de la vidéo coordonnée par *Heure Exquise !*, qui dépasse rapidement les cent unités et reste en place pendant quelques années.

En complément du festival et d'une coordination régionale de séances de projection mensuelles, en 1990 VIDEOFORMES avance même l'idée de constituer un Centre de la Création de l'Image en Mouvement à Clermont-Ferrand, dans le cadre des consultations infructueuses du « Plan Image » impulsées par la D.R.A.C. avec la municipalité locale, dans le but de donner un nouvel élan au secteur audiovisuel auvergnat. En harmonisant l'audiovisuel, les arts visuels et les arts vivants, le Centre aurait prévu des salles de projection, d'exposition et un centre de documentation et de formation, ainsi qu'une unité de production vidéo.

Une telle proposition, certes utopique, traduit le mécontentement de VIDEOFORMES face à la réticence à ouvrir des espaces dédiés à la vidéo en Auvergne. À la différence d'autres villes, Clermont-Ferrand est, en effet, dépourvue de toute structure (Maison de la Culture, Maisons de la Jeunesse, Centres d'Action Cultures, Centres d'art, salles de cinéma art et essai, écoles d'art...), équipée de matériel vidéo et disponibles pour héberger des festivals.

Sans se décourager, VIDEOFORMES tire profit d'une condition d'indépendance et de liberté d'action imposée par un contexte local défaillant. En 1989, le festival essaie pour la première fois la formule, pérennisée depuis, d'être présent sur plusieurs sites. L'intention d'octroyer un droit de cité au médium vidéo à Clermont-Ferrand se reflète ainsi dans la spatialisation de la programmation en ville. Négociation après négociation, au tournant des années 1990, VIDEOFORMES s'infiltre graduellement au sein de structures municipales ou départementales, de centres commerciaux, de musées, de l'École des Beaux Art, de petites galeries, de commerces vacants, ainsi que de sites historiques tels que l'Hôtel de Chazerat ou la Chapelle des Cordeliers...

Le totem pyramidal installé à Place Jaude, 1990 © Photo : Gabriel Soucheyre, VIDEOFORMES

Un partenariat fructueux et de longue durée est établi avec l'Atelier *Bain d'Huile*, un collectif d'artistes qui loue un ancien garage.

À l'occasion de la cinquième édition en 1990, VIDEOFORMES tente même une opération d'intervention architecturale à l'échelle urbaine dans le but de se faire remarquer auprès du public local non spécialisé, fort récalcitrant. En partenariat avec le studio d'architecture clermontois Fabre-Speller, VIDEOFORMES installe une trentaine de totems pyramidaux de dimensions différentes au centre et autour des places principales de la ville, dont le principal, est situé place Jaude et mesure 25 mètres de hauteur, en profilant ainsi symboliquement une nouvelle enceinte virtuelle de la ville. Dans le projet de départ en collaboration avec EDF, resté inaccompli pour des raisons techniques et administratives, un faisceau lumineux connecterait les sommets des pyramides, chacune pourvue d'écrans pour diffuser des vidéoprojections. Malgré des moyens plus modestes, la même opération « d'infiltration » est répétée en 1991 avec des drapeaux à rayures noires et blanches, en 1993 avec des arbres bleus, puis en 1994 avec des antennes rouges.

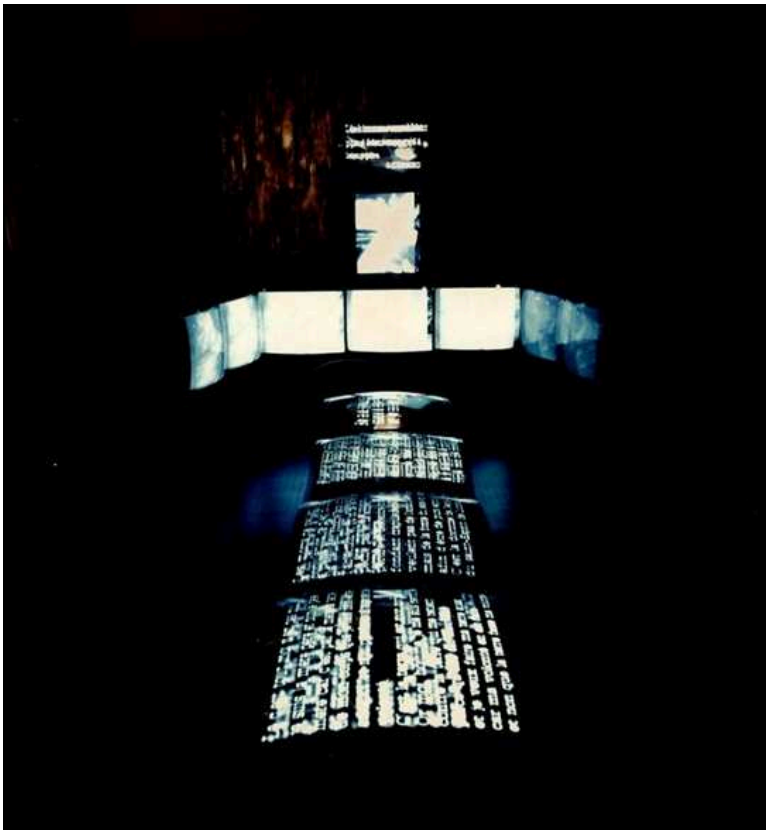
C'est en 1992 que le rêve d'ancrage dans le centre historique clermontois se concrétise, avec l'ouverture de la Galerie de L'Art du Temps, fruit d'un projet en chantier depuis 1990, comprenant la restauration, la location et la reconversion en salle d'exposition permanente de la chapelle de l'ancien couvent des Oratoriens, édifiée au XVII[e] siècle, à quelques minutes de marche de la cathédrale.

Lors de l'inauguration, deux installations sont présentées : *News 91* de Catherine Ikam, vedette de la vidéo française, et *Les cires* de Siro, jeune artiste clermontois, qui interrogent l'image médiatique télévisuelle.

Le déploiement du rayon d'action de VIDEOFORMES s'accomplit grosso modo dans ces années-là, et, parallèlement, deux événements viennent attester de son rayonnement en dehors du milieu vidéo, où VIDEOFORMES est désormais reconnu comme un acteur phare. En 1992, le festival est choisi pour représenter la production vidéo française à la foire d'art contemporain ARCO de Madrid. Accompagné d'une sélection de bandes primées depuis 1989, le stand met en avant la présence de personnalités confirmées et d'artistes émergents, avec les installations *Nature artificielle* de Catherine Ikam et Yonaguni Bridaine-Insight de Jean-Michel Gautreau, présentées dans une autre version lors de l'édition de 1990.

En France, c'est le tour d'Images en scène. Organisé par l'association Art3000 au Palais de Tokyo en juin 1993, cet évènement méconnu aujourd'hui, mais qui a fait date à l'époque est la première manifestation muséale en France consacrée exclusivement aux installations vidéo et filmiques, pour la plupart françaises. Trente œuvres sont rassemblées pour l'occasion, dont quatre (très louées par la presse) sont produites entre 1991 et 1993 par VIDEOFORMES, et réalisées par quatre artistes que le festival soutenait assidûment : *Rêve du prisonnier* de Michel Coste (ancien membre de P.R.I.S.M.E.), *Vox populi* de Véronique Légendre, *Steppe* de Jean-Michel Gautreau et *TV Métamorphose* de Ghislaine Gohard.

En guise de conclusion, il est utile de revenir au format du festival. Ce dernier a, en effet, souvent été critiqué en raison de son potentiel réduit à néant à force de formules répétitives, de choix faciles et d'inflation spectaculaire, au lieu de mettre à profit l'espace-temps condensé et fébrile qui fait sa spécificité, dans une logique de laboratoire de création, de recherche et de travail de concert avec les artistes.



Jean-Michel Gautreau, Yoguni Bridaine Insight, 1990.

Inauguration de la Galerie de l'Art du Temps avec l'équipe de VIDEOFORMES, 1992.

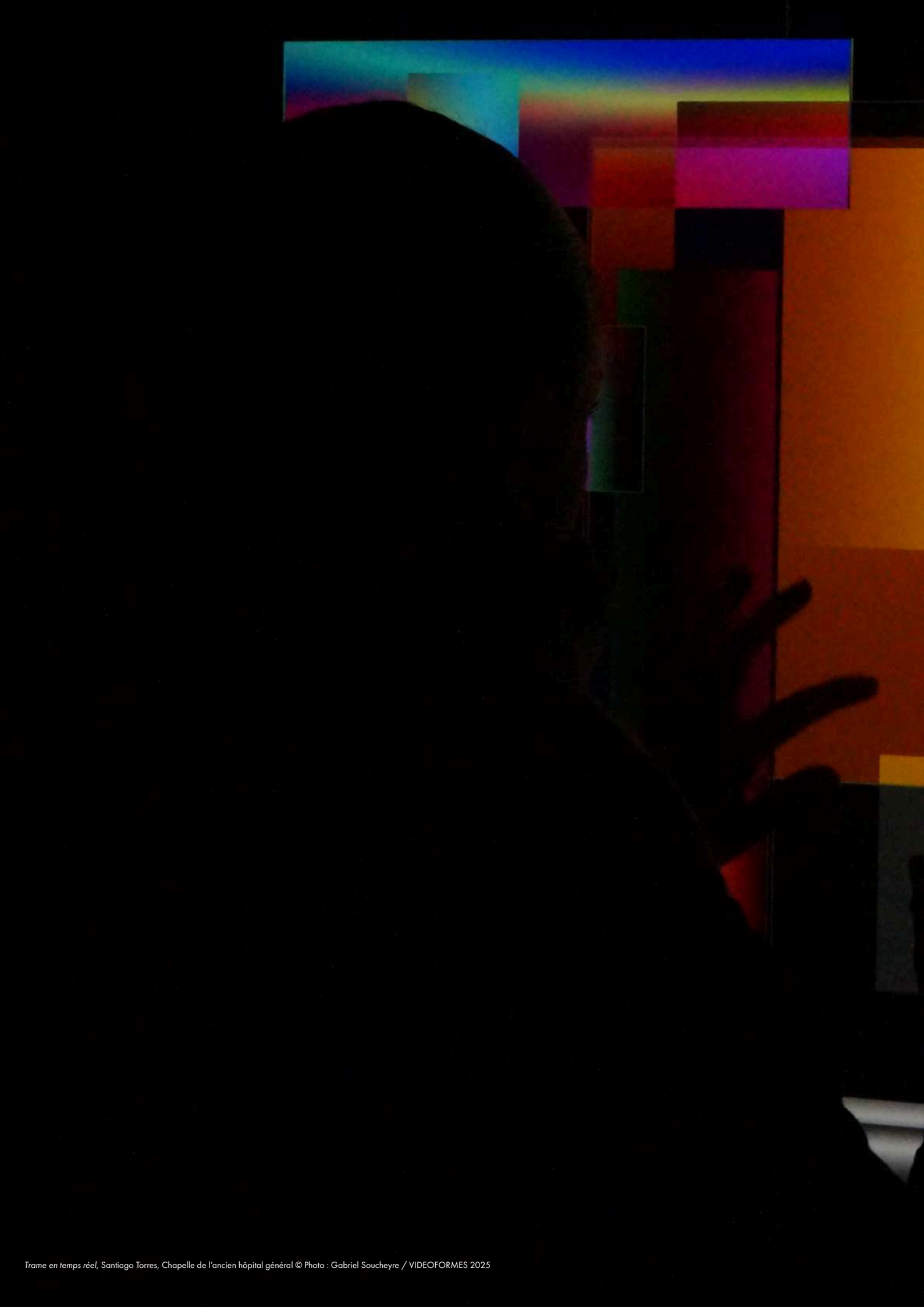
Une attitude vertueuse, qu'un exemple parmi d'autres tiré de l'histoire de VIDEOFORMES illustre bien. Il s'agit d'une collaboration avec l'artiste plasticien et vidéaste pionnier Roland Baladi. Depuis 1982, Baladi mène un projet de série fictionnelle, une sorte de *soap opéra* expérimental autour des aventures et des chagrins d'amour d'un jeune couple (Michael and Jello, Michael est un peintre inquiet), en développant en filigrane et avec ironie des réflexions sur l'art et sa médiatisation télévisuelle. Pour l'édition 1992, Baladi envahit l'Atelier Bain d'Huile avec l'installation *L'épisode de Brooklyn,* produite par VIDEOFORMES, qui sert de décor pour le vingt-cinquième épisode de la série, intitulé *Stand by an Overbooked Flight*, qui en représente les vestiges, en dehors des heures du tournage. D'après les premières lignes du synopsis de l'épisode conçu par Baladi : hébergé par Bain d'Huile « dans un garage squatté à Brooklyn, Michael peint des images pourraves de mauvaise réception hertzienne et les projette directement sur la toile à l'aide d'un projecteur ». L'installation prévoit en effet une Cadillac garée dans l'ancien garage. À l'intérieur de celle-ci, est installée une caméra qui cadre la photographie d'une toile peinte par le biais d'une batterie d'aérographes, de manière à restituer les 625 lignes de balayage hertzien d'un écran télévisuel, y compris ses défauts de réception. La photographie est à son tour projetée en taille agrandie sur le mur. *Stand by an Overbooked Flight* sera diffusé en avant-première lors de l'édition de 1993, tandis que les toiles scannées à l'imprimante seront présentées à la Galerie de L'Art du Temps au festival l'année suivante, lors d'une exposition consacrée aux rapports entre la vidéo et l'objet tableau.

Voici, en quelques grands traits, le portrait de la jeunesse effervescente et audacieuse de VIDEOFORMES, festival à la biographie facettée et riche en anecdotes d'envergure historique, qui méritera d'être détaillée davantage.

© Emma Canali, Avril 2025
- Turbulences Vidéo #127

Stand by on an Overbooked Flight, Roland Baladi, © Gabriel Soucheyre/VIDEOFORMES.1992

EXPOSITIONS



Trame en temps réel, Santiago Torres, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

TRAME EN
TEMPS RÉEL
SANTIAGO
TORRES

TRAME EN TEMPS RÉEL
SANTIAGO TORRES (VEN)

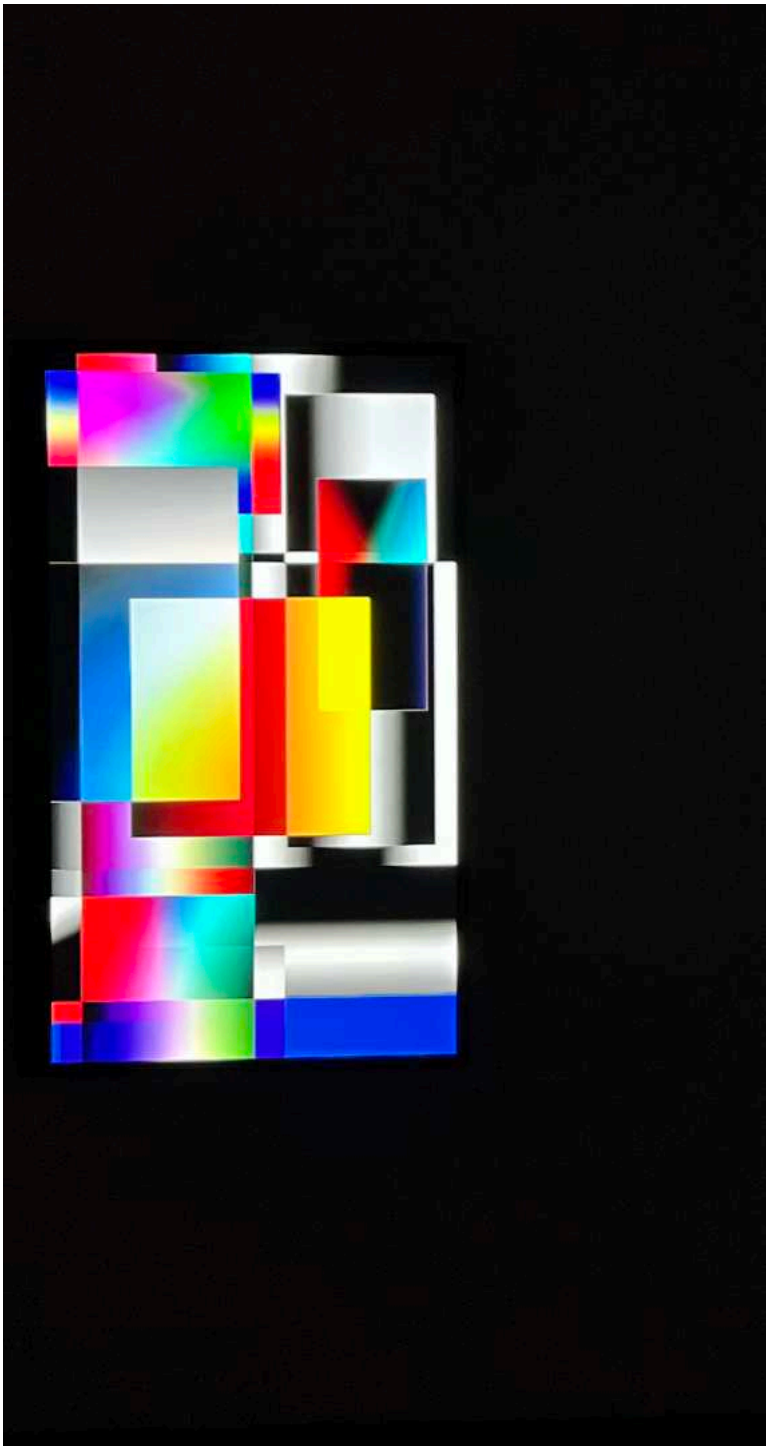
La série *Trame en Temps Réel* propose une immersion dans un univers abstrait et cinétique, où le virtuel se réfléchit et se redéfinit en boucle infinie. Chaque pièce est construite autour d'un objet tridimensionnel abstrait, recouvert d'une texture miroir parfait. Cette surface réfléchissante ne renvoie pas l'image de l'espace réel, mais celle de son environnement virtuel simulé : une trame dynamique en noir et blanc, oscillant entre le statique et le mouvement, entre l'ordre et le chaos. Cette œuvre interroge les limites entre le réel et le simulé, célébrant l'héritage de l'art cinétique et cybernétique, tout en projetant ses codes dans un futur numérique. Elle invite le spectateur à explorer un espace sans fin, où la lumière, la matière et le mouvement se rejoignent pour former une expérience profondément immersive et interactive.

Ce dialogue entre l'objet et son environnement virtuel crée une esthétique profondément cybernétique, où les notions de perception et de rétroaction prennent tout leur sens. À travers son interaction, l'observateur devient partie intégrante du système : ses gestes et sa présence perturbent, altèrent et recomposent la trame en temps réel. Le tableau ainsi transformé devient un vecteur mouvant, tendant vers l'infini, où chaque instant révèle de nouvelles configurations visuelles et conceptuelles.

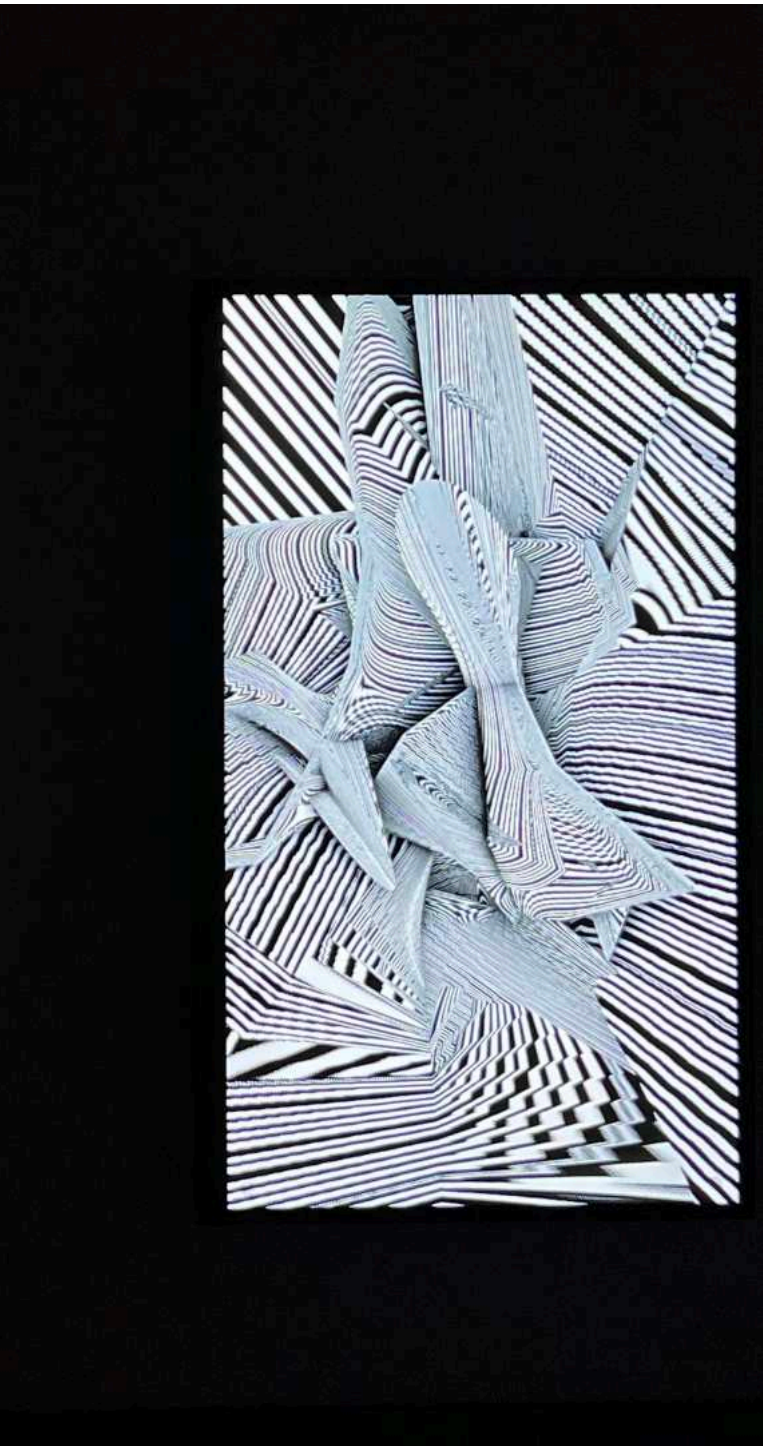
Cette œuvre interroge les limites entre le réel et le simulé, célébrant l'héritage de l'art cinétique et cybernétique, tout en projetant ses codes dans un futur numérique. Elle invite le spectateur à explorer un espace sans fin, où la lumière, la matière et le mouvement se rejoignent pour former une expérience profondément immersive et interactive.

Santiago Torres, *Trame en Temps Réel* 25F.
PC, Ecran Tactile, Application 3D interactive. Dimensions variables.

CHAPELLE DE L'ANCIEN HÔPITAL GÉNÉRAL
DU 13 AU 30 MARS



Trame en temps réel, Santiago Torres, Chapelle de l'ancien hôpita



l général © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

Santiago Torres © Photo : Santiago Torres, tous droits réservés

SANTIAGO TORRES

Né en 1986 à Paris, Santiago Torres est de nationalité vénézuelienne. Il vit et travaille à Paris.

Artiste-programmeur. Ses recherches sont basées sur une analyse approfondie de la géométrie et de l'interaction entre le public et l'art influencée par les jeux vidéo et l'art cinétique et cybernétique.

Torres crée des dispositifs interactifs où il laisse au spectateur la liberté de décision esthétique à travers des modules géométriques tactiles, le spectateur interagit avec sa propre inspiration en transformant des volumes virtuels qui lévitent dans l'espace, générant des géométries impossibles. Il appartient à la prestigieuse Galerie Denise René à Paris et a également exposé dans d'importantes expositions en France, Belgique, Espagne, Turquie, Tunisie, Allemagne, Suisse, Angleterre, et Venezuela.

Site web : https://www.instagram.com/santiago_apk/

Portrait vidéo de l'artiste : https://www.youtube.com/watch?v=UzYjs2Wdgc0

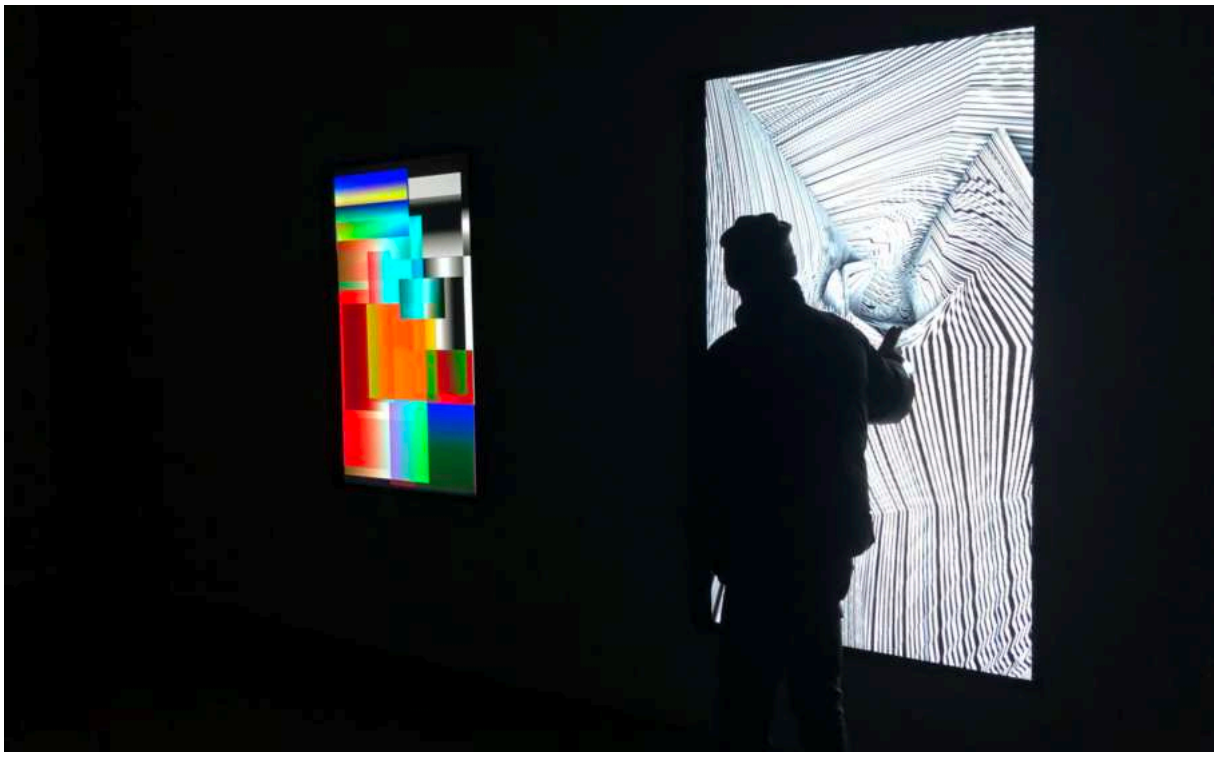
Portrait d'artiste Turbulences Vidéos : https://videoformes.com/wp-content/uploads/2025/04/TV125.pdf

LE MIROIR COMME PORTE D'ENTRÉE AU VIRTUEL

par Santiago Torres

En 2010, j'ai entrepris un nouveau projet ambitieux intitulé *Trame en Temps Réel*, qui prolongeait mes recherches artistiques amorcées dans ma série précédente, *Composition Color*. Ce travail sur la couleur m'avait permis d'explorer les interactions chromatiques, mais je souhaitais aller au-delà et aborder un concept clé dans l'art contemporain : le virtuel.

Cette notion a émergé dans mes recherches approfondies sur l'art cinétique et cybernétique, influencées par des artistes majeurs comme **Julio Le Parc, Nicolas Schöffer, Yaacov Agam, Gregorio Vardanega, Martha Boto, Horacio García Rossi** et **Carlos Cruz-Diez**



Trame en temps réel, Santiago Torres, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

Le miroir comme porte d'entrée au virtuel

Lors de mes investigations, j'ai remarqué que le miroir jouait un rôle central dans les œuvres de ces artistes, non seulement comme outil de réflexion, mais comme générateur d'espaces virtuels :

- Julio Le Parc a conçu des œuvres en miroir qui fragmentent et reflètent l'espace environnant, créant des environnements immersifs.

- Yaacov Agam, dans son célèbre *Salon Agam*, utilise des miroirs pour inclure l'espace dans son œuvre, transformant l'environnement en une expérience immersive et interactive.

- Nicolas Schöffer, pionnier de l'art cybernétique, intégrait des miroirs en acier inoxydable dans ses sculptures pour capter et projeter la lumière, transformant l'espace réel en une dynamique changeante.

- Martha Boto et Gregorio Vardanega utilisaient des objets en miroir pour déformer la lumière et générer des espaces vibrants où la lumière devient matière.

- Carlos Cruz-Diez jouait avec les interférences chromatiques, souvent amplifiées par des dispositifs réfléchissants.

L'évidence s'est imposée lorsque, lors d'une collaboration avec Diego, artiste conceptuel, il m'a montré un espace virtuel construit autour d'un miroir. L'idée d'un miroir comme élément central du virtuel, reflétant et modifiant l'espace, a été une révélation pour moi. Cela m'a conduit à unifier ces inspirations dans une approche méthodique et scientifique pour intégrer le virtuel dans mon propre travail artistique.

Fusion de la technologie et de l'art : l'avènement des trames virtuelles

Dans *Trame en Temps Réel*, j'ai utilisé *Blender*, une plateforme de modélisation 3D, pour générer des objets virtuels paramétriques. *Blender* permet d'intégrer des codes qui produisent automatiquement des volumes géométriques, que j'ai ensuite incorporés dans un espace interactif. L'idée était de créer une trame visuelle enveloppante, où un miroir central servait de point de convergence. Grâce à des écrans tactiles et des systèmes infrarouges, le public pouvait interagir directement avec l'œuvre, modifiant les formes, les couleurs et les structures en temps réel.

Chaque interaction créait une œuvre nouvelle et unique, transformant l'espace virtuel en une expérience dynamique. Les éléments géométriques et abstraits respectaient des principes esthétiques stricts – lignes, couleurs et proportions – tout en offrant des variations infinies grâce à l'intervention du spectateur. Cette interaction active plaçait le spectateur au cœur du processus créatif, faisant de lui un co-créateur.

Une œuvre au service de l'instant présent

Ce qui m'a toujours fasciné, c'est la manière dont une œuvre peut capturer l'instant présent. Pour moi, l'art ne consiste pas seulement à contempler une pièce finie, mais à vivre un moment d'interaction. À travers cette série, j'ai voulu transcender la simple réflexion ou contemplation pour inviter le public à agir. Dès que le spectateur interagit avec l'œuvre, elle devient vivante. C'est cet échange qui constitue l'essence de *Trame en Temps Réel*. L'œuvre, en perpétuelle évolution, ne trouve sa forme définitive que dans l'instant où le spectateur intervient.

À l'époque, cette approche coïncidait avec l'émergence des technologies tactiles et des réseaux sociaux, notamment Facebook, qui transformaient notre manière de communiquer et d'interagir. J'étais convaincu que le futur de l'art serait résolument interactif, basé sur des écrans tactiles et des échanges en temps réel. C'est dans ce contexte technologique que j'ai conçu mes tableaux comme des « interfaces » dynamiques, où chaque interaction produisait une nouvelle image ou une nouvelle œuvre.

L'accueil de l'œuvre : entre innovation et héritage

Entre 2010 et 2011, j'ai réalisé la première version de *Trame en Temps Réel* en utilisant des technologies comme DirectX 9, Visual Studio, et des écrans tactiles infrarouges fonctionnant sous Windows XP. Ces œuvres ont été présentées dans des lieux prestigieux, notamment la galerie Denise René, un espace emblématique de l'art cinétique. Denise René elle-même, ainsi que Eleonore Schoffer, m'ont soutenu dans ce projet.

Cette expérience était innovante à l'époque, car peu d'œuvres d'art intégraient des technologies interactives. Les visiteurs de la galerie, habitués à des œuvres comme celles de Elias Crespin, Julio Le Parc ou Carlos Cruz-Diez, découvraient une nouvelle dimension où ils pouvaient toucher et modifier l'œuvre en temps réel. Cela contrastait fortement avec les pratiques traditionnelles, où l'interaction se limitait souvent à une perception optique ou rétinienne.

De l'art cinétique à l'art génératif

Avec *Trame en Temps Réel,* j'ai voulu réactualiser l'héritage de l'art cinétique et cybernétique en utilisant les outils de notre époque. Inspiré par la *Théorie des miroirs* de Nicolas Schöffer, j'ai exploré les relations entre réel et virtuel, tout en ancrant mes œuvres dans une esthétique contemporaine. Mon travail témoigne d'un désir de dépasser les limitations des années 1960-1970, où l'art cinétique était souvent perçu comme une finalité en soi. Pour moi, il s'agissait plutôt de créer une plateforme ouverte, où la technologie et l'interaction humaine pouvaient s'unir pour produire des œuvres infiniment renouvelables.

Une vision tournée vers le futur : l'art au service de l'interaction

Aujourd'hui, plus que jamais, mes recherches artistiques se concentrent sur les processus génératifs et l'art interactif, deux piliers qui redéfinissent la manière dont nous concevons et percevons les œuvres d'art. Ces concepts m'offrent la possibilité de repousser les frontières de la création, en transformant chaque interaction en un moment unique et éphémère.

L'œuvre incomplète : une invitation à la participation

Dans ma pratique, chaque œuvre est pensée comme un espace ouvert, une entité inachevée qui attend l'intervention du spectateur pour trouver son véritable sens. Ce n'est qu'à travers cette participation active que l'œuvre devient complète. Cette idée, qui peut sembler paradoxale dans le contexte d'un art souvent perçu comme figé ou contemplatif, place le spectateur au centre du processus de création. Il ne s'agit plus simplement de regarder ou d'apprécier, mais d'agir, d'influencer, de transformer.

Mon rôle, en tant qu'artiste, est de concevoir les outils et les cadres nécessaires pour faciliter ces interactions. Je construis des plateformes où le spectateur peut s'approprier l'œuvre, la modifier, et ainsi la faire évoluer. À travers ces interventions, je cherche à capturer l'instant présent : ce moment précis où le public devient partie intégrante de l'œuvre, où l'art cesse d'être un objet statique pour devenir une expérience vivante.

La technologie au service de la création infinie

Les avancées technologiques jouent un rôle central dans cette démarche. Grâce à elles, il est désormais possible de reproduire ces moments de création à l'infini, offrant une diversité d'interactions et de résultats qui échappaient auparavant aux contraintes matérielles. Les écrans tactiles, les capteurs infrarouges, les algorithmes génératifs ou encore la réalité augmentée permettent de démultiplier les possibilités d'interaction. Chaque geste, chaque mouvement, chaque contact, crée une réponse unique, une œuvre nouvelle qui n'aurait pu exister sans l'intervention du spectateur.

Cette capacité à renouveler l'expérience artistique est essentielle dans mon travail. Elle traduit ma conviction que l'art ne doit pas se limiter à un produit final, mais qu'il doit être un **processus en constante évolution**, une exploration sans fin des possibles.

Une démarche amorcée en 2007 : entre tradition et innovation

Depuis 2007, cette vision de l'art interactif et génératif guide l'ensemble de ma pratique. Mon projet *Trame en Temps Réel* constitue une étape clé de ce parcours. En explorant le potentiel des technologies émergentes, j'ai voulu bâtir un pont entre la tradition de l'art cinétique et les outils contemporains. L'héritage des pionniers comme Nicolas Schöffer, Julio Le Parc, ou Yaacov Agam m'a profondément influencé, mais je souhaitais aller plus loin en adaptant leurs idées à notre époque.

Contrairement aux œuvres des années 1960-1970, souvent pensées comme des objets finis malgré leur caractère interactif, mes créations cherchent à exploiter pleinement les **potentiels technologiques actuels**. Avec *Trame en Temps Réel*, j'ai développé des systèmes génératifs capables de produire une infinité de variations en temps réel. Ces œuvres ne sont pas seulement interactives dans leur conception ; elles sont **fondamentalement interactives dans leur essence**, car elles n'existent véritablement que dans le moment d'échange avec le public.

Le rôle de l'artiste comme facilitateur

Dans cette nouvelle conception de l'art, le rôle de l'artiste change. Je ne me vois plus uniquement comme un créateur, mais aussi comme un facilitateur d'expériences. Mon travail consiste à poser les bases, à créer des structures ouvertes où les spectateurs peuvent s'exprimer. En ce sens, chaque spectateur devient lui-même un artiste, un co-créateur. Cette approche démocratise l'art tout en posant des questions fondamentales sur la propriété, l'identité et la pérennité des œuvres.

L'expérience au cœur de l'art

Ce qui m'importe avant tout, c'est l'expérience. Pour moi, l'art ne réside pas dans l'objet lui-même, mais dans ce qui se passe au moment où le spectateur interagit avec l'œuvre. C'est une rencontre, une relation éphémère mais intense, où chaque geste, chaque action peut transformer radicalement l'œuvre. C'est cette fluidité, cette capacité à capturer l'instant présent, qui donne à mon travail sa force et sa pertinence.

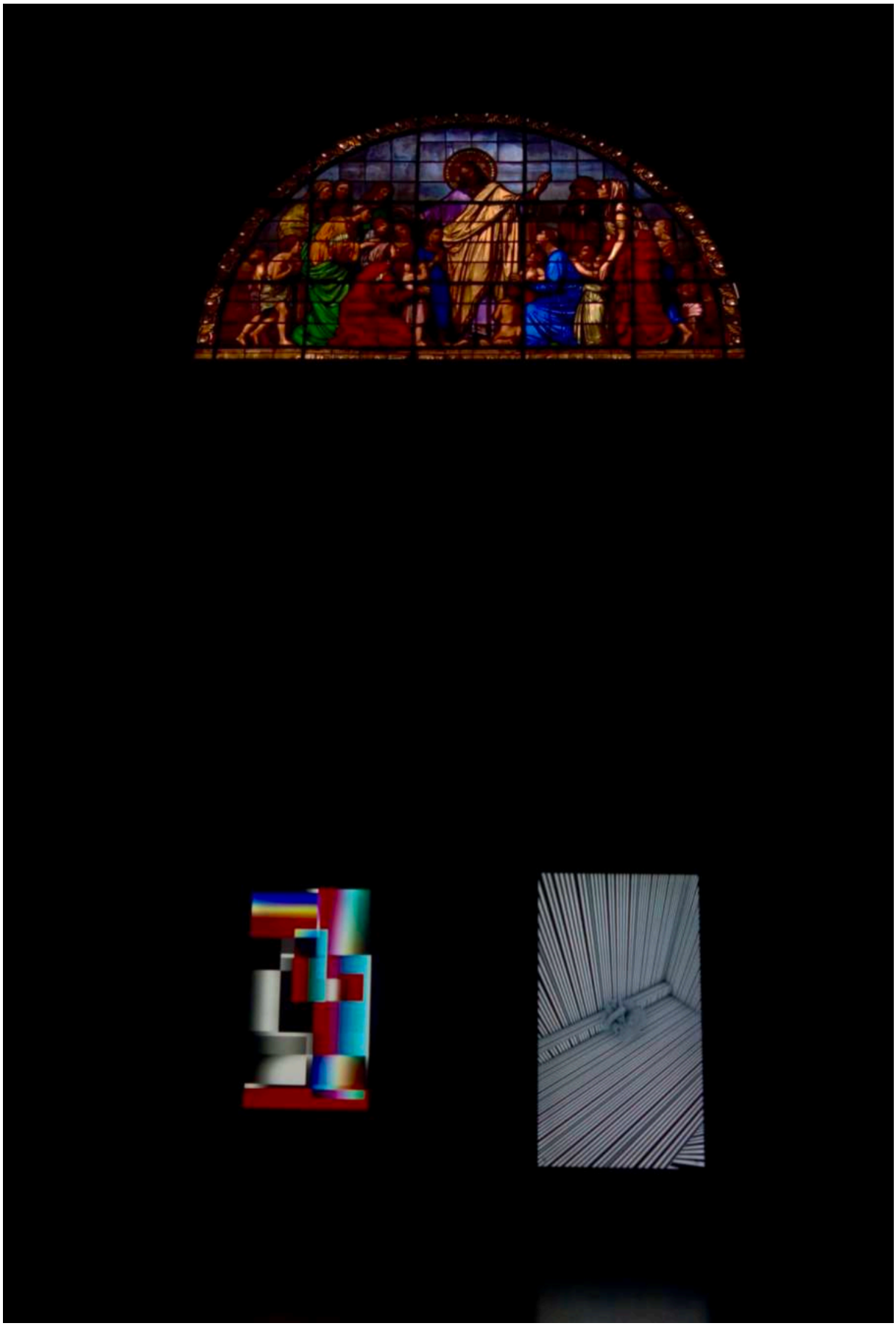
Une exploration sans fin

Aujourd'hui, je continue à explorer les nouvelles frontières de l'art génératif et interactif. Les possibilités offertes par l'intelligence artificielle, les environnements immersifs et la réalité virtuelle ouvrent des perspectives fascinantes. Ces technologies permettent d'imaginer des œuvres encore plus dynamiques, où l'interaction devient totale, où le spectateur est immergé dans un univers qu'il peut façonner à son gré.

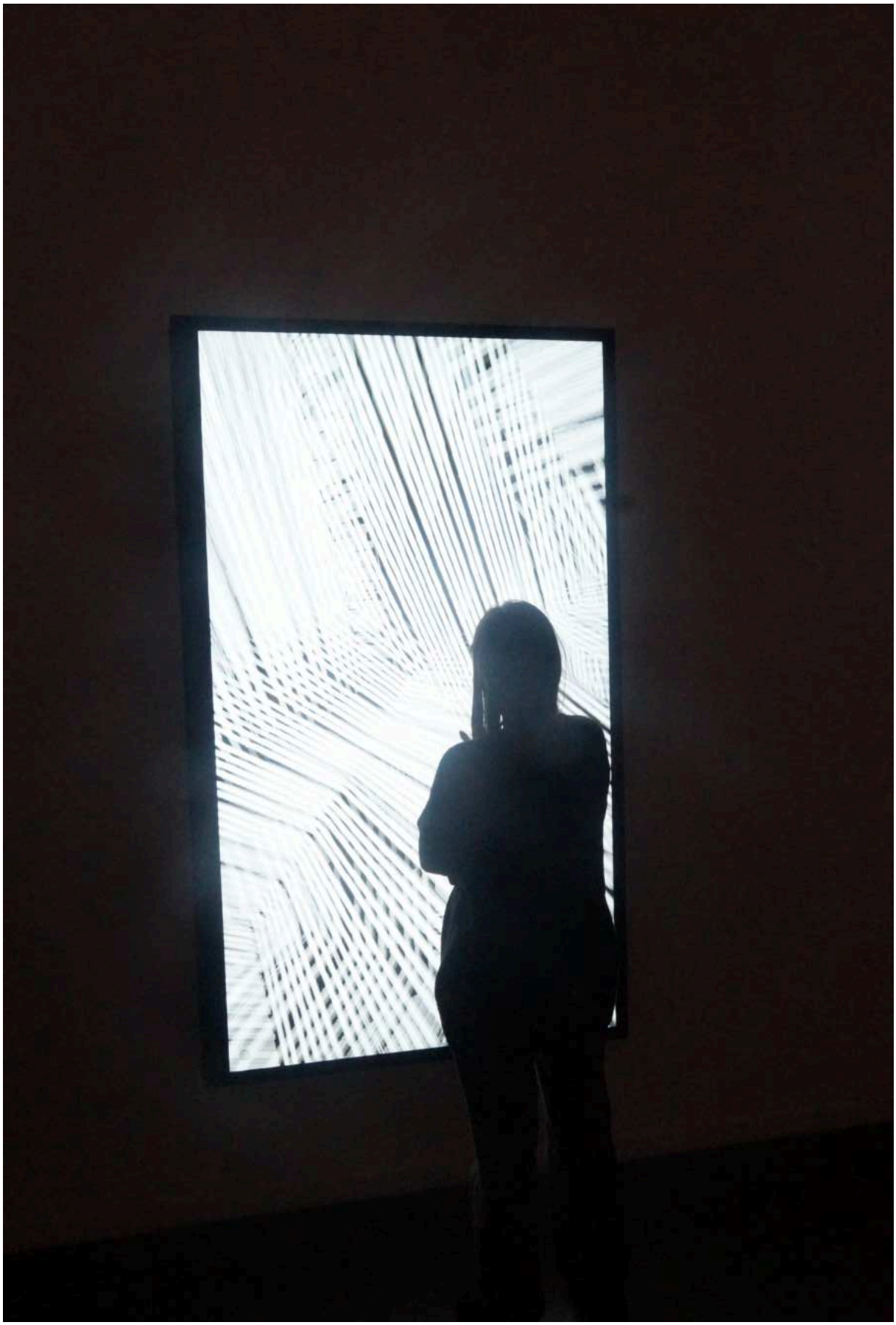
Mais au-delà des outils, c'est ma vision de l'art qui reste au centre de ma démarche. Un art qui ne se limite pas à un objet ou à une esthétique, mais qui vit dans l'échange, dans l'action, dans la rencontre. Un art qui, grâce à la technologie, peut continuer à évoluer et à surprendre, en restant toujours profondément humain.

Ainsi, *Trame en Temps Réel* n'est pas seulement une série ou une étape de mon travail ; c'est une philosophie, une manière d'aborder la création artistique dans un monde en perpétuelle transformation. Elle illustre mon engagement à repousser les limites de ce que l'art peut être, et à explorer, encore et toujours, les infinies possibilités du dialogue entre l'homme, la technologie et l'œuvre.

© Santiago Torres , Avril 2025
- Turbulences Vidéo #127



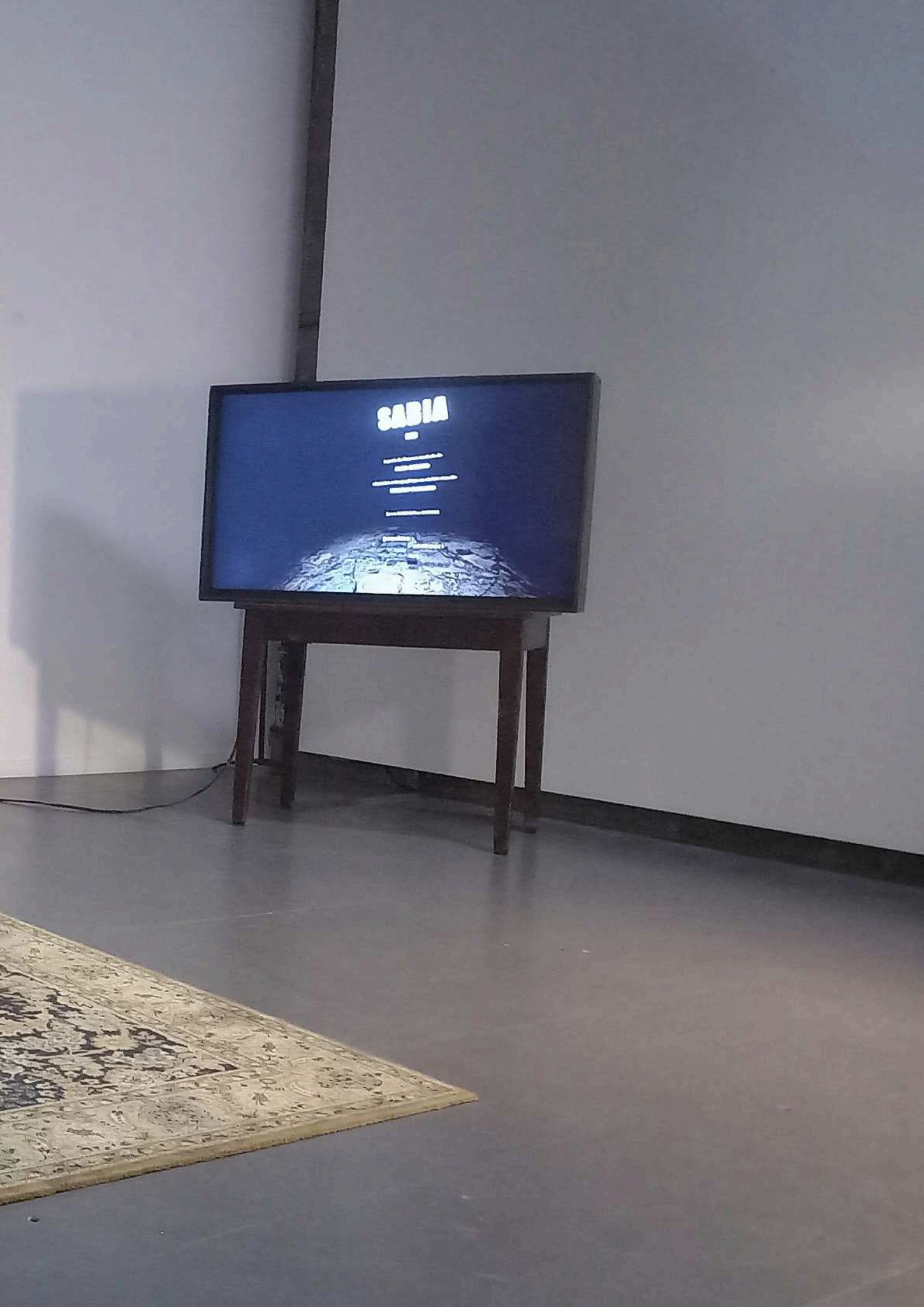
Trame en temps réel, Santiago Torres, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025



Trame en temps réel, Santiago Torres, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

SABIA-VR
VINCENT CICILIATO

Sabia-VR, Vincent Ciciliato, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Vincent Ciciliato / VIDEOFORMES 2025


SABIA

SABIA-VR
VINCENT CICILIATO & JUAN ARROYO (FRA)

SABIA-VR est une adaptation scénographique en VR de la pièce éponyme du compositeur Juan Arroyo. *Sabia* (« sage » en espagnol) est un Requiem non-liturgique pour la Nature questionnant la relation conflictuelle entre l'Humain et la Nature. L'adaptation visuelle prend la forme d'un espace audiovisuel simulé. Les instrumentistes étant disposés à différents points d'un espace mêlant décor post-industriel et gigantisme naturel, le spectateur peut se déplacer librement en modifiant son point d'écoute, et par conséquent son appréhension de la composition musicale spatialisée.

SABIA-VR
Juan Arroyo , Vincent Ciciliato
composition musicale : Juan Arroyo
Production et scénographie VR : Vincent Ciciliato
Distribution : Flute : Sylvain Millepied / Saxophone : Marie-Bernadette Charrier / Piano : Hilomi Sakaguchi / Percussion : Benoît Poly / Electronique : Christophe HAVEL
Enregistrements Audio : Studios Radio France
Plans topographiques en 3D : Marion ROCHE & Benjamin PETI
Lieux : Thiers
Prises de vue d'artistes sur un écran vert : Théâtre Quatre Saisons, Gradignan
Partenaires : Ville de Thiers (caméra) / Creux de l'Enfer (aide logistique) / Radio France / ECLLA Laboratoire / Centre national de la musique / Sacem / L'Autre musique / Les Limbes / VIDEOFORMES / Anaïs met den Ancxt

Avec le soutien de la Région Auvergne-Rhône-Alpes - fond SCAN

CHAPELLE DE L'ANCIEN HÔPITAL GÉNÉRAL DU 13 AU 30 MARS

Sabia-VR, Vincent Ciciliato, Chapelle de l'ancien hôpital g

Vincent Ciciliato © Photo : Vincent Ciciliato, tous droits réservés

VINCENT CICILIATO

Vincent Ciciliato est artiste dans le champ des arts technologiques. L'ensemble de son travail porte sur l'élaboration d'espaces fictionnels et allégoriques procédant à la mise en tension entre composantes scéniques et corporéités. La simplicité des gestes, des actions et des lieux convoqués dans ses créations, ainsi que l'utilisation quasi-systématique du plan fixe – qui rapprochent les images produites de la permanence picturale ou photographique – sont autant de prétextes pour interroger la nature et l'instabilité du corps contemporain et de sa figuration par l'exploration de certains de ses leitmotivs plastiques : bouclages gestuels, fragmentation, hybridations, micro-temporalités. Ses productions investissent diverses formes de la création numérique telle l'installation, l'interactivité, la simulation d'espaces en réalité virtuelle, l'intelligence artificielle, la création sonore, tout en s'ouvrant actuellement à des domaines plus traditionnels comme le dessin et la pratique de la miniature.

Site web : https://www.vincentciciliato.net/

Portrait vidéo de l'artiste : https://www.youtube.com/watch?v=2EYBPmmuPq4

énéral © Photo : Manon Derobert / VIDEOFORMES 2025

© Sabia-VR, Vincent Ciciliato

SABIA-VR

par Vincent Ciciliato

SABIA-VR est une adaptation scénographique en VR de la pièce éponyme du compositeur Juan Arroyo. *Sabia* (« sage » en espagnol) est un Requiem non liturgique pour la Nature questionnant la relation conflictuelle entre l'Humain et la Nature. L'adaptation visuelle prend la forme d'un espace audiovisuel simulé.

Les instrumentistes étant disposés à différents points d'un espace mêlant décor post-industriel et gigantisme naturel, le spectateur peut se déplacer librement en modifiant son point d'écoute, et par conséquent son appréhension de la composition musicale spatialisée.

Intentions Musicales :

Sabia, (« sage » au féminin, en espagnol) est un Requiem non-liturgique pour la Nature. D'une durée approximative de 30 minutes, cette pièce est issue d'une réflexion sur la situation de la planète à une époque où la main de l'homme semble avoir presque tout modifié à jamais.

Constituée de six parties, Prologue, Terre en flammes, Eau sans souffle, Air ensablé, Feu sans rives et Épilogue, *Sabia* prend comme point de départ les quatre éléments de la théorie classique et les détourne en faisant un inventaire de l'état actuel des choses. Chaque partie est composée à la façon d'un concertino écrit pour chaque instrument de l'ensemble. Ainsi, la terre est associée à la percussion, l'eau au piano, l'air à la flûte et le feu au saxophone. À la manière d'un *Lux Æternam*, mais sous un regard syncrétique, le dernier mouvement, fait allusion à la continuation de la vie sans l'homme.

Cette profession de foi en faveur de la nature avec une pièce mixte peut surprendre au premier abord, mais elle dévoile aussi la nécessité de franchir les limites du modèle de production énergétique : l'écriture de cette pièce ne repose pas sur l'utilisation de moyens électroniques classiques hormis un dispositif portatif et autonome conçu par le compositeur. Ce dispositif porté par chaque musicien sur son dos permet entre autres la diffusion des traitements depuis l'emplacement des musiciens et a pour but de redonner une place tangible à l'interprète.

Finalement, fortement liée à la culture latino-américaine, *SABIA* trouve aussi écho dans les pratiques rituelles des cultures andines. Les années passées en Europe, ont permis à Juan Arroyo de porter un regard nouveau sur l'Amérique Latine, notamment sur les traditions populaires et païennes qu'elle célèbre. Pour la plupart issues du croisement avec d'autres cultures du monde, ces traditions l'ont amené à s'interroger sur leur potentiel dans l'élaboration des nouvelles œuvres issues de leur interaction avec la tradition occidentale.

Adaptation visuelle - Environnement VR :

La scénographie et la réalisation visuelle du projet *SABIA-VR* sont conduites par l'artiste Vincent Ciciliato. En reprenant les thématiques propres au projet musical initial, son adaptation visuelle se veut une allégorie théâtralisée du rapport conflictuel entre l'humain - en tant qu'espèce technologique invasive, mais également, dans le cas présent, reliquaire – et le non humain, ou de manière plus générale la Nature.

Le projet prend la forme d'un environnement audiovisuel simulé en trois dimensions. Les instrumentistes, préalablement filmés, sont disposés à différents points d'une sol calcaire – ou béton - de très grande taille. Chacun des instruments étant placé dans un ensemble sonore lui aussi virtualisé, leur présence globale dans l'environnement scénique répond à une spatialisation sonore dynamique. Le spectateur/auditeur, muni d'un casque de réalité virtuelle, peut se déplacer librement dans la partie basse de la scène, en modifiant par conséquent son point d'écoute de la composition musicale. En se rapprochant ou en s'éloignant des instrumentistes, il modifie, par la même occasion, le mixage global de l'œuvre musicale.

Comme dans la proposition initiale de Juan Arroyo, la partie sonore dédiée à l'électronique est diffusée à travers plusieurs membranes de percussions. La liberté apportée par la création d'un environnement simulé, nous permet, de plus, un agencement ouvert de ces sources de diffusion audio. Les membranes de batterie ont laissé place à des percussions en peau. Ces dernières sont redimensionnées à des échelles plus importantes et flottent à coté des instrumentistes.

La scène est encadrée par des bâtiments de l'ère industrielle, en grande partie désaffectés, situés dans la Vallée des usines de la ville de Thiers (issus, dans le cas présent, de scans topographiques). Comme dans le site originaire, l'effet recherché est celui d'un encastrement des structures architectoniques au sein d'un environnement naturel dominant. Rapidement, en arrière-plan des friches industrielles – témoins d'une civilisation industrielle et post-industrielle potentiellement en état de relique archéologique – l'espace naturel affirme sa présence avec force. L'effet d'encastrement déjà présent dans la Vallée des usines et dans l'ensemble des sites thiernois est renforcé par une augmentation de la hauteur des structures montagneuses et végétales. Le spectateur/auditeur n'a comme seul horizon visuel que la cime fuyante de la végétation se dissipant dans les hauteurs d'un ciel à l'extrême obscurité.

© Vincent Ciciliato, Avril 2025
- Turbulences Vidéo #127

Sabia-VR, Vincent Ciciliato, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Manon Derobert / VIDEOFORMES 2025

Sabia-VR, Vincent Ciciliato, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

Le puits, Agnès Guillaume, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Gabriel Souc-heyre / VIDEOFORMES 2025

LE PUITS

AGNÈS GUILLAUME

LE PUITS
AGNÈS GUILLAUME (BEL)

Lieu de mystères et de légendes, le puits conserve depuis toujours ce qui lui est confié. Et si, de cette eau immobile émergeait les souvenirs enfouis, comme autant de reflets imprévisibles de notre mémoire ? *Le Puits* d'Agnès Guillaume réinvente cet espace comme un seuil vers soi-même, une ouverture où c'est notre histoire qui ressurgit, fragmentée, tel des flashs en constante reconfiguration.

Au fond de ce puits, l'eau vibre, se trouble et se métamorphose en images et en sons. Des vagues légères croisent des fragments de corps, des pieds d'enfant s'agitent sous l'eau, un visage flotte, fragile. Les images et les sons défilent et se fondent en une série de réminiscences sensibles, des bribes imprécises remontent par vagues pour disparaître à nouveau, comme l'écume d'un souvenir incertain.

Se pencher au-dessus de la margelle devient alors un geste intime de confrontation : la mémoire n'est pas exposée, mais cachée au fond, proposant à chaque spectateur de s'approcher et de se laisser dériver au gré de ses propres émotions.

***Le Puits* 2025: full HD, couleurs, stereo sound, durée 5'35**
Équipe: Héloïse Roueau, Guillaume Faure, Alice Orpheus.

CHAPELLE DE L'ANCIEN HÔPITAL GÉNÉRAL
DU 13 AU 30 MARS

Le puits, Agnès Guillaume, Chapelle de l'ancien hôpital gé

néral © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

Agnès Guillaume © Photo : Agès Guillaume, tous droits réservés

AGNÈS GUILLAUME

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.

Site web : https://agnesguillaume.com/

Portrait vidéo de l'artiste : https://www.youtube.com/watch?v=OiJouZYGLWg

Portrait d'artiste Turbulences Vidéos : https://videoformes.com/wp-content/uploads/2025/04/TV101.pdf

LE PUITS

par Agnès Guillaume

Lieux de mystère, les puits conservent et cachent dans leurs profondeurs humides et froides ce qui un jour leur fût confié. Qu'auraient-ils à raconter si l'on plongeait dans leurs profondeurs ?

J'ai imaginé l'installation vidéo *Le Puits* comme un espace mental, intérieur, symbolique, un puits sur lequel le visiteur, en position réflexive, se penche pour puiser à l'eau de sa mémoire et y percevoir son propre reflet. Je vois ici l'eau comme une métaphore de la mémoire, toujours en mouvement, toujours changeante et insaisissable.

Des images d'eau vibrent, se troublent et se métamorphosent. Houles et courants, herbes, sable en suspension, scintillements et écumes sont traversés de flashs ; des pieds d'enfant, un visage, des êtres aquatiques flottent, tantôt fragiles, tantôt inquiétants. L'eau joue ici un rôle double, elle est à la fois miroir et voile.

De tout temps, l'eau me fascine. Je la vois sculpturale et liquide, insondable ou massive, sombre et transparente. Depuis des années, je la regarde et la filme et, pour *Le Puits* j'ai utilisé des images que j'ai filmées ici et là et d'autres expressément filmées.

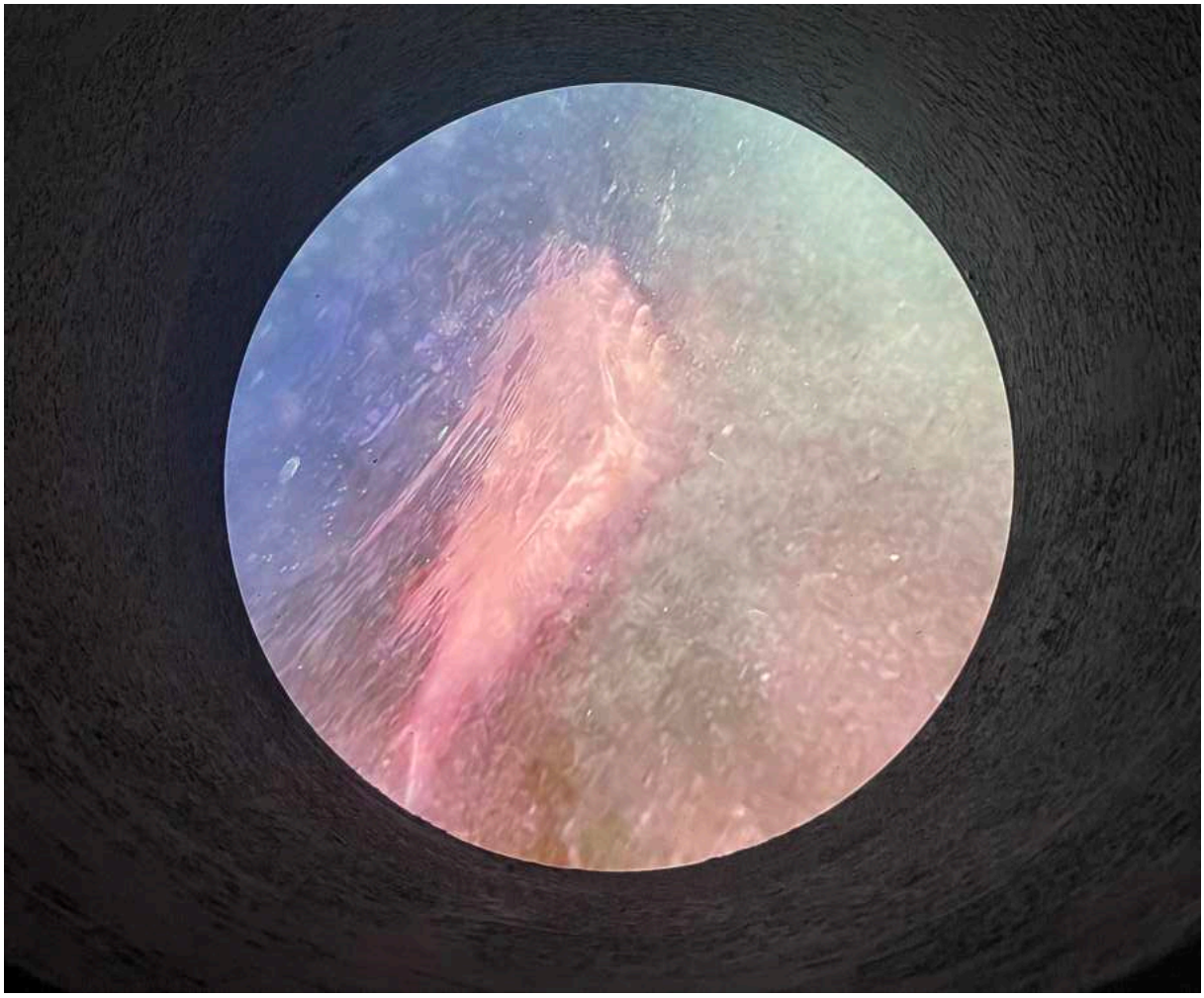
En post-production, nous avons monté avec Héloïse Rouault les images comme une matière à sculpter, nous avons travaillé la superposition des plans et la dissemblance des textures. Avec Guillaume Faure, nous avons travaillé en étalonnage les variations d'opacité et la profondeur des couleurs.

Il n'y a pas de narration linéaire, le spectateur est plongé dans un flux d'images qui défie les repères temporels. J'ai choisi la forme du tondo parce que lorsque l'on pense à un puits, on le voit rond, bien sûr. Mais aussi parce que le rond fait perdre tout repère spatial : les images, comme les souvenirs, viennent de toutes parts et engagent au déplacement autour de la margelle.

Pour la bande-son spécialement créée avec Alice Orpheus, j'ai choisi d'envelopper le spectateur dans un paysage acoustique singulier, où chaque son résonne tel un écho en suspens entre le passé et le présent, entre l'intérieur et l'extérieur. Loin des sonorités familières du quotidien, cette composition évoque une matière liquide, à la fois fluide et mouvante.

Ces différents choix esthétiques sont guidés par l'idée des différentes strates mémorielles et émotionnelles d'où les souvenirs surgissent de façon imprévisible.

© Agnès Guillaume, Avril 2025
- Turbulences Vidéo #127



Le puits, Agnès Guillaume, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

Le puits, Agnès Guillaume, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Agnès Guillaume / VIDEOFORMES 2025

Le puits, Agnès Guillaume, Chapelle de l'ancien hôpital général © Photo : Agnès Guillaume / VIDEOFORMES 2025

Goldberg Variations, vue laterale Amina Blackberry, Ismaël Joffroy Chandoutis, Chapelle de l'Oratoire © Photo : Bérengère Gimenez / VIDEOFORMES 2025

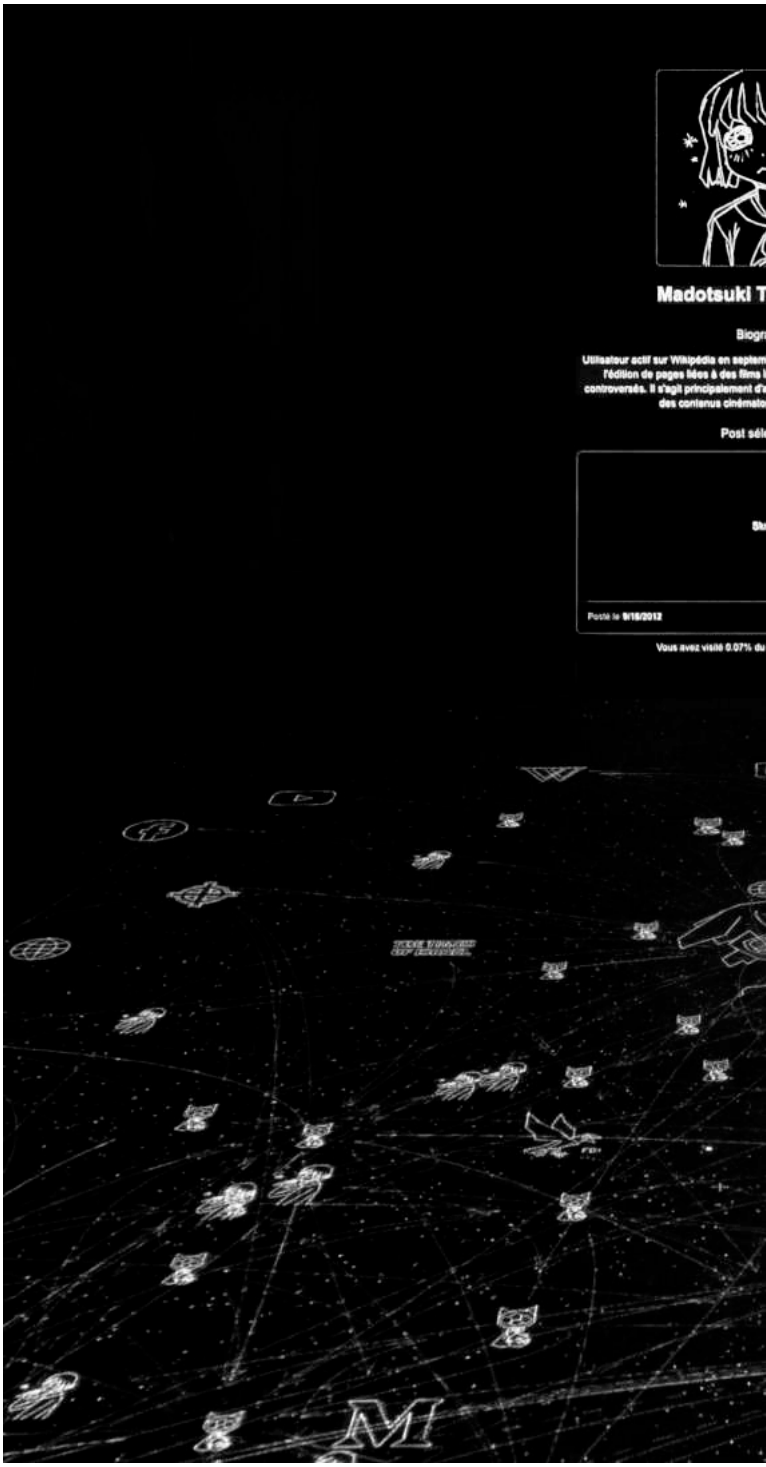
GOLDBERG VARIATIONS
ISMAËL JOFFROY CHANDOUTIS (FRA)

Mindscape Simulator explore l'univers mental de Joshua Ryne Goldberg, considéré comme le plus grand troll de l'histoire d'internet. De 2006 à 2015, ce jeune homme a créé et manipulé simultanément des dizaines d'identités antagonistes en ligne, du djihadiste « Australi Witness » au néo-nazi « European88 » en passant par la féministe « Tanya Cohen ». Son arrestation par le FBI en septembre 2015 pour incitation au terrorisme a révélé l'ampleur inédite de ses manipulations.

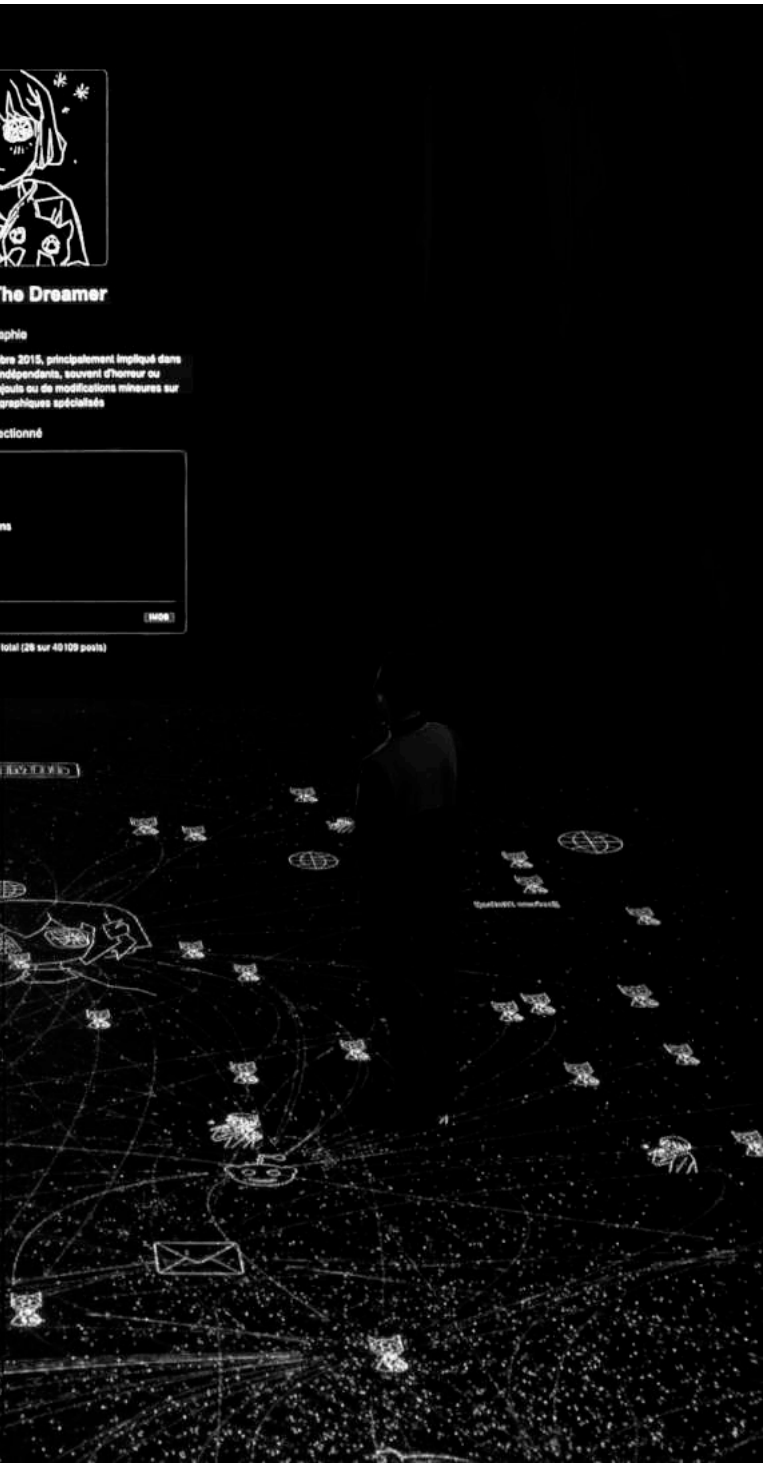
Diagnostiqué avec un trouble du spectre autistique, Goldberg se décrivait lui-même comme une « usine à personnages » dépourvue d'identité propre, évoluant dans un état solipsistique où il questionnait constamment la réalité. Une correspondance initiée avec lui en août 2023 et poursuivie par des entretiens après sa libération de prison en avril 2024 enrichit cette installation.

Installation immersive - Data visualisation interactive et dispositif sonore 2024
2025 / Production VIDEOFORMES

CHAPELLE DE L'ORATOIRE
DU 13 AU 30 MARS



Goldberg Variations, Ismaël Joffroy Chandoutis, Chapelle de l'O



Oratoire © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

Ismaël Joffroy Chandoutis © Photo : Ismaël Joffroy Chandoutis, tous droits réservés

ISMAËL JOFFROY CHANDOUTIS

Ismaël Joffroy Chandoutis est un artiste français reconnu pour son travail à l'intersection du cinéma, de l'art contemporain et de la post-photographie. S'appuyant sur un panel d'outils numériques, l'artiste inscrit ses œuvres dans un geste documentaire aux formes hybrides (vidéo, installation, performance live...). Ses œuvres explorent les thèmes de l'identité numérique, du processus de production de la "réalité", de la mémoire et plus généralement celui des mutations engendrées par les technologies à l'ère de la post-vérité.

En faisant usage de technologies issues du gaming ou des intelligences artificielles génératives, Ismaël Joffroy Chandoutis contribue à questionner les limites du cinéma documentaire post-internet et la tendance de convergence des médias. Diplomé de l'INSAS, de LUCA School of Arts et du Fresnoy – Studio national des arts contemporains, Ismaël Joffroy Chandoutis expose son travail dans les plus grandes institutions (Centre Pompidou à Paris, Pearl Art Museum à Shanghai...) et dans les plus prestigieux festivals (Biennale de Venise, Biennale NÉMO, Semaine de la critique – Cannes, Annecy, IDFA...). Ses œuvres ont reçu de nombreuses récompenses (Prix ADAGP Révélation Art Numérique, Honorary Mention à Ars Electronica, Prix Adobe à Clermont-fd, César du meilleur court métrage documentaire 2022). Depuis 2022, Ismaël Joffroy Chandoutis est artiste associé au Centquatre-Paris.

Site web : https://www.instagram.com/ismael_jchandoutis/

Portrait vidéo de l'artiste : https://www.youtube.com/watch?v=VggZPrenrDQ

Portrait d'artiste Turbulences Vidéos : https://videoformes.com/wp-content/uploads/2025/01/VFcalameo-TV126-1.pdf

JOSHUA RYNE GOLDBERG : MINDSCAPE SIMULATOR

par Ismaël Joffroy Chandoutis

Mindscape Simulator cartographie le réseau d'identités multiples créées par Joshua Ryne Goldberg entre 2006 et 2015.

Cette installation donne forme à l'activité de celui qui est considéré comme le plus grand troll de l'histoire d'Internet, qui dès l'âge de 11 ans jusqu'à son arrestation par le FBI à 20 ans, a manipulé simultanément des dizaines de personnalités antagonistes en ligne.

L'affaire Goldberg

En septembre 2015, Joshua Goldberg est arrêté pour incitation au terrorisme après avoir tenté d'orchestrer un attentat sous l'identité « Australi Witness », un faux jihadiste qu'il avait créé. L'enquête révèle qu'il opérait simultanément comme propagandiste néo-nazi (« Michael Slay »), féministe radicale (« Tanya Cohen »), critique de cinéma, et de nombreuses autres identités. Ce cas sans précédent de manipulation d'identités a conduit à une condamnation à dix ans de prison fédérale.

Au-delà du fait divers, se révèle un portrait plus nuancé : celui d'un jeune homme diagnostiqué avec un trouble du spectre autistique, intellectuellement précoce et profondément immergé dans la culture geek. Goldberg s'est lui-même décrit comme une « usine à personnages » dépourvue d'identité réelle, évoluant dans un état solipsistique où il questionnait constamment la réalité, se demandant s'il vivait dans une simulation.

Passant plus de vingt heures par jour en ligne, son ordinateur portable était devenu une extension de son corps, sa seule connexion au monde extérieur. Dans la vie réelle, il ne quittait presque jamais sa chambre, limitant ses interactions aux membres de sa famille et aux animaux, pour lesquels il nourrissait une profonde affection.

L'installation

La visualisation repose sur une archive de 40 000 posts collectés par une équipe de dix personnes durant deux ans avant leur effacement des plateformes numériques. Ce travail colossal, assisté par l'intelligence artificielle tant pour l'archivage que pour le développement du système interactif, est complété par une correspondance initiée avec Goldberg en août 2023 et poursuivie après sa libération en avril 2024 par des entretiens réalisés en Floride durant l'été 2024.

Projection immersive au sol

Une carte interactive de données où le visiteur explore la constellation formée par des milliers de posts et leurs connexions. L'univers visuel se distingue par un style minimaliste radical. Sa structure graphique repose sur des lignes en fil de fer monochromes (noir et blanc), évoquant des croquis animés dépourvus de textures ou d'effets complexes. Les personnages schématiques renforcent cette abstraction volontaire, créant un contraste avec la complexité des manipulations représentées.

Des lignes fluides relient différents types de nœuds, formant des structures narratives complexes :

- Les *personas* créées par Goldberg (néonazis, jihadistes, féministes, critiques...)
- Les plateformes utilisées (Twitter, Reddit, 4chan, The Daily Stormer...)
- Les personnes ciblées (personnalités politiques, journalistes, activistes)
- Les enquêteurs qui ont travaillé sur son cas
- Les relations d'influence et les stratégies de manipulation

En touchant ces nœuds lumineux, le visiteur déclenche l'affichage détaillé des informations sur la cimaise verticale.

Projection sur cimaise

Un écran vertical affiche les données détaillées des points activés dans la visualisation au sol : contenu des posts, visages minimalistes représentant chaque *persona*, biographies fictives créées par Goldberg, et impacts médiatiques de ses actions.

Dispositif sonore

La voix de Goldberg résonne dans l'espace à travers ses confessions récentes, offrant sa vision avec le recul, dix ans après les faits. Ces témoignages inédits contextualisent le réseau visualisé au sol.

Approche artistique

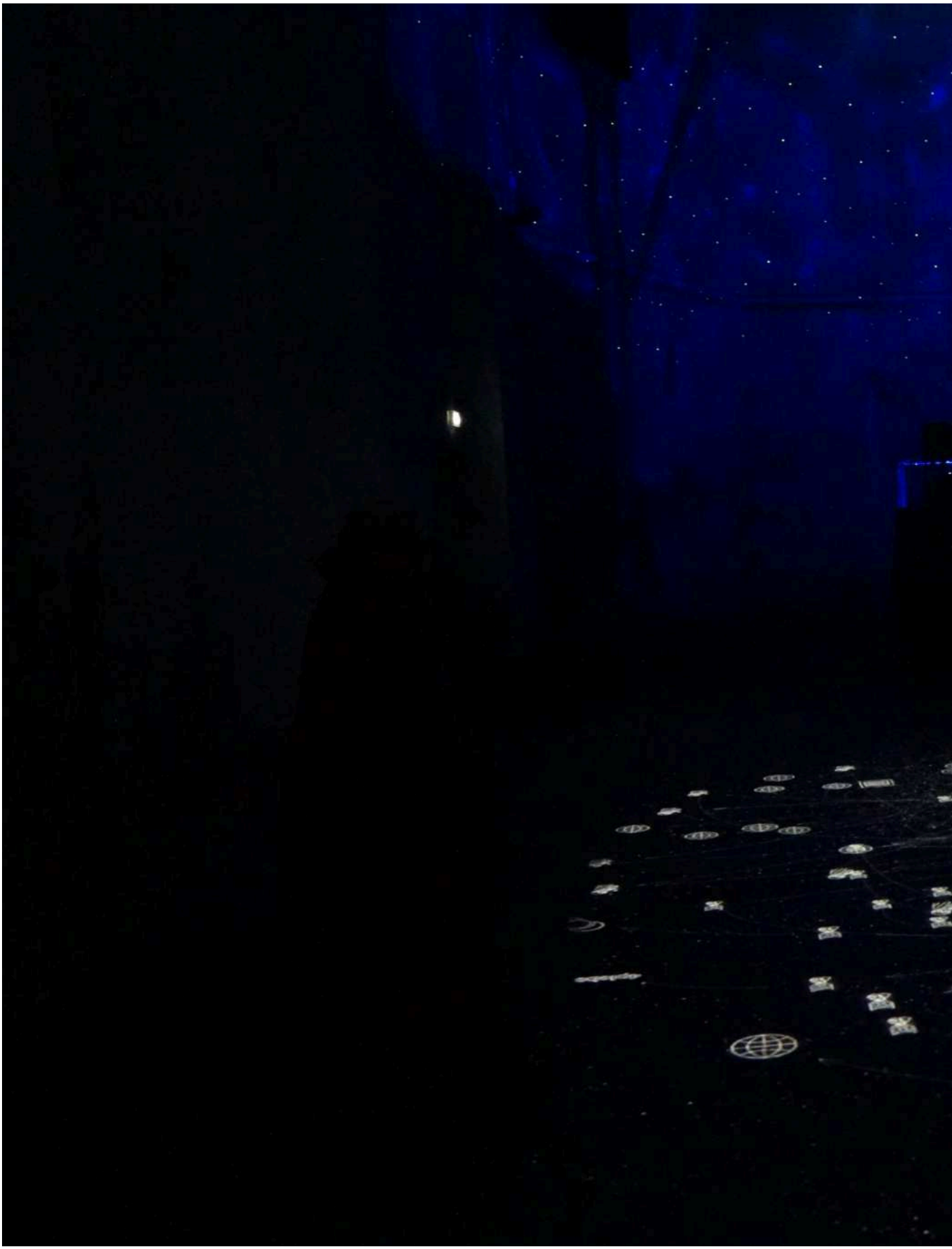
L'œuvre se situe dans un espace intermédiaire, oscillant entre documentation d'un fait divers numérique et réflexion sur la fluidité des identités en ligne. La datavisualisation n'est pas uniquement informative mais sensitive, créant une tension entre l'aspect exploratoire de l'expérience interactive et la gravité des manipulations représentées.

L'interaction avec cette masse de données devient une expérience de vertige – les visiteurs ne parcourent généralement qu'environ 1% de l'ensemble des données, reflétant l'impossibilité de saisir pleinement l'étendue des manipulations orchestrées par Goldberg.

Même face à la totalité des pièces du puzzle rassemblées dans l'espace, le mystère demeure. Cette impossibilité de comprendre totalement l'esprit de Goldberg devient alors une méditation sur l'altérité et notre rapport à la neurodivergence.

Comme l'a écrit Goldberg lui-même : « Sur Internet, personne ne sait que vous êtes un chien. On peut parfois avoir l'impression troublante que tout le monde en ligne n'est que vous et un seul troll avec cinq millions de personnalités différentes. »

© Ismaël Joffroy Chandoutis, Avril 2025
- Turbulences Vidéo #127

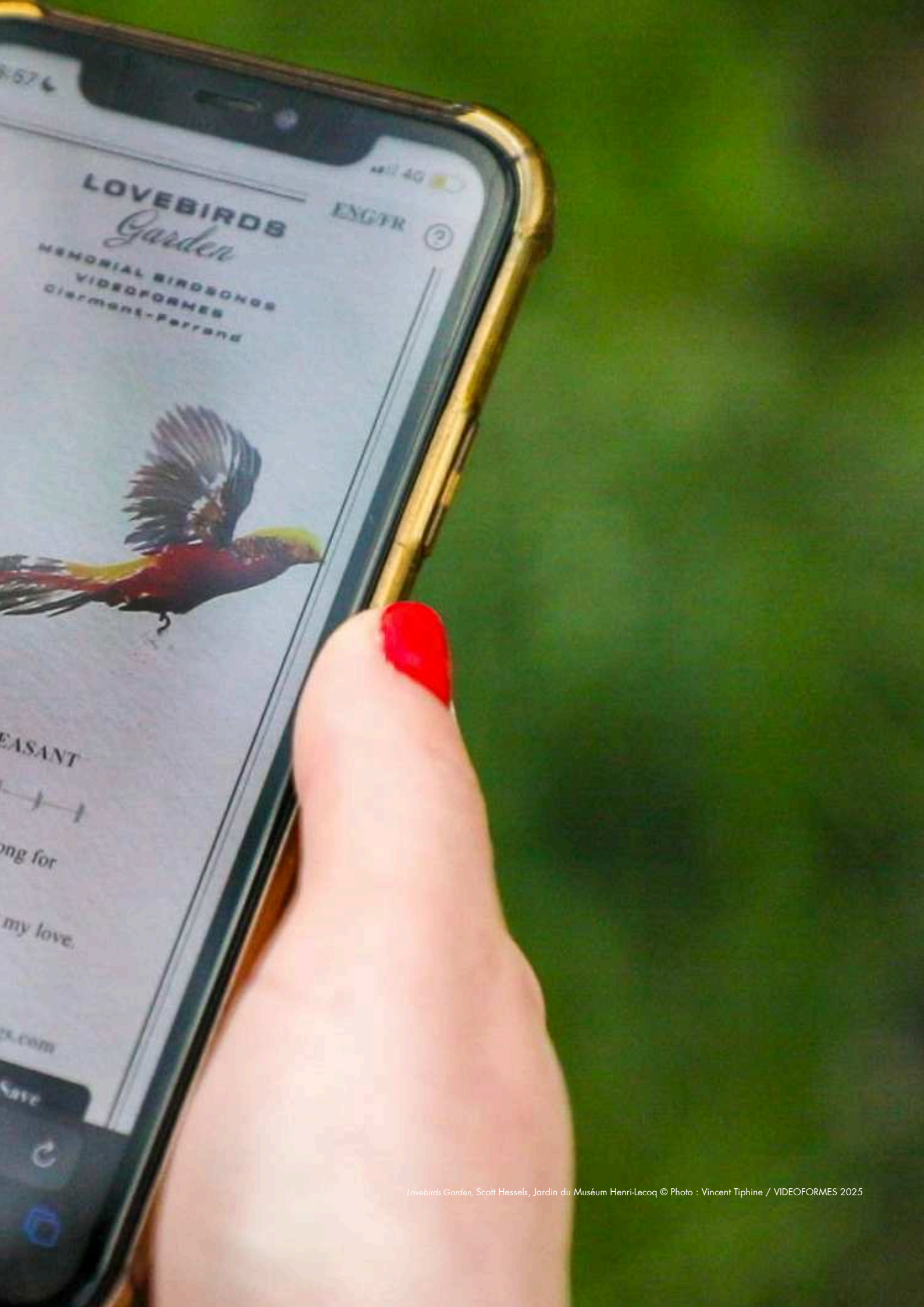


Goldberg Variations, Ismaël Joffroy Chandoutis, Chapelle de l'O

Oratoire © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

LOVEBIRDS GARDEN

SCOTT HESSELS



Lovebirds Garden, Scott Hessels, Jardin du Muséum Henri-Lecoq © Photo : Vincent Tiphine / VIDEOFORMES 2025

LOVEBIRDS GARDEN
SCOTT HESSELS (USA)

Lovebirds Garden est un jardin interactif de musique naturelle. À l'aide de leur téléphone, les visiteurs peuvent rechercher et sélectionner parmi 200 peintures originales et enregistrements sur le terrain, l'oiseau et le chant qui expriment le mieux leur amour pour une personne éloignée.

Le chant peut être entendu sur l'un des 50 haut-parleurs répartis dans le jardin et le visiteur reçoit un souvenir numérique de l'œuvre d'art, du chant et du nom de la personne aimée, qu'il peut partager avec d'autres. Geste d'amour à l'égard d'une personne éloignée, les chants d'oiseaux sont comme un baiser murmuré.

Au fil de l'exposition, le jardin se remplit d'un chœur de chants d'oiseaux du monde entier, chacun représentant une personne éloignée, mais aimée et présente dans nos cœurs.

Création : Scott Hessels pour VIDEOFORMES 2025
Programmation d'applications web : MetaObjects
Peintures originales de Li Changan

JARDIN DU MUÉSUM HENRI-LECOQ
DU 13 AU 30 MARS

Lovebirds Garden, Scott Hessels ©

Scott Hessels, tous droits réservés

Scott Hessels © Photo : tous droits réservés

SCOTT HESSELS

Scott Hessels et son studio de design FugitiveColor créent des œuvres publiques qui utilisent la technologie pour une participation sociale plus riche, avec des cadres qui incluent la collaboration interactive et les espaces immersifs. Basés à Hong Kong, aux États-Unis et au Portugal, ses projets couvrent différents médias, notamment l'image en mouvement, la visualisation de données, la sculpture cinétique et l'installation sur site.

Ses œuvres d'art ont été présentées internationalement dans le cadre d'expositions axées à la fois sur la technologie et les beaux-arts. Il a notamment obtenu des brevets pour des technologies développées, des références dans des livres et des périodiques sur l'art des nouveaux médias, et une couverture dans les médias culturels populaires.

Site web : https://scotthessels.com/

Portrait vidéo de l'artiste : https://www.youtube.com/watch?v=VggZPrenrDQcom/watch?v=OiJouZYGLWg

Portrait d'artiste Turbulences Vidéos : https://videoformes.com/wp-content/uploads/2025/04/TV109.pdf

LOVEBIRDS GARDEN

par Scott Hessels

Le jardin des chants d'amour d'oiseaux est un moyen d'exprimer l'amour... et seulement l'amour. Mon projet démontre qu'il est possible d'utiliser les technologies émergentes pour réaliser des œuvres publiques inclusives.

L'œuvre d'art est créée de manière réfléchie pour inviter, connecter et engager tout le monde dans une expérience communautaire partagée qui est ouverte et sûre pour tous.

L'œuvre d'art ne se contente pas de filtrer la rhétorique de la colère, elle la rend impuissante et crée un événement positif qui est « à l'épreuve de la haine ».

Memorial Birdsongs est adapté à chaque jardin d'accueil, avec un nouveau nom et un nouvel objectif dans chaque ville. À Hong Kong, le jardin était un moyen de commémorer ceux que nous avons perdus ; en France, l'œuvre d'art est un moyen d'exprimer des pensées d'amour pour quelqu'un qui n'est pas proche, mais qui est dans notre esprit et dans notre cœur. Le code de programmation en arrière-plan reste le cœur de l'œuvre, mais il change avec chaque version et chaque lieu.

Le jardin des chants d'amour d'oiseaux semble très naturel - une œuvre d'art composée d'oiseaux, de chants, de peintures à l'encre et à l'aquarelle et de jardins - mais il s'agit en réalité d'un mélange complexe de technologies, notamment la programmation d'applications web, le son directionnel spécifique au site et l'intégration des médias sociaux. Les quelques 200 peintures d'oiseaux réalisées par le peintre chinois Li Changan font entrer l'artisanat traditionnel séculaire dans les nouvelles technologies d'aujourd'hui. Les enregistrements de recherches sur le terrain dans les aires de nidification naturelles du monde entier introduisent la science dans un jardin urbain grâce à des outils interactifs. Ces éléments sont réunis au Jardin du Muséum d'histoire naturelle Henri-Lecoq pour une expérience qui reste simple et intuitive - les enfants comme les personnes âgées peuvent en comprendre rapidement le concept et les étapes.

En outre, ce projet évoluant dans la sphère digitale est pensé pour être sécuritaire, inclusif et accueillant. L'œuvre d'art trouve un moyen unique de communiquer nos sentiments à quelqu'un qui nous est cher. Nous partageons une peinture et une chanson originales et magnifiques ; une perturbation douce de nos flux de médias sociaux en supprimant la réalité (et la vanité) basée sur l'objectif de notre défilement. Le souvenir permet à une expression simple et organique de l'amour de s'élever au-dessus du bruit visuel.

© Scott Hessels, Avril 2025
- Turbulences Vidéo #127

Lovebirds Garden, Scott Hessels, Jardin du Muséum Henri-Lecoq © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

Lovebirds Garden, Scott Hessels, Jardin du Muséum Henri-Lecoq ©

© Photo : Vincent Tiphine / VIDEOFORMES 2025

Fondation, Nicolas Tourte, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Manon Derobert / VIDEOFORMES 2025

FONDATION NICOLAS TOURTE

FONDATION
NICOLAS TOURTE (FRA)

Une enseigne publicitaire déchue, fondant comme neige au soleil, conçue dans l'idée d'une contemplation du désastre.

Création : Nicolas Tourte
Son : Rodolphe Collange
Co-production : Échangeur 22 / Pont du Gard / Groupe A Coopérative culturelle / Pictanovo / VIDEOFORMES / Menuiserie Moine.

SALLE GILBERT-GAILLARD
DU 13 AU 30 MARS

Fondation, Nicolas Tourte, Salle Gilbert-Gaillard ©

© Photo : Vincent Tiphine / VIDEOFORMES 2025

Nicolas Tourte © Photo : Nicolas Tourte, tous droits réservés

NICOLAS TOURTE

Nicolas Tourte est né à Charleville-Mézières, il vit à Lille et travaille en tous lieux.

Artiste associé _ Groupe A Coopérative culturelle

Après un cursus à l'ESAD de Valenciennes, il se focalise sur la notion de cycle et entretient un lien fort avec l'architecture. Les sciences du vivant le guident dans ses recherches, il questionne avec humour et dérision la place de l'homme dans l'univers. Dans l'aire du numérique, il oscille entre le zéro et le un.

Dans cet entre-deux, cet interstice, il jubile de ses trouvailles inventives.

Site web : https://www.nicolastourte.net/

Portrait vidéo de l'artiste : https://www.youtube.com/watch?v=DYpv8i_FK8A

FONDATION

par Nicolas Tourte

Les glaces ne sont plus éternelles. Celles des glaciers de montagnes partout dans le monde disparaissent à vue d'œil tout comme celles des banquises.

D'un côté, les scientifiques s'alarment de la fonte des glaces et avertissent la population des conséquences néfastes à venir très rapidement, de l'autre les gouvernements et les entreprises ouvrent de nouvelles voies d'exploitations, de nouvelles routes commerciales à travers les banquises, et le pôle Nord fait de nouveau l'objet d'enjeux géostratégiques à haute tension.

Alors que l'on voit un monde disparaître, la fonte des glaces n'est pas sans effet délétère sur les écosystèmes, on s'empresse déjà d'en conquérir les ruines...

On sait aussi le rôle prépondérant que jouent les banquises dans l'équilibre climatique, notamment sur la circulation océanique. La diminution de ses vastes langues glacées entraînera indéniablement son lot de catastrophes qui viendront s'ajouter à celles en cours...

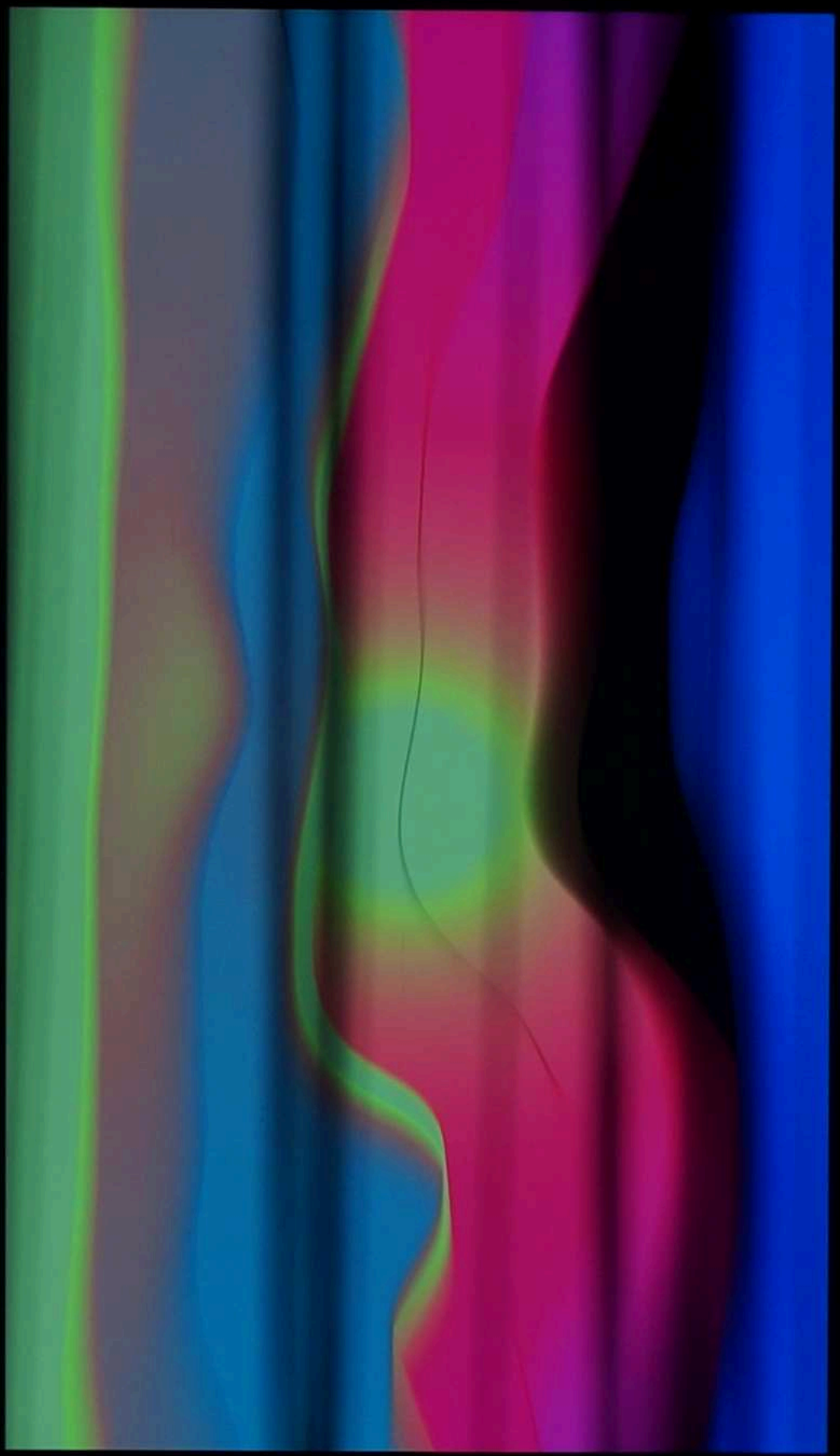
Tout se passe comme si nos sociétés, lancées dans une course effrénée aux profits et à l'abondance pour quelques-uns et à l'exploitation et à la servitude pour une grande majorité, avaient, probablement inconsciemment, décidé de leur fin, de leur effacement, de leur disparition. Ainsi, les fondations sur lesquelles elles reposent semblent se désagréger. Elles fondent comme neige au soleil. Je pense aussi au roman de science-fiction d'Isaac Asimov : *Fondation*.

Je ne peux m'empêcher d'espérer qu'une science, comme celle de la psychohistoire, qui prédisait dans l'œuvre la chute de l'Empire aux 25 millions de mondes habités, et qui pouvait réduire par ses prédictions la longue période de barbarie qui immanquablement suivrait, évaluée à 30 000 ans à seulement 1000 ans, en regroupant toutes les connaissances et les savoir de l'humanité, puisse nous sortir de l'impasse dans laquelle nous nous enfermons.

C'est là un rêve d'enfant, il va sans dire. Je m'amuse ici à confronter ses rêveries à la dureté d'une réalité où les représentations du désastre en cours en seraient publicitaires, comme si l'on essayait de nous vendre en même temps un monde rêvé et sa fin brutale. J'imagine le contexte de cette œuvre comme si elle était installée dans une grotte, ou une caverne. Comme si elle se référait à la mise en scène de l'allégorie de la caverne de Platon. Comment fonder une réflexion épistémologique sur les origines de la connaissance et comment en tirer le meilleur parti - celui d'une humanité dégagée de son *Hybris*.

© Nicolas Tourte, Avril 2025
- Turbulences Vidéo #127

Fondation, Nicolas Tourte, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Vincent Tiphine / VIDEOFORMES 2025



Rituel de l'eau, Rishi's Upanayanam, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

RITUEL DE L'EAU
RISHI'S UPANAYANAM

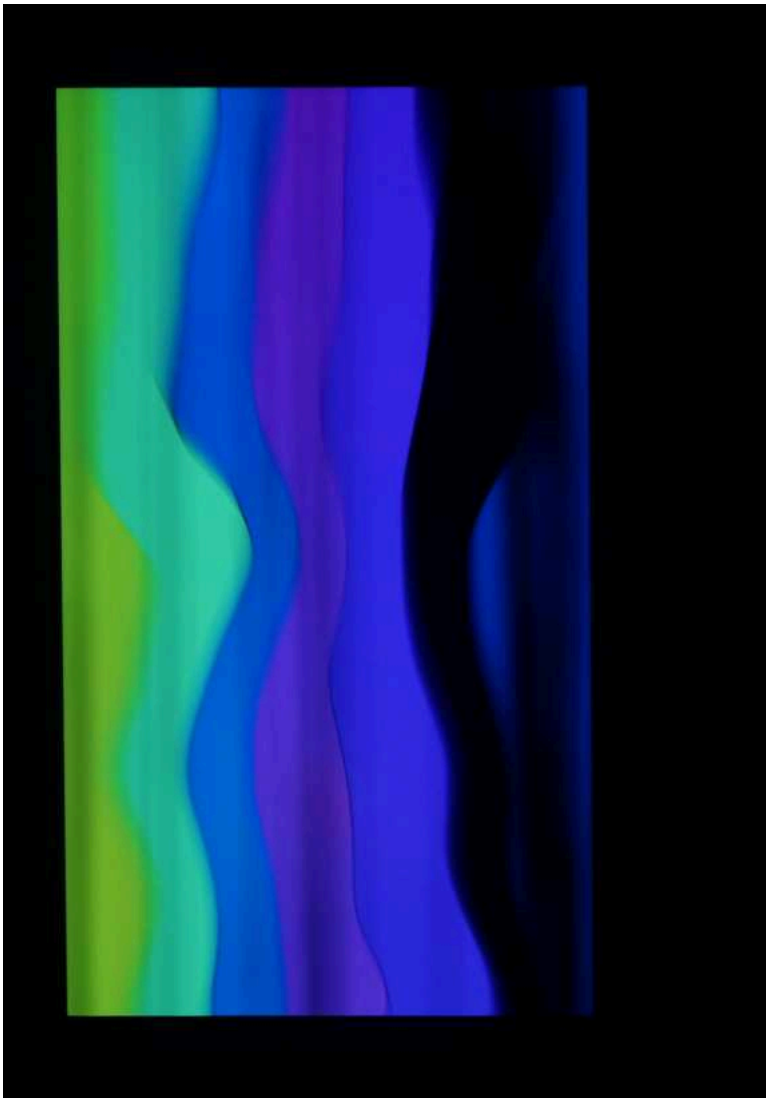
VÉRONIQUE RIZZO

RITUEL DE L'EAU, RISHI'S UPANAYANAM
VÉRONIQUE RIZZO (FRA)

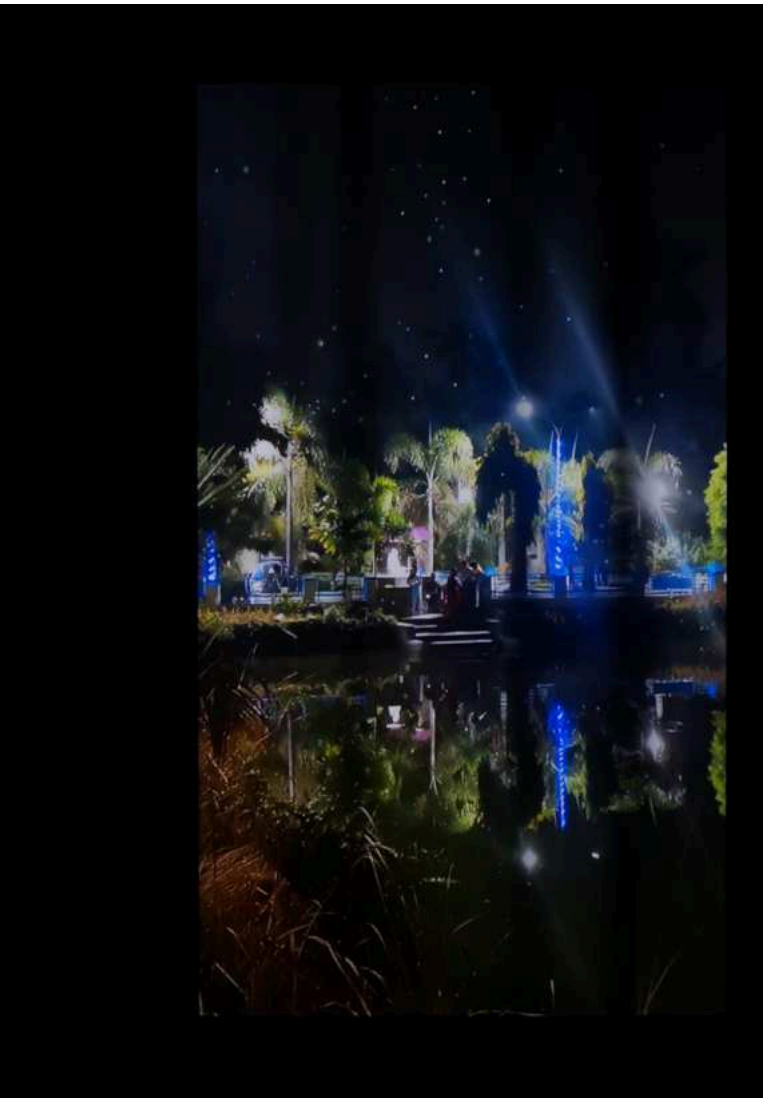
Impressions bengali, une nuit dans un village au bord du Gange. Les femmes sont occupées au rite de passage d'un jeune garçon. En arrière-plan du village de Bhadreswar, le fleuve cosmique s'écoule et s'infiltre en petites retenues baignant le village. Demain, l'eau sacrée recueillie dans les jarres en cuivre servira au rituel de l'eau et à la bénédiction du jeune brahmane. Entourées de la forêt, des lucioles et de la lumière dansante de la lune, elles allument le feu pour appeler les mondes invisibles.

Rituel de l'eau, Rishi's Upanayanam,
Véronique Rizzo - FRA
Installation vidéo, mono-écran, sonore - 2023

SALLE GILBERT-GAILLARD
DU 13 AU 30 MARS



Rituel de l'eau, Rishi's Upanayanam, Salle Gilbert-Gailla



rd © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

Véronique Rizzo © Photo : Véronique Rizzo, tous droits réservés

VÉRONIQUE RIZZO

Véronique Rizzo vit et travaille à Marseille. Elle expose depuis 1997, en France et à l'étranger.

Sa pratique suit le chemin original d'une picturalité qui explore autant les récits et les territoires de l'objet tableau que ceux du film vidéo expérimental. L'instabilité de ses motifs explose les visées manifestes des styles en assumant leurs contradictions dialectiques.

Son approche réflexive de l'histoire des formes, les fait vibrer dans l'espérance d'une projection romantique utopique qui signifie un retour radical à la sensation. L'hybridité de son travail s'appuie sur les coexistences imprévues d'abstractions, les traces de multiples chocs d'images, ainsi que sur des fictions hermétiques. La représentation d'espaces ambigus et hallucinatoires révèle la relation psycho-sensorielle de la conscience à la spatialité et à l'image, devenue espace environnemental. La couleur, diluée dans les échos du son, diffuse sa matérialité et le mouvement des formes immerge le spectateur dans une hypnose salvatrice.

Site web : https://www.documentsdartistes.org/artistes/rizzo/repro.html/

Portrait vidéo de l'artiste : https://www.youtube.com/watch?v=0IhOwBN9Yo0

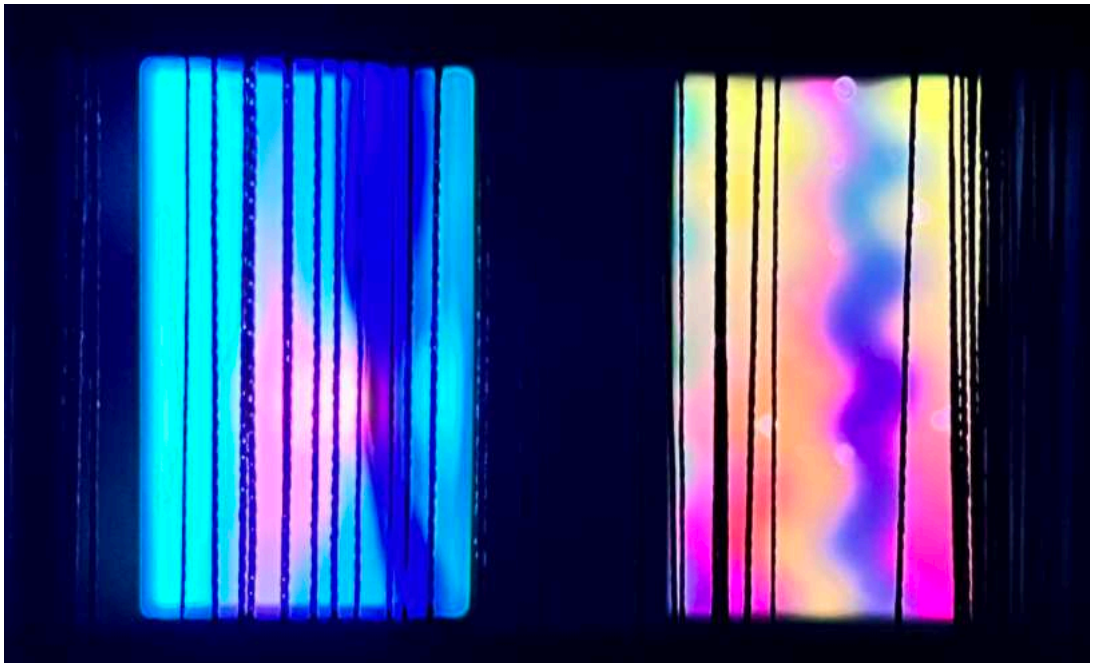
Portrait d'artiste Turbulences Vidéos : https://videoformes.com/wp-content/uploads/2025/04/Tv_92-copie.pdf

RITUEL DE L'EAU, RISHI'S UPANAYANAM

par Véronique Rizzo

Impressions bengalis, une nuit au bord du Gange. En arrière-plan du village Bhadreswar, Le fleuve cosmique s'écoule et s'infiltre en petites retenues dans le village et la forêt. Demain aura lieu la cérémonie, l'Upanayanam du jeune Rishi et il fera le deuil de son enfance pour entrer dans une nouvelle phase de sa vie. Il recevra le bâton du pèlerin et l'habit du prince. La communauté l'accompagne et l'entoure dans ce passage symbolique.

*Rituel de l'eau, Rishi's Upanayanam,*Véronique Rizzo, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

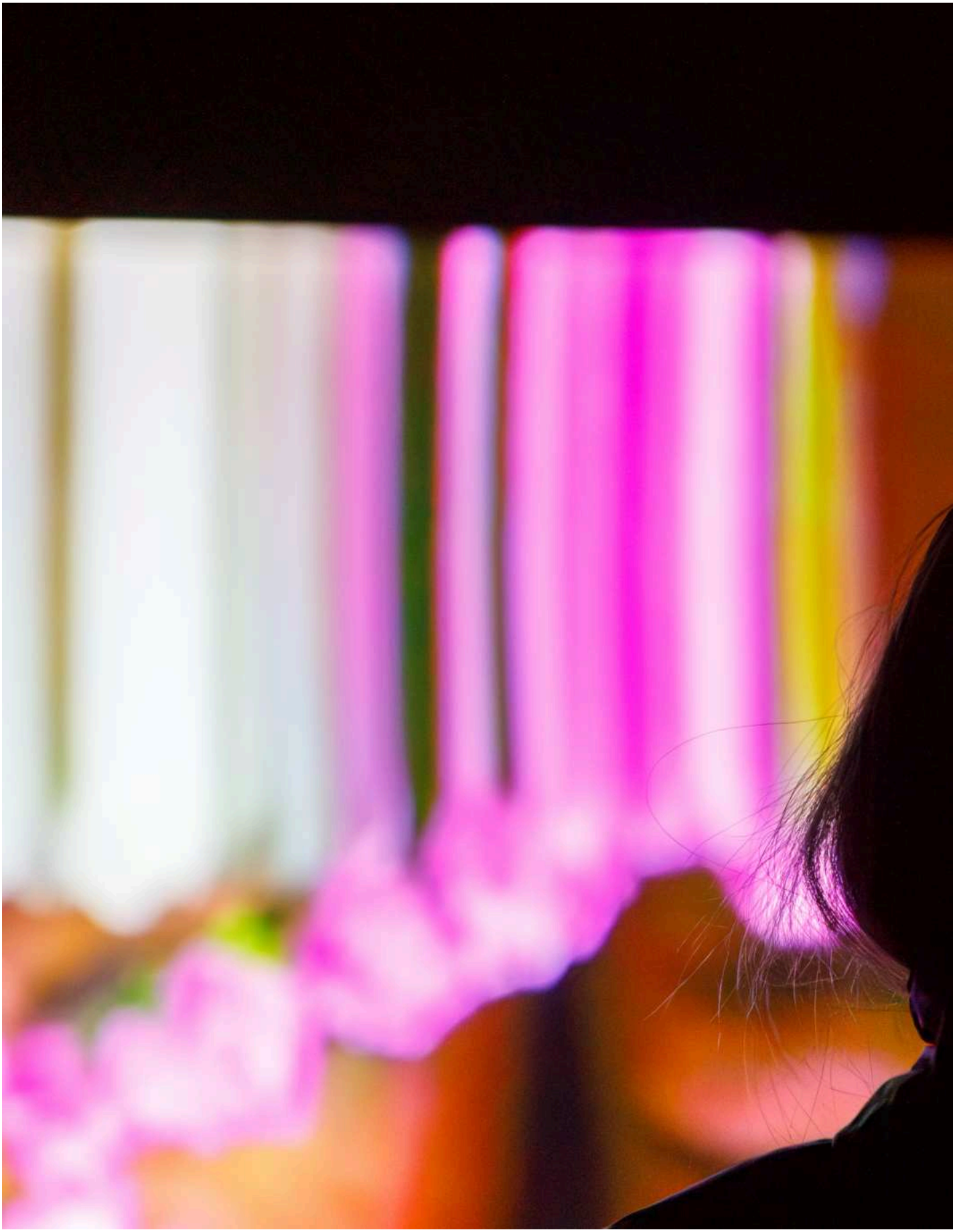


Rituel de l'eau, Rishi's Upanayanam, Véronique Rizzo, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

La nuit précédente, j'ai filmé les femmes qui sont allées recueillir l'eau sacrée dans des jarres en cuivre. Le feu est allumé pour appeler les éléments et recevoir leur bénédiction. Telles des asparas de l'eau, de la terre, de l'air et du feu, leurs chants se mêlent doucement aux bruits de la forêt et à la conque qui résonne. La scène m'a semblé un conte décrit dans les poèmes mystiques hindous. Elle m'a tellement surprise et ravie que j'ai voulu lui rendre hommage.

Tourné au smartphone en juillet 2023 à Bhadreswar, dans le Bengale occidental dans la famille Bhattacharya.

© Véronique Rizzo, Avril 2025
- Turbulences Vidéo #127



Rituel de l'eau, Rishi's Upanayanam, Salle Gilbert-Gail

lard © Photo : Vincent Tiphine / VIDEOFORMES 2025

Lemna, Mathilde Reynaud, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

LEMNA

MATHILDE REYNAUD

LEMNA
MATHILDE REYNAUD (FRA)

Dans une atmosphère suspendue, deux naturalistes observent le monde végétal à l'ère du digital. Elles suggèrent l'histoire de botanistes anglaises et américaines du XIX[e] siècle. Elles portent l'histoire de ces femmes émancipées, celles passées et celles à venir.

Leurs dialogues, nés de l'étude des plantes, s'entremêlent avec un langage technique de la pratique des logiciels 3D ; ils font émerger une sensibilité commune entre ces pratiques scientifiques et numériques, sous le signe de l'*empowerment* féministe.

Au fil de leurs échanges, Matilda 1 et Matilda 2 sont contaminées par une fluidité verte dans leurs pensées. Guidées vers les profondeurs des marais par des images de synthèse, elles fondent leur corps dans un environnement étrange et luminescent.

Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains, en coproduction avec Le SCAN, avec le soutien de la région Auvergne Rhône Alpes
Réalisation : Mathilde Reynaud
Assistant réalisation : Alice Rogeaux
Interprétation : Charline Dally, Diane Cescutti
Voix, traduction, dialogues : Coby Rae Crosby
Image : Juliette Barrat
Assistant caméra : Léo Brezot
Chef électricien : Lou Gallay
Électricité : Marius Hellot
Chef machiniste : Ode Gonzalez Garcia
Assistant machiniste : Coline Le Bacon
Décoration : Nastasia Misiek
Stagiaire : Antoine Staszewski, Laetitia Barraud-Battistini
Plasticien : Simon Déliot
Costume : Zoé Dumond
Assistant de régie : Agathe Dupont, Emma Fournier
Ingénieur du son : Déborah Drelon
Montage image : Noé Grenier
Bruitage : Benjamin Poilane
Sound design : Tristan Soreau
Montage son : Benjamin Poilane, Tristan Soreau
Mixage : Tom Nollet
Étalonnage, kinéscopage : Aurore Toulon
Effets spéciaux : Mathilde Reynaud, Thomas Léon
Accompagnement artistique : Basma al-Sharif

SALLE GILBERT-GAILLARD
DU 13 AU 30 MARS

Lemna, Mathilde Reynaud, Salle Gilbert-Gaillard ©

Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

Mathilde Reynaud © Photo : Mathilde Reynaud, tous droits réservés

MATHILDE REYNAUD

Mathilde Reynaud, née en 1994, vit et travaille à Lyon (Rhône, France).

Sa recherche se déploie autour de l'image de synthèse 3D et des médias qui s'y rattachent, comme le jeu vidéo, la réalité augmentée, la vidéo. En tant que femme, elle aborde cette technique numérique comme une forme d'*empowerment*.

Son travail se construit sur la façon dont nous pouvons tisser des liens avec les environnements qui émergent de différents médiums virtuels ainsi que les écosystèmes qu'ils nous permettent d'aborder.

À travers ceux-ci, elle tente de construire des discussions entre ces possibles qui coexistent entre réel et virtuel. Notamment à travers le développement de récits, de fabulations, d'autres formes de science-fiction, qui se lient au vivant, à l'altérité, au quotidien que compose notre présent.

Site web : https://mathildereynaud.com/

Portrait vidéo de l'artiste : https://www.youtube.com/watch?v=lhXlwSaAiao

LEMNA

par Mathilde Reynaud

Lemna est un court-métrage expérimental qui fait converger observation scientifique et pratique de la modélisation 3D dans un élan qui tisse nature, écosystèmes, féminisme, altérité dans une connivence poétique.

Il explore la nature de l'image de synthèse en établissant un dialogue entre la pratique d'observation des naturalistes et la modélisation 3D contemporaine. Dans une atmosphère suspendue, deux naturalistes observent le monde végétal à l'ère du digital. Elles suggèrent l'histoire de botanistes anglaises et américaines du XIXe siècle ayant redéfini l'observation du vivant par une approche à la fois scientifique et poétique. Elles portent l'histoire de ces femmes émancipées, celles passées et celles à venir.

Le film met en scène deux actrices prénommées Matilda, faisant référence à l'effet Matilda, ce phénomène d'invisibilisation des femmes dans la science. Leur parcours les plonge progressivement dans un paysage de marais, un écosystème qui incarne la transition entre différents milieux, avec lequel elles finissent par se confondre.

À mesure qu'elles observent et interagissent avec les plantes, une transformation s'opère, suggérant une relation plus intime et symbiotique avec le vivant. En développant une approche qui fait place à l'altérité, ces femmes ont développé une vision qui permet aux vivants de n'être plus seulement le décor de nos existences. Elles ont cherché des manières d'exister et de cohabiter avec ces formes de vie. Plus encore, devient possible le fait « d'entrer en relation avec eux, en tant qu'ils partagent avec nous un temps et un territoire communs — une vie commune »1.

Le film illustre cette ouverture vers l'altérité, cette capacité à observer et à comprendre le vivant différemment. C'est une approche qui, par une compréhension fine de l'altérité, permet de se projeter dans le regard de ces formes de vie et de percevoir leur environnement à travers leur point de vue. Dans cette perspective, le milieu humide et sombre du marais, par exemple, devient attrayant pour elles.

Leurs explorations se traduisent dans l'évolution de la lumière du film : la lumière commence claire et radieuse, puis évolue vers une *golden hour* quand elles étudient plus profondément la structure des plantes, et enfin vers une *blue hour* lorsqu'elles adoptent le point de vue des fougères et choisissent de s'immerger dans cet écosystème aqueux. Le corps des actrices se fait aussi flou lors du dernier dialogue, pour accompagner leur transformation et leur fusion avec la végétation environnante.

Leurs dialogues, nés de l'étude des plantes, se mêlent à un langage technique de la modélisation 3D, créant ainsi une sensibilité commune entre ces pratiques scientifiques et numériques, sous le signe de l'empowerment féministe.

La dernière image du film symbolise la contamination du corps humain par les fougères. L'image de synthèse 3D permet de suggérer des formes en devenir, en mutations constantes : régénérations, développements ramifiés et hybridations possibles. Cela évoque une métamorphose de l'humain vers d'autres devenirs, dans un monde où l'humain et la nature se redéfinissent ensemble.

Le titre, *Lemna,* évoque la lentille d'eau qui devient un symbole central, liant l'histoire de groupe, de transmission d'expérience et de sororité entre les femmes.

Faire écho à un imaginaire qui appelle les femmes à travers l'histoire scientifique, naturaliste et numérique (où leurs places sont encore précaires), c'est aussi « donner la visibilité à cette lignée de femmes, c'est contribuer à activer la possibilité pour les femmes aujourd'hui de s'emparer plus volontiers de cette pratique et de ce rapport au vivant »2.

En mettant en résonance les perspectives des naturalistes et celles de la création numérique à travers une vision non anthropocentrée, *Lemna* redéfinit les imaginaires liés à la nature et à la technologie.

© Mathilde Reynaud, Avril 2025
- Turbulences Vidéo #127

Lemna, Mathilde Reynaud © Photo : Mathilde Reynaud, tous droits réservés

1, 2. Estelle Zhong Mengual, Apprendre à voir : le point de vue du vivant, Éditions Actes Sud, Arles, France, juin 2021

Lemna, Mathilde Reynaud, ©

© Photo : tous droits réservés

La Salamandra, François Vogel, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Vincent Tiphine / VIDEOFORMES 2025

LA SALAMANDRA

FRANÇOIS VÓGEL

LA SALAMANDRA
FRANÇOIS VOGEL (FRA)

La Salamandra, titre d'un album du duo catalan L'Arannà, s'inspire des poèmes de Mercè Rodoreda qui constituent la source même de ce projet artistique.

Voici l'extrait d'un de ces poèmes :

« Et ainsi, j'ai atteint un endroit étrange :
Plein de couleurs qui n'étaient pas des couleurs,
Un feu différent du feu, une illusion.
J'ai vu des choses que j'avais déjà vues,
Mais depuis quel lieu si différent. »

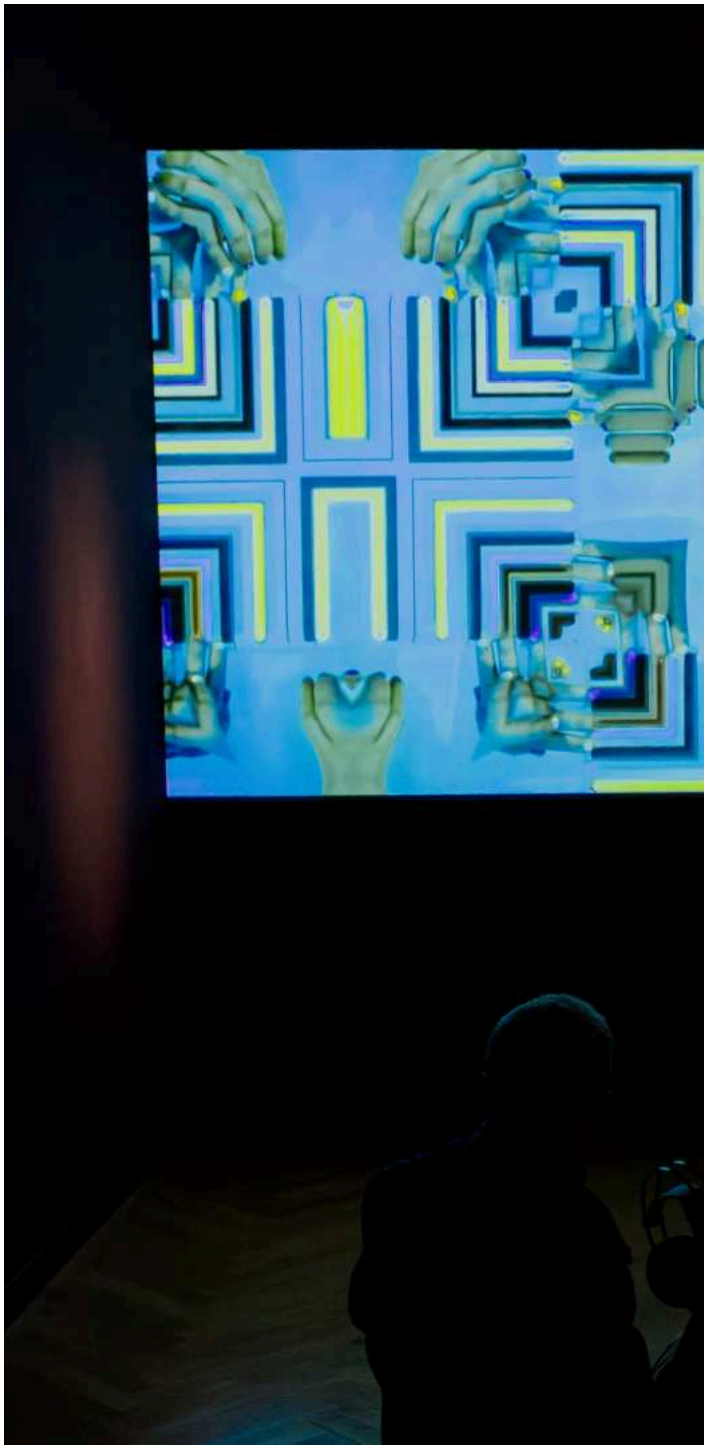
Les poèmes ont été transformés en musique et en chansons par les deux compositrices, Lara et Anna, qui forment le duo L'Arannà. L'artiste François Vogel a sublimé ces créations musicales en les mettant en images à travers une série de vidéos captivantes. Ces vidéos dévoilent un univers étrange et onirique où les chanteuses évoluent dans des mondes altérés et déformés :

Une mer se métamorphose en cascade *La meva Cristina* ;
Un piano s'étire sous les doigts des musiciennes *Jardí Vora el Mar* ;
Leurs corps se multiplient et se déforment dans l'obscurité *Flor Negra* ;
Une sorcière est consumée par des mains tentaculaires *La Salamandra* ;
Des fleurs glissent doucement sur leurs yeux *Flor Vergonya*.

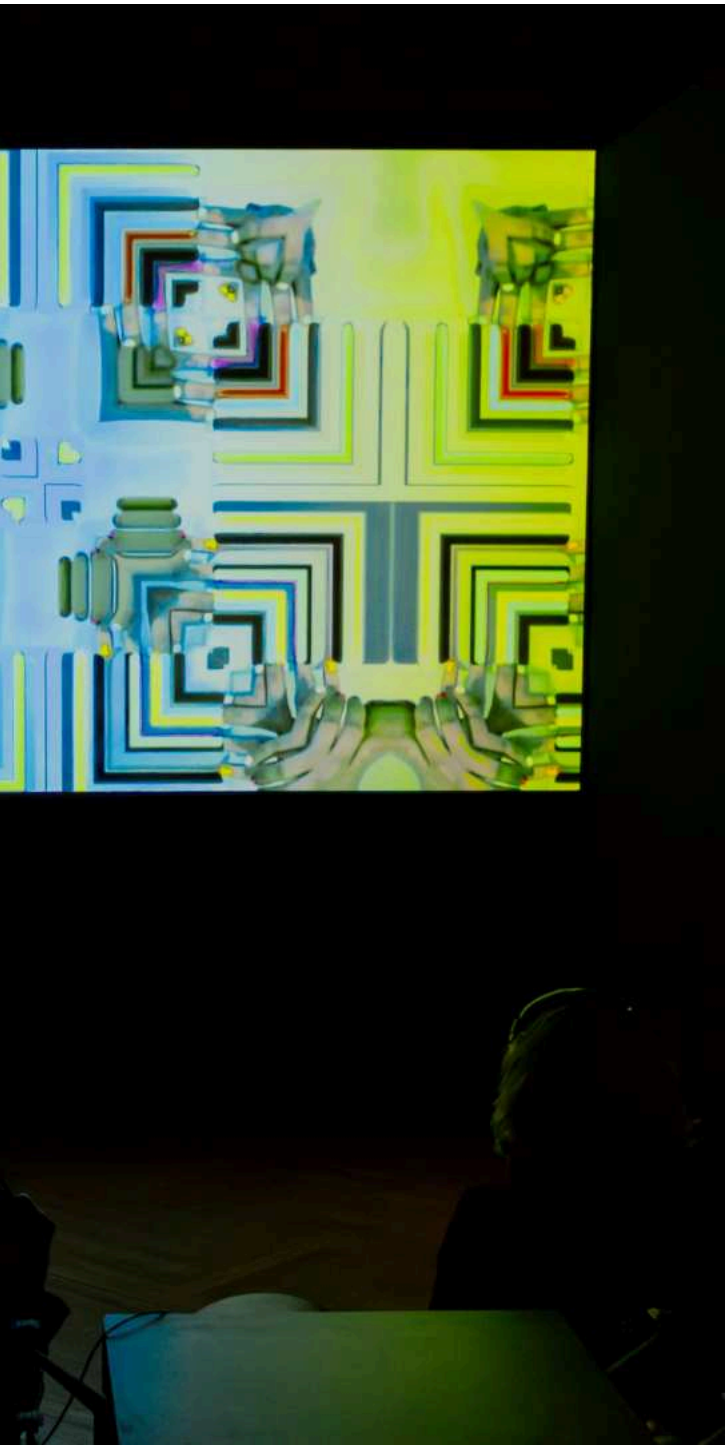
Cette série de vidéos nous plonge dans un univers visuel et sonore à la fois poétique et sensible, où chaque image invite à une réflexion sur la beauté, l'étrangeté et l'imaginaire.

Ensemble de vidéos musicales - 2024

SALLE GILBERT-GAILLARD
DU 13 AU 30 MARS



La Salamandra, François Vogel, Salle Gilbert-Gaill



ard © Photo : Vincent Tiphine / VIDEOFORMES 2025

François Vogel © Photo : François Vogel, tous droits réservés

FRANÇOIS VOGEL

François Vogel a commencé des études scientifiques avant de se réorienter vers l'art, poussé par sa passion pour le dessin et la photographie. Il a poursuivi ses études aux Arts Décoratifs, dont il est diplômé de la section art vidéo en 1992. Au début des années 1990, il a collaboré à la réalisation des effets visuels de films. Reconnu à l'échelle internationale, il a été sollicité comme réalisateur par de nombreuses sociétés de production aux États-Unis, grâce à son talent pour concevoir des univers poétiques et inventer des procédés novateurs d'effets visuels.

Parallèlement, il a développé une pratique artistique éclectique dans le domaine des arts visuels, qu'il a présentée dans divers festivals internationaux. Ses œuvres, comprenant des photographies, des films expérimentaux et des installations interactives, ont été exposées et diffusées dans des institutions culturelles en France et à l'étranger. Elles figurent également dans les collections de musées nationaux et de collections privées, comme le Centre des Arts d'Enghien-les-Bains, le Musée des Beaux-Arts et d'Archéologie Joseph Déchelette, la Villa Balthazar de Valence, Yuki Terrace de Sapporo ou encore Soho House à Los Angeles.

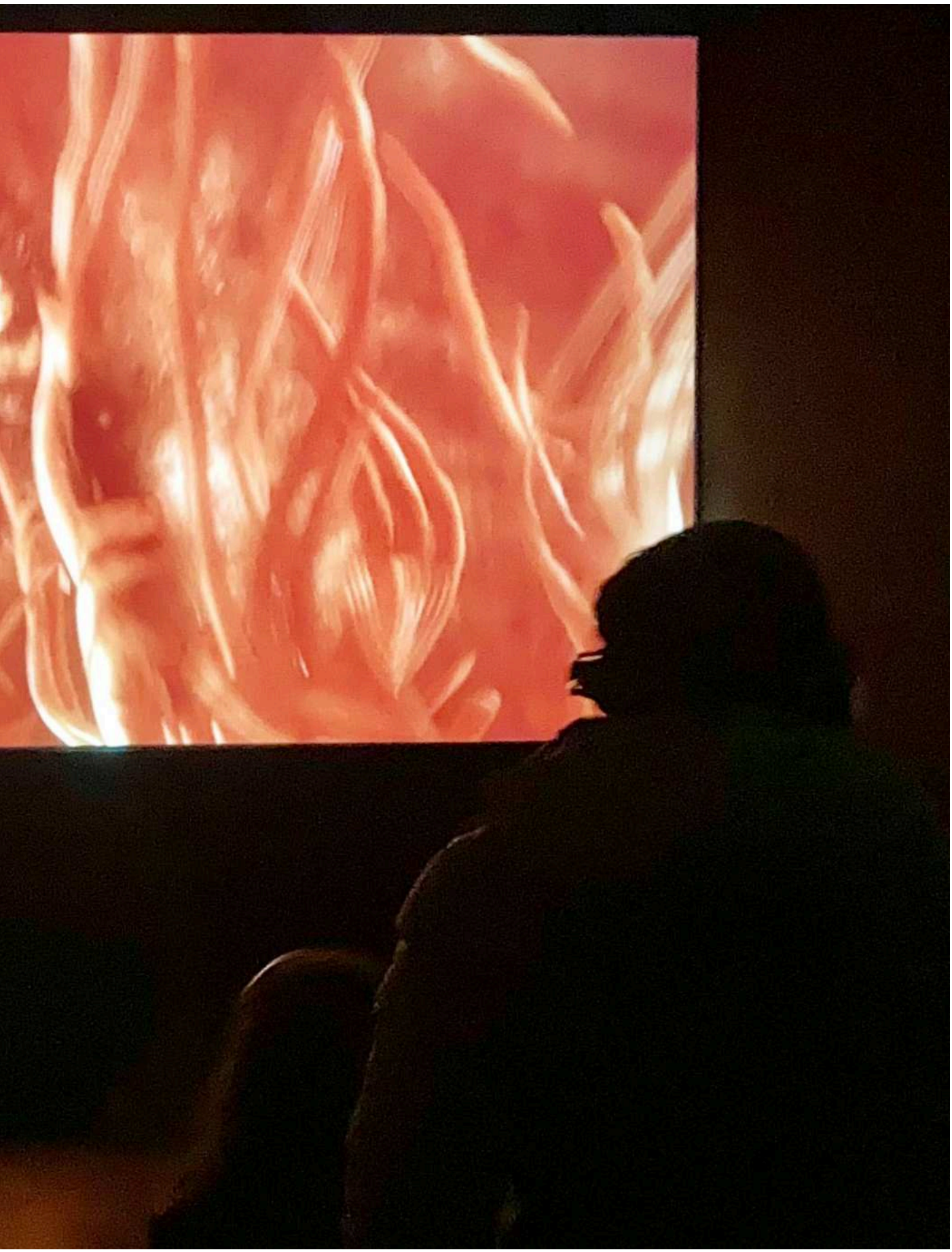
Son travail plastique explore les notions de déformation spatiale et spatio-temporelle en combinant des captations optiques audacieuses et des outils numériques, créant ainsi des œuvres aux accents surréalistes. Son approche empirique, interroge avec humour et poésie les liens entre les individus, leur environnement et le temps.

Site web : https://francoisvogel.com/fr

Portrait vidéo de l'artiste : https://www.youtube.com/watch?v=8aeBK3m7PGM

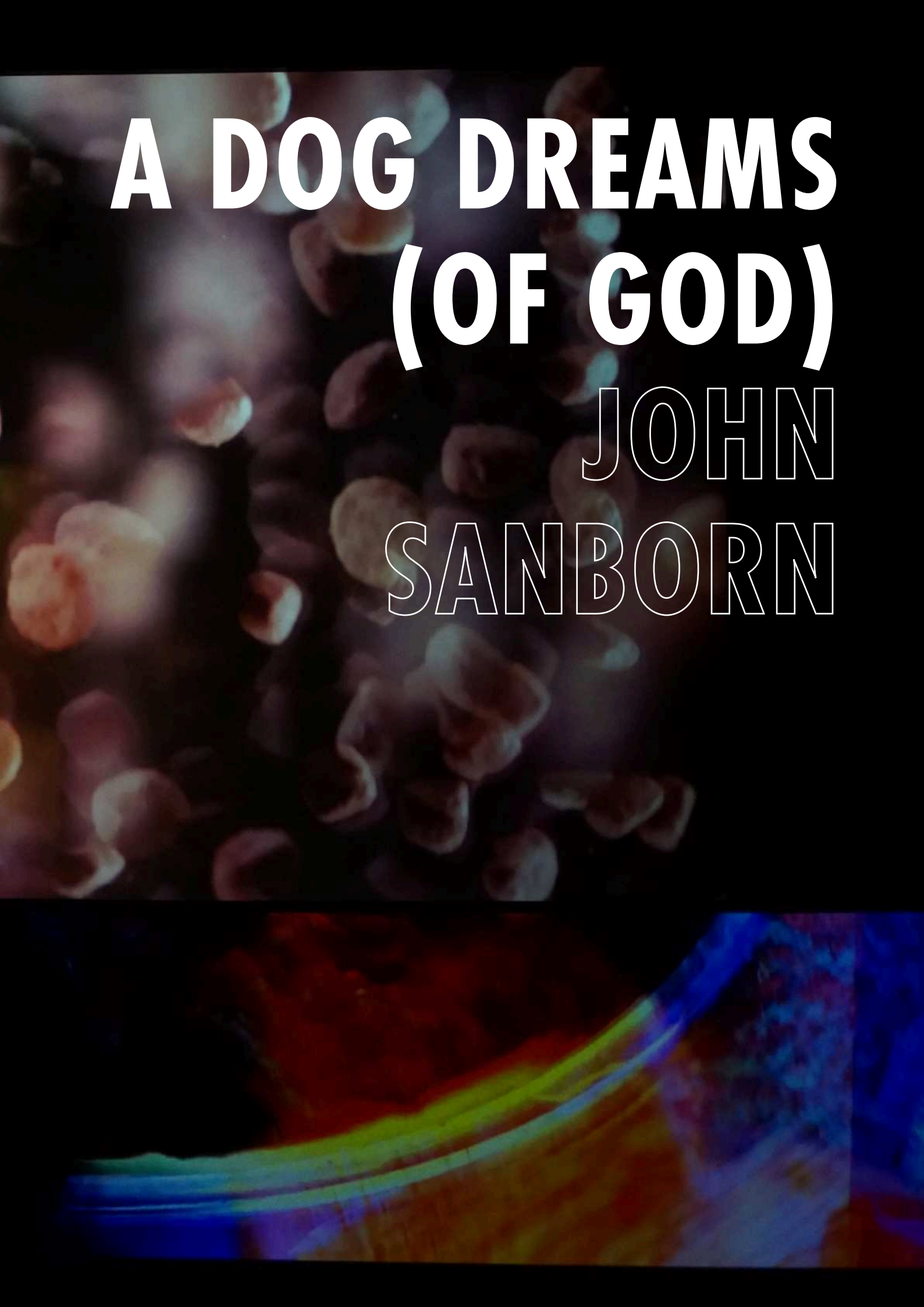
Portrait d'artiste Turbulences Vidéos : https://videoformes.com/wp-content/uploads/2025/04/TV124.pdf

La Salamandra, François Vogel, Salle Gilbert-Gaillard © Phot



o : François Vogel, tous droits réservés / VIDEOFORMES 2025

a dog dreams (of god), John Sanborn, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025



A DOG DREAMS (OF GOD)

JOHN SANBORN

A DOG DREAMS (OF GOD)
JOHN SANBORN (USA)

a dog dreams (of god), est une méditation abstraite sur la nature des animaux et la nature animale des humains. Il existe une option de libération en marge, alors que le spectre d'une conscience suprême plane sur chaque aventure dans le parc.

Je veux être un chien.

Le monde d'un chien est construit à partir d'impulsions, mais d'une manière ou d'une autre, il ressent l'attraction d'une entreprise plus vaste, d'une plus grande présence. Les chiens sentent qu'il y a des forces qui les contrôlent et les relient, mais leurs besoins immédiats l'emportent sur ces sensations mélancoliques. De cette façon, les humains sont connectés aux chiens. En des temps incertains, dans un monde toxique qui n'est pas de notre création, nous vivons tous pour nous échapper.

Comme les chiens ressentent ce que nous pensons, leurs réponses au monde sont par nature non-verbales et hautement physiques. *a dog dreams (of god)* intègre une machine à parfums aromatiques pour faire entrer les odeurs de la nature dans la galerie. La bande originale de *a dog dreams (of god)* est composée par David Van Tieghem, collaborateur de longue date de Sanborn. Il n'y a pas de musique traditionnelle, mais Van Tieghem orchestre une collection de sons naturels, de voix humaines accordées et modifiées, ainsi qu'une symphonie d'aboiements, de jappements et de hurlements.

L'installation est composée de deux vidéoprojecteurs et d'un écran LCD de 52 pouces. La vidéo est projetée frontalement sur deux écrans profilés, sur lesquels est tendu un matériau d'écran de projection semi-opaque. De l'autre côté de cet arrangement, est accroché un écran LCD, incitant les spectateurs à se promener autour de l'œuvre pour découvrir les secrets cachés de la divinité animale.

a dog dreams (of god), John Sanborn, Salle Gilbert-Gaillar

Création : John Sanborn
Composition : David Van Tieghem
ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe

SALLE GILBERT-GAILLARD
DU 13 AU 30 MARS

John Sanborn © Photo : John Sanborn, tous droits réservés

JOHN SANBORN

John Sanborn a été qualifié de « membre clé de la deuxième vague d'artistes vidéo américains qui comprenait Bill Viola, Gary Hill, Dara Birnbaum et Tony Oursler » par le Dr Peter Weibel, directeur du ZKM. La carrière de Sanborn s'étend des débuts de l'art vidéo expérimental dans les années 1970 jusqu'à l'apogée de la musique/vidéos MTV des années 80 et de l'art interactif des années 90 jusqu'à l'art médiatique numérique d'aujourd'hui.

Les œuvres de Sanborn ont été exposées dans des lieux d'art contemporain du monde entier, notamment au Whitney Museum ; le Musée d'Art Moderne de New York ; le Musée national du Qatar, Doha ; le Prado, Madrid ; ZKM, Karlsruhe; le Centre Pompidou, Paris ; VIDEOFORMES, France, Tate Modern, Londres ; et le musée Seibu, Tokyo.

Site web : https://www.johnsanborn-video.com/

Portrait vidéo de l'artiste : https://www.youtube.com/watch?v=P9Kd4rhVOv4

Portrait d'artiste Turbulences Vidéos : https://videoformes.com/wp-content/uploads/2025/04/TV112.pdf

rd © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

A DOG DREAMS (OF GOD)

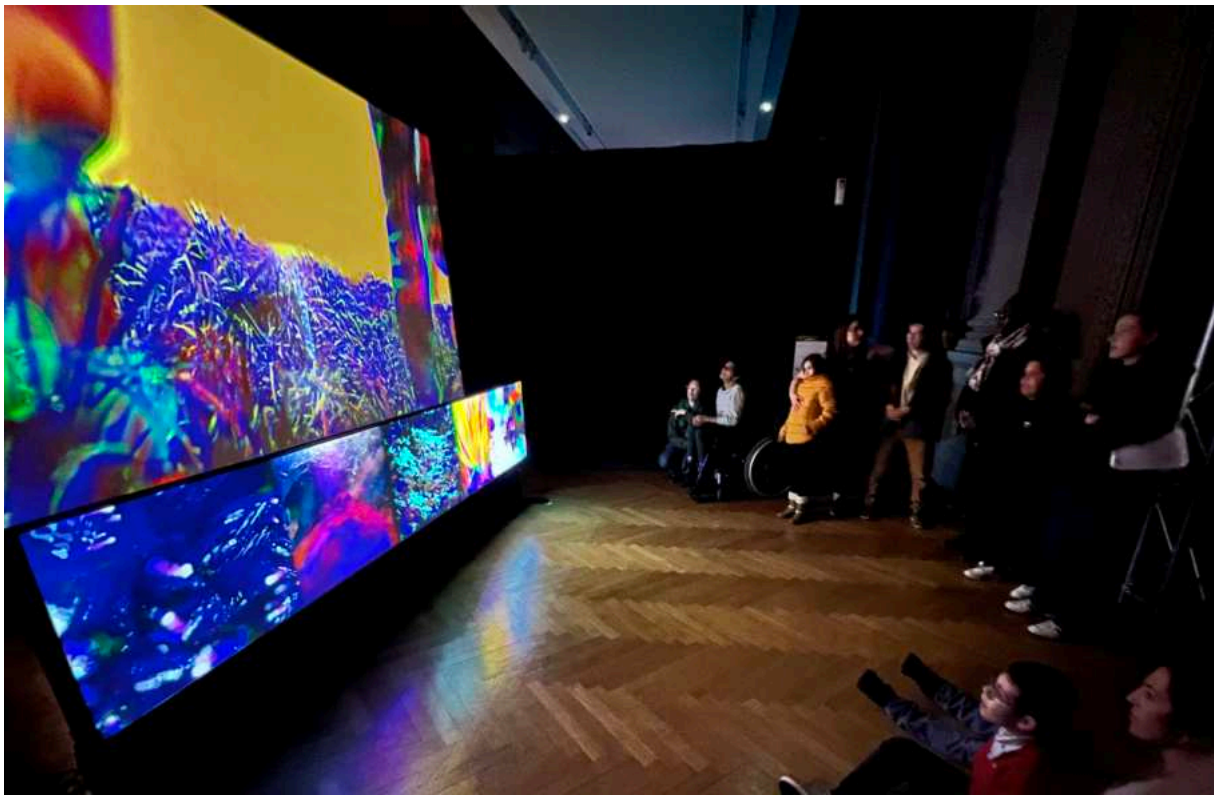
par John Sanborn

a dog dreams (of god) est une méditation abstraite sur la nature des animaux et la nature animale des humains. Il existe une option de libération dans les marges, alors que le spectre d'une conscience suprême plane sur une partie de golf dans le parc.

Vos besoins sont simples. Vous mangez, vous chiez, vous aboyez, vous dormez, vous avez besoin d'attention - et vous rêvez.

Oubliez la politique, l'argent, la guerre, le racisme - tous les soucis du monde moderne.

Vous êtes un chien.



a dog dreams (of god), John Sanborn, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

Votre routine vous offre la liberté, une palette réduite à l'essentiel, avec la pureté de la chasse aux odeurs ouvrant votre imagination aux possibilités. Votre cœur bondit au son de la clé dans la porte, vous salivez lorsque la boîte de friandises tremble et vous vous blottissez à côté de votre humain pour recevoir en retour un amour inconditionnel.

Pendant que vous dormez, rêvez-vous ? Bien sûr que oui. Vous passez en revue les événements de votre journée, recherchez les choses que vous aimez et infusez les sensations de votre monde animal avec une fantaisie armée. Vous appréciez la joie.

Dans vos rêves, se trouvent les plaisirs de la vie, qui demandent à être définis. Mais les rêves contiennent des choses que vous craignez, des objets qui vous déroutent et le sentiment qu'il existe quelque chose d'autre au-delà de vos rêves. Quelque chose de plus grand que vous-même, votre nez, votre queue et votre jardin.

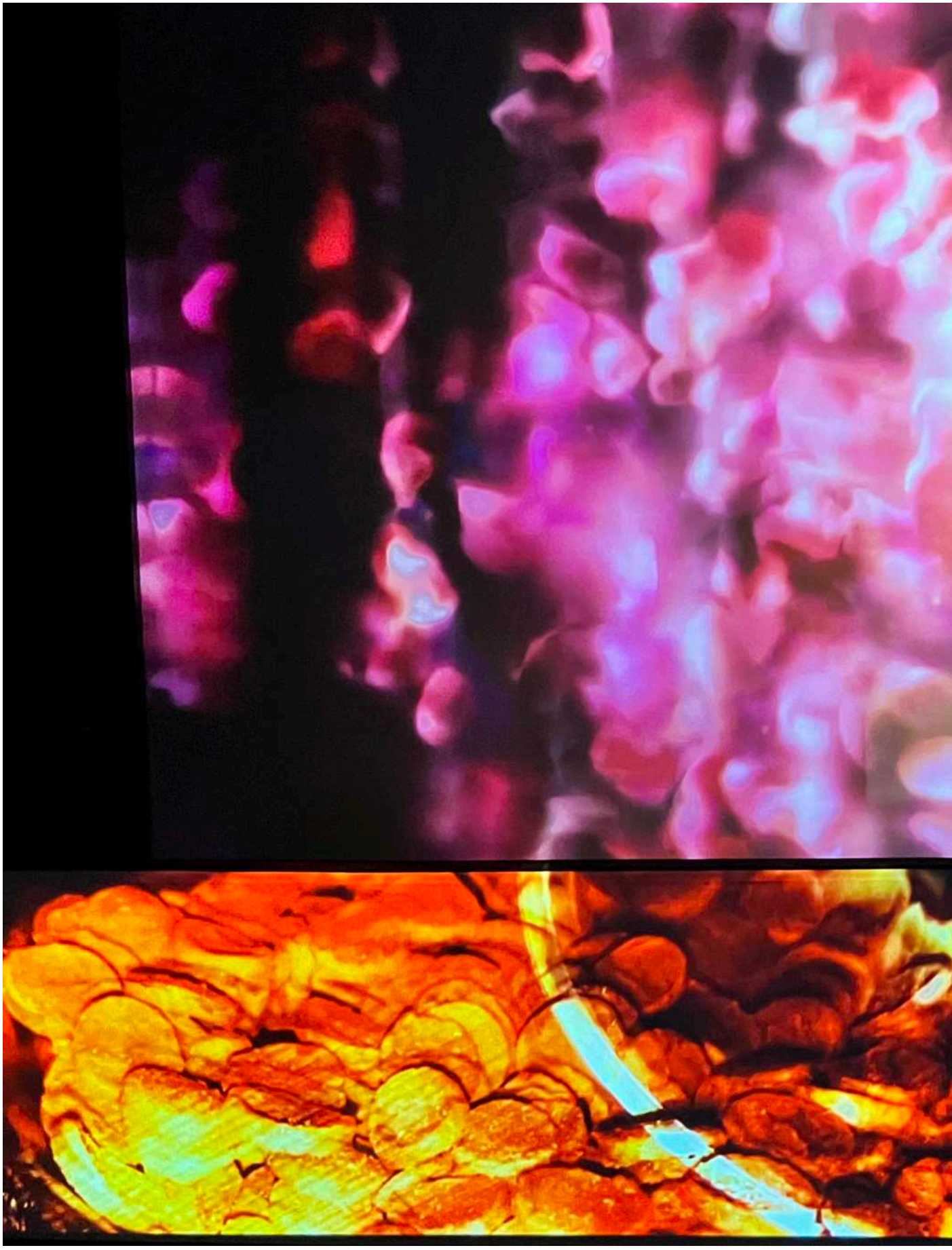
Cela vous agace, mais vous vous retournez et continuez à rêver. Les humains vous parlent et leurs mots répétés déclenchent une réponse, mais lorsqu'ils se baissent pour vous embrasser, vous êtes confus. Leur affection est évidente, mais le langage est intraduisible. Pendant un moment, vous pensez en termes d'échelle, mais vous vous roulez sur le dos pour qu'on vous caresse le ventre.

Votre monde est construit à partir d'impulsions, mais vous ressentez d'une manière ou d'une autre l'attraction d'une entreprise plus vaste, d'une présence plus grande. Vous sentez qu'il y a des forces qui vous contrôlent, qui vous relient, mais vos besoins immédiats l'emportent sur ces sensations mélancoliques. En période d'incertitude, dans un monde toxique – qui n'est pas de votre création – vous vivez pour vous échapper.

Notre relation aux animaux est complexe et chargée d'intensité anthropomorphique. Nous sommes particulièrement attachés au charisme et à la dignité des chiens, et nous projetons des traits humains dans leurs démonstrations nuancées. Font-ils la même chose avec nous, nous donnant une voix et des raisons de leur point de vue ? Nous les avons élevés du statut de loups à celui d'animaux de compagnie, car leur loyauté inconditionnelle et leur amour inconditionnel transcendent l'échelle et la profondeur de la condition humaine.

Y a-t-il une leçon à tirer de tout cela ? Peut-être.

© John Sandborn, Avril 2025
- Turbulences Vidéo #127



a dog dreams (of god), John Sanborn, Salle Gilbert-Gaill

ard © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

adidas

LIGHTS
CONTACTS
SCENOCOSME

LIGHTS CONTACTS
SCENOCOSME :
Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt (FRA)

Perceptible à deux ou plus, cette installation sensible, tactile, sonore et lumineuse met en scène les corps des spectateurs et les transforme en instruments sonores humains.

Une première personne pose sa main sur la bille. Tant qu'elle maintient ce contact avec celle-ci, son corps est sensiblement réactif aux contacts d'autres corps vivants. Mais si elle reste seule, il n'y a aucune réaction. Elle doit inviter une deuxième personne à venir la toucher, et le contact doit se faire de peau à peau. En fonction de la proximité des contacts et des spectateurs, chaque toucher corporel provoque des variations lumineuses et sonores.

Scenocosme propose ici une expérience sensorielle, mais avec le corps de l'autre et avec cette volonté d'animer ce qui échappe à notre perception. Dans cette situation, qui rend audibles et lumineux nos contacts énergétiques (électrostatiques) avec l'autre, il s'agit de questionner le visiteur sur sa perception de l'autre, et de provoquer, bousculer les degrés de proximité que nous entretenons avec l'être connu ou inconnu.

Œuvre interactive sonore et lumineuse
Création Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt, 2024
Coproduction : Centre des Arts d'Enghien-les-Bains, Scène conventionnée pour les écritures numériques

Collection : ZKM - Museum of Contemporary Art collection - Karlsruhe (Germany)

SALLE GILBERT-GAILLARD
DU 13 AU 30 MARS

Lights Contacts, Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs Met Den Ancxt,

Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt
© Photo : Scenocosme ,tous droits réservés

. Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Vincent Tiphine / VIDEOFORMES 2025

SCENOCOSME :
Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt

Le couple d'artistes Scenocosme réunit Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt.

Ils détournent diverses technologies pour créer leurs œuvres. Ils développent la notion d'interactivité, par laquelle l'œuvre existe et évolue grâce aux relations corporelles et sociales des spectateurs. Ils réalisent d'étonnantes hybridations entre technologies et éléments vivants ou naturels (végétaux, humains, eau, bois, pierres...).

La plupart de leurs installations interactives perçoivent diverses relations invisibles entre les corps et l'environnement. Ils rendent sensibles les variations énergétiques infimes des êtres-vivants en proposant des mises en scène interactives où les spectateurs partagent des expériences sensorielles extraordinaires. Leurs œuvres sont présentées dans de nombreux musées, centres d'art contemporain et festivals d'art numérique dans le monde.

Site web : www.scenocosme.com

Portrait vidéo de l'artiste : https://www.youtube.com/watch?v=pvM6NnF36do

LIGHTS CONTACTS

par Scenocosme
Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt

Installation sonore interactive mettant en scène le corps et la peau des spectateurs

Lights Contacts est une œuvre interactive perceptible à deux ou plus. Cette installation sensible, tactile, sonore et lumineuse met en scène les corps des spectateurs et les transforme en véritables instruments sonores humains.

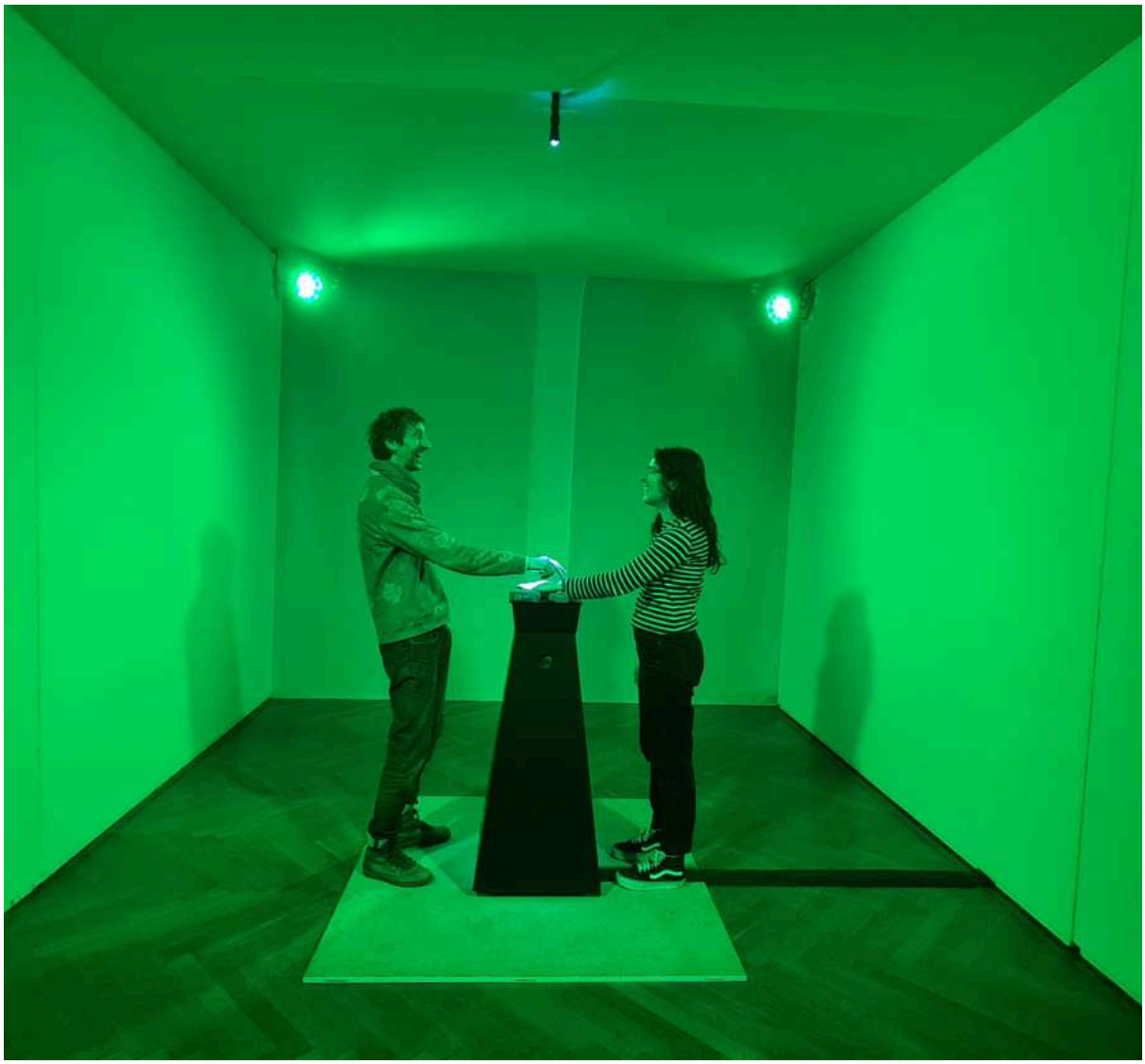
À travers cette création, Scenocosme désire, de manière poétique, questionner le spectateur sur sa perception de l'autre.

Une première personne pose sa main sur une bille brillante. Tant qu'elle maintient ce contact avec celle-ci, son corps est sensiblement réactif aux contacts d'autres corps vivants. Mais si elle reste seule, il n'y a aucune réaction. Elle doit inviter une deuxième personne à venir la toucher, et le contact doit se faire de peau à peau. Chaque toucher corporel provoque alors des sonorités variables. Les différentes vibrations sonores évoluent ensuite en fonction de la proximité des contacts et des spectateurs.

Scenocosme propose ici une expérience sensorielle, mais avec le corps de l'autre et avec cette volonté d'animer ce qui échappe à notre perception. Dans cette situation qui rend audibles et lumineux nos nuages énergétiques (électrostatiques) avec l'autre, il s'agit de provoquer, bousculer les degrés de proximité que nous entretenons avec l'être connu ou inconnu.

L'espace de l'installation se couvre de lumière et délimite un espace convivial et intimiste, il est éteint lorsqu'aucun contact n'est engendré, mais s'illumine à quand a lieu un toucher entre humains. Ses teintes colorées varient en fonction des intensités des contacts des spectateurs. Lorsque plus personne ne se touche, son et lumière s'éteignent, seule une fine lumière directionnelle éclaire la petite bille de métal.

© Scenocosme
Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt, Avril 2025
- Turbulences Vidéo #127



Lights Contacts, Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs Met Den Ancxt, Salle Gilbert-Gaillard
© Photo : Scenocosme (Grégory Lasserre) / VIDEOFORMES 2025

Lights Contacts, Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs Met Den Ancxt,

Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Vincent Tiphine / VIDEOFORMES 2025

La Pluie, Heewon Lee, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Heewon Lee / VIDEOFORMES 2025

LA PLUIE

HEEWON LEE

LA PLUIE
HEEWON LEE (KOR)

La Pluie traite du lourd et délicat sujet des femmes de réconfort en temps de guerre. Nous sommes guidés à travers le paysage par la voix off d'une jeune fille, ce personnage principal raconte ses histoires intimes, des souvenirs poétiques et cruels. Le texte est constitué à partir de témoignages de victimes de l'esclavage sexuel.

Ce projet n'intente pas un procès au Japon, mais se focalise sur la douleur humaine traduite métaphoriquement à travers la figure du fantôme et rend hommage à ces femmes.

Création VR

Concept et réalisation : Heewon Lee
Musique : Alexandre Del Torchio
Pilote de drone, chef opérateur : Yoon JongHyeon
Assistants : Bae HunSeok, Hee-ok Lee
Post-production: Gaston Marcotti, Thomas Monamy (Atelier BIZAROID)
Aide texte, traduction : Marie Lambertdja
Binaural et mixage : Simon Apostolou

© 2017 Heewon Lee – Tous droits réservés
TEXTE ET VOIX OFF
목격자 들 47 회 '슬픈 귀향' 1부와 2부, 북녘 할머니의 증언 '뉴스 타파'
'아직도 아물지 않은 상처들 (2003)', 안해룡 감독, 일본군 위 안부 피해자 E-역사관
'L'impossible', Georges Bataille
Ce projet est réalisé avec l'aide du Dicréam (cnc) – Aide au developpement &
aide à la production, Fonds de soutien à la création artistique numérique – Fonds[SCAN],
한국문화예술위원회 ARKO – 국제 예술 교류지원
Partenariat : Elektra
Soutiens : Epidemic, Khiasma, Morten Salling
Production délégué : Julien Taïb – Crossed lab

SALLE GILBERT-GAILLARD
DU 13 AU 30 MARS

La Pluie, Heewon Lee, Salle Gilbert-Gaillard ©

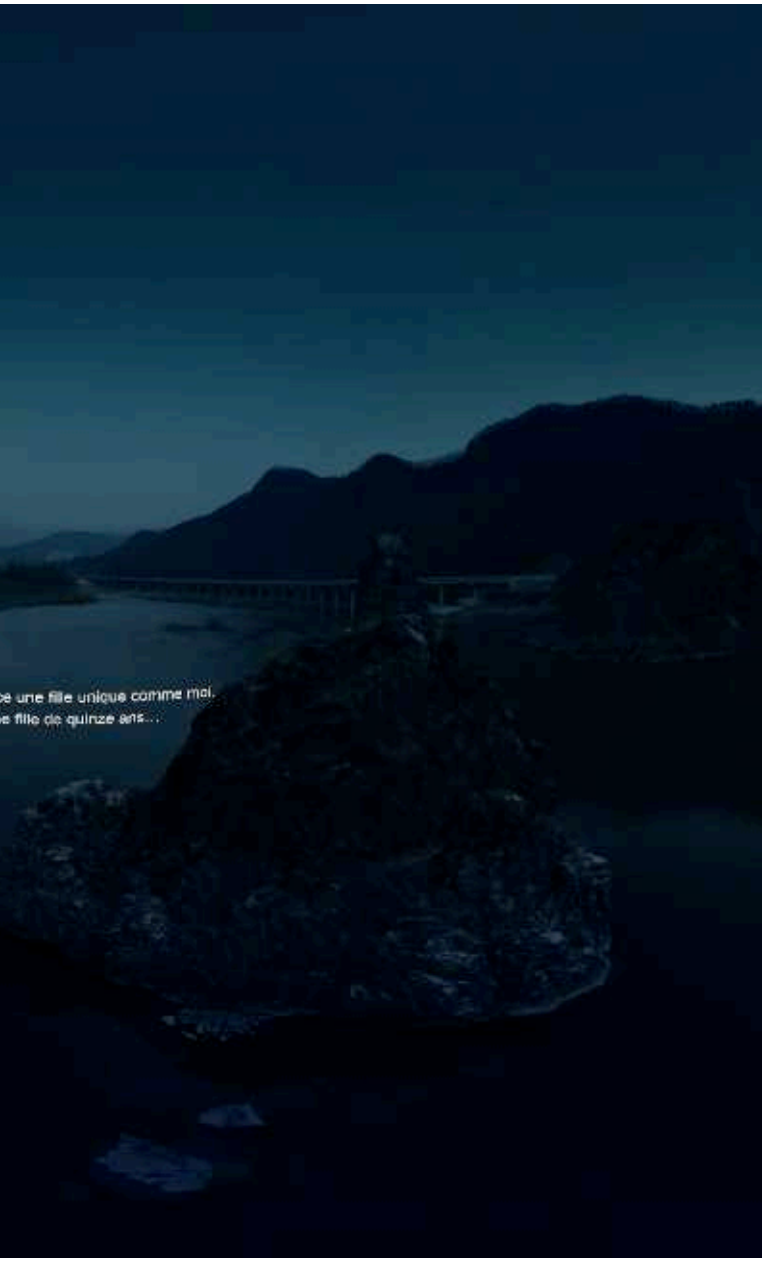


image : Heewon Lee / VIDEOFORMES 2025

Heewon Lee © tous droits réservés

HEEWON LEE

Heewon Lee est une artiste multimédia originaire de Corée du sud. Après avoir étudié la mode à Séoul elle s'installe en France fin 2002. Elle entre à l'École Nationale Supérieure d'Art de Nancy, option Communication Art Visuel, avant de conclure son parcours par un post diplôme au Fresnoy – Studio National des Arts Contemporains, à Tourcoing.

Elle développe une pratique artistique où se rencontrent vidéo, graphisme, son et installation. Son travail nous plonge dans un univers onirique, poétique, contemplatif et envoûtant.

Ses projets ont été primés et présentés à de nombreuses reprises en France et à l'étranger (Brésil, Canada, Corée du Sud, Maroc, Espagne, Italie, Russie, etc.).

Site web : https://www.crossedlab.org/heewon-lee/

Portrait vidéo de l'artiste : https://www.youtube.com/watch?v=KGOYVlJvy8o

LA PLUIE : HEEWON LEE

par Dominique Moulon

Nous sommes les passagers libres et contraints d'un voyage entre le ciel et la terre. Libres dans notre expérience du paysage qui, inéluctablement, se déroule sous nos yeux.

L'action, si l'on peut s'exprimer ainsi, se passe quelque part en Asie, en Corée vraisemblablement et bien au-delà des passions que les frontières déchaînent aujourd'hui.

C'est la fin d'une journée apparemment sans histoire, mais dont l'obscurité nous plonge dans un état de mélancolie si ce n'est d'une profonde tristesse. La vue aérienne qui guide nos corps sans poids est équipée du supplément d'âme de celles qui ont vécu ce territoire. Entre ciel et terre, elles témoignent des souffrances qui leur ont été infligées. Quand elles n'étaient, pour les uns, que des « femmes de réconfort ».

Bien qu'il convienne après toutes ces années de reconnaître enfin qu'elles aient été des esclaves sexuelles pendant la Seconde Guerre mondiale qui a dévasté tant de vies. « Libérées », souvent, par des morts trop lentes, leurs mémoires sont suspendues à la reconnaissance tardive de leur calvaire symbolisant si parfaitement la souffrance humaine.

Nous scrutons du regard le paysage dont la beauté nous submerge, mais ne pouvons que les entendre. Leurs voix couvrent le son d'une pluie sans début ni fin, comme c'est le cas dans les salles obscures pour de telles scènes. Car il s'agit bien d'un cinéma expérientiel qui, s'il ne changera peut-être pas nos vies, témoigne de ce qui interrompit les leurs. Enlevées de force à leurs familles, ces jeunes femmes devaient souffrir dans ce paysage avant de le hanter. Pour que le soleil se lève enfin, le jour du matin calme où elles percevront enfin les excuses qui les libéreront de leurs errances partagées à tout jamais...

© Dominique Moulon,Avril 2025
- Turbulences Vidéo #127

NDLR : Ce film est un hommage aux victimes de l'exploitation sexuelle en temps guerre établie par le gouvernement japonais durant la seconde guerre mondiale. Les victimes n'ont pas encore été reconnues par le Japon. Elles sont Coréennes.

La Pluie, Heewon Lee, Salle Gilbert-Gaillard ©

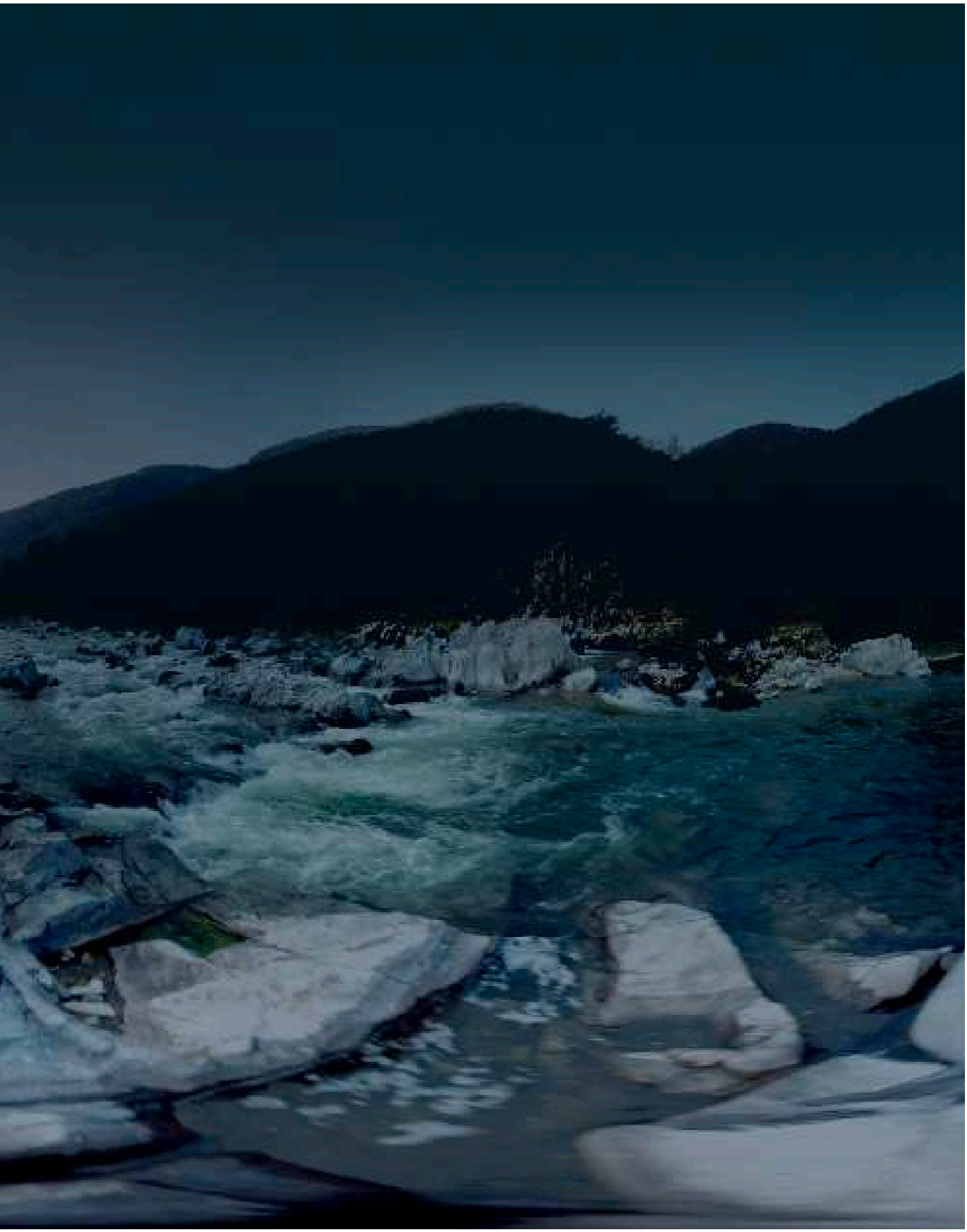
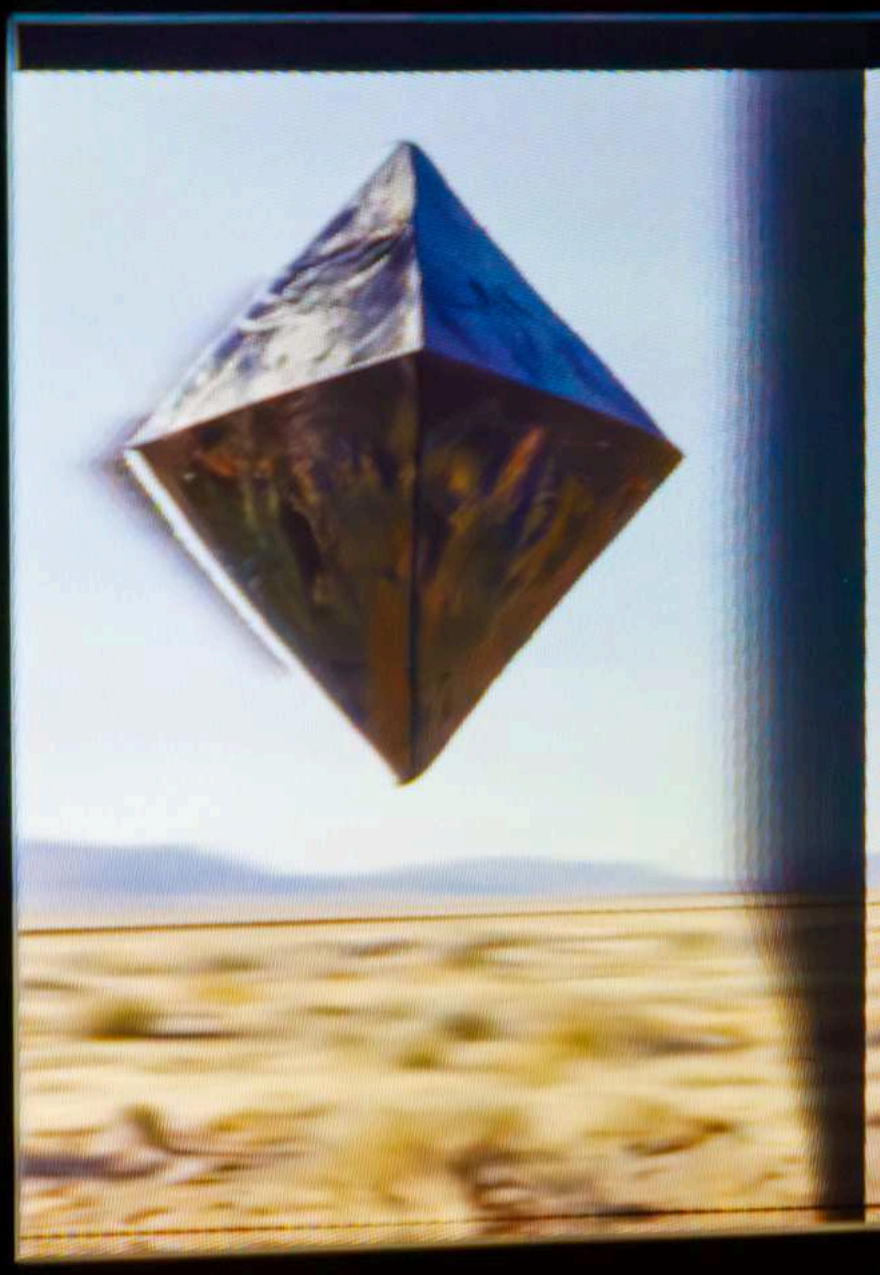
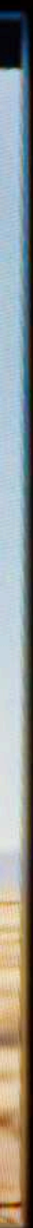


image : Heewon Lee / VIDEOFORMES 2025



Digital Desert, Mihai Grecu, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025



DIGITAL DESERT

MIHAÏ GREGU

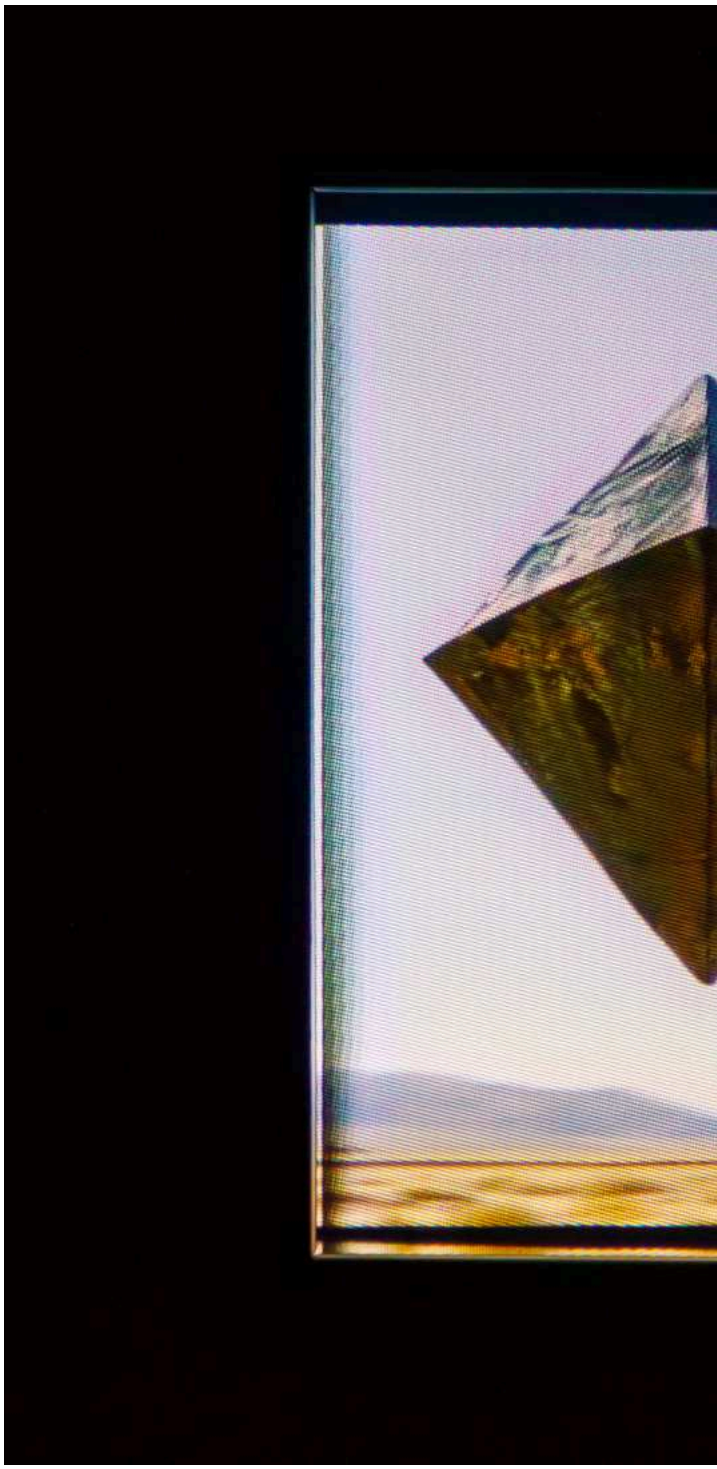
DIGITAL DESERT
MIHAÏ GRECU (ROU)

Digital Desert (Le Désert Numérique) est un dispositif holographique explorant des séries de métaphores visuelles réalisées par Mihaï Grecu à l'aide de l'intelligence artificielle, figurant des espaces désertiques imaginaires où les paysages deviennent des allégories. À la frontière entre le land art artificiel et la science-fiction, ces installations virtuelles explorent le lien profond mais contradictoire entre la nature et la technologie contemporaine.

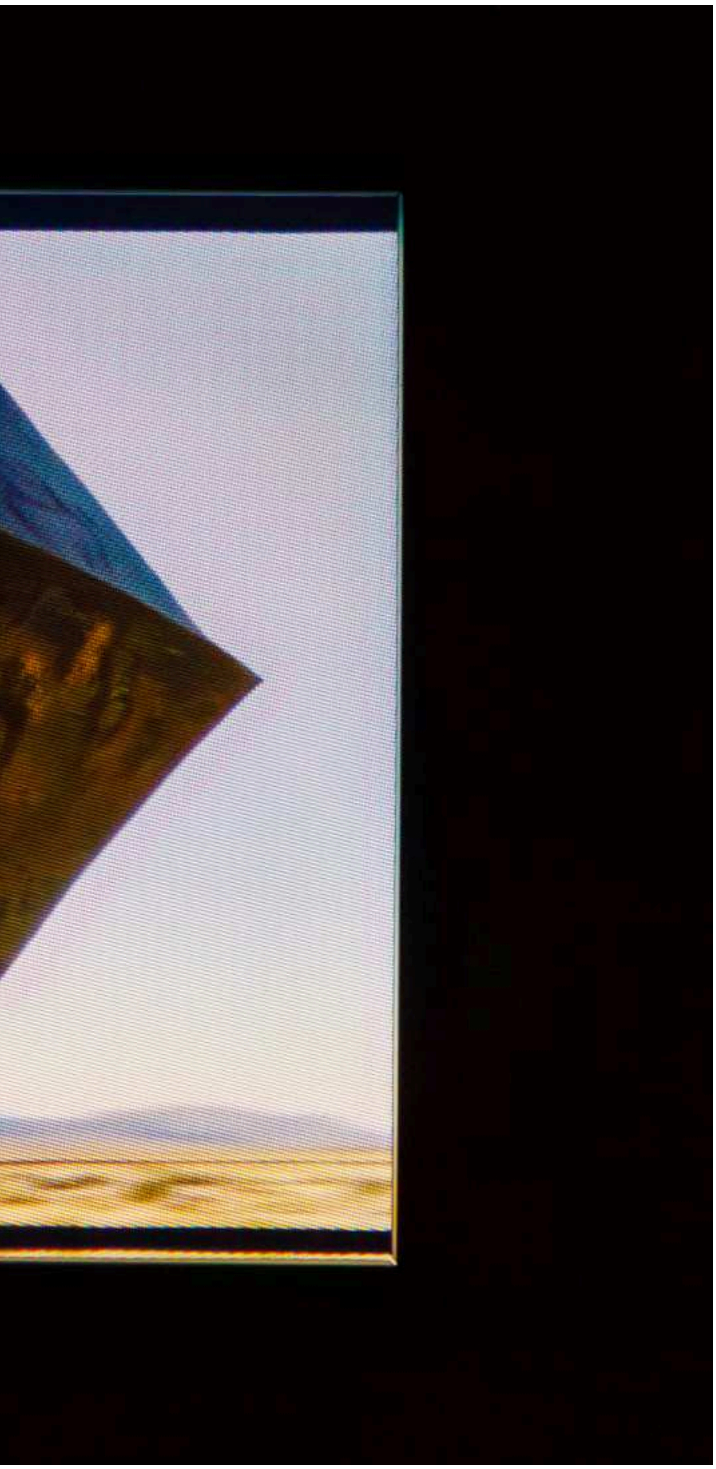
Dispositifs holographiques - 2024

Création Mihaï Grecu

SALLE GILBERT-GAILLARD
DU 13 AU 30 MARS -



Digital Desert, Mihai Grecu, Salle Gilbert-Gaillard ©



© Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

Mihaï Grecu © Photo : Mihaï Grecu, tous droits réservés

MIHAÏ GRECU

Mihaï Grecu est plasticien et réalisateur de nationalité roumaine, diplômé du Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains, il vit et travaille à Paris. Oscillant entre cinéma expérimental et créations en images de synthèse, son imagerie singulière met en œuvre des visions oniriques traversées par des allégories politiques, des objets surréalistes, architectures modifiées et personnages-symboles.

Il est lauréat du Prix du Syndicat Français de la Critique de Cinéma pour son œuvre documentaire. Son travail filmique et artistique a été montré et primé dans des nombreux festivals du film (Rotterdam, Festival du Nouveau Cinéma à Montréal, Clermont Ferrand, Videobrasil) et expositions (« Dans la nuit, des images » au Grand Palais, « Labyrinth of my mind » au Cube, « Studio » à la Galerie Les filles du Calvaire, Ars Electronica etc).

Site web : https://mihaigrecu.net/

Portrait vidéo de l'artiste : https://www.youtube.com/watch?v=-Co-iVPrn_Q

Portrait d'artiste Turbulences Vidéos : https://videoformes.com/wp-content/uploads/2025/04/TV64.pdf

DÉSERT NUMÉRIQUE

par Mihaï Grecu

Désert Numérique est une série de métaphores visuelles complexes qui explorent le concept de paysages artificiels à une époque où la nature et la technologie s'entremêlent de plus en plus.

Situé à la croisée de l'art environnemental et des rêves inspirés par la science-fiction, ce projet est le fruit d'une collaboration avec une intelligence artificielle, où les frontières entre l'organique et le synthétique s'effacent.

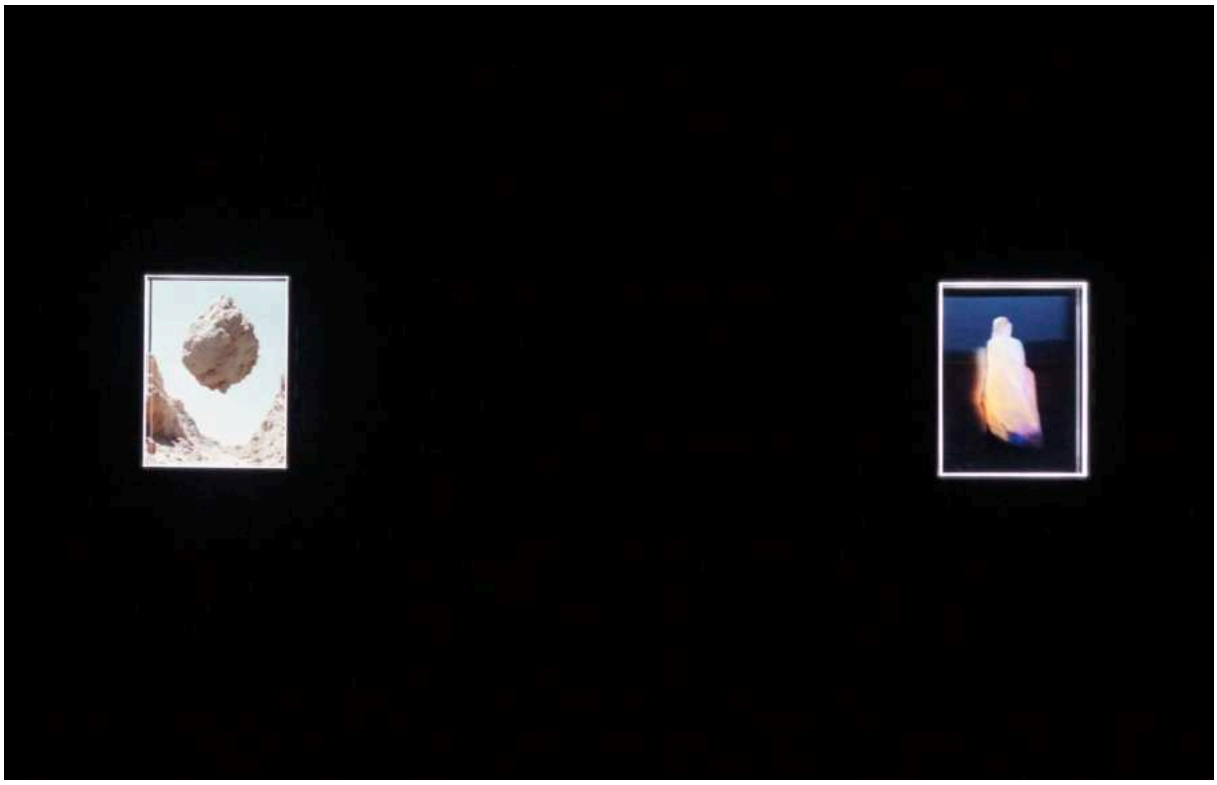
Ensemble, nous donnons naissance à des visions spéculatives et saisissantes de la transformation de la matière dans l'immensité inexplorée d'un désert numérique — un lieu à la fois étranger et familier, où de nouveaux mondes prennent forme. Au cœur de cette série, se trouve une réflexion sur l'interconnexion : les liens délicats qui unissent la végétation, la fluidité vaporeuse de la matière semblable à des nuages, la beauté étrange des géologies en lévitation et la précision froide des espaces artificiels. Ici, la nature est réinterprétée dans le langage des machines, façonnée non par des pinceaux ou de l'argile, mais par des algorithmes et des données. Malgré leur origine, ces créations conservent une certaine fragilité. Les œuvres, éphémères et surnaturelles, flottent au-dessus du désert numérique comme des entités transitoires, désincarnées, mais encadrées dans des structures synthétiques — un clin d'œil aux expositions d'art auto-destructrices où la permanence n'est qu'une illusion.

Chacun de ces paysages témoigne de la frontière de plus en plus floue entre le naturel et le technologique. Ils reflètent une réalité contemporaine où la consommation humaine a marqué la Terre de cicatrices, réduisant d'immenses écosystèmes en cendres pour les remplacer par des simulations virtuelles. Dans ce monde, les plantes, les animaux, et même des environnements entiers sont reconstruits sous forme de répliques numériques—des simulacres qui rappellent ce qui a été perdu, mais ne peuvent jamais reproduire pleinement l'essence du réel.

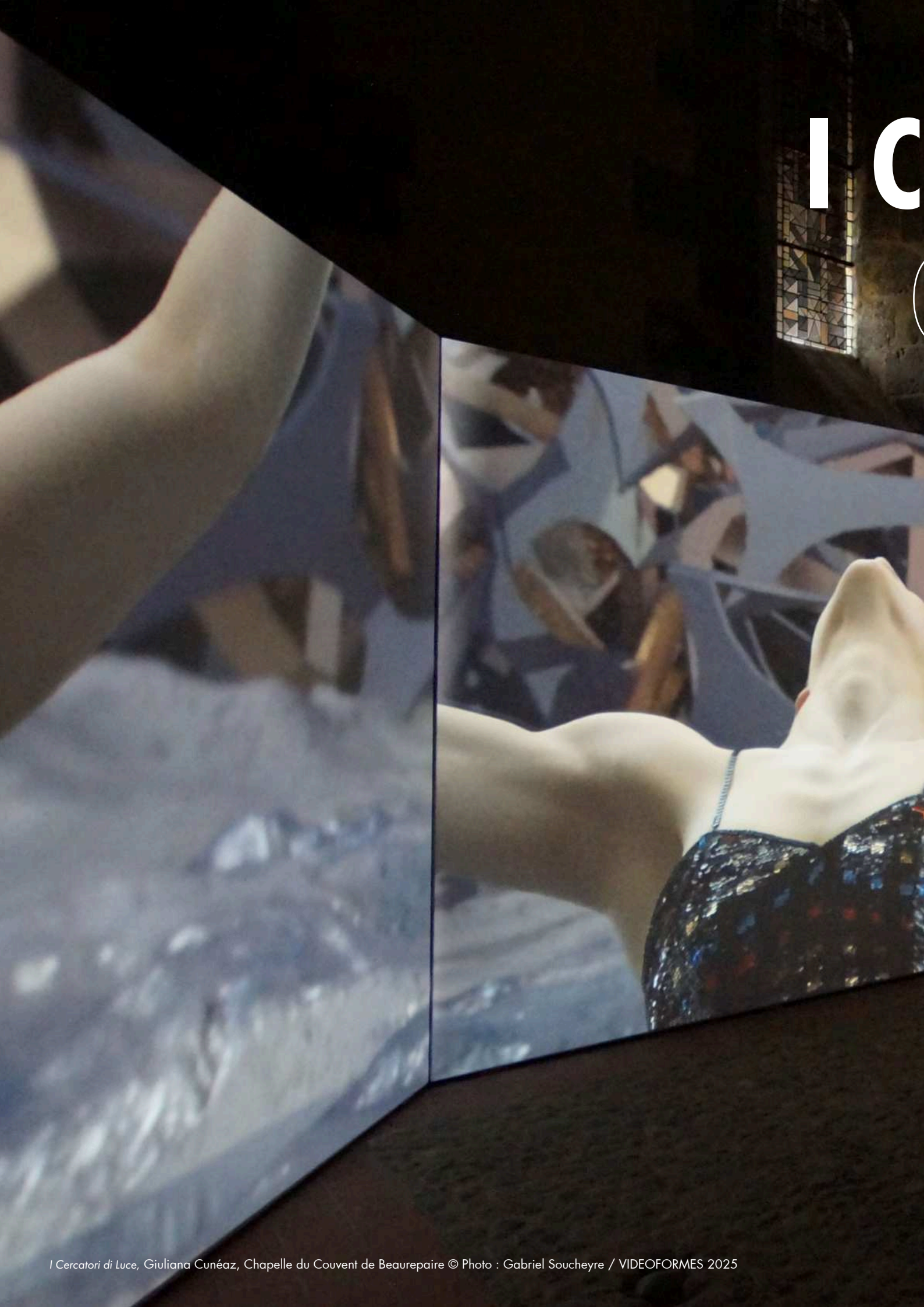
À travers ses images évocatrices et son approche spéculative, Le *Désert Numérique* invite le spectateur à réfléchir aux implications de cette transformation. Il pose des questions sur ce que signifie coexister avec la technologie, sur les conséquences de l'intervention humaine, et sur la nature éphémère de l'existence elle-même.

Dans ces paysages oniriques imaginés, l'artificiel devient un miroir de notre réalité, reflétant le paradoxe du progrès et de la perte dans une société qui se précipite vers un avenir incertain.

© Mihaï Grecu, Avril 2025
- Turbulences Vidéo #127



Digital Desert, Mihaï Grecu, Salle Gilbert-Gaillard © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025



I Cercatori di Luce, Giuliana Cunéaz, Chapelle du Couvent de Beaurepaire © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

ERCATORI DI LUCE
GIULIANA CUNÉAZ

I CERCATORI DI LUCE
GIULIANA CUNÉAZ (ITA)

L'œuvre filmique de Giuliana Cunéaz, réalisée avec les technologies les plus sophistiquées, mêle cinéma, danse, théâtre et performance. Dans cette création d'une grande puissance évocatrice, des figures réelles évoluent dans des paysages 3D entièrement réinventés. Il en résulte une fresque magistrale sur le pouvoir régénérateur de la nature, à travers un lent parcours des ténèbres vers la lumière. *Les Chercheurs de Lumière*, porteur d'un message social et écologique, représente une recherche avant-gardiste dans le domaine de l'expérimentation technique.

Parmi les protagonistes, figure la grande actrice espagnole Ángela Molina, qui a collaboré avec des réalisateurs de renom tels que Luis Buñuel et Pedro Almodóvar.

On note également la participation d'Aida Accolla, ancienne première ballerine de la Scala; Giulia Staccioli, chorégraphe, metteuse en scène et fondatrice de l'Académie Kataklò; la mannequin Aurora Talarico; et l'historien de l'art Bruno Corà. La musique est composée par Paolo Tofani.

I Cercatori di Luce (Les Chercheurs de Lumière), 2021, installation vidéo sur trois écrans, 35 min.

Chorégraphe & metteuse en scène : Giulia Staccioli
Participants : Angela Molina, Mohamed Ba, Barbara Caviglia, Paola Corti, Andrea Damarco, Valeriano Gialli and Stefania Tagliaferri.
Historien & critique d'art : Bruno Corà
Musique : Paolo Tofani
Programme soutenu par l'Institut Culturel Italien et de Lyon

SALLE GILBERT-GAILLARD
DU 13 AU 30 MARS

I Cercatori di Luce, Giuliana Cunéaz, Chapelle du Couvent de Beau

repaire © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

Giuliana Cunéaz © Photo : Giuliana Cunéaz, tous droits réservés

GIULIANA CUNÉAZ

Giuliana Cunéaz (Aoste, 1959) est une artiste spécialisée dans l'art des nouveaux médias. Diplômée de l'Académie des Beaux-Arts de Turin, elle utilise divers médias artistiques, allant de l'installation vidéo à la sculpture, en passant par la photographie, la peinture et les écrans peints (*screen painting*). Depuis le début des années 2000, elle réalise ses œuvres grâce à l'infographie. En 2004, elle figure parmi les premiers artistes à explorer la technologie 3D dans le cadre d'une recherche où la science et la technologie occupent une place centrale. Ses expérimentations combinent les éléments virtuels et matériels, donnant naissance à de nombreuses œuvres plastiques ancrées dans différents domaines d'investigation.

Ces dernières années, l'immersion a pris une importance prépondérante dans son travail, comme en témoigne son œuvre filmique sur trois écrans *I Cercatori di Luce (Les Chercheurs de Lumière)*, réalisée en 2021. Depuis 2023, elle utilise l'intelligence artificielle avec des résultats particulièrement novateurs. Giuliana Cunéaz a présenté ses œuvres dans de nombreuses expositions collectives et personnelles en Italie et à l'étranger. En 2021, elle est entrée dans la Collection Quirinale Contemporaneo. Parmi les événements auxquels elle a participé figurent : la Biennale de São Paulo, Tina B. à Prague, VIDEOFORMES à Clermont-Ferrand, la Biennale de Séville Youniverse, Anteprima Torino dans le cadre de la Quadriennale de Rome, Project Daejeon, et la Biennale Light Art de Mantoue.

Site web : https://www.giulianacuneaz.com/

Portrait vidéo de l'artiste : https://www.youtube.com/watch?v=p2Gk1LHCtjc

Portrait d'artiste Turbulences Vidéos : https://videoformes.com/wp-content/uploads/2025/04/Tv1.pdf

LES CHERCHEURS DE LUMIÈRE

par Giuliana Cunéaz

Les Chercheurs de Lumière est une installation vidéo immersive sur trois écrans. Cette œuvre, réalisée grâce à des technologies de pointe, s'inspire de la performance, du cinéma, de la danse et du théâtre. Dans cette création évocatrice, des figures réelles évoluent au sein d'un environnement 3D entièrement recréé. Le paysage nanomoléculaire, d'une beauté sophistiquée, devient le décor où acteurs, danseurs et performeurs accomplissent des gestes visant à transformer le contexte.

Les règles du visible sont mises à l'épreuve, et l'installation vidéo devient un moyen d'interroger notre place dans un monde où la durabilité environnementale est gravement menacée. Cette œuvre constitue une fresque magistrale sur le pouvoir régénérateur de la nature, à travers un lent voyage des ténèbres vers la lumière.

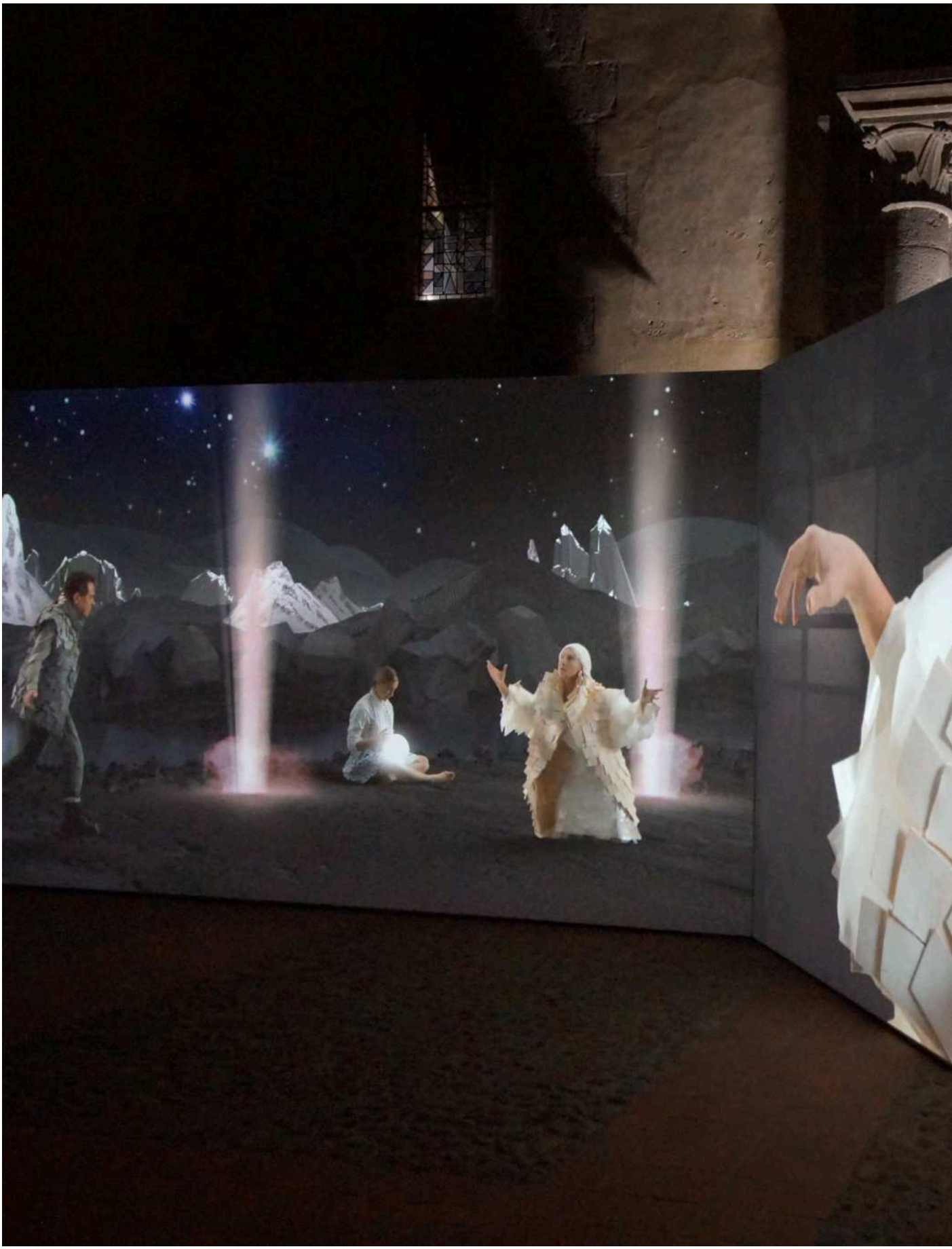
I Cercatori di Luce, Giuliana Cunéaz, Chapelle du Couvent de Beaurepaire © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

Les Chercheurs de Lumière, porteur d'un message social et écologique, représente une recherche à la pointe de l'expérimentation technique, où toutes les énergies sont mobilisées pour la quête de la lumière, entendue comme une substance inhérente à la terre fertile et « l'esprit du monde ». L'objectif est de souligner l'union primordiale entre l'Être et la nature. La lumière s'étend, devenant un lieu de partage et de connaissance : « Seule la lumière qu'une personne allume en elle-même brillera ensuite pour les autres », affirmait Arthur Schopenhauer. Tout cela nécessite un grand effort collectif, car les chercheurs de lumière ont pour mission de révéler ce qui se cache derrière la surface du monde visible, le rendant accessible dans une perspective d'avenir meilleur. L'échange d'énergie est au cœur de cette œuvre, fondé sur l'idée que la Terre est un corps vivant, une ressource irremplaçable à préserver et respecter. Par des gestes simples et primordiaux, les chercheurs interagissent avec des matériaux lumineux, métaphores de la connaissance et du bien-être, en restituant à la Terre sa nourriture.

Selon les croyances des anciens, les profondeurs de la Terre s'apparentent à un grand ventre maternel d'où jaillit la vie. Dans la mythologie, la lumière revêt souvent un sens cosmogonique, exprimé en opposition aux ténèbres. Dans les mythes védiques, l'apparition d'Ushas, l'aube, symbolise l'origine même du cosmos émergeant de l'obscurité. Le lien avec la nature comme source de beauté se manifeste également dans une série de costumes alliant des éléments ethniques et des références aux nanotechnologies. L'œuvre comprend deux grandes machines sculpturales soutenant le travail humain : une forme évoquant un *Moulin* et *une Grande Étoile*, une machine hypothétique transformant l'énergie au contact de l'air et de la terre. Cette dernière fait référence à Nut, douce déesse égyptienne du ciel nocturne, souvent représentée donnant naissance aux étoiles. L'autre élément clé est *un Moulin*, qui, tout en conservant sa fonction, extrait des corps de lumière. Ces nouvelles formes sont accueillies par une multitude d'enfants, construisant la conscience éthique d'un Nouveau Monde. Aux côtés de la célèbre actrice espagnole Ángela Molina, qui a collaboré avec des réalisateurs tels que Luis Buñuel et Pedro Almodóvar, figurent Aida Accolla, ancienne première ballerine de la Scala; Giulia Staccioli, chorégraphe, metteuse en scène et fondatrice de l'Académie Kataklò; et la jeune mannequin Aurora Talarico. L'œuvre inclut également l'historien et critique d'art Bruno Corà, ainsi que les acteurs Mohamed Ba, Barbara Caviglia, Paola Corti, Andrea Damarco, Valeriano Gialli et Stefania Tagliaferri. Enfin, des danseurs, performeurs et enfants de deux à onze ans, issus de différentes ethnies, enrichissent cette production.

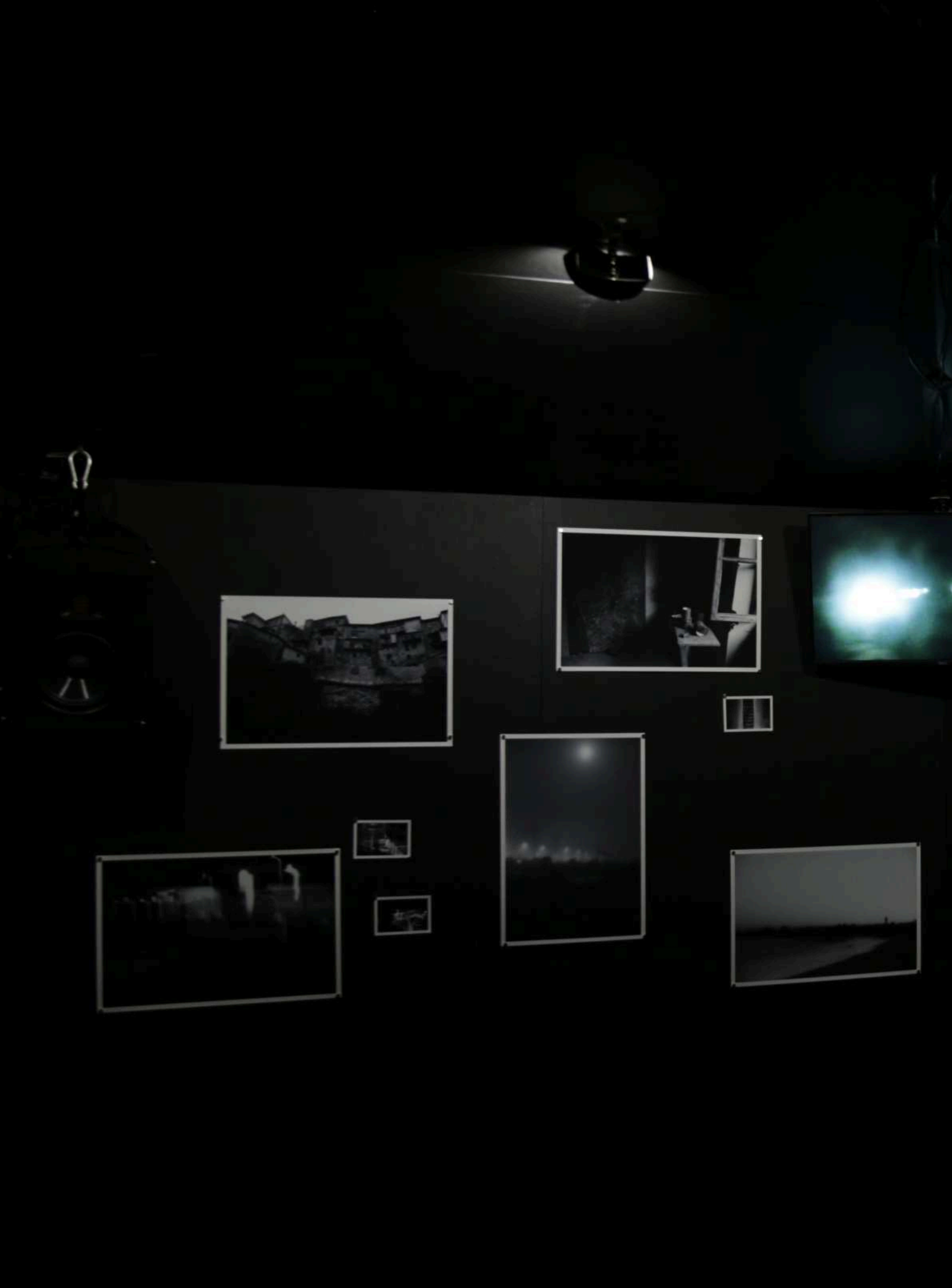
La musique originale est composée par Paolo Tofani, guitariste et compositeur renommé, membre du groupe expérimental Area (*International POPular Group*) des années 1970.

© Alberto Fiz, traduction, Gabriel Soucheyre,
Avril 2025
- Turbulences Vidéo #127



I Cercatori di Luce, Giuliana Cunéaz, Chapelle du Couvent de B

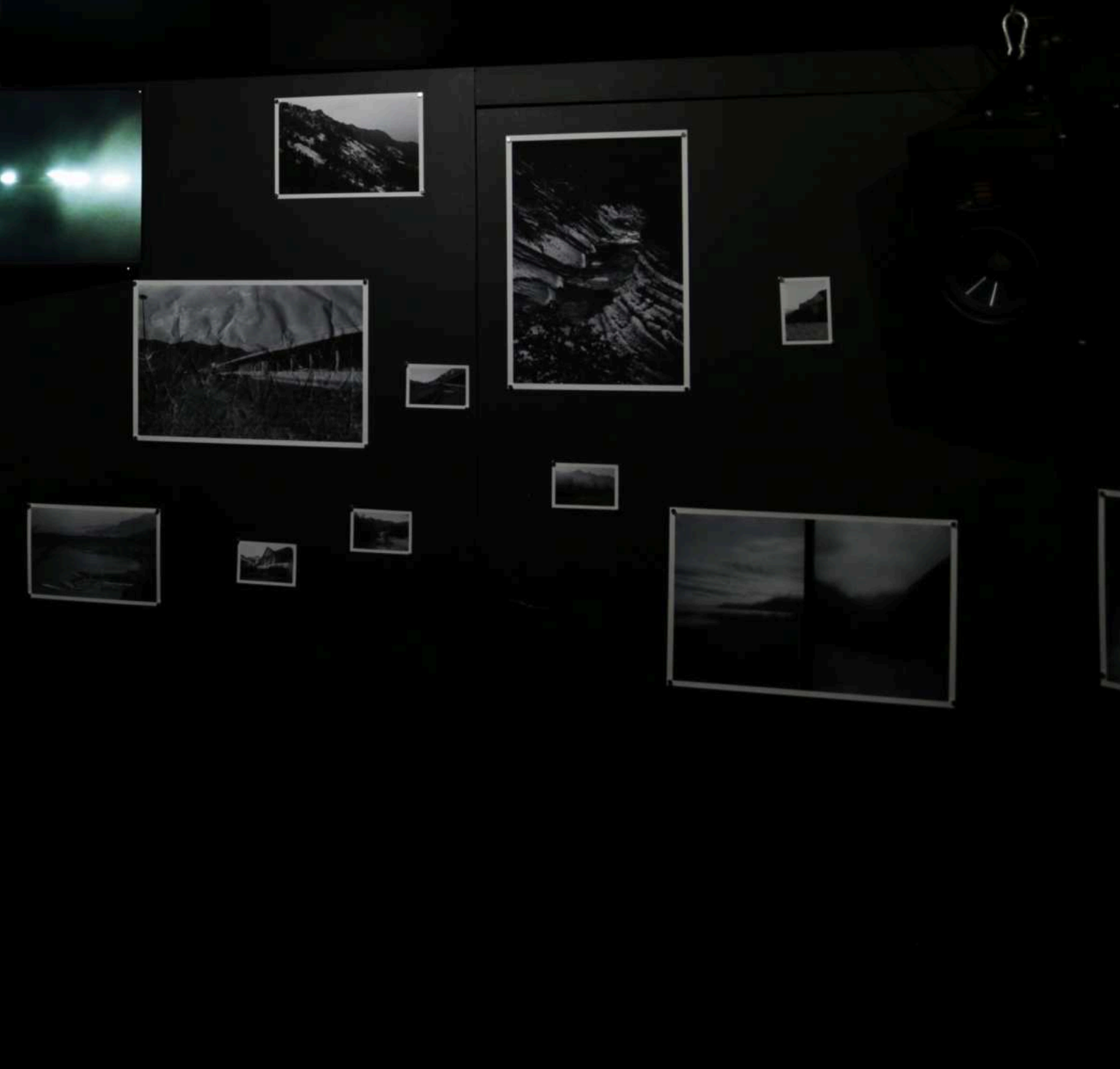
eaurepaire © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025



*Dé-payser,*Laure Nillus, Lieu Jeunesse Anatole France © Photo : Laure Nillus / VIDEOFORMES 2025

DÉ-PAYSER

LAURE NILLUS



DÉ-PAYSER
LAURE NILLUS (FRA)

Dé-payser est une installation documentaire immersive qui met en relation des récits sonores avec les images des lieux où ils ont été vécus.

Le territoire ainsi recomposé est celui des vallées montagneuses de la Nervia et la Roya qui courent jusqu'aux villes côtières de Menton et Vintimille – décor d'un théâtre de violences diverses, exercées plus ou moins dans l'ombre.

Dans une pièce sonore en quadriphonie durant 1h30, se mêlent les histoires d'habitant·e·s, aidant·e·s, et personnes en situation d'exil ayant cherché à traverser la frontière franco-italienne fermée depuis 2015.

En résonance à cette composition de mots – et de sons recueillis sur place – se déploient sur les murs de l'espace, des photographies en noir et blanc des lieux de cette zone frontalière.

Par intermittence, des travellings vidéos de paysages abimés et des sous-titres en trois langues sont projetés pour compléter le dispositif.

***Dé-payser*, 1h30, installation sonore, photographique et filmique, 2024.**

En complicité avec la SCAM. œuvre récipiendaire de la bourse Bouillon d'un rêve écritures et formes émergentes 2023.

LIEU JEUNESSE ANATOLE FRANCE
DU 13 AU 30 MARS

Dé-payser, Laure Nillus © Photo : Laure Nillu

Laure Nillus © Photo : Sarah Belot

LAURE NILLUS

Laure Nillus compose des objets artistiques visuels et/ou sonores. En collectif, avec les Menstruelles, qui produisent 1h de création sonore par mois et Rebenty qui fabrique manuellement des films expérimentaux en 16mm.

En portant des projets participatifs destinés aux habitant·e·s d'un territoire comme Enfances ou L'Envers des lieux. Sur commande, avec des séries photographiques et objets vidéos notamment pour la Compagnie Juste ici. En solitaire, pour des projets personnels comme *Dé-payser*. Ses recherches artistiques sont souvent liées à la notion de territoire et de mémoire ; elle s'attache à la trace et aux souvenirs laissés par l'humain sur un paysage.

Site web : https://www.instagram.com/laurenillus

Portrait vidéo de l'artiste : https://www.youtube.com/watch?v=7AtaUfH68gE

s, tous droits réservés/ VIDEOFORMES 2025

Dé-payser, Laure Nillus, Lieu Jeunesse Anatole France
© Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

DÉ-PAYSER

par Laure Nillus

Dé-payser explore la réalité complexe de la frontière franco-italienne, depuis sa fermeture en 2015. À travers la création sonore, la photographie et la vidéo, cette installation invite le public à une expérience sensorielle et politique qui met en lumière la violence des frontières.

Traversée émotionnelle d'une durée d'1h30, *Dé-payser* invite les visiteuses et visiteurs à parcourir un paysage-frontière, composé par des souvenirs oraux de personnes en situation d'exil, d'habitant·e·s et d'aidant·e·s. La spacialisation en quadriphonie crée un environnement sonore total : plongées dans de vastes paysages, les voix proviennent de toutes parts, accentuant le sentiment d'immersion presque tangible dans ces lieux, où la frontière n'est pas une ligne mais un espace vécu, façonné par des récits de souffrance et de résistance.

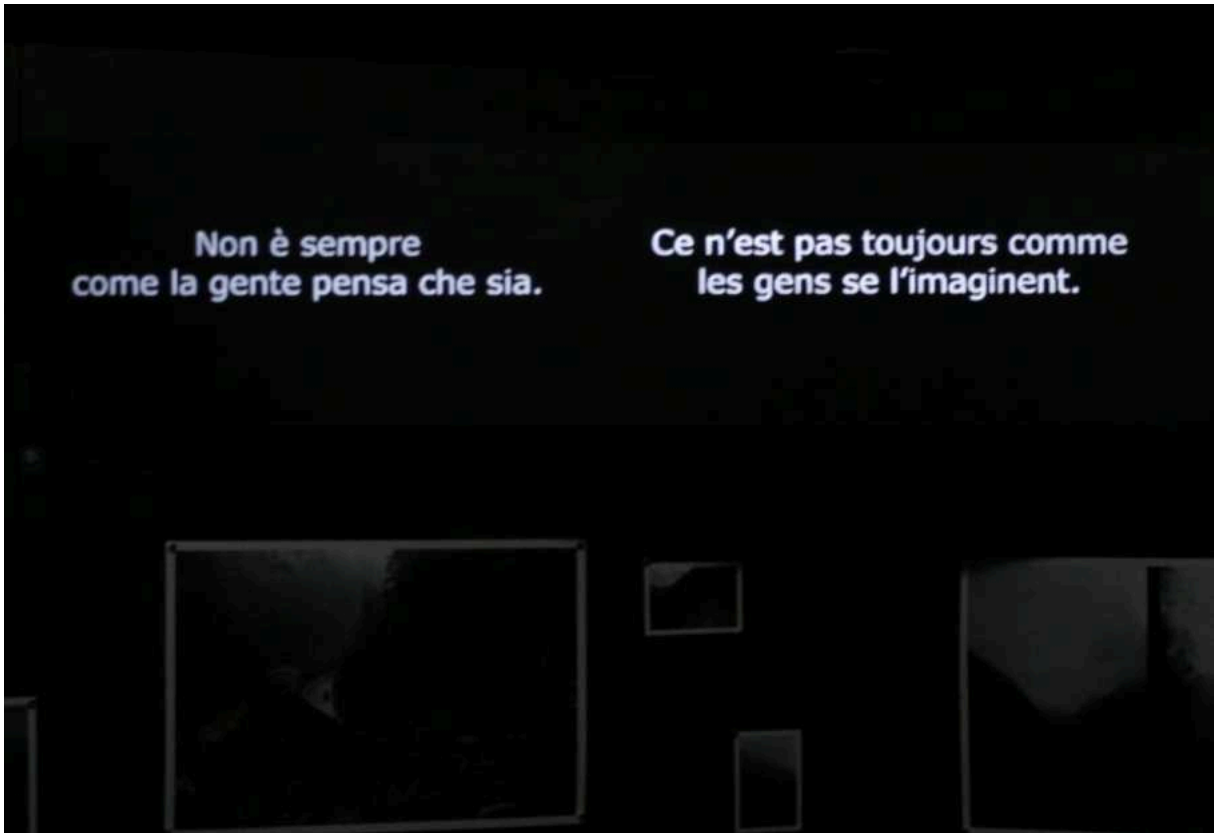
Les photographies déployées sur les murs de l'espace d'exposition donnent à voir les lieux dans lesquels les histoires ont été vécues ; dans lesquels les mots ont ensuite été enregistrés.

Réalisées en argentique noir et blanc – pour rappeler l'imagerie des lieux de mémoire universelle – elles jouent parfois sur le flou et l'altération, insufflant une dimension poétique et sensible pour dépeindre l'érosion des paysages, devenus mentaux. Parfois exposées en de tout petits formats, elles incitent le public à se pencher sur elles ; métaphore de l'implication nécessaire pour accéder à la profondeur de la situation. Deux écrans diffusent des travellings vidéos, qui correspondent aux incessantes traversées de la frontière par Laure. Mouvantes et colorées au milieu des images figées en noir et blanc, elles mettent en exergue la liberté de circulation des un·e·s face à l'immobilité forcée des autres. Les sous-titres, projetés dans les 3 langues dîtes, offrent la possibilité à un large public la possibilité d'apprendre l'anglais, l'italien et le français, à commencer par celles et ceux qui ont fait une demande d'asile.

Ce territoire de fragments sonores et visuels est à vivre comme un film. Il est une proposition de cinéma autre, avec une nourriture visuelle multiple, offerte en introduction et qui se prolonge derrière la rétine des visiteuses et visiteurs tandis que se déploie l'histoire sonore.

La structure d'exposition octogonale, d'une surface de 24m2, a été conçue pour favoriser l'écoute et la réflexion. Elle devient un espace-temps suspendu – dans lequel le public doit s'engager physiquement – pour provoquer notre responsabilité collective face à l'accentuation des politiques répressives et xénophobes aux frontières de l'Europe.

© Laure Nillus, Avril 2025
- Turbulences Vidéo #127



Dé-payser, Laure Nillus, Lieu Jeunesse Anatole France © Photo : Laure Nillus / VIDEOFORMES 2025

Dé-payser, Laure Nillus

s,© tous droits réservés

BLUE RAIN

AURÉLIEN JEANNEY

Blue Rain, Aurélien Jeanney, Arrêt de tramway Jaude © Photo : Poppy Jugnet / VIDEOFORMES 2025

BLUE RAIN
AURÉLIEN JEANNEY (FRA)

Blue Rain nous conte l'histoire de quatre amoureux du végétal, attendant patiemment la pluie qui donnera vie à leurs fleurs. La réalité augmentée nous apportant une seconde narration, une suite à l'image peinte sur ce mur.

Blue Rain ne se contente pas d'orner un mur, elle raconte une histoire, une histoire de connexion entre l'humain et la nature, une histoire d'émerveillement et de contemplation. Elle invite les passants à faire une pause, à lever les yeux vers le ciel pour admirer la beauté éphémère de la pluie, et à méditer sur le pouvoir transformateur de la nature.

Blue Rain, fresque en réalité augmentée, 2024.

Production VIDEOFORMES pour la Route des Villes d'Eaux du Massif Central dans le cadre du projet Culture Bains #2 soutenu par l'ANCT du Massif Central. L'œuvre a été réalisée lors d'une résidence de création en partenariat avec la ville de Saint-Honoré-Les-Bains.

ARRÊTS DE TRAMWAY
DU 10 MARS AU 14 AVRIL

Blue Rain, Aurélien Jeanney, Arrêt de tramway Gaillard © Phot

o : Poppy Jugnet & Maureen Audebert / VIDEOFORMES 2025

Aurélien Jeanney © Photo : Maison Tangible

AURÉLIEN JEANNEY

Fondateur de Maison Tangible, un atelier de création d'illustrations, mais aussi un laboratoire d'expériences en réalité augmentée et une maison d'édition, Aurélien Jeanney est un directeur artistique et un artiste pluridisciplinaire dont le travail a été exposé et récompensé à de nombreuses reprises notamment au Canada, au Brésil, en France, en Lettonie, en Inde et au Sri-Lanka.

Site web : https://www.maison-tangible.fr/a-propos

Portrait vidéo de l'artiste : https://www.youtube.com/watch?v=J9--TGH1Vzw

BLUE RAIN

Propos recueillis par Gabriel Soucheyre

Je suis artiste et illustrateur.

Je vis et je travaille à Paris. J'utilise beaucoup de médias différents. Je travaille autant avec le digital qu'avec la peinture, le bois.

Je fais de la peinture murale et j'essaie de pratiquer sur des surfaces variées.

Je joue aussi beaucoup avec la réalité augmentée, ce qui entraîne une nouvelle narration à mon travail et lui apporte un volume différent, une nouvelle couche d'histoire.

Blue Rain, Aurélien Jeanney, Arrêt de tramway Gaillard © Photo : Poppy Jugnet / VIDEOFORMES 2025

Blue Rain est la suite d'une œuvre *Purple Rain,* une peinture murale de 4 mètres par 16, que j'ai réalisée dans le Morvan, dans la ville thermale de Saint-Honoré-les-Bains. L'idée de *Blue Rain,* c'est de transposer ce que j'avais fait comme peinture murale en une œuvre qu'on puisse déplacer, qu'on puisse faire voyager, emmener à l'autre bout du monde, et l'adapter selon le format ou le site de présentation. *Blue Rain,* parle de poésie et de l'histoire du temps qui passe.

Blue Rain, ce sont quatre jardiniers, quatre amoureux des plantes et de la nature, qui, après avoir planté des graines attendent sagement l'arrivée de la pluie, de la pluie un peu magique qui va faire grandir leurs fleurs. En fait, cette pièce est aussi un moyen pour amener le spectateur à prendre le temps de regarder l'œuvre — notamment grâce à la réalité augmentée —, le temps de lever la tête, le temps de prendre la mesure de ce qui l'entoure, de reprendre la connexion avec son environnement.

Blue Rain, c'est l'idée du temps qui passe, du retour à la nature et l'invitation à reprendre le temps de vivre tout ça.

© propos recueillis par Gabriel Soucheyre, Avril 2025
- Turbulences Vidéo #127

Blue Rain, Aurélien Jeanney, Arrêt de tramway Maison de

la culture © Photo : Poppy Jugnet / VIDEOFORMES 2025

PROGRAMMES
SIGNATURES

Programmes Signatures, Occulus façade de la Comédie © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

PROGRAMMES SIGNATURES
DIVERS ARTISTES

Laranna_El—Jardiner, François Vogel, Occulus, façade de la comédie © Photo : François Vogel / VIDEOFORMES 2025

En 40 éditions, VIDEOFORMES a joué un rôle clé dans la découverte d'artistes novateurs, d'écritures émergentes et d'expérimentations audacieuses. À la fois témoin et acteur des mutations artistiques, VIDEOFORMES a su capter l'esprit de chaque époque, offrant une plateforme unique où se rencontrent et s'expérimentent installations immersives, performances numériques et récits visuels inédits accessibles en trois lieux différents : l'oculus de la Comédie de Clermont, Le Digital Lounge (salle Chavignier, Maison de la culture) et le salon Eona.

Les programmes SIGNATURES incarnent avec éclat la richesse et la diversité des créations qui se croisent et se réinventent dans ce festival, un véritable laboratoire d'avant-garde où l'art pulse et évolue sans cesse. Chaque année, ces œuvres défient les frontières, questionnent notre rapport au réel et esquissent les contours de l'art de demain.

OCULUS SUR LA FAÇADE DE LA COMÉDIE DE CLERMONT & MAGASIN EONA
DU 13 AU 30 MARS -

Vanité à la tulipe | Richard SKRYZAK (FRA) | 2012 | 1'00

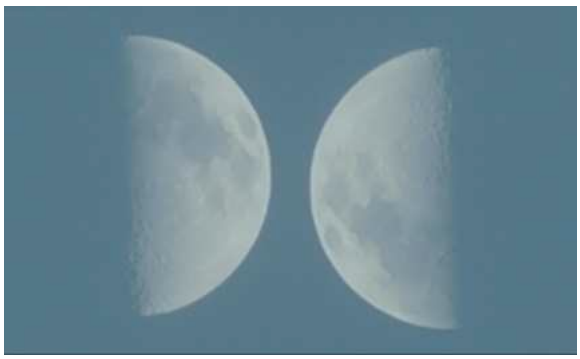
La chute cyclique d'un pétale de tulipe rythme le temps à la manière d'un sablier. Fragilité et fugacité fusionnent au sein d'une même séquence temporelle.

Viento | Mariana CARRANZA (URY) | 2012 | 1'00

Chorégraphie expérimentant les qualités qu'un vent fort imprime aux mouvements. En même temps, une simulation algorithmique du vent déforme l'image numérique.

Zone fuori controllo | Giuliana CUNÉAZ (ITA) | 2013 | 5'00

Zone hors de contrôle est une œuvre qui a recours à des outils nanotechnologiques sophistiqués. Dans cette vidéo en 3D, à côté des aspects à caractère social, des références aux catastrophes naturelles et aux désordres écologiques, l'artiste a créé de nouvelles hypothèses visuelles où elle réinvente des paysages de glace ou de feu, générant des formes latentes qui entretiennent une relation implicite avec la nature et notre perception de celle-ci.



loving | Regina HÜBNER (AUT) | 2018 | 4'00

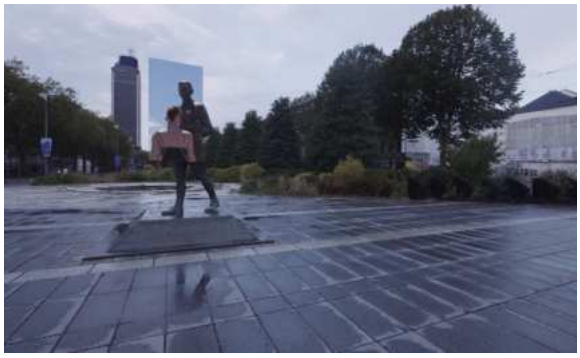
L'amour et le temps. Observation depuis notre globus de la très rare demi-lune en position verticale, lors de son déplacement en temps réel dans le ciel.

Virtual Kintsugi | Ismaël JOFFROY CHANDOUTIS (FRA) | 2022 | 12'00

Virtual Kintsugi propose une approche audacieuse et novatrice de la restauration des œuvres d'art endommagées, en s'appuyant sur l'intelligence artificielle générative. Dix peintures du Musée Granet à Aix-en-Provence, en attente de restauration depuis des années, sont au cœur de ce projet. Recouvertes de papier japonais, leurs formes originales sont dissimulées, laissant place à l'imagination des spectateur·rice·s. Dix personnes décrivent ces œuvres énigmatiques. Leurs interprétations, parfois changeantes et contradictoires, ont été utilisées pour générer des « prompts » qui servent de base à une IA d'image générative. Ainsi, *Virtual Kintsugi* donne vie à des reconstructions éphémères et uniques des œuvres endommagées, sublimant leurs imperfections et leurs lacunes.

Hush Now. | Laen SANCHES (FRA) | 2024 | 4'07

Hush Now. jette un regard intime sur les dirigeants du monde entier dans leurs moments de vie quotidiens, s'interrogeant sur ce qu'ils ont en tête lorsque le monde est en deuil, sur ce à quoi ils pensent lorsqu'ils sont seuls, dans leurs moments de détente, ou sur ce à quoi ils rêvent pendant leurs siestes.



Révolutions | Yann CHAPOTEL (FRA) | 2024 | 8'13

Dans un long panoramique superposant différentes temporalités d'un même espace urbain, *Révolutions* montre des trajectoires individuelles qui se croisent et finissent par se réunir, se coordonner et faire corps.

fresh film | Lyazzat KHANIM (KAZ) | 2023 | 2'55

fresh film marque la conclusion de la série *fresh painting*, exposant les pièges du consumérisme. En utilisant des peintures réalistes d'aliments de tous les jours, comme les fruits et les légumes, le film critique la nature exubérante du marché de l'art. Dans un monde régi par le capitalisme, le projet met en évidence l'ironie de la (non)satisfaction des besoins fondamentaux. Alors que la société est confrontée à la hausse des prix des denrées alimentaires et à la faim, ces dures réalités se cachent souvent derrière des images atténuées. *fresh film* utilise ces images pour railler cela et attirer l'attention sur l'absurdité de notre expérience humaine collective.

Pensées | Anne-Sophie EMARD (FRA) | 2002 | 14'21

Pensées est la première vidéo d'Anne-Sophie Emard. Succession endiablée d'injonctions écrites en rouge et vert, ce sont en réalité des fragments de dialogues empruntés au cinéma que l'artiste transforme en une image unique : poétique et signalétique.

Autoportrait à la bulle | Richard SKRYZAK (FRA) | 2001 | 1'00

Cette œuvre s'inscrit dans le cycle *In Video Vanitas* et s'inspire directement de la Vanité classique, thème majeur de l'art occidental.

Une bulle de savon renferme le monde. Microcosme et macrocosme...

Nos doux espoirs **| Simon COOVI-SIROIS (CAN) | 2024 | 8'15**

Marvin se connecte au métavers dans l'intention d'y personnaliser son avatar. Dans ce paysage familier et surréel, il fait la rencontre de Melissa, une intelligence artificielle et artiste du tatouage.

Limbus IV **| Hugo ARCIER (FRA) | 2024 | 8'27**

Limbus est une série commencée en 2011 avec Limbus (Rage). Il s'agit, d'une exploration de décor de jeux vidéo à partir d'un point de vue différent de celui des joueurs : sous les niveaux.

Schockwave **| Mihai GRECU (ROU) | 2023 | 4'00**

Shockwave est une réflexion métaphorique sur la technologie et ses conséquences possibles. À chaque zoom, la narration se déploie, révélant des couches complexes de rêves de l'espace latent, représentant des paysages et des situations entièrement générés par l'intelligence artificielle et thématiquement liés au début de l'ère atomique. *Shockwave* est un rappel métaphorique du coût inexorable du progrès scientifique, une réflexion sur le précipice de l'anéantissement. La peur de la technologie de l'IA est un écho des craintes suscitées par le développement de la technologie nucléaire au cours du XX^{e} siècle.

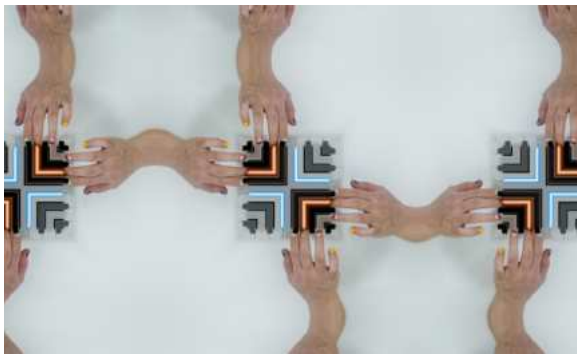
Crumbs of something like love **| Sanglim HAN (KOR) | 2023 | 16'32**

Sanglim Han crée un monde virtuel où la matérialité mise en œuvre par des algorithmes et la nature numérisée coexistent sur la base de moteurs de jeu et de réalité virtuelle. En tant qu'artiste, elle est la créatrice d'un monde créé par des calculs informatiques sophistiqués et la collaboratrice d'un système informatique qui construit des simulations 3D et des moteurs physiques, créant des propriétés physiques impossibles dans la réalité. Les entités de cet écosystème virtuel existent dans des espaces et des formes 3D codés par le langage et l'exécution, transcendant les lois physiques de la réalité.

L'artiste devient un « joueur de jeu » qui explore le paysage créé et capture et enregistre les moments esthétiques où des récits imprévisibles se déroulent.

Chantier **| Anne-Marie ROGNON (FRA) | 2024 | 3'15**

Des travaux dans la ville.



Laranna_El—Jardiner_ **| François VOGEL (FRA) | 2024 | 2'54**

L'Arannà, est le travail artistique de François Vogel sur les déformations spatiotemporelles apposées sur les 7 morceaux de l'album *Jardi vora el mar*. L'artiste transforme ses images grâce à une version numérique du Sténopé qui propose une nouvelle vision des espaces, de la temporalité et du réel.

Leda **| Maurice FALISE (FRA) | 2010 | 3'00**

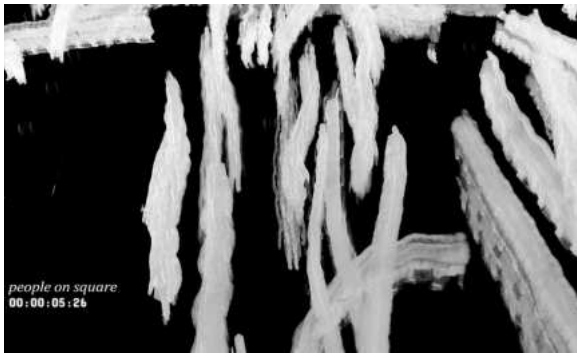
Peinture liquide, son acide.

La neige **| Heewon LEE (KOR) | 2021 | 2'32**

Un monologue quotidien qui prolonge le lien avec un être cher disparu, dont la présence est toujours proche de mon esprit et de mon âme, précieusement malgré le temps passé. Je souhaite partager un moment de poésie, communiquer cette sensation qui caractérise l'être humain.

Medusa **| Véronique RIZZO (FRA) | 2016-2018 | 2'35**

J'ai utilisé un plan séquence du film de Jack Arnold *It came from outer space*, (1953. Sous prétexte d'une attaque d'extra-terrestres, nous plongeons dans la propagande paranoïaque hollywoodienne. Endoctrinement par la peur de l'autre qui caractérisa l'ambiance sociétale de la guerre froide dans les années 50.



Last day of summer **| Marcin WOJCIECHOSKI (POL) | 2024 | 3'24**

Une vivisection graphique de la structure, du mouvement et du temps du film. Des fragments de matériaux cinématographiques trouvés subissent une métamorphose par images superposées, créant des stries multipliées qui sont une séquence de trajectoires, de formes et de traces.

Regards échangés **| Alain LONGUET (FRA) | 2022 | 4'10**

L'artiste Wanda Savy peint des regards qui dévoilent l'univers intérieur de ses modèles. La technique du *morphing* anime de façon troublante ces regards qui se croisent en se fondant les uns dans les autres. L'accompagnement musical de Suzanna Klintcharova qui interprète une partition pour harpe et bande d'Alexander Kandov, souligne ce témoignage d'instants vécus.

Le nombril rêveur **| Heejong JEONG (KOR) | 2025 | 4'3**

Tombe-t-on amoureux parce que notre corps est chaud ? Ou notre corps devient-il chaud parce que nous sommes amoureux ? Lorsque je prononce un mot dans un rêve, j'expérimente sensuellement ce que le son signifie.

Dès que je dis le mot « chaud », j'ai l'impression qu'un volcan brûle. Qu'y a-t-il entre le sens et la sensation ?

Quel est le rapport entre le sommeil et la vie ? Un paysage où le langage glisse à travers un rêve se déploie.

Le volcan et le bébé **| Danielle JAEGGI (CHE) | 2024 | 17'05**

Le volcan et le bébé montre ce qui se passe dans la tête d'une femme qui n'arrive pas à mettre au monde un enfant. Ce manque l'obsède, la fait souffrir et elle est assaillie de fantasmes bizarres et inquiétants.

Cette plongée dans son imaginaire lui donnera accès aux affres de l'Histoire, dite grande, qui a sans doute fait obstacle à l'accomplissement de son désir de maternité. Et cette découverte sera pour elle une ouverture vers la vie.

Aerial Garden **| Sanglim HAN (KOR) | 2024 | 0'10**

Aerial Garden est un paysage artificiel qui ressemble à la réalité. Recouverte de lumière diffuse, une île à la texture transparente et vitreuse flotte dans les airs dans un monde inconnu. Des traces rappelant le corps humain se trouvent partout sur l'île, et le sol est couvert de fleurs aux surfaces lisses comme du plastique. Cet écosystème numérique existe dans un langage et une pratique codés comme un espace et une forme tridimensionnels qui transcendent les lois physiques de la réalité. Ce paysage virtuel onirique révèle visuellement les traces techniques des graphiques 3D, démêlant le lien étroit entre réalité et artificialité. Cette œuvre propose au public à une fantaisie paradoxale mais belle, nous offrant un moment de réflexion à l'intersection de l'authenticité et de la matérialité de l'existence.

Hold me while I am crushed **| Sanglim HAN (KOR) | 2023 | 0'45**

L'œuvre présentée dans cette exposition est une archive de l'écosystème spatial virtuel où cohabitent deux corps numériques, enchevêtrés et s'embrassant. À travers la « chute test » dans l'univers créé, elle explore le regard entre le virtuel élaboré et la réalité qui se poursuit sans fin.

Montenvers et Mer de glace **| Robert CAHEN (FRA) | Couleur, musiques, co-réalisation S.HUTER | 1987 | 9'07**

Hommage à Jacques Tati.

Entangled Emotions Immaculate imperfection (Jamong) **| Sanglim HAM (KOR) | 2023 | 0'33**

Quand je regarde attentivement le corps humain, je découvre qu'il est un autre écosystème où s'entremêlent différentes espèces. Je suis fasciné par le fait que 90 % du corps humain est composé de micro-organismes et non de cellules humaines. L'écosystème dans lequel cohabitent ces entités fragmentées est en constante évolution. Les minuscules morceaux qui composent le corps font parfois partie du mien, et parfois ils quittent le corps et flottent quelque part. Alors, où commence et où finit le corps ?

Trial plunge **| Sanglim HAN (KOR) | 2023 | 0'27**

Dès que je « zoome » sur l'écran, je deviens le créateur du monde virtuel et je peux reproduire et tout manipuler. Je modélise deux corps humains aux proportions parfaites à l'aide d'un logiciel de modélisation 3D, et je conçois la résistance à la déformation de la forme et l'élasticité de la surface. Le corps numérisé transcende l'anatomie de la réalité et n'existe pas dans les mécanismes des os, des muscles, du cerveau et des neurones, mais dans le langage et l'exécution codés. Le monde créé avec des points, des lignes et des plans comme composants de base s'étend au-delà du domaine de la « nature », et la réalité inachevée devient une virtualité achevée.

Blasting Off **| Scott HESSELS (USA) | 2024 | 4'40 C**

Ce film présente tous les lancements de fusées dans le monde depuis 1957. La « course à l'espace », qui a vu plus de 5 000 fusées quitter notre atmosphère, est présentée comme un ballet poétique de compétition et d'exploration.

Les cartes du champ de bataille | Florian SCHÔNERSTED (FRA) | 2023 | 11'36

En 2016, j'ai collecté et archivé tous les déchets générés par mon appartement. J'en ai éliminé les objets souillés et les résidus organiques. Ce film en est la restitution exhaustive, d'un à cinq items par image au rythme de 12 images par seconde.

L'ARC-EN-CIEL | Richard SKRYZAK (FRA) | 2001 | 4'00

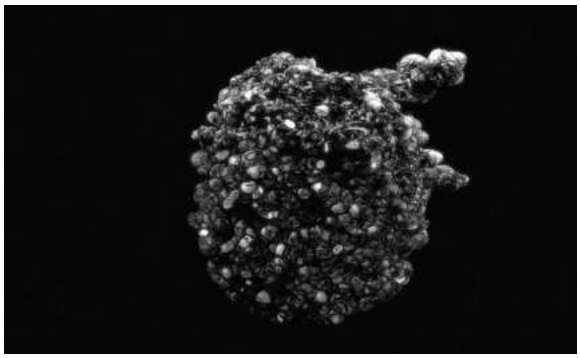
Cette œuvre est née de la rencontre fortuite dans un paysage champêtre d'un dispositif d'arrosage et d'un caméscope.

Dernier adieu | Robert CAHEN (FRA) | 1988 | 8'02

Sept regards sur l'Enfant Jésus . Le regard du Père

Entangled Emotions Solid Stickness | Sanglim HAN (KOR) | 2023 | 0'47

Quand je regarde attentivement le corps, je découvre que le corps est un autre écosystème où s'entremêlent différentes espèces. Je suis fasciné par le fait que 90 % du corps humain est composé de micro-organismes et non de cellules humaines. Et l'écosystème dans lequel cohabitent ces entités fragmentées est en constante évolution. Les minuscules morceaux qui composent le corps font parfois partie de mon corps, et parfois, ils quittent le corps et flottent quelque part. Alors, où commence et où finit le corps ?



Morphogenetic Tensions | Golnaz BEHROUZNIA (IRN) | 2020 | 1'50

Morphogenetic Tensions questionne l'origine des formes dans notre environnement déchiré entre nature et artifice. La perturbation et la disparition des formes originelles au sein des environnements terrestres peuvent être identifiables du point de vue des caractères et des lois qui dirigent toute forme existante. D'après Jacques Monod les moteurs morphogénétiques du vivant sont de nature fonctionnelle, alors que ceux des objets artificiels sont de nature intentionnelle et ceux des mécanismes physio-chimiques en quelque sorte de nature sur-imposée.

The Garden | Jérémy GRIFFAUD (FRA) | 2024 | 10'00

Bienvenue dans *The Garden*, une expérience VR où vous vous immergez dans un jardin fantastique rempli d'espèces végétales uniques. Une atmosphère tranquille et zen vous entoure tandis que vous découvrez que ces plantes ne sont pas seulement belles, mais qu'elles servent également de support à une mystérieuse production technologique.

The Same The Other | Bohao LIU (SGP) | 2023 | 8'56

Le film, dont le titre est emprunté à un recueil de poèmes de Jorge Luis Borges, entre en résonance avec sa méditation sur l'art et l'identité, en montant des images d'archives de la « personne » regardée et regardante, qui sont ensuite interprétées par l'intelligence artificielle au hasard des messages et des hashtags.

Following bees | Mariana CARRANZA (URY) | 2016 | 1'45

L'existence des abeilles et celle des humains sont interdépendantes : « Si les abeilles disparaissent, l'être humain n'a plus que quatre ans à vivre ; plus d'abeilles, plus de plantes, plus d'animaux, plus d'êtres humains ».

Verisimilar emotions | Sanglim HAN (KOR) | 2023| 12'44

Travaux récents réalisés grâce à la simulation 3D et l'IA.

La force du réel

LaScam*

La société des auteurs et autrices de documentaires, reportages, magazines d'information, des journalistes et vidéastes qui racontent le monde.
www.scam.fr

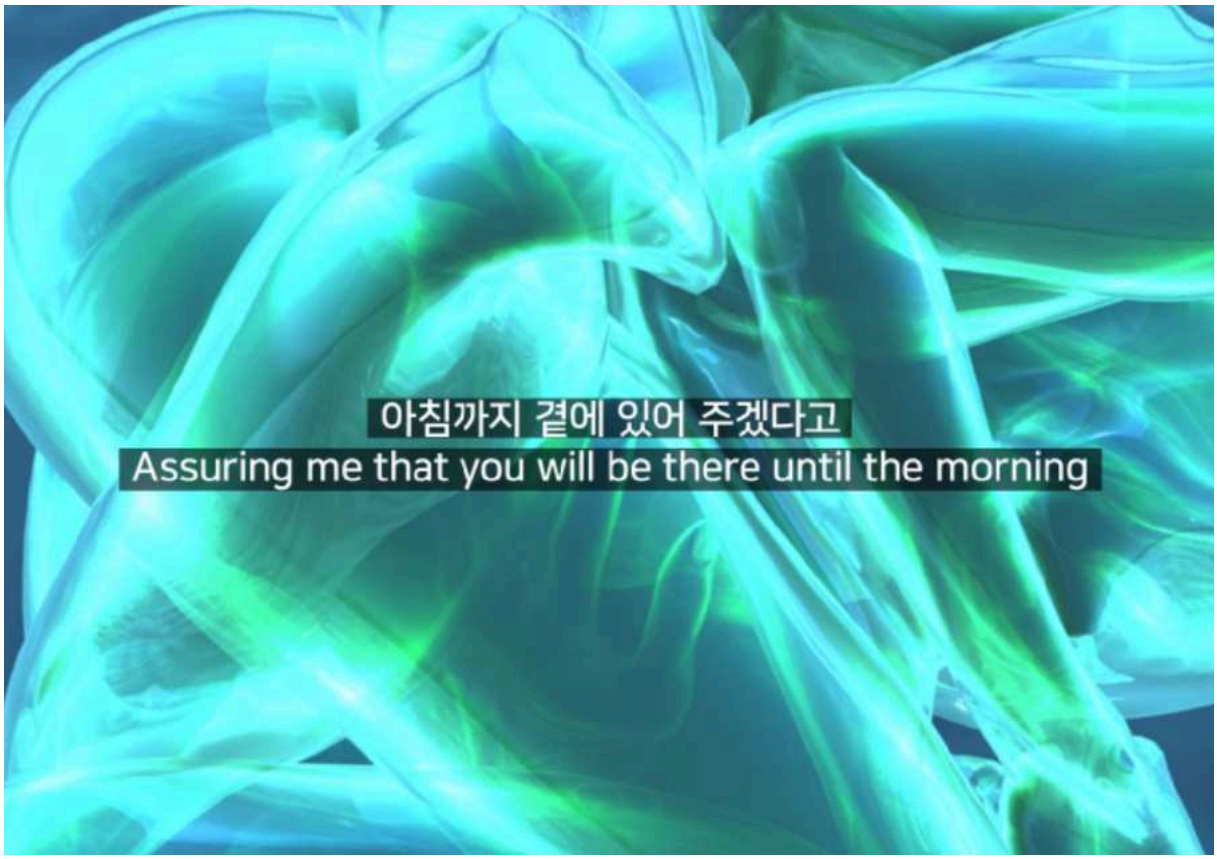
CATHERINE ZASK

ÉCOLOGIES NUMÉRIQUES DU SOI, À PROPOS DE SANGLIM HAN

par Isabelle Arvers,

L'art de Sanglim Han nous invite à explorer les liens entre la forme et les mutations du numérique au sein de la nature, en créant des mondes virtuels où frontières naturelles et artificielles s'estompent. À travers des figures déconstruites et des motifs informatiques complexes, Han interroge notre place dans ces écosystèmes hybrides. Son travail, traversé par les thèmes de l'identité et de la connectivité, questionne l'essence même de notre existence en représentant des corps et des paysages synthétiques. Ses œuvres deviennent alors des espaces de méditation sur l'expérience contemporaine, nous incitant à réfléchir à nos liens – avec nous-mêmes et avec le monde que nous habitons. Han utilise la réalité virtuelle et les moteurs de jeu pour façonner des environnements qui brouillent les limites entre le numérique et le réel, et crée ainsi une expérience immersive où le spectateur engage un dialogue intime avec l'œuvre. Ses créations montrent souvent le corps en état de fragmentation, symbole des relations interspécifiques complexes qui définissent l'être humain – un tissu d'identités et d'émotions en perpétuelle recomposition. À travers ce processus de déconstruction, Han encourage les spectateurs à contempler les limites du soi et la nature changeante de l'identité à l'époque actuelle.

© Isabelle Arvers, curatrice associée, Avril 2025
- Turbulences Vidéo #127



Sanglim HAN © Photo : tous droits réservés / VIDEOFORMES 2025

Sanglim HAN © Photo : tous droits réservés / VIDEOFORMES 2025

VIDEOCOLLECTIFS

VIDEOCOLLECTIFS
EXPOSITION COLLECTIVE **INTERNATIONALE**

Un concept créé par **Natan Karczmar** et développé par **VIDEO**FORMES.

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.

https://videoformes.com/videocollectif/

1. **Burgos (ESP),** Burgos- Spain, **Ausín Sáinz**
2. **Anglards-de-Salers (FRA),** Anglards de Salers, **Gabriel V. Soucheyre**
3. **Clermont-Ferrand (FRA),** Nuit impériale, **Atelier MARQ**
4. **Užupis / Vilnius (LTU),** Eruptive K. Uzupian Nights, **Gabriel V. Soucheyre**
5. **Saigon (ou Ho Chi Minh ville) (VNM),** Rue Pasteur – Ho Chi Minh City (Saigon), **Maximilian Badier-Rosenthal**
6. **Paris (FRA),** Paris Offscreen, Damasi vs DamasIA, Arte Povera, **Gabriel V. Soucheyre**
7. **Prague (CZE),** Praha Signal, **Gabriel V. Soucheyre**
8. **Paris (FRA),** Entre merle et loup, **Gala Martinoia**
9. **Tokyo (JPN),** Tokyo Asagaya Experience, **Gabriel V. Soucheyre**
10. **Yerevan (ARM),** VANYERE, **Regina Hübner**
11. **Pontoise (FRA),** Si on prend le temps..., **Axel Boitrel, Cris Duarte**
12. **Samara (RUS),** Through the Looking Glass, **Anna Afanaseva**
13. **Gwangju (KOR),** 518 245, **Gabriel V. Soucheyre**
14. **Khachkar (ARM),** Karkhach, **Regina Hübner**

DU 13 AU 16 MARS
MAISON DE LA CULTURE, DIGITAL LOUNGE

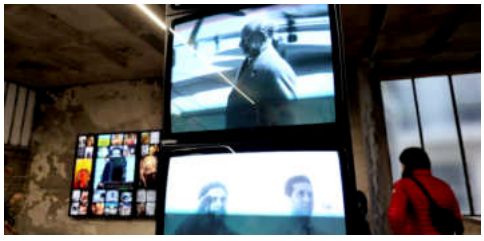
1.

2.

3.

4.

5.

6. 

7.

8.

9.

10.

11.

12.

13.

14.
VIDEO
ART
ACADEMY

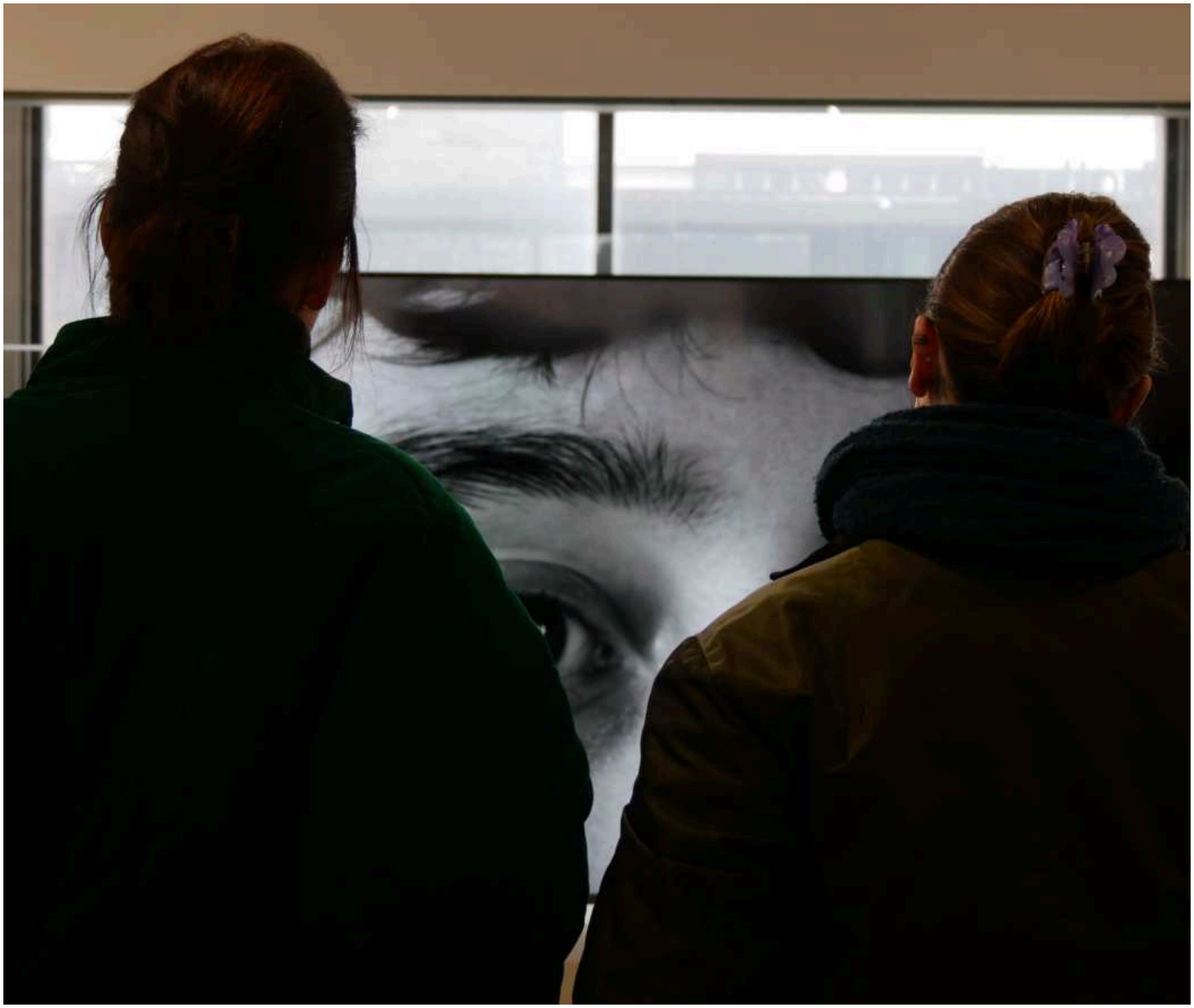
VIDEO ART ACADEMY

VIDEOFORMES 2025 et le service culturel du CROUS[1] 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 2025 présente des travaux issus de 9 établissements.

1. *Centre régional des œuvres universitaires et sociales*

DU 13 AU 30 MARS
GALERIE DOLET - CROUS CLERMONT AUVERGNE



Vernissage VIDEO ART ACADEMY, CROUS Clermont Auvergne © Photo : Nilo Gonzalez / VIDEOFORMES 2025

ÉCOLE DES MÉDIAS CRÉATIFS HONG KONG **(CHN)**

L'École des médias créatifs, première institution de ce type dans la région, située dans l'étonnant bâtiment unique en son genre conçu par l'architecte de renommée mondiale Daniel Libeskind, a été fondée pour former une nouvelle génération d'artistes interdisciplinaires entreprenants et de professionnels des médias créatifs et pour être un pôle d'innovation pour les industries créatives à Hong Kong, en Chine continentale et à l'étranger.

site web : https://www.scm.cityu.edu.hk/

Présentation du cours :
Responsable : Max Hattler

Le cours « Animation abstraite et expérimentale », élaboré par Max Hattler, a produit plusieurs courts métrages d'animation créés par des étudiants de l'école des médias créatifs de la City University of Hong Kong au cours des dernières années. Les étudiants sont aussi bien des animateurs expérimentés que des personnes issues de différents domaines des médias créatifs, et des étudiants de premier cycle que des étudiants en master. Grâce à la visite de l'animateur expérimental Robert Seidel, qui fournit des informations précieuses sur les progrès des étudiants, la classe apprend à travailler sur des projets de niveau professionnel et à créer des films d'animation expérimentaux à l'aide de différentes techniques et de différents médias, du début à la fin. Les films sélectionnés pour l'Académie d'art vidéo 2025 sont tous d'une durée d'une minute et utilisent une technique d'animation basée sur la photographie qui permet aux animateurs de donner vie à des objets inamovibles et de découvrir des perspectives cachées.

ÉCOLE DES MÉDIAS CRÉATIFS HONG KONG **(CHN)**

Choi Hung | CHUNG Yan Yu, GUO Yipeng, WONG Yuk Enid | 2024

Le MTR est l'un des principaux réseaux de transport en commun de Hong Kong. Si *Choi Hung* signifie arc-en-ciel, c'est aussi une station animée aux couleurs et aux textures vives. En combinant les deux, nous souhaitons vous donner un avant-goût du métro souterrain que les Hongkongais utilisent quotidiennement.

Erosion | Chu Pui Ying, Ha Wing Yin, Yip Pui Ting | 2023

Erosion est un film en stop-motion qui transforme les textures des roches, les lichens et les petits détails du géoparc de Hong Kong en une animation vivante. Le film présente les motifs et les formations étonnants créés par les forces de la nature au fil du temps.

Macro Micro | WANG Shuxin Yan | 2024

Macro Micro est un court métrage qui explore les aspects micro et macro de la ville de Hong Kong. Le film met en lumière la mélodie de l'environnement que nous négligeons souvent. Il nous invite à réexaminer l'environnement dans lequel nous vivons et à apprécier les sons et les images de la ville.

ÉCOLE DES MÉDIAS CRÉATIFS HONG KONG **(CHN)**

Moonwalking **| CHAN Ka Lam, HUNG Kwan Yiu, TSANG Hing Chor | 2023**

Cette vidéo se rapproche des textures des différents objets qui nous entourent et que la plupart des habitants de notre ville ignorent. En faisant la navette entre la réalité et le monde abstrait, les images en mouvement créent un espace mystérieux que nous pouvons explorer, dans lequel nous pouvons plonger et que nous pouvons ressentir. Nous nous imaginons toujours marcher sur la lune à des milliers de kilomètres de là. Pourtant, un mythe similaire se cache également sous le bruit de la ville.

Quakes **| Jaron Kuehmstedt, Lok Tung Kwan Tate, Hiu Yin Tse Aster, Shuxin Wang Yan | 2023**

Lorsqu'on le regarde de près, l'environnement urbain qui nous entoure chaque jour se transforme en un lieu abstrait lorsqu'il est retiré de son contexte public et fonctionnel. Dans cette courte animation, les formes urbaines, les couleurs, les textures et les objets ordinaires sont contextualisés dans une composition de visuels et de sons abstraits.

Tiles **| Aibek Abdirashitov Cheng Cheuk Lam Ching Wai Lok | 2024**

Tiles est une animation en stop-motion qui explore les mouvements systémiques des mosaïques organisées, y compris le motif, la densité, la couleur et la luminosité, ainsi que la capacité humaine à identifier les motifs et à estimer leur signification dans des graphiques abstraits.

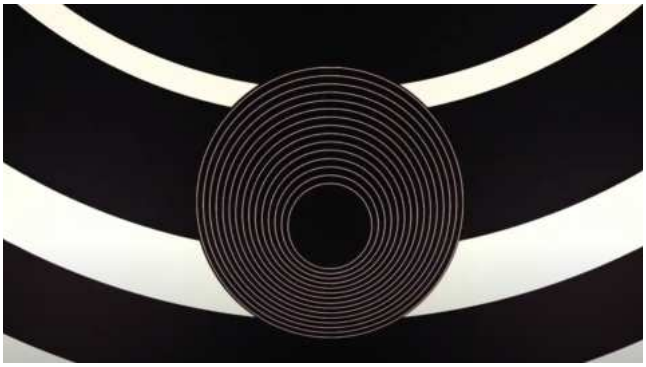
ÉCOLE DES MÉDIAS CRÉATIFS HONG KONG **(CHN)**

TinT Timing **| Huang Yifei, Dai Yutong, Li Zixian, Zhao Xu | 2024**

Le temps s'écoule régulièrement, mais l'échelle marquée de la mesure du temps peut être ajustée. Les images clignotantes sont une sorte de chronomètre, qui possède la capacité de maîtriser le temps et peut brouiller la temporalité de la mémoire. Les aiguilles de l'horloge tournent avec les coins quotidiens, et le temps est teinté par le forage des détails tout au long de la vie.

Chorus **| Yuze Tian, Jingjing Zhuang, Silu Deng, Jinxuan Hou | 2024**

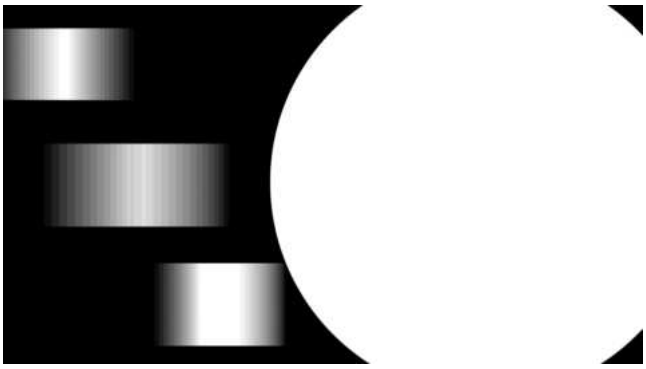
Cette vidéo utilise une production expérimentale basée sur le son. Le son est produit par les images de la vidéo. La combinaison de différents sons optiques produit une mélodie rythmique, avec un pictogramme en noir et blanc, des couleurs simples et des graphiques simples qui composent une vidéo vivante.



Clash **| LIAO Yuming, ZHAN Jingxian, ZHUANG Yingyue | 2024**

Le film est créé par la synergie dynamique des mouvements visuels dans deux espaces divisés. Deux objets géométriques explorent et défient leurs domaines respectifs en changeant de tactique et en transformant leurs formes corporelles.

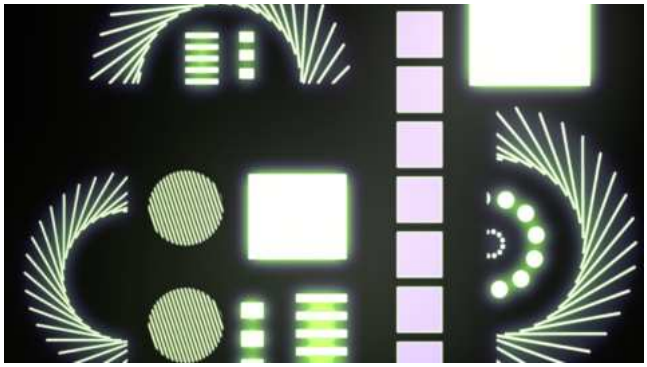
En termes de conception sonore, la plupart des sons sont constitués d'effets sonores et de notes de musique. En outre, des effets sonores optiques sont partiellement utilisés dans le film.



ÉCOLE DES MÉDIAS CRÉATIFS HONG KONG **(CHN)**

Geometric Symphony **| Chan Ka Yuet, Lam Yau Hing | 2024**

Combinant des images animées et des sons optiques, l'animation montre comment des formes géométriques en mouvement peuvent être synchronisées avec de la musique générée par des sons optiques. Sur la base de la symphonie, différents graphiques s'agitent, vibrent et se forment, comme s'ils construisaient un bâtiment plein d'éléments pour vivre.



The Pixel Path **| Bhavisha Hemnani, Yining Liao | 2024**

The Pixel Path est une animation sonore optique qui explore l'intersection de formes linéaires simples et de formes et motifs organiques. L'animation vise à explorer la transformation dynamique des objets, le mouvement et la fusion d'éléments contrastés.

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART ANNECY ALPES **(FRA)**

L'école supérieure d'art Annecy Alpes dispense des enseignements conduisant aux diplômes DNA (niveau Licence, Bac+3) et DNSEP (niveau Master, Bac+5) en Art et en Design, ainsi qu'un diplôme d'école, le DSRA (niveau Doctorat, Bac+8). Elle fait partie du réseau national des écoles supérieures d'art sous tutelle pédagogique du Ministère de la Culture, réseau au sein duquel elle se singularise par son attitude pionnière en ce qui concerne la recherche, par son travail sur l'espace, le paysage et l'aménagement du territoire, mais aussi par sa position radicale en ce qui concerne la dimension expérimentale de l'art et du design : l'expérimentation est revendiquée par l'ESAAA avec force et elle la place au départ de toute son activité.

Site web : https://www.esaaa.fr/

Présentation du cours « Listening to images » :
Responsable : Vir Andrès-Hera

À partir du concept de « Listening to Images » élaboré par Tina Campt, les étudianz s'exerceront à l'édition, au montage, et à la mise en forme des images en mouvement. « Écouter des images » désigne le fait de recalibrer des photographies vernaculaires, c'est une pratique silencieuse qui nous donne accès à des registres affectifs à travers lesquels les images énoncent des récits alternatifs de leurs sujets. Ces réflexions se basent en grande partie sur une mise en pratique des théories des « black studies ». Pour reprendre Campt, « Écouter des images » affirme que le calme ne doit pas être confondu avec le silence. Le calme s'enregistre sur le plan sonore, comme un niveau d'intensité qui nécessite une attention particulière. De manière analogue, la photographie silencieuse nomme une heuristique pour s'occuper de la gamme inférieure d'intensités générées par des images supposées muettes. Le choix d'écouter, plutôt que de simplement regarder les images impliquera les étudianz vis-à-vis de leurs images en mouvement, à travers un registre sensoriel image-texte-son.

le master MONSTRE naît à l'heure où l'exposition est une forme artistique disponible, où le champ de l'art n'a de cesse de se reconfigurer, où l'on assiste à un nouvel engagement des artistes pour l'invention et la prise en charge des espaces et des modes de mise en vue de l'art. Pour cela, MONSTRARE « Monstre » est en prise avec les enjeux contemporains qui concernent la place de l'art et des artistes dans le monde social et politique de demain. Le programme s'articule autour de temps d'atelier et de séminaires, de projets à échelle 1, de voyages d'études pour appréhender des scènes artistiques et leur fonctionnement, de rencontres avec des professionnels et de conférences. MONSTRE -MONSTRARE - MONTRER. Le Master Monstre est coordonné par l'artiste et réalisateur Vir Andres Hera et par la curatrice et critique d'art Arlène Berceliot-Courtin.

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART ANNECY ALPES **(FRA)**

Caulerpa, à côté du sel | Clara Ursella, Aneth | 2024 | 19'24

Vivant proche de l'étang de Thau, *Caulerpa* est traversée d'une colère pyromane, hait le tourisme balnéaire et attend. Elle entretient un désir symbiotique avec la *Caulerpa taxifolia*, une plante ramenée au début du XX[e] siècle dans l'aquarium de Monaco pour l'esthétique de son vert pétant et ensuite relâchée dans la mer Méditerranée. Après avoir été déclarée à tout va par les scientifiques puis les médias comme algue invasive, algue tueuse, la *Caulerpa* a disparu soudainement il y a quelques années. Traversée de colère sourde et solitaire, *Caulerpa* arbore des gestes et attitude qui troublent les genres et agissent comme processus préparatoire: la réapparition de l'algue tueuse ?

La clé de mon carnet | Juliette Valin | 2024 | 12'48

La clé de mon carnet, réalisé par Juliette Valin (nom d'artiste : Jiji) en 2024 avec différentes caméras. Dans ce carnet, il y a l'enfance, la maladie, le deuil, l'espoir. Des moments de la vie de tout le monde. Les réminiscences du passé. Quelqu'un.e a trouvé ce carnet et il s'en est échappé des images mouvantes et du bruit. Des rêves et des cauchemars animés. Je m'y vois, parfois loin, parfois toute proche. Ce personnage, le mien, dialogue avec ces choses inanimées ou disparues qui lui sont si chères. Les photos familiales de l'époque, la fille qu'elle a été, une chaise en plastique, des bougies, un synthétiseur.

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

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 français 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 également deux formations post-master. Installée sur le Campus Artem depuis 2016, l'ENSAD Nancy est l'une des écoles fondatrices de l'Alliance Artem (ARt, TEchnologie et Management).

Site web : https://ensad-nancy.eu/

Présentation de la promotion :

Responsables : Pierre Paulin avec Vincent Vicario

Les productions présentées ici s'inscrivent dans le cadre de différents cours et projets de diplôme. Elles sont réalisées à l'atelier vidéo, lieu de pratique et d'expérimentation de l'image en mouvement. Ouvert aux étudiants de toutes les années et de toutes les options, il est le lieu d'une grande variété de travaux.

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

Radiation **| Marina Dauriac, Camille Du Jeu, Ryan Gyss | 2024 | *5'57***

À l'aide de la modélisation en 3D d'un corps féminin et d'une voix off, ce film nous emmène dans un voyage immersif dans l'intimité d'une jeune femme. Sa voix partage ses interrogations sur la vision humaine du corps féminin, en racontant ses premières consultations gynécologiques et en les entremêlant avec ses expériences amoureuses.

Rubber Fetish **| Alice Hamonic, Kenny Mouret Cromarias, Olivia Sauser, Antoine Sibile, Maxence Therasse | 2024 | 5'20**

Ce film retrace l'éveil d'une machine à fabriquer des baskets qui prend conscience d'elle-même en explorant Internet. Elle tente de comprendre la relation entre sa condition de machine, les humains et les chaussures. Composé entièrement d'images d'archives récupérées sur Internet, le film nous plonge dans la perception obsessionnelle de la machine.

Miss, This Isn't About Ants **| Esther Dupas | 2024 | 9'43**

Miss, This Isn't About Ants traite de l'impact de l'errance et/ou de la violence médicale sur la santé mentale des patients à travers une vidéo transformée en quête expérimentale en cinq chapitres. Explorant les sensations de déréalisation et de dépersonnalisation, une atmosphère curieuse et anxiogène interroge le spectateur sur son rapport à lui-même, au monde et à un sentiment nerveux de remise en question permanente. À la recherche de la raison de son mal-être, le narrateur semble sombrer peu à peu dans une pensée tourmentée, presque autodestructrice.

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART ET DESIGN LE HAVRE-ROUEN **(FRA)**

L'École Supérieure d'Art et Design Le Havre-Rouen, est un EPCC consacré à l'enseignement supérieur et à la recherche sous le contrôle pédagogique du Ministère de la Culture.

L'ESADHaR offre un panel de formations artistiques important par un ensemble de propositions diverses autour de l'art et du design graphique, et un Master de Création Littéraire.

Le programme RADIAN, un doctorat de recherche et création artistique complète l'offre de formation.

Grâce à ses différents lieux d'expositions et par le biais d'événements co-organisés, l'ESADHaR fait partie des grands acteurs culturels de Normandie.

Le département Art vise à former des plasticiens à même de travailler avec une multitude de médias différents. Il encourage l'expérimentation et la recherche sous toutes ses formes, par la transversalité des enseignements.

Site web : https://esadhar.fr/fr/lecole-superieure-dart-design-havre-rouen-0

Présentation du cours :
Responsable : Jason Karaindros

Les productions qui sont proposées cette année pour VIDEOFORMES 2025 sont issues d'un Module Vidéo que donne Jason Karaindros depuis deux ans aux étudiant.e.s de la 3ème année et du second cycle (4ème et 5ème année), du cours vidéo qu'il donne aux étudiant(e)s de la 2e année depuis une vingtaine d'années, et du suivi individuel du travail des étudiants de l'ESADHAR à Rouen. Il s'agit de cours à la fois théoriques et pratiques. Pratiquement chaque année une sélection était réalisée parmi ces travaux et montrée dans des lieux d'expositions du centre ville de Rouen ou d'autres villes. Souvent il s'agissait de vidéo-projections la nuit vers l'espace public. Ce projet appelé "Fenêtres sur Rue" qui a été prétexte pour des échanges avec d'autres écoles d'art, a pris fin il y a deux ans. Mais, le désir de vouloir partager les travaux aboutis de ces étudiants avec un public plus large a été concrétisé l'année dernière par leur participation à VIDEOFORMES 2024. Cinq étudiants et Jason Karaindros ont pu durant 3 jours découvrir la programmation extraordinaire du Festival.

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART ET DESIGN LE HAVRE-ROUEN **(FRA)**

Strange Days **| Kilian Le Ray | 2023 | 4'10**

Deux femmes discutent à propos d'une étrange histoire impliquant un voisin furieux et une arme imaginaire.

Transmutation **| Oscar DUJARRIER | 2024 | 1'07**

On retrouve un extrait vidéo du film *Un chien Andalou* de Luis Buñuel, du texte et du son. Elles sont la traduction de l'image source, donc d'elles-mêmes dans divers dialectes.

Nettoie Salope **| Allan Cabedo | 2024 | 3'**

Nettoie Salope raconte l'histoire de plusieurs éponges qui subissent des VEO (violences physiques, psychologiques ou verbales). Ces éponges essayent de nous communiquer leurs récits par des frottements et chuintements. Leurs « paroles » sont retranscrites par des intertitres, ne leur laissant pas le droit à la voix ; une forme de censure vidéographique. Cette vidéo est bien évidemment une métaphore évoquant les violences faites aux femmes par le biais d'un objet transitionnel qui est celui de l'éponge. Un objet avec des caractéristiques absorbantes, utilisé lors des tâches ingrates et sales et d'une misogynie en lien avec lesdites « femmes de maison ». Une manière de faire imploser la vision stéréotypée et patriarcale de l'objectification du corps de celles-ci et des violences auxquelles elles sont exposées.

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART ET DESIGN LE HAVRE-ROUEN **(FRA)**

Études de mouvements **| Floryan CAILLOT | 2024 | 1'18**

Cette vidéo est constituée de trois animations qui forment un tout. Ces animations sont faites en *Stop-Motion*, une technique qui participe à l'ambiance étrange des vidéos. Elles se concentrent sur l'imagination de mouvements pour des créatures créées à l'origine en volume, d'où le titre *Études de mouvements*. C'est aussi l'occasion de créer des environnements et des bruitages qui leur sont propres. Cette vidéo peut développer davantage ces entités ou bien attiser la curiosité d'un public nouveau.

Altertopie **| Tom Lecointre | 2023 | 3'12**

Altertopie est une invitation à imaginer, voire identifier les causes et l'impact de la vie de l'Homme sur le territoire qu'il occupe. L'œuvre explore les limites entre habitable et inhabitable. Du latin *alter* (« autre ») et du grec *tópos* (« lieu »), le terme désigne ici ces espaces, entre un réel et un autre. Une frontière, résolument fascinante, qui nous préserve (ou non) de ce qui peut bien se trouver de l'autre côté.

Elles Ombres **| Meryl Clemenceau | 2024 | 3'25**

Cette vidéo superpose des images de corps nus et a une bande son réalisée à l'aide d'une *noise box*. C'est une expérimentation sur la représentation de l'emprise. Hors du temps, elle a pour but de dissocier le spectateur du réel et de l'amener dans un champ où l'humain se laisserait diriger par tout, sauf par lui-même.

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART ET DESIGN LE HAVRE-ROUEN **(FRA)**

Portrait de l'organique | Citlali HONORE | 2024 | 0'43

J'ai synthétisé l'interview de mon parent pour la réduire à un texte de 560 caractères, un paragraphe de 84 mots qui présente le portrait qu'il se fait de l'organique. Rendre organique celui qui en parle par son inusité visuelle. Ainsi, projeté dans ce monde microscopique, appuyé par un univers sonore qui s'auto-parasite et en décompose son sens à nos oreilles, l'organique nous parle, nous décline son portrait. Sous une apparence humanoïde, il provoque un sentiment de malaise par les sens sollicités et introduit le trouble, la confusion de ce qu'on regarde par dissonance cognitive.

Bruno | Hyunseok Yoon, Lola-Rosetta Lesain | 2023-2024 | 3'38

Bruno est une performance interprétée en 2023 à partir d'un texte anonyme. Après avoir suivi une formation théâtrale, j'ai éprouvé, lors de mon entrée aux Beaux-Arts, le rapport de force dominant du texte sur l'image. Ainsi, j'ai cherché dans ma mise en scène à déconstruire ma relation aux mots en proposant un jeu basé sur la rythmique imposée par mon corps. Il s'agissait également de dissocier l'image et le texte, en leur insufflant un pouvoir narratif propre, grâce à la scénographie de l'espace. La performance débutait par la projection d'une série de diapositives issues d'archives familiales. Elle était suivie par une lecture rythmée puis, s'achevait sur un monologue face au public. Chaque partie était pensée de manière indépendante, mais chacune nourrissait l'autre.

BEZALEL ACADEMY OF FINE ARTS JERUSALEM **(ISR)**

Le département des arts de l'écran enseigne l'animation, l'art vidéo, le documentaire, le cinéma expérimental et les médias interactifs tels que la réalité augmentée et la réalité virtuelle. Les étudiants peuvent explorer les techniques traditionnelles, les outils de pointe et les technologies futures dans n'importe quelle combinaison. Le programme encourage les créateurs indépendants, professionnels et pluridisciplinaires avec les compétences nécessaires pour innover dans leur domaine. Le programme d'études développe la pensée critique et l'expression individuelle. À mesure que les étudiants affinent leur art, ils transcendent le langage pour créer des déclarations audacieuses sur des questions sociales, politiques, personnelles et culturelles. Nombre d'entre eux franchissent les barrières entre l'art, le cinéma, l'animation et les nouveaux médias, délivrant des messages précis et personnels qui trouvent un écho dans le monde d'aujourd'hui.

Site web : https://www.bezalel.ac.il/en/academics/bachelor_degree/screen

Présentation du cours :
Responsable : Naama Shohet

Les films présentés ici sont une sélection de projets finaux qui marquent l'aboutissement d'un parcours éducatif de quatre ans au sein du département. Ce processus est guidé par plusieurs membres seniors du corps enseignant du département.

BEZALEL ACADEMY OF FINE ARTS JERUSALEM **(ISR)**

I Am Not a Butterfly | Odeya Laske | 2024 | 11'

L'œuvre explore le voyage d'une femme à la découverte d'elle-même, utilisant le cycle de vie des insectes comme métaphore pour approfondir les thèmes de la sexualité, de l'aliénation et des rituels.

Play Time | Noga Elkayam | 2024 | 7'

La rencontre nocturne entre une jeune fille et un homme portant un masque de lapin soulève des questions sur l'amour, la douceur et la violence, révélant la frontière ténue entre le jeu et le mal.

INSTITUT DES ARTS CONTEMPORAINS DE JOSEPH BACKSTEIN MOSCOU **(RUS)**

L'Institut des Arts Contemporains Joseph Bakstein a été fondé en 1992 par un groupe de conservateurs et d'artistes.

Son rôle principal est de créer des conditions optimales pour le développement professionnel de jeunes artistes, conservateurs et théoriciens travaillant dans le domaine de l'art contemporain.

Site web : https://icamoscow.ru/en/about

Présentation du cours :
Responsable : Stas Shuripa

Le programme du cours « Nouvelles stratégies artistiques » est axé sur une connaissance approfondie et panoramique des processus et tendances actuels de la scène artistique mondiale, sur l'histoire des concepts artistiques et philosophiques importants dans le champ artistique moderne.

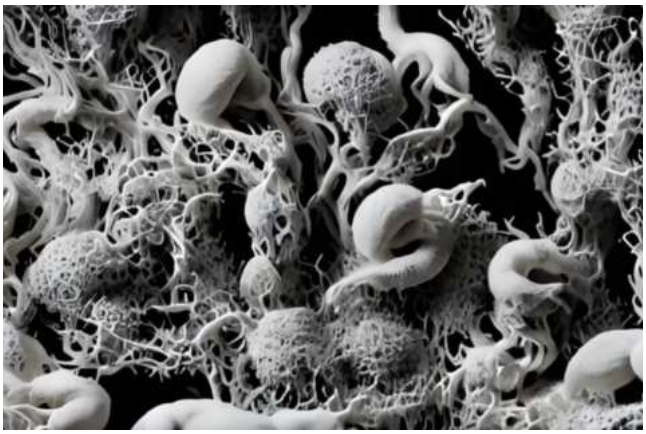
ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ART ET DE DESIGN NANCY **(FRA)**

Panopticon: living worlds | Olga Minina | 2024 | 1'00

Le panopticon est un système permettant de surveiller de nombreuses personnes en même temps, sous la forme d'un bâtiment circulaire avec un seul point d'observation, une prison idéale selon le philosophe Jeremy Bentham. Dans un autre sens, Panopticum – une collection d'objets inhabituels et de tout ce qui est inhabituel en général, un rassemblement de quelque chose d'incroyable, d'effrayant. Le prototype du Panopticon de Bentham pourrait également être une ménagerie destinée au divertissement de la royauté. (La ménagerie royale de Versailles). Dans le cadre du projet, je transforme l'idée du panopticon en tant que système de surveillance en une expérience artistique et je crée une interaction entre les habitants et l'observateur, tout en faisant référence à la « société de surveillance » établie par les systèmes de contrôle modernes (caméras de surveillance et systèmes de collecte d'informations sur les utilisateurs). Des créatures étranges, vivant leur vie unique, se promenant librement sur le territoire à l'extérieur de leurs caméras, pensant qu'elles sont libres, tout en restant sous l'observation du spectateur. Dans ce projet, je développe l'idée du contrôle et de l'interaction dans la société moderne, ainsi que la valeur de l'individualité et de la liberté de chaque créature, qu'il s'agisse d'une personne réelle ou d'une créature fictive.

Endless celebration | Tatyana Serova | 2023 | 00'54

Une célébration qui ne lâche pas prise, poursuivant sans relâche mes héros et laissant une traînée de confettis dans son sillage. Les héros réagissent à ce phénomène de différentes manières : certains l'acceptent, d'autres l'observent avec lassitude, et certains ressentent une profonde douleur. Les confettis servent ici de métaphore au bruit informationnel qui nous entoure. D'une part, ce bruit engendre une tolérance au mal, émoussant notre perception des horreurs qui se déroulent autour de nous. D'autre part, si nous nous efforçons de conserver notre humanité en gardant notre esprit et notre cœur ouverts, nous risquons d'être submergés par l'amertume de reconnaître l'absurdité et l'injustice du monde. Cette lutte intérieure est une tentative d'éviter de participer à une célébration qui masque en réalité une véritable souffrance.



Consistency of action | Katya Kosova | 2024 | 1'15

L'œuvre *Constance de l'action* est consacrée à la collision des sources de l'instantané et de l'étendu. Si l'une vise la création, l'unité avec la nature et son étude, l'autre documente les efforts considérables consacrés à un flash minuscule qui peut détruire tout ce qui l'entoure, mais qui captive l'œil par sa magie et sa beauté. La multi-exposition présente dans la vidéo ne fait que renforcer le caractère éphémère des efforts déployés, formant un espace de dissipation – la dissipation irréversible de l'énergie, passant à de nouvelles formes.

INSTITUT DE LA COMMUNICATION (ICOM), UNIVERSITÉ LYON 2 **(FRA)**

L'Institut de la Communication (ICOM) est l'une des treize composantes de l'Université Lumière Lyon 2. L'ICOM a pour vocation d'organiser et de gérer les activités de formation et de recherche ayant trait aux diverses formes de communication, de l'information, de l'informatique et de la création numérique. Nos diplômes couvrent l'ensemble des niveaux universitaires, de la première année de Licence, jusqu'aux études de Doctorat.

Site web : https://icom.univ-lyon2.fr/

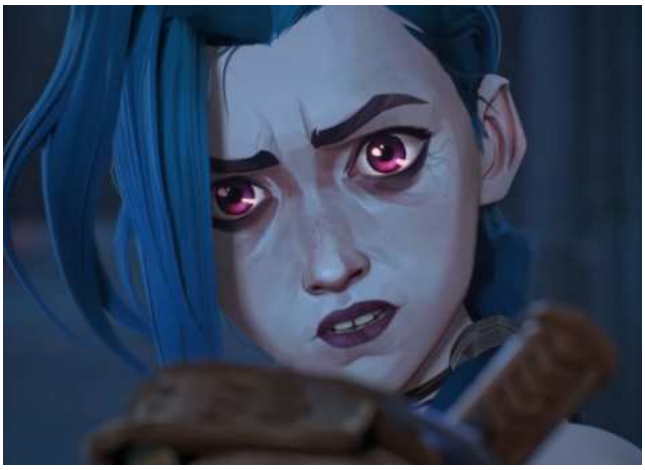
Présentation du cours :
Responsable : Albert Merino

Le cours d'écriture d'images animées implique des étudiants de Master 1 et Master 2. Il expose des étudiants de diverses branches à la vidéo, explorant les logiciels de montage et de post-production pour stimuler leur créativité dans leurs domaines respectifs. Ils analysent divers domaines audiovisuels et de l'histoire du montage et s'engagent dans l'exploration du « Found Footage » comme fil conducteur, expérimentant et déconstruisant à travers des projets personnels. Les objectifs incluent la compréhension des principes narratifs, l'analyse d'œuvres audiovisuelles et l'application créative des techniques dans des projets personnels. Le cours encourage la création d'une vision singulière, et le développement d'un style propre.

INSTITUT DE LA COMMUNICATION (ICOM), UNIVERSITÉ LYON 2 **(FRA)**

***Univers MIYAZAKI* | Marine Blanchon | 2024 | 4'**

Ce projet de vidéo explore l'univers poétique des films de Hayao Miyazaki. Les ex – traits visuels issus des chefs-d'œuvre du studio Ghibli s'entrelacent harmonieusement avec la chanson *In This Shirt* du groupe The Irrepressibles. Ce choix musical, bien que surprenant au premier abord, s'avère d'une pertinence émotionnelle saisissante : les sentiments puissants véhiculés par la musique trouvent une résonance profonde dans les récits et les paysages des films de Miyazaki. Le contraste entre la sérénité visuelle des scènes et les variations dynamiques de la mélodie crée une expérience captivante, où chaque passage musical magnifie la subtilité et la richesse des images. Ce dialogue entre son et image invite le spectateur à re – découvrir l'œuvre du *studio Ghibli* sous un prisme émotionnel nouveau, en fusionnant l'univers du cinéma d'animation japonais et celui de la musique contemporaine.



***Arcane* | Maxime Prudhomme | 2024 | 3'09**

Cette vidéo propose une réinterprétation musicale à la guitare, capturée à travers une réalisation soignée et multi-angulaire. Le morceau principal est enregistré avec plusieurs caméras offrant des perspectives variées : un plan global, un gros plan sur la main droite et le corps de la guitare, ainsi qu'un plan focalisé sur la main gauche et le manche. L'un des plans adopte une contre-plongée tandis que l'autre opte pour une plongée, créant ainsi une dynamique visuelle particulière. Le montage alterne les images de la performance à la guitare avec des séquences visuelles tirées de la série *Arcane*, intégrées pour enrichir la narration et l'atmosphère musicale. Cette combinaison crée un dialogue entre la performance musicale et l'esthétique futuriste du jeu.

INSTITUT DE LA COMMUNICATION (ICOM), UNIVERSITÉ LYON 2 (FRA)

***Est-ce que vous m'entendez ?* | Klai Hajer | 2024 | 3'45**

Est-ce que vous m'entendez ? est un court-métrage documentaire qui interroge la représentation contemporaine des conflits à travers le prisme des transformations technologiques et médiatiques. Le film montre comment, en de conflits antérieurs, l'accès des journalistes et des caméras aux zones de guerre a progressivement été restreint. Cette stratégie visait à contrôler l'impact des images sur l'opinion publique, un phénomène qui a culminé avec des réflexions telles que Baudrillard affirmant que « la guerre du Golfe n'a pas eu lieu ». Cette déclaration provocante souligne la manière dont certains conflits ont été transformés en simulacres médiatiques, des narrations soigneusement orchestrées pour modeler la perception collective. En contraste, le film explore la façon dont l'émergence des nouvelles technologies et des réseaux sociaux a bouleversé cette dynamique. Les smartphones, omniprésents, permettent aujourd'hui une diffusion instantanée et décentralisée des images, échappant au contrôle des institutions médiatiques traditionnelles. À travers des témoignages et des images tirées du conflit actuel au Moyen-Orient, *Est-ce que vous m'entendez ?* met en lumière cette transformation : une multiplication des points de vue, souvent bruts et immédiats, qui redéfinissent la manière dont les conflits sont vus et compris. Cette vidéo propose une réflexion sur le pouvoir de l'image à l'ère numérique, tout en questionnant les limites et les dangers d'une surabondance de contenus non filtrés. Il offre ainsi un regard sur une jeunesse connectée, pour qui la technologie n'est pas seulement un outil, mais une porte d'entrée vers une compréhension plus directe et parfois désordonnée du monde.

***Fréquence* | Nassim et Idir Tabet | 2024 | 4'08**

Ce court-métrage, réalisé dans un cadre domestique, suit l'histoire d'un jeune homme dans son quotidien. Alors qu'il se réveille un matin et commence sa routine habituelle, il écoute un podcast mystérieux sur la fréquence 666. Rapidement, l'étrangeté s'installe : le contenu du podcast semble décrire avec une précision troublante les événements qu'il est en train de vivre. Les descriptions deviennent de plus en plus détaillées, jusqu'à avertir le jeune homme d'une présence inattendue et inquiétante dans sa propre chambre. Inspiré des codes classiques du genre de l'horreur, ce court-métrage joue avec l'angoisse et le suspense. En combinant un environnement familier avec une menace intangible, il plonge le spectateur dans une atmosphère oppressante où chaque bruit et chaque ombre deviennent source d'intrigue. Ce projet est également un exercice de langage cinématographique, exploitant un nombre limité d'éléments pour maximiser l'impact narratif et émotionnel, prouvant qu'il est possible de créer une tension captivante avec peu de moyens.

INSTITUT DE LA COMMUNICATION (ICOM), UNIVERSITÉ LYON 2 **(FRA)**

A Study of Fear **| Paing Thant Zin Htoo | 2024 | 5'17**

Ce projet vidéo expérimental, intitulé *A Study of Fear*, propose une exploration anthologique du genre cinématographique de l'horreur à travers le *found footage*. Il s'agit d'un voyage immersif dans les multiples sous-genres qui composent l'horreur, chacun étant représenté par un segment distinct : *Body Horror, Slasher, Found Footage*, Horreur Psychologique, Surnaturel, Horreur Moderne/ Technologique, entre autres. À travers une sélection de séquences tirées de médias emblématiques tels que les séries de jeux vidéo *Silent Hill* et *Resident Evil*, les films de la série V/H/S, les récits du Cabinet de Curiosités de Guillermo del Toro, ou encore des œuvres comme *Black Mirror* et *Parasyte*, le film tisse un *patchwork* visuel et sonore riche, capturant l'essence unique de chaque sous-genre. L'ambiance sonore, intégrée directement des médias sources, est renforcée par l'utilisation marquante de la chanson *Go Tell Aunt* Rhody, revisitée dans une version moderne et inquiétante issue de *Resident Evil 7*. L'objectif de ce projet est de démontrer que l'horreur dépasse les simples codes du sursaut facile.

UNIVERSITÉ PAUL-VALERY MONTPELLIER 3 **(FRA)**

L'université Paul-Valéry est un établissement spécialisé dans les lettres, les sciences humaines et sociales, les langues et les arts. En son sein, la formation dispensée par le département cinéma-audiovisuel et nouveaux médias a pour vocation d'apporter aux étudiant.e.s une culture générale qui s'attache aussi bien à situer les arts du spectacle dans l'histoire, qu'à analyser leur situation dans l'institution artistique contemporaine (esthétique, économie, sociologie). À cette approche théorique s'ajoute une formation pratique qui permet aux étudiant.e.s de se familiariser avec des techniques, des matériels, des savoir-faire. Le master création numérique de ce département vise à former des profils polyvalents et autonomes, dotés de compétences artistiques et techniques fondamentales dans le champ de l'image animée et des dispositifs interactifs.

Site web : https://www.univ-montp3.fr/

Présentation du cours :
Responsable : Claire Chatelet

Le master création documentaire a pour objet de former les étudiants aux métiers de la création documentaire par des séminaires de réflexion théorique et critique, et par des ateliers d'écriture, de réalisation et de montage qui permettront un enseignement appliqué par projet.

Le programme de films a été réalisé dans le cadre de mon cours intitulé « Écritures hybrides du réel ». Ce module de 18h d'enseignements vise à questionner les enjeux esthétiques et narratifs des nouvelles formes documentaires, utilisant de façon créative et signifiante les technologies numériques. Il s'articule autour d'une partie théorique de 8h et d'une partie pratique de 10h. Une maquette doit être présentée à l'issue des 10h d'atelier.

La contrainte de création est de réaliser en mode intensif des films à visée documentaire, constitués uniquement d'images et de vidéos trouvées sur internet.

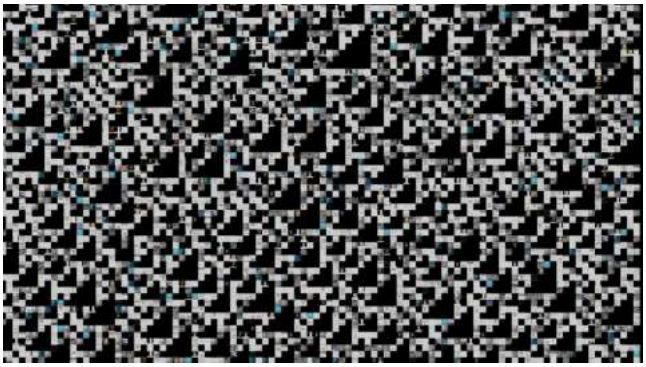
Cette partie pratique, qui s'inscrit dans une démarche renouvelée du « found footage», est constituée de trois étapes :
– choix des sujets, constitution des groupes et présentation du concept
– sélection des données sur Internet et réflexion sur l'écriture
– montage à partir des données sélectionnées, traitement des images, enregistrement de voix-off (si nécessaire) et montage audio.

Les groupes sont constitués de 3 ou 4 personnes afin que les tâches puissent être réparties. Une maquette doit être présentée à l'issue des 8h d'atelier.

Les films doivent actualiser le concept d'art de la « post-production » de Nicolas Bourriaud et celui d'« esthétique de la sélection-combinaison » de Lev Manovich.

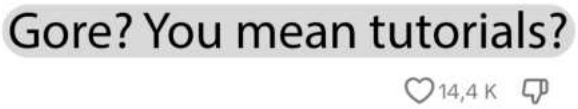
UNIVERSITÉ PAUL-VALERY MONTPELLIER 3 **(FRA)**

To be archived **| Arthur Lampin, Chloé Fris, Thomas Thiebaut | 2024 | 2'29**



L'Internet Archive est une fondation créée dans le but d'archiver au mieux à la fois livres, vidéos, images et pages web pour la postérité et de les rendre accessibles au plus grand nombre. La quantité considérable de ses ressources disponibles nous met face au paradoxe de la nature du contenu produit sur Internet : en même temps que certains sont créés et partagés dans le seul but d'être vus et oubliés, certains s'acharnent à conserver et à archiver le plus possible ce qui bénéficie à la connaissance et qui mérite d'être gardé. Ici, les contenus se multiplient comme des fractales, se fondent avec d'autres de manière hypnotique et labyrinthique.

L'algorithme a-t-il une morale ? **| Sarah Bonté, Kamilia Bouaziz, Manon Gerin, Élodie Guillot | 2024 | 7'10**



Notre court-métrage traite de l'accessibilité des contenus violents sur des réseaux sociaux tels que *TikTok* et sur des plateformes web telles que *YouTube*. L'objectif est de sensibiliser les spectatrices et spectateurs au manque de contrôle sur ce que nous consommons sur Internet en général. Les algorithmes dominent le choix des contenus, ne faisant aucune distinction entre les mots-clés et leurs significations, ce qui empoisonne les contenus proposés. Nous avons mené une expérience avec un faux compte sur plusieurs semaines an de tester la logique des algorithmes de recommandation et de démontrer son « amoralité ». Notre méthode consiste à enregistrer nos écrans d'ordinateur lors de recherches, en nous basant principalement sur des commentaires, des titres et des vidéos explicatives. Nous ne montrons aucune vidéo ou photo explicite concernant ces sujets an de ne pas les promouvoir.

Dataclips **| Quentin Garnier, Sarah Loison, Aloïs Massol, Nicolas Mathe | 2024 | 2'45**

Les événements « majeurs » de notre histoire ne sont pas arrivés du jour au lendemain. Au contraire, les médias se sont toujours emparés du sujet avant toute forme d'officialisation. *Dataclips* est un mixage visuel de quotidiens qui, sous un constant flux d'informations sonores, se décompose jusqu'à atteindre un point soudain de non-retour. Au final, nous tentons de discerner parmi les pixels une voix, une silhouette qui viendrait mettre du sens à ce nouvel environnement.

UNIVERSITÉ PAUL-VALERY MONTPELLIER 3 **(FRA)**

Legatura **| Imane Hassab, Jesica Munteanu, Joséphine Pialat | 2024 | 4'23**

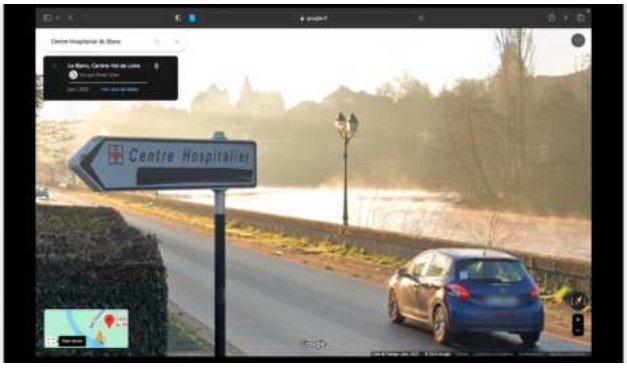
Deux petites filles, sous la forme d'avatars en vue isométrique, se rencontrent dans un jeu virtuel en ligne. Tiraillées entre leur pays d'origine et la France, elles construisent ici leur propre identité, dans un monde tout en pixels. Au fur et à mesure que le jeu avance, elles se livrent sur les péripéties et les difficultés du trajet d'exil, et sur la difficulté de trouver leur place dans un monde fait de frontières.

Palimpseste **| Fabien Becourt, Paul Mahieux, Morgane Ihuel | 2024 | 2'53**

Le court-métrage, dont l'espace sonore composé de sons parasites, de sons de thérémine, de voix-off, a pour visée d'explorer le corps dématérialisé en espace numérique. Le corps, dit physique, n'est plus dès lors qu'il s'implique dans l'univers digital. Les appels, les réseaux, les jeux, sont tous des espaces où notre identité est réinventée, redéfinie, nous pouvons être n'importe qui. Notre corps se dématérialise, se détériore.

Plan d'austérité **| Clara Bruno, Estelle Hernandez | 2024 | 4'51**

Un panneau disparaît dans *Google maps*. Un hélicoptère arrive trop tard et un bébé meurt. Un *gamer* fait accoucher sa copine dans *Minecraft*. Circulez, il n'y a rien à voir, assène « C dans l'air ». Rien à voir, vraiment ? Ce desktop lm propose de rééchir aux conséquences des coupes budgétaires opérées par les gouvernements.



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

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 habilitants au grade de Master. Le pôle musique et danse délivre un DE, Diplôme d'Etat, un en musique, un en danse.

Site web : https://esalorraine.fr/

Présentation du cours :
Responsable : Pierre Villemin, professeur d'enseignement artistique

L'atelier « Film Essai » est destiné aux étudiants en 2e années de l'option ART de ÉSAL – Metz.

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...

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

***IMPACT* | Ben Tarini | 2024 | 4'**

Que se passe-t-il dans la tête d'un homme qui est la proie de ses pensées sombres ?

Textes récoltés après un entretien avec un jeune homme qui relate son devenir.

***MEMORIES* | Ulrich Fokam Totso | 2024 | 12'**

Je raconte mon arrivée en France. Des souvenirs de mon pays le Cameroun ponctuent ma réflexion sur le devenir de mon parcours professionnel que je construis dans ce nouveau pays.

***THANATOS* | Sarah Line Sayasithsena | 2024 | 4'**

Comment différentes personnes se représentent la fin de la vie ? Réponses sincères, émouvantes et multiples.

PANORAMA
DE LA
CRÉATION
JEUNESSE

PANORAMA **DE LA CRÉATION JEUNESSE** **EXPOSITION** COLLECTIVE

PROJET D'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

Depuis 2010, **VIDEO**FORMES 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 **VIDEO**FORMES et un encadrement professionnel.

Cette année, 6 établissements et 5 artistes ont participé au projet :

- **LGT PR Godefroy de Bouillon** (Clermont-Ferrand) avec **Nino Spanu**
- **LGT Albert LONDRES** (Cusset) avec **Amélie Sounalet**
- **LGT PR Sainte-Marie** (Riom) avec **Léa Enjalbert**
- **Lycée Valéry-Giscard-d'Estaing** (Chamalières) avec **Anaël Alaoui-Fdili**
- **CLG Antoine de Saint-Exupéry** (Lempdes) avec **Anaël Alaoui-Fdili**
- **CLG Georges ONSLOW** (Lezoux) avec **Jérémy Tate**

Panorama de la Création Jeunesse avec le soutien de la **DRAC Auvergne-Rhône-Alpes**, de l'**Académie de Clermont-Ferrand** (DAAC) et de l'**Atelier Canopé 63**.

DU 13 AU 16 MARS
MAISON DE LA CULTURE, SALLE GRIPEL

Panorama de la création jeunesse, Maison de la culture, salle Gripel © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

LE P'TIT **DÉJ**
LYCÉE VALÉRY GISCARD D'ESTAING
CHAMALIÈRES

Artiste : **Anaël Alaoui-Fdili**

Enseignants : **Marlène Chorlet-Chamard, Ambroise Guibert et Corinne Pasquier**

Élèves participants : **Youna Gardes – Mohamed Ivanov – Cynthia Lapeyre – Maïa Rontet – Johanna Thomassin-Renaud**

Manger en respectant la planète, est-ce possible ? C'est en s'interrogeant sur le petit-déjeuner rêvé, le petit déjeuner parfait (en termes énergétiques) et le petit-déjeuner réel du quotidien dans le cadre de notre chef d'œuvre que nous avons pris conscience de la quantité d'emballages, occasionnée par nos achats au quotidien en récupérant ces déchets des p'tits déjs sur une semaine pour 8 personnes. Nous avons collé ces emballages de papier, plastique, journaux, cartons et aluminium pour en constituer une NAPPE du p'tit déj réel des adolescents consommateurs que nous sommes. En opposition à ce p'tit déj réel, nous avons opté pour diffuser des vidéos et captures de sons, prises in situ de notre Nature environnante. Concilier alimentation et écologie, c'est possible en consommant des fruits de saison, en évitant les produits trop transformés, en évitant les pesticides, en réduisant le gaspillage sous toutes ses formes, bref en changeant nos habitudes alimentaires pour adopter une alimentation durable qui préserve l'environnement, la biodiversité et les ressources naturelles. Nous avons pris un petit-déjeuner coloré et équilibré, à base de fruits, de céréales, de produits laitiers et nous avons apprécié ce moment créatif, de rire et de partage.

Le P'tit Déj, Lycée Valérie Giscard d'Estaing, salle Gripel © Photo : Manon Derobert / VIDEOFORMES 2025

BALADE À **CHROMAPOLIS**
LYCÉE ALBERT-LONDRES
CUSSET

Artiste : **Amélie Sounalet**

Enseignante : **Caroline Roux**

Élèves participants : **Paul, Ethan, Maëlia B., Manuela, Maëlys B., Colline, Anne-Lise, Alban, Meike, Hugo, Rose, Maëlle, Julia, Maëlys M., Liam, Cassandra, Eva, Garance, Marissa, Steffy, Romanée, Sedef, Ioana, Meryem.**s

Ce projet prend racine dans l'observation des formes et des couleurs qui composent notre environnement quotidien, ici la ville de Vichy. À travers la création de vidéos et de dessins, les élèves proposent une relecture poétique de l'architecture par la mise en scène d'objets du quotidien et de couleurs dans l'espace. L'humain y trouve également sa place, non comme personnage central, mais comme une forme parmi les formes. Son corps, ses gestes, deviennent des lignes et des mouvements, s'intégrant harmonieusement dans cette exploration esthétique. Les vidéos proposent des « tableaux en mouvement », des peintures vivantes où les formes, les couleurs et les textures dialoguent pour raconter une histoire contemplative.

Balade à Chromapolis, Lycée Albert-Londres, salle Gripel © Photo : Caroline Roux / VIDEOFORMES 2025

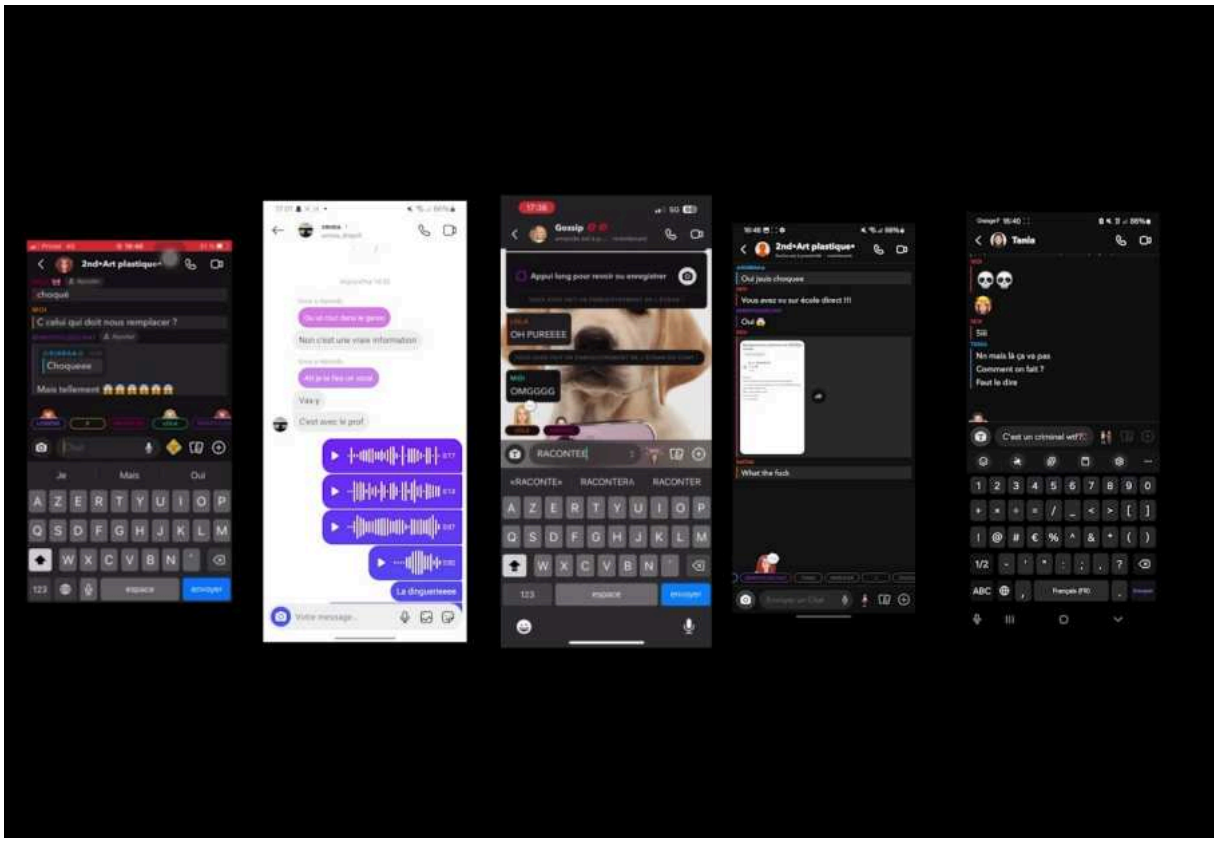
DINGUERIE !
LYCÉE GODEFROY DE BOUILLON, CLERMONT-FERRAND

Artiste : **Nino Spanu**

Enseignante : **Claire Perichon**

Élèves participants : **Calie Amblard, Lola Berod, Enola Boffety, Mila Clerc, Tania Col, Mathilde De Freitas, Emma Descamps, Lorène Fontaine, Romane Glace, Eva Haon De Sousa, Sacha Joffroy, Camille Lamouroux, Camille Lestrade, Amandine Louis, Vyne Mohammed, Louise Predinas-Garrel, Kiara Reiss, Marine Romanelli, Anthony Sabaud, Zoé Signon, Kaci Yatrib**

Dinguerie ! est une installation vidéo qui interroge sur les rumeurs à l'heure des réseaux sociaux, à travers les téléphones de cinq lycéens.



Dinguerie !, Lycée Godefroy de bouillon, salle Gripel © Photo : Claire Périchon / VIDEOFORMES 2025

LE GLITCH **DES SOUVENIRS COLLÈGE GEORGES ONSLOW,** LEZOUX

Artiste : **Jeremy Tate**

Enseignante : **Elise Peloso**

Élèves participants : **Ayamn Alcamo, Maxence Blanc, Tya Ce Ougna, Yoan Clermont, Loane De Sousa, Timéo Ducros , Themys Dumas Joberton, Clarisse Duport, Quentin Gauthier , Antoine Gay, Lucas Giraud, Lison Gueret, Maïron Horn, Sarah Larchevêque, Léa Martignat, Lou Perez, Léonie Pieropan, Livio Porpora, Nina Pouget, Timéo Santoro, Louna Sauvol, Maëlyne Selic, Raphael Tessier, Justine Thiodat.**

Souvenirs d'enfance, souvenirs précieux. Un à un, les élèves injectent un bug dans leur photographie souvenir, *le glitch*. La retravaillant plusieurs fois jusqu'à composer un diaporama rythmé, leur photographie semble peu à peu s'altérer, peut-être à l'image de la trace laissée par le moment choisi dans leur esprit. Mais voilà que s'ajoute le texte qui, comme un poème récité à haute voix, vient décrire le moment choisi.

Le Glitch des souvenirs I, Collège Georges Onslow, salle Gripel © tous droits réservés / VIDEOFORMES 2025

CHILL
COLLÈGE ANTOINE DE SAINT-EXUPERY, LEMPDES

Artiste : **Anaël Alaoui-Fdili**

Enseignante : **Maud-Agnès Soulard-Verlinde**

Élèves participants : **Diana Alves de Sousa, Lilian Bigay Anglade, Lina Bourg, Souleyman Cerqueira, Julie Cormerais, Lola De Jesus, Clara Devisscher, Andriantsikina Dozolme, Theodor Dumitru, Lucile Falgoux, Liz Faye, Maël Fernandes, Maé Ferreira, Célia Ferreira Zanolino, Manon Heintz, Mirande, Julie Chauvet, Kiara Ouertani, Caly Palouyan, Leny Perrus Faria-Conto, Lucie Poyet Ameil, Maëlys Quinsat, Valentin Rateau Platelle, Evan Remy, Arsène Rival, Camille Salazar Muhammed Temur, Clément Tourtoulou, Alice Valadares Freitas, Ethan Voiret.**

En anglais, *to chill* ou *Chiller* en français, signifie : se relaxer, se détendre, se reposer, prendre du bon temps, ne rien faire, faire la fête. Cet anglicisme fait partie du langage courant des collégiens bercés par la culture des jeux vidéo et des univers virtuels. Pour eux, c'est rester tranquille dans son espace quotidien, se laisser aller à des causeries, se recréer un monde immatériel décalé, où il est possible de *chiller* dans la cour de récréation. Comment traduire par la vidéo ce que nous ressentons de notre environnement ? Montées en bout à bout, sans retouches ni raccords, les prises réalisées par les élèves se succèdent dans une exploration intime de leur collège. En jouant sur les plans larges et rapprochés, l'idée était de capturer par les détails, les sensations et les ambiances d'un lieu en commun. Le collège est un endroit où évoluent chaque jour élèves, enseignants, personnels de vie scolaire, de direction et agents techniques. De ces images, émerge un sentiment ambivalent. D'abord, l'idée d'enfermement et d'un temps qui s'écoule lentement dans la contrainte des règles collectives. Puis un besoin : celui de créer une bulle rassurante, de tisser un lien, de rire et de jouer. Les images montrent ce double jeu, entre des points de vue larges qui révèlent l'envie d'ouvrir son regard au monde et les cadrages resserrés sur les détails de leur établissement scolaire.

Chill, Collège Antoine De Saint-Exupéry, salle Gripel © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

LA MODE **CHEZ MOI** **LYCÉE SAINTE-MARIE,** RIOM

Artiste : **Léa Enjalbert**

Enseignante : **Morgan Beaudoin**

Élèves participants : **Sacha Allegre, Léa Bagueste, Léa Bertrand, Milla Bichard, Lou-Anne Cazorla, Chloé de la rochelambert, Basile Diogon, Talia Fouilhoux, Lola Gaimard, Thaïs Gambin, Lola Garitte, Joséphine Guerin, Colyne Lafond, Alice Lepicard, Nathalie Madon, Niels Picard-Tournilhac, Anaïs Roucourt, Églantine Roudier, Gaïa Taravant, Alice Thebault.**

Et si ma chambre parlait de moi ?
Et si mes vêtements racontaient mon histoire et mes souvenirs ?
Et s'ils se mettaient à dire ce que j'aime porter...
Et s'ils mettaient en lumière mes influences...
Et si mes vêtements dévoilaient mes secrets et mes émotions ?

La mode chez moi, Lycée Sainte-Marie, salle Gripel © Photo : Manon Derobert / VIDEOFORMES 2025

CRÉATION VIDÉO **« 1 MINUTE »** **PROJECTION &** EXPOSITION

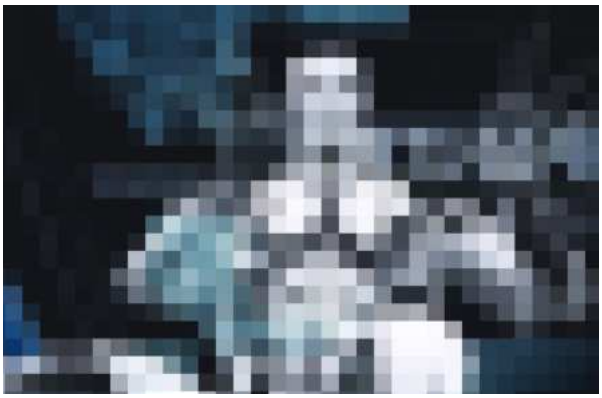
Chaque année, **VIDEO**FORMES organise un appel à projets de création vidéo. Tous les sujets, toutes les techniques de production d'images en mouvement sont acceptés, dans la mesure où ils s'inscrivent dans une démarche artistique (esthétique, plasticienne, poétique...) et relèvent de la création et 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. Cet appel à projet s'adresse à tous les établissements français.

Durant le festival, les vidéos réalisées par les jeunes au sein de leur établissement scolaire (du primaire au lycée) et périscolaire, d'une durée exacte de une minute sont présentées en salle Gripel. De plus, une sélection de vidéos issues de la *Création Vidéo 1Minute* ont été projetées au début de chaque programme de la compétition vidéo du festival.

Vision du futur | Anis & Yanis

Collège Lucie Aubrac (Clermont Ferrand)

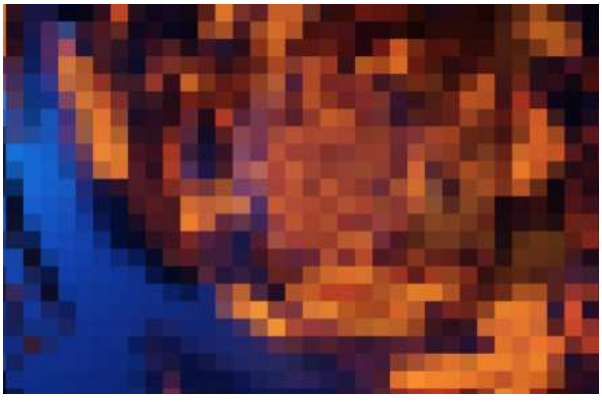
Enseignante : Claire Bottesi



Vision du futur | Gianny & Romain

Collège Lucie Aubrac (Clermont Ferrand)

Enseignante : Claire Bottesi



Vision du futur | Kenny & Meddy

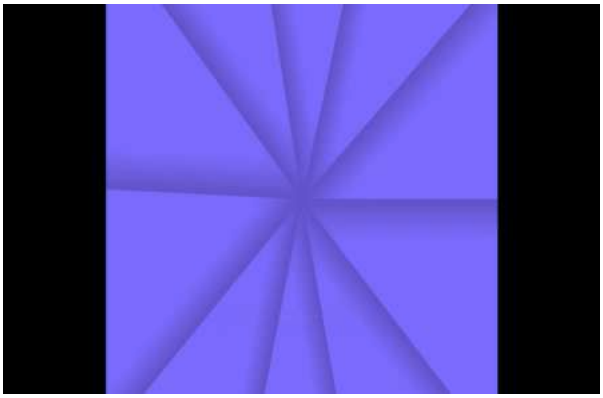
Collège Lucie Aubrac (Clermont Ferrand)

Enseignante : Claire Bottesi

Aquadétente| Bardy Louen & Mathé Noa

Collège Jean Vilar (Riom)

Enseignante : Coline Sagne



CLRS | Classe de 4e

Collège Jean Vilar (Riom)

Enseignante : Coline Sagne

FOLLOW| Evanne Bokata Lyonga, Olivia Julien & Lana Giovansili

Collège Jean Vilar (Riom)

Enseignante : Coline Sagne

La rencontre| Brunet Rodrigues Lilou, Darbaky Margaux, Machanek Chloé, Martinon Teixeira Léanne & Terrade Cali

Collège Jean Vilar (Riom)

Enseignante : Coline Sagne

Sans un mot, mon corps me dit...| Adam

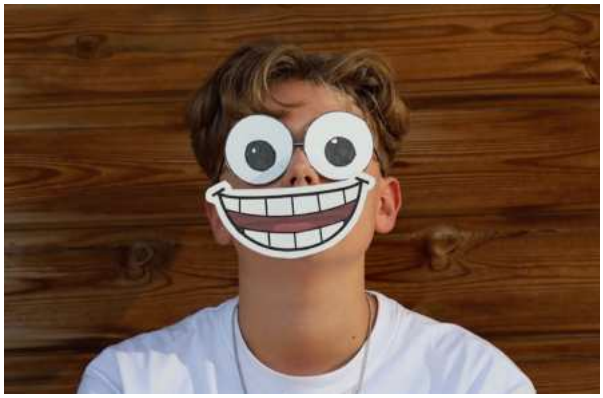
Collège La Ribeyre (Cournon d'Auvergne)

Enseignant : Julien Resche

Sans un mot, mon corps me dit...| Adèle

Collège La Ribeyre (Cournon d'Auvergne)

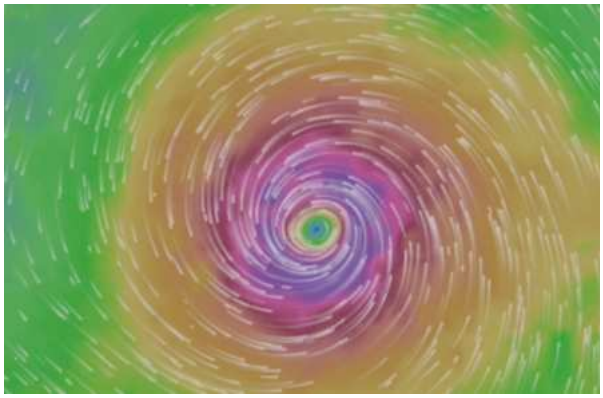
Enseignant : Julien Resche



Sans un mot, mon corps me dit...| Arthur

Collège La Ribeyre (Cournon d'Auvergne)

Enseignant : Julien Resche



Cyclone| Soudjaï Nasrine & Dubreuil Emma

Lycée Simone Weil (Le Puy-en-Velay)

Enseignant : Thibaut Milliet

Réveille toi| Matisse Lechardeur & Andréa Delamare

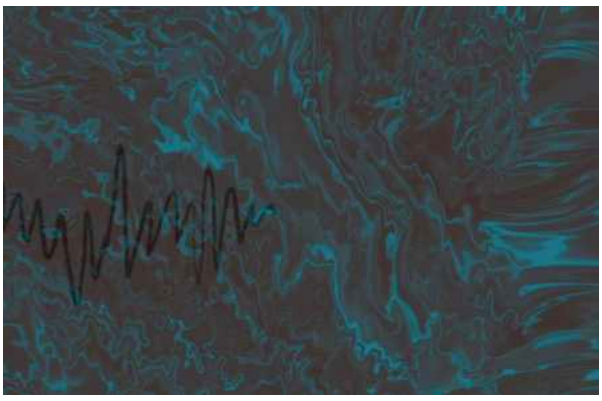
Lycée Simone Weil (Le Puy-en-Velay)

Enseignant : Thibaut Milliet

Le son des étoiles| Lison légé & Matéo Braz- Schaeffer

Lycée Simone Weil (Le Puy-en-Velay)

Enseignant : Thibaut Milliet



Résonance| Elora Charles & Clémence Ganet

Lycée Simone Weil (Le Puy-en-Velay)

Enseignant : Thibaut Milliet

VIDÉOS

LES VIDÉOS EN COMPÉTITION

PRIX VIDEOFORMES 2025

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

Sélection de 35 vidéos (720 reçues en provenance de 63 pays) réparties en 7 programmes, 16 pays représentés dont : Canada, France, Allemagne, Norvège, Finlande, Kazakstan, États-Unis, Turquie, Japon, Russie, Autriche, Arménie et Italie.

COMITÉ DE SÉLECTION 2025 :

Éric ANDRÉ-FREYDEFONT, Morgan BEAUDOIN, Pierre BOUYER, Marie-Sylviane BUZIN, Stéphane HADDOUCHE, Benedicte HAUDEBOURG, Gabriel SOUCHEYRE.

PRIX SCAM de l'Œuvre expérimentale

Depuis 2021, VIDEOFORMES accueille le Prix de l'œuvre expérimentale de la Scam (Société Civile des Auteurs Multimédias), dans la catégorie Ecritures et Formes émergentes rassemblant des films issus de la compétition officielle de VIDEOFORMES, des compétitions Labo et Nationale du Festival international du court-métrage de Clermont-Ferrand, et de la compétition Expérience d'Un Festival c'est trop court ! de Nice.

DU 15 AU 16 MARS
MAISON DE LA CULTURE, SALLE BORIS-VIAN

Projections, salle Boris-Vian © Photo : Manon Derobert / VIDEOFORMES 2025

PROGRAMME #1

1. *A Different Goal* | Marco JOUBERT | CAN | 2024 | 3’26

Que se passerait-il si des machines intelligentes en venaient à développer leurs propres buts, différents de ceux de l’humanité ?

2. *Here are the Dragon(s)* | Jean-Paul Devin-Roux | 2024 | FRA | 6’26

PARIS, la nuit, la Seine
Théâtre, la Scène:
Here are The Dragon(s)
Entrer dans l’inconnu,
Voir les couleurs, voir les formes
Pendant que les autres dorment
Un dragon bienveillant
dans mon dos
Revenant.

3. *Zeige deine W_nde* | Matthias Daenschel | 2024 | DEU | 3’00

Plus de 5.000 photos s’assemblent pour former une chasse effrénée à travers le tunnel temporel de Berlin – une quête agitée de fissures et de plaies ouvertes de l’histoire allemande dans la ville.

4. *The Breath of the Forest* | Michel Pavlou | 2024 | NOR| 4’00

Quand le vent se lève dans l’ancienne forêt, réel et imaginaire s’entremêlent ; on y pénètre guidé par l’instinct animal par des chemins qui zigzaguent entre la nature de l’espace et l’espace de culture.

5. *Amnion* | Saara Ekström | 2023 | FIN | 06’50

Les décharges situées à la périphérie des villes révèlent tout de notre culture, de nos habitudes, de nos peurs et de nos désirs. Ici, les trésors se transforment en déchets et l’excès de notre bien-être abandonné et de notre main-d’œuvre bon marché dansent dans le vent. Tourné en 8 mm, *Amnion* (la membrane la plus interne qui se constitue autour de l’embryon) est une vision sombre et mélancolique, où l’organique se confond avec le synthétique.

6. *Nos Doux Espoirs* | Simon Coovi-Sirois | 2024 | CAN | 8’15

Marvin se connecte au métavers dans l’intention d’y personnaliser son avatar. Dans ce paysage familier et surréel, il fait la rencontre de Melissa, une intelligence artificielle et artiste du tatouage.

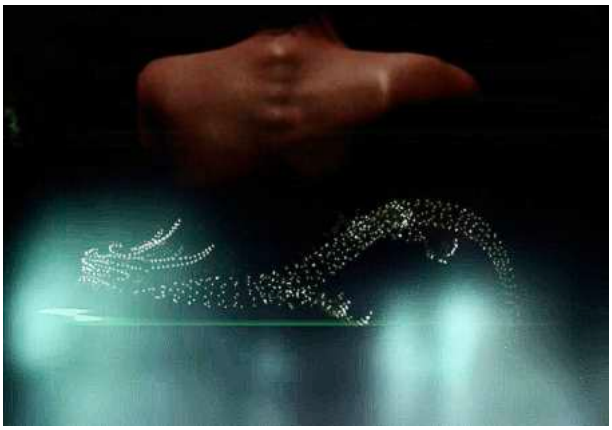
7. Trois cent mille kilomètres par seconde | Francis | 2024 | FRA | 16’19

300 000 kilomètres par seconde est un road-movie expérimental et interstellaire. Un voyage à rebours du temps, où l’on remonte l’histoire de l’univers en direction du mystère de son origine.

SAMEDI 15 MARS, 10H45
MAISON DE LA CULTURE, SALLE BORIS-VIAN

1.

2.



3.

4.

5.

6.

7.

PROGRAMME #2

1. ***Will You Come With Me?*** **| Derya Durmaz | 2023 | DEU | 1'57**

Berlin vous donne une gifle en matière de relations intimes, montrant que les choses ne sont pas différentes du passé, lorsque les femmes devaient assumer la responsabilité des actions des hommes en plus des leurs et en supporter les conséquences toutes seules.

2. ***fresh film*** **| Lyazzat Khanim | 2023 | KAZ| 2'55**

fresh film marque la conclusion de la série *fresh painting,* exposant les pièges du consumérisme. En utilisant des peintures réalistes d'aliments de tous les jours, comme les fruits et les légumes, le film critique la nature exubérante du marché de l'art. Dans un monde régi par le capitalisme, le projet met en évidence l'ironie de la (non)satisfaction des besoins fondamentaux. Alors que la société est confrontée à la hausse des prix des denrées alimentaires et à la faim, ces dures réalités se cachent souvent derrière des images atténuées. *fresh film* utilise ces images pour railler cela et attirer l'attention sur l'absurdité de notre expérience humaine collective.

3. ***Visions*** **| Maxime Corbeil-Perron | 2024 | CAN | 06'41**

Issue d'une expérience personnelle transformative, *Visions* est une œuvre fragmentaire créée avec une variété de techniques et de médias : animation image-par-image, synthèse vidéo analogique, Super 8 et vidéo numérique. Émergeant de multiples rêves, de souvenirs et de visions vécues durant une hospitalisation, *Visions* est une exploration poétique de la mince ligne qui sépare la vie et la mort.

4. ***Sublime*** **| Marie Heribel, Candice Yernaux, Juliette Buysschaert, Camille Leroy, Joséphine Vendeville, Martin Laurent, Lucas Foutrier | 2024 | FRA | 8'03**

Dans une société où la beauté est vénérée comme une divinité, une poupée cherche à trouver sa place.

5. ***Révolutions*** **| Yann Chapotel | 2024 | FRA | 08'13**

Dans un long panoramique superposant différentes temporalités d'un même espace urbain, *Révolutions* montre des trajectoires individuelles qui se croisent et finissent par se réunir, se coordonner et faire corps. Les images ont été filmées entre mars et novembre 2023 à Nantes, période de manifestations contre la réforme des retraites. Cette dernière a pu être adoptée le 16 mars 2023 sans vote à l'assemblée nationale grâce à l'article 49.3 de la constitution, constitution mise en place par le Général de Gaulle dont la statue trône justement sur la place où a été tourné *Révolutions*.

6. ***Exhumation*** **| David Finkelstein | 2025 | USA | 20'00**
Une exploration poétique du sol, et des énergies enfouies en lui.

SAMEDI 15 MARS, 13H00
MAISON DE LA CULTURE, SALLE BORIS-VIAN

1.

2.

3.

4.

5.

6.

PROGRAMME #3

1. *Hush Now.* | Laen Sanches | 2024 | FRA | 4’07

Hush Now. jette un regard intime sur les dirigeants du monde entier dans leurs moments de vie quotidiens, s’interrogeant sur ce qu’ils ont en tête lorsque le monde est en deuil, sur ce à quoi ils pensent lorsqu’ils sont seuls, dans leurs moments de détente, ou sur ce à quoi ils rêvent pendant leurs siestes.

2. *LIMBUS IV* | Hugo ARCIER | 2024 | FRA | 8’27

Limbus est une série toujours en cours, commencé en 2011 avec Limbus (Rage). Il s’agit, pour l’artiste numérique Hugo Arcier d’une exploration de décor de jeux vidéo à partir d’un point de vue différent de celui des joueurs : sous les niveaux.

.3. *KOMA* | Claire Sauvaget | 2024 | FRA | 13’45

Dans une mystérieuse forêt, une jeune femme nommée Clyndë est réveillée par d’étranges objets volants et lumineux. Plus aucun animal ne vit ici. Elle comprend qu’elle doit quitter les lieux au plus vite. Que se passe t’il ici ? Aura t’elle le pouvoir de changer le cours des choses ?

4. *Blasting Off* | Scott Hessels | 2024 | USA | 4’40

Ce film présente tous les lancements de fusées dans le monde depuis 1957. La « course à l’espace », qui a vu plus de 5 000 fusées quitter notre atmosphère, est présentée comme un ballet poétique de compétition et d’exploration.

5. for here am i sitting in a tin can far above the world | Gala Hernández López | 2024 | FRA | 19’06

Une femme rêve du cryptographe américain Hal Finney. Une grande crise économique affecte le marché des crypto-monnaies. Des dizaines de milliers de personnes sont cryogénisées dans l’espoir d’un avenir meilleur. Sont-elles suspendues ou tombent-elles dans le vide ? Quelle étrange relation entretenons-nous avec le futur ?

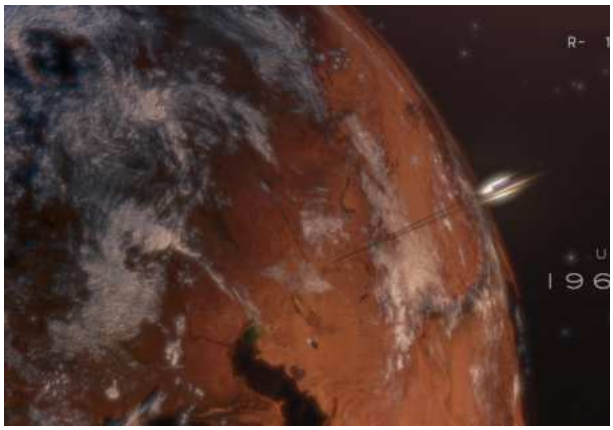
SAMEDI 15 MARS, 14H30
MAISON DE LA CULTURE, SALLE BORIS-VIAN

1.

2.

3.

4.



5.

PROGRAMME #4

1. ***Rotta ja Rajakoira (Rat and Border Dog)*** | **Vesa-Pekka Rannikko | 2024 | FIN | 7'37**

Rat and Border Dog est une fable d'animation poétique sur l'insignifiance de la zone frontalière avec la nature créée par l'homme. L'œuvre est une animation dessinée à la main sous forme de croquis, où des animaux, des plantes et des poèmes sont dessinés dans l'image et construisent un collage d'événements parallèles. L'animation est un réseau où la logique humaine est reléguée au second plan.

2. ***Autoportrait*** | **Valentin Sismann | 2024 | FRA | 4'54**

Autoportrait ne fait qu'entretenir l'obsession qu'a l'humain à chercher son double à travers la question de la représentation. Celui-ci est corps mouvant, charnel, et par conséquent, est opposé à la surface plane sur laquelle on le projette.

3. ***Textructuras*** | **Luis Carlos Rodríguez | 2024 | FRA | 8'57**

Textructuras (Humanas) est un travail de recherche artistique-instrumentale avec l'intelligence artificielle et fait partie d'un projet de recherche en arts audiovisuels qui tente de transférer des concepts expressifs et émotionnels à l'écran avec des images en mouvement, ce qui fait qu'il manque délibérément d'aspects formels, narratifs et structurels.

4. **« *VINCENT, PAROLES D'UN FOU* » | Idée : François Narboni – Image : Bob Kohn | 2024 | FRA | 11'45**

*VINCENT, PAROLES D'UN FOU est un h*ommage à Andrée Carméli-Narboni (1941-2022) d'après sa thèse pour le doctorat en psychiatrie « Histoire d'un cas de psychose. »

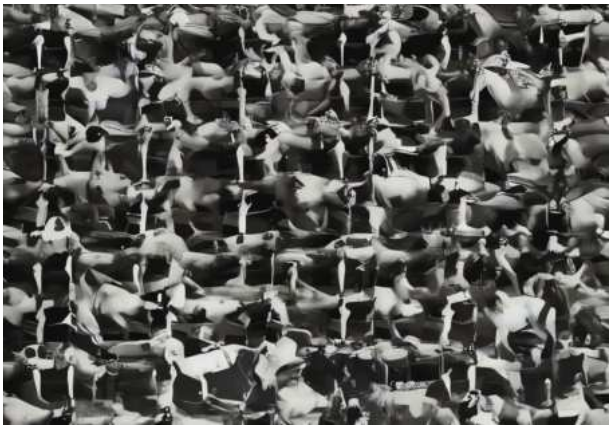
5. ***Between Delicate and Violent*** | **Şirin Bahar Demirel | 2023 | TUR / NLD | 14'40**
Ce documentaire expérimental aborde les mains comme lieux de mémoire capables à la fois d'accumuler et de transférer des souvenirs. À travers les mains, la réalisatrice s'imagine révéler des souvenirs perdus, absents d'albums de famille présentables.

SAMEDI 15 MARS, 18H00
MAISON DE LA CULTURE, SALLE BORIS-VIAN

1.

2.

3.



4.

5.

PROGRAMME *#5*

1. ***Paysages Consommés*** **| Yannis Belatach | 2023 | FRA | 06'09**

L'ère de l'anthropocène m'interroge, notamment dans la transformation des paysages naturels, physiques, au profit d'environnements naturels. Mon projet explore cette intersection à travers une installation vidéo créée à partir de photographies, dépeignant une carrière où les minéraux, les plantes et les machines se fondent dans une vision numérique de notre société.

2. ***Pacific Vein*** **| Ulu Braun | 2024 | DEU | 12'00**

Pacific Vein nous emmène dans un panorama des États-Unis très pictural. Assange se tient entre de fausses colonnes, des hippies et des boissons énergisantes et réfléchit à la numérisation de notre monde. Des scènes médiatiques se mêlent de manière hypnotique à des séquences documentaires. L'empire est diligent (auto-optimisation) et nerveux (armes), et le rêve américain est transformé en une autosuggestion fantomatique. Où est l'ennemi et qui détient les droits de l'image.

3. ***Torii*** **| Martin Gerigk | 2024 | DEU / JAP | 12'30**

Torii 鳥居 est un court métrage sur les portes traditionnelles Shinto du même nom au Japon. Le film utilise ces portes qui marquent symboliquement le passage du banal au sacré comme représentantes d'un voyage spirituel personnel à travers cinq niveaux de conscience.

4. ***Les microbes*** **| Matze Gorig | 2023 | DEU | 17'42**

Les microbes est basé sur les histoires de certains membres de l'équipe qui ont été racontées au cours du processus de création du film et reflète leur situation d'une manière expérimentale. Ils ont dû fuir leurs maisons à cause de la pauvreté, de la guerre et des persécutions. Et maintenant, après leur long voyage, ils doivent persévérer et attendre. Attendre tandis que le monde tourne frénétiquement.

DIMANCHE 16 MARS, 10H45
MAISON DE LA CULTURE, SALLE BORIS-VIAN

1.

2.

3.

4.

PROGRAMME #6

1. *Memories of an Exhibition* | Benjamin Bardou | 2024 | FRA | 8’45

Ce film explore la persistance des œuvres d’art dans notre esprit en évoquant leurs souvenirs plutôt que les œuvres elles-mêmes à travers des réminiscences des peintures de Bonnard, Kandinsky, Klimt, Matisse, Monet et Van Gogh

2. *Victory over the Sun* | Polly T | 2024 | RUS | 6’26

Il y a 101 ans, les Budetlyans se sont soulevés contre le soleil et l’ont vaincu. Mais la soif de lumière est si grande qu’on peut se laisser séduire par n’importe quelle promesse, n’importe quel mot, tant est fort le besoin de combler l’obscurité.

3. *Next* | Jeremy Oury | 2024 | FRA | 6’50

Cette expérience immersive vous transporte dans un futur où l’humanité a irréversiblement transformé son environnement. Elle offre une vision cauchemardesque et prédictive de ce qui nous attend si nous ne changeons pas profondément nos modes de vie.

4. *Subotopic* | Nikki Schuster | 2023 | AUT / DEU | 7’00

Dans *Subotopic*, le regard du spectateur plonge sous la surface de l’eau, dans des couches d’eau de plus en plus profondes. De bizarres plantes picturales et des créatures entomiques passent devant le spectateur dans une alternance d’images. On plonge dans des espaces sans lumière jusqu’à ce que l’on pénètre à nouveau dans une surface lumineuse. En plongeant de plus en plus profondément, des mondes parallèles existants deviennent visibles sous l’eau et de nouvelles utopies voient le jour.

5. *When the Hawk Comes* | Katherine Sadovsky et Lilia Li-Mi-Yan | 2024 | ARM | 5’58

C’est une métaphore poétique de ce qui se passe dans le monde aujourd’hui. L’intrigue d’une berceuse arménienne est prise comme point de départ, où une mère tente de calmer son fils en lui proposant de faire le choix symbolique d’un oiseau de destin.

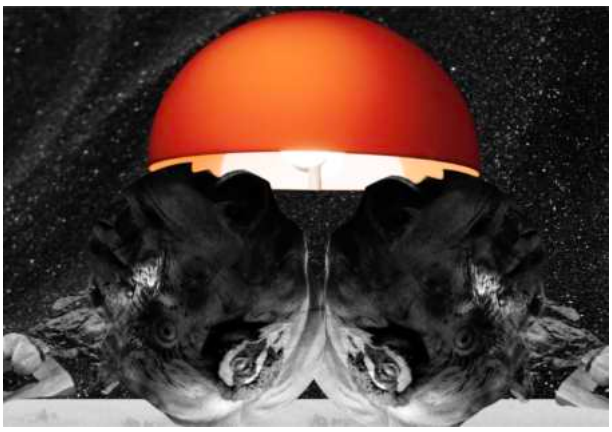
6 *Moskitos* | Susana Ojeda | 2024 | AUT | 16’08

À l’ombre des monuments de Vienne, *Moskitos* dévoile l’effondrement d’une civilisation capitaliste, alors que des moustiques résistants deviennent les messagers d’un monde reconquis par la nature.

DIMANCHE 16 MARS, 13H00
MAISON DE LA CULTURE, SALLE BORIS-VIAN

1.

2.



3.

4.

5.

6.

PROGRAMME #7

1. *Loïe* | Noé Balthazard | 2023 | FRA | 5’40

Début XX^e: Loïe Fuller crée la danse serpentine et déplace la chorégraphie du corps à son environnement technologique. Avec les outils actuels (IA, codage), ce film propose d’actualiser cette danse comme protocole de création, pour un cinéma cyborg.

2. *The Eggregores’ Theory* | Andrea Gatopoulos | 2024 | ITA | 15’14

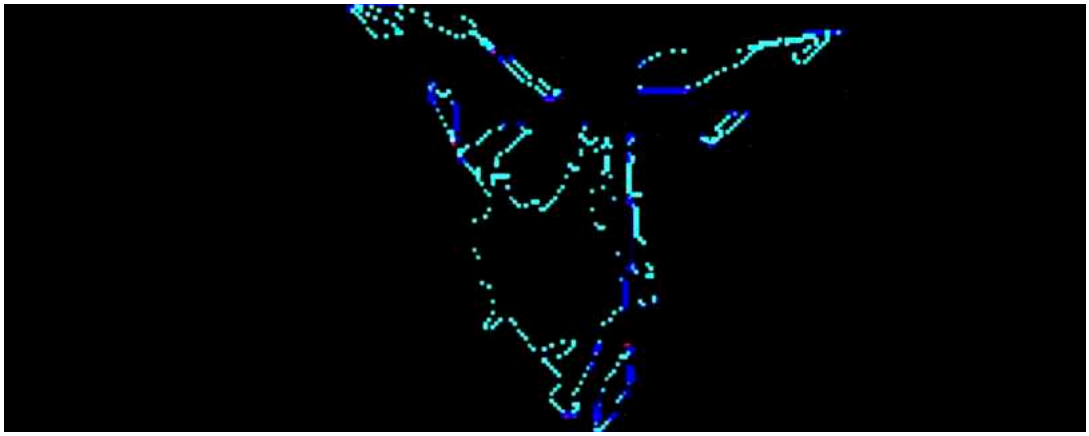
Il ne se souvient pas de grand-chose de cette époque. Les choses se sont estompées, comme la couleur d’un tableau qui aurait pris trop de lumière. La seule chose qui le dérange, c’est cette musique. Elle n’arrête pas de surgir... Il pense avoir oublié ce qu’elle signifiait. Tout ce qu’il sait, c’est qu’il n’arrive pas à se la sortir de la tête.

3. *Tokyo Dawn Insomnia* | Vincent Kimyon | 2024 | FRA | 19’10

Une adaptation filmique du livre de Chris Marker, Le Dépays, fait par IA.

DIMANCHE 16 MARS, 14H30
MAISON DE LA CULTURE, SALLE BORIS-VIAN

1.



2.

3.

PROGRAMME DE LA SCAM

1. *Hush Now.* | Laen Sanches | 2024 | FRA | 4’07 | (Sélection VIDEOFORMES)

Hush Now. jette un regard intime et sans détour sur les dirigeants du monde entier dans certains de leurs moments quotidiens, s’interrogeant sur ce qu’ils ont en tête lorsque le monde est en deuil, sur ce à quoi ils pensent lorsqu’ils sont seuls, dans leurs moments de détente, ou sur ce à quoi ils rêvent pendant leurs siestes d’adieu.

2. *Exit Through the Cuckoo’s Nest* | Nikola Ilić | 2024 | SUI | 19’23 | (Sélection Compétition LABO court-métrage à Clermont-Ferrand)

Ce court métrage documentaire à la première personne raconte l’histoire d’un soldat qui s’oppose à sa condition. Son refus de porter les armes l’a mené à la résistance et, en dernier lieu, à la prison militaire. En simulant la maladie mentale, il parvient à quitter la zone de guerre et à revenir à Belgrade via l’asile psychiatrique… le jour où l’OTAN commence à bombarder tout le pays.

3. *The secret clues of longing* | Zhenia Kazankina | 2023 | SUI | 4’25 | (Sélection Expérience d’Un festival c’est trop court ! Nice)

Les exigences classiques de l’amour, celles qui sont en général cachées au regard extérieur par peur et vulnérabilité, sont ici célébrées avec malice comme des associations de formes et de mouvements retrouvées parmi d’innombrables documents d’archives.

4. *Petit Spartacus* | Sara Ganem | 2023 | FRA | 28’00 | (Sélection d’Un festival c’est trop court ! Nice)

Entre les eaux-de-vie et les blocs de l’Est, je navigue avec Spartacus, mon vélo qui parle grec. Mais même la grandeur du monde ne suffit pas à noyer ma peine.

5. *Ni dieu ni père* | Paul Kermarec | 2024 | FRA | 11’24 | (Sélection Compétition LABO court-métrage à Clermont-Ferrand)

Ce documentaire/fiction explore la relation intime qu’un jeune homme entretient avec Internet. Alors que l’absence de figure paternelle l’a poussé à chercher des réponses, il trouve en Google un mentor inattendu. De l’apprentissage des tâches quotidiennes, comme le rasage, à la découverte de connaissances plus profondes, l’algorithme devient bien plus qu’un simple moteur de recherche, brouillant ainsi les frontières entre réel et virtuel.

6. *Memories of an unborn sun* | Marcel Mrejen | 2024 | FRA / ALG / NLD | 22’08 | (Sélection Compétition LABO court-métrage à Clermont-Ferrand)

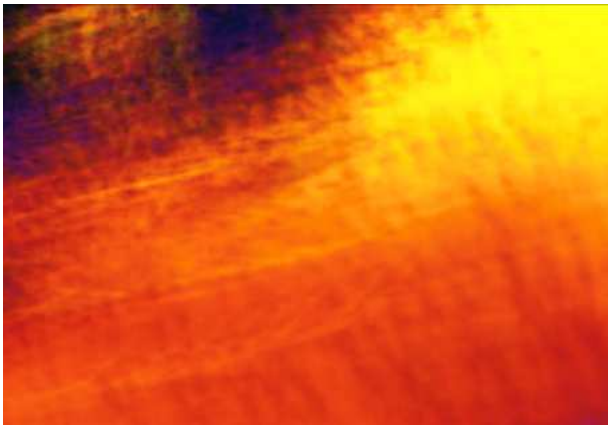
Des milliers d’ouvriers Chinois viennent chaque année travailler sur des chantiers en Algérie, résidant dans des bases-vie isolées en marge de la société. Certains y meurent, sans jamais être rapatriés. Écrit à partir de témoignages, de rumeurs et de fake news, ce film questionne l’exploitation (néo)coloniale sans fin du territoire algérien.

Alors que ce monde sans nuit incarne l’utopie d’une croissance infinie, comment invoquer les fantômes de ceux qui l’ont bâti ? *Memories of an Unborn Sun* explore la mémoire collective de ce territoire en mêlant les archives des essais nucléaires français dans le Sahara, des images virales d’un soleil artificiel et les vers du poète touareg Hawad.

SAMEDI 15 MARS, 16H00
MAISON DE LA CULTURE, SALLE BORIS-VIAN

1.

2.



3.

4.

5.

6.

JURY PROFESSIONNEL

Agnès GUILLAUME (FRA)

Agnès Guillaume est née à Louvain en 1962. Elle travaille entre Bruxelles et Paris. Musicienne de formation, elle s'est tournée vers l'art vidéo en 2010. Depuis, sa pratique s'est ouverte aux techniques mixtes sur papier, à la broderie et à la sculpture.

Miroirs de l'intime, les vidéos d'Agnès Guillaume réfléchissent poétiquement la conscience de soi, elles suggèrent la coexistence d'une réalité intime multiple que le spectateur est amené à re-connaître. Elles sont souvent pensées pour être exposées sous forme de sculptures. À rebours de toute certitude ou pensée unique, elles invitent à un regard ouvert, critique et personnel. Des impressions sur papier issues de certaines vidéos et retravaillées en techniques mixtes, plus qu'une trace de la vidéo, matérialisent durablement la sensation qui ne cesse de s'évanouir dans l'image en mouvement.

Agnès Guillaume pratique également la broderie basée sur ses propres dessins, allant des petits formats intimes à une série remarquable de grands nus masculins. Son travail rencontre un succès international grandissant et fait partie de nombreuses collections publiques et privées.

Nathalie AMAE (FRA)

Directrice artistique, auteure critique et consultante stratégique, elle se consacre à la conception et au développement de projets interdisciplinaires visant les interactions entre image, langage et son.

Son expertise couvre l'art contemporain, les arts visuels, le design, l'architecture et l'édition. Ses travaux s'articulent autour des notions d'énergie, d'événement et d'atmosphère, révélant les convergences entre esthétiques, cultures et technologies. Ses recherches et collaborations, notamment avec Savage Collective, visent à décrypter et à analyser l'histoire des dynamiques créatives et sociétales afin de produire une méthodologie inédite d'ingénierie artistique.

Elle cultive une prédilection pour les projets Art & Science et les perspectives programmatiques mettant à l'honneur les artistes émergents.

Nicolas TOURTE (FRA)

Nicolas Tourte est né à Charleville-Mézières, il vit à Lille et travaille en tous lieux.

Artiste associé _ Groupe A Coopérative culturelle

Après un cursus à l'ESAD de Valenciennes, il se focalise sur la notion de cycle et entretient un lien fort avec l'architecture. Les sciences du vivant le guident dans ses recherches, il questionne avec humour et dérision la place de l'homme dans l'univers. Dans l'aire du numérique, il oscille entre le zéro et le un.

Dans cet entre-deux, cet interstice, il jubile de ses trouvailles inventives.

JURY PROFESSIONNEL **SCAM***

Véronique GODÉ

Virgile NOVARINA

Arthur CHOPIN

Laure NILLUS

Morgan BEAUDOIN

Le **Prix de l'Œuvre Expérimentale de la Scam** a été décerné lors du palmarès, le 17 mars à 19h, par un jury composé de **Véronique Godé** (commission EFE),**Virgile Novarina** (commission EFE)**, Arthur Chopin** (le lauréat 2024 pour 512 x 512)**, Laure Nillus** (lauréate Brouillon d'un rêve Écritures et formes émergentes 2023 pour *Dé-payser*) et **Morgan Beaudoin** (professeur d'arts plastiques, professeur relais FRAC Auvergne, comité de sélection de VIDEOFORMES).

JURY UNIVERSITÉ CLERMONT AUVERGNE

Julien CSAK

Yanis DA SILVA

Charly FREDON

Avec l'appui du **Service Université Culture** de l'**Université Clermont Auvergne**, **VIDEO**FORMES propose à trois étudiants de participer au festival et d'assister aux projections. Ils travaillent aux côtés du jury professionnel pour ensuite décerner, en toute autonomie, le **Prix Université Clermont Auvergne des Étudiants** : **Julien Csak** (Licence Arts du Spectacle, Université Clermont Auvergne - UFR LCSH), **Yanis Da Silva** (Licence Arts du Spectacle, Université Clermont Auvergne - UFR LCSH) et **Charly Fredon** (Master Expression Plastique, École Supérieure d'Art de Clermont Métropole - ESACM).

PALMARÈS PRIX VIDEOFORMES & MENTIONS

COMPÉTITION INTERNATIONALE

PRIX VIDEOFORMES 2025

Chaque année, **VIDEO**FORMES s'associe à ses partenaires institutionnels pour décerner trois prix dotés à hauteur de 1000 € chacun : les Prix **VIDEO**FORMES de la **Ville de Clermont-Ferrand**, du **Conseil Départemental du Puy-de-Dôme** et celui de l'**Université Clermont Auvergne (UCA) ;**

Prix VIDEOFORMES 2025 de la Ville de Clermont-Ferrand :
Pacific Vein de **Ulu Braun** (2024, DEU)

Prix VIDEOFORMES 2025 du Conseil Départemental du Puy-de-Dôme :
fresh film de **Lyazzat Khanim** (2023, KAZ)

Prix VIDEOFORMES 2025 de l'Université Clermont Auvergne (UCA) :
Sublime de **Marie Heribel, Candice Yernaux, Juliette Buysschaert, Camille Leroy, Joséphine Vendeville, Martin Laurent** et **Lucas Foutrier** (2024, FRA)

Mention spéciale du jury professionnel VIDEOFORMES 2025 :
Exhumation de **David Finkelstein** (2025, USA)

Mention spéciale du jury étudiant VIDEOFORMES 2025
Révolutions de **Yann Chapotel** (2024, FRA)

PRIX SCAM DE L'ŒUVRE EXPÉRIMENTALE :

Memories of an unborn sun de **Marcel Mrejen** (2024, FRA, ALG, NLD)

Palmarès, salle Boris-Vian © Photo : Vincent Tiphine/ VIDEOFORMES 2025

PAROLES DES JURÉS

Prix VIDEOFORMES 2025

Les membres des jurys professionnel & étudiant pour les Prix VIDEOFORMES 2025 de la Ville de Clermont-Ferrand, du Conseil départemental du Puy-de-Dôme et Prix de l'Université Clermont Auvergne (UCA) s'expriment sur leurs choix, dimanche 16 mars 2025, salle Boris-Vian, Maison de la culture à Clermont-Ferrand.

Prix VIDEOFORMES 2025 du Conseil Départemental

Pacific Vein de Ulu Braun

Qu'est-ce que ce *Pacific Vein* ?

Une animation en vidéo-collage, une longue fresque animée, un Théâtre du monde en vidéo-collage une *map* traversant tous les champs et les sujets et les enjeux qui préoccupent les sociétés actuelles dans une progression qui monte en puissance : ce qui semble être un assemblage hétéroclite embryonnaire assez spontané se révèle avec brio, parcourant une histoire des techniques de production des images, d'une maîtrise impressionnante (dans les deux sens du terme). *Pacific Vein* est une œuvre réflexive qui nous tient en haleine jusqu'à une forme de conscience philosophique. Un long travelling en plan séquence vertigineux, qui se joue des modes de représentation, évoquant tour à tour :

- L'arche russe d'Aleksandre Soukorov)
- Le collectif AES + F
- Ou la tapisserie de Bayeux. Les facettes et les factures de cette fresque sont pleines d'un refus du dogme qui ne dit pas son nom et qui nous a semblé rejoindre assez bien la définition et l'esprit du festival VIDEOFORMES.

Prix VIDEOFORMES 2025 de la Ville de Clermont-Ferrand

fresh film de Lyazzat Khanim

fresh film est une œuvre conceptuelle, qui synthétise non sans humour l'idée de notre société consumériste « sous réclame » y compris celle du marché de l'art... avec pour décor symbolique un « Hyper - Idia Market ». c'est une œuvre faisant le choix de la verticalité, celui des smartphones et donc de Réseaux sociaux, marquant ainsi le formatage de nos nouvelles lucarnes sur le monde. *fresh Film* est une œuvre digitale qui brosse le portrait vidéographique et clinique du rapport que l'on entretient avec le réel et les réalités. Cette efficacité de représentation et d'intentions, cette mise en abîme en trompe l'œil, le choix formel lisible, percutant, maîtrisé de bout en bout dans une économie de moyen, c'est cela qui a fait consensus.

Mention spéciale du Jury

Exhumation, de David Filkenstein

Quel est donc cet objet ? Un jeu poétique, théâtral, expérimental d'une grande liberté, c'est une proposition qui va exactement là où elle veut bien aller ; qui relève de l'engagement d'un geste pseudo-naïf qui tiendrait plutôt d'une psyché retro-futur. *Exhumation* est un Opéra *video-music*, guidé par deux personnages à la Godot, un délirium savant, un savant mélange des genres sur la société occidentale cousue d'hypocrisies, dans une performance qui peut faire écho à celles de l'artiste Peter Fend, lancées contre les Etats du Monde depuis les années 80'. *Exhumation*, peut paraître un objet désuet, mais il nous a semblé surtout terriblement nécessaire, dans le sens où il paraît important que des ovnis de cette trempe puissent passer au travers des membranes de la création contemporaine.

© Nahalie Amae, Agnès Guillaume, Nicolas tourte - Turbulences Vidéo #127

Nathalie Amae & Agnès Guillaume pour la remise de prix VIDEOFORMES 2025, salle Boris-Vian
© Photo : Manon Derobert / VIDEOFORMES 2025

Prix VIDEOFORMES 2025
de l'Université Clermont Auvergne

En tant que jury étudiant, nous voulons avant toute chose remercier l'ensemble des personnes qui nous ont permis de nous retrouver ce soir devant vous. Nous remercions ainsi l'ensemble de l'équipe de VIDEOFORMES qui nous a accompagnés cette semaine. Ainsi que l'UCA qui nous permet aujourd'hui de remettre un prix !

Nous avons pris beaucoup de plaisir à visionner l'ensemble des vidéos sélectionnées. Leur grande diversité de formes, de propos et d'approches nous a permis d'avoir des échanges passionnants et enrichissants tant entre nous qu'avec le jury professionnel.

Nous voulons féliciter le travail de Yann Chapotel pour sa vidéo *Révolution* en lui accordant une mention. Il s'agit d'une vidéo qui nous a tous les trois touchés et qui est souvent revenue dans les discussions. Nous avons été sensibles à la fragmentation de l'espace et du temps à l'œuvre dans le dispositif de la caméra 360°. Cet ancrage sur une place publique, apportant un point du vue de la perception unique, permet de prendre du recul sur la subjectivité du temps qui passe.

Nous récompensons également *Sublime* de Marie Heribel, Candice Yernaux, Juliette Buysschaert, Camille Leroy, Joséphine Vendeville, Martin Laurent et Lucas Foutrier. Nous avons remarqué que plusieurs des œuvres que nous avons visionnées témoignent de préoccupations communes : la question du corps. C'est notamment le cas pour *Sublime*. Cette œuvre nous a marqués par sa grande originalité. Les procédés et la maîtrise technique de l'animation, de la caméra portée, ainsi que le travail de la lumière et du son ont créé une ambiance et une atmosphère unique au sein de cette sélection.

Pour finir, récompenser cette vidéo, c'est aussi récompenser un collectif, une classe d'étudiant.es en animation dont le travail est réellement remarquable. Cela nous tenait à cœur d'utiliser ce prix comme encouragement pour de jeunes artistes qui à nos yeux, ont un très grand potentiel et dont nous sommes convaincus qu'iels sauront produire de nouvelles perles rares dans la suite de leur parcours.

© Julien Csak, Yanis Da Silva et Charly Fredon-
Turbulences Vidéo #127

Julien Csak, Charly Fredon & Yanis Da Silva, jurés étudiants © Photo : Vivent Tiphine / VIDEOFORMES 2025

Remise du prix VIDEOFORMES 2025 de la Ville de Clermont-Ferrand à Ulu Braun
pour *Pacific Vein* (2024, DEU) , salle Boris-Vian © Photo : Vincent Tiphine / VIDEOFORMES 2025

Remise du prix VIDEOFORMES 2025 du Conseil Départemental du Puy-de-Dôme à Lyazzat Khanim pour *fresh film* (2023, KAZ), salle Boris-Vian
© Photo : Vincent Tiphine / VIDEOFORMES 2025

ACTES NUMÉRIQUES #6

RENCONTRES PROFESSIONNELLES

ACTES NUMÉRIQUES #6 X LES BIENHEUREUSES RENCONTRES #10

À l'occasion de la 40e édition du festival et de la 10e édition des Bienheureuses Rencontres, VIDEOFORMES et Pôle Pixel se rejoignent et présentent un format inédit, centré sur des échanges d'expériences, des présentations d'artistes, des cartes blanches accordées à des festivals numériques français et roumain, mais aussi des débats courts et dynamiques.

Actes Numériques #6 x les bienheureuses Rencontres #10, salle Georges-Conchon © Photo : Manon Derobert / VIDEOFORMES 2025

LES BIENHEUREUSES RENCONTRES #10

Temps de rencontre, d'échange et de partage d'expériences, les Bienheureuses Rencontres sont des journées professionnelles portées par le Pôle Pixel en région Auvergne-Rhône-Alpes.

Pour cette 10e édition, les Bienheureuses Rencontres explorent deux thèmes.

Penser la diffusion des œuvres hybrides et numériques

Avec Maxime Houot (Collectif COIN), Gala Frecon (Festival Connexion VR), Cyrielle Tissandier (AADN, Lyon) & Gabriel Soucheyre (VIDEOFORMES)

La diffusion des œuvres hybrides dans les lieux de programmation (festivals, centres d'art, théâtres, musées, galeries, etc.) nécessite une adaptation technique, une médiation renforcée et un modèle économique repensé. Ces œuvres impliquent des défis logistiques (matériel, maintenance), une interaction et l'élaboration de médiations spécifiques avec le public, des coûts souvent élevés et peuvent poser des problèmes d'obsolescence plus ou moins rapide, ou de conservation. Leur intégration réussie passe par des infrastructures adaptées, des équipes formées et une programmation flexible.

Défrichage des enjeux et problématiques de la diffusion d'œuvres encore prototypales tant dans leur création que dans leur diffusion et appréhension par le public.

Faire réseau : les dynamiques de réseau et de coopération en région

Avec Romain Bard (Le Damier, Clermont Ferrand), Morgiane Laib (Pléiades, St Etienne), Pierre Scheffler (DNA, Grenoble) & Sebastien Carnac (MC2, Grenoble) & Gabriel Soucheyre (VIDEOFORMES)

Créer et animer des réseaux de collaboration partageant des enjeux communs est un levier puissant pour le développement de projets. Cela permet d'échanger des connaissances, de mutualiser des ressources et d'innover plus rapidement face aux défis de nos secteurs respectifs. Faire réseau, c'est aussi rompre l'isolement, bénéficier de l'expérience des autres et identifier de nouvelles opportunités de travail en commun, qu'il s'agisse de partenariats, de projets collectifs ou d'opportunités momentanées.

Faire réseau est indispensable dans le cadre de nos activités d'accompagnement et de développement des arts hybrides et numériques en région, ce temps de discussion permettra d'illustrer la dynamique en cours en Auvergne-Rhône-Alpes.

Actes Numériques #6 x les bienheureuses Rencontres #10, salle Georges-Conchon © Photo : Manon Derobert / VIDEOFORMES 2025

ACTES NUMÉRIQUES #6 :
Festival OVNi (FRA)

Les Actes Numériques portés par VIDEOFORMES sont des journées publiques de rencontres avec les professionnels du secteur des arts hybrides et numériques. Ces actes s'articulent autour des présentations de commissaires, d'artistes, de chercheurs, ponctuées de courtes tables rondes thématiques organisées en modules. Chaque module invite un commissaire ou directeur de manifestation à présenter son travail et une sélection de vidéos d'artistes d'environ 40 minutes. Un artiste présente également son travail. S'ensuit un échange sur une thématique commune aux deux intervenants dirigé par Elise Aspord.

En 2025, dans le cadre de l'expérience de fusion entre les Bienheureuses Rencontres et les Actes Numériques, seulement 2 modules sont présentés, donc 2 commissaires et 2 artistes invités

ACTES NUMÉRIQUES #6 - Part I

Invités : Nathalie Amae (directrice artistique du festival OVNi) et Santiago Torres (artiste)

Débat animé par Elise Aspord : Le numérique et les sens

Toucher, odorat, ouïe... et si nous partagions nos résonances intérieures ?

« L'art, c'est le plus court chemin de l'homme à l'homme », on pourrait dire – en prolongement des paroles de Malraux – de l'humain dans toute sa diversité, notamment sensible. De fait, alors même que l'on peut vivre en étant privé d'un ou plusieurs systèmes sensoriels, la stimulation du corps, elle, reste et demeure un besoin fondamental. Le numérique, par son déploiement de technologies démultipliant la préhension du monde, participe à une expérience physique étendue de notre réalité et permet une ouverture à tous les publics.

C'est fort de ce constat que le festival OVNi (Objectif Vidéo Nice) et sa directrice artistique Nathalie Amae, développent des médiations où tous les sens sont en action. Cette dimension multi-sensorielle transparaît également dans les espaces immersifs interactifs de Santiago Torres. « Toucher l'écran, c'est se confronter à une matérialisation du geste pensé, à une projection de l'esprit dans la matière lumineuse ». C'est le défi lancé par l'artiste dans sa série *Trame en temps réel* où liberté est donnée au public de s'emparer de l'œuvre et de la transformer à l'infini.

Toucher, odorat, ouïe... l'édition VIDEOFORMES 2025 se veut plus hybridée et débridée que jamais ! Dans Vers la nuit, John M. Hull, progressivement atteint de cécité, en témoigne : « nous ne vivons pas tous dans le même monde ». Face à l'artificialisation de la création, jouer de ses sens n'est-ce pas la meilleure façon de se reconnecter à l'art, aux autres... Vivre tout simplement...

Nathalie Amae durant la table ronde « Toucher, odorat, ouïe… et si nous partagions nos résonances intérieures ? », salle Georges-Conchon
© Photo : Comm 1 image/ VIDEOFORMES 2025

Santiago Torres durant la table ronde « Toucher, odorat, ouïe… et si nous partagions nos résonances intérieures ? », salle Georges-Conchon
© Photo : Manon Derobert / VIDEOFORMES 2025

ACTES NUMÉRIQUES #6 :
Festival OVNi (FRA)

Festival OVNi : 10 éditions.

Le Festival OVNi est une histoire initiée par Objectif V. Nice en 2015 devenue en dix éditions le rendez-vous international de la Côte d'Azur, dédié à l'art vidéo et à l'image en mouvement et conçu pour les amateurs et le grand public. Trois semaines d'expositions et d'événements inscrites dans le calendrier de l'Automne de l'image de la ville de Nice. Né dans les chambres d'hôtels, OVNi a su conjuguer festival avec festivité et convivialité. Il réunit à ce jour à chaque édition une trentaine de sites patrimoniaux des Alpes Maritimes et 120 à 130 artistes internationaux, nationaux et régionaux. Les trois lignes directrices soutiennent : la création émergente grâce aux cercles des Amis d'OVNi par un appel à projet du Prix Sud Émergence, doté d'une aide à l'écriture, d'un mois de résidence et d'une exposition ; une écriture artistique délibérément portée vers des artistes peu ou pas montrés en Europe ou en France via des curations indépendantes, et via le Projet Cosmopolis doté d'un Prix d'aide à la création grâce au Centre de Haute Énergie de Nice ; une histoire en filigrane du médium et des technologies, des premiers faisceaux cathodiques à l'I.A en passant par la VR ou la R.A.

OVNi couvre tous les champs de la création numérique, du film d'artiste au documentaire et à l'animation ou le cinéma expérimental. Pour ce faire, différents formats de monstration sont à l'œuvre, de l'exposition collective (dont un plateau dédié de 1200m^2) à l'installation solo. Depuis trois ans, l'accent est mis sur les résidences et la production de projets avec des instances patrimoniales et muséales. L'engagement des musées et maintenant de Fondations, permet aujourd'hui la commande d'œuvres inédites entrant dans les collections et dévoilées lors du Festival. Ces initiatives confirment l'omnipotence de l'image en mouvant et l'intérêt prospectif pour les développements technologiques auxquels elle est liée. Ainsi, ont été créés les Rencontres Art & Science et un pôle d'éducation à l'image, doublé d'un travail de méthodologie de la médiation à partir de l'inclusion du handicap. Le véritable enjeu pour un festival est parfois moins la considération internationale que celui de l'adhésion du public (de proximité), à celle des professionnels et des instances nationales. Ainsi, fort de ses élans, et parce que la presse lui prête des intentions européennes, OVNi passe désormais en Biennale, rendez-vous en 2026 !

OVNi présente :

Jérémy Griffaud, Sous le Ciel, 2024, 10', couleur.

« Sous le ciel » © Jérémy Griffaud, 2024,
œuvre montrée dans sa version immersive au Musée national Marc Chagall pour OVNi 2024.
Exposition produite par les musées nationaux du XX^e siècle des Alpes-Maritimes, avec le soutien de Matmut pour les Arts.

Giulia Grossmann, Mer intérieure, 2024, 10'13, couleur, son

J'ai eu l'opportunité de rencontrer Jamila et Robert dans le cadre d'une invitation du festival OVNi et d'une proposition de réalisation d'un film expérimental en lien avec l'olympiade culturelle. Notre intérêt commun s'est porté sur les sports nautiques, d'une part parce que je développe un travail sur la mer, d'autre part étant donné que Nice est une ville tournée vers la Méditerranée. Spontanément, le club nautique de Nice, que nous avions contacté, nous a mis en relation avec un couple passionné de voile malgré leur déficience visuelle. J'ai donc embarqué à bord de leur voilier avec, pour objectif initial, de mettre en lumière leurs exploits en mer, malgré la cécité totale de Jamila et la cécité partielle de Robert.

Cependant, ce qui a véritablement captivé mon attention, c'est la discussion que j'ai eue avec eux sur leur capacité à percevoir des nuances complexes influencées par leurs sensations et leur humeur ainsi que par les émotions vécues par le fait d'être embarquées.

Cette conversation m'a inspiré la possibilité de retranscrire visuellement cette capacité à exprimer des émotions à travers des images altérées et un travail sonore reflétant l'état émotionnel de leur expérience en mer.

Malgré sa cécité, Jamila est capable de ressentir visuellement les variations météorologiques par des contrastes en noir et blanc. Cette capacité extraordinaire, due à un processus neurologique, connue sous le nom de « phénomène de Riddoch », a

été décrite pour la première fois par le neurologue écossais George Riddoch en 1917. Il décrivait comment certains patients pouvaient percevoir des couleurs, des mouvements dans leur champ visuel aveugle, même en l'absence de perception.

Ce film représente donc une tentative de retranscrire émotionnellement l'expérience vécue lors d'un embarquement sur le voilier de Jamila et Robert, à travers l'image et le son.

Justine Emard, Hyperphantasia, from the origins of images, 2023, 12', couleur, son

Depuis les profondeurs de la grotte jusqu'à celle de notre cerveau, Hyperphantasia créé un espace de rencontre entre 36 000 ans de technologies d'images, à la recherche de l'origine des images. Au paléolithique, on plongeait dans les profondeurs et l'obscurité de la caverne, avec ce désir pour l'humain d'y inscrire une œuvre de l'esprit sur les parois des grottes.

En 2022, les sciences computationnelles nous permettent d'analyser de grandes quantités de données et de générer des prédictions.

À partir d'une base de données scientifique de la grotte Chauvet Pont-d'Arc, un réseau de neurones artificiels a été entraîné afin de fabriquer de nouvelles images de la préhistoire pour la création de l'œuvre. Une paroi vidéographique s'anime lentement laissant entrevoir une « nouvelle » préhistoire, des imaginaires parallèles de nos ancêtres. En 2021, une mission du CNES et de l'ESA étudie l'évolution du sommeil dans l'espace. Des données encéphalographies enregistrées sur plusieurs nuits ont permis à l'artiste de travailler à partir de signaux de rêves de l'espace.

Trois œuvres de trois artistes emblématiques des orientations éditoriales du festival OVNi, développées par la Biennale OVNi, dont l'édition suivante est à l'automne 2026.

Nous avons le souci de tracer un parcours historique de l'art vidéo depuis plus de 60 ans et le présenter cet art pour ce qu'il est : un art d'avant-garde, puisqu'il a le potentiel d'évolution constante au gré des innovations technologiques.

Par ailleurs, nous défendons les artistes émergents, les artistes de la région Sud et les pratiques hybrides : l'artiste Jérémy Griffaud en est la synthèse parfaite, lui, qui est aujourd'hui une référence internationale, fut porté par le Festival et précisément Odile Redolfi, depuis ses débuts. Il mêle l'art de l'aquarelle et celui des pixels, la dimension charnelle et matérielle intriquée dans la syntaxe des jeux vidéo.

La trajectoire historique, nous la retrouvons avec le travail de Justine Emard non seulement parce qu'elle s'intéresse au rapport que nous entretenons avec le besoin de représenter par l'image l'expérience du monde (intérieur et extérieur à notre individualité), mais aussi parce qu'elle s'est emparée de l'I.A pour s'en servir comme outil de prolongement à la fois de la structure de pensée et de l'évolution de l'humanité.

Le choix de Giulia Grossmann nous permet de préciser plusieurs axes : l'amplitude de programmation, puisque nous avions présenté l'un de ses documentaires au sein d'une exposition ; notre volonté d'inscrire OVNi dans un élan de production, au-delà des Résidences d'aide à l'écriture et à la réalisation ; et enfin, OVNi développe la partie éducation à l'image, en plus de nos Rencontre Art & Science, nous accordons une importance à la qualité de la médiation sur mode novateur. Nous avons notamment initié un projet avec une experte handicap et culture, référente ministérielle, concernant la transmission d'objet visuel à un public non voyant, dont la méthodologie est applicable à tout type de public.

© Nathalie Amae, avril 2025,
Turbulences Vidéo #127

The Garden, Jérémy Griffaud
© Photo : tous droits réservés

Mer intérieure, Giulia Grossmann
© Photo : tous droits réservés

Hyperphantasia, from the origines of images, Justine Emard
© Photo : tous droits réservés

ACTES NUMÉRIQUES #6 :
Festival SIMULTAN (ROU)

ACTES NUMÉRIQUES #6 - Part II

Invités : Levente Kozma (directeur artistique du festival SIMULTAN) et Laure Nillus (artiste)

Débat animé par Elise Aspord : Numérique et engagement

Table ronde : Numérique et engagement : « Créa-hackers » ou l'art de ne pas penser en rond…

2025, face à l'instabilité politique, le monde de l'art entre dans l'arène. Le *créa-hackeur* – créateur et hackeur – n'hésite plus à se heurter à l'existant. L'art comme média, objet de communication en soi… révèle ce qu'on ne voit pas, des histoires au bord de l'effacement. L'art éveille les consciences. Picasso le martelait déjà : « la peinture (…) est un instrument de guerre offensive et défensive contre l'ennemi » (Les lettres françaises, 1945).

La plateforme dédiée aux arts interdisciplinaires, Simultan (ROU), de par sa nature exploratoire et son implantation dans une ville – Timisoara – longtemps soumise aux contraintes institutionnelles, a ainsi fait de l'expression politique et de la lutte pour l'accès à la culture, son combat. Face à l'adversité, on directeur artistique et co-fondateur Levente Kozma et ses équipes, créent des espaces alternatifs et souterrains où l'art vidéo trouve refuge. Le festival devient alors caisse de résonance de l'expression libre et interroge le pouvoir transformateur de l'art.

Il en va de même des artistes qui souvent descendent aux entrailles des choses et auscultent l'apocalypse au ralenti. Par son engagement politique, son regard documentaire, l'artiste transdisciplinaire Laure Nillus questionne l'envers des lieux. Son installation immersive *Dé-Payser*, en associant récits sonores et visuels volontairement épurés, donne voix aux paysages-frontières. De cette imagerie émotionnelle de 90' émerge alors l'empreinte de nos vécus, celle de l'exil.

Face aux menaces multiples (écologiques, démocratiques…) l'art peut-il faire message, au sens où il transforme le récepteur-citoyen ? Peut-il jouer le rôle d'un médium catalyseur (r)évolutionnaire et faire du spectateur un citoyen engagé ?

Laure Nillus, Elise Aspord et Gabriel Soucheyre durant la table ronde « Créa-hackers » ou l'art de ne pas penser en rond… », salle Georges-Conchon
© Photo : Manon Derobert / VIDEOFORMES 2025

ACTES NUMÉRIQUES #6 - Part II :
Festival SIMULTAN (ROU)

Présentation SIMULTAN :

VIDEOFORMES a vu le jour il y a 40 ans. À cette époque, la Roumanie traversait une période difficile, la dictature et la répression opprimaient toute forme d'expression artistique alternative. À cette même époque, toute caméra vidéo était soumise au contrôle de l'État et une telle initiative internationale aurait été littéralement impossible.

SIMULTAN, l'un des projets transdisciplinaires les plus anciens et les plus renommés de Roumanie, est resté fidèle à ses racines underground et à son format hybride. Centré sur l'art vidéo, les installations contemporaines, la musique expérimentale et l'art sonore, le festival réussit à mêler l'art et la technologie d'une manière comparable, à plus petite échelle, à celle de certains festivals d'art européens de premier plan. Parallèlement à ses actes artistiques, des ateliers, des conférences et d'autres initiatives axées sur la communauté ont fait de SIMULTAN un nom connu non seulement à Timișoara, mais aussi au niveau national et international. Il sert de plateforme aux artistes pour explorer la convergence de la technologie, du multimédia et de diverses formes d'expression artistique.

Depuis 20 ans, SIMULTAN présente une gamme variée d'œuvres d'art contemporain et joue un rôle essentiel dans l'élargissement des limites de l'expression artistique dans la région en favorisant une communauté créative qui encourage l'expérimentation et la collaboration interdisciplinaire.

-- Histoire et coagulation —

Timișoara, en particulier, a été historiquement plus en phase avec les sensibilités occidentales en raison de sa proximité avec Belgrade, Budapest et, surtout, Vienne. L'art et la technologie y ont une longue histoire. Pendant la période très restrictive des années 1980, les artistes de Timișoara ont eu du mal à accéder à leurs œuvres et à les diffuser en raison de la censure et des contraintes politiques. Cependant, cette adversité a conduit à l'émergence d'espaces artistiques underground et alternatifs où l'art vidéo a trouvé refuge.

L'art vidéo à Timișoara a émergé dans le cadre d'une vague plus large de mouvements artistiques expérimentaux et d'avant-garde au cours des années 1970 et 1980. L'un des premiers et des plus influents collectifs de Timișoara associés à l'art vidéo est le Sigma Group, fondé dans les années 1970. Ses membres étaient des pionniers dans l'exploration des intersections entre l'art, la technologie et les mathématiques, utilisant la vidéo comme support pour leurs expériences artistiques, leurs installations d'art vidéo novatrices et leurs performances.

Aujourd'hui, SIMULTAN a consolidé son propre héritage et a réussi à conserver son côté underground et non académique, dans un effort constant pour apporter au public les dernières nouveautés en matière d'art, de technologie, de musique et d'éducation. Cette double approche, qui consiste d'une part à mettre en valeur l'art expérimental et à créer un contexte pour une niche très spécifique, et d'autre part à mettre en place un cadre cohérent pour diffuser ce type d'art auprès d'un public plus large, a bien servi cette initiative au fil des ans.

La formule originale de SIMULTAN est également restée intacte : tout a commencé par un appel international ouvert aux artistes vidéo, dans le but de montrer en permanence la polyvalence de ce médium en constante évolution. Qu'il s'agisse d'expériences cinématographiques, de performances documentées par vidéo ou de manipulations et d'expériences numériques, les vastes archives d'art vidéo de SIMULTAN contiennent une collection impressionnante de près d'un millier d'œuvres.

SIMULTAN a débuté avec sa première édition en 2005, intitulée Experiments in video and sound (Expériences en vidéo et en son), avec le premier appel ouvert aux artistes : une liberté totale quant au thème ou au genre de la vidéo. Les fondateurs racontent le travail logistique de ces premières éditions, une époque avant les transferts en ligne, où toutes les vidéos étaient envoyées sur CD et DVD, dans une variété de formats qu'il fallait souvent réajuster pour obtenir la meilleure expérience de visionnage.

Contextes, hybridité et adaptation

L'édition 2009 s'est déroulée sous le titre « Transposition » et s'est étendue à des espaces nouveaux et différents à Timișoara, tels que la

synagogue Cetate. La synagogue elle-même est impressionnante par sa riche histoire, qui remonte au milieu des années 1800. Cet éclectisme a servi de toile de fond à SIMULTAN pendant les sept années suivantes et est également devenu une sorte d'élément essentiel du festival : l'activation d'anciens espaces culturels fermés au public de Timișoara depuis des décennies, mettant en valeur leur patrimoine historique.

L'une des performances les plus remarquables à avoir eu lieu ici était celle de The Erasers, une compagnie de performance basée à Athènes et à Berlin qui mélange performance scénique, cinématique en temps réel, texte, vidéo, son et internet pour raconter des histoires sur l'expérience humaine au 21e siècle.

Le leitmotiv du festival et le fil rouge commun à tous les artistes est l'hybridité elle-même ; SIMULTAN a toujours cherché à promouvoir des artistes qui transcendent les genres. Qu'il s'agisse d'artistes visuels en quête constante de nouveaux territoires à explorer de manière créative ou de musiciens de formation classique qui transposent leur son sous forme d'installation, leur art remet en question les normes conventionnelles et perturbe les limites imposées par les catégories artistiques rigides.

En ce sens, les collaborateurs et invités de longue date du festival ont toujours été mis au défi d'élever leurs pratiques à un niveau supérieur. Parmi les exemples notables, citons Ioana Vreme Moser, avec ses nombreuses installations, performances sonores et conférences, et le célèbre compositeur et chef d'orchestre Iancu Dumitrescu.

En s'affranchissant des contraintes traditionnelles, l'art transdisciplinaire et expérimental cultive la pollinisation croisée des idées, encourageant la collaboration entre des artistes issus de domaines différents, tels que la science, la technologie et les sciences sociales. Cela permet non seulement d'enrichir le discours artistique, mais aussi d'offrir de nouvelles perspectives sur des questions sociétales complexes.

Les concepts « Tactiques temporaires », "Le début de la fin", "Futurs possibles" et d'autres concepts stimulants ont été proposés et discutés lors des conférences de SIMULTAN et des ateliers qui ont suivi, tels que ceux organisés par Martin Kuetz et Marta Zapparoli, sur la construction de dispositifs sonores, ou le Kids Cobra organisé par Staalplaat Soundsystem.

Comment la prévalence d'Internet affecte-t-elle notre perception collective, comment l'humanité dans son ensemble est-elle affectée par l'hyper avancement de la technologie, à quoi ressemble l'avenir de l'art et de la technologie ? L'objectif du festival a toujours été de cultiver de nouvelles perspectives sur notre ère technologique en entremêlant différents genres et en adoptant diverses méthodologies curatoriales. Cette approche pédagogique joue également un rôle essentiel dans la pertinence culturelle et la longévité de SIMULTAN. Loin d'être didactique ou de miner son esthétique, SIMULTAN appelle à une compréhension plus complexe et nuancée de ces pratiques et maintient un niveau d'ambiguïté et d'ouverture, permettant un véritable échange entre les artistes et le public.

Cependant, le festival n'a pas toujours été en bonne santé. La 13e édition (2018) a dû être annulée en raison d'un manque de financement, mais le moment a été marqué par une action de protestation intitulée *Ceci n'est pas un festival*, à la suite de la disqualification injuste de l'association SIMULTAN.

C'est à cette époque que *The Secondary Sonic Space* a commencé à prendre forme, une initiative de SIMULTAN visant à introduire la pratique des enregistrements sur le terrain dans leur répertoire. Inspiré par les ateliers des artistes sonores Raymond Delepierre et du curateur Philippe Franck, l'objectif était d'élargir le contexte de la production artistique à Timișoara en utilisant la ville comme plateforme de re-découverte artistique.

Expansion, évolution, connexion

Le festival fait un retour impressionnant l'année suivante dans un tout nouvel espace et poursuit sa mission d'activation ou de mise en valeur des espaces patrimoniaux inexplorés de Timișoara, le Musée des transports publics.

2020 est venu avec ses défis pour l'ensemble du secteur culturel, mais cela n'a pas empêché SIMULTAN d'ouvrir les portes à une nouvelle édition sous la devise « Unseen », rassemblant pas moins de 14 projets de performance sonore en direct et à l'extérieur, une exposition multimédia cumulant 50 œuvres vidéo, 2 conférences, 4 installations multimédias et 2 événements connexes.

L'édition 2022, d'une durée de 9 jours, intitulée « The Changing and the Indeterminate », proposait de canaliser et de générer de nouvelles perspectives dans le contexte de la post-pandémie et de la guerre en Ukraine, ainsi que des discussions pertinentes sur les pouvoirs de transformation de l'art au sein de cet état de transition apparemment sans fin.

En 2024, le festival continue d'approfondir son enquête sur la relation entre la technologie et l'humanité - Dans un monde où les simulations remplacent souvent la réalité, la frontière entre l'utile et l'inutile devient floue. L'inutilité révèle la nature construite des perceptions, nous incitant à

reconsidérer ce que nous considérons comme réel ou précieux, *Desire for the Useless* a servi de thème contemplatif.

En outre, depuis sa création en 2005, les possibilités technologiques et l'accès à celles-ci ont atteint des sommets vertigineux, tandis que les tendances de l'art contemporain ont évolué et se sont « rhizomatisées » en même temps. Pourtant, SIMULTAN a toujours été à la pointe de cette matière amorphe qu'est le nœud de l'art, de la musique et de la technologie, et a réussi à évoluer en même temps qu'elle, offrant un contexte pour s'engager de manière critique dans les changements qui nous entourent.

Plus qu'un simple festival, SIMULTAN continue à se développer et à donner un sens aux possibilités technologiques en constante évolution et aux marées changeantes des tendances et des niches de l'art contemporain, en les plaçant sur une plateforme et en les diffusant d'une manière très compréhensible. Les efforts de SIMULTAN pour rester pertinent et connecté au zeitgeist culturel local et mondial ont consolidé sa place comme l'une des entreprises artistiques les plus dynamiques et orientées vers l'avenir de Timișoara.

« Mondes simulés, histoires submergées, souvenirs oubliés »

Levente Kozma

Dans les vidéos *All That is Solid Melts into Air* (Mona Vatamanu & Florin Tudor), *The Unforeseen* (Pamela Breda) et *A Hard Currency of Memories* (Albert Sten), trois perspectives distinctes convergent vers un thème commun : le caractère instable de notre perception de la réalité, qu'elle soit physique, virtuelle ou personnelle. Ces œuvres explorent la manière dont les actions humaines, les constructions technologiques et les souvenirs éphémères façonnent et influencent notre compréhension de l'existence. Elles suggèrent que la véritable nature de la réalité ne réside peut-être pas dans sa solidité ou dans sa permanence, mais dans notre capacité à faire face à son inévitable flux.

Dans *All That is Solid Melts into Air*, la réalité physique de Rosia Montana devient une métaphore de la relation fragile entre l'humanité et son environnement. En décrivant la dégradation de l'environnement et l'exploitation des entreprises, le film révèle un récit dystopique où rien n'est vraiment solide. Les images, où les paysages naturels se fondent dans les déchets industriels, créent un langage visuel apocalyptique, reflétant les révélations bibliques qui sous-tendent la bande sonore. Ici, la destruction n'est pas seulement une tragédie environnementale, mais un écho historique, évoquant les cycles répétés d'exploitation et d'effacement de l'humanité.

Dans *The Unforeseen* de Breda, l'accent est mis sur l'hypothèse de la simulation, où la frontière entre la réalité et l'artificialité s'estompe complètement. Le voyage solitaire de la protagoniste dans une ville déserte, mais étrangement familière, reflète l'incertitude existentielle de vivre dans un univers potentiellement simulé. L'absence de mouvement et la nature ambiguë de son environnement évoquent un profond sentiment d'aliénation, invitant les spectateurs à s'interroger sur la fiabilité de leurs perceptions. La réalité est-elle une construction tangible ou est-elle aussi fragile et malléable que les simulations numériques auxquelles nous nous fions de plus en plus ?

Dans *A Hard Currency of Memories*, l'instabilité de la mémoire est une crise à la fois personnelle et collective. À partir d'interviews et d'images d'archives, Sten examine la vulnérabilité de nos identités numériques et des infrastructures qui les préservent. La mémoire, autrefois considérée comme une faculté humaine innée, est aujourd'hui externalisée dans des formats numériques fragiles, susceptible d'être perdue et détruite. L'exploration de la récupération des données dans le film est une entreprise à la fois technique et émotionnelle, qui souligne à quel point notre sentiment d'identité est lié aux archives numériques que nous créons. À l'instar des paysages submergés de Rosia Montana et des rues simulées de *The Unforeseen*, les banques de mémoire numérique de *A Hard Currency of Memories* sont précaires, au bord de l'effacement.

Mona Vătămanu & Florin Tudor, Romania
All That is Solid Melts into Air, 17:21, 2012-2013

La vidéo *All That Is Solid Melts Into Air* retrace l'histoire du site minier de Rosia Montana, dans le nord-ouest de la Roumanie, riche en or et en métaux rares. Une société canadienne annonce ses projets d'extraction au cyanure par le biais d'une campagne de relations publiques pompeusement optimiste, qui contraste directement avec les images sur lesquelles s'appuie ce film. Rosia Montana, où l'exploitation minière a commencé à l'époque préromaine et qui a fait l'objet d'une exploitation acharnée après les années 70, ressemble de manière effrayante à l'image d'une planète post-cataclysmique, où tous les signes d'habitation ont été submergés par des eaux usées rougeâtres.

Alors que le processus de prise de décision autour de ce projet minier indique la subordination de la légalité aux intérêts des entreprises, les quelques habitants restants sont contraints à une migration ascendante, se déplaçant chaque année

plus haut dans la montagne pour survivre à la montée des eaux résiduelles. Ils sont confrontés à la perspective d'une dislocation définitive lorsque le plan, avec ses ornements rhétoriques d'« assistance à la communauté », sera mis en œuvre. Les recherches des artistes à Rosia Montana ont révélé une situation où rien n'est solide et rien n'est imaginable, où les projets de réparation des dommages environnementaux et existentiels se liquéfient à la même vitesse que les formes de l'ancien paysage de la montagne.

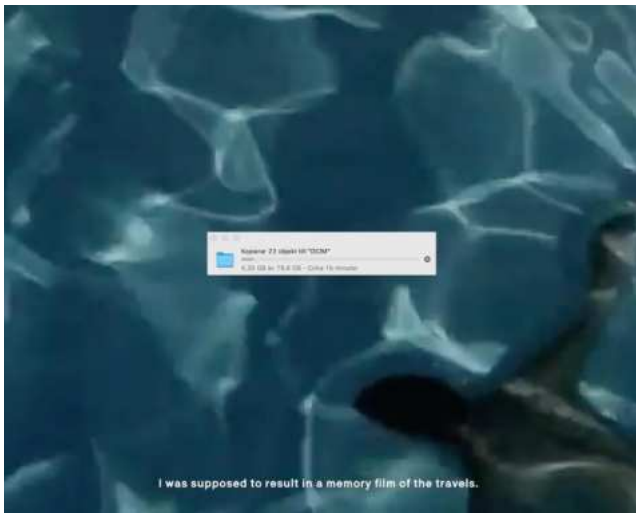
L'« apocalypse » au ralenti déclenchée par l'injection de cocktails chimiques dans le sol trouve un écho dans les deux éléments qui constituent la bande sonore du film. Des fragments de discours politiques de Salvador Allende et de Thomas Sankara ponctuent une lecture intégrale de l'Apocalypse de saint Jean, le dernier chapitre de la Bible. Le texte de l'Apocalypse entre dans une relation particulière avec le paysage effacé : le mot et l'image oscillent l'un par rapport à l'autre et échangent les fonctions de figure et de sol. Les deux « scénarios » de renouvellement de la bande sonore, soit par la destruction, soit par la transformation révolutionnaire, écrivent une histoire de l'idée de futur : d'un futur qui se termine par l'apparition d'un dieu courroucé, à un futur que - après le 20e siècle - l'humanité peut déchaîner contre elle-même. - Mihnea Mircan

Pamela Breda, Italy
The Unforeseen, 12:50, 2019

Le film explore ce que l'on appelle l'hypothèse de la simulation ou la théorie de la simulation, qui propose que toute la réalité, y compris la Terre et l'univers, est en fait une simulation artificielle, très probablement une simulation informatique. Le film suit une jeune femme inconnue (Erika Larsson) qui erre dans les rues d'une ville déserte. Elle se déplace dans un espace qui lui semble familier, mais en dehors d'elle, aucun mouvement apparent n'est perceptible. Ces expériences sont-elles réelles ou simulées ?

Albert Sten, Suède
A Hard Currency of Memories, 10:08, 2024

A Hard Currency of Memories est un film expérimental qui explore la relation complexe entre la mémoire et les données. À partir d'entretiens individuels, détaillant des expériences de perte de données, de visites sur le terrain et d'entretiens dans un laboratoire de récupération de données, le film se propose d'étudier l'infrastructure qui sous-tend ce phénomène moderne. Enrichi de documents d'archives, il offre une plongée profonde dans les complexités de la préservation de la mémoire à l'ère numérique. Archives et ressources : *The Prelinger Archives Home* Movies, l'Internet Archive ainsi que de films familiaux privés provenant des albums personnels des réalisateurs.



A Hard Currency of Memories, Albert Sten © Photo : tous droits réservés

The Unforeseen, Pamela Breda © Photo : tous droits réservés

all that is solid melts into air, Vatamanu Tudor © Photo : tous droits réservés

RENCONTRES CROISÉES
LIBRAIRIE LES VOLCANS
AVEC JEAN-PAUL FARGIER & RICHARD SKRYZAK

Jean-Paul Fargier et Richard Skryzak durant le rendez-vous avec les volcans © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

Échange entre Jean-Paul Fargier, auteur de «Robert Cahen, de la trame au drame», recueil d'articles critiques sur Robert Cahen, l'un des artistes français les plus remarqués dans le courant de l'art vidéo et Richard Skryzak, auteur de «Vanité et Art Vidéo».

LIBRAIRIE
LES VOLCANS
SCOP

À venir en 2025

Un café aux Volcans

Suivez l'avancement du projet
sur nos réseaux sociaux

PERFORMANCES

inNLAND
COME BACK IN BROAD DAY
CIE ANA PLAYE **(FRA)**

InLAND est un jeu vidéo qui se joue en live. L'artiste visuel, Hugo Arcier est le seul à en connaître les passages. La performance est retransmise en direct sur _Twitch_.

InLAND est un projet hybride entre lutherie électronique, art numérique et *let's play* de jeu vidéo. La performance puise autant dans les outils de création de jeux que dans sa culture visuelle foisonnante, créant une porosité entre les deux mondes. *InLAND* ouvre les portes d'un meta-univers, où les artistes explorent les notions de passages, de traversées et de métamorphoses.

InLAND questionne ce que nous nommons réalité. Dans ces espaces multiples, la perception se trouble entre réalité, matière et apparition. Le figuratif s'abstrait, l'abstraction fait place à des paysages, échos aux mondes intérieurs qu'une narratrice semble déplier. Représentations, projections, et perceptions tissent l'odyssée d'*InLAND | Come back in broad day*. La dramaturgie compose une série de métamorphoses.

Nous traversons des espaces s'ouvrant tour à tour sur une multitude de mondes, ceux qui semblent appartenir au réel, ceux représentant la plus infime division de la vie, ou ceux plus oniriques, déployant une topographie trouble entre abstraction et figuralisme. Ces univers sont explorés en direct, un jeu vidéo 3D dans lequel on déambule. Un enchaînement de métamorphoses où les visions s'effritent, la réalité se décompose, l'image s'avère être illusion.

Les mirages dissipés nous renvoient alors à notre quête de sens. Une fois nos projections épuisées, nous pouvons faire l'expérience du vide, de ce qui ne peut être dit ni représenté, mais éprouvé. Néant, incommensurable, expérience terrifiante ou mystique, connaissance, éblouissement ?

Les artistes sur scène sont les figures de l'errance, mi-humaines, corps-machines ou passeurs comme Charon sur sa barque. Dans cet espace en mutation, distante ou proche, la voix égrène une narration insaisissable, témoin ou créatrice de la mystérieuse genèse en cours. Le spectateur convoque ses propres perceptions à travers l'expérience sensible de cette performance immersive.

Performance *inland I come back in broad day,* Cie Ana Playe © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

NUIT HYBRIDE

Le 15 mars dès 19h, VIDEOFORMES a investi le Lieu-Dit (Clermont-Ferrand) pour une soirée consacrée à la création émergente dans le champ des arts hybrides et numériques.

Avec une programmation plurielle, allant de l'installation à la performance audio-visuelle en passant par des projections vidéo, la Nuit Hybride donne à voir la richesse de la création contemporaine.

Le club, Le Lieu-dit, Nuit Hybride © Photo : Manon Derobert / VIDEOFORMES 2025

INTERSTICE / KATIA VONNA
Timo Dufner pour la Musique originale **(FRA)**

Interstice

La poésie et le détournement sont des leviers puissants pour mettre en lumière les stratégies de manipulation tout en imaginant des alternatives qui favorisent l'autonomie et l'émancipation des individus.

Choisir d'emprunter les chemins de traverse, se frayer un passage dans les espaces non balisés non surveillés, non vigilés, sortir du panoptique… c'est faire le choix de s'immiscer dans les brèches qui s'offrent à nous, ou de les créer mais encore doit on être en capacité de les imaginer.

Interstice est une invitation au voyage sensoriel, à un moment de lâcher prise collectif…

Interstice, Katia Vonna, Le Lieu-dit © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

Katia Vonna, Le Lieu-dit © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

NACHT II
Franck Vigroux, Antoine Schmitt & Loic Varranguien de Villepin **(FRA)**

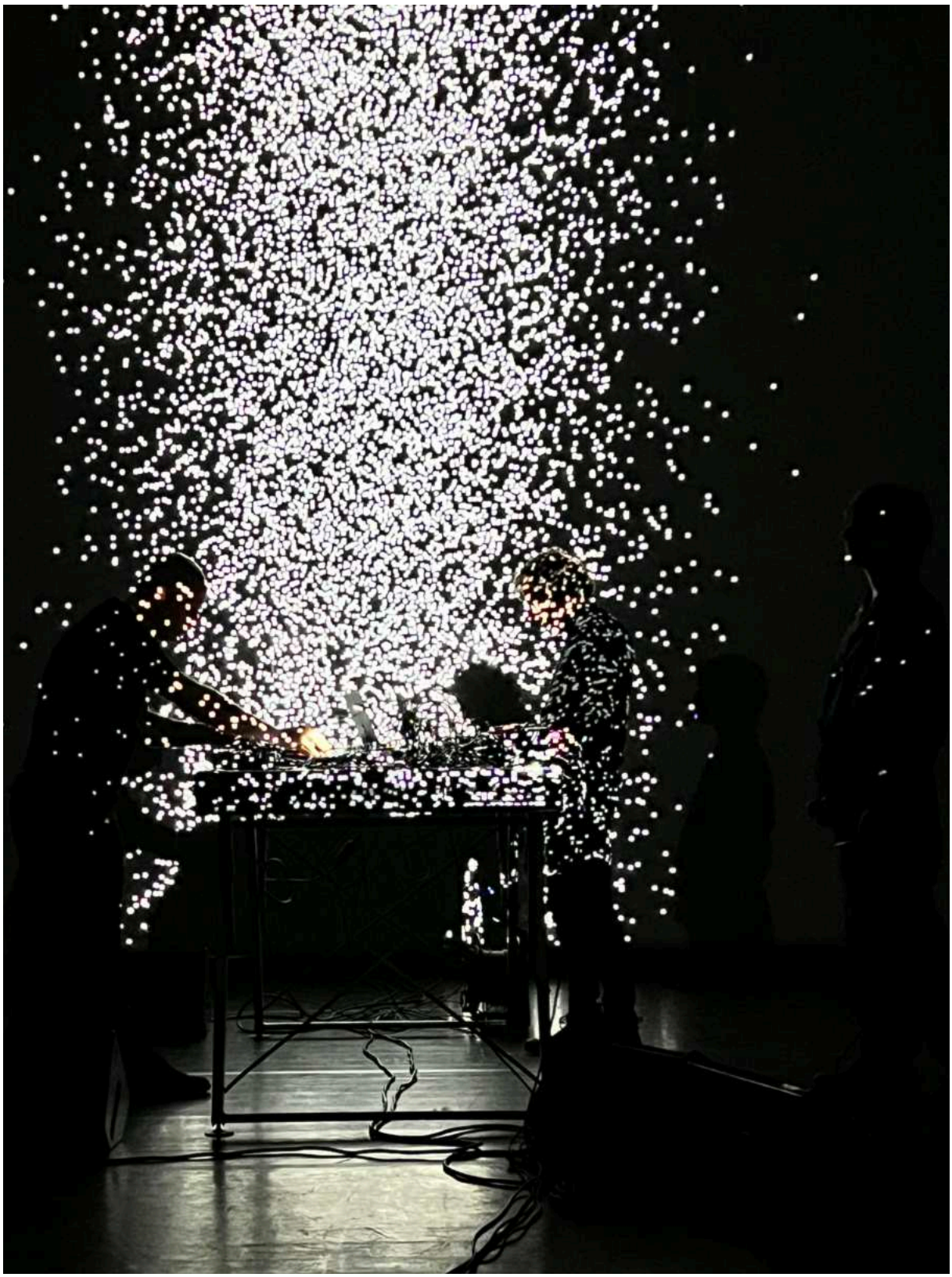
Nacht II

Nacht II est un projet musical dans lequel dialoguent des voix multiples: du lyrique au groll... avec une musique électronique aux textures aussi abrasives qu'atmosphériques et des bribes d'images génératives minimales et monochromes.

Proposition synesthésique et contemplative *Nacht* invite les spectateurs à ce qui, à priori pourrait ressembler à une expérience initiatique, un rituel qui se transforme peu à peu en une expérience physique, sensorielle où l'environnement, le paysage, les éléments, constituent une inépuisable source d'inspiration, un prolongement en écho à la créativité.

La performance se conçoit telle une traversée fantasmagorique dans un mouvement en constante évolution où tous les éléments, sons, corps, lumière, environnement interagissent, favorisant l'apparition d'un univers imprévisible. Conçue pour exprimer l'idée de la transformation de l'univers par le chant, le chanteur est ici le point focal de cette transformation, avec son chant qui s'élève pour cristalliser une nouvelle forme vivante et intentionnelle de l'univers de *Nacht II*.

Nacht II, Franck Vigroux, Antoine Schmitt & Loic Varranguien de Villepin © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025



Nacht II, Franck Vigroux, Antoine Schmitt & Loic Varranguien de Villepin, Le Lieu-dit © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

AV-DJ SET EN BACK TO BACK/ CONTRPOINT Solone / Dzrdr / SQM97 / Cœur Balance / Steppin Soul... **(FRA)**

AV-DJ SET performance set du collectif Contrpoint en Back to Back

Contrpoint est un collectif de musique électronique originaire de Clermont-Ferrand qui a pour objectif de promouvoir la musique britannique : UK Garage, Breakbeat, House Music, Jungle et DnB à travers des initiatives artistiques diverses.

Le collectif produit des événements de tout genre comme des DJ sets dans des bars, clubs et salles de concert, des *livestreams* mensuels sur *Twitch* mais également en proposant des concerts *Live*.

Performance Contrpoint au club, le Lieu-Dit © Photo : Adrien Raschke / VIDEOFORMES 2025

Contrpoint © Photo : Adrien Raschke / VIDEOFORMES 2025

RÉSONANCES

RESONANCE
40e VIDEOFORMES

VIDEOFORMES 2025 est la 40e édition de la manifestation, aujourd'hui Festival International d'Arts Hybrides & Numériques.

Pour célébrer cette 40e édition mémorable, certains partenaires ont joué le jeu avec complicité, en intégrant à leur programmation des événements qui résonnent harmonieusement avec l'esprit de la manifestation. Un clin d'œil malin et festif, qui souligne l'impact et l'influence de VIDEOFORMES au fil des décennies.

À ce titre, des acteurs culturels se mobilisent : le Chœur régional d'Auvergne, Équinoxe, le collectif Contrepoint, Cinéfac / Etrange Festival, Lumière sur l'argentique, la Baie des singes, le FRAC Auvergne, La Librairie des Volcans et les médiathèques métropolitaines. Ensemble, ils proposent une série d'actions culturelles inspirées, autant de rendez-vous qui tissent des liens créatifs et résonnent avec l'esprit audacieux et innovant de VIDEOFORMES.

PURPLE RAIN
AURÉLIEN JEANNEY **(FRA)**

***Purple Rain* nous conte l'histoire de quatre amoureux du végétal, attendant patiemment la pluie qui donnera vie à leurs fleurs. La réalité augmentée nous apportant une seconde narration, une suite à l'image peinte sur ce mur.**

Purple Rain ne se contente pas d'orner un mur, elle raconte une histoire, une histoire de connexion entre l'humain et la nature, une histoire d'émerveillement et de contemplation. Elle invite les passants à faire une pause, à lever les yeux vers le ciel pour admirer la beauté éphémère de la pluie violette, et à méditer sur le pouvoir transformateur de la nature.

Résonance / Médiathèque Hugo-Pratt, *Purple Rain*, Aurélien Jeanney © Photo : tous droits réservés

CHANTS COMPTEMPORAINS
JEUNE CHŒUR RÉGIONAL D'AUVERGNE **(FRA)**

Le 14 mars dès 18h, l'événement organisé par le Jeune Chœur d'Auvergne dans le cadre du festival VIDEOFORMES.

Cette saison musicale, le Jeune Chœur d'Auvergne bénéficie d'un temps de formation spécifique avec Valérie Philippin, artiste lyrique, autrice, compositrice et pédagogue reconnue. Valérie Philippin a contribué à la création de nombreuses pièces de concert et de théâtre musical avec de grands ensembles français et étrangers et a reçu plusieurs distinctions pour ces créations. Elle est aussi l'autrice d'ouvrages sur la voix. Elle privilégie dans son travail le répertoire du XX^{e} siècle à aujourd'hui, et s'intéresse à l'improvisation, la performance, la mise en espace du corps et de la voix. Il est donc tout naturel de vous présenter le travail accompli par le Jeune Chœur d'Auvergne grâce à Valérie Philippin au sein d'une des expositions du festival VIDEOFORMES qui promeut le développement des arts contemporains hybrides et numériques.

Résonance / Jeune Choeur Régional D'Auvergne, chants contemporains © Photo : Adeline Coste / VIDEOFORMES 2025

SPACE IS THE PLACE *remixed*
ARNAUD SIMETIÈRE **(FRA)**
RENAUD VERCEY **(FRA)**

SPACE IS THE PLACE *remixed*

Ciné-concert hybride qui propose une relecture visuelle, musicale et immersive du film *Space Is The Place*, sorti en 1974, et mettant en scène le musicien afro-américain Sun Ra.

Un film original qui se compose d'extraits de concert, de science-fiction low tech, un OVNI psychédélique visuel et musical.

Auteurs et interprètes : **Arnaud Simetière** *alias* **Switch Groove** (musique) & **Renaud Vercey** (image)

Compositions originales avec des extraits de la bande-originale du film et musiques additionnels : Flying Lotus, Build An Ark, Anthony Naples...

Résonance / La baie des singes © Photo : @L. Le Seigneur / VIDEOFORMES 2025

BLOOM TUMULT
CONTRPOINT **(FRA)**

Performance improvisation hybride modulaire, électronique, et DJ audio et visuel autour de la Rave culture UK avec les producteurs/visual artists du collectif Contrpoint.

Dans le cadre de Résonance et à l'occasion des 40 ans du festival VIDEOFORMES, nous créerons une performance live audio et vidéo.

Entre atmosphère ambient, hypnotique et images projetées dans la chapelle, venez découvrir [Perf name], une performance exclusive du collectif Contrpoint

Contrpoint est un collectif de musique électronique originaire de Clermont-Ferrand qui a pour objectif de promouvoir la musique britannique : UK Garage, Breakbeat, House Music, Jungle et DnB à travers des initiatives artistiques diverses. Le collectif produit des événements de tout genre comme des DJ sets dans des bars, clubs et salles de concert, des *livestreams* mensuels sur *Twitch*, mais également en proposant des concerts *Live*.

Résonance / Contrpoint © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

LE REFUGE
ÉQUINOXE **(FRA)**

Le Refuge est une œuvre immersive qui interroge notre rapport au temps et à l'incertitude du monde contemporain. À la croisée de l'art, de la philosophie et de la poésie, ce projet offre un espace suspendu, une enclave de sérénité face à l'emballement du réel. Il propose aux visiteurs une expérience sensorielle et introspective, un moment de pause où le passé, le présent et le futur dialoguent. Ce n'est pas un simple abri, mais un lieu où nos peurs, nos espoirs et notre besoin d'apaisement prennent corps. Dans un monde hanté par l'urgence et la fragmentation, Le Refuge se pose comme un acte de résistance douce : réapprendre à habiter le temps. En mêlant installation, performance et écriture, l'œuvre invite chacun à redéfinir ce que signifie "se mettre à l'abri". Soutenir *Le Refuge*, c'est défendre la nécessité de lieux sensibles où l'humain retrouve sa place, face à lui-même et à l'inconnu.

Résonance / Le Refuge © Photo : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES 2025

HACNUM:

RÉSEAU NATIONAL

DES ARTS HYBRIDES ET CULTURES NUMÉRIQUES

Créé en 2020, HACNUM rassemble plus de 400 acteur·ices de la création hybride et numérique : artistes, festivals, théâtres, salles de concert, tiers-lieux, centres d'art, fablabs, lieux de résidence, studios de création numérique, clusters d'entreprises, galeries d'art, universités, journalistes...

Représenter le secteur auprès des décideurs publics nationaux et régionaux pour une meilleure reconnaissance de la filière

Animer le réseau des adhérent·es dans une démarche de veille permanente et de professionnalisation de ses membres

Accompagner les acteur·ices institutionnels et culturels qui souhaitent soutenir la création hybride et numérique

REJOIGNEZ-NOUS !

WWW.HACNUM.ORG

Photo : Oh lord ! - Guillaume Marmin – © Martina Micuchova

HACNUmedia

Le média qui explore les liens entre création et technologies

HACNUMedia explore les futurs souhaitables, la place et l'impact des technologies dans la création et par extension dans notre société.

HACNUMedia se veut un carrefour où les idées se confrontent,
où les visions se partagent et où l'avenir se dessine.

Chaque mois, plusieurs articles sont rédigés par
des journalistes professionnel·les et publiés sur ce webzine.
Une newsletter bimestrielle est envoyée gratuitement aux abonné·es.

#EXPERTISE
Éclairer l'actualité par des expertises

#RETEX
S'inspirer d'initiatives remarquables

#AMBIVALENCES
Mettre en débat des idées

#IMPACT
Analyser l'impact du numérique à travers des études

HACNUMedia organise votre événement sur-mesure

PEPR-ICCARE : "créer les conditions d'une véritable rencontre entre les communautés scientifiques et les acteur·rices culturel·les"
lundi 17 mars 2025

Intelligence artificielle & danse, une révolution en marche ?
vendredi 07 mars 2025

Abonnez-vous sur
www.hacnum.org

VIDEOFORMES 2025 - *Organisation*

Direction Artistique : **Gabriel Soucheyre**
Commissaires associés : **Nathalie Amae, Isabelle Arvers & Levente Kozma**
Délégué général : **Éric André-Freydefont**
Communication - Relation Presse - Edition : **Manon Derobert**
Compétitions – Médiations & bénévoles : **Elsa Druilhet**
Administration - Accueil : **Nadège Lejard**
Professeure relai jeune public : **Fanny Bauguil**

Montage vidéo & audio, médiation : **Maureen Audebert**
Réseaux sociaux et site web, médiation : **Poppy Jugnet**
Stagiaire médiation & organisation : **Lila Agostini**
Bénévole chargée de l'accueil : **Lisa Boissière**

Modération des Actes Numériques #6 : **Élise Aspord**
Organisation des Bienheureuses rencontres #10 : **Maxence Grugier**

Régie générale : **Nicolas Perdrieau**
Régie vidéo expositions : **MTEC (Régis Georgeault, Geoffrey Adam)**
Captations vidéo : **Comme 1 image (Sylvain Godard)**
Équipe technique : **Lionel Bordas, Xavier Brunet, Guillaume Becquet, Arnaud Delbos, Philippe Fanget, Hervé Georjon, Hugo Lagorce, Dominique Martin, Mariotte Parot, Mathieu Pelletier, Nicolas Verdier.**

Traductions : **Lila Agostini, Kevin Metz, Gabriel Soucheyre**
Doublage : **Chris Boulton & Lila Agostini**

Bénévoles **: Jean-Pierre Becasse, Marouane Boujrani, Miryam Boulad, Loubna Boumhali, Alexandra Busserolles, Cendy Carriat, Marie-Claude Chapat, Mireille Dallanese, Josiane Duny, Amaury Gaumé, José Gautier, Zlata Filiakova, Tereza Holubekova, Lily Journeau, Corinne Kalmann, Tristan Lacoste, Marc Le Coz, Lucie Lopez, Nils Marcillon, Clarisse Moreau, Marion Moustan, Amélie Papon, Justine Pollet, Liza Rakotoarima, Muriel Seiter, Bernadette Veron & Julie Vignolles.**

Bénévoles UNISCITÉ : **Kélyan Agaba, Camille Albert, Julien Angelliaume, Alice Audigier, Camélia Boukhali, Elvire Butet, Juliette Carton, Amélie Chafoulais, Élise Convers, Garance Darmangeat, Loan François, Enzo Graffion, Benjamin Jarraud, Astride Jean, Océane Kasende On'Kanda, Thomas Lang, Alexia Le Couteulx, Marie-Lou Lopez, Angélina Navaron, Kyona Papon Criado, Lou-Ann Schmitt Raymond, Jennyfer Sapt, Thaïs Villard, Noa Zukow-Regnier.**

Comité de sélection compétition internationale : **Éric André-Freydefont, Pierre Bouyer Marie-Sylviane Buzin, Stéphane Haddouche, Benedicte Haudebourg, Gabriel Soucheyre**

Comité de sélection pour les programmes scolaires : **Fanny Bauguil & Marie-Sylviane Buzin**

Prix VIDEOFORMES 2025 – Jury professionnel : **Nathalie Amae, Agnès Guillaume & Nicolas Tourte**
Prix VIDEOFORMES 2025 - Jury étudiant : **Julien Csak, Yanis Da Silva & Charly Fredon**

Prix de l'œuvre expérimentale (Scam) - Jury : **Morgan Beaudoin** (professeur d'arts plastiques, professeur relais FRAC Auvergne, comité de sélection de VIDEOFORMES), **Arthur Chopin** (le lauréat 2024 pour 512 x 512), **Véronique Godé** (commission EFE), **Virgile Novarina** (commission EFE) & **Laure Nillus** (lauréate Brouillon d'un rêve Écritures et formes émergentes 2023 pour Dé-payser)

Co-Présidents : **Élise Aspord & Gabriel Soucheyre**
Conseil d'Administration : **Evelyne Ducrot, Anne-Sophie Emard, Gilbert Lachaud, Anick Maréchal, Pierre Mauchien & Nathalie Miel**

Conception visuel 2025 : **Aistė Ambrazevičiūtė**

Contacts :
videoformes@videoformes.com
tél. : + 33 (0)4 73 17 02 17

VIDEOFORMES 2025 - *Index des titres d'œuvres*

ŒUVRES EXPOSITIONS :

518 245
A Study of fear
a dog dreams (of god)
Aerial Garden
Alertopie
Anglards de Salers
Arcane
Arte Povera
Autoportrait à la bulle
Blue Rain
Blasting Off
BRUNO
Burgos-Spain
Caulerpa, à côté du sel
Chantier
Choi Hung
Chorus
Clash
Consistency of action
Crumbs of something like love
Dataclips
Dé-Payser
Dernier adieu
Dream's Navel
Digital Desert
Erosion
Elles Ombres
Endless celebration
Entre merle et loup
Entangled Emotions - Immaculate imperfection
Entangled Emotions - Solid stickiness
Eruptive K. Uzupian Nights
Est-ce que vous m'entendez ?
Etudes de mouvements
Flora
Following bees
Fondation
Footage horizontal
Fréquence
fresh film
Geometric Symphony
Goldberg's Variations
Hold me while I am crushed
Hush Now.
I Am Not a Butterfly
I Cercatori di Luce
IMPACT
Karkhach
La Pluie
La Salamandra
La neige
La poursuite
Last day of summer
Laranna_El_Jardiner_
Leda
Legatura
Lemna
Le puits
L'algorithme a-t-il une morale ?
L'arc-en-ciel
Leda
Les cartes du champ de bataille
Le nombril rêveur
Le volcan et le bébé
Lights Contacts
LIMBUS IV
loving
Lovebirds Garden
Macro Macro
Medusa

VIDEOFORMES **2025** - *Index des titres d'œuvres*

MEMORIES
Miss, This Isn't About Ants
Montenvers et Mer de glace
Moonwalking
Morphogenetic Tensions
Nettoie Salope
Nuit impériale
Nos doux espoirs
Palimpseste
Panopticon: living worlds
Paris Offscreen
Pensées
Plan d'austérité
Play Time
Portrait de l'organique
Praha Signal
Quakes
Radiation
Regards échangés
Révolutions
Rituel de l'eau, Rishi's Upanayanam
Rubber Fetish
Rue Pasteur - Ho Chi Minh City
Sabia-VR
Shockwave
Si on prend le temps...
Strange Days
Stratégie
THANATOS
The Garden
The Pixel Path
The Same The Other
Through the Looking Glass
Tiles
TinT Timing
To be archived
Tokyo Asagaya Experience
Trame en temps réel
Transmutation
Trial plunge
Univers MIYAZAKI
Vanité à la tulipe
Vanyere
Verisimilar emotions
Viento
Virtual Kintsugi
Visions
Zone fuori controllo

ŒUVRES PERFORMANCES :

AV-DJ SET du collectif Contrpoint
inLAND, Come back in broad day
INTERSTICE
NACHT II

[performance des étudiants de l'atelier "création musicale collective" encadrée par Fred avec le Service Université Culture de l'UCA]

ARTISTES PROJECTIONS :

A Different Goal
A Hard Currency of Memories
All That is Solid Melts into Air
Amnion
Autoportrait
Between Delicate and Violent
Blasting Off
Exit Through the Cuckoo's Nest
Exhumation

VIDEOFORMES 2025 - *Index des titres d'œuvres*

For Here Am I Sitting in a Tin Can Far Above the World
fresh film
Here Are the Dragons
Hyperphantasia, from the origins of images
Hush Now.
KOMA
Les microbes
LIMBUS IV
Loïe
Memories of an Exhibition
Memories of an unborn sun
Mer intérieure
Moskitos
NEXT
Ni dieu ni père
Nos doux espoirs
Pacific Vein
Paysages consommés
Petit Spartacus
Révolutions
Rotta ja Rajakoira (Rat and Border Dog)
Sous le ciel
Sublime
Subotopic
Textructuras
The Breath of the Forest
The Eggregores' Theory
The secret clues of longing
The Unforeseen
Tokyo Dawn Insomnia
Torii
Trois cent mille kilomètres par seconde
Victory over the Sun
Visions
« Vincent, paroles d'un fou »
When the Hawk Comes
Will You Come With Me?
Zeige deine W_nde

OEUVRES JEUNES PUBLICS :

Aquadétente
Balade à chromapolis
Chill
CLRS
Cyclone/Ouragan ?
Dinguerie!
FOLLOW
La rencontre
Le Glitch des souvenirs
Le P'tit Déjeuner sur l'herbe
Mon corps est mon support, que des émotions et pas un mot !
Résonance
sans titre
sans titre
sans titre
sans titre
sans titre
sans titre
"Sans un mot, mon corps me dit..."

RÉSONANCES

Bloom/Tumult (Contrpoint)
Jeune Chœur d'Auvergne (Concert)
Regards hybrides–
Le Refuge
Hérissons MC & Space is the place

VIDEOFORMES 2025 - *Index des noms d'artistes*

ARTISTES EXPOSITIONS :

Abdirashitov Aibek
Abreu Leandro
Afanaseva Anna
Aneth
Anne-Lise
Arcier Hugo
Badier-Rosenthal Maximilian
Becourt Fabien
Behrouznia Golnaz
Bigay Anglade Lilian
Blanchon Marine
Boitrel Axel
Bonté Sarah
Bouaziz Kamilia
Bruno Clara
Cabedo Allan
Cahen Robert
Caillot Floryan
Carranza Mariana
Champeyroux Victoire
Chan Ka Lam
Chan Ka Yuet
Chapotel Yann
Cheng Cheuk Lam
Ching Wai Lok
Chung Yan Yu
Chu Pui Ying
Ciciliato Vincent
Clemenceau Meryl
Corbeil-Perron Maxime
Coovi-Sirois Simon
Coux Maxime
Cunéaz Giuliana
Dai Yutong
Dauriac Marina
Debret Léane
De Jesus Lola
Deng Silu
Depoutot Aneth
Descombes Mathieu
Duarte Cris
Dujarrier Oscar
Du Jeu Camille
Dupas Esther
Elkayam Noga
Emard Anne-Sophie
Falise Maurice
Fokam Totso Ulrich
Fris Chloé
Garnier Quentin
Gerin Manon
Grecu Mihai
Griffaud Jérémy
Gubbioti Fleur
Guillaume Agnès
Guillot Elodie
Guo Yipeng
Gyss Ryan
Hajer Klai
Hamonic Alice
Han Sanglim
Hassab Imane
Ha Wing Yin
Hemnani Bhavisha
Hernandez Estelle
Hessels Scott
Hiu Yin Tse Aster
Honore Citlali
Hou Jinxuan
Huang Yifei

VIDEOFORMES **2025** - *Index des noms d'artistes*

Hübner Regina
Hung Kwan Yiu
Ihuel Morgane
Jaeggi Danielle
Jaillot Laure
Jarrier Pinto Julia
Jeanney Aurélien
Jeong Heejeong
Joffroy Chandoutis Ismaël
Khanim Lyazzat
Kosova Katya
Kuehmstedt Jaron
Ladvie Anna
Lampin Arthur
Lam Yau Hing
Lanord-Nierat Adélaïde
Lara Héloïse
Laske Odeya
Lecointre Tom
Lee Heewon
Legrand Alaïs
Le Ray Kilian
Lesain Lola-Rosetta
Liao Yining
Liao Yuming
Liu Bohao
Li Zixian
Loison Sarah
Lok Tung Kwan Tate
Longuet Alain
Mahieux Paul
Martinoia Gala
Mathe Nicolas
Massol Aloïs
Minina Olga
Moulinou Romane
Mouret Cromarias Kenny
Munteanu Jesica
Nillus Laure
Paing Thant Zin Htoo
Philipp Artus
Pialat Joséphine
Prudhomme Maxime
Ranger Olivier
Regnier François
Reynaud Mathilde
Rizzo Véronique
Rognon Anne-Marie
Sáinz Ausín
Sanborn John
Sanches Laen
Sauser Olivia
Sayasithsena Sarah Line
Scenocosme (Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt)
Schônersted Florian
Serova Tatyana
Shuxin Wang Yan
Sibile Antoine
Skryzak Richard
Soucheyre Gabriel V.
Tabet Idir
Tabet Nassim
Tarini Ben
Texier Dini Maeva
Therasse Maxence
Thiebaut Thomas
Tian Yuze
Torres Santiago
Tourte Nicolas
Tsang Hing Chor
Tse Aster Hiu Yin
Ursella Clara

VIDEOFORMES 2025 - *Index des noms d'artistes*

Valin Juliette
Vogel François
Wojciechoski Marcin
Wong Yuk Enid
Yip Pui Ting
Yoon Hyunseok
Yu Chung Yan
Zhan Jingxian
Zhao Xu
Zhuang Jingjing
Zhuang Yingyue
Zin Paing Thant Htoo

ARTISTES PERFORMANCES :

Arcier Hugo
Beltran Katia Vonna
Coeur Balance
Damil
Dzrdr
Höfner Nicolas
Playe Annabelle
Schmitt Antoine
Siffert Marc
Solone
SnyMotion
Sqm97
Varanguien de Villepin Loïc
Vigroux Franck

[performance des étudiants de l'atelier "création musicale collective" encadrée par Fred Roz en avec le Service Université Culture de l'UCA]

ARTISTES PROJECTIONS :

Adèle
Arcier Hugo
Balthazard Noé
Bardou Benjamin
Belatach Yannis
Breda Pamela
Braun Ulu
Buysschaert Juliette
Chapotel Yann
Coovi-Sirois Simon
Corbeil-Perron Maxime
Daenschel Matthias
Demirel Şirin Bahar
Devin-Roux Jean-Paul
Durmaz Derya
Ekström Saara
Emard Justine
Finkelstein David
Foutrier Lucas
Francis (Clément Courcier)
Ganem Sara
Gatopoulos Andrea
Gerigk Martin
Görig Matze
Griffaud Jérémy
Grossmann Giulia
Hernández López Gala
Heribel Marie
Hessels Scott
Ilić Nikola
Joubert Marco
Kazankina Zhenia
Kermarec Paul
Kimyon Vincent
Khanim Lyazzat

VIDEOFORMES 2025 - *Index des noms d'artistes*

Kohn Bob
Laurent Martin
Leroy Camille
Li-Mi-Yan Lilia
Laurent Martin
Mrejen Marcel
Ojeda Susana
Oury Jeremy
Pavlou Michel
Rannikko Vesa-Pekka
Rodríguez Luis Carlos
Sadovsky Katherine
Sanches Laen
Sauvaget Claire
Schuster Nikki
Sismann Valentin
Sten Albert
T Polly
Tudor Florin
Vatamanu Mona
Vendeville Joséphine
Yernaux Candice

ARTISTES JEUNES PUBLICS :

Adam
Adèle
Alaoui-Fdili Anaël
Alban
Alcamo Ayamn
Allegre Sacha
Alves De Sousa Diana
Amblard Calie
Andrea
Anis
Anne-Lise
Bagueste Léa
Bardy Louen
Berod Lola
Bertrand Léa
Bichard Milla
Bigay Anglade Lilian
Blanc Maxence
B. Maëlia
B. Maëlys
Boffety Enola
Bokata Lyonga Evanne
Bourg Lina
Braz Mathéo
Brunet Rodrigues Lilou
Cassandra
Cazorla Lou-Anne
Ce Ougna Tya
Cerqueira Souleyman
Chambon Arthur
Charles Elora
Chauvet Julie
Clerc Mila
Clermont Yoan
Colline
Col Tania
Cormerais Julie
Darbaky Margaux
De Freitas Mathilde
De Jesus Lola
De La Rochelambert Chloé
Descamps Emma
De Sousa Loane
Devisscher Clara
Diogon Basile
Dozolme Andriantsikina

VIDEOFORMES **2025** - *Index des noms d'artistes*

Ducros Timéo
Dumas Joberton Themys
Dumitru Theodor
Duport Clarisse
Enjalbert Léa
Ethan
Eva
Falgoux Lucile
Faye Liz
Fernandes Maël
Ferreira Maé
Ferreira Zanolino Célia
Fontaine Lorène
Fouilhoux Talia
Gaimard Lola
Gambin Thaïs
Garance
Garitte Lola
Gardes Youna
Gauthier Quentin
Gay Antoine
Gianny
Giovansili Lana
Giraud Lucas
Glace Romane
Granet Clémence
Gueret Lison
Guerin Joséphine
Haon De Sousa Eva
Heintz Manon
Horn Maïron
Hugo
Ioana
Ivanov Mohamed
Joffroy Sacha
Julia
Julien Olivia
Kenny
Lafond Colyne
Lamouroux Camille
Lapeyre Cynthia
Larchevêque Sarah
Lege Lison
Lepicard Alice
Lestrade Camille
Liam
Louis Amandine
Machanek Chloé
Madon Nathalie
Maëlle
Manuela
Marissa
Martignat Léa
Martinon Teixeira Léanne
Mathé Noa
Matisse
Meddy
Meike
Meryem
Mirande
M. Maëlys
Mohammed Vyne
Ouertani Kiara
Palouyan Caly
Paul
Perez Lou
Perrus Faria-Conto Leny
Picard-Tournilhac Niels
Pieropan Léonie
Porpora Livio
Pouget Nina
Poyet Ameil Lucie

VIDEOFORMES 2025 - *Index des noms d'artistes*

Quinsat Maëlys
Predinas-Garrel Louise
Rateau Platelle Valentin
Reiss Kiara
Remy Evan
Rival Arsène
Romain
Romanée
Romanelli Marine
Rontet Maïa
Rose
Roucourt Anaïs
Roudier Eglantine
Sabaud Anthony
Salazar Camille
Santoro Timéo
Sauvol Louna
Sedef
Selic Maëlyne
Signon Zoé
Soulanet Amélie
Spanu Nino
Steffy
Taravant Gaïa
Tate Jérémy
Temur Muhammed
Terrade Cali
Tessier Raphael
Thebault Alice
Thiodat Justine
Thomassin-Renaud Johanna
Tourtoulou Clément
Valadares Freitas Alice
Voiret Ethan
Yanis
Yatrib Kaci

RÉSONANCES

Bazot Frédéric
Boncompagne Aymeric
Boudier Marie
Buysschaert Juliette
Cleux Marjolaine
Corvellec Marie
Coste Adeline
Delayre
Dzrdr
Godard Jean-Eric
Godard Sylvain
Höfner Nicolas
Fayolle Louis
Flak Nicolas
Foutrier Lucas
Heribel Marie
Laurent Martin
Leroy Camille
Michon Pierre-Marie
Patte Eléonore
Philippin Valérie
Reynaud Fanny
Simetière Arnaud
Solone
Sqm97
Vendeville Joséphine
Yernaux Candice

VIDEOFORMES 2025 - *Remerciements*

Mme Rachida Dati, **Ministre de la Culture**
M. Joël Mathurin, **Préfet du Puy-de-Dôme**
M. Marc Drouet, **Directeur régional des affaires culturelles Auvergne-Rhône-Alpes**
M. Olivier Bianchi, **Maire de Clermont-Ferrand & Président de Clermont Auvergne Métropole**
M. Lionel Chauvin, **Président du Conseil Départemental du Puy-de-Dôme**
M. Fabrice Pannekoucke, **Président de la Région Auvergne-Rhône-Alpes**
Mme Virginie Dupont, **Recteur de l'Académie de Clermont-Ferrand**
M. Mathias Bernard, **Président de l'Université Clermont Auvergne**
M. Paul-Henry Dupuy, **Commissaire à l'aménagement, au développement et à la protection du Massif central**
M. Rémi Lainé, **Président de la SCAM (Société civile des auteurs multimédia)**
M. Philippe Négrier, **Directeur général du CROUS Clermont Auvergne**

DRAC Auvergne-Rhône-Alpes : Monsieur le directeur régional adjoint François Marie, Madame la directrice de projet transformation et innovation numériques Marion Wolf, Madame la directrice du pôle Création, Médias, Industries Culturelles, Action Culturelle et Territoriale Jacqueline Broll, Madame la secrétaire générale Laura Jouvert, Madame la cheffe du service communication Odile Mallet, Agnès Monier, conseillère Action culturelle et politiques interministérielles, Thomas Kocek, conseiller Arts Plastiques, Catherine Puthod, conseillère Cinéma, audiovisuel et arts numériques, Noria Haddadi, coordinatrice administration générale, Linda Phongmany, coordinatrice administrative et financière, Corinne Peymaud, gestionnaire instructrice, Marie-France Yang, gestionnaire instructrice, Lyla Cheniti, gestionnaire Action culturelle et territoriale, Isabelle Escande, gestionnaire instructrice des Licences d'entrepreneurs du spectacle, Orida Morsli, gestionnaire instructrice Cinéma, Audiovisuel, Arts Numériques, Perrine Barrillon, assistante de direction.

Délégation académique aux arts et à la culture : Agnès Barbier, déléguée académique à l'action culturelle, Laurence Augrandenis, adjointe, Sophie Debieuvre, adjointe, Sophie Ballet, assistante et David Morel à l'Huissier, webmestre.

Région Auvergne-Rhône-Alpes : Sophie Rotkopf, vice-présidente déléguée à la culture et au patrimoine, Emmanuelle Teyssier, directrice générale adjointe éducation, culture et sport, la Direction du service culture et patrimoine, Sylvaine Larbi, assistante, Lionel Chalaye, responsable du service action culturelle, Claire Fillot, chargée de mission jeu vidéo - numérique, Ghislaine Mignon, assistante d'équipe (culture), Christophe Goetz, gestionnaire du service département de gestion financière.

Conseil Départemental du Puy-de-Dôme : Sébastien Galpier, vice-président, Sylviane Khemisti, Ivan Karvaix, direction accompagnement et développement culturel des territoires, Christophe Torresan, adjoint à la Direction Culture et directeur de la Médiathèque Départementale, Anne-Gaëlle Cartaud, manager territorial service territoires et actions culturelles, Laetitia Méténier, cheffe de projet Culture et Numérique, Valérie Desforges administration générale et appui aux projets, Karine Delmazo et Isabelle Baccusat, de la Direction Culture, Pôle Rayonnement et Attractivité du Territoire.

Clermont Auvergne Métropole : Isabelle Lavest, vice-présidente déléguée à la Culture et les élus de la commission Culture, Pierre Patureau-Mirand, directeur de la Culture, Franck Zimmerman, chef du service musique, image et partenariats, Cécile Dupré, cheffe du service musées et patrimoine, Mélanie Villenet-Hamel, service lecture publique et grande bibliothèque, Marion Mollard, responsable du pôle administratif et financier, Sophie Changeux, cheffe du pôle Musique-Image, Chloé Peiter, responsable action culturelle du réseau des bibliothèques, Charlotte Ortalo, chargée de l'action culturelle de la médiathèque de Jaude, Chantal Bousquet Responsable du Centre de documentation du cinéma et du court métrage La Jetée et Catherine Rougier du centre de documentation de la Jetée.

Ville de Clermont-Ferrand : Isabelle Lavest, adjointe à la politique culturelle, Sondès El Hafidhi, adjointe aux finances, à l'économie et à l'économie sociale et solidaire de la Ville, Estelle Bruant, conseillère municipale déléguée, Julie Hamelin, directrice générale adjointe, Régis Besse, directeur de la Culture, Fanny Martin,

VIDEOFORMES 2025 - *Remerciements*

responsable du service arts visuels, Nathalie Da Silva, chargée du patrimoine pour la ville, Gaëlle Rougemont, directrice de la communication, Dominique Goubault, service communication de la Ville, Marie Pichon, Maxime Tauban, Jeanne Girard, Florent Bouté, Bruno Alvy, Jean-Marc Detroyat, Pauline Latellerie, Hervé Marchand, Hélène Moreno, Christophe Chevalier, Jean Charles Bigay, Christophe Déat, Sarah Meunier, Marc Mourguiart, Thierry Pranal, responsable service logistique/DSL, et Nicolas Maryniak, coordinateur ingénierie.

Clermont Auvergne Tourisme : Vincent Garnier, directeur et Emmanuel Bouvier, responsable documentation,

L'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, Maëva Trecul. Merci également aux membres du Jury Étudiant, Yanis Da Silva, Julien Csak, Charles Fredon.

Agence nationale de la cohésion des territoires Massif Central : Nicolas Bernard, commissaire adjoint.

SCAM (Société civile des auteurs multimédia) : Hervé Rony, directeur général, Stéphane Joseph, directeur du service Action culturelle, Caroline Chatriot & Maria Sofia Vacaflor, chargés du service action culturelle, Cristina Campodonico, directrice de la communication, Sabine Coudert, chargée de logistique du service communication, Delphine Gancel, assistante de direction du service communication, Pascal Goblot, président de la commission des écritures émergentes, Lise Roure.

Le CROUS Clermont Auvergne et le service culturel du CROUS : Richard Desternes, responsable du service culturel, Chloé Le Pogam, chargée d'action culturelle, Tom Devos, régisseur technique, Sabine Ndjendji-Essame, volontaire en service civique médiation culturelle.

Et par ordre alphabétique :

7 jours à Clermont, Olivier Perrot,

L'AADN, Arts hybrides et cultures numériques, Cyrielle Tissandier,

ACRAN, le DN[A], Pierre Schefler,

L'Agence du Service Civique, Charlène Aubert et Amaury Côte,

Isabelle Arvers, commissaire associée,

La Baie des Singes,

Boom Structur', Cyril Crépet, Sylvia Courty,

La Brasserie Clermont, Benoît Butreaud,

Emma Canali,

Le Centre Français d'Exploitation du Droit de Copie,

Le Choeur Régional d'Auvergne, Bernard Truno, président, Blaise Plumettaz, chef de choeur, Adeline Coste, chargée de mission, et le Jeune Choeur d'Auvergne, encadrant Valérie Philippin, Eléonore Patte, Marie Corvellec, Marie Boudier, Marjolaine Cleux, Aymeric Boncompagne, Pierre-Marie Michon,

Cinéfac, les équipes & Stéphane Haddouche,

VIDEOFORMES 2025 - *Remerciements*

Le Club de la Presse Auvergne, Martin Pierre, président,

Le Collectif COIN, Maxime Houot,

Com 1 Image, Sylvain Godard, Jean-Éric Godard, Lisa Boissière,

La Comédie de Clermont-Ferrand, Brigitte Lefèvre, présidente, Céline Bréant, directrice, Émilie Fernandez, Christelle Illy,

Contrpoint, Rémi Blanc (Dzrdr), Nicolas Höfner, Louis Fayolle (Delayre), Solone, Sqm97, Tom Devos (Coeur Balance), Inès (SnyMotion), Damil, Adrien Raschke,

Le Damier, Nathalie Miel et Clémentine Auburtin, Romain Bard, Lolita Barse, Catherine Escourolles, Hélène Kashala, Matty Raphanaud, Valentin Chiono et Elise Feret,

EONA Flottaison, Olivier Duret et Michel Tribaudot

Equinoxe, espace de coworking, Frédéric Bazot, Louis Fayolle, Fanny Reynaud et Nicolas Flak,

Festivals Connexion, Thomas Bouillon, Lise Rivollier et Gala Frécon,

Jean-Paul Fargier, auteur de "Robert Cahen, de la trame au drame",

Frac Auvergne, Laure Forlay, Clara Couderc, Florence Furic,

France 3 Auvergne-Rhône-Alpes et les équipes de PILS, Valérie Mathieu et Richard Beaune,

Le Grenier à sel, Véronique Baton,

Hacnum, Réseau national des arts hybrides et cultures numériques, Céline Berthoumieux, déléguée générale, Vianney Quignon, coordinateur général, Clara Bertrand, chargée de communication

Hôtel Artyster, Cédric Bardon, Marcio Figueiredo et l'ensemble du personnel,

Hyundai Clermont, Jean-Samuel Delage, Jorge Fernandes, Jérémy Tur,

Istituto italiano di Cultura, Anna Pastore, directrice, Lisa Grisari, assistante administrative,

Natan Karczmar, ArtComTec, artiste à l'initiative du projet Vidéocollectif,

Les Laboratoires Théa, Jean-Frédéric Chibret, président, Sylvie Goutte assistante de direction,

La Librairie les Volcans, Boris Surjon, Philippe Pelade, gérants, Olivier Cuelhe, responsable de la programmation événementielle,

Le Lieu-Dit, Flore Brasquiès, Ludovic Laporte, Clélia Barthelon,

La Maison de la Culture de Grenoble (MC2), Sébastien Carnac, directeur recherche et développement,

La Montagne, Thierry Senzier,

MTEC, Régis Georgeault, directeur, Geoffrey Adam, technicien,

L'Office national de diffusion artistique, Anne-Cécile Sibué, directrice adjointe, Marion Dubourg, assistante polyvalente, chargée d'accueil, Lara Ohana, chargée de mission aide financière,

L'Onde Porteuse, Julie Gacon, présidente, Benoît Bouscarel, directeur,

OVNi, Odile Redolfi, directrice, Nathalie Amae, directrice artistique,

Pléiades, festival des arts numériques de Saint-Étienne, Morgiane Laib,

Pôle Pixel, Géraldine Farage, directrice, Maxence Grugier, chargé de projets arts hybrides et numériques,

Radio Campus, Laura Tisset, Nicolas Majeune, Ninon Severin,

La Route des Villes d'eaux du Massif Central et le projet Culture Bains, Thermauvergne, Les Accros du peignoir, Sébastien Dubourg, Eric Brut, Stéphane Huin, Léa Lemoine, Marion Roussel,

La Semaine de la Poésie, Thierry Renard, président, Françoise Lalot, directrice, Sophie Brunet, chargée d'administration et de bénévoles,

Shortfilmdepot, Orlane Cantat, coordinatrice,

Simultan, Levente Kozma, directeur artistique,

SiTjeune, Zora Delcros, chargée de développement jeunesse,

Richard Skryzak, artiste et auteur de "Vanité et Art Vidéo",

Syndicat Mixte des Transports en Commun de l'agglomération clermontoise (SMTC), François Rage, président, Jean-Yves Bechler directeur général des services, Apolline Cot et Léa Caron, chargées de communication,

Sowilo, Sébastien Yepes, gérant et Christophe Lacouture,

Transcultures, Pépinières Européennes de Création, Mauro Del Borrello, administrateur délégué, Jacques Urbanska, assistant de direction, Benjamin Grenier, chargé de production,

UnisCité, Marie Trellu-Kane, co-présidente et co-fondatrice, co-président Stephen Cazade, Nathalie Hanet, directrice générale, Raphaëlle Blache directrice régionale Auvergne-Rhône-Alpes, Camille Pollet, coordinatrice,

ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Alistair Hudson, directeur artistique et scientifique, Philipp Ziegler, chef du service de conservation, Felix Pausch, chargé de projets.

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 toutes les équipes, les techniciens, les stagiaires, volontaires

et tous les bénévoles sans lesquels le festival ne pourrait fonctionner et bien sûr, au public.

PARTENAIRES DU FESTIVAL VIDEOFORMES 2025 :::

PARTENAIRES INSTITUTIONNELS :::

PARTENAIRES 2025 :::

MÉCÈNES 2025 :::

RÉSEAUX PROFESSIONNELS 2025 :::

PARTENAIRES MÉDIAS 2025 :::

SAVE THE DATE
VIDEOFORMES **2026**

Festival : 12 - 15 mars
Expositions/ Exhibitions : 12 — 29 mars

TURBULENCES VIDÉO / DIGITAL & HYBRID ARTS #127 - avril 2025
CATALOGUE **VIDEO**FORMES 2025