

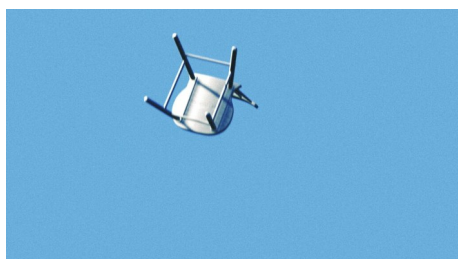
SIMPLE FORMS

Natalia RYSS / 2023 / Israël / 3min24

« Qu'est-ce que le son ? Qu'est-ce que la musique ? ...qu'est-ce que la pluie ? Le son est lié aux images. Ainsi, chaque image n'existe pas séparée de son propre son. Que se passera-t-il si je multiplie les images ? Que se passera-t-il avec la perception du son ? Que signifient la musique et la narration ? J'essaie d'extraire de l'image et du son leur cause première, une unité structurelle semblable à un « phonème » (cinéma). »

☞ Signe, écriture, symbole, illustration, pictogramme, onomatopée, calligraphie, trace, son, instruments, combinatoire, répétition, variation, partition, animation, saturation, noir et blanc, encre, pinceau, motif, superposition, synesthésie.

- Le dessin comme partition musicale.
- L'œuvre comme trace d'un geste pictural/graphique.
- Dessiner c'est écrire, écrire c'est dessiner.
- Quand l'image est un son.
- Animer le dessin.
- La dimension expressive/artistique du motif.



A DIFFERENT GOAL

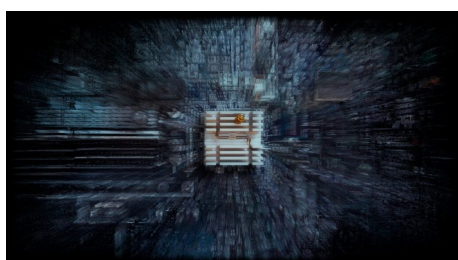
Marco JOUBERT / 2023 / Canada, Québec / 3min26

« A DIFFERENT GOAL est la toute première incursion de Marco Joubert dans le domaine de l'animation. Ses images ont été créées en expérimentant Unity, tandis que l'élaboration et la structuration ultérieures se sont effectuées à travers d'exhaustives explorations sonores. L'œuvre s'inspire d'un exemple donné par le philosophe David Chalmers, en tentant de répondre à la question suivante : que se passerait-il si des machines intelligentes commençaient développer leurs propres

objectifs, différents de ceux de l'humanité ? »

☞ Chaise, modélisation 3D, multiple, démultiplication, copie, chute, onirique, surréaliste, motif, structure, mouvement synchrone, dystopique, univers virtuel, hypnotique, accumulation, chaos.

- Une sculpture, une installation peuvent-elles être virtuelles ? Quels en seraient les enjeux ?
- Comment donner forme à une pensée, un cauchemar, une réflexion philosophique,...
- La dimension expressive du motif, de la démultiplication.
- Le statut artistique de l'objet du quotidien.
- L'objet d'usage dans/comme œuvre d'art.
- L'altération, l'erreur, l'accident comme processus artistique.
- Le son, entre musique et matière.



FLOAX

Lucien BOUVIER / 2023 / France / 4min03

« Au paroxysme du développement technologique de notre société, une espèce émergente dans le règne du vivant tente de protéger la biodiversité terrestre. Mais, désarmée face au fonctionnement insidieux du système, sa seule solution semble être l'éradication de l'espèce humaine. Pour éviter un tel massacre, elle imagine une ultime tentative. L'espace médiatique devient alors le théâtre d'une vaste campagne de propagande. Au cœur de ce programme, un clip musical... Vous êtes

les spectateurs de la vidéo en question.»

☞ Stop motion, analogie de formes, kaléidoscope, focale, motif, science fiction, vitesse, symétrie, électronique/organique, microscopique/macrosopique, glitch, numérique/analogique, figuratif/abstrait.

- L'environnement comme motif visuel.
- Nature, entre figuration et abstraction.
- Le paysage géométrisé.
- Quand le son donne de la matière à l'image.
- La dimension expressive de l'accident numérique (le glitch, le bug, le crash, le freeze...)
- Tisser la fiction avec l'abstraction
- L'image entre le microscopique et le macroscopique.



MEGA FOUNDRY
Yixin ZHANG / 2024 / Chine / 9min56

« Mega Foundry est une exploration critique de l'obsession humaine pour le progrès matériel, dévoilant les contradictions profondes derrière le vernis de l'avancement technologique. Loin d'être de simples outils de commodité, les objets que nous produisons deviennent les architectes de notre réalité, façonnant nos pensées, nos valeurs et nos structures sociales. Ce que nous célébrons comme innovation et progrès n'est en vérité qu'un cycle sans fin de consommation dicté

par la logique capitaliste. Les humains, qui s'imaginent maîtres de la technologie, se retrouvent de plus en plus asservis par les systèmes et les objets qu'ils ont eux-mêmes créés, se perdant dans un labyrinthe d'excès et de dépendance matérielle... »

📌 Jouet, jeu, objet, matière, matériau, documentaire, plastique, étape, processus de fabrication, orthogonalité des plans, portrait, multitude, industrie, travail à la chaîne, enchaînement par association d'idées, produit, série, répétition, mondialisation, fête, tradition, modernité, panoramique.

- Les matériaux non traditionnels dans l'art.
- L'image de la matière.
- Le portrait par l'objet, l'accessoire.
- La dimension documentaire de l'œuvre d'art.
- Portrait d'une société.
- Représenter le monde.



DIPS FAKE
Anne HOREL / 2024 / France / 5min05

« Charlie est une patate. Et elle va nous raconter sa vie. De la naissance, à l'enfance, de l'adolescence à l'âge adulte, notre joli tubercule a quelque chose à nous dire, de l'être et du mal-être. Pourquoi ça marche pas ? Hein ? Pourquoi elle est pas heureuse ? Parce qu'elle s'y prend comme une patate ? ... Pourtant elle a suivi la recette. »

📌 Récit biographique, narration, détournement, métaphore, Intelligence artificielle, glitch, emprunt, portrait, cinéma, vue frontale.

- Se représenter par la métaphore.
- Mixer les modes d'expression artistique (IA, prises de vues photo et vidéo, documentaires, effets spéciaux).
- Comment faire le portrait d'une société ?
- Illustrer ou exprimer un récit ?



THE VIEW FROM THE PLANE
Daniele GROSSO / 2024 / Italie, Portugal / 5min46

« Le 24 juin 1958, le philosophe et militant anti-nucléaire Günther ANDERS prenait l'avion pour le Japon afin de participer à la quatrième conférence mondiale contre les bombes atomiques et à hydrogène et pour le désarmement. Il a raconté cette expérience dans son livre L'Homme sur le pont : Journal de Hiroshima et Nagasaki »

📌 Cartographie, citation littéraire, vue aérienne, sépia, survol, sépia, ombre, théâtre d'ombre, collage, Histoire, mémoire, vue satellite, microscopique,

détails, ruine, plans, planéité, motif, paysage, dessin, texture, panoramique, frise, territoire, point de vue subjectif.

- Quand le sens d'une image naît de sa relation avec une autre image.
- Paysage et Histoire.
- Mettre en image une lecture, un témoignage.
- Rencontre entre dessin et texture.
- Mettre le monde dans une image.
- Fusionner dessin, collage d'images et vidéo.



MENSCH PLUS : ONEIRISCHE ANTI-HALLUZINATIONEN - NEUE DEUTSCHE KUNST Marc RICHTER / 2024 / Allemagne / 5min20

« Une nouvelle vidéo de Neue Deutsche Kunst après Schleim des Nichtwissens (primée à Oberhausen), présentant un univers similaire peuplé de créatures "améliorées", à la fois humaines, escargots et champignons, souvent sans genre, parfois multi-genres. Les protagonistes chimériques accomplissent des tâches inutiles, absurdes et sisyphéennes, remettant en question le sens de leur existence. Les décors oniriques repoussent les limites de la réalité, de l'identité et de la raison. L'IA est surchargée pour la faire halluciner, la transformant ainsi en machine à rêves. »

☞ Imagination artificielle, tableau animé, sculpture virtuelle, multicolore, viscosité, monstrueux, étrange, psychédélique, fantastique, organique, déformation, expérience scientifique, hybridation, métamorphose, mutation, composition en groupe, végétal/humain/gastéropode, interrelation, gestuelle, fabuleux, conte, magique, exposition, présentation, réalisme fantastique, boucle.

- Quand la photo, la vidéo révèlent un univers imaginaire.
- Inventer des formes en passant par le mélange de formes existantes.
- L'hybridation des modes d'expression artistique (univers virtuel, sculpture, installation, peinture, performance).
- Le réalisme, le vraisemblable dans la représentation.
- L'importance de l'interrelation dans la représentation artistique de groupes.
- Les limites de la représentation de la Nature.



FRESH FILM

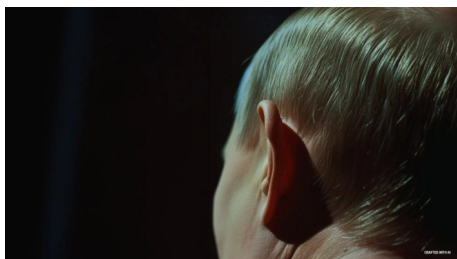
Lyazzat KHANIM / 2023 / Kazakhstan / 2min55

« Fresh Film marque la conclusion de la série « fresh painting », exposant les pièges du consumérisme. En utilisant des peintures photoréalistes d'aliments de tous les jours, comme les fruits et les légumes, le film critique la nature exagérée du marché de l'art. Dans un monde dominé par le capitalisme, le projet met en évidence l'ironie de la 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 polies. Fresh Film utilise ces images pour faire la satire et attirer l'attention sur l'absurdité de notre expérience humaine collective. »

☞ Vue frontale, cadrage téléphonique vertical, peinture hyperréaliste, supermarché, nature morte, mise en abyme, présentation et représentation, trompe-l'œil, peinture et vidéo, mise en scène, consommation, quotidien, société de consommation, naturel/artificiel.

- Représenter les fruits, légumes, aliments. Écarts et ressemblances.
- Quand l'image joue avec son environnement.
- Rencontre entre l'image analogique (peinte, dessinée) et l'image numérique (photo, vidéo).
- Le pouvoir sémantique de la mise en abyme / du trompe-l'œil.
- Nature morte, quand la mise en scène de l'objet et l'objet lui-même deviennent symboliques.
- Comment sublimer le quotidien ?
- Dialogue entre naturel et artificiel.
- Créer c'est montrer, présenter.



HUSH NOW.

Laen SANCHES / 2024 / France / 4min07

« '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. »

☞ Intelligence artificielle, portraits, pouvoir, détail, point de vue intime, très gros plan, hyperréaliste, artificiel, visage, masque, berceuse, bombardement,

contraste, intimité.

- Représenter le pouvoir.
- Faire le portrait du pouvoir.
- L'œuvre d'art engagée.
- L'expressivité des gestes du quotidien.
- Le vraisemblable, le réel, le réaliste et l'hyperréaliste.
- Quand l'image devient sculpturale.

