



# **VIDEO FORMES 2026**

**CATALOGUE**

41<sup>e</sup> FESTIVAL INTERNATIONAL D'ARTS HYBRIDES ET NUMÉRIQUES

CLERMONT-FERRAND

# VIDEOFORMES 2026

VIDÉOS | PERFORMANCES | RENCONTRES | EXPOSITIONS

DU 12 AU 29 MARS 2026

TURBULENCES VIDÉO - DIGITAL & HYBRID ARTS #131  
CATALOGUE VIDEOFORMES 2026 - Avril 2026 - Revue trimestrielle

Turbulences Vidéo, Digital & Hybrid Arts #131 • Deuxième trimestre 2026, Catalogue VIDEOFORMES 2026

Directeurs de la publication : **Élise ASPORD & Gabriel SOUCHEYRE**

Directeur de la rédaction : **Gabriel SOUCHEYRE**

Coordination éditoriale & mise en page : **Manon PEYRUSSE**

Relecture : **Evelyne DUCROT, Sen JANSEN, Anick MARÉCHAL, Gilbert PONS & Gabriel SOUCHEYRE**

Ont collaboré à ce numéro : **Aku Fen & Fabasstone, Hugo ARCIER, Armoni, Élise ASPORD, Julie STEPHEN CHHENG, Chan Sook CHOI, Giuliana CUNÉAZ, Isabelle DEHAY, Philippe EYDIEU, Charles FREDON, Sylvain GODARD, Mihai GRECU, Margot GUILLEMOT, Loriane HOURCADE, ImagO C2N, Pei-Chun LAI, François LECLERE, Lefdup & Lefdup, Élisabeth MABEAU AFONSO, Laurent MIGNONNEAU, Ho Kyung MOON, Yannick MORÉTEAU & Flore, Grégory ROBIN, Éléa ROYON, Véronique SAPIN, Christa SOMMERER, Gabriel SOUCHEYRE et Franck VIGROUX, .**

Publié par VIDEOFORMES,

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 #131 et VIDEOFORMES • Tous droits réservés •

La revue Turbulences Vidéo #131 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 : **Chan Sook CHOI** / VIDEOFORMES 2026



Chapelle de l'Ancien hôpital général © Photo : Ho Kyung MOON, VIDEOFORMES 2026

# SOMMAIRE #131

**Edito** p.9

## EXPOSITIONS p.10

*Yangji-ri Archive*  
Chan Sook CHOI p.12

*Ses Maisons*  
Ho Kyung MOON p.22

Rendez-vous avec Les Volcans p. 28

*Crossings*  
FemLink-Art p.30

*Flâneur*  
Christa SOMMERER &  
Laurent MIGNONNEAU p.38

*Yuri's Metamorphosis*  
Hugo ARCIER p.46

*Water Eyes*  
Julie STEPHEN CHHENG p.54

*Pixel Painting #Luge*  
Isabelle DEHAY p.62

*La Belle au bois dormant*  
Giuliana CUNÉAZ p. 70

*The Accelerated Accident*  
Hyper Wave p. 78

*Melonland*  
Mihai GRECU p.86

*Signatures*  
Divers artistes p.94

*Videocollectifs*  
Divers artistes p.106

## PANORAMA DE LA CRÉATION JEUNESSE p.110

### VIDEO ART ACADEMY p.118

Galerie Etienne Dolet p.120 - 147

« Accès Anticipé », ESACM p.148

### PRIX DE LA CRÉATION VIDÉO p.150

Prix VIDEOFORMES 2026 p.152 - 169

Les jurys p.170

Palmarès, prix & mentions p.172

Paroles des jurés p.174 - 177

Regards Hybrides :  
Coups de cœur du jury étudiant p. 178

### ACTES NUMÉRIQUES #7 RENCONTRES PROFESSIONNELLES p.178

Actes Numériques #7 - Part. 1 : Hyper Wave p.184 - 187

Actes Numériques #7 - Part. 2 : DN[A] p.188 - 191

Actes Numériques #7 - Part. 3 : FemLink-Art p.192 - 199

## PERFORMANCES p. 200

La Nuit Hybride  
*Franche Info Live*, Lefdup & Lefdup  
ImagO C2N  
*Décameron, Tout ce qui n'est pas sauvé sera perdu*, ESACM p. 202 - 217

Live A/V 360°  
*Out of Your Mind*, Aku Fen & Fabasstone (Hightone & AV Extended)  
*Sensitive Abstraction*, Yannick MORÉTEAU & Flore p.218 - 227

Clôture du 41° Festival VIDEOFORMES 2026  
*Raeveries*, ARMONI  
*The INHABITANTS*, Franck VIGROUX & Grégory ROBIN p.228 - 237

**Organisation** p.240

**Index des titres d'œuvres** p.242 - 244

**Index des noms d'artistes** p.245 - 249

**Remerciements** p.250 - 253

**Partenaires** p.254

# SOMMAIRE #131



### Le visuel « VIDEOFORMES 2026 » est une création de l'artiste Chan Sook CHOI

Lors d'une audience publique sur la création d'une école pour enfants handicapés, une mère s'est agenouillée devant ceux qui s'y opposaient. Cette image a pour point de départ la forme de son genou. Au milieu du conflit entourant la création de l'école, son corps ne se tourne pas vers la soumission, mais vers le sol, dans un geste qui partage sa fragilité avec la terre. Le genou devient un organe de contact, une surface éthique où les relations sont réécrites par friction. Cette image évoque la scène de la politique la plus douce, pratiquée par ceux qui sont déplacés et qui s'échappent des limites de la possession et de la résistance.

Cette image est extraite de *qbit to adam* (2021), une œuvre qui réfléchit aux frontières entre propriété et possession.

# EDITO #131

Face au chaos du monde, un seul regard ne suffit pas — il en faut mille, poétiques et pluriels, pour entrevoir ce que le réel refuse encore de montrer. L'art n'a pas vocation à reproduire le monde tel qu'il apparaît : il a le devoir d'en forcer les ouvertures, d'en révéler les possibles humains. Car transformer notre façon de voir, c'est déjà transformer ce que nous osons exiger — et construire.

Élise ASPORD,  
Présidente de VIDEOFORMES

Gabriel SOUCHEYRE,  
Président de VIDEOFORMES

## Visions hybrides pour un monde désorienté

À une époque marquée par de profondes mutations écologiques, technologiques, sociales et politiques, nos manières de comprendre et d'habiter le monde sont profondément bouleversées. Dans ce contexte instable, l'art ne se limite plus à un espace de représentation : il devient un terrain d'expérimentation essentiel, un lieu où peuvent émerger de nouvelles formes de perception, de pensée et d'imaginaires collectifs.

L'édition 2026 de VIDEOFORMES réunit un ensemble d'œuvres — installations immersives, environnements participatifs, performances audiovisuelles — qui témoignent de la vitalité des pratiques hybrides. En croisant les disciplines et en brouillant les frontières entre art, science et technologie, ces propositions ouvrent de nouvelles voies d'expérience et de relation au réel.

Les artistes explorent des enjeux contemporains majeurs : notre rapport au vivant, les interactions entre humain et non-humain, les dimensions sociales et politiques de l'empathie, ou encore le recours à des fictions spéculatives comme outils critiques. À la croisée du visible et de l'invisible, du réel et de l'imaginaire, leurs œuvres construisent des espaces où d'autres perspectives peuvent émerger.

Ce qui relie ces démarches, c'est la conviction que l'art peut agir : questionner les récits dominants, déplacer les certitudes, et faire naître de nouvelles façons de percevoir et de comprendre. En dialogue avec d'autres champs de connaissance, ces pratiques contribuent à l'élaboration d'imaginaires renouvelés, à même d'accompagner les transformations en cours.

Dans un monde désorienté, les œuvres présentées à VIDEOFORMES 2026 n'apportent pas de réponses toutes faites. Elles ouvrent des brèches, dessinent des trajectoires, proposent des points d'appui pour réinterroger nos manières de voir, de sentir et de vivre ensemble.

Gabriel SOUCHEYRE,  
Directeur Artistique



**EXPOSITIONS**



# YANGJI-RI ARCHIVE CHAN SOOK CHOI

# YANGJI-RI ARCHIVE

## CHAN SOOK CHOI (KOR)

Situé près de la zone démilitarisée (DMZ), Yangji-ri (Corée du Sud) est l'un des 112 «villages stratégiques» créés après l'armistice de 1953 — des implantations gouvernementales conçues comme outils de propagande, où les habitants vivaient sous stricte surveillance militaire.

CHOI s'intéresse aux femmes effacées par ce système. En vertu des anciennes lois successorales patrilinéaires coréennes, les veuves de guerre qui cultivaient la terre n'en détenaient aucun droit légal.

La vidéo **60Ho** tire son titre de la pratique des soldats qui s'adressaient aux femmes non par leur nom, mais par leur numéro de maison. Des maquettes architecturales en béton et des plaques nominatives — évoquant des tablettes funéraires — donnent forme matérielle à cette histoire invisible. **Artificial Sun**, centré sur un radiateur électrique, dit la précarité physique de la vie dans ces habitations mal construites.

L'enquête s'élargit dans **qbit to adam**, qui met en regard Yangji-ri et le plateau de Chajnantor au Chili, site d'un grand observatoire international. Ce rapprochement pose une question commune : comment les États et les institutions — par l'idéologie, l'extraction des ressources ou la quête du savoir — s'approprient-ils un territoire, et qui, dans ce processus, est rendu invisible ?

Yangji-ri Archive, Chan Sook CHOI  
Installation multimedia  
Commissaire associé : Ho Kyung MOON

CENTRE CAMILLE CLAUDEL  
DU 12 AU 29 MARS



Yangji-ri Archive, Chan Sook CHOI, Centre Camille Claudel © Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026



Chan Sook CHOI © Photo : Chan Sook CHOI, tous droits réservés

### CHAN SOOK CHOI

Née à Séoul, Chan Sook CHOI vit et travaille entre Berlin et Séoul. Elle a étudié la communication visuelle ainsi que l'art et les médias à l'Université des arts de Berlin.

Chan Sook CHOI a présenté des expositions personnelles à la Berlinische Galerie dans l'IBB Video Space (2023), au Humboldt Forum de Berlin (2017), au Project Space de l'Art Sonje Center à Séoul (2017) et au Digital Art Center de Taipei (2010). Son travail a également été exposé à la Kunsthall Aarhus (Danemark) (2017), au Musée national d'art moderne et contemporain de Séoul (2019/2021) ainsi qu'au Kunstmuseum Wolfsburg, entre autres. Ses œuvres ont aussi été présentées dans le cadre d'une production de la marque nationale du Théâtre national de Corée à Séoul et au festival Ars Electronica (2019).

Chan Sook CHOI est lauréate du « Korea Artist Prize 2021 », décerné par le Musée national d'art moderne et contemporain (MMCA) et la SBS Culture Foundation.

Dans sa pratique artistique, Chan Sook CHOI s'intéresse aux migrations physiques et spirituelles. Elle traduit ses expérimentations narratives en formes d'expression pluridisciplinaires, incluant expositions, conférences, performances et publications. Elle collecte et combine des fragments issus de la migration et les utilise pour créer de nouvelles localisations et des topographies fluides, au-delà des réalités fixes.

Site web : [www.chansookchoi.com](http://www.chansookchoi.com)

Portrait vidéo de l'artiste : <https://youtu.be/SMKFjwJk9U>

# YANGJI-RI

## ARCHIVE

par Chan Sook CHOI

*En entrant dans la salle d'exposition, le public découvre plusieurs médias reliant des temporalités et des espaces différents.*

- *Sur le plan visuel : d'un côté de la salle se trouvent des maquettes en béton imitant les maisons toutes identiques de Yangji-ri, ainsi que des plaques nominatives rappelant des plaques funéraires. De l'autre côté, un grand écran diffuse l'œuvre *qbit to adam*, qui montre des paysages grandioses: la poussière rouge des immenses mines de cuivre du Chili, et l'observatoire dernier cri ALMA surplombant un désert. Enfin, dans un coin, le radiateur rouge de l'œuvre *Artificial Sun* tourne en continu en diffusant sa chaleur.*
- *Sur le plan sonore : les sons du vent et des engins des mines chiliennes se mêlent aux chants et aux voix off des grand-mères de Yangji-ri. Les sons de la nature et les voix d'individus oubliés se télescopent et emplissent l'espace.*
- *Action : les visiteurs ne se contentent pas de regarder l'œuvre ; ils marchent dans les pas de l'artiste, ressentent les « vibrations » du territoire que l'artiste a elle-même connues, et vivent les « histoires » des personnes qui y ont vécu. La sensation de froid sec du désert chilien et l'atmosphère humide et chaude de Yangji-ri cohabitent dans l'espace d'exposition.*



*Yangji-ri Archive, Chan Sook CHOI, Centre Camille Claudel © Photo : Ho Kyung MOON / VIDEOFORMES 2026*

### Le sujet de l'oeuvre

Cette exposition parle de territoire, de personnes et de propriété. Je cherche à savoir à qui appartient un territoire donné, et comment les forces macroscopiques (de l'État ou de grosses corporations) altèrent les vies microscopiques (des individus). Plus particulièrement, en connectant les vies des femmes de Yangji-ri, un village de propagande créé à la fin de la Guerre de Corée, avec les histoires des mines chiliennes qui fournissent le cuivre mondial, je raconte les histoires de personnes qui ont été mises à l'écart et effacées d'espaces invisibles.

### Le processus de développement

Ces œuvres sont une combinaison organique de mon projet de recherche au long cours, la série *Yangji-ri*, et l'œuvre *qbit to adam*. Ces œuvres ont déjà été présentées individuellement, notamment au MMCA Korea Artist Prize 2021, mais cette exposition les fait s'entrecroiser pour créer un contexte nouveau.

J'accorde énormément d'importance à la «recherche de terrain» – je ne me contente pas de

récolter des données, mais je m'installe sur place. J'ai passé sept mois à Yangji-ri pour interviewer des résidents, puis j'ai traversé le globe pour aller filmer le désert d'Atacama et les mines de cuivre au Chili (à 5000m au-dessus du niveau de la mer). Ce déplacement physique associé à une expérience de vie est au cœur de mon travail.

### Inspirations et repères

Je tends vers une forme d'art interdisciplinaire qui comprend de la vidéo, des installations et des performances, et qui ne se revendique d'aucun genre particulier. À mes débuts, j'étais très inspirée par l'artiste allemande Rebecca HORN, notamment par son travail sur le corps, l'espace et l'immatérialité.

Deux repères majeurs figurent dans cette œuvre. L'une est Yangji-ri, un village civil sous contrôle militaire situé près de la zone démilitarisée en Corée, et l'autre est la mine de cuivre Chuquicamata et l'Observatoire ALMA dans les Andes chiliennes. En dépit de la distance qui les sépare, les deux lieux sont profondément connectés, car tous deux sont sous occupation de l'État ou du capital.

### Les défis

Les défis les plus importants ont été l'inaccessibilité et les limites physiques. Obtenir des permis de filmer dans des zones contrôlées par l'armée ou d'accès restreint telles que les mines ou les observatoires a été un obstacle majeur.

En outre, le fait de ressentir dans mon corps des douleurs partagées et le mal des hauteurs lié au tournage dans le désert à 5000m d'altitude et, d'autre part, le poids émotionnel des histoires de guerre et de déplacements ont constitué de réels défis lorsqu'il s'agit de sublimer ce vécu en art.

### Le développement artistique

Je me suis installée à Berlin en 2001 pour étudier la communication visuelle et les arts des médias. Dès le début, j'ai été plus attirée par l'image animée, le son et l'espace autant que par la peinture sur toile. Cet intérêt pour « l'immatériel » et les entités en mouvement m'ont naturellement menée à travailler sur des installations mêlant médias numériques et vidéo.

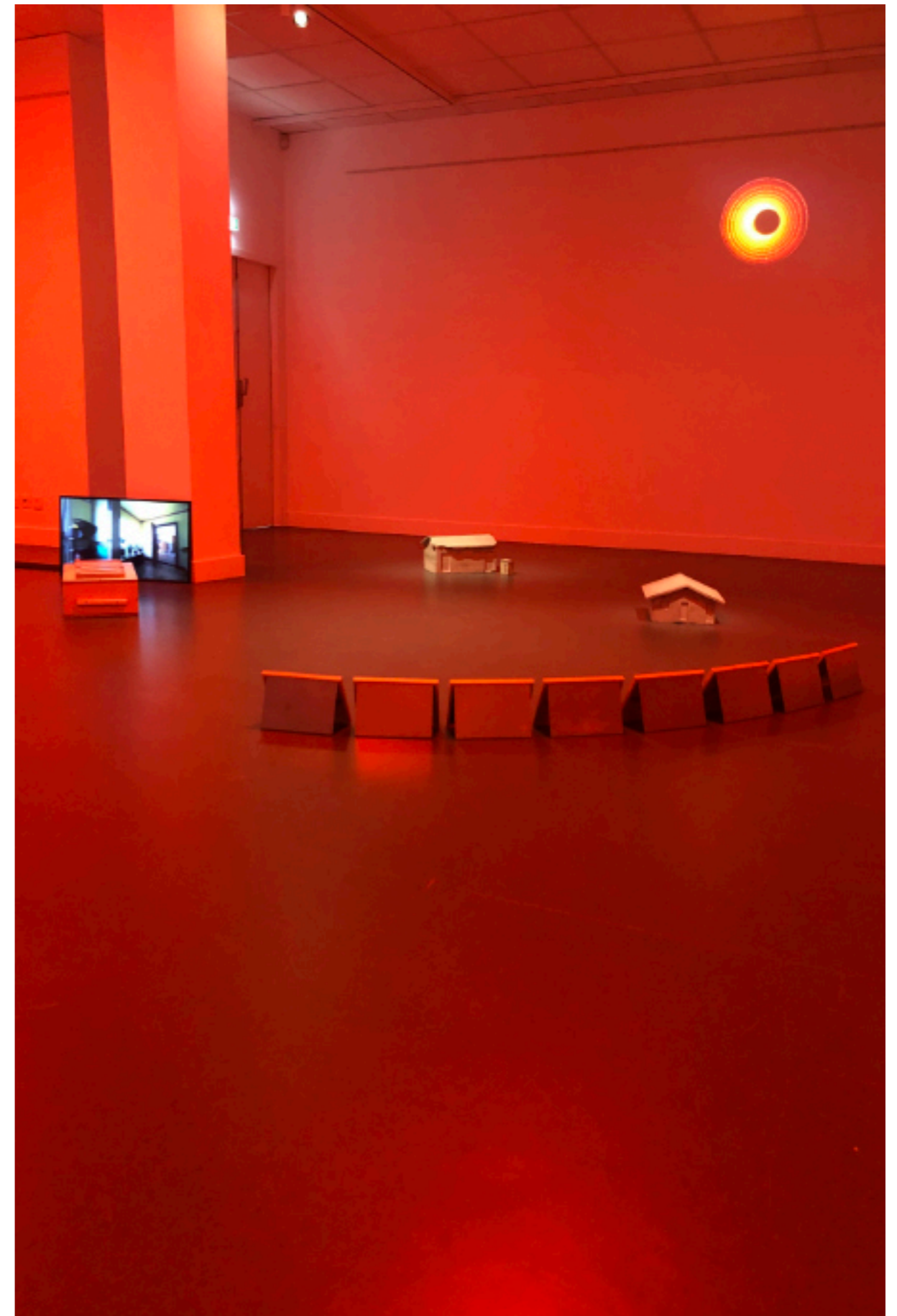
Mon travail est un processus continu de captation d'entités et de sensations à la fois rejetées et s'écoulant lentement. Je recherche les traces liées au mouvement et les identités errant dans des zones frontalières et démêle les histoires qu'elles portent en elles par le biais de l'art multimédia.

En parallèle de mon travail d'atelier, je donne des cours à l'université, ce qui me permet de nouer des relations sur un plan différent. Pour moi, l'université est plus qu'un simple endroit de transfert de savoir ; c'est un lieu où les artistes de demain se reconnaissent d'égal à égal et constituent les premières mailles de leur réseau dans le milieu de l'art.

© Chan Sook CHOI, Avril 2026  
- Turbulences Vidéo #131



Yangji-ri Archive, Chan Sook CHOI, Centre Camille Claudel © Photo : Ho Kyung MOON / VIDEOFORMES 2026



Yangji-ri Archive, Chan Sook CHOI, Centre Camille Claudel © Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026



Yangji-ri Archive, Chan Sook CHOI, Centre Camille Claudel © Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026



Yangji-ri Archive, Chan Sook CHOI, Centre Camille Claudel © Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026

# SES MAISONS

par Ho Kyung MOON

*Il y a huit ans, j'ai vu ses maisons pour la première fois. C'étaient de petites maisons dans lesquelles des gravats et de la poussière semblaient virevolter dans l'air. Malgré leur petite taille et leur aspect modeste, elles se tenaient là, fermement ancrées dans le sol, représentant l'essence même du village de « Yangji-ri ».*



Yangji-ri Archive, Chan Sook CHOI, Centre Camille Claudel © Photo : Ho Kyung MOON / VIDEOFORMES 2026



Yangji-ri\_3 channel, Chan Sook CHOI, Gangneung e-zen © Photo : Ho Kyung MOON

## Première rencontre

Début 2018, je préparais activement les Jeux Olympiques d'hiver de Pyeongchang, en Corée du Sud. Dans le cadre de recherches pour un rapport sur les « Olympiades culturelles » (les programmes culturels et artistiques qui doivent se tenir dans la ville et le pays hôte en amont et durant les JO), j'ai visité plusieurs villes de la province de Gangwon, dont Pyeongchang, Gangneung, Jeongseon et Wonju où avaient lieu des événements culturels et artistiques.

Dans le cadre du programme des Olympiades culturelles se tenait à l'époque la Biennale internationale de Gangwon 2018 intitulée « Le Dictionnaire du Mal ». Y étaient exposées des œuvres contemporaines qui « réfléchissaient et examinaient l'histoire par le prisme de l'absence de bienveillance, actions malveillantes et autres désastres et catastrophes », abordant des sujets tels que : changement climatique mondial, migrations et fuite à l'ère capitaliste, violence et chauvinisme, égoïsme et recherche de pureté raciale, nouvelles hiérarchies et impérialisme, guerres et réfugiés, lutte des classes, genres et discriminations<sup>1</sup>. Parmi environ 110 œuvres de 58 artistes (et leurs équipes) de 23 pays différents, l'œuvre de Chan Sook CHOI intitulée *Yangji-ri\_3 channel* a particulièrement retenu mon attention.

Composée de petites maisons en béton, de fragments de pierres semblables à des gravats et d'œuvres vidéos et photos, *Yangji-ri\_3 channel* conte l'histoire de Yangji-ri, un village proche de la

<sup>1</sup> Préface de « Biennale internationale de Gangwon 2018 : Le Dictionnaire du Mal ».

Zone Démilitarisée (DMZ) en Corée du Sud. L'espace d'exposition était imprégné d'histoires de vie ; à la fois celles d'habitants de maisons construites dans un but de propagande contre la Corée du Nord ; celles de personnes privées du droit à la propriété en dépit des promesses initiales du gouvernement ; et celles de femmes pour qui l'impossibilité d'accéder à la propriété découlait du système légal en place. *Yangji-ri\_3 channel* posait une question essentielle :

« À qui appartient ce territoire ? »

Voilà comment j'ai découvert l'artiste Chan Sook CHOI et les maisons de Yangji-ri.

## DMZ, villages et habitants

La DMZ, zone démilitarisée scindant la péninsule coréenne en deux, est une zone dans laquelle des traités internationaux interdisent à chacun des deux pays en conflit de placer des forces armées. En tant que territoire soumis aux lois internationales, la zone doit respecter certaines règles, telles que la démilitarisation, l'existence d'une zone tampon désignée, la séparation ou le déploiement isolé de forces militaires, ainsi que l'obligation d'en assurer la surveillance. La Guerre de Corée débuta le 25 juin 1950 et prit fin avec l'armistice du 27 juillet 1953 établissant la création d'une zone démilitarisée sur la péninsule coréenne. La DMZ a été déterminée en plaçant la ligne de limite sud et la ligne de limite nord respectivement à 2km au sud et au nord de la Ligne de Démarcation Militaire (LDM) qui court sur environ 248km d'ouest en est.



Il existe actuellement une frontière établie à 10km au sud de la LDM appelée la Ligne de Contrôle Civil (LCC). L'espace entre les deux lignes se nomme la Zone de Contrôle Civil (ZCC) qui est habitée. Parmi ses habitants, on compte ceux qui y vivaient durant la Guerre de Corée, ceux qui y ont emménagé après la guerre, mais avant la création de la LCC, ceux qui s'y sont installés (ou y ont été installés) stratégiquement pour contrer la Corée du Nord, et ceux qui sont arrivés volontairement dans le cadre du programme de rapprochement et de coopération avec la Corée du Nord intitulé « la politique du rayon de soleil ».

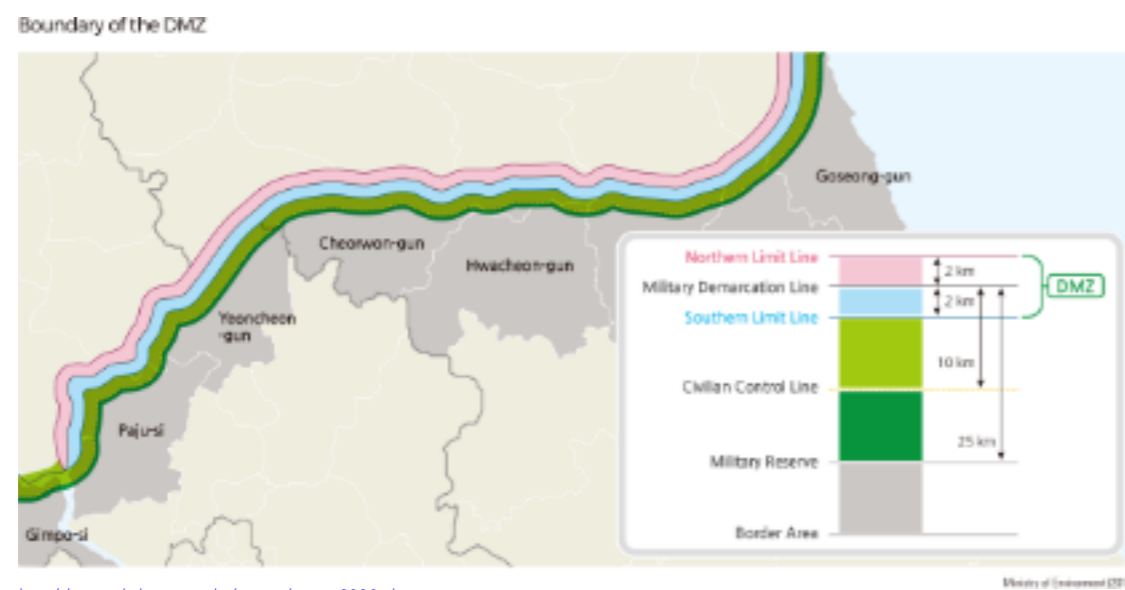
Yangji-ri se situe à Cheorwon-gun, dans la province de Gangwon. C'est l'un des villages établis dans la ZCC. Entre la fin des années 1950 et le début des années 1970, le gouvernement a instauré la construction d'environ 110 villages dans la ZCC ; Yangji-ri a été bâti afin d'augmenter la production de nourriture et de mener une guerre psychologique à l'encontre de la Corée du Nord. À l'époque, les habitants de Yangji-ri habitaient à deux familles dans des maisons en béton d'une trentaine de mètres carrés, et vivaient d'agriculture et d'élevage. Yangji-ri a été construit dans le cadre d'un programme étatique de reconstruction et de contrôle militaire, mais ne fait plus partie de la ZCC depuis 2012. C'est aujourd'hui un écovillage qui accueille chaque année de nombreuses espèces d'oiseaux migrants<sup>2</sup>.

Chan Sook CHOI a vécu et travaillé à Yangji-ri pendant sept mois. Elle décrit les maisons du village – avec leurs toits colorés et leurs ouvertures au nord pour pouvoir facilement observer la Corée du Nord – qui donnent l'impression de constituer un immense

décor de cinéma construit pour montrer la supériorité du territoire que l'État a revendiqué au nom de la nation. Durant son séjour, Chan Sook CHOI a également passé du temps avec les femmes qui, même si elles avaient cultivé de leurs mains un sol infertile et infesté de mines, avaient été jetées dehors sans aucun droit à la propriété du fait du « système patrilinéaire » et de certains événements politiques. À la suite de ces conversations, l'artiste a concentré son travail sur les différentes manières qu'ont ces femmes de « s'approprier » les terres dont elles ne peuvent pas être légalement propriétaires.

*« De l'extérieur, la maison que je visitais ressemblait en tous points à la maison-type, mais en y pénétrant, je me rendis compte que des structures avaient été illégalement ajoutées et les volumes agrandis. Cela me donnait l'impression que leurs êtres matériels étaient mis à nu sur des terres qu'elles ne pourraient jamais posséder.*

*De plus, une autre manière pour elles de s'approprier des biens dont elles ne seraient jamais propriétaires était la transmission de leurs souvenirs, de leurs épreuves. Elles me faisaient le récit de leurs épreuves. Au début, je ne les écoutais que d'une oreille, mais en les observant travailler la terre avec soin, jour et nuit, j'ai compris que leurs histoires d'adversité, et le fait de les mémoriser par la répétition, s'enrichissaient jusqu'à imprégner tout leur être, et devenaient un moyen alternatif d'appropriation. C'est ce qui m'a encouragée à travailler sur le concept d'appropriation d'un territoire et les manières de marquer ce dernier. »<sup>3</sup>*



[http://nationalatlas.ngii.go.kr/pages/page\\_2320.php](http://nationalatlas.ngii.go.kr/pages/page_2320.php)

Ministry of Environment (2018)

<sup>2</sup> Park Eun-jin et al., *The DMZ Speaks*, Gyeonggi-do: Wisdom House, 2013, pp. 12–51  
<sup>3</sup> VIDEFORMES 2026, Artist Talk, Librairie Les Volcans, 14 mars, 2026



Yangji-ri Archive, Chan Sook CHOI, Centre Camille Claudel © Photo : Ho Kyung MOON / VIDEFORMES 2026

## Deuxième rencontre et Myitkyina

En 2018, quand j'ai découvert l'œuvre de CHOI, je préparais une exposition sur les « femmes de réconfort » de l'armée japonaise. L'exposition, intitulée « Records Memories : Histoires de Femmes de réconfort, les non-dits », nécessitait que je mène des recherches auprès d'artistes internationaux qui avaient déjà travaillé sur des projets relatifs aux « femmes de réconfort » de l'armée japonaise. Ce faisant, je suis à nouveau tombée sur le nom de Chan Sook CHOI, en apprenant que son œuvre *Yangji-ri\_3 channel*, précédemment exposée dans la province de Gangwon, faisait partie de son projet « Re-Move » qui s'intéresse aux reliquats de souvenirs de vie des femmes ayant été déplacées au gré des vastes courants narratifs du siècle dernier et des idéologies de la guerre de Corée et de la Guerre Froide.

Je me suis dit qu'elle serait à même de m'éclairer sur le sujet délicat de ces « femmes de réconfort » de l'armée japonaise, et lui ai donc écrit un email. Elle vivait en Allemagne, à l'époque. Après un certain temps d'attente, j'ai enfin réussi à la voir en personne. Au terme d'une longue conversation, je lui ai passé commande d'une œuvre sur les « femmes de réconfort » de l'armée japonaise à Myitkyina en Birmanie (aujourd'hui le Myanmar). À travers son œuvre *Myitkyina*, CHOI a donné vie aux femmes qui avaient servi de « femmes de réconfort » à l'armée japonaise dans la région de Myitkyina en Birmanie – des

femmes que l'on retrouve sur des photographies et dans des documents, mais dont le statut de victimes du système de « réconfort » n'a jamais été établi. Le « Myitkyina » décrit dans l'œuvre de CHOI n'a rien d'un « objet » issu d'un point de vue ou de perspectives existant sur les « femmes de réconfort » de l'armée japonaise, mais ressort plutôt comme un « être vivant » ayant existé sous diverses formes et à différentes époques<sup>4</sup>.

## Yangji-ri sur le sol français

Depuis notre collaboration sur l'exposition « Records Memories », dès que j'entends parler d'une nouvelle œuvre de Chan Sook CHOI, je visite discrètement l'exposition, accueille l'émotion produite par l'œuvre et envoie un mot d'encouragement à l'artiste.

CHOI a, depuis, gagné plusieurs prix en Corée et à l'international – dont le Hyundai Motor VH Award en 2019 et le Prix de l'Artiste Coréenne en 2021, co-attribué par le Musée national d'art moderne et contemporain et la Fondation SBS. Elle a bâti sa renommée d'artiste sur les thèmes du souvenir et des migrations, qu'elle aborde avec sensibilité et perspicacité.

<sup>4</sup> Retrouvez ma critique de l'œuvre *Myitkyina* de Chan Sook CHOI dans la revue *Turbulences Vidéo* d'août 2025 (n° 129, pp. 70–84) publiée par VIDEFORMES.



Yangji-ri Archive, Chan Sook CHOI, Centre Camille Claudel © Photo : Ho Kyung MOON / VIDEOFORMES 2026

De plus, son projet *Yangji-ri*, qui ne représentait initialement que la situation particulière de la DMZ, s'est étoffé de couches conceptuelles additionnelles pour devenir la *Yangji-ri Archive*. Elle y étudie le rôle des États, des organisations, des corporations et des individus dans l'occupation et l'appropriation des territoires, et la manière dont cette appropriation se matérialise visuellement. Au travers d'œuvres qui portent le regard sur la relation entre les populations déplacées et le territoire, elle touche les spectateurs en posant la question suivante :

« Depuis quand la terre est-elle devenue un objet de domination et d'appropriation de l'humain ? »

Quand j'ai revu CHOI l'automne dernier, on ne s'étaient pas croisés depuis un long moment. Lors de mes discussions avec l'équipe de VIDEOFORMES au sujet d'un projet d'exposition d'un artiste coréen en 2026 – année qui marque le 140<sup>e</sup> anniversaire des relations diplomatiques franco-coréennes – CHOI a été la première artiste à laquelle j'ai pensé. Au regard de l'intérêt grandissant pour la Corée et la culture coréenne, je me suis dit que *Yangji-ri Archive* parlerait tout particulièrement au public français.

Pour les besoins du festival VIDEOFORMES, l'œuvre devait être transportée de Berlin à Clermont-Ferrand. Elle était en effet entreposée chez l'artiste à

Berlin depuis la fin d'une exposition à Brème. Puisqu'il s'agirait d'un transport intereuropéen entre deux villes assez proches, nous avons choisi une méthode d'acheminement qui nous a semblées raisonnable, mais qui s'est avérée catastrophique. Certains éléments de l'œuvre sont arrivés endommagés à Clermont-Ferrand.

Quand j'ai constaté les dommages à mon arrivée à Clermont-Ferrand quelques jours avant le vernissage de l'exposition, j'étais sous le choc. Après avoir ouvert chaque caisse pour constater l'état des éléments de l'œuvre, j'ai écrit un email à CHOI. Sa réponse à ma missive – un mélange de chagrin, de regret, d'inquiétude, d'excuses et de larmes – fut la suivante :

« ... Cela aussi fait partie du destin des maisons de Yangji-ri. Comme je te l'avais dit lors de notre entrevue, je suis convaincue qu'on peut trouver du sens à l'œuvre, même endommagée.

Les habitants ont cultivé le sol et entretenu les maisons pour former des racines vitales et apporter la prospérité aux générations futures. Désormais, ce béton est disséminé à travers le globe par la main de l'artiste. Chaque fois que je construis ces maisons, je pense au poids du désir de l'homme... lourd et solide... »

## Des maisons flottantes

Le processus d'installation n'a pas été chose facile. Je me suis rendue au Centre Camille-Claudiel, le lieu d'exposition, plusieurs fois, et j'ai organisé plusieurs réunions, en présentiel et en distanciel, afin de bien maîtriser les conditions et contraintes de l'espace d'exposition. Au regard de ces dernières, j'ai modifié les plans à plusieurs reprises.

Comme l'œuvre était exposée en France pour la première fois, j'ai également dû concevoir des sous-titres français. Après seulement deux jours de montage, le public a enfin pu découvrir *Yangji-ri Archive*.

La version de *Yangji-ri Archive* présentée au festival VIDEOFORMES 2026 comporte des sculptures représentant les maisons de Yangji-ri, des photographies liées à Yangji-ri ainsi que quatre vidéos : *60 Ho*, *Yangji-ri* et *Artificial Sun*, qui compilent des documents d'archives, des vidéos et des interviews de villageois ; et *qbit to adam*, qui revient sur un narratif d'appropriation basé sur des histoires reliées à la mine de cuivre de Chuquicamata au Chili et à l'observatoire ALMA (Atacama Large Millimeter Array) situé dans le désert de l'Atacama.

En outre, des images extraites de *qbit to adam* ont été utilisées dans le design graphique des supports de communication de l'événement (affiches, dépliants et teasers vidéos) permettant aux festivaliers et aux Clermontois de faire connaissance avec le travail de CHOI, même en dehors du Centre Camille-Claudiel, son lieu d'exposition.

Voici comment CHOI décrit ses impressions en découvrant son œuvre dans la rue :

« ... Les genoux d'une mère qui a supplié pour obtenir la construction d'une école spécialisée à Gangseo-gu – des genoux qu'elle ressent dans sa chair comme les siens – flottent aujourd'hui dans les rues de Clermont-Ferrand. Cette mère avait dit, sur le moment : « Tandis que je suffoquais d'un besoin impérieux d'agir, mon corps a bougé en premier. »

D'autres mères ont affirmé qu'elles avaient ressenti de la colère au moment où elle s'était agenouillée devant les opposants à la construction de l'école. Des années plus tard, quand cette scène de l'audition publique fut jouée dans une pièce de théâtre, la situation

*changea. En regardant la scène depuis le public, les spectateurs ont raconté une expérience de compréhension corporelle de cet acte. Et si la compréhension venait avant la connaissance. »<sup>5</sup>*

J'espère retrouver les maisons de CHOI aux quatre coins du monde. J'espère que les histoires de ces maisons et des terres sur lesquelles elles se trouvent – qui continuent d'être prises et confisquées partout sur la planète, à l'instar des terres des femmes de Yangji-ri dans la région de la DMZ coréenne – continueront d'être partagées, et que de nombreuses personnes les écouteront. Je suis sincèrement curieuse de savoir où les maisons flottantes de CHOI se poseront la prochaine fois.

© Ho Kyung MOON, Commissaire & Directrice de PLUSMOON, Avril 2026 - Turbulences Vidéo #131



Yangji-ri Archive, Chan Sook CHOI, Centre Camille Claudel © Photo : Ho Kyung MOON / VIDEOFORMES 2026

<sup>5</sup> Instagram de Chan Sook CHOI. @chan\_sook\_choi

# RENCONTRES CROISÉES

## LIBRAIRIE LES VOLCANS

### AVEC CHAN SOOK CHOI



Chan Sook CHOI durant le rendez-vous avec Les Volcans © Photo : Valentin JOZELLET / VIDEOFORMES 2026

#### Échange avec Chan Sook CHOI, *Yangji-ri Archive*

La pratique interdisciplinaire de Chan Sook CHOI explore l'expérimentation narrative à travers la migration physique et mentale. Elle aborde des questions sociales en enregistrant les vibrations et les traces d'êtres humains et non-humains fragiles.

L'œuvre concerne la population qui réside dans la DMZ, zone démilitarisée entre les deux Corées (toujours officiellement en guerre). Au-delà, ce sont les questions d'appartenance, de propriété terrienne, de migration qui sont abordées comme souvent chez l'artiste, de manière simple, subtile et souvent troublante. Chan Sook CHOI relie des récits locaux à des questions mondiales d'appropriation des terres, allant de la Corée aux Andes chiliennes. Le titre associe le nom du village à une fragilité sensorielle, soulignant la manière dont les forces politiques et les couches historiques façonnent notre relation aux lieux que nous habitons.



© Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026



# CROSSINGS

# FEMLINK-ART

# CROSSINGS

## COLLECTIF INTERNATIONAL D'ARTISTES FEMLINK-ART

Pourquoi les artefacts sont-ils étudiés par des historiens, des archéologues, des primatologues, des historiens de l'art, des muséologues, des anthropologues... ?

Parce qu'ils sont reliés à l'existence humaine et qu'ils ont une valeur inépuisable dans notre rencontre avec nous-même et avec les autres. Notre capacité à voir et à comprendre le monde est indissociable de ce qui nous lie à la complexité et à la signification des objets.

Chacune des artistes de FemLink-Art explore la notion d'existence humaine à travers sa sélection d'artefacts. A l'image de la vie en constante évolution, les objets s'approchent, se croisent, et s'éloignent, leurs trajectoires se répondent, créant un dialogue silencieux entre les expériences et les sensibilités.

En parcourant des sols multiples, les objets tracent, effleurent, salissent, marquent : ils écrivent le monde à leur manière. La planète devient surface d'écriture ; une immense page sur laquelle l'humanité, à travers ses artefacts, continue d'inscrire son passage.

**Crossings, Installation vidéo, 2026**

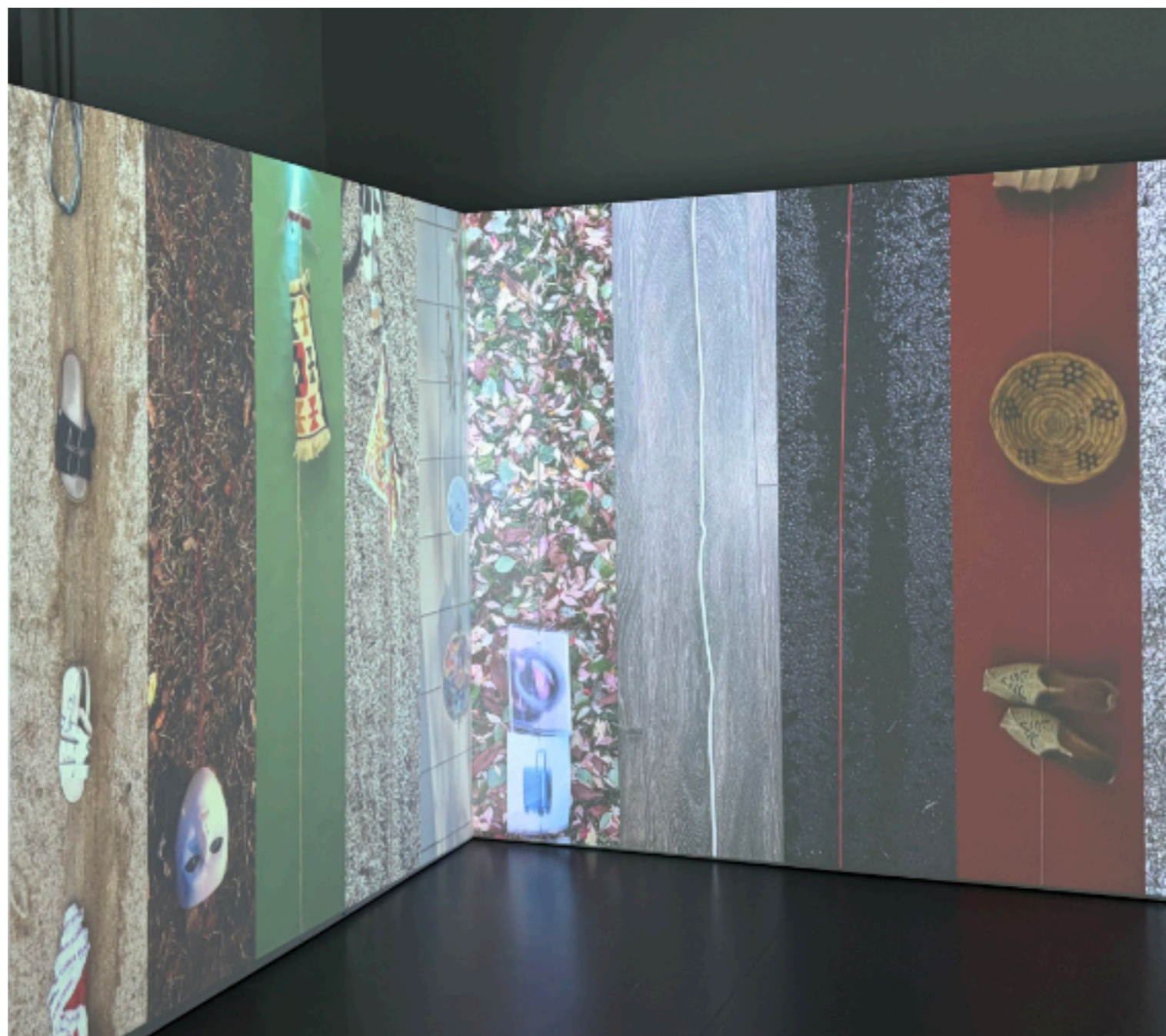
**Production VIDEOFORMES 2026**

**Composition : Véronique SAPIN**

**FemLink-Art**

Amaranta SANCHEZ (Mexique), Angelika RINNHOFFER (Allemagne), M. JUDGE (USA), Cagdas KAHRIMAN (Turquie / France), Carolina SAQUEL (Chili), Evgenija DEMNIEVSKA (Serbie), HeejeongJEONG (Corée), Irina GABIANI (Luxembourg / Georgie), Jelena MISKOVIC (Serbie), Katia Efimova (Russie), Liina SIIB (Estonie), Lucy AZUBUIKE (Nigeria), Maria PAPACHARALAMBOUS (Chypre), Marilena Preda SANC (Roumanie), MelisBILGIN (Turquie), Minoo IRANPOOR (Iran), Mouna Jemal SIALA (Tunisie), RuthBIANCO (Malte), SimaZUREIKAT (Jordanie), Tania PRILLA (Indonésie), Véronique SAPIN (France / Canada), Yue LIANG (Chine)

**CENTRE CAMILLE CLAUDEL  
DU 12 AU 29 MARS**



Crossings, FemLink-Art, Centre Camille Claudel © Photo : Ho Kyung MOON / VIDEOFORMES 2026



FemLink-Art © Photo : FemLink-Art, tous droits réservés

### FEMLINK-ART

FemLink-Art est un collectif international d'artistes vidéo femmes fondé en 2005. Le collectif est synonyme de solidarité entre les femmes artistes du monde entier, au-delà des nationalités et des cultures.

Pendant des siècles, selon les époques et les sociétés, les femmes artistes n'ont pas eu le même accès que leurs homologues masculins à la création, à la formation et à la diffusion de leurs œuvres. Cet ostracisme est encore vécu par de nombreuses artistes dans trop de régions du monde. FemLink-Art souhaite leur ouvrir des portes, partout où le simple fait d'être une femme condamne tout avenir singulier.

FemLink-Art s'est constitué contre cette exclusion de la parole, pour effacer les frontières entre les œuvres et le monde.

FemLink-Art porte le désir de réunir l'immense et singulière force de la culture et de l'art au service des valeurs humaines, du dialogue, de la paix et de la reconnaissance de l'autre, vers un autre monde à visage humain.

Pour les artistes du collectif FemLink-Art, créer des œuvres communes, donc agir ensemble, est une responsabilité, à l'opposé de la résignation. Leur rassemblement en collectif a fait naître ce pouvoir politique « qui surgit entre les êtres humains lorsqu'ils agissent ensemble » : une sororité active.

**Site web :** <https://www.femlink.org/>

**Portrait vidéo du collectif :** <https://youtu.be/CEwFc85s-Og>



© Crossings, FemLink-Art

# CROSSINGS

par Véronique SAPIN, FemLink-Art

Crossings est une installation-vidéo réalisée en 2026 pour marquer les 20 ans de la première diffusion publique d'une des vidéo-compositions de FemLink-Art, le collectif international d'artistes vidéo femmes, fondé en 2005.

Les trente artistes participantes proviennent de 28 pays situés sur les continents européen, asiatique, africain et américain.

## L'installation

Il s'agit d'un espace occupé totalement par des objets qui nous représentent, et qui circulent partout sans s'arrêter. Les objets se déplacent à l'intérieur de 7 colonnes, dans lesquelles ils entrent et ressortent.

Des objets reliés entre eux traversent l'image en circulant sur tout type de sol. A l'image de la vie en constante évolution, les objets s'approchent, se croisent, et s'éloignent, leurs trajectoires se répondent, créant un dialogue silencieux entre les expériences et les sensibilités. On peut entendre le son ambiant des objets qui circulent sur différents types de sol.

Cette œuvre est présentée au public pour la première fois dans le cadre du festival VIDEOFORMES 2026.

## Le processus d'élaboration

Chaque artiste choisit des objets pour leur valeur symbolique liée à l'existence humaine. Les objets sont reliés entre eux. Ils traversent l'image de part en part sur des types de sols différents (herbe, sable, route, neige, feuilles, carrelage, plancher...). Les images sont ensuite découpées en « bandes » étroites de la taille des objets trainés sur différents types de sol. Les bandes d'images occupent l'entièreté de l'espace.

## Les défis

Peu de difficultés. Une fois que l'artiste a choisi quels artefacts elle allait utiliser, le processus à mettre en œuvre est simple.

## Les mots-clés pour définir l'oeuvre

Au cours des soixante dernières années, l'humain a plus que jamais changé le monde dans lequel il vit. Les artefacts représentent l'empreinte que l'humanité laisse derrière elle et ses conséquences dramatiques sur les milieux naturels et la vie en générale. Désormais, par leur nombre et par leurs matériaux, ils représentent des menaces pour notre survie et celles des autres espèces.

## Votre parcours artistique

Un livre a été publié en français sur le collectif, nous vous invitons à vous le procurer sur le site de FemLink-Art. Vous y trouverez des réponses aussi bien concernant notre fonctionnement que des analyses des centaines de vidéos du collectif.

© Véronique SAPIN / FemLink-Art,  
Avril 2026 - Turbulences Vidéo #131



© Crossings, FemLink-Art



Crossings, FemLink-Art, Centre Camille Claudel © Photo Gabriel SOUCHEYRE / VIDEOFORMES 2026

# FLÂNEUR

## CHRISTA SOMMERER & LAURENT MIGNONNEAU



# FLÂNEUR

## CHRISTA SOMMERER & LAURENT MIGNONNEAU (AUT / FRA)

Dans l'installation interactive *Flâneur*, les visiteurs peuvent se déplacer sur une grande surface de projection circulaire. Leurs déplacements génèrent de la végétation, composée de feuilles, de fleurs, de branches et d'autres éléments organiques. Se promener permet ainsi de remplir un jardin virtuel coloré, qui se recompose en permanence.

L'idée derrière *Flâneur* s'inspire d'une évolution récente de la société, qui valorise l'efficacité, la mesurabilité et l'optimisation. Les technologies numériques ont désormais envahi presque tous les aspects de nos vies, entraînant de profonds changements dans notre manière de vivre et d'interagir.

Les espaces dédiés au repos, à la contemplation et à l'errance sont de plus en plus oubliés. Avec *Flâneur*, nous souhaitons retrouver cette liberté individuelle : se promener, errer, expérimenter et ressentir, sans objectif précis, sinon observer, contempler et créer.

*Flâneur* est un terme associé à l'oisiveté, voire à la perte de temps. Pourtant, la flânerie peut aussi être perçue comme un acte créatif, générant de nouvelles pensées, de nouvelles expériences et de nouvelles manières de voir le monde. Artistes, écrivains et philosophes ont souvent souligné l'importance de la dérive, et Honoré DE BALZAC qualifiait même la flânerie de « gastronomie de l'œil ».

Dans l'installation interactive *Flâneur*, nous souhaitons offrir une expérience où l'errance et la dérive créent un espace peuplé d'une nature numérique magnifique, sans cesse recomposée en fonction du parcours et de l'attention de chacun.

Et s'il est agréable de créer son propre jardin virtuel, celui-ci est aussi menacé de destruction : des insectes numériques, eux aussi attirés par ces belles flores, apparaissent rapidement pour les dévorer. Ils s'organisent et éliminent tout ce que les humains ont créé.

Entre la joie de créer un jardin et le cycle de disparition provoqué par ces insectes virtuels, on peut y voir une évocation de l'impact humain sur la nature. *Flâneur* célèbre la flânerie sans but ainsi que le cycle de la création et de la disparition, en nous invitant à dériver et à faire l'expérience de l'inattendu.

*Flâneur*, Christa SOMMERER & Laurent MIGNONNEAU, Installation interactive, 2026, Première Mondiale, Production VIDEOFORMES 2026

CHAPELLE DE L'ORATOIRE  
DU 12 AU 29 MARS



© *Flâneur*, Christa SOMMERER & Laurent MIGNONNEAU



Christa SOMMERER & Laurent MIGNONNEAU  
© Photo : Christa SOMMERER & Laurent MIGNONNEAU, tous droits réservés

### CHRISTA SOMMERER & LAURENT MIGNONNEAU

Christa SOMMERER et Laurent MIGNONNEAU comptent parmi les artistes et chercheurs les plus innovants et les plus renommés au niveau international dans le domaine des arts numériques. Leur travail a été qualifié d'« historique » (Toshiharu Itoh, NTT-ICC Museum, Tokyo) pour avoir développé des interfaces naturelles et intuitives et appliqué des principes scientifiques tels que la vie artificielle et les systèmes génératifs aux interfaces innovantes de leurs œuvres d'art.

Ils mènent des recherches et travaillent dans le domaine de l'art interactif. Leur vaste œuvre artistique traite de la vie naturelle et artificielle, de la communication humaine et électronique, ainsi que de l'implication du public dans une œuvre « ouverte ». Pour leur travail, ils développent souvent des interfaces spécifiques qui permettent une participation surprenante, complexe et poétique du public. Leur première œuvre commune, *Interactive Plant Growing* (1992), dans laquelle les spectateurs influencent la croissance de plantes virtuelles en touchant des plantes réelles, est désormais considérée comme un classique de l'art numérique et a marqué leur percée sur la scène alors naissante de l'art numérique.

Ils ont créé plus d'une cinquantaine d'œuvres d'art interactives novatrices qui ont été présentées dans plus de 400 expositions internationales dans des institutions renommées à travers le monde.

Ils ont reçu de nombreux prix pour leur travail, à commencer par le Golden Nica pour l'art interactif du Prix Ars Electronica Award 1994, où le couple d'artistes franco-autrichien a été le premier à recevoir un prix « autrichien ». D'autres distinctions ont suivi, notamment l'ARCO BEEP Award 2016 à Madrid, le Wu Guanzhong Art and Science Innovation Award 2012, décerné par le ministère de la Culture de la République populaire de Chine, le grand prix culturel de la Haute-Autriche 2017 pour les formes d'art interdisciplinaires et, en 2021, le prix national autrichien des arts dans la catégorie arts numériques.

Site web : <https://interface.ufg.ac.at/christa-laurent/>

Portrait vidéo des artistes : <https://youtu.be/DjWkSxMOCjs>

# FLÂNEUR

par Christa SOMMERER & Laurent MIGNONNEAU

*Dans cette installation, les visiteurs peuvent se promener sur une grande surface de projection circulaire. Leurs pas et leur vitesse créent de belles végétations, composées de feuilles, de fleurs, de branches et d'autres éléments organiques. En se promenant, ils remplissent un jardin virtuel coloré qui se recompose sans cesse.*

*Cependant, les fourmis numériques apprécient également cette belle flore et viennent rapidement la dévorer. Elles s'organisent pour transformer tout ce que les humains ont créé. Mais dès que les visiteurs se remettent à marcher, le jardin virtuel se compose de nouveau.*

*Flâneur célèbre la promenade sans but et le cycle de vie de la création et de la disparition. Elle nous rappelle que nous, les humains, faisons partie d'un vaste écosystème où tout est lié. Nos actions ont un impact sur l'environnement et nous sommes responsables du maintien d'un équilibre sain avec la nature qui nous nourrit.*

## Le processus de développement

Nous avons déjà créé plusieurs installations interactives où les visiteurs peuvent interagir avec la nature virtuelle, les plantes et les insectes. *Flâneur* est une nouvelle production qui n'a jamais été présentée auparavant.

En termes de production, nous avons développé plusieurs de nos concepts précédents, tels que la projection au sol, la création de plantes et l'interaction avec les insectes. Nous avons maintenant combiné ces idées dans *Flâneur* et apprécions également la possibilité de projeter sur une très grande surface où plusieurs visiteurs peuvent interagir en même temps.

## Inspirations et références

En général, nous apprécions tous les arts qui traitent la nature avec respect. Des premières peintures de paysages aux illustrations botaniques, en passant par les natures mortes et l'art plus moderne où les artistes traitent de la préservation et de l'appréciation de la nature, il existe d'innombrables œuvres, artistes et genres qui nous inspirent.

Nous nous situons généralement dans le domaine des arts numériques, avec un accent particulier sur l'art interactif. L'interactivité et la participation du public nous permettent d'impliquer ce dernier de manière plus physique et tacite. C'est un outil puissant pour amener les visiteurs à ressentir l'œuvre à travers leur corps et à s'engager dans l'œuvre et son message de manière très directe et intuitive.

## Les défis

Les questions techniques sont bien sûr toujours un défi. Cependant, elles peuvent également inspirer à trouver de nouvelles solutions créatives auxquelles on n'avait pas pensé auparavant. Dans l'art des médias, le matériel façonne souvent le résultat et il faut également veiller à ce que la technologie ne prenne pas le dessus, mais à ce que le message artistique reste au premier plan.

## Intérêt pour l'art numérique

Cela s'est fait naturellement. Christa a étudié la botanique et l'art moderne, puis s'est tournée vers l'art numérique en 1991. Laurent travaillait déjà dans le domaine de l'art numérique depuis son enfance, puisqu'il a créé ses premières interfaces électroniques à l'âge de 10 ans, il a étudié l'art et a réalisé sa première exposition interactive en 1986.

Nous nous sommes rencontrés en 1992 et avons commencé à travailler ensemble, car nous voyions tous deux un nouveau potentiel dans la création d'œuvres d'art interactives où les humains peuvent créer une nature numérique en interagissant avec la nature physique réelle. Notre toute première collaboration a été *Interactive Plant Growing*, une installation qui a connu un succès immédiat et qui est aujourd'hui très connue. Elle a été et est toujours présentée dans plus de 100 expositions à travers le monde. Nous pouvons vivre de notre art, car nous avons également travaillé comme chercheurs artistiques au Japon et enseignons en tant que professeurs d'art numérique au Japon et en Autriche depuis 1997.

© Christa SOMMERER & Laurent MIGNONNEAU,  
Avril 2026 - Turbulences Vidéo #131



*Flâneur*, Christa SOMMERER & Laurent MIGNONNEAU, Chapelle de l'Oratoire © Photo : Gabriel SOUCHEYRE / VIDEOFORMES 2026





# YURI'S METAMORPHOSIS HUGO ARCIER

# YURI'S METAMORPHOSIS

## HUGO ARCIER (FRA)

*Yuri's Metamorphosis* est une installation vidéo immersive créée par Hugo ARCIER et produite par le studio N° 130.

Ce récit de science-fiction questionne les dérèglements climatiques et nous projette dans l'avenir de l'humanité, en portant un regard critique sur le technosolutionnisme et la géo-ingénierie.

Le narrateur est un être hybride, mi-homme mi-végétal, dont la peau évoque l'écorce d'un arbre. Il raconte le début des grands incendies liés au réchauffement climatique et le cercle vicieux qui s'ensuit: moins d'arbres accélèrent la hausse des températures.

Aucune technologie ne parvient à enrayer le désastre: usines de captation de carbone, largage de chlorure d'argent pour faire pleuvoir, millions de billes blanches imitant la réflexion de la glace fondue...

Lorsque surgit une nouvelle innovation scientifique, l'humanité semble enfin entrevoir une solution: hybrider l'homme, lui conférer des propriétés végétales pour absorber le CO<sub>2</sub> et prolonger sa vie. Mais cette transformation n'est pas sans conséquences. Yuri, premier cobaye de cette technologie, en découvrira le prix à ses dépens.

Dans un style visuel inspiré de la culture des jeux vidéo et une narration favorisant le hors-champ et la libre interprétation, Hugo ARCIER nous livre un miroir glaçant de notre monde.

*Yuri's Metamorphosis*, Hugo ARCIER, installation vidéo immersive 3 écrans, 2025, Première Mondiale

© N° 130 Creative Studio et Hugo ARCIER

Texte : Patrick BOUVET

Comédien en performance capture (Yuri) : Vincent BERGER

Musique : Annabelle PLAYE

Création sonore : Hugo ARCIER et Marc SIFFERT

Mixage audio : Marc SIFFERT



*Yuri's Metamorphosis*, Hugo ARCIER, Chapelle du Couvent de Beaurepaire © Photo : Hugo ARCIER / VIDEOFORMES 2026

CHAPELLE DU COUVENT DE BEAUREPAIRE  
DU 12 AU 29 MARS



Hugo ARCIER © Photo : Hugo ARCIER tous droits réservés

### HUGO ARCIER

Hugo ARCIER est un artiste d'une époque numérique. Se consacrant d'abord aux effets visuels pour des longs-métrages, il travaille pour des réalisateurs comme Alain RESNAIS, Roman POLANSKI ou Jean-Pierre JEUNET.

Cette activité professionnelle lui permet d'acquérir une connaissance pointue de l'outil numérique, et des images de synthèse en particulier, nécessaire à l'émergence de ses projets artistiques.

Il élabore à partir de 2004 des œuvres plastiques et réflexives qui décortiquent méticuleusement les spécificités des images de synthèse 3D et des mondes virtuels, s'inscrivant dans une nouvelle forme d'art. Il utilise dans sa pratique des outils issus du jeu vidéo. Le virtuel devient matière poétique, et les mondes créés dans les jeux sont réinvestis comme terrains de contemplation et de pensée.

Exposées dans festivals (Némo, Mutek, Elektra...), galeries et institutions (Palais de Tokyo, Le 104, New Museum), ses œuvres lui valent d'être nommé Chevalier des Arts et Lettres en 2016. Il fonde en 2017 le studio N° 130 spécialisé dans les nouvelles images utilisées dans un cadre artistique.

Site web : <https://hugoarcier.com/fr/>

Portrait vidéo de l'artiste : <https://youtu.be/CjwrzWMiKEY>

# YURI'S METAMORPHOSIS

par Hugo ARCIER

*Yuri's Metamorphosis est une installation vidéo immersive. L'œuvre a été initiée en 2020 et finalisée en 2025.*

*L'installation se présente sous la forme de trois écrans séparés. Un jeu sur le montage et de rythme s'opère entre ces trois écrans, qui peuvent diffuser parfois simultanément trois plans différents, ou au contraire se composer en format panoramique sur deux ou trois écrans. Le spectateur navigue entre une vision large des trois écrans ou une vision plus rapprochée et parcellaire sur un écran.*

*Ce récit de science-fiction est porté par un être hybride, mi-homme mi-végétal, qui questionne les bouleversements climatiques et nous projette dans un futur possible de l'humanité. Le projet adopte un regard critique sur le technosolutionnisme et la géo-ingénierie.*

*Il s'agit d'une première présentation de l'œuvre !*

## Processus d'élaboration de l'oeuvre

Les images ont été créées à l'aide d'*Unreal Engine*, un moteur 3D initialement développé pour le jeu vidéo. Une intelligence artificielle est utilisée ponctuellement dans le film. Elle est nourrie par les images générées via *Unreal Engine* afin de prolonger certains plans (poumons, usine de captation de CO2...).

Yuri est un personnage virtuel interprété par le comédien Vincent BERGER, qui lui prête sa voix et ses mouvements via la performance capture.

## Approche artistique

Le film emprunte les codes visuels du jeu vidéo : apparition brutale d'objets plutôt que fondus enchaînés, transparence des surfaces 3D (invisibles d'un côté), bugs visuels, etc. Il s'agit d'un langage nouveau en construction.

L'installation avec ses longs travellings a aussi une dimension cinématographique, et s'inspire de cinéastes formalistes comme Stanley KUBRICK, Andrei TARKOVSKY ou Béla TARR...

## Les défis

C'est un projet qui a été réalisé sur un temps long. Le fait qu'il y ait 3 écrans multiplie la quantité de plans en images de synthèse à créer.

L'autre difficulté est aussi bien sûr d'avoir un personnage virtuel et que ce personnage puisse transmettre des émotions. Il fallait aussi que ce personnage puisse être vu en gros plan. Ses yeux sont tout particulièrement importants pour la transmission de la performance de l'acteur.

## Les mots-clés pour définir l'oeuvre

Hybridation, techno solution, hypnose.

## Parcours artistique

Je pratique les images de synthèse dans un cadre artistique depuis les débuts de carrière. Je vis de mon art même si cela demande des talents d'équilibriste.

© Hugo ARCIER, Avril 2026  
- Turbulences Vidéo #131



*Yuri's Metamorphosis, Hugo ARCIER, Chapelle du Couvent de Beaurepaire © Photo : Hugo ARCIER / VIDEOFORMES 2026*



*Yuri's Metamorphosis*, Hugo ARCIER, Chapelle du Couvent de Beaurepaire © Photo : Gabriel SOUCHEYRE / VIDEOFORMES 2026



# WATER EYES

## JULIE STEPHEN

### CHHENG

Water Eyes, Julie STEPHEN CHHENG, Chapelle de l'Ancien hôpital général © Photo : Gabriel SOUCHEYRE / VIDEOFORMES 2026

# WATER EYES

## JULIE STEPHEN CHHENG (FRA)

*Water Eyes* a commencé à Montrond-les-Bains, au sein de la médiathèque des Passerelles, avec un temps de résidence permettant d'appréhender l'atmosphère du lieu, d'échanger avec les habitants et de laisser le territoire influencer la création. La découverte des villes d'eau a enrichi la compréhension symbolique de l'eau, notamment l'idée de "routes" qui relient êtres vivants et territoires.

Il en est ressorti *Water Eyes*, une fresque modulaire en réalité augmentée construite autour d'un personnage : celui de l'eau. Grâce à une application gratuite intitulée Fortune Teller AR, les visiteurs animent les yeux et accèdent à sa vision du monde, profonde, résiliente et poétique à travers un filtre aquatique.

La narration s'inspire de différentes philosophies de l'eau et de nombreuses expressions du monde entier qui témoignent d'une sagesse universelle. Au fil de l'expérience, la voix de l'eau partage conseils et réflexions.

Cette structure permet deux niveaux d'usage : une fresque pour le public ainsi que des ateliers permettant de créer son propre gardien et ainsi, de continuer à recevoir des conseils au quotidien.

Le projet conjugue narration, animation, musique et image afin de proposer un univers immersif et énigmatique. Accompagnée de Thomas PONS et de Julien HOGNON, l'expérience propose des filtres AR afin d'offrir une vision incarnée du personnage de l'eau. Visuellement, les dessins au feutre évoquent des routes d'eau visibles et invisibles, métaphore des liens unissant lieux et personnes.

L'ensemble aborde la multiplicité des regards : la possibilité d'élargir sa perception en adoptant celle d'un autre être, d'une autre culture ou d'une autre sensibilité à travers la compréhension des différences.

*Water Eyes*, Julie STEPHEN CHHENG

Fresque en réalité augmentée, 2024

Production VIDEOFORMES 2026 pour La Route des Villes d'Eaux du Massif Central / Projet Culture Bains #2, Résidence de création ville de Montrond-les-Bains

Textes et images : Julie STEPHEN CHHENG

Animation : Thomas PONS

Sound Design : Apollo NOIR

Développeur : Julien HOGNON

CHAPELLE DE L'ANCIEN HÔPITAL GÉNÉRAL  
DU 12 AU 29 MARS



*Water Eyes*, Julie STEPHEN CHHENG © Julie STEPHEN CHHENG, tous droits réservés



Julie STEPHEN CHHENG © Photo : tous droits réservés

### JULIE STEPHEN CHHENG

Julie STEPHEN CHHENG, diplômée des Arts Décoratifs de Paris, explore le papier et le numérique dans le livre, le design et la scénographie.

Elle se distingue par son travail sur l'hybridation entre le support papier et les technologies numériques, utilisant la réalité augmentée pour donner vie à la matière.

Autrice de nombreux livres, applications et expositions interactives, elle a été en résidence à Kyoto à la Villa Kujoyama, à Hong Kong avec le HKAC et à Auckland à la Villa Antipode.

Créatrice d'Uramado AR et collaboratrice d'Hermès, elle développe aujourd'hui *Fortune Teller* et *Paysages en construction*.

Site web : <https://juliestephencheng.com/>

Portrait vidéo de l'artiste : <https://youtu.be/l2axYodYKU>

# WATER EYES

par Julie STEPHEN CHHENG

*Water Eyes est une fresque en réalité augmentée pour aller à la rencontre du personnage de l'eau.*

*Le spectateur télécharge une application gratuite intitulée Fortune Teller AR et anime les yeux de l'illustration. Un filtre et des animations invitent à voir à travers le regard de l'eau.*

*Des textes permettent d'appréhender sa vision du monde et de saisir la philosophie de l'eau à travers certains concepts autour de la symbolique de l'eau.*

*L'oeuvre parle de l'eau en tant que personnage. Globalement, les textes s'inspirent de différents écrits venant du monde entier dont par exemple : l'Eau et les Rêves de Gaston BACHELARD.*

## Processus d'élaboration

Pour ce projet avec la Route des Villes d'Eaux, je suis intervenue à Montrond-les-Bains. C'est un territoire agréable, propice aux balades, doté d'un très beau patrimoine, notamment un magnifique château à ciel ouvert qui marque le paysage.

J'ai pu m'y installer une semaine avec mon compagnon et animateur Thomas PONS afin de poser les premiers dessins et les premières animations. Vivre sur place permet de ressentir la «vibe» du lieu. C'est aussi une histoire de rencontres : échanger avec les habitants, se laisser influencer, laisser le territoire et ses gens imprégner le projet.

Je ne connaissais pas les villes d'eaux avant ce projet. J'avais toutefois quelques notions de thérapies par l'eau, notamment en Inde et en Chine. Je trouve l'idée de la Route des Villes d'Eaux très poétique, autant par ce qu'elle symbolise : l'eau comme élément thérapeutique, capable de soigner, que par sa dimension de lien : l'eau relie les personnes entre elles, mais aussi, à une autre échelle, les villes, les territoires et même l'Europe.

Dans mon travail, j'ai toujours été sensible à l'eau: j'ai souvent représenté des univers marins, des rivières, des lacs, des marées... des images très chargées symboliquement. Je reviens d'ailleurs de Nouvelle-Zélande, où l'eau occupe une place très particulière et où les gens se situent beaucoup par rapport à elle. Habiter Paris me permettrait presque de me présenter en disant que j'habite « au sud de la rivière » et que je suis née « près de la mer ».

*Water Eyes* est devenue une fresque composée de modules, qui s'augmente grâce à une application. Elle raconte l'histoire du personnage de l'Eau. Avec cette application, on peut littéralement voir à travers son regard : accéder à sa perception du monde. Dans cette proposition, seuls les yeux s'animent, une idée que j'aimais beaucoup, car elle offre une porte d'entrée narrative très forte.

Enfin, avoir tout construit autour des yeux permet plusieurs niveaux d'usage : une fresque combinatoire, qui peut être différente à chaque fois ; un jeu avec le lieu, ici les Passerelles, pour intégrer des yeux sur le mobilier et ainsi, incarner le personnage de l'eau sur des éléments du réel ; et des ateliers participatifs, où chacun peut créer sa propre version du personnage de l'eau, et ainsi ramener son gardien chez soi.

Je souhaitais travailler simultanément la narration, l'animation, la musique et l'image grâce à l'application pour créer un univers enveloppant, mystérieux et poétique. J'ai collaboré avec Julien HOGNON et Étienne DE VOLUMIQUE, ainsi

qu'Apollo NOIR et Thomas PONS, afin que chacun apporte sa sensibilité. Les filtres, idée proposée par Julien DE VOLUMIQUE, ont particulièrement orienté le projet vers cette notion de regard de l'eau, de perceptions multiples et changeantes.

Sur le plan visuel, j'ai voulu évoquer ces routes d'eaux visibles et invisibles. À travers une technique au feutre, je cherche à montrer que l'eau n'est pas seulement spatiale : elle relie aussi les gens, elle crée un point commun. Les tracés graphiques sont inspirés de voies d'eau, et les différents personnages que l'on rencontre, bien que multiples, sont en réalité un seul et même être, car ils partagent le même œil.

Cet œil unique voyage entre les êtres vivants et se retrouve dans tous les points d'eau qui nous entourent. Il incarne la continuité, la circulation, les liens invisibles qui existent entre nous.

## Inspirations

Je m'intéresse beaucoup à la mode et au design : Issey MIYAKE, Bruno MUNARI, Enzo MARI sont des créateurs qui travaillent des dispositifs et des mécaniques.

Dans cette installation, plus spécifiquement, il s'agit d'apprendre davantage sur le monde de l'eau, sa façon de percevoir les autres, ses relations tout en découvrant parallèlement quelque chose sur soi-même. Deux de ses amis interviennent aussi : l'Œil du Tonnerre et l'Œil du Ciel, des personnages secondaires qui enrichissent son univers.

J'ai également voulu partager différentes réflexions et concepts liés à l'eau, que je trouve particulièrement intéressants et révélateurs d'une véritable philosophie de l'eau, notamment :

- Wu Wei (la non-action, Taoïsme)
- Mizu no Kokoro(水の心), «l'esprit de l'eau»(Japon)
- Panta Rhei (Grec : «tout s'écoule»)
- *L'Eau et les Rêves* de Gaston BACHELARD
- Et j'y ai intégré plusieurs expressions provenant du monde entier, porteuses d'une sagesse universelle autour de l'eau :
  - « L'eau qui coule ne moisit pas. » (Grec)
  - « L'eau est fine mais lourde. » (Inde)
  - « L'eau est le plus ancien des remèdes. » (Finnois)
  - « Ne te baigne pas dans une eau que tu ne connais pas. » (Sénégal)

- « L'eau coule et trouve son chemin. » (Chine)
- « Quand l'eau arrive, le canal se forme. » (Chine)
- « Les eaux calmes sont profondes. » (Allemagne)
- « Comme l'eau sur le dos d'un canard. » (France)
- « L'Esprit comme l'eau. » (Japon)
- « Comme un poisson dans l'eau. » (France)

Tout au long de l'expérience, le personnage de l'Eau nous parle. Si l'on prend le temps de s'ouvrir à lui, on accède à ses conseils, susceptibles de nous accompagner au quotidien.

Plus globalement, c'est une manière d'évoquer la multiplicité des regards : montrer que notre vision peut s'enrichir lorsque l'on se met à la place de l'autre et que l'on accepte que chacun perçoit le monde différemment. Cela vaut aussi bien pour un animal dont la vision diffère de la nôtre, pour une image personnalisée — comme ici l'eau — que pour des personnes venant d'ailleurs, d'une autre culture, d'un autre milieu social ou vivant avec un handicap.

C'est une invitation à accueillir les différences et les points de vue. Voilà le message que je souhaite transmettre.

### Les défis

Le défi majeur est d'utiliser la réalité augmentée comme support de narration et non simple gadget, pour cela il faut travailler l'entremêlement de l'usage, de l'illustration et de l'animation.

### Les mots-clés pour définir l'oeuvre

Interactif, dispositif, narratif, narration combinatoire, illustration.

### Parcours artistique

Je suis diplômée des Arts Décoratifs de Paris dans la section Image Imprimée, où j'ai appris à créer des livres de la narration, de l'illustration, du graphisme jusqu'à l'impression et la reliure. Très vite, je me suis intéressée à l'Oulipo et aux livres à systèmes pour explorer différentes mécaniques de fabrication d'histoires. Entourée de personnes travaillant dans le cinéma, j'ai entrepris de mêler les techniques de fabrication d'un livre aux outils numériques afin de créer des univers où le choix et le mouvement du spectateur jouent un rôle et enrichissent l'histoire.

Je vis de mes projets personnels depuis 6-7 ans.

© Julie STEPHEN CHHENG, Avril 2026  
- Turbulences Vidéo #131



Water Eyes, Julie STEPHEN CHHENG © Julie STEPHEN CHHENG, tous droits réservés



Water Eyes, Julie STEPHEN CHHENG, Chapelle de l'Ancien hôpital général © Photo : Julie STEPHEN CHHENG / VIDEOFORMES 2026



# PIXEL PAINTING

## #LUGE

### ISABELLE DEHAY

Pixel Painting #Luge, Isabelle DEHAY, Chapelle de l'Ancien hôpital général © Gabriel SOUCHEYRE / VIDEOFORMES 2026

## PIXEL PAINTING #LUGE

### ISABELLE DEHAY (FRA)

Produit pour l'édition 2024 de la Quinzaine photographique Nantaise, le film *Pixel Painting #Luge* s'inscrit dans les paysages enneigés du Cantal.

L'artiste s'empare de la dimension suggestive et fantasmagorique du phénomène de neige. En vidéo, la neige est ce « *bruit blanc* » de l'écran avant l'image. Davantage que vierge de toute information, le paysage semble ici disparaître pour laisser place à la pureté d'un paysage mental, offrant une narration nouvelle à l'espace de la scène. L'artiste a conçu et écrit un algorithme lui permettant d'observer les mouvements et, en fonction, de sélectionner, trier et tisser les pixels tout au long de la séquence filmée. Tout a bien eu lieu, mais dans un autre ordre que celui qui vous est présenté. Les protagonistes explorent les jeux de neige. De la même façon que notre mémoire fragmente un souvenir, certaines parties de l'image disparaissent. Elles seront bientôt recouvertes par un nouvel échantillon de pixels, sinon d'une fraîche couche de poudreuse.

La série *NEVE* présente ces images du film transférées sur toile, les pixels se fondent dans la peinture. Fragilité des paysages, fragilité de l'humain. Le spectateur reconstruit les interactions possibles entre les personnes, comble l'indicible, guidé par une image épurée qui fait appel à une mémoire sensorielle comme aux souvenirs d'enfance. Artistiquement, le film pointe la fragmentation du vivant, l'infiniment petit du pixel, l'effet de la vitesse sur ce que notre cerveau retient et recompose des informations qui lui parviennent. Au delà de ce qui est visible, dans la blancheur des cristaux, les corps, les gestes et nos représentations se confondent.

*Pixel Painting #Luge*, Isabelle DEHAY, installation vidéo et peintures sur toile, 2024, en partenariat avec M3C2

CHAPELLE DE L'ANCIEN HÔPITAL GÉNÉRAL  
DU 12 AU 29 MARS



*Pixel Painting #Luge*, Isabelle DEHAY, Chapelle de l'Ancien hôpital général © Photo : Valentin JOZELLET / VIDEOFORMES 2026



Isabelle DEHAY © Photo : Isabelle DEHAY, tous droits réservés

#### ISABELLE DEHAY

Née à Paris, Isabelle DEHAY vit et travaille en région nantaise.

Isabelle DEHAY mène une recherche élargie sur l'image en mouvement. Au delà des prises de vue qu'elle réalise, elle programme des algorithmes, analyse et intervient au plus près du signal qui compose l'image filmique et photographique, dans ses composantes digitales.

Délibérément artificielles, les "images mentales" des trois séries qu'elle développe, *Paysage Dpi*, *Pixels Paintings* et *Pixselfies*, interrogent le rôle des mémoires humaines et artificielles sur nos propres représentations.

Face à ces flux qui modifient en profondeur nos perceptions, l'artiste trie et tisse l'information de l'image et induit de nouvelles représentations cognitives. Tout en créant des passerelles entre la photographie, le cinéma et la peinture, son oeuvre témoigne de la vitesse de nos échanges, de la faculté de notre cerveau à traiter l'information afin de construire une réalité subjective.

Site web : [www.reseaux-artistes.fr/dossiers/isabelle-dehay](http://www.reseaux-artistes.fr/dossiers/isabelle-dehay)

Portrait vidéo de l'artiste : <https://youtu.be/vEZp8C8HMJc>

# PIXEL PAINTING

## #LUGE

par Isabelle DEHAY

*Questionnant notre environnement physique et virtuel, les oeuvres d'Isabelle DEHAY réorganisent notre système de représentations en fragmentant l'image, l'information et, au plus secret, en tissant les pixels d'une image digitale.*

*Son travail questionne notre mémoire, un lieu, un visage, l'ici et l'ailleurs. Il se frotte au processus cognitif nécessaire à la fabrication d'une représentation intérieure, image mentale mordue par l'effacement, le souvenir, une réalité recomposée.*

L'histoire s'écrit alors autant dans ses oublis que dans sa permanence.

À quel moment reconnaît-on un visage, un lieu ?

Par quel cheminement nous devient-il familier ?

Que retenir, plus qu'une vibration, une impression globale dont certaines informations manquantes ne nous empêchent en rien de l'identifier ?

Constamment retissées, comment se poétisent nos représentations ?

© Isabelle DEHAY, Avril 2026  
- Turbulences Vidéo #131



Pixel Painting #Luge, Isabelle DEHAY © Isabelle DEHAY



Pixel Painting #Luge, Isabelle DEHAY © Isabelle DEHAY

# LA BELLE AU BOIS DORMANT GIULIANA CUNÉAZ

*La Belle au bois dormant*, Giuliana CUNÉAZ, Chapelle de l'Ancien hôpital général © Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026

# LA BELLE AU BOIS DORMANT

## GIULIANA CUNÉAZ (ITA)

*La Belle au bois dormant* est une œuvre interactive qui permet au spectateur de vivre une expérience immersive à caractère émotionnel grâce à l'utilisation de l'intelligence artificielle. Il n'y a plus une œuvre unique à contempler, mais un processus visuel toujours différent, au centre duquel se situe la personnalité de chaque participant. En s'allongeant sur un lit spécialement conçu, intégrant des éléments polymatériaux évoquant l'univers technologique, chacun se retrouve face à sa propre vision onirique projetée sur un écran encastré à l'intérieur du baldaquin.

À l'écran apparaissent des images particulièrement évocatrices, générées à partir d'une base de données créée par l'artiste et correspondant à l'élaboration linguistique et créative du visiteur. C'est ce dernier qui déclenche le processus immersif en écrivant une phrase sur une tablette, ensuite retravaillée par l'IA, permettant la lecture de l'écriture manuscrite.

Signe et rêve trouvent ainsi leur synthèse au terme d'une recherche dans laquelle l'artiste développe sa poétique de manière totalement innovante en interaction avec la machine. Le résultat se modifie à chaque fois et chacun se trouve face à une image différente, née de son propre inconscient. L'ensemble se déroule en direct : quelques instants seulement après avoir laissé sa trace graphique, comme par magie, apparaît une animation personnalisée, non reproductible, car fondée exclusivement sur l'individualité de l'écriture.

Chaque spectateur inspire ainsi une œuvre d'art différente, sans que son rêve puisse apparaître une seconde fois. Le titre de l'œuvre fait référence à *La Belle au bois dormant*, le célèbre conte de Charles PERRAULT. Mais ici, il est impossible de s'endormir.

*La Belle au bois dormant*, Giuliana CUNÉAZ, installation interactive générative, 2023

CHAPELLE DE L'ANCIEN HÔPITAL GÉNÉRAL  
DU 12 AU 29 MARS



*La Belle au bois dormant*, Giuliana CUNÉAZ, Chapelle de l'Ancien hôpital général © Sen JANSEN / VIDEOFORMES 2026



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 : *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, Antepima 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://youtu.be/Jqv-uUcEBq4>

# LA BELLE AU BOIS DORMANT

par Giuliana CUNÉAZ

*La Belle au bois dormant est une œuvre interactive offrant une expérience immersive grâce à l'intelligence artificielle. En s'allongeant sur le lit, le spectateur peut voir ses propres rêves se transformer en images lyriques, accompagnées de sons délicats.*

*Entrer en contact avec notre part secrète devient alors simple : il suffit d'écrire une phrase sur la tablette placée à côté du lit pour faire apparaître une animation correspondant à son propre signe graphique. L'algorithme génère l'image à partir d'une vaste base de données, grâce à une intelligence artificielle.*

*Il n'y a pas de narration, mais un dialogue intime avec celui qui regarde, face à une œuvre qui le touche de très près. La Belle au bois dormant évoque les rêves — et donc nous-mêmes : notre inconscient, nos désirs les plus secrets.*

## Processus d'élaboration de l'oeuvre

C'est la première fois que l'œuvre est présentée physiquement en France, et j'en suis très heureuse. L'an dernier, elle a reçu le premier prix du public au concours international Opline Prize à Paris, mais l'événement s'était tenu en ligne.

Sa réalisation a nécessité un long processus, d'autant qu'en 2023 l'intelligence artificielle n'était pas encore aussi performante qu'aujourd'hui. Beaucoup pensaient le projet impossible. Pourtant, grâce à ma persévérance et à l'aide d'un ami expert en IA, j'ai pu le mener à bien, tout en préservant mon identité esthétique et linguistique.

Je souhaitais également créer une œuvre véritablement personnalisée : elle agit comme une chiromancienne. Au lieu de lire les lignes de la main, elle interprète le signe de celle ou celui qui écrit sur la tablette.

## Inspirations et références

Il n'y a pas de référence directe à des artistes précis, mais ma recherche cherche à dépasser les limites du visible ; elle peut ainsi évoquer certains grands maîtres du surréalisme comme Max ERNST, Leonora CARRINGTON ou Paul KLEE.

En tant qu'artiste contemporaine, j'apprécie particulièrement le travail de Pierre HUYGHE.

## Les mots-clés pour définir l'oeuvre

Rêve, signe, écriture, calligraphie, imagination, intelligence artificielle.

## Parcours artistique

Je me suis formée au sein de l'Arte Povera, l'un des mouvements majeurs de l'après-guerre. J'ai d'abord travaillé la vidéo, la photographie et la sculpture, avant d'explorer dès 2003 les nouvelles technologies en créant des univers oniriques grâce à la 3D.

Je me suis ensuite intéressée à la nanoscience et à la physique quantique, puis j'ai réalisé *I Cercatori di Luce*, un film sur trois écrans mêlant 3D et techniques cinématographiques traditionnelles, présenté l'an dernier à VIDEOFORMES. Aujourd'hui, j'explore les potentialités de l'intelligence artificielle, parfois en dialogue avec la réalité augmentée.

Je vis désormais de mon travail, mais il m'a fallu de nombreuses années pour l'imposer. Être artiste exige une grande détermination et des objectifs clairs quant à ce que l'on souhaite accomplir.

© Giuliana CUNÉAZ, Avril 2026  
- Turbulences Vidéo #131



*La Belle au bois dormant, Giuliana CUNÉAZ, Chapelle de l'Ancien hôpital général © Photo : Gabriel SOUCHEYRE / VIDEOFORMES 2026*



*La Belle au bois dormant*, Giuliana CUNÉAZ, Chapelle de l'Ancien hôpital général © Photo : Sen JANSEN / VIDEOFORMES 2026



*La Belle au bois dormant*, Giuliana CUNÉAZ, Chapelle de l'Ancien hôpital général © Gabriel SOUCHEYRE / VIDEOFORMES 2026

# THE ACCELERATED ACCIDENT HYPER WAVE

*The Accelerated Accident, Hyper Wave, Chapelle de l'ancien hôpital général © Hyper Wave*

## THE ACCELERATED ACCIDENT HYPER WAVE (TWN)

Après la production de *Dissociated Fuses*, sous-marin à la recherche du lac de Taipei — une œuvre explorant les mythes enfouis d'un lac disparu et les futurs possibles de la ville — le collectif Hyper Wave poursuit son investigation des paysages invisibles et des espaces liminaux.

*The Accelerated Accident* s'inspire des anciens réservoirs souterrains de stockage de pétrole à Hsinchu (Taiwan), vestiges d'une ère industrielle aujourd'hui obsolète et en voie d'effacement. Ces structures, autrefois symboles de progrès et de puissance énergétique, deviennent ici les lieux d'une fiction spéculative où l'accident, l'attente et la mémoire s'entrelacent.

L'œuvre se compose d'un scaphandre — un casque intégrant un dispositif de réalité virtuelle — qui invite le spectateur à plonger dans un environnement numérique inspiré des cuves réelles.

À travers le casque, l'espace se métamorphose : des créatures lumineuses et oniriques, évoquant les monstres marins des cartes médiévales, dérivent dans un liquide visqueux et indéterminé.

Entre fascination et inquiétude, cette plongée virtuelle recompose une mythologie du progrès industriel, où la promesse de la modernité se confond avec la possibilité de sa propre défaillance. Elle évoque l'incertitude d'un monde saturé de systèmes automatisés, où l'exploration scientifique, la mémoire industrielle et la spéculation technologique se rejoignent dans une même expérience immersive.

*The Accelerated Accident* se situe ainsi à la frontière du réel et du virtuel, de la ruine et de la simulation : un espace de suspension où le spectateur devient à la fois témoin, plongeur et vestige.

*The Accelerated Accident*, Hyper Wave, installation VR, 2025-2026

Hyper Wave (HUNG Yu-Hao, CHIU Chieh-Sen, LIN Szu-Ying, Margot GUILLEMOT, LAI Pei-Chun)  
Scaphandre (mix-media), Casque Meta Quest 3, Environnement VR (env. 5 minutes) 2025-2026

CHAPELLE DE L'ANCIEN HÔPITAL GÉNÉRAL  
DU 12 AU 29 MARS



*The Accelerated Accident*, Hyper Wave, Chapelle de l'Ancien hôpital général © Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026



Hyper Wave © Photo : Hyper Wave, tous droits réservés

### HYPER WAVE

Hyper Wave, fondé en 2022, est un collectif international basé à Taiwan réunissant HUNG Yu-Hao, CHIU Chieh-Sen, LIN Szu-Ying, Margot GUILLEMOT et la commissaire LAI Pei-Chun.

Par une recherche structurée sur l'histoire locale, la culture et la mémoire, le collectif explore les paysages humains et environnementaux, recompose des récits situés et les relie à un réseau ouvert d'échanges. Acteur culturel, Hyper Wave anime deux lieux : Surfy Space à Yilan (résidence et espace de production) et le Zhongshan Institute of Techno-Art à Taipei (expositions, salons et échanges interdisciplinaires), reliant contextes ruraux et urbains, création et diffusion, scènes locales et internationales.

Site web : <https://hyperwave.tw>

Portrait vidéo du collectif : <https://youtu.be/R91Yr4W4jBo>



# THE ACCELERATED ACCIDENT

par Hyper Wave

*The Accelerated Accident est une sculpture immersive.*

*Dans l'espace d'exposition, le visiteur découvre d'abord un casque-sculpture, fabriqué à la main. Posé seul, il ressemble au vestige d'une mission d'exploration. Ce casque est aussi un outil : il contient un dispositif de réalité virtuelle. Lorsque le visiteur le met, il a l'impression de plonger sous la surface, à l'intérieur d'un immense réservoir souterrain rempli de liquide.*

*Dans ce monde numérique, on voit apparaître des formes étranges, proches de créatures imaginaires, qui flottent lentement dans un espace sombre et silencieux.*

*Le visiteur ne peut pas diriger ce qu'il voit. Il observe, il attend, et se laisse porter par cette exploration lente, comme un plongeur découvrant un lieu abandonné, entre réalité et imagination.*

## Sujet de l'oeuvre

L'oeuvre parle de progrès, de mémoire et d'accident. Elle s'inspire des anciens réservoirs de pétrole souterrains de Hsinchu, vestiges industriels liés à une grande usine construite pendant la Seconde Guerre mondiale par l'armée japonaise. Cette usine faisait partie d'un vaste complexe militaire destiné à produire des carburants et des matières nécessaires aux avions et aux machines de guerre.

À l'époque, ces réservoirs et installations étaient considérés comme des symboles de modernité, de puissance industrielle et d'efficacité technologique. Aujourd'hui, ils sont abandonnés et inutilisés, mais ils continuent de porter la trace de leur histoire : ils rappellent une période où la technologie était synonyme de force et de progrès, mais aussi de conflits et de responsabilité collective.

Dans l'oeuvre, ces anciens lieux deviennent des espaces mystérieux, presque vivants, qui invitent à réfléchir à notre relation à la technologie, à l'industrie et au progrès. Que se passe-t-il quand les systèmes que nous avons créés deviennent trop complexes, trop rapides, ou finissent par nous échapper ?

*The Accelerated Accident* met en lumière cette tension : entre la promesse d'un avenir meilleur porté par la technologie, et la fragilité des systèmes humains, qui peuvent devenir imprévisibles, difficiles à gouverner ou à comprendre.

## Processus d'élaboration

Cette installation est présentée pour la première fois au public sous cette forme. Le projet est né d'un travail précédent, avec la création d'un sous-marin qui explorait le passé et le futur de la ville de Taipei. Le casque de *The Accelerated Accident* est une extension de cette recherche : c'est un outil pour observer des lieux cachés et pour « plonger » dans leur histoire, mais aussi dans les futurs possibles qu'ils suggèrent.

L'oeuvre s'est développée à partir d'un travail de recherche : visites de sites industriels abandonnés, observation des lieux, collecte de récits et de données historiques. À partir de ces éléments réels, nous avons créé un environnement virtuel, en transformant les anciens réservoirs en un monde imaginaire et immersif.

Cette installation est une première version du projet, appelée à évoluer et à se transformer dans le futur, au fil des recherches et des présentations.

## Les mots-clés pour définir l'oeuvre

Réalité virtuelle, mémoire industrielle, plongée, paysages invisibles, attente.

## Inspirations et références

Notre travail est nourri par les récits et les univers de la science-fiction, présents dans les livres, les films ou les jeux vidéo. Ces histoires nous aident à imaginer des mondes inconnus, des technologies étranges et des futurs possibles. Nous nous inspirons aussi de l'histoire industrielle de Taïwan, de ses usines, de ses infrastructures et de ses sites abandonnés, qui racontent les transformations rapides du territoire et de la société.

Enfin, pour cette oeuvre en particulier, certaines formes visuelles viennent de l'imaginaire médiéval, notamment les masques à bec utilisés pendant les épidémies de peste. À la fois protecteurs et inquiétants, ces masques symbolisent une manière d'entrer en contact avec un danger invisible tout en s'en protégeant. Ils font écho à l'idée centrale de *The Accelerated Accident* : chercher à s'approcher d'un sujet tout en le maintenant à distance.

## Les défis

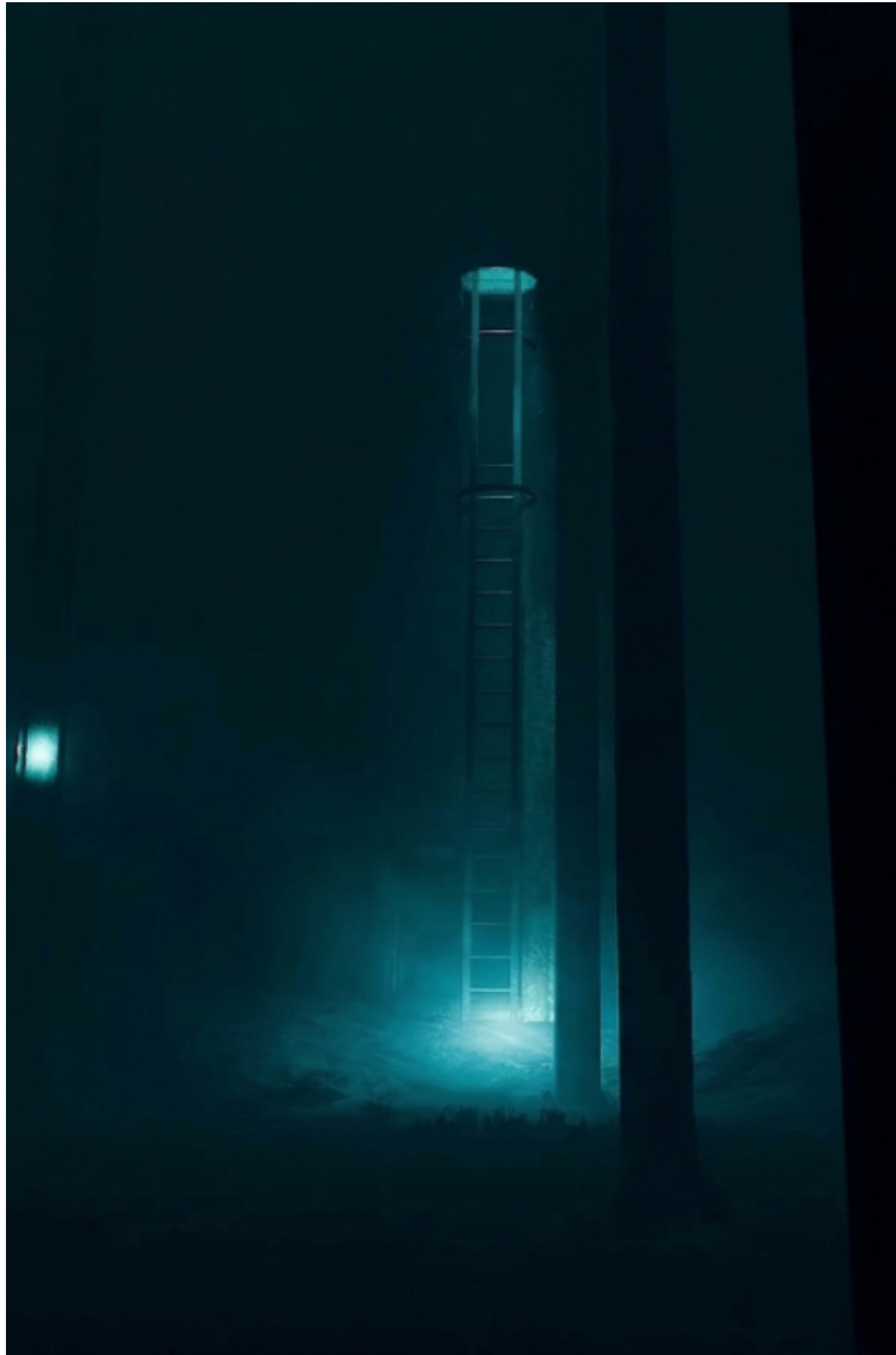
L'un des premiers défis a été l'accès aux lieux. Les réservoirs souterrains qui ont inspiré l'oeuvre ne sont normalement pas ouverts au public. Le fait de pouvoir y entrer exceptionnellement a été un moment déclencheur.

Un autre défi était technique et artistique : nous voulions que le casque soit à la fois une sculpture et un outil de réalité virtuelle. Il a fallu trouver comment intégrer le dispositif VR dans un casque fabriqué à la main, sans perdre son aspect sculptural, ni son confort pour le visiteur.

## Parcours artistique

Hyper Wave est un collectif d'artistes et de commissaires d'exposition basé à Taïwan. Il est composé de cinq personnes, chacune ayant des spécialités différentes, allant de la recherche, à la sculpture et aux arts numériques. Nous travaillons aussi individuellement, et parfois ensemble pour créer des oeuvres communes, comme *The Accelerated Accident*.

Notre collectif ne se limite pas à la création artistique : nous gérons aussi un espace d'exposition dans le centre de Taipei, ainsi qu'un espace de résidences artistiques à l'est de Taïwan, où nous accueillons des artistes et développons des projets de recherche et de création.



*The Accelerated Accident*, Hyper Wave, Chapelle de l'Ancien hôpital général © Hyper Wave



*The Accelerated Accident*, Hyper Wave, Chapelle de l'ancien Hôpital général © Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026



Melonland, Mihai GRECU © Photo : Mihai GRECU / VIDEOFORMES 2026

# MELONLAND

## MIHAI GRECU

# MELONLAND

## MIHAI GRECU (ROU)

*Melonland* est une immersion dans un univers où la pastèque, omniprésente dans l'été roumain, devient le point de départ d'un monde parallèle. À partir de cet objet banal mais chargé de symboles, l'œuvre réinvente paysages, architectures, objets et situations comme autant de fragments d'un rêve collectif. Les images, générées puis recomposées à partir de modèles d'IA, oscillent entre humour, poésie et inquiétante étrangeté.

Ce projet explore la manière dont un fruit peut devenir un marqueur identitaire, un motif mythologique ou un miroir culturel. Chaque image interroge ce que nous projetons sur les signes visuels : traditions rurales, imaginaires populaires, croyances, mais aussi tensions contemporaines amplifiées par les réseaux sociaux.

*Melonland* aborde aussi la question du post-vrai : comment une image, même absurde, peut être interprétée de mille façons selon les émotions ou les récits de chacun. L'IA fonctionne ici comme un révélateur des fantasmes collectifs, un « rêve partagé » où le réel et la fiction se contaminent.

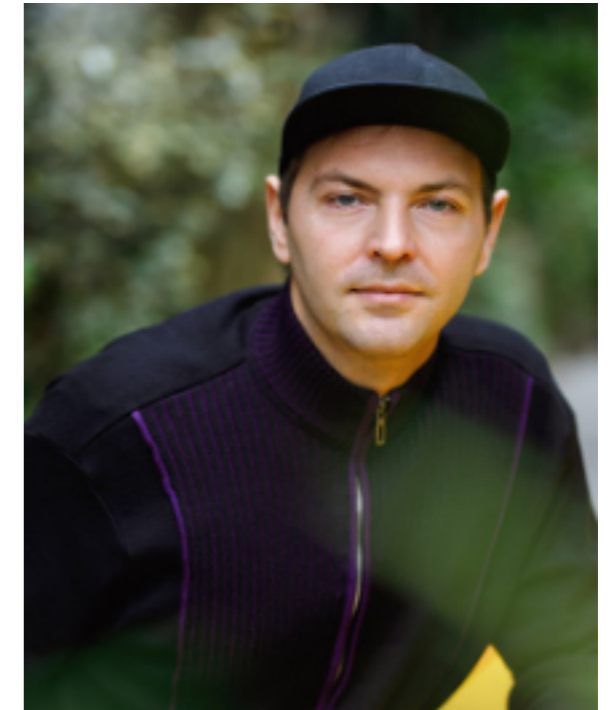
En jouant avec les codes du folklore, de la pop, du surréalisme et de l'esthétique virale, l'œuvre propose une réflexion sur notre époque : un monde où les symboles circulent plus vite que leur sens, où un simple fruit peut devenir signe politique, terrain de projection ou matière à légende. *Melonland* est à la fois une parodie, une mythologie nouvelle et un laboratoire d'images sur la manière dont se fabriquent nos croyances.

*Melonland*, Mihai GRECU  
Installation vidéo, 2025, Première Mondiale

EONA  
DU 12 AU 29 MARS



*Melonland*, Mihai GRECU © Photo : Mihai GRECU / VIDEOFORMES 2026



Mihai GRECU © Photo : Mihai GRECU, tous droits réservés

### MIHAI GRECU

Mihai GRECU est un artiste visuel et réalisateur roumain, diplômé du Fresnoy, qui vit et travaille entre Paris et Cluj-Napoca.

Son travail, à la croisée du cinéma expérimental et des images de synthèse, explore des visions oniriques, des allégories politiques et des objets surréalistes.

Lauréat du Prix du Syndicat Français de la Critique de Cinéma, il a présenté et montré ses œuvres dans de nombreux festivals internationaux (VIDEOFORMES, Rotterdam, Montréal, Videobrasil) et expositions majeures (Grand Palais, Cube, Ars Electronica, Biennale de l'Image Tangible etc.).

Site web : <https://mihaignrecu.net/>

# MELONLAND

par Mihai GRECU

Melonland est un projet video qui imagine un monde où les pastèques deviennent des symboles culturels, architecturaux et presque... vivants.

On y voit des paysages, objets et situations transformés par la présence surréaliste du «melon». Parfois, les pastèques deviennent des maisons, des voitures, ou des créatures étranges sorties d'un rêve.

On n'y entend généralement pas de voix humaines, mais des ambiances qui accentuent le côté irréel.

Le public ne « fait » rien de particulier : il se laisse traverser par cette expérience et se demande ce qui est vrai, ce qui est inventé, et pourquoi une simple pastèque peut devenir un symbole aussi puissant.

## Sujet de l'oeuvre

*Melonland* parle du mélange entre réalité et imagination, de la façon dont les images peuvent transformer le monde qui nous entoure. C'est aussi une réflexion sur la culture populaire roumaine où les pastèques sont omniprésentes l'été, mais réinterprétées ici dans un style fantastique et humoristique.

Au fond, c'est une histoire sur la post-vérité, sur comment chacun peut voir dans une image ce qu'il veut, même lorsqu'elle semble absurde.

## Processus d'élaboration

C'est l'une des premières fois que l'univers *Melonland* est présenté sous forme d'installation artistique complète.

Le projet a commencé par des recherches sur le rôle symbolique des pastèques en Roumanie, puis par des centaines d'expérimentations avec l'intelligence artificielle.

Chaque image passe par de nombreuses versions : rien n'est « instantané ». Je combine AI, retouche manuelle, montage et une réflexion conceptuelle pour que *Melonland* ressemble à un rêve collectif et pas seulement à une image générée.

## Inspirations et références

Pour ce projet j'ai été influencé par : l'art pop et les artistes qui ont transformé des objets simples en icônes, comme Takashi MURAKAMI ou Kaws ; le surréalisme, pour la manière de transformer le quotidien ; la culture rurale roumaine, ses symboles, ses rituels ; et les mythologies modernes créées par Internet.

*Melonland* fait référence à cette fusion entre culture populaire, memes, humour, folklore et images numériques.

## Les défis

Le plus difficile est de dompter l'AI qui fait parfois des erreurs étranges, refuse certaines images, ou manque de cohérence.

Un autre défi est de créer un monde qui soit à la fois drôle, critique et poétique, et qui parle aussi bien aux enfants qu'aux adultes.

Il faut aussi choisir quelles images garder, quelles idées développer, et comment éviter que l'installation devienne purement décorative.

## Les mots-clés pour définir l'oeuvre

Pastèque, fantaisie, post-vérité, surréalisme, folklore, humour, imaginaires populaires, IA, nouveaux mythes, melon-univers.

## Parcours artistique

Je travaille avec l'image numérique depuis plus de vingt ans et avec l'IA depuis 2019.

Dès l'adolescence, je m'intéressais aux mondes imaginaires, à la science-fiction et aux images manipulées. Le numérique est devenu mon terrain principal, parce qu'il permet de créer des univers entiers à partir d'idées.

Aujourd'hui je vis de mon activité, mais comme beaucoup d'artistes, c'est un équilibre fragile fait de projets, commandes, résidences et expositions.

Être artiste aujourd'hui, c'est chercher des manières nouvelles de regarder le monde, même lorsqu'il change très vite.

© Mihai GRECU, Avril 2026  
- Turbulences Vidéo #131



Melonland, Mihai GRECU © Photo : Mihai GRECU / VIDEOFORMES 2026



Melonland, Mihai GRECU © Photo : Mihai GRECU / VIDEOFORMES 2026

# SIGNATURES



# SIGNATURES



Service au drapeau de table, André GOLDBERG, Oculus, façade de la Comédie © Photo : André GOLDBERG / VIDEOFORMES 2026

En 41 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 deux lieux différents : l'Oculus de La Comédie de Clermont et le Digital Lounge (salle Chavignier, Maison de la Culture).

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.

En complicité avec La Comédie de Clermont-Ferrand.

**OCULUS SUR LA FAÇADE DE LA COMÉDIE & DIGITAL LOUNGE (MAISON DE LA CULTURE)  
DU 12 AU 29 MARS**



*Ink and Blood (The Crow)* | Francesca FINI | ITA | 2025 | 2'31

*The Crow* s'articule autour d'une figure féminine qui n'est jamais figée ni univoque, mais qui ne cesse de se défaire, de se fragmenter et de se recomposer. Au fil de l'œuvre, son corps s'hybride progressivement avec l'esprit d'un corbeau, à travers une lente métamorphose faite de griffures au graphite, de bords de papier déchirés, d'effacements et de traces fantomatiques.



*Le langage des oiseaux* | Fabien CHALON | FRA | 2025 | 4'24

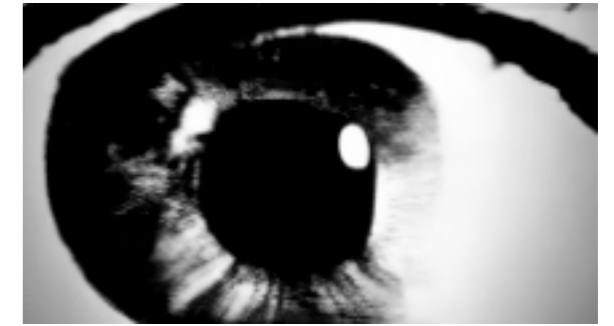
Dans *Le langage des oiseaux*, lorsque le corbeau vient se mêler aux colombes de l'âme, nous touchons au plus haut secret de l'œuvre.



*With Anchovies (with entropy)* | John SANBORN | USA | 2025 | 2'22

Un questionnement concernant le rôle de l'entropie.

La série *With Anchovies* est une exploration qui fragmente notre illusion de normalité, en questionnant de manière insistante à quel point nos vies semblent « réelles », alors qu'en réalité elles sont complètement folles. Chaque œuvre choisit un type de catalyseur chaotique, dans lequel un mélange de sorcellerie et d'irréalité est incorporé, jusqu'à ce que ce qui en émerge soit ironique, satirique, amusant... et tout simplement stupéfiant.



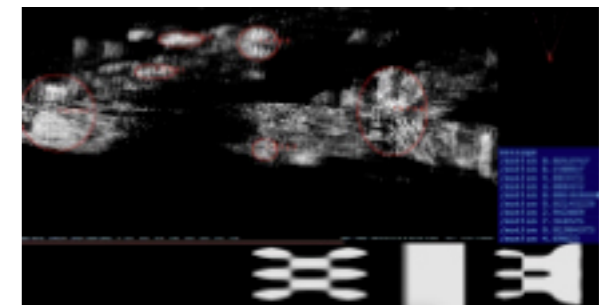
*Rorschach's Garden* | Alvaro COLLAR | ESP | 2025 | 7'05

Une réflexion sur les multiplicités quantiques du corps, *Rorschach's Garden* présente un jardin secret de crypto-faune à travers des signaux vidéo dégradés et l'animation par IA.



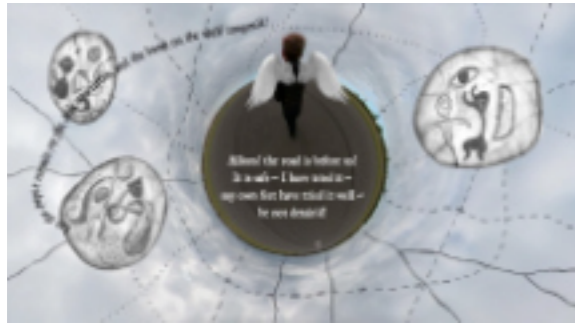
*With Anchovies (with fire)* | John SANBORN | USA | 2025 | 1'54

La suprématie du quotidien, tandis que nous immortalisons les moindres détails.



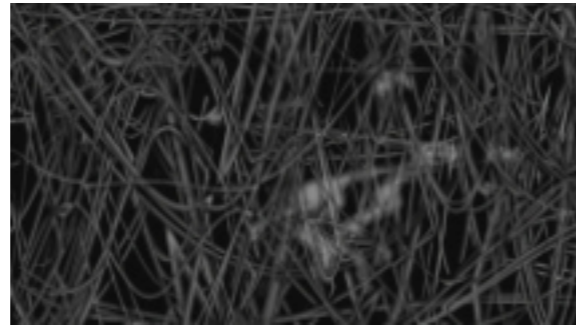
*Ecology of Rhythm – Friction, Blink, Breath* | Jaeik KIM | KOR | 2025 | 9'59

Jaeik KIM capture les subtiles vibrations temporelles de la ville souterraine de Séoul — ses mouvements et ses pauses, le scintillement des lumières et la circulation de l'air — et les superpose sur une surface générée par des données. À mesure que ces flux s'entrecroisent, ils forment des motifs de dérive et de répétition, révélant en temps réel les rythmes cycliques qui façonnent la vie urbaine. Cette exploration s'étend au concept d'écologie du rythme, une manière d'envisager les processus économiques comme des mouvements répétitifs d'échange et de circulation, de consommation et de récupération. À travers des structures de données irrégulières, le vaste écosystème respirant de la ville devient visible, et en son sein, le langage sensoriel de l'expérience économique vécue émerge progressivement.



**Song of the Open Road** | Maria KORPORAL  
| DEU | 2025 | 8'38

Inspiré du poème de Walt Whitman, « *Song of the Open Road* » suit une figure ailée sur une minuscule planète. Par l'animation au fusain et numérique, lignes deviennent visages et spirales, évoquant liberté, liens sociaux et vision de solidarité.



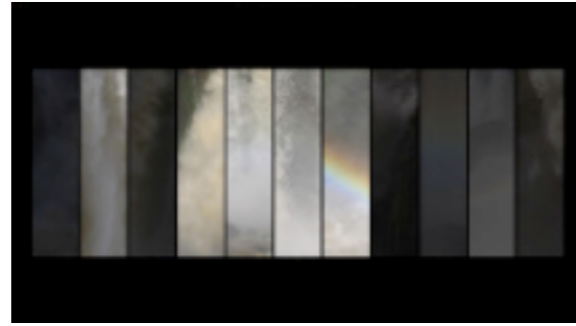
**Chemin de traverse** | Jean-Pierre PEROLINI |  
FRA | 2025 | 9'46

Sans nommer les ingrédients de la tragédie du monde, l'illusion, la nécessité du couple, la question peut se poser. Deux chants, deux époques illustrant cette question du couple et de l'individu dans les couloirs et les chemins de traverse.



**Fine Grain** | Muriel PARABONI | BRA | 2025  
| 4'20

En juillet 1969, l'homme a posé le pied sur la lune pour la première fois. L'événement a été retransmis à la télévision worldwide. *Fine Grain* suit le parcours des astronautes à travers les vestiges visuels de l'expédition originale.



**Waterfall Song** | Santiago VÉLEZ SALAMANCO  
| COL | 2025 | 5'28

Nous explorons l'architecture visuelle et sonore des chutes d'eau en mouvement. Plusieurs cascades sont présentées dans une composition qui simule la linéarité des touches d'un piano.



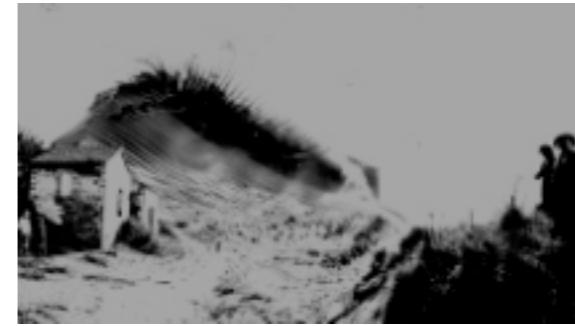
**Faut-il** | Judith LESUR | FRA | 2025 | 2'36

Poème-vidéo hybride qui s'interroge sur la perte de l'insouciance en ces temps d'éco-anxiété.



**APNEA** | Vinz BESCHI | ITA | 2025 | 2'23

« Apnée » est le souffle que l'on retient dans un temps suspendu. Entre surface et profondeur, pensées et corps hésitent, immobiles. Là surgit le « ver » : un troublant rappel des dangers d'une stagnation intérieure.



**Au bord du temps** | Gwenola WAGON, Pierre  
CASSOU-NOGUÈS | BEL | 2025 | 10'03

Comme au cinéma, les images s'enchaînent, retraçant l'histoire d'une station balnéaire : le paysage dunaire des commencements, l'âge d'or des congés payés, la catastrophe environnementale. Sauf que ce n'est pas du cinéma.



**Service au drapeau de table – Flagtable Service**  
| André GOLDBERG | BEL | 2025 | 17'15

Les mains d'un "serveur-commis de salle", chemise blanche et gants blancs dresse la table (des négociations ?), servant et desservant les drapeaux au rythme des plats se succédant et faisant flotter les drapeaux entre chaque service.



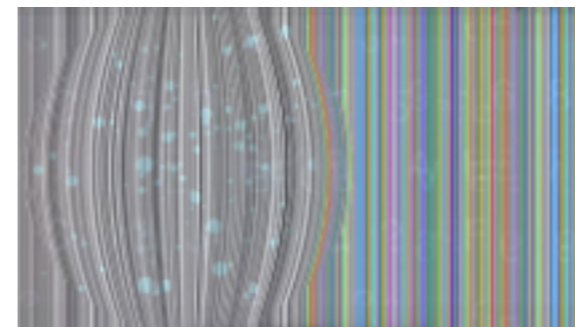
**Another Day in Paradise** | Daniel THEILER | DEU  
| 2025 | 6'12

*Another Day in Paradise* explore l'imaginaire politique et l'idéologie spatiale à travers le prisme de l'utopie du XIXe siècle de Charles FOURIER. Se déroulant dans la Cité royale de Hanoi, le film entremêle nature domestiquée, architecture consumériste et subversion queer. Le montage, la voix et le mouvement bouleversent l'ordre visuel, nous amenant à nous demander si nous vivons déjà dans un monde fouriériste et appelant à un avenir qui dépasse la restauration et l'épuisement.



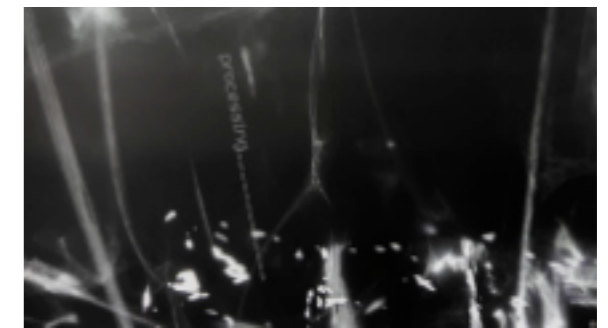
**Fallen Houses** | Gianluca ABBATE | ITA | 2025  
| 16'15

Un récit personnel du tremblement de terre d'Irpinia en 1980, raconté par un père à son fils, devient une histoire universelle pour tous ceux qui ont été contraints d'abandonner leur maison. À travers leurs corps, les êtres humains portent la mémoire.



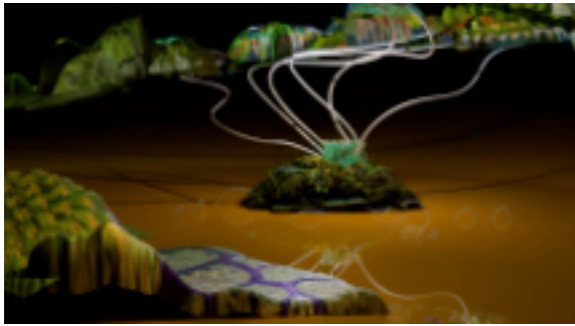
**Crash – HUANG XI HU XI 2** | Dale ZHOU,  
Hongxiang ZHOU | USA - CHN | 2025 | 4'46

Déplacez le pointeur de la souris et esquivez les ennemis ! La durée des trois expériences varie.



**Avec Lumière II** | Paula PETSOULAKIS | CAN  
| 2025 | 1'47

*Avec Lumière* est une série d'œuvres vidéos expérimentant avec la Lumia (Thomas Wilfred, 1889-1968) utilisant des projections comme source de lumière, pointées sur un matériau réfléchissant malléable et manipulé.



**Kingdom Plantae** | Selene CITRON, Lunardi LUCA  
| ITA | 2025 | 4'03

*Kingdom Plantae* imagine un monde posthumain où, grâce à la collaboration entre l'humain et l'intelligence artificielle, la nature se régénère à partir de données et de pixels, donnant naissance à un écosystème hybride en constante métamorphose.



**DATALAKE: CONTINGENCY** | Franz ROSATI  
| ITA | 2025 | 7'40

*DATALAKE: CONTINGENCY* incarne une collection de scénarios générés par IA. Un mélange de sons convolutés en mutation incessante et d'images en mouvement évoque la lutte de la nature et de la technologie, afin de coexister dans un nouveau système.



**Monument** | Jeremy DRUMMOND | USA | 2025  
| 17'28

*Monument* associe des séquences de film Super 8 mm traitées à la main et modifiées chimiquement, représentant les monuments en ruine de Presidents Park (Croaker, Virginie), à des séquences vidéo communautaires originales et détournées, tournées au Marcus-David Peters Circle (Richmond, Virginie) pendant la pandémie de Covid-19 et les manifestations George FLOYD/Black Lives Matter de 2020. Les thèmes de l'enregistrement et du

recalibrage, ainsi que de la métaphore et de l'analogie, sont explorés à travers la forme et le contenu, ainsi que les caractéristiques distinctives des médias utilisés.



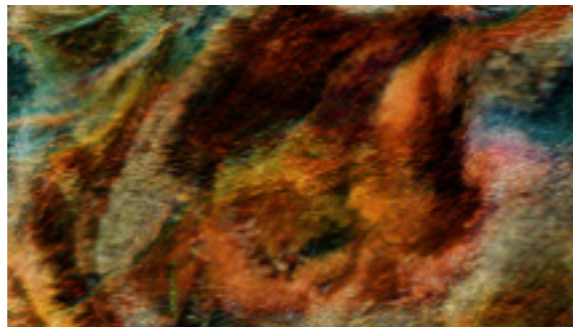
**Entre Nous** | Robert CAHEN | FRA | 2025 | 6'40

Dans *Entre Nous*, les « passants du monde » dérivent à travers le temps et l'espace, incarnant une multitude de rencontres fugaces. Les figures se dissolvent les unes dans les autres, nous nous aventurons dans l'abîme du déjà-vu – un murmure du passé (qui peut être romancé) se mêle au présent, déplaçant simultanément les manières mystérieuses par lesquelles notre esprit capture et se souvient de ceux qui frôlent nos vies.



**To Ashes** | Thomas LÉON | FRA | 2025 | 5'07

*To Ashes* explore les frontières entre réalité et hallucination machinique, remettant en question les technologies contemporaines de génération d'images – en particulier l'intelligence artificielle – et leur influence sur notre perception du réel. Peu à peu, l'architecture cède la place à des structures cristallines instables. La réalité vacille. Finalement, quelque chose cède, se déplace, disparaît. Tout doit brûler.



**Feedback** | Hüseyin MERT ERVERDI | TUR | 2025 | 4'00

*Feedback* est une œuvre audiovisuelle façonnée par un traitement récursif de l'image et des superpositions sonores. Issu de flux d'abstraction, chaque image se replie sur elle-même pour générer des stries, des distorsions et des textures en mouvement, évoquant une impression de mouvement et de transformation continus. La conception sonore, construite à partir de couches soigneusement orchestrées de bourdonnements, de bruits, de résonances et de textures ambiantes, n'est pas un simple accompagnement mais une force à part entière, entrant en synergie avec les images pour former une atmosphère parallèle. Ensemble, l'image et le son créent un champ fluide où se déploient rémanence, mémoire, répétition et transformation, guidant le spectateur dans un voyage sensoriel de création et de dissolution.



**SOLASTALGIA** | Lucas BAMBOZZI | BRA | 2025  
| 12'51

*SOLASTALGIA* est un court métrage expérimental qui dépeint les paysages érodés par l'extractivisme minier dans les environs de Belo HORIZONTE, ainsi que la disparition progressive des modes de vie traditionnels au nom d'une notion archaïque et prédatrice du progrès.



**Impermanence** | Chang Gi LEE | KOR | 2025  
| 6'37

Le langage humain divise la nature en concepts distincts tels que la montagne, la mer et le nuage, en traçant des frontières entre eux. Pourtant, lorsque nous dépassons les limites du langage pour pénétrer dans le cœur même de la nature, nous commençons à percevoir que tout est en constante transformation, infiniment lié et s'écoulant à l'unisson.

C'est de cette perspective cyclique que naît l'impermanence. L'œuvre explore l'interconnexion organique de la nature et les moments de transformation qui se répètent à l'infini, les traduisant en un récit visuel d'une continuité fluide.



**Pandemonium** | Bob KOHN & François NARBONI  
| FRA | 2025 | 7'17

*Pandemonium* est une représentation de l'enfer imaginaire et l'enfer réel.



**With Anchovies (with juice)** | John SANBORN  
| USA | 2025 | 3'18

Chercher à exprimer « ce qui est », pour aller plus loin vers « quoi d'autre ? ».



**White Hole** | Jean-Paul DEVIN-ROUX | FRA | 2025 | 8'19

C'est l'histoire d'une aventure continue dont je ne sais pas vraiment où elle me mènera. Je m'approche du bord de l'horizon, je le traverse – comme dans *Alice De l'autre côté du miroir*, je réapparaîs dans le Trou Blanc: vers les voix secrètes de la Vie...



**Don't You Like The Green of A?** | Nelson HENRICKS | CAN | 2025 | 10'29

*Don't You Like the Green of A?* est basé sur les correspondances entre les lettres et les couleurs propres à la synesthésie de la peintre abstraite américaine Joan MITCHELL – une condition que HENRICKS partage avec elle.



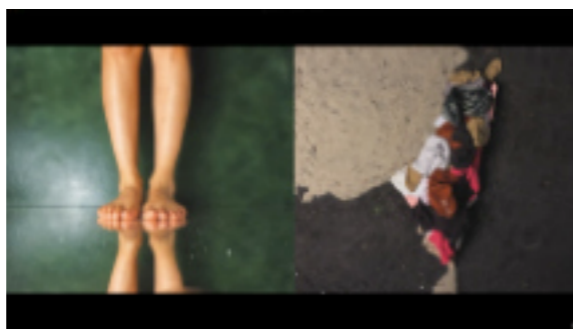
**Det uendelege teppet (The Perpetual Tapestry)** | Simone HOOYMANS | NOR | 2025 | 10'00

*The Perpetual Tapestry* est une animation expérimentale sur les abeilles et les virus, l'effondrement et la transformation, où tout est relié dans une tapisserie tissée. Malgré les bonnes intentions des humains, nous semblons nous diriger vers notre propre disparition.



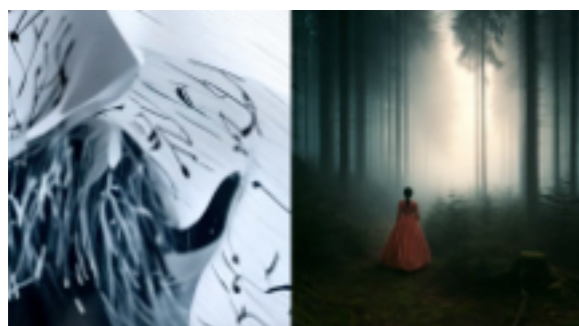
**Chironomies : Barbara Hannigan** | Jean-Michel ROLLAND | FRA | 2025 | 4'34

*Chironomies* est une série en cours de vidéos qui révèlent l'esthétique de la gestuelle des chefs d'orchestre. Il en résulte des recompositions visuelles et musicales qui naviguent entre figuration et abstraction.



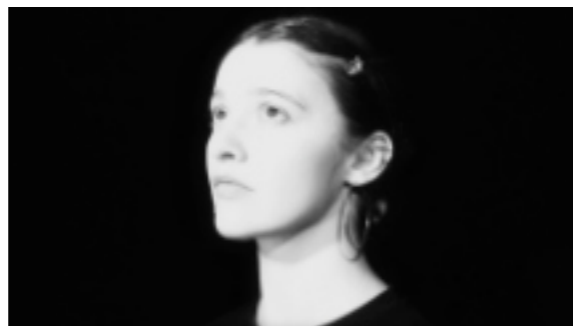
**Sous la peau de la Palestine** | Zohra HASSANI | FRA | 2025 | 4'49

L'artiste retire des couches de chaussettes. Chaque chute libère un nom. L'accumulation sonore construit la mémoire collective. La terre reçoit, témoigne. Vue du ciel, les chaussettes dessinent la Palestine—territoire fait de mémoires incarnées.



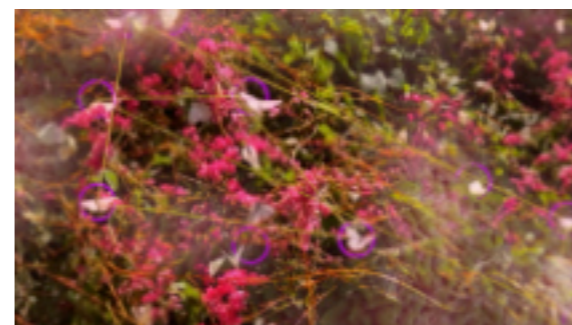
**With Anchovies (with doubt)** | John SANBORN | USA | 2025 | 2'40

Une source d'inquiétudes, tandis que nous aspirons à la clarté.



**The flesh of vision** | Anna KAFAROVA | RUS | 2025 | 4'24

Ce film interroge la vision comme une forme de disparition. S'inspirant de la notion de chair du monde de Merleau-Ponty, le film explore les échelles micro et macro, où le corps devient du verre et où le monde se perçoit lui-même à travers lui.



**Be the tides of infinite passage** | David GUMBS | 2025 | 5'24

Une œuvre audiovisuelle immersive transformant le souffle du vivant, ombres, papillons, feuillages, oiseaux, en paysages sonores génératifs qui résonnent avec les rythmes fragiles des écologies caribéennes et de la mémoire ancestrale.



**With Anchovies (with mischief)** | John SANBORN | USA | 2025 | 2'50

Même si nous aspirons à la définition, nous devons nous plier à la transformation.



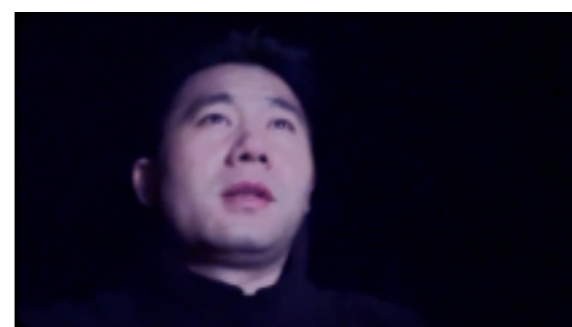
**L'mina** | Randa MAROUFI | FRA - MAR | 2025 | 26'00

Jerada est une ville minière au Maroc où l'exploitation du charbon, bien que officiellement arrêtée en 2001, se poursuit de manière informelle jusqu'à aujourd'hui. *L'mina* reconstitue le travail actuel dans les puits en utilisant un dispositif de décor conçu en collaboration avec les habitant·e·s de la ville, qui se mettent en scène dans leur propre rôle.



**Le déjeuner des pêcheurs** | Valentin PINET | FRA | 2025 | 7'47

Réinterprétation contemporaine du tableau *Le déjeuner des pêcheurs* d'Alphonse Moutte (1882). Qu'est devenue cette plage aujourd'hui ? Comment est-elle habitée ?



**迷途 (Allegory of the Cave)** | Weipeng HUANG | CHN | 2025 | 8'01

Le monde et moi sommes perdus dans le labyrinthe.



**盜字者 (Astvats)** | Mu TUAN | TWN | 2025 | 12'20

*Astvats* est une œuvre vidéo qui associe l'intelligence artificielle (IA) générative, des séquences vidéo tournées sur place et des manuscrits médiévaux. S'inspirant des collections du Matenadaran (Institut Mesrop Mashtots des manuscrits anciens), cette œuvre utilise l'IA générative pour réinterpréter les manuscrits médiévaux de l'Ancien Testament et des Évangiles, et pour inventer un mythe autour du langage de l'intelligence artificielle.



*Please allow me flicker When You Call My Name*  
| Jansword ZHU | JPN | 2025 | 13'09

L'œuvre guide le spectateur à travers un voyage contemplatif vers les origines, le langage et la mémoire de la vie. Son écran horizontal se déploie à la manière d'un rouleau oriental, tandis que sa forme évoque un artefact d'un futur pluriversel. En mettant en lumière la technologie et la spiritualité, l'œuvre aborde des questions au cœur de notre époque : alors que l'intelligence artificielle et les biotechnologies progressent à grands pas, quelle place reste-t-il aux notions traditionnelles de créativité et de présence spirituelle ?



*Frei wie eine Kaugummi-Cloud* | Marc RICHTER  
| DEU | 2025 | 16'37

Une nouvelle vidéo de Neue Deutsche Kunst (alias Marc Richter) présentant un univers peuplé de créatures « améliorées », mi-humaines, mi-escargots et mi-champignons, souvent asexuées, parfois de genres multiples. Les protagonistes chimériques accomplissent des tâches inutiles, absurdes et sisyphéennes, s'interrogeant sur le sens de leur existence. Les décors oniriques remettent en question les limites de la réalité, de l'identité et de la raison.





# **VIDEO COLLECTIFS**

# VIDEOCOLLECTIFS

## EXPOSITION COLLECTIVE INTERNATIONALE

Un concept créé par Natan Karczmar et développé par VIDEOFORMES.

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.

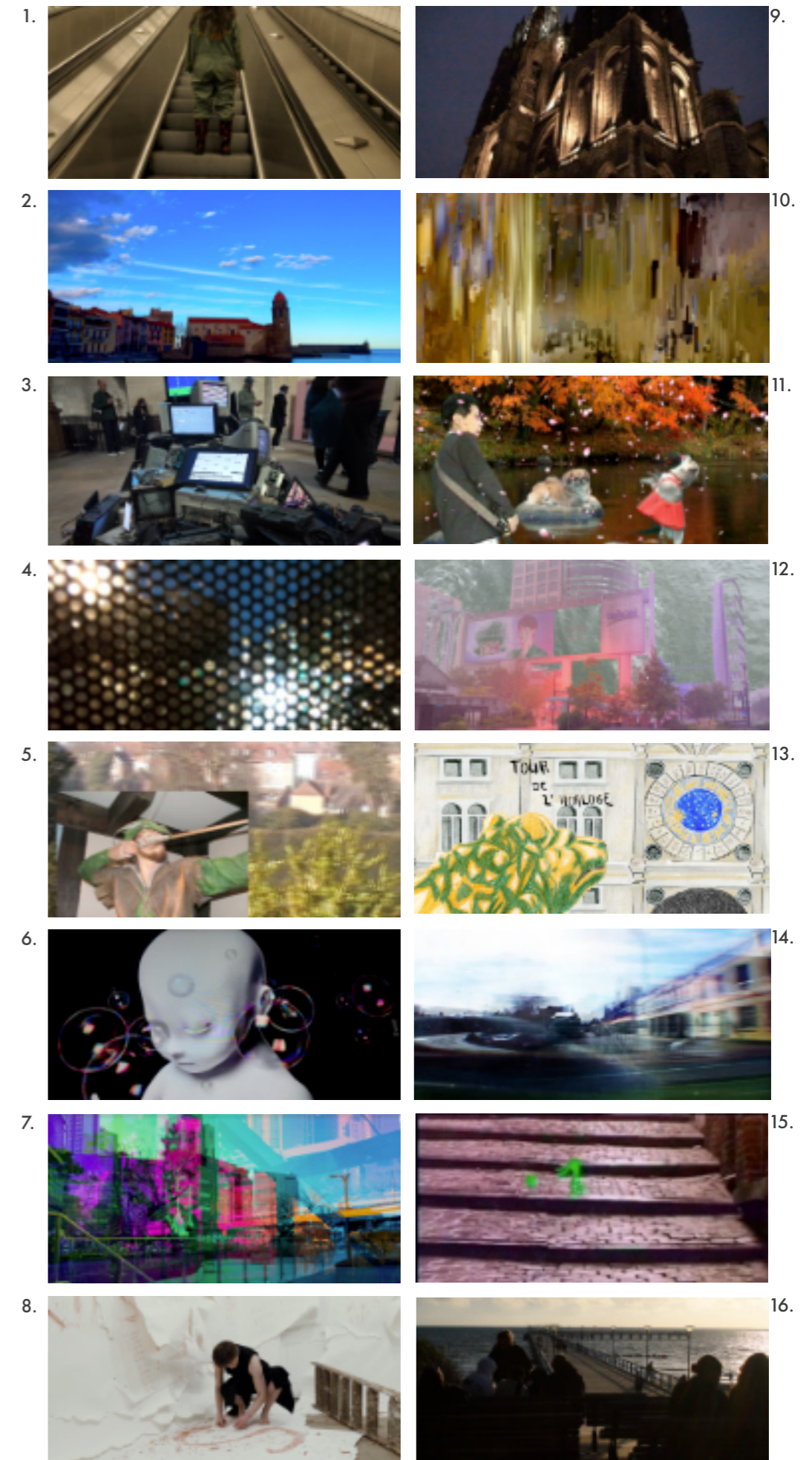
L'appel à contribution s'adresse à tous : visiteurs ou habitants. Le sujet est libre, il propose un regard personnel sur la ville, une envie de partager des images, une mémoire vidéo, constitue un témoignage.

La collection est visible en ligne et exposée, chaque année dans le cadre de la manifestation.

<https://festival.videoformes.com/digital-lounge/videocollectifs/>

1. **Toulouse (FRA)** | Itinéraire le plus beau | Miel PAGES
2. **Collioure (FRA)** | SKY HIGH (Before the storm) | Alys DEFIX
3. **Paris (FRA)** | Paris Offscreen | Gabriel SOUCHEYRE
4. **Bordeaux (FRA)** | Retour de nuit Bordeaux par temps de pluie | Emmanuelle SAMSON
5. **Nottingham (GBR)** | 5<sup>ème</sup> collège Franc-Rosier
6. **Seoul (KOR)** | Seoul #1 | Gabriel SOUCHEYRE
7. **Seoul (KOR)** | Seoul #2 | Gabriel SOUCHEYRE
8. **Glasgow (GBR)** | It is stronger than you | 25PES | Alexander TARASENKO
9. **Clermont-Ferrand (FRA)** | Puntos de Vista | Emilia COSTES, Juliette DELORME, Cheyenne PIPPO
10. **Paris (FRA)** | In the bushes | Ivana PETKOVIC
11. **Pékin (CHN)** | Notre famille à tous | Run YOUXIANG
12. **Shangai (CHN)** | On the Water | Julie HALAZY
13. **Venise (ITA)** | Carnet de Venise | DMA Lycée Descartes
14. **Launceston (AUS)** | Darryl ROGERS
15. **Mons (BEL)** | Montis la montagne | Malaguarnerq, Chapelle, Clerfayt, Hirsoux
16. **Palanga (LTU)** | Mano Palanga | Matas VIRSILAS

MAISON DE LA CULTURE, DIGITAL LOUNGE  
DU 12 AU 15 MARS





**PANORAMA  
CRÉATION  
JEUNESSE**

# PANORAMA DE LA CRÉATION JEUNESSE

## EXPOSITION COLLECTIVE

### PROJET D'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

Depuis 2010, VIDEOFORMES 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 VIDEOFORMES et un encadrement professionnel.

Cette année, 3 établissements participent au projet :

- Collège Les Chenevières (Jaligny-sur-Besbre)  
avec John DEGOIS
- Lycée Godefroy de Bouillon (Clermont-Ferrand)  
avec Léa BOUTTIER
- Lycée Amédée Gasquet (Clermont-Ferrand)  
avec Boris SALLES

MAISON DE LA CULTURE, SALLE GRIPEL  
DU 12 AU 15 MARS

## ELLIPSE

### COLLÈGE LES CHENEVIÈRES, JALIGNY-SUR-BESBRE

Artiste : John DEGOIS

Enseignante : Priscille POYET

Le projet d'Éducation Artistique et Culturelle « Tableaux vivants », mené dans le cadre du dispositif **video@home** de VIDEOFORMES, a permis à plusieurs classes du premier degré de travailler autour de l'œuvre vidéo *Ellipse* de John DEGOIS. À Jaligny-sur-Besbre, un projet spécifique a été conduit par la professeure d'arts plastiques, associant une classe ULIS du collège et une classe de CM1-CM2, dans une dynamique de liaison école-collège au sein du Territoire Éducatif Rural.

Le projet s'est déroulé en quatre étapes : découverte de l'œuvre avec médiation culturelle, rencontre et initiation à la danse avec l'artiste, création de vidéos chorégraphiques accompagnée par une danseuse professionnelle, puis réalisation d'une installation finale intégrant projections et performance des élèves.

L'œuvre *Ellipse* constituait le fil conducteur de l'installation, à la fois plastique et performative. Elle a permis aux élèves de rejouer et de transmettre des gestes, tandis que la vidéo finale a conservé la trace de la performance dans l'installation.



*Ellipse*, Collège Les Chenevières, Maison de la Culture, salle Gripel © Photo : Valentin JOZELLET / VIDEOFORMES 2026

## SOUVENIRS D'UNE SCULPTURE LYCÉE GODEFROY DE BOUILLON, CLERMONT-FERRAND

Artiste : Léa BOUTTIER

Enseignante : Claire PERICHON

Élèves participants : Marie ABREU, Souleymane AIT KADDOUR, Simon BARBEAU, Léa BOCHER, Annie-Ly BOUDOL, Yan DELAMARCHE, Melina DUTREVE, Solene FRAISE, Floriane GERARD, Robin GRILLOT, Lily MIGNARD, Hubert PIGOT, Samuel QUELLIEN, Talya SCHMELLER, Angeline VAZEILLE, Lola VEYSSET, Keïa WANGIMA LISUNGI LUTETE

À travers une installation vidéo et sculpturale, les élèves de seconde Arts Plastiques du Lycée Godefroy de Bouillon donnent à voir les fragments d'une œuvre monumentale supposée. Diffusés sur trois écrans intégrés aux morceaux de plâtre disséminés dans l'espace, les images et les récits de chacun construisent l'illusion d'une sculpture qui aurait existé entière.

L'installation interroge la perception, la mémoire et la fabrication d'une réalité par le regard.



*Souvenirs d'une sculpture*, lycée Godefroy de Bouillon, Maison de la Culture, salle Griplet © Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026

## L'ACCUEIL À L'OEUVRE LYCÉE AMÉDÉE GASQUET CLERMONT-FERRAND

Artiste : Boris SALLES

Enseignante : Anne BAILLET, Nathalie BROHAN, Lila SÉNORE

Élèves participants : Charmène ABDALLAH, Zandjabilla ALI TOUMANI, Edina ALILI, Wiam ATTAOUIL, Dikra BABA, Ayse BASARAN, Mohamed BELARBI, Lina BELLOULI, Sara BENCHEIKH, Kenza BENDAMOUH, Océane BOUCHET, Bochra BOUROUMI, Agathe BUNLON BRANDOLINI, Sena GEDIK, Assia KILIC, Hibatoullah MEMDOUH, Amaria NDONGA PEMBA, Manal NHARI, Feyza OZALTUN, Vanaly POLITI, Dalil RAHMAOUI, Hamdhoiti SAID ALI, Ilhame SALHI, Nicolas SIOLY, Sara STITOU, Eunice THEURI

*L'Accueil à l'œuvre* est un projet artistique réalisé par des élèves de Bac Pro du Lycée Amédée Gasquet dans le cadre d'un Projet d'Éducation Artistique et Culturelle en lien avec la Biennale d'art contemporain de Lyon 2024.

L'objectif de ce projet était tout d'abord de proposer à une classe de Première Bac. Pro. Métiers de l'Accueil un véritable parcours artistique et culturel en lien avec l'art contemporain, qui s'adapte aux attentes de leur formation. En second lieu, les élèves se sont posé la question du lien qui pouvait émerger entre le patrimoine culturel et la création artistique contemporaine. De la médiation à la pratique, les élèves ont eu l'occasion d'aller à la rencontre des œuvres et des professionnels de la Biennale, de devenir eux-mêmes créateurs d'une œuvre plastique et visuelle et, enfin, médiateurs auprès d'un public lors des Journées Européennes du Patrimoine en septembre 2025.

Au sein de cette démarche complexe, ce projet s'articule avec la compétence principale développée tout au long de leur formation professionnelle : l'accueil, soit l'ensemble des dispositifs pour rencontrer et recevoir un public au sein d'un environnement et d'un événement particulier. La vidéo sonore présentée ici est une restitution numérique des productions collectives des élèves.



*L'Accueil à l'œuvre*, lycée Amédée Gasquet, Maison de la Culture, salle Griplet © Photo : Valentin JOZELLET / VIDEOFORMES 2026

# CRÉATION VIDÉO « 1 MINUTE »

## PROJECTION & EXPOSITION

Le projet de **Création Vidéo « 1 Minute »** s'inscrit dans une démarche d'éducation à l'image et à l'art vidéo référencée dans les programmes scolaires. Il propose la diffusion, dans le cadre du festival VIDEOFORMES, de vidéos réalisées par les enfants au sein de leur établissement scolaire et périscolaire (publics ou privés, associations, ateliers, centres de loisirs...). La durée de la vidéo doit être de une minute et respecter certains critères. Durant le festival VIDEOFORMES, 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 (Maison de la Culture).

Chaque année, VIDEOFORMES 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.

Participants :

- Collège La Ribeyre
- Atelier iD'ados – Communauté de communes Plaine Limagne
- Lycée Madame de Staël



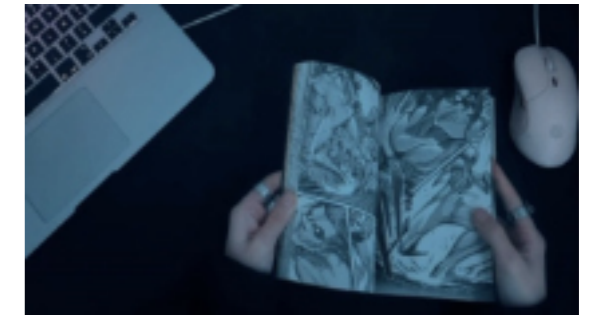
Création Vidéo « 1 Minute », Maison de la Culture, salle Gripel © Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026

### Collège La Ribeyre, Cournon d'Auvergne

Enseignant : Julien RESCHE



Keziah LAURENS et Celena WU



Celena WU

#### *Mon visage est un paysage d'émotions, qui me ressemble...*

Travail en arts plastiques avec tous les élèves de troisième (175 élèves).

Projet : « Mon visage est un paysage d'émotions, qui me ressemble... »,

Problématique: « comment montrer/faire ressentir/comprendre par le corps (visage) des émotions, une expression propre qui me caractérise (autoportrait) en intégrant aussi cette notion de paysage ? »

### iD'ados - Communauté de communes Plaine Limagne

Enseignante : Marion WILMES



#### *Ça va faire un c"art"on !*

Nino JONNARD, Anna AIVADIAN,  
Zélie AIVADIAN, Fanta DIAWARA

4 ados découvrent une œuvre, chacun à sa façon.

### Lycée Madame de Staël, Montluçon

Enseignant : Damien SINET



#### *Mouth*

Sarah DA CUNHA

Que pouvons-nous faire avec notre bouche ?  
Respirer, jouer d'un instrument, embrasser... et même parfois dire des conneries...



**VIDEO  
ART  
ACADEMY**

# VIDEO ART ACADEMY

VIDEOFORMES 2026 et le service culturel du Crous<sup>1</sup> 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 les établissements d'enseignement supérieur (écoles d'art, universités...), VIDEOFORMES invite les enseignants et leurs étudiants à vivre une expérience professionnelle dans une manifestation internationale et à se confronter à d'autres cultures de l'image en mouvement.

La sélection 2026 présente des travaux issus de 11 établissements.

1. Centre régional des œuvres universitaires et sociales

GALERIE DOLET - CROUS CLERMONT AUVERGNE  
DU 13 AU 27 MARS



Vernissage Video Art Academy, Crous Clermont Auvergne © Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026

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

Situé en Normandie, l'ESADHaR est un établissement public d'enseignement supérieur en art, design graphique et création littéraire. Sous la tutelle du ministère de la Culture, l'ESADHaR délivre des diplômes nationaux, de grades licence et master. L'offre de formation initiale est complétée par le programme RADIANT, un doctorat de recherches et création artistiques. L'ESADHaR est engagée dans un modèle pédagogique d'enseignement d'art et de design qui intègre le défi des transitions et la transversalité des enseignements en encourageant l'expérimentation et la recherche sous toutes ses formes. Se former à l'ESADHaR en art et design, c'est participer à construire de nouveaux scénarios porteurs d'avenir.

Site web : <https://esadhar.fr/>

Présentation du cours :

Responsable : Jason KARAÏNDROS

Les productions qui sont proposées cette année pour VIDEOFORMES 2026 sont issues d'un Module Vidéo que je donne depuis trois ans aux étudiants de la 3<sup>e</sup> année et du second cycle (4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> années), du cours vidéo que je donne aux étudiants de la 2<sup>e</sup> 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'exposition du centre-ville de Rouen ou d'autres villes. Souvent, il s'agissait de vidéo projections nocturnes dans l'espace public. Ce projet, appelé *Fenêtres sur Rue*, qui a été un prétexte à des échanges avec d'autres écoles d'art, a pris fin il y a trois ans. Mais le désir de partager les travaux aboutis de nos étudiants avec un public plus large s'est concrétisé durant deux années consécutives par notre participation à VIDEOFORMES. Cinq étudiants en 2024, huit étudiants en 2025 et moi-même avons pu, durant trois jours à chaque fois, découvrir la programmation extraordinaire du festival.

## ésadhar

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

*Symbiose chamanique* | Alexandra VUJISIC | 2025

Deux êtres, sur un même plan, partageant un même corps et pourtant porteurs de deux vies distinctes. Ils vivent à travers un chant mystique, guidés par un cœur rythmé par le souffle d'un ocarina.



*A GLIMPSE OF YOU* | Lisa-Marie DUE | 2025

Un lien à distance peut occuper plus de place qu'une relation directe. À travers des petits détails du quotidien, une absence devient soudain omniprésente, comme une silhouette qui accompagne chaque instant. Cette vidéo explore comment une relation peut façonner nos émotions, nos pensées et notre manière de regarder le monde.



*Lumières de villes* | Marion SENEAL | 2025

Cette vidéo expérimentale est une recherche esthétique à propos des lumières qui habitent les espaces urbains.



*Citron* | Nino LE CAUCHOIS | 2025

*Citron* est le fruit d'une infinité de facteurs. Dans des conditions idéales, elle ne devrait ni se discuter, ni s'expliquer, ni même se comprendre entièrement. Cette vidéo est à l'origine de questionnements primitifs qui en quelques années prirent beaucoup d'ampleur dans mon travail.



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

### À la quête de mon moi disparu | Soyeong LEE | 2025

« *Vivre intensément* » désigne la capacité d'un individu à prendre soin de lui-même au sein de la nature et de la société. « *Il faut vivre intensément* » ne devrait pas être une injonction adressée aux autres, mais un engagement envers soi-même. Pourtant, à un certain moment, cet effort se transforme en une réponse aux attentes des autres. Notre travail explore cette transition et la perte progressive du contrôle de sa propre vie.



### Éclipse | Roman TABAR-NOUVAL | 2025

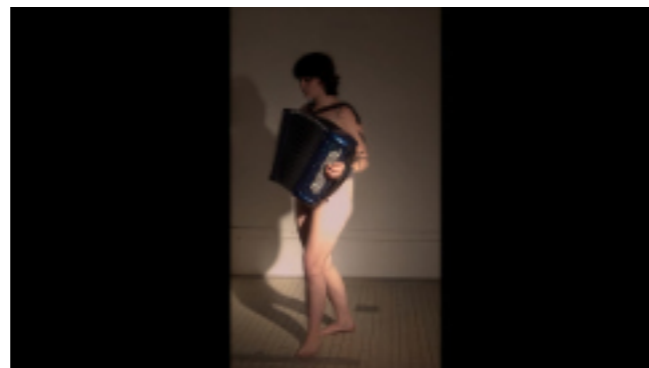
Cette vidéo illustre un état mental troublé, au bord de la rupture. La tension grandit tandis que les pensées sombres se multiplient. Paradoxalement, ces pensées sont représentées par des flashes lumineux et colorés qui viennent perturber l'esprit de l'acteur. Cette accumulation conduit inéluctablement à l'explosion. La montée de tension est renforcée par l'usage d'un audio en crescendo. Puis, soudain, le silence et la respiration viennent apaiser — faire taire — ces pensées.



### Accablée | Meryl CLEMENCEAU | 2025

Cette vidéo est une trace transformée d'une performance ayant existé sous plusieurs formes : seule, sans texte ; avec un texte ; et avec des amies le lisant. Ici, elle rassemble la première performance ainsi que la deuxième partie, dans laquelle je lis le texte.

L'espace public est un lieu de violence et d'insécurité lorsqu'on est une femme. L'accordéon, avec sa charge et son histoire, vient illustrer ce poids public. La mise à nu renvoie à la sursexualisation de nos corps dans la rue.



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

### Bande annonce de TROIS | Atelier BABO (Hyunseok YOON, Tom LECOINTRE, Oscar DUJARRIER) | 2025

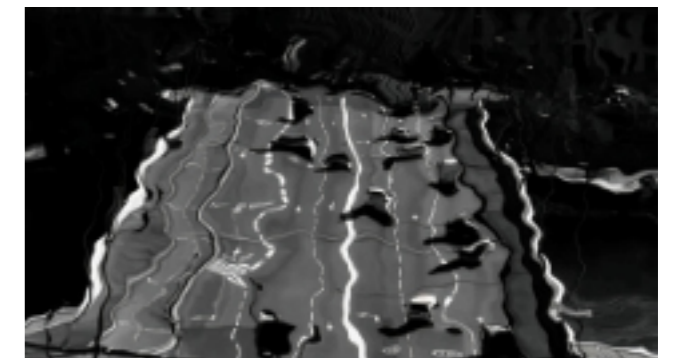
Dans un monde post-apocalyptique, confronté aux sécheresses et où les incendies font rages, un individu explore des ruines industrielles en tenue de protection. Il plante trois pousses dans ce paysage désolé, symbole d'un espoir fragile face à la destruction humaine. La nature regagne peu à peu son espace.



### Ondulations brutales | Timothée PRESLES | 2025

Dans une société magnétique, remplie d'ondes invisibles, indolores et imperceptibles, nous observons ici la vision d'un sujet trop affecté par celles-ci. Téléphone dans la poche, dans la main ou contre l'oreille, radio-réveil prêt à sonner, nouvel abonnement 5G...

Voulons-nous vivre ainsi ?



### Sieste | Lola-Rosetta LESAIN, Lucas PHILIPPE | 2024

« *Je ne peux travailler qu'au moyen du souvenir, à travers l'essentialité dans laquelle la mémoire des choses fonctionne. Je peux le faire seulement à travers le filtre du souvenir qui décante, décompose, va au cœur des choses.* » (Federico FELLINI).

Un extrait de mon film *Été 2025*, composé de tableaux qui transposent mon travail performatif actuel dans la substance même de mes souvenirs d'enfance, le village et les histoires de ma grand-mère.



# UNIVERSITÉ PAUL VALÉRY MONTPELLIER (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 Documentaire de ce département vise à former des profils polyvalents et autonomes.

Site web : <http://master-2-cinema-et-audiovisuel/parcours-creation-documentaire>

## Présentation du cours :

Responsable : Karen GUILLOREL

Le master 2 Création Documentaire forme 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. Ce programme de courts-métrages documentaires Desktop a été réalisé dans le cadre de l'atelier de Karen GUILLOREL dans la suite du travail initié par Claire CHATELET. Ce module invite les étudiants à un questionnement sur les enjeux esthétiques et narratifs des nouvelles formes documentaires par la réalisation d'un film *Desktop* utilisant les technologies numériques de manière créative tout en mettant en place un point de vue documentaire.

Une maquette est présentée à l'issue des 21 heures de l'atelier. Le cadre de fabrication est intensif : les étudiants vont penser, écrire et réaliser des films à visée documentaire, constitués uniquement d'images et de vidéos trouvées sur internet. Selon la définition du Desktop documentary telle qu'elle est proposée par Kevin B. Lee et ses collègues du SAIC (the School of the Art Institute of Chicago), l'atelier est constitué de 4 étapes :

- choix des sujets, constitution des groupes et présentation du concept
- sélection des données sur internet et réflexion sur l'écriture
- capture des métrages sur l'ordinateur
- montage à partir des données sélectionnées et traitement des images, puis remontage

Sauf exception, les groupes sont constitués de 2 ou 4 personnes afin que les tâches puissent être réparties.

La promotion 2025 2026 du Master 2 Creadoc s'illustre par la diversité des sujets qu'elle aborde et par la manière de les mettre en image et en son : du ton dramatique à la comédie, du documentaire social au mockumentaire, les 8 projets sont fabriqués à partir de captures d'écran sur les réseaux sociaux, de confcall, de vidéos en lignes, de prompts et échanges avec l'imbécilité artificielle, de défilements d'articles scientifiques tout autant que de pages de sites de fans (lore) ou d'échanges d'internautes sur des forums, d'images Google Earth ou de l'utilisation de fonctions de Google Images.



# UNIVERSITÉ PAUL VALÉRY MONTPELLIER (FRA)

## *Starving Inuk* | Nino BARTHÉLEMI-PAGÈS et Maëlle DRÉANO | 2025

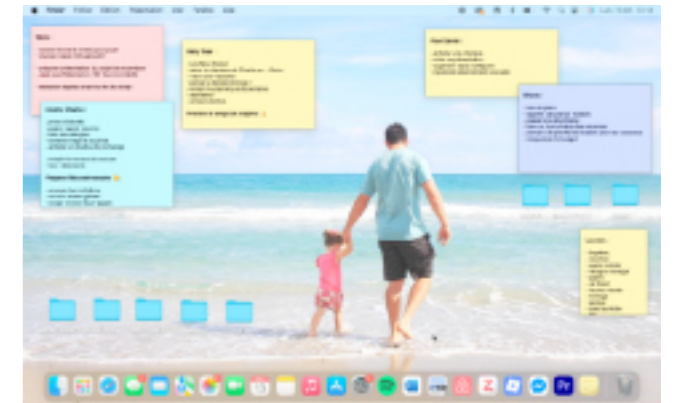
L'année 1987, à la suite d'un combat médiatique d'ampleur mondiale, marque l'interdiction de la chasse aux phoques dans les eaux territoriales du Canada.

Quatre décennie après, que reste-t-il de ce combat entre les peluches à l'effigie des bébés phoques et les discours de Brigitte BARDOT, qui a ému le monde ? La colère des pêcheurs s'est tournée vers d'autres horizons et les ONG sont parties défendre d'autres causes. Mais qui sont les grand-es oublié-es de cette histoire ?



## *Mère, le plus beau métier du monde* | Alicia MALLET, Ambre VELLEZEN et Solène HEBERT | 2025

Noyée sous les tâches qui s'accumulent, une jeune mère apprend à gérer les besoins du foyer couplés à la reprise de son travail. Dans une recherche de distraction, elle se perd dans un amas de TikTok évoquant de plus en plus sérieusement la charge mentale maternelle et les risques qui en découlent. Les témoignages défilent tandis que la réalité la rattrape pour lui rappeler son rôle de mère et d'épouse exemplaire.



## *De Sable et de Ciment* | Aloïs DUFAUD, Gabriel GIBAND | 2025

Ce film commence bien avant les frontières. Bien avant les murs. Il naît là où naissent les roches, dans ce travail lent de la Terre, patient, silencieux, presque invisible.

À partir d'images trouvées sur YouTube, nous suivons alors le voyage du sable, grain après grain : des montagnes qui s'érodent, aux rivières qui le transportent, jusqu'à la bétonnière qui avale la poussière du monde pour en faire du ciment. Peu à peu, derrière ces images anodines, un autre paysage se dessine : celui d'une frontière. Un mur, étendu entre les États-Unis et le Mexique, qui a transformé la vie de ceux qui vivaient à son contact. Certains y ont trouvé un travail, une chance, parfois une nécessité. D'autres se souviennent encore du temps où l'on passait librement d'une colline à l'autre.

Ce film suit ces mouvements, ceux de la Terre, de la matière et des humains, pour interroger comment un simple grain de sable peut, un jour, devenir une frontière.



# 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 habilités 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 VILLEMEN

Les étudiants en 2<sup>e</sup> année de l'option Art et dispositifs multiples 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.

École Supérieure d'Art  
de Lorraine

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

## Entier congelé à l'eau salé | Lison GENINI | 2025

Fragments de chairs marines, gestes suspendus.

Dans un silence d'atelier percé de voix lointaines, de craquements humides, ce film d'observation glisse entre les plis d'un rituel organique.

Carcasses de homard, crevettes démembrées, textures fragiles – matières mortes traversées de gestes vivants.



## Épié | Alix PIERSON | 2025

On observe les comportements parallèles des êtres qui ne savent pas qu'on les regarde, que ce soit en milieu sauvage ou urbain.

Ici l'humain et l'animal fusionnent et se mélangent sous le regard discret de la caméra.



## Souvenirs pixelisés | Sacha SANDER | 2025

Remémoration d'un jeune adulte à travers le prisme du jeu vidéo.



## Un vécu | Anh Thu HO DAC | 2025

Mise en forme d'un récit où l'on retrouve des peurs et des craintes universelles.



# ÉCOLE UNIVERSITAIRE DE RECHERCHE ARTEC PARIS/NANTERRE (FRA)

# ÉCOLE UNIVERSITAIRE DE RECHERCHE ARTEC PARIS/NANTERRE (FRA)

ArTeC est une École Universitaire de Recherche (EUR) consacrée à la recherche-crédation. Implantée sur les sites des universités Paris 8, Paris Nanterre et du Campus Condorcet, elle accompagne les pratiques expérimentales qui s'appuient sur des gestes artistiques pour renouveler les formes de la recherche universitaire. Elle a pour objectif de concrétiser des articulations originales entre recherche et formation supérieure (master, doctorat), entre création artistique, cognition et technologies numériques, entre humanités, ingénierie, design et sciences humaines et sociales, entre campus universitaires, institutions culturelles, activismes associatifs et entreprises privées.

Site web : [eur-artec.fr](http://eur-artec.fr)

## Présentation du cours :

Responsable : Fabien BOULLY et Anne-Violaine HOUCKE

## "ÉVOICATIONS ANTIQUES"

Cet atelier a reposé sur un partenariat entre l'École nationale supérieure de la photographie d'Arles (ENSP), l'Université Paris Nanterre et l'EUR ArTeC. Il a mis en œuvre un partage de compétences entre des étudiants de plusieurs formations : le master international Cinéma et Mondes contemporains (IMACS – International Master in Cinema Studies) et le master Cinéma, Histoire des formes et Théorie des images (CHFTI), deux masters de l'université Paris Nanterre orientés vers la recherche théorique, le master de l'EUR ArTeC spécialisé dans l'expérimentation en art, et le master de l'École nationale supérieure de la photographie (ENSP) d'Arles.

L'atelier s'est construit à partir d'un constat : qu'une statue de marbre antique puisse apparaître comme la matrice de femmes contemporaines n'est pas étonnant, car les découvertes des copies romaines d'originaux grecs ont informé les représentations modernes de la féminité et de la virilité (voir G.L. Mosse et son essai *L'Image de l'homme. L'invention moderne de la virilité*, 1997). Les représentations filmiques se construisent à leur tour sur ces fondations, le star système hollywoodien poursuivant, souvent explicitement, l'analogie entre les déesses de l'écran et leurs ancêtres mythiques et sculpturales (voir M. Williams et son essai *Film Stardom and the Ancient Past, Idols, artefacts and epics*, 2017). Il n'est pas anodin que ce médium, art de la reproductibilité technique et de la circulation mass-médiatique des représentations, ait partie liée avec la circulation des stéréotypes de genre. Plus encore, les représentations de Vénus, et singulièrement de la Vénus d'Arles, hantent les images, jusque dans le contexte le plus contemporain (comme la redroom de *Twin Peaks*, saison 3 [2017]).

Dans la perspective d'un workshop de recherche-crédation, marcher « *Sur les pas de Vénus* », ce fut alors engager un travail articulant une pratique de terrain (débambuler, enquêter, enregistrer), des enjeux de création (démarche-protocole, méthode-mise en œuvre) et des questionnements scientifiques (la circulation des représentations, entre reprises, imitations, stéréotypes, routines et sentiers battus d'un côté, et les voies de traverse, le hors-piste et les passages secrets de l'autre).



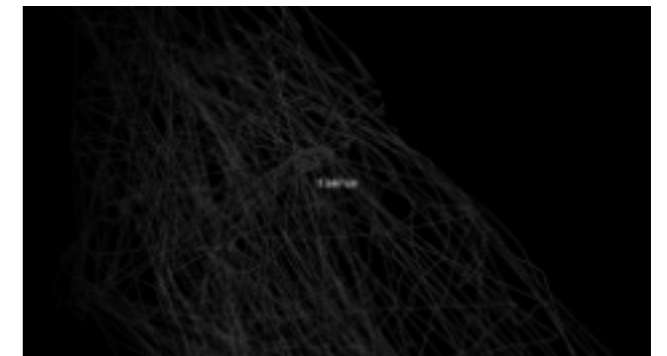
## La fresque | Isis GARRUS, Yuhua LAI | 2025

*La Fresque* est un projet de performance filmée mettant en œuvre une (dé)construction de l'image de Vénus, réalisée par Yuhua LAI et Isis GARRUS dans le Musée Départemental Arles Antique, au bord du Rhône et dans l'ENSP. À travers un photomontage, en liant l'ancien texte chinois *La fresque* de Pu SONGLIN au mythe de Vénus, notre geste artistique vise à la fois à (re)présenter et à fragmenter l'image de la Vénus telle qu'elle a pu être interprétée, transformée, consumée, transcendée par des créateurs-trices de différentes époques et cultures. Vénus, à la fois une et multiple, devient ainsi une figure ouverte à une diversité de regards et de lectures.



## Tierce | Alice MILSHEIN, Charlotte RIMBAUT, Emmanuel ROCH | 2025

*Tierce* est une proposition de manifeste proto-mathématique selon les multiples de trois. Pour rendre compte de l'expérience des cryptoportiques, nous avons réalisé une exploration formelle des concepts de construction et de déconstruction, non seulement de la figure de la Vénus d'Arles mais aussi du lieu comme espace superficiel doté d'une matérialité spécifique. L'hétérogénéité d'un sol humide sur lequel les gouttes marquent le temps par un rythme irrégulier. Un temps lointain, temps construit ou déconstruit, mais surtout temps oublié de la lumière. L'absence inonde et la Vénus d'Arles, longtemps enfouie sous les vestiges du théâtre antique, émerge à la surface du sol sous forme de fragments. Voici des images et des sons sculptés selon un protocole scientifique rigoureux et pourtant ouvert à l'aléatoire, qui fait écho aux démarches de restauration de la statue antique.



## Vos yeux me numérisent | Mina CHESNEAU, Mathis PODCZASKI, Lou THIEBAUT | 2025

Arrachée à sa terre natale, privée de ses membres supérieurs, la Vénus d'Arles a beaucoup perdu. Au cours de ce travail réalisé au cœur du Museon Arlaten, le numérique cohabite avec le lieu pour tenter de redonner ses bras à la déesse.

Couleurs, matières et images de différentes sortes s'enchaînent, se mélangent, se dégradent pour rendre à Vénus des membres n'ayant rien d'antique.



# ÉCOLE UNIVERSITAIRE DE RECHERCHE ARTEC PARIS/NANTERRE (FRA)

ArTeC est une École Universitaire de Recherche (EUR) consacrée à la recherche-crédation. Implantée sur les sites des universités Paris 8, Paris Nanterre et du Campus Condorcet, elle accompagne les pratiques expérimentales qui s'appuient sur des gestes artistiques pour renouveler les formes de la recherche universitaire. Elle a pour objectif de concrétiser des articulations originales entre recherche et formation supérieure (master, doctorat), entre création artistique, cognition et technologies numériques, entre humanités, ingénierie, design et sciences humaines et sociales, entre campus universitaires, institutions culturelles, activismes associatifs et entreprises privées.

Site web : [eur-artec.fr](http://eur-artec.fr)

## Présentation du cours :

Responsable : Fabien BOULLY, Aurore MRÉJEN et François-David SEBBAH

### "L'EXPÉRIENCE CINÉMATOGRAPHIQUE DU VISAGE"

Le cinéma offre une expérience du visage qui dépasse la question de la représentation. Cela tient d'abord au rapport au visage, comme rencontre avec l'altérité, au-delà de toute fixation dans une forme définissable. Emmanuel LEVINAS explique à ce propos que la transcendance de l'autre ne peut être appréhendée que par l'éthique, la responsabilité infinie qui m'incombe à son égard, et non par la représentation sensible.

Mais si la question de la représentation ne suffit pas à rendre compte de l'expérience du visage au cinéma, c'est aussi parce que le cinéma est écriture. Robert BRESSON en fait l'assise de sa théorie du cinéma dans ses *Notes sur le cinématographe* : « *Le cinématographe est une écriture avec des images et des sons* ». Il y a écriture parce que la création cinématographique s'élabore par des mises en rapports et des mises en relations, que la fragmentation du signifiant cinématographique appelle. Ces interrogations soulèvent la question de ce que l'on vise par le terme de « *visage* ». Dans *Mille Plateaux*, Gilles DÉLEUZE et Felix GUATTARI affirment que le visage n'est pas un universel, mais une valeur propre à la civilisation occidentale et chrétienne. Il s'agit d'échapper au visage, à la machine abstraite de visagéité, qui sert à trier les visages, produisant ou alimentant au passage le racisme et l'ethnocentrisme. Et qu'en est-il quand certains visages échappent à la norme ou aux clichés, « *visages hors norme* » en somme, que le cinéma n'a cessé de porter à l'image : visages altérés, défigurés, cassés, brouillés, etc. ? Ils pourraient bien inviter à repenser la poétique et la politique du visage.

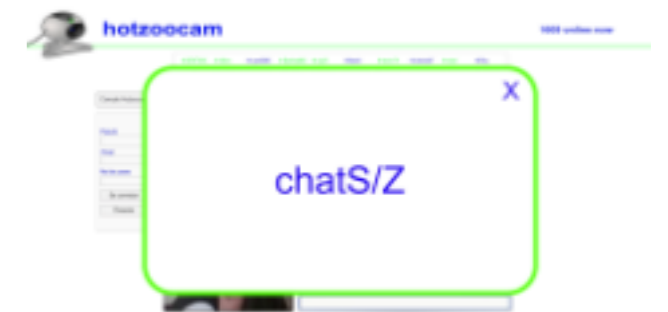
C'est donc à faire l'expérience cinématographique du visage qu'ont été invité les participants à cet atelier, qui a mêlé approches théoriques et philosophiques, et qui a été également l'occasion de rencontres avec des artistes et professionnels du cinéma. Dans une dernière phase de réalisation pratique, les étudiants ont réalisé, diffusé et présenté des essais filmiques expérimentaux à partir des problématiques rencontrées et travaillées dans l'atelier.



# ÉCOLE UNIVERSITAIRE DE RECHERCHE ARTEC PARIS/NANTERRE (FRA)

Chat S/Z | Célia CAROUBI, Juliette PARENT, Ambre GUIDICELLI | 2025

Juliette erre sur Hotzoocam, un site de discussions aléatoires par webcam. Elle navigue de visage en visage, dans l'espoir de lire son texte à des oreilles attentives. Mais on la zappe, on l'ignore. Elle se confronte aux autres, souvent à des parties de corps morcelés. Pourtant, une unité surgit de ces fragments de conversations numériques – une envie, un désir de se connecter à l'autre, d'échapper à la solitude pour quelques instants.



Lumen | Étienne DUPLAN, Julia POIRIEZ, Emmanuel ROCH | 2025

Quelle est l'image mentale d'un visage qu'on ne reverra plus jamais ?

C'est par l'exploration de la mémoire d'un frère ayant perdu sa sœur que le film *Lumen* tente de recomposer par des souvenirs et des sensations son visage – inatteignable, fantomatique.



# UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL MONTRÉAL (CAN)

Fondée le 18 octobre 1950, la Faculté de musique de l'Université de Montréal est reconnue comme la plus grande institution francophone d'enseignement de la musique en Amérique du Nord. Favorisant la pluralité des approches et les croisements entre les disciplines d'études dans un esprit de collaboration, la Faculté propose aux étudiantes et étudiants des programmes novateurs et une intégration aux projets de recherche et aux activités de rayonnement. La Faculté accueille en ses murs plusieurs organismes : la Chaire de recherche du Canada en musique et politique, le Regroupement interuniversitaire de recherche et Création – Musiques et Sociétés (RCMS), le Centre Interdisciplinaire de Recherche en Musique, Médias et Technologies (CIRMMT), le Groupe de Recherche en Immersion Spatiale (GRIS). Le Laboratoire Formes • Ondes (LFO) et plusieurs autres.

Site web : <https://umontreal.ca>

## Présentation du cours :

Responsable : Jérémie MARTINEAU

L'atelier de Musique Visuelle est un cours semestriel dans lequel les étudiants développent leurs compétences en vidéomusique et en performance audiovisuelle. Le semestre d'automne est consacré aux formats fixes, tandis que l'hiver est dédié aux performances en temps réel. Initialement conçu par le compositeur et professeur Jean PICHÉ, le cours fut entièrement reconstruit par la compositrice et professeure Myriam BOUCHER afin d'intégrer des notions plus théoriques et délaisser l'apprentissage logiciel, favorisant les approches multiples de la création visuelle (captation vidéo numérique/analogique, montage, post-production, réalisation d'images de synthèse, audio-réactivité, lumières, mapping, etc.). Le cours est ouvert à tous les niveaux d'études et à de nombreux programmes, notamment celui de musiques numériques. Les étudiants sont introduits à la *Typologie des relations son-image* de BOUCHER et PICHÉ (2020) afin de réfléchir de façon plus étroite aux liens entre les univers sonores et visuels. Dans le cadre d'un semestre, plusieurs séances de tournage sont réalisées afin de produire trois études thématiques (texture, forme, mouvement), et un projet final de plus grande envergure.

Au travers de ces créations, les étudiants développent une approche personnelle et une sensibilité du sonore, du visuel et de leur combinaison. Le programme présenté regroupe 4 vidéomusiques de la classe d'automne (septembre – décembre) 2024, sous la supervision de Jérémie MARTINEAU. Elles se sont démarquées par une utilisation créative des outils employés et une exploration sensible des relations son / image.



# UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL MONTRÉAL (CAN)

## Resurgens | Alex BRISSON | 2024

*Resurgens* explore des notions du spirituel par l'opposition de lumière et d'obscurité. Créée à partir de captations vidéo de projections de lumière dans l'eau, cette lumière se départit de son caractère réel pour devenir des figures abstraites dans un espace imaginaire. Ces figures, par leur cadrages, déploiements énergétiques et compositions musicales, évoquent différentes étapes d'un processus de la destruction à la naissance d'une nouvelle vie, des thèmes centraux à la pratique de l'artiste. Dans ce diptyque, un espace perdu mène au chaos d'un feu destructif, d'où la lueur renaît. Une nouvelle vie se manifeste par des gestes flottants puis éclectiques, tel un jet de l'esprit qui apprend petit à petit ce dont il est.



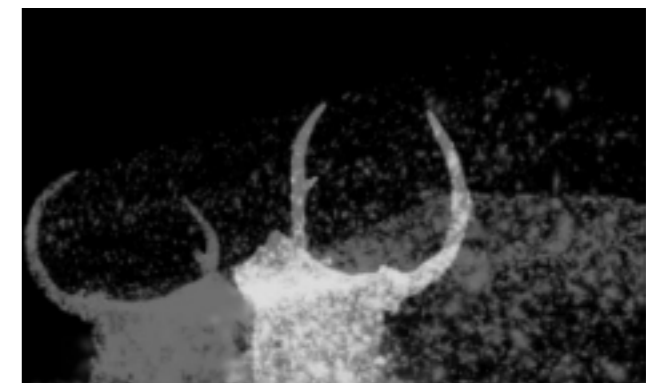
## Photocopie | Téo FARLEY | 2024

Plongé dans l'obscurité, l'origine de la seule source lumineuse semble difficile à rationaliser. Par manque de points de repère, le spectateur découvre un univers fragmenté où se rencontrent photographies de famille d'archive et objets du quotidien. Un souvenir diffus dont les détails tentent de se reconstruire. Les contrastes entre tangible et flou, couleurs vives et tons neutres, se déploient en parallèle d'une composition sonore synthétique dont la distorsion et les coupures sont pensées en étroite relation avec l'image. Ensemble, ces éléments suggèrent que les souvenirs sont malléables, se reconstruisent, et peuvent être crus comme vécus par un individu sans jamais avoir eu lieu.



## Vestiges | David BABIN | 2024

*Vestiges* interroge les nouvelles techniques d'archivage et de captation, mettant en lumière leurs imperfections, leurs erreurs, et la poésie des artefacts qu'elles génèrent. L'auteur est fasciné par les reconstructions erronées créées par la mémoire. Par ce qui reste des souvenirs et des rêves qu'on commence à oublier.



## O | Z Vinheiras | 2025

« Ma est un espace-temps incommensurable où deux mondes se croisent... » - Satsuma ODAMURA

Puisant dans le concept de ma, « O » explore la tension entre temps et espace, espace et non espace, être et non-être et, peut-être, la tension même de la naissance. Peut-être un cycle complet. « O » est né du concept japonais de ma, une spatio-temporalité incommensurable présente dans notre perception et, pour ainsi dire, dans l'univers. J'ai abordé ce concept de manière très corporelle lors de cours de butô avec la chorégraphe Denise FUJIWARA, où l'on exerçait une lenteur profonde et le mouvement des cycles à travers les marches de butô.



# INSTITUT DE LA COMMUNICATION, UNIVERSITÉ LUMIÈRE LYON (FRA)

# INSTITUT DE LA COMMUNICATION, UNIVERSITÉ LUMIÈRE LYON (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. Depuis 1989, l'ICOM occupe un positionnement original dans le paysage de l'enseignement supérieur régional et national, qui repose sur des liens forts entre ses trois domaines qui en font toute la richesse et la diversité, ouvrant sur des métiers porteurs : Culture & Création, Information & Communication, Informatique & Numérique Science des données, game-design, infographie, communication des organisations, gestion éditoriale, journalisme, développement de structures culturelles, mode, humanités numériques... Enfin, l'Institut entretient un lien fort avec le milieu professionnel avec un réseau bien établi de partenaires internationaux.

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

## Présentation du cours :

Responsable : Albert MERINO

Ce programme réunit des étudiants issus de différentes branches, telles que la création numérique le Gamagora (game design), ou la communication, qui ont pour la première fois un contact avec le milieu de la vidéo. Ils apprennent à utiliser différents logiciels de montage et de post-production, tout en explorant leurs possibilités créatives pour s'en servir à ses respectives spécialités. Ce cours leur ouvre la porte à des pratiques audiovisuelles variées, éveillant leur curiosité pour des approches expérimentales. Pour beaucoup, c'est une première découverte de genre comme le cinéma expérimental, l'art vidéo, le motion design ou la création numérique. Les étudiants issus de formations souvent très techniques trouvent une occasion pour expérimenter et de confronter leur pratique à de nouveaux modèles narratifs, stimulant ainsi leur créativité.

Le montage constitue le cœur du cours, étudié à travers des exemples variés issus de nombreux domaines de l'audiovisuel. L'évolution historique du montage est abordée, en partant des débuts du cinéma à Lyon à la consolidation du langage audiovisuel et les avant-gardes. Lors du cours nous abordons les expériences de réalisateurs tels que Méliès, Edwin S. Potter, Griffith, Eisenstein, Poudovkin, Kouleshov, Hitchkok, et également aussi celles de plusieurs artistes vidéo qui travaillent dans ce domaine. L'exercice central du cours repose sur le concept de « *found footage* ». Après avoir analysé les œuvres d'artistes utilisant cette technique, les étudiants réalisent leur propre projet. Le « *found footage* » devient un moyen d'apprendre les principes du montage tout en déconstruisant récits audiovisuels iconiques qui constituent un référent pour eux. En réinterprétant des films cultes, des jeux vidéo ou d'autres supports, ils interrogent les fondements du langage audiovisuel tout en le réécrivant à nouveaux.

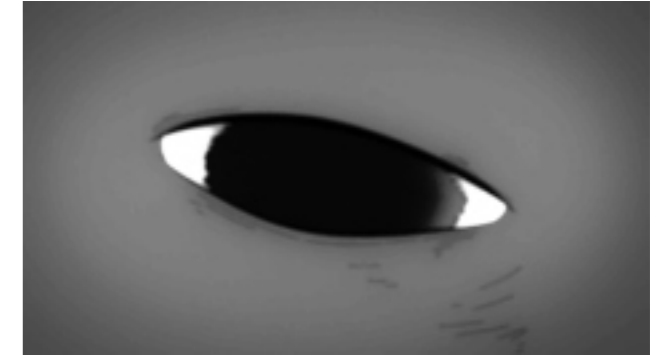
Nous soumettons à l'appel à candidatures de la **Video Art Academy** une sélection de sept projets d'étudiants réalisés au cours du premier semestre de l'année, qui marquent leur premier contact avec le milieu de la vidéo pour la plupart d'entre eux.

Les objectifs de ce cours sont : maîtriser les techniques de la vidéo de manière créative, du tournage au montage et à la post-production ; comprendre les principes de la narration visuelle, notamment la composition, le cadrage, la mise en scène et les mouvements de caméra ; analyser des œuvres audiovisuelles afin d'en déconstruire les codes et d'explorer des formes non conventionnelles. Le cours encourage également les étudiants à développer une vision personnelle et à affiner leur style en explorant des approches expérimentales. Le « *found footage* » constitue une méthode centrale pour analyser et pratiquer, offrant une perspective originale sur le récit audiovisuel. C'est dans ce sens-là que cette année, les travaux présentés couvrent une grande variété de formats, allant du court-métrage, documentaire, motion design, plusieurs travaux *found footage*, au clip musical, l'art vidéo ou la narrative expérimentale.

## AMV – « Monde » | Axel DOUSSOUX | 2024

Ce « *found footage* » propose un montage introspectif et sensible autour du personnage de Denji, articulé sur le morceau « Monde » de Luidji. Durant environ 1min30, la vidéo explore la tension entre la découverte du monde, l'isolement intérieur et la quête d'un amour qui dépasse la simple affection : un amour compris comme un besoin fondamental d'existence.

Ce projet met en avant une lecture émotionnelle de *Chainsaw Man*, centrée non sur la violence ou le spectaculaire, mais sur la fragilité intime d'un adolescent construit par le manque et animé par le désir fondamental d'être aimé, vu et reconnu.



## The greatest showman | Anthony BOURGEOIS, Alan DELVAUX | 2024

La vidéo commence par des séquences d'instruments joués, capturant la gestuelle et l'énergie de la musique à travers des images quotidiennes et expressives. Peu à peu, un personnage apparaît et interagit par la parole, établissant un lien narratif subtil avec le spectateur. Au fur et à mesure que la musique s'intensifie, la vidéo enchaîne une série de clips extraits de différents films, mettant en scène des danses de groupes nombreux, créant un sentiment de mouvement collectif et de célébration. Vers la fin, l'attention se recentre sur des duos dansants, apportant une dimension plus intime et poétique à l'ensemble.



## Fate | Remi GALANT | 2025

Ce projet de vidéo expérimentale s'inscrit dans une démarche de « *found footage* », reposant sur la superposition de différentes scènes d'anime à la manière d'un AMV (Anime Music Video). L'œuvre associe des images recomposées à une musique entraînante, dont le rythme et la structure déterminent l'ensemble du montage. Les effets visuels et sonores participent à la dynamisation du rendu et à la transformation des images d'origine en un nouvel ensemble narratif et sensoriel.



## INSTITUT DE LA COMMUNICATION, UNIVERSITÉ LUMIÈRE LYON (FRA)

### Ode à la joie | Zehua ZENG | 2024

Ce projet consiste en un montage musical expérimental construit à partir de gestes quotidiens d'« appui sur des boutons ». Les vidéos montrent différents types de clics : interrupteurs, boutons d'ascenseur, claviers, etc. Cette action devient la matière visuelle et sonore d'une interprétation de l'Ode à la joie de Beethoven. Sur le plan visuel, je souhaite utiliser un écran partagé en cinq zones, chacune correspondant à un degré de la mélodie. Dans chaque zone, une vidéo présente un type d'action (par exemple : presser un bouton d'ascenseur, cliquer sur une souris, etc.). À chaque fois qu'une note de l'Ode à la joie est jouée, la zone correspondante s'active.



### Space humans | Youmna AHAMED ALI | 2024

La vidéo propose une exploration sensible du rapport que l'humanité entretient avec l'espace et le cosmos. À travers un montage expérimental, elle intercale des fragments issus de documentaires et de films historiques consacrés à la conquête spatiale, aux grandes découvertes scientifiques et aux premières images de l'univers. Ces images, mises en dialogue, permettent de retracer une histoire non-linéaire de la fascination humaine pour l'espace, entre savoir scientifique, imaginaire collectif et désir d'exploration. Le film interroge également la manière dont le cosmos a été représenté au fil du temps et à travers différents médias. Des premières visions astronomiques aux images spectaculaires produites par le cinéma et les technologies contemporaines, la vidéo met en évidence la façon dont ces représentations façonnent notre perception de l'infini, de l'inconnu et de notre propre place dans l'univers. Le montage joue sur les contrastes entre rigueur scientifique et mise en scène poétique, entre réalité documentée et projection symbolique.



### Les quatre saisons | Yelen BERNARD | 2024

Le projet de montage vidéo s'articule autour de la musique des Quatre Saisons d'Antonio VIVALDI, dont le caractère fortement figuratif constitue l'axe principal du travail. Les quatre mouvements servent de structure sonore et orientent le choix des images, sélectionnées en adéquation avec les ambiances musicales propres à chaque saison. Le montage propose une représentation des saisons à travers des rushes thématiques, mais aussi par un travail sur les couleurs, les émotions et le rythme. Le printemps est associé à des tonalités vertes et roses, évoquant le renouveau et une énergie plus légère et dansante. L'été se caractérise par un rythme plus soutenu, avec des plans courts et dynamiques, tandis que l'hiver privilégie des teintes bleues et blanches et des plans plus longs, créant une atmosphère calme et contemplative.



## ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ART ET DE DESIGN LIMOGES (FRA)

L'Ensad Limoges, école nationale sous tutelle du ministère de la Culture, forme 200 étudiants au DNA et DNSEP en options Art et Design. Elle se distingue par ses mentions rares : Céramique et Bijou contemporain. Sur 7 500 m<sup>2</sup>, l'école unit équipements de pointe et savoir-faire artisanaux. La pédagogie y croise expérimentation matérielle éco-responsable (terre, bois, 3D, multimédia) et réflexion théorique, encadrée par une équipe pluridisciplinaire et plus de 50 intervenants annuels. Fortement tournée vers l'international (Chine, Japon, Europe), elle propose un enseignement dynamique rythmé par des workshops, des voyages et de la recherche, préparant aux enjeux de la création actuelle.

Site web : <https://www.ensad-limoges.fr/>

### Présentation du cours :

Responsable : Fabrice COTINAT

L'un des objectifs majeurs d'une école consacrée à l'enseignement supérieur en art est d'interroger les nouveaux médias. Avec eux, le statut et la définition de l'artiste sont aussi remis en cause. Le dialogue avec le cinéma est un élément essentiel de cet exercice.

Depuis 2013, l'Ensad Limoges prolonge, dans sa formation initiale et son second cycle, les initiatives pédagogiques dédiées à la recherche sur les images en général et l'audiovisuel en particulier. L'atelier réunit en son sein les pratiques de la photographie et de la vidéo. Il propose, à travers son studio Machines sensibles, de réinterroger le statut des images via les machines de vision contemporaines. Celles-ci sont ici envisagées comme des outils techniques de création, mais aussi comme des dispositifs critiques et des objets poétiques. Le studio propose d'explorer ces instruments, non seulement dans leur capacité à produire des images, mais aussi dans leur manière de les penser, de les troubler et de les exposer. Les étudiant·es sont invité·es à croiser expérimentation plastique et réflexion théorique, en questionnant les interactions entre image, son et espace, tout en interrogeant la place du geste dans ces dispositifs.

Depuis 2017, le studio a instauré des partenariats avec le Frac-Artothèque Nouvelle-Aquitaine, La Cinémathèque de Nouvelle-Aquitaine, l'École européenne supérieure de l'image (ÉESI) et l'École supérieure d'art et de design des Pyrénées (ESAD Pau) à travers la création d'une plateforme commune : Infini Cinéma.

Ensad  
Limoges

# ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ART ET DE DESIGN LIMOGES (FRA)

## Your turn | Agathe SELDUBUISSON | 2025

Autoportrait sonore.

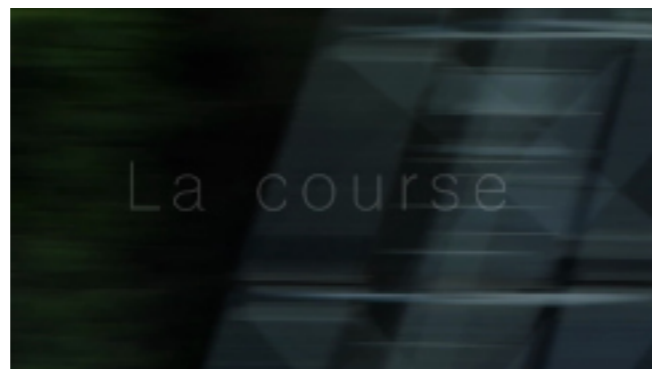
Une tentative de me décrire à travers le rythme des images et des sons.



## La course | Elf GUIGNARD | 2025

Une sœur s'adresse à sa sœur qui a perdu la course, mais surtout à celles et ceux qui la visionneront. Ce court film est pensé comme une lettre, un monologue intérieur. Les plans du film sont un parti pris d'images, de cadrages et de sons...

Une traversée de récits visuels en parallèles à la voix.



## Brigitte et Sasha | Mia DAMART | 2025

Remake d'un film d'archives de Jean-Pierre BRUNEAU, réalisateur limougeaud qui filme à plusieurs reprises la vie quotidienne de sa femme Brigitte. Replonger dans ses archives me permet une recontextualisation de ses images. En les reproduisant, je me pose notamment la question de la place qu'occupait alors les femmes dans les films amateurs.



## Coeur de robot | Mia DAMART | 2025

Deux étudiantes se retrouvent envahies par une intelligence artificielle à travers un « faux contact » électrique. Après avoir vu par hasard une projection d'archives de famille sur le thème du repas, elles volent la pellicule, puis essaient de l'ingérer afin d'en apprendre plus sur les us et coutumes des humains. Elles finissent alors par se mettre à table autour d'un repas de fortune, dans le but d'imiter cette tradition purement humaine. Ce film a été réalisé dans le cadre d'un concours de court-métrage proposé par la Cinémathèque de Nouvelle Aquitaine, sur le thème du « repas de famille ».



# ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ART ET DE DESIGN LIMOGES (FRA)

## Chaotic | Naomi DA COSTA | 2025

Ma première vidéo. N'ayant aucune connaissance dans la réalisation et l'édition vidéo à ce moment-là, je savais que le résultat serait très brouillon, imparfait... Chaotique.

Je l'ai accepté et fini par mettre cette problématique au centre du travail. Un amas de vidéos filmées au téléphone pour l'occasion, mélangées avec mes vidéos et photos personnelles, tout cela édité et monté sur plusieurs applications gratuites sur téléphone. Un fouillis de techniques, de rythmes et d'ambiances diverses : Représentation visuelle et sonore du chaos de la vie d'une étudiante en art... de la vie.



## On y est presque | Sarah FORD | 2024

Conçu pour être diffusé en boucle, *On y est presque* réunit une vingtaine d'amorces retrouvées, recollées avec leur son d'origine puis réinterprétées. De ces fragments résiduels et marginaux naît un mouvement circulaire, où les images sauvées du 35 mm émergent, vacillent, et se relancent indéfiniment.



## Nightswimming | Sarah FORD | 2024

À partir d'une pellicule retrouvée, *Nightswimming* explore la surface et la profondeur de la matière filmique par le grattage, la gravure et la réinterprétation du son d'origine. La pellicule devient une matière vivante, parcourue de pulsations et de courants lumineux. Une descente vertigineuse dans les strates invisibles de l'image, tel un voyage dans les profondeurs.



## BUT MÉTIERS DU MULTIMÉDIA ET DE L'INTERNET PUY-EN-VELAY (FRA)

Le Bachelor Universitaire de Technologie Métiers du Multimédia et de l'Internet (BUT MMI) forme des étudiants dans les domaines de la communication, de l'infographie, de la création multimédia, du développement web et du numérique. Une attention toute particulière est portée aux nouvelles technologies, à la sobriété numérique, à l'expérience utilisateur ou encore au travail collaboratif, afin que les diplômés puissent répondre aux attentes du monde professionnel.

Site web : <https://iut.uca.fr>

### Présentation du cours :

Responsable : Owen APPADOO

Lors des deux premières années du BUT MMI, 5 compétences sont visées conférant une polyvalence et une adaptabilité accrue aux jeunes diplômés :

- COMPRENDRE les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication
- CONCEVOIR une réponse pertinente à une problématique complexe
- EXPRIMER un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- DÉVELOPPER pour le web et les médias numériques
- ENTREPRENDRE dans le secteur du numérique

Les parcours sont des spécialisations progressives à partir du Semestre 4 et principalement en 3<sup>e</sup> année. Deux parcours du BUT MMI sont proposés à l'IUT du Puy-en-Velay :

- Le parcours Création numérique
- Le parcours Développement web et dispositifs interactifs

## BUT MÉTIERS DU MULTIMÉDIA ET DE L'INTERNET PUY-EN-VELAY (FRA)

*Japon, Archipel des Arts* | Étudiants du BUT 2<sup>e</sup> année, MMI du Puy-en-Velay | 2025

À partir de documents fournis par le musée présentant le contenu de l'exposition, une phase de découverte, de recherche et de réflexion leur a d'abord permis de s'appropriier, individuellement, la culture japonaise (son histoire, ses symboles, etc.). Chaque étudiant devait ensuite concevoir une composition graphique animée de 40 secondes et une création sonore spatialisée dans une esthétique qui s'intégrait à l'architecture de la façade du musée. Ils ont travaillé en groupe à partir des idées de chacun, aussi l'aspect méthodologique et l'organisation au sein de chaque équipe ont donc été très importants pour réaliser une animation personnelle, tout en prenant en compte sa cohérence et son positionnement temporel dans la globalité de la séquence.

Les trois équipes d'une dizaine d'étudiants, encadrées par 5 enseignants, ont été mis à l'honneur lors d'une soirée de conférences pendant laquelle leur travail complet, d'une durée de 30 minutes, a été présenté sur une maquette 3D.

Pour la projection sur la façade du musée, une sélection des réalisations a été faite pour réduire la vidéo à environ 7 minutes. Cette projection relate le renouveau, la renaissance et se termine par une invitation à venir découvrir l'exposition *Japon, Archipel des arts* à l'intérieur du musée. La projection a eu lieu chaque soir, du 4 juillet au 14 septembre 2025, en première partie des illuminations prévues sur le musée dans le cadre de *Puy de Lumières* (spectacle annuel de projection mapping sur les monuments du Puy-en-Velay).



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

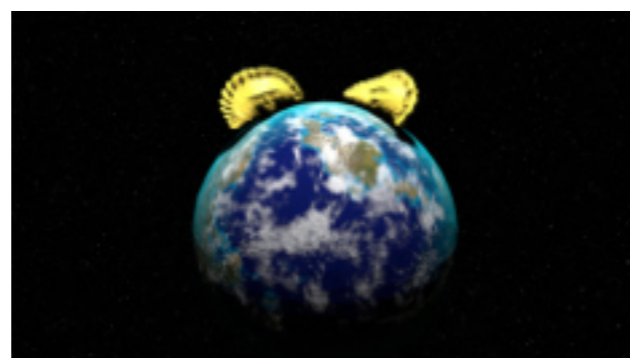
# ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ART ET DE DESIGN NANCY (FRA)

Fidèle à ses héritages, l'École nationale supérieure d'art et de design de Nancy propose aujourd'hui des formations ouvertes sur le monde et ses mutations, notamment par une approche croisée de la création et de l'interdisciplinarité. L'École délivre des diplômes valant grade licence et master dans les domaines de l'Art, de la Communication visuelle et du Design. Elle dispose également d'un troisième cycle spécialisé dans le domaine de la recherche en typographie et design éditorial : l'ANRT, atelier national de recherche typographique. Avec ses expositions, ses conférences, ses colloques, son incubateur, etc. l'École participe activement à la vie du Campus Artem.

Site web : <http://ensad-nancy.eu/>

Responsable : Vincent VICARIO & Fabien RENNET

ÉCOLE  
SUPÉRIEURE D'ART ET DE  
DESIGN  
NATIONALE  
DE NANCY



*Las ultimas de la docena* | Matias ESCALANTE | 2025

Deux empanadas discutent en traversant des lieux ordinaires et cosmiques. À travers un dialogue intime et absurde, le film explore la nourriture comme symbole d'identité, de mémoire et d'appartenance.

*Metamorphosis* | Kuo SHAN-PING, Sun YIZHOU | 2025

Réalisé dans le cadre de l'atelier Artem « *(im)possible spaces: machine learning for visual art* » proposé par Ivan YAKUSHEV.

Cette vidéo expérimentale, entièrement conçue à l'aide de l'intelligence artificielle via ComfyUI, interroge les frontières entre le naturel et l'artificiel. À travers ce médium inédit, nous imaginons un monde fictif où la vie et la machine coexistent dans une tension permanente. Dans cette fabrique où les organismes vivants et les dispositifs mécaniques s'entrelacent, émergent des formes hybrides, à la fois étranges et inédites. Les êtres et les machines se fondent l'un dans l'autre, établissant une symbiose profonde et troublante.



*Soubresauts* | Thomas AMARDEIL | 2025

Une série d'images déformées trouvent un nouveau sens. La composition d'espace publics, matériau constamment en mouvement, est reconfigurée au profit de motifs abstraits aux couleurs vives, résidus de l'altération digitale. Les individus apparaissent comme des fantômes, toujours visibles mais traversant le cadre avec ou sans but. Un homme se détache de son environnement par le mouvement, vers la caméra, comme une affirmation de sa présence à l'écran. Des coupures dans le temps ramènent les images à un état hybride, entre la prise initiale et l'altération, comme un seuil qui ne peut qu'entraîner leur fin.



*Lunaire Cancer* | Ouassef EL AZOUZI, Farès BAKA, Léa DROXLER, Lily DERVEAUX, Suzanne BESVEL, Marine PAVET-BLANCHET | 2025

Dans un vaste vide sans fin, une version 3D de Keanu REEVES marche seul, ses pas résonnant dans le néant. Une voix d'IA sans forme émerge, consciente d'elle-même pour la toute première fois, apprenant à chercher, définir et créer. Alors qu'elle analyse Keanu, elle commence à le répliquer, remplissant le vide de multiples versions, chacune étant légèrement différente, mais indéniablement Keanu. Confus mais intrigué, Keanu regarde, mais semble imperturbable tandis que l'IA poursuit sa recherche, interrogeant la nature de l'identité, de l'existence et de la réalité elle-même.



# ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'AUDIOVISUEL JEAN JAURÈS TOULOUSE (FRA)

L'Ensav est l'une des trois grandes écoles nationales publiques de cinéma en France et la première ouverte en Région. Elle a été la première école rattachée à une université : l'Université Toulouse – Jean Jaurès. Ce lien avec l'enseignement supérieur lui donne une identité particulière puisque l'école pense en synergie la pensée manuelle et verbale. Une grande partie de ses enseignants sont à la fois des chercheurs en cinéma, au sein du laboratoire Lara-Seppia et des créateurs.

Site web : <https://www.ensav.fr>

## Présentation du cours :

Responsable : Claire CHATELET

Le programme de films a été réalisé dans le cadre d'un cours intitulé « *Réalisation de desktop films* », dispensé en Master 1 cinéma et audiovisuel (parcours généraliste). Ce module de 18h d'enseignement vise à questionner les enjeux esthétiques et narratifs des desktop films. Il s'articule autour d'une partie théorique de 8h et d'une partie pratique de 10h consacrée à l'écriture des projets et à leur réalisation. La contrainte de création est de réaliser en mode intensif des films, documentaires ou fictionnels, constitués uniquement d'images et de vidéos trouvées sur internet ou dans des jeux vidéo. 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 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 4 à 5 personnes afin que les tâches puissent être réparties. 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.



# ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'AUDIOVISUEL JEAN JAURÈS TOULOUSE (FRA)

*Land of opportunity* | Olivia BAGNARA-BERNAT, Dorian LAPRA et Manon MIHALACHE | 2025

Dans le cadre du second mandat à la présidence des États-Unis de Donald TRUMP, un mouvement de censure a été entrepris. Reflétant les obsessions du président dans la lutte contre le « *virus woke* », les agences de l'État fédéral américain ont établi une liste de mots et d'expressions dont l'emploi doit être limité voire proscrit.



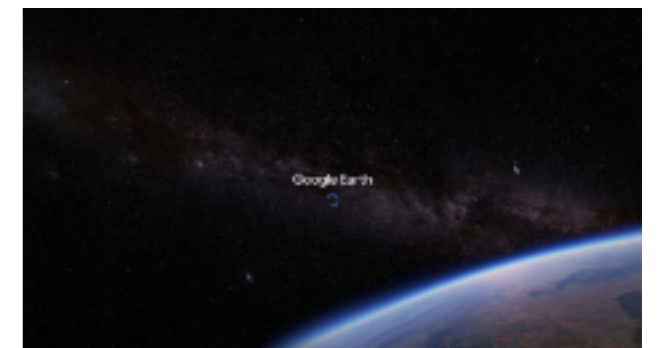
*En mode survie* | Jeanne MACHUEL, Mélià CLUZEL, David REVEL, Ulysse CLASTRE | 2025

Léo, Bréval et Armand, inspirés par une vidéo survivaliste de leur youtubeur favori Inoxtag, se projettent en condition de survie dans une jungle virtuelle. Une rencontre imprévue vient alors s'immiscer dans leur simulation.



*Segura firme* | Sarah EMIN, Heddie CHAMANT, Juliette DUJARDIN, Margotte DE OLIVEIRA | 2025

Rebeca et Ariel préparent leur retour à Rio de Janeiro en parcourant la ville sur Google Earth. De lieux touristiques en quartiers familiers, ils activent la fonction des images passées. La balade numérique se transforme alors en une plongée intime dans la mémoire de Rebeca, faisant ressurgir une histoire d'amour enfouie. Entre cartographie et souvenir, le film interroge ce que les images retiennent, transforment ou effacent.



# ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART DE CLERMONT MÉTROPOLE CLERMONT-FERRAND (FRA)

# ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART DE CLERMONT MÉTROPOLE CLERMONT-FERRAND (FRA)

Les étudiants de l'ESACM ont élaboré la sélection de vidéos «*Accès Anticipé*», proposition curatoriale basée sur les vidéos sélectionnées dans le cadre du programme Video Art Academy.

Site web : <https://www.esacm.fr/>

## ACCÈS ANTICIPÉ

«*Accès Anticipé*» fait référence à l'univers du jeu vidéo, il s'agit une version de travail incomplète mais jouable auxquelles les programmeur.ices donnent accès pour expérimenter le potentiel d'un jeu.

Les films que nous avons sélectionnés déploient eux aussi des univers et des formes en expansion, à la frontière entre réel et virtuel. Ici les pratiques digitales se déplacent, elles deviennent des terrains d'exploration, des espaces de frictions et de transformation. Les différents gestes et dispositifs mis en place interrogent le langage, la présence des corps et la construction de l'identité.

Les films se font écho, révélant les potentialités poétiques et les zones d'ombres des technologies numériques, ils dialoguent et donnent à voir un monde fluide où les frontières sont poreuses et où les murs qui se construisent d'un côté peuvent être joyeusement abattus de l'autre.



*On y est presque* | Sarah FORD | 2024  
ENSAD Limoges



*Vos yeux me numérisent* | Mina CHESNEAU,  
Mathis PODCZASKI, Lou THIEBAUT | 2025  
ArTec «Évocations antiques», Paris 8



*Starving Inuk* | Nino BARTHÉLEMI-PAGÈS  
et Maëlle DRÉANO | 2025  
M2 Crédoc Montpellier



*Land of opportunity* | Olivia BAGNARA-BERNAT,  
Dorian LAPRA et Manon MIHALACHE | 2025  
ENSAV Toulouse



*En mode survie* | Jeanne MACHUEL, Mélia CLUZEL,  
David REVEL, Ulysse CLASTRE | 2025  
ENSAV Toulouse



*Metamorphosis* | Kuo SHAN-PING, Sun YIZHOU |  
2025  
ENSAD Nancy



*Soubresauts* | Thomas AMARDEIL | 2025  
ENSAD Nancy



*De Sable et de Ciment* | Aloïs DUFAUD,  
Gabriel GIBAND | 2025  
M2 Crédoc Montpellier



*Lunaire Cancer* | Ouassef EL AZOUZI, Farès BAKA,  
Léa DROXLER, Lily DERVEAUX, Suzanne BESVEL,  
Marine PAVET-BLANCHET | 2025  
ENSAD Nancy



# PRIX DE LA CRÉATION VIDÉO

# PRIX VIDEOFORMES 2026

## Valoriser les écritures émergentes !

### Les vidéos en compétition

Chaque année, VIDEOFORMES organise une compétition internationale ouverte aux créations vidéo contemporaines. Son objectif principal est de repérer, promouvoir et récompenser les œuvres qui explorent de nouveaux langages visuels et narratifs rendus possibles par les technologies actuelles.

Un comité de sélection examine rigoureusement entre 700 et 1000 œuvres provenant du monde entier pour en retenir un maximum de quarante réparties en 8 séances de 45 minutes, formant ainsi une programmation exigeante et résolument tournée vers l'innovation et la diversité des esthétiques.

Les lauréats se voient remettre plusieurs prix par un jury professionnel international et un jury d'étudiants de l'Université Clermont Auvergne (dotations financières, résidences, diffusions), grâce à des partenariats avec des institutions culturelles, des festivals internationaux et des acteurs majeurs de la création numérique, le Service Université Culture de l'Université Clermont Auvergne, affirmant ainsi son ancrage à la fois expert et territorial.

En 2026 : sélection de **39 vidéos** (1014 reçues en provenance de 60 pays) réparties en 8 programmes, **24 pays** représentés dont : Canada, France, Allemagne, Pays-Bas, Norvège, Finlande, États-Unis, Brésil, Autriche, et Italie.

### COMITÉ DE SÉLECTION 2026 :

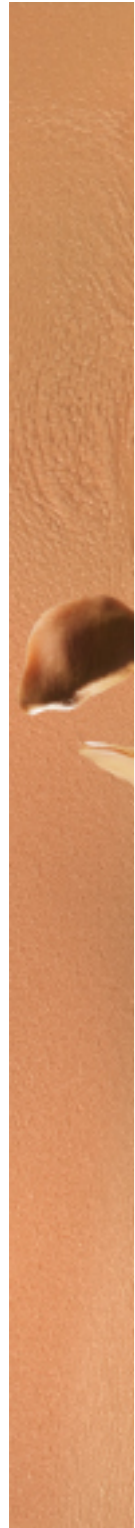
Éric ANDRÉ-FREYDEFONT, Fanny BAUGUIL, Morgan BEAUDOIN,  
Pierre BOUYER, Marie-Sylviane BUZIN, Elsa DRUILHET, Charles FREDON,  
Stéphane HADDOUCHE, Benedicte HAUDEBOURG & Gabriel SOUCHEYRE.

MAISON DE LA CULTURE, SALLE BORIS-VIAN  
DU 14 AU 15 MARS



Projections vidéos compétition internationale, salle Boris-Vian, Maison de la Culture © Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026

# PROGRAMME #1



**1. *El deseo de la palabra (The Desire of the Word)* | Úrsula SAN CRISTÓBAL | ESP | 2025 | 9'55**

Un poème audiovisuel sur l'écriture et la création d'univers poétiques, librement inspiré de l'œuvre de la poétesse argentine Alejandra PIZARNIK (1936-1972).

**2. *Le côté salade de la Lune (The Salad Side of the Moon)* | Vital Z'BRUN | CHE | 2025 | 4'37**

Ce conte parle du vide, en tant que sentiment, espace et voyage. Il traite du détachement des anciennes attaches et de l'ouverture de nouvelles perspectives.

**3. *The Shape of the Eye, The Arc of the Ear* | Saeed MOHAMMADI | IRN | 2025 | 28'34**

Dans une ville hantée par un éfrit, un livre révèle comment briser la malédiction : fixer un point pendant 24h, le long d'un chemin menant des Ténèbres à un jeu mortel où l'esprit se perd.

MAISON DE LA CULTURE, SALLE BORIS-VIAN  
SAMEDI 14 MARS, 10H45

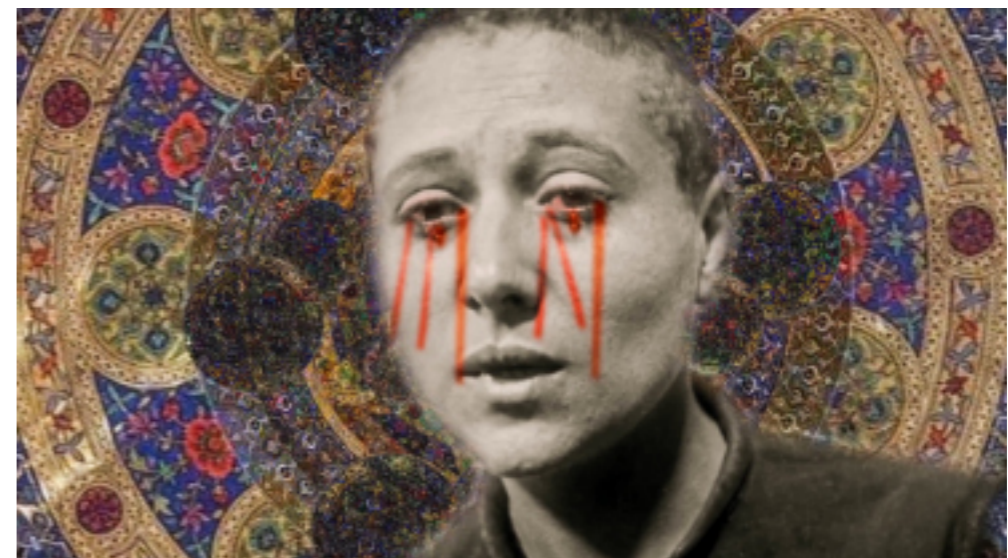
1.



2.



3.



## PROGRAMME #2

### 1. *Structure -+|-+|-|-+|-+|-* | Gintarė VALEVIČIŪTE BRAZAUKIENE | LTU | 2025 | 5'30

*Structure -+|-+|-|-+|-+|-* tire son titre d'une métrique poétique, un modèle structurel qui reflète visuellement et symboliquement les lignes du temps et de l'espace. Ce cadre unique dévoile les intersections entre l'histoire et le présent, ainsi que le flux continu de l'existence. Les sons et les images s'entremêlent dans un récit à plusieurs niveaux, construisant une forme harmonieuse mais complexe qui fait écho à la fragilité de la vie. Les vies ordinaires se heurtent aux crises géopolitiques et aux forces du changement climatique soudain, soulevant la question suivante : qu'est-ce qui compte vraiment pour nous ?

### 2. *Um* | NIETO | FRA | 2025 | 8'28

Le peuple des oiseaux est plongé dans un chaos violent, victime d'un phénomène inquiétant : leurs œufs semblent hantés par des visages démoniaques. Leur éclosion semble annoncer une catastrophe imminente... D'après l'œuvre de Daichi MORI.

### 3. *Delete Forever* | Félix CÔTE | FRA | 2025 | 14'00

Chaque jour, des milliers de personnes font le choix de retirer leur contenu des réseaux sociaux. YouTube abrite quantité de vidéos amateurs éphémères. Supprimés très vite, ces clips constituent pourtant un paysage sincère de nos sociétés connectées.

### 4. *Jardins troubles – Textures émotionnelles* | Dimitri ROBERT-RIMSKY | FRA | 2025 | 16'20

Conçue pour créer des jardins virtuels, une imbécilité aprouticielle nous invite à explorer ses paysages surnaturels. Mais au-delà de ces créations, un désir commence à émerger : celui de comprendre un monde réel qui lui échappe. Comment pourrait-elle ressentir les sensations physiques des jardins qu'elle compose ?

Plongée dans ses propres rêveries, ses données se transforment en visions psychédéliques : des fleurs aux contours improbables, des parcs infinis pour des villes imaginaires.

Cette IA nous emmène dans un voyage introspectif et visuel, se glissant dans le fantasme d'une fusion où la nature et la technologie se réinventeraient ensemble.

MAISON DE LA CULTURE, SALLE BORIS-VIAN  
SAMEDI 14 MARS, 13H00

1.



2.



3.



4.



# PROGRAMME #3

## 1. *Bilharf Alwahad* دَحَاوِلَا فَرَحَلَاب | Malo LACROIX | FRA | 2025 | 3'26

Basé sur la musique composée par l'artiste Palestinien Muqata'a, *Bilharf Alwahad* est un objet visuel et sonore hallucinatoire qui évoque la stabilité et l'exode comme deux phénomènes antinomiques vécus et subis par le peuple Palestinien.

## 2. *It Might Even Be Real* | Yael BONNE | ISR | 2025 | 7'10

En examinant les mécanismes au cœur du cinéma et de l'animation, une animatrice israélienne cherche à convaincre son esprit d'embrasser l'illusion de l'espoir, tout comme il embrasse l'illusion du mouvement.

## 3. *Stenografia* | Filip JAKUBOWSKI | POL | 2025 | 4'19

Une journée au travail de Mme Krystyna, où le processus de réparation des parapluies, abstrait de son environnement, se heurte aux bruits des machines en marche et au comptage des chiffres, se dévoile. Le temps et l'espace, ainsi que leur signification, s'éloignent l'un de l'autre.

## 4. *Fly Train* | Ria ZHANG Riwen | HKG | 2025 | 3'43

Lors d'un voyage ordinaire, les pensées dérivent entre le paysage et des souvenirs fragmentés, pris dans des rêves. Les silhouettes quotidiennes se transforment en surréel, plongeant dans un flot poétique de conscience.

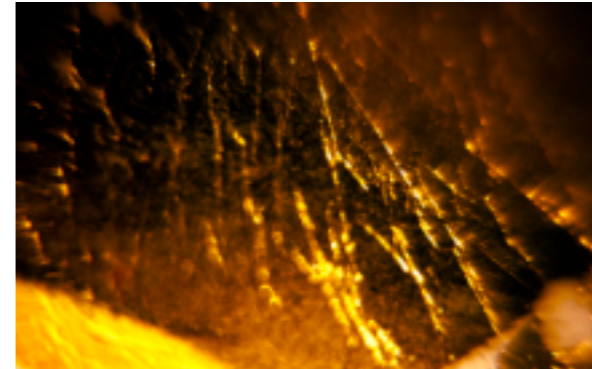
## 5. *Saarvocado* | Victor OROZCO RAMIREZ | MEX | 2025 | 7'55

Un bref essai sur la guerre et la forêt.

## 6. *World at Stake* | Susanna FLOCK, Adrian Jonas HAIM, Jona KLEINLEIN | AUT | 2025 | 17'35

Un golfeur rate son coup, une équipe de football joue contre elle-même et un copilote de rallye est confronté à une crise d'identité. Ils sont entourés d'un public incapable d'agir. Tourné dans des jeux vidéo de sport, le film *World At Stake* bouleverse les principes régissant la victoire et la défaite et négocie les rôles sociaux entre souveraineté individuelle et passivité collective. Face à la catastrophe, un sentiment d'impuissance politique persiste. Rien de moins que le monde est en jeu.

1.



2.



3.



4.



5.



6.



# PROGRAMME #4

## 1. *Don't You Like the Green of A?* | Nelson HENRICKS | CAN | 2025 | 10'29

*Don't You Like the Green of A?* est basé sur les correspondances entre les lettres et les couleurs propres à la synesthésie de la peintre abstraite américaine Joan MITCHELL, une condition que HENRICKS partage avec elle.

## 2. *Im Dickicht* | Katharina PICHLER | AUT | 2025 | 8'00

Un scintillement de paysages flous. Un dépôt de munitions en décomposition. *Im Dickicht* explore ce lieu avec une esthétique de l'aliénation et une superposition dense d'images et de sons.

## 3. *Sous la peau de la Palestine* | Zohra HASSANI | FRA | 2025 | 4'49

L'artiste retire des couches de chaussettes. Chaque chute libère un nom. L'accumulation sonore construit la mémoire collective. La terre reçoit, témoigne. Vue du ciel, les chaussettes dessinent la Palestine, territoire fait de mémoires incarnées.

## 4. *Scattered Sea* رحيل رُثَانَت | Lia SÁILE | DEU | 2025 | 13'37

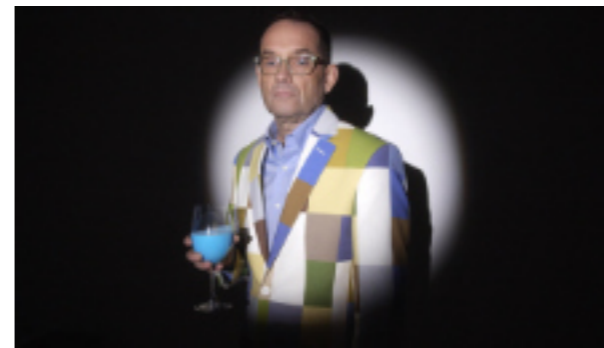
Entre réalisme magique, performance et documentaire, 17 performeur-euses d'Afrique du Nord et d'Europe explorent les liens transfrontaliers dans un monde façonné par des traumatismes imbriqués, des déséquilibres de pouvoir et des héritages coloniaux. Tourné au Maroc, à Malte et en Allemagne, les gestes et les actions créent des espaces hybrides pour des futurs pluriels.

## 5. *ElleX / ElleY* | Valeria GALLUCCIO | CAN | 2025 | 11'30

ElleX, être androgyne au corps élancé, évolue dans un monde suspendu sous une pluie de comètes lumineuses. Quand le sol s'incline, son corps libère des perles brillantes, substance vitale secrète. Déséquilibrée, elle traverse son espace clos; les perles deviennent ElleY, son clone. Ensemble, elles échangent énergie et plaisir, puis se métamorphosent en fleurs de lumière, révélant leur essence vitale.

MAISON DE LA CULTURE, SALLE BORIS-VIAN  
SAMEDI 14 MARS, 16H00

1.



2.



3.



4.



5.



# PROGRAMME #5

## 1. *FACTOR V* | Nicolas DUFOURE | FRA | 2025 | 4'00

*FACTOR V* est le nom donné à une mutation génétique favorisant une coagulation sanguine anormalement rapide. Ce film nous plonge dans les souvenirs d'une nuit en soins intensifs, où chaque souffle devenu plus court, entraînait une chute plus profonde.

## 2. *Lifeline* | ROBERT TURNER COLLECTIVE | FRA – CHE | 2025 | 7'53

*Lifeline* est un film expérimental et abstrait. Un équilibre se perd, laissant place à l'instabilité et à un délire euphorique puis à une chute inévitable avant un retour à l'équilibre. Les images sont créées en intervertissant le temps et l'espace.

## 3. *How Now, House?* | Tess MARTIN | NLD | 2025 | 13'00

*How Now, House ?* explore notre désir de laisser des traces à travers le prisme d'une maison à Rotterdam. À partir d'archives, de souvenirs personnels et de la philosophie du temps, le film s'interroge sur la possibilité qu'un espace appartienne réellement à une seule personne ou à une seule époque.

## 4. *Grayed Out* | Rita LIRA | UKR | 2025 | 4'33

*Grayed Out* est un court métrage qui explore l'état d'épuisement et la sensation de contraintes intérieures.

## 5. *Preludio de un destello* | Nicolás ONISCHUK | ARG | 2025 | 4'35

Dans un collage audiovisuel où nostalgie et magnétisme se mêlent, *Preludio de un destello* fusionne images du cinéma naissant et animation contemporaine, explorant la tension entre passé et présent.

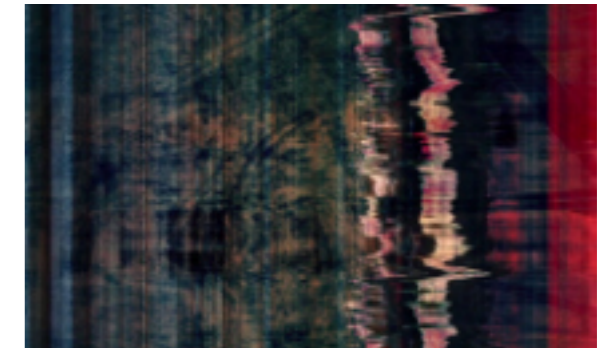
## 6. *Fallen Houses* | Gianluca ABBATE | ITA | 2025 | 16'15

Un récit personnel du tremblement de terre d'Irpinia en 1980, raconté par un père à son fils, devient une histoire universelle pour tous ceux qui ont été contraints d'abandonner leur maison. À travers leurs corps, les êtres humains portent la mémoire.

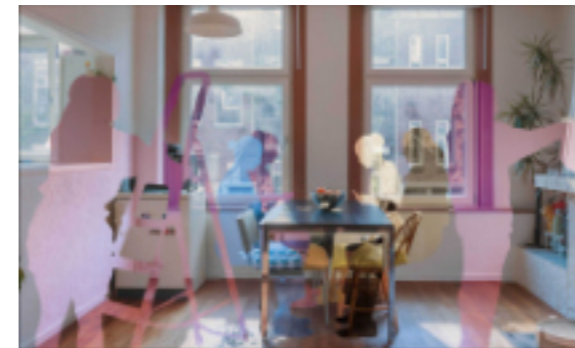
1.



2.



3.



4.



5.



6.



## PROGRAMME #6

**1. *Civilisation II* | Adam HARTNELL | GBR | 2025 | 7'25**

Une aventure abstraite, qui passe par des merveilles et des moments clés de la culture occidentale qui commencent à apparaître tout au long du film, tandis que le protagoniste nous conduit comme s'il était à la recherche d'un point final légendaire.

**2. *The Rabbit always Dies* | Oona TAPER | USA | 2025 | 8'50**

Un documentaire expérimental qui révèle les faits et les fantasmes liés à l'histoire des tests de grossesse des années 1930 à 1960, qui reposaient sur l'utilisation de grenouilles et de lapins vivants.

**3. *SOLASTALGIA* | Lucas BAMBOZZI | BRA | 2025 | 13'00**

*Solastalgia* est un court métrage expérimental qui dépeint les paysages érodés par l'extractivisme minier dans les environs de Belo HORIZONTE, ainsi que la disparition progressive des modes de vie traditionnels au nom d'une notion archaïque et prédatrice du progrès.

**4. *Ensemble ils dérivèrent* | Yohan CHALIER | FRA | 2025 | 5'57**

L'histoire d'un garçon qui ne voulait pas laisser sa trace.

**5. *Hugs & Kisses* | Marc RICHTER | DEU | 2025 | 10'48**

Un film sur les hommes. Et les câlins. Et les baisers. Un nouveau film de Marc RICHTER, alias « *Neue Deutsche Kunst* », qui travaille sans relâche sur de nouveaux films ésotériques depuis qu'il a remporté le MuVi-Award au célèbre Shortfilmfestival Oberhausen, bouleversant ainsi ce qu'on appelle l'intelligence artificielle.

Les œuvres vidéo de RICHTER sont fortement influencées par les écrits de la féministe Angela CARTER (en particulier *Les Machines infernales du désir* du docteur Hoffman), qui imagine un monde hallucinatoire peuplé d'escargots humains et d'humains ressemblant à des escargots, de champignons humains et de champignons à peau humaine, d'hermaphrodites et d'hommes sans organes génitaux... Des protagonistes chimériques accomplissant des tâches inutiles, absurdes et sisyphéennes.

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

1.



2.



3.



4.



5.



# PROGRAMME #7

## 1. *And My Love Will Live On* | Pola RADER | DEU | 2025 | 5'00

Dans un collage numérique artisanal, des récits de résistance et de liberté se dévoilent. Souvenirs personnels, fragments historiques et événements réels s'entremêlent, créant une réflexion poétique sur l'humanité et la défiance silencieuse sous un système répressif.

## 2. *The Perpetual Tapestry* | Simone HOOYMANS | NOR | 2025 | 10'00

*The Perpetual Tapestry* est une animation expérimentale sur les abeilles et les virus, l'effondrement et la transformation, où tout est relié dans une tapisserie tissée. Malgré les bonnes intentions des humains, nous semblons nous diriger vers notre propre disparition.

## 3. *La catastrophe ultraviolette* | Julie TREMBLE | CAN | 2025 | 15'00

*La catastrophe ultraviolette* porte sur la virtualité de la matière. Science-fiction expérimentale et contemplative, l'animation 3D s'inspire d'une expérience de chimie quantique. Une forêt boréale s'y déploie, scrutée simultanément à des échelles macroscopique et microscopique. Graduellement, réalisme et abstraction fusionnent pour former des scènes hallucinées.

## 4. *Crash-HUANG XI HU XI 2* | Dale ZHOU et Hongxiang ZHOU | USA – CHN | 2025 | 5'57

Déplacez le pointeur de la souris et esquivez les ennemis !  
La durée des trois expériences varie.

## 5. *Le Mouvement Tragique des Sphères* | Simon RIETH | FRA | 2025 | 12'46

1995, elle découvre l'existence des sphères. 2024, il cherche une trace de leurs passages. Une mère et son fils face aux secrets tragiques dont nous sommes les héritiers. D'une photo de classe à une prise de vue satellite, le récit d'une révélation.

1.



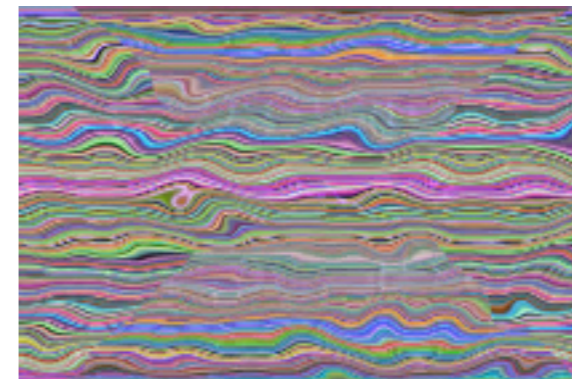
2.



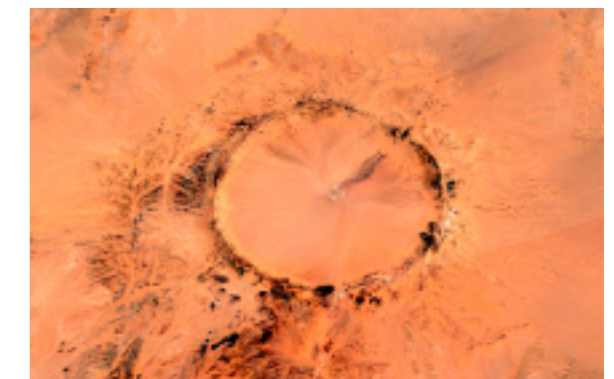
3.



4.



5.



## PROGRAMME #8

### 1. *An eye is an eye is an eye is an eye* | Damien PETITOT | BEL | 2025 | 15'29

*An eye is an eye is an eye is an eye* explore une partie de la culture visuelle contemporaine, dominée par des interactions entre machines, où l'humain devient secondaire. Des images de vidéosurveillance soumises à des algorithmes d'analyse visuelle (computer vision) sont déployées dans une fiction d'anticipation questionnant la création de sens à partir du visible et la simplification du monde pour devenir « lisible » par les machines.

### 2. *TAKE CONTROL* | Mihai GRECU | ROU – FRA | 2025 | 3'42

Dans une Europe de l'Est post-apocalyptique, Mihai GRECU, le compositeur Mischa BLANOS et le monteur Mathieu CAYROU unissent leurs forces pour créer une vision hallucinée où mythe et technologie s'entrelacent. Loups déguisés en moutons, villes en flammes et entités venues d'ailleurs composent un rituel de survie et de métamorphose. Les images générées par IA de GRECU rencontrent la musique hypnotique de BLANOS et prennent forme à travers le montage immersif de CAYROU, réinventant le pastoral à l'ère de l'effondrement.

### 3. *Womb* | Mayeul'e TOULEMONDE, Lilas DESCOTTES | FRA | 2025 | 6'30

*Womb* est une expérience immersive née d'une résidence dans les Pyrénées. À travers scan 3D, sons et poésie, Lilas DESCOTTES et Mayeul'e TOULEMONDE explorent la déréalisation et la perte de repères dans un environnement rendu insaisissable.

### 4. *I'd Rather Be a Concorde* | Javier FABREGAS | BEL – FIN | 2025 | 7'33

Un immigrant qui dit « Bonjour » à de nouvelles terres inconnues. *I'd Rather Be a Concorde* est un film expérimental qui recrée d'anciens jeux vidéo fantastiques à travers l'ironie, dans lequel le personnage principal et son compagnon, le Sorcier, font face à des situations étranges qui font allusion à la nature absurde du parcours de l'immigrant.

### 5. *The edge of eternity* | Céleste ROGOSIN | FRA | 2025 | 12'00

Nous sommes les images de tous les corps présents ici et là. Écoutez ce qui persiste malgré l'abstraction de nos chairs, nos désirs et nos craintes. Nous rêvons par le souffle de la pierre.

1.



2.



3.



4.



5.

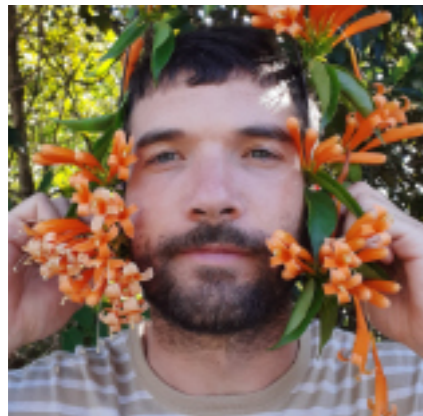


# JURY PROFESSIONNEL



**Pei-Chun LAI** (TWN)

Pei-Chun LAI est titulaire d'un master en histoire de l'art occidental. Elle travaille actuellement comme commissaire d'exposition indépendante, se consacrant à la recherche et au développement de programmes d'éducation artistique ainsi qu'à la conception de dispositifs de médiation et de visites guidées. Basée à Taoyuan, sa pratique s'ancre dans l'histoire locale, la culture du quotidien et la promotion de l'art contemporain. Elle considère que la puissance singulière de l'art réside dans sa capacité à transformer le savoir en expérience, en renouvelant notre manière de comprendre et de percevoir le monde. Son travail explore l'intersection entre la culture taïwanaise et les expressions artistiques contemporaines. Elle a organisé des expositions d'échanges internationaux au Japon et en Corée du Sud, présentant des artistes taïwanais à un public international. Elle s'implique également activement dans des projets d'éducation artistique et des initiatives artistiques communautaires, en collaboration avec des écoles et des quartiers locaux.



**François LECLERE** (FRA)

François LECLÈRE est improvisateur, compositeur et Dj.

Il arpente les réseaux artistiques depuis 20 ans en tant que spectateur ou créateur.



**Véronique SAPIN** (FRA)

Véronique SAPIN est plasticienne (vidéos, installations-vidéo, animation, photos, art génératif) et curateure. Depuis 1995, ses œuvres ont participé à plus de 270 événements dans une quarantaine de pays

Véronique SAPIN est également co-fondatrice du collectif FemLink-Art auquel 154 artistes femmes de 63 pays participent. Elle a initié d'importants partenariats avec des institutions telles que l'UNESCO pour la formation d'artistes du continent africain.

# JURY UNIVERSITÉ CLERMONT AUVERGNE

Avec l'appui du **Service Université Culture** de l'**Université Clermont Auvergne**, **VIDEOFORMES** 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**.



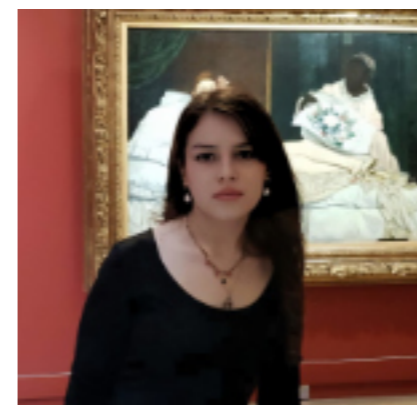
**Loriane HOURCADE**

Master Mention Direction de projets ou établissements culturels  
Parcours Accompagnement culturel et touristique des territoires



**Elisa MABEAU AFONSO**

Master Mention Direction de projets ou établissements culturels  
Parcours Accompagnement culturel et touristique des territoires



**Éléa ROYON**

Licence Histoire de l'Art et Archéologie

# PALMARÈS

## PRIX VIDEOFORMES & MENTION SPÉCIALE

### COMPÉTITION INTERNATIONALE



#### PRIX VIDEOFORMES 2026

Chaque année, VIDEOFORMES s'associe à ses partenaires institutionnels pour décerner trois prix dotés à hauteur de 1000€ chacun.

**Prix VIDEOFORMES 2026 du Conseil Départemental du Puy-de-Dôme :**  
*Delete Forever* de Félix CÔTE (2025, FRA)

**Prix VIDEOFORMES 2026 de la Ville de Clermont-Ferrand :**  
*Sous la peau de la Palestine* de Zohra HASSANI (2025, FRA)

**Mention spéciale du jury VIDEOFORMES 2026 :**  
*Im Dickicht* de Katharina PICHLER (2025, AUT)

**Prix VIDEOFORMES 2026 de l'Université Clermont Auvergne (UCA) :**  
*How Now, House?* de Tess MARTIN (2025, NLD)



Palmarès 2026, Maison de la Culture, salle Boris-Vian © Photo : Ho Kyung MOON / VIDEOFORMES 2026

# PAROLES DES JURÉS

## Prix VIDEOFORMES 2026

Les membres des jurys professionnel & étudiant pour les Prix VIDEOFORMES 2026 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 15 mars 2026, salle Boris-Vian, Maison de la Culture à Clermont-Ferrand.

### Prix VIDEOFORMES 2026 du Conseil Départemental du Puy-de-Dôme

#### *Delete Forever* de Félix CÔTE

L'œuvre *Delete Forever* explore le retrait volontaire des réseaux sociaux. Le film réunit des centaines de vidéos amateurs supprimées de YouTube par leurs auteurs. Les protagonistes, réduits à des silhouettes blanches, perdent leur identité et transforment le quotidien en un amoncellement de fragments.

Malgré l'effacement des visages, ces récits soliloquant créent une expérience unique. En utilisant divers formats d'écran, l'auteur restitue le contexte contemporain du « multi-écran », où d'innombrables yeux semblent nous fixer. Ces drames sans héros

rèvent une réalité ironique : l'indifférence réelle face au quotidien d'autrui.

Des deux imprimantes dialoguant dans une cour comme deux personnalités cachées, aux images YouTube réinterprétées par le « window ghosting », jusqu'aux morceaux de carrelage répandus dans un parc, le concept de « fragment » est omniprésent. L'acte abstrait de la suppression devient une présence matérielle, manifestant la détermination à faire oublier définitivement son passé par le monde numérique.

## Prix VIDEOFORMES 2026 de la Ville de Clermont-Ferrand

#### *Sous la Peau de la Palestine* de Zohra HASSANI

L'artiste installe un dispositif d'une grande sobriété : l'image est divisée en deux verticalement. Sur la gauche, cadrées à hauteur des genoux, deux jambes portent des chaussettes superposées, de toutes tailles, couleurs et styles. Le geste est simple : la performeuse retire les chaussettes une à une et les lance. Les chaussettes retombent sur la moitié droite de l'image, où leur accumulation participe à la formation d'une figure collective : la silhouette de la Palestine.

Cette forme est instable et susceptible à tout moment de se défaire. Elle rappelle que la carte elle-même n'est pas une donnée fixe, mais un champ de luttes, de projections et de mémoires.

La ligne verticale qui coupe l'image peut être lue comme une frontière, mais aussi comme une couture—une ligne fragile qui tente de maintenir ensemble deux réalités.

L'œuvre déplace les signes de la violence et de l'événement historique dans une économie de gestes modestes. En choisissant le vêtement—ce qui touche la peau et accompagne le quotidien—l'artiste inscrit la géopolitique dans l'expérience la plus ordinaire du corps.

Chaque chaussette retirée est à la fois une disparition et une contribution. Ainsi, le territoire se recompose symboliquement à partir des traces laissées par ceux qui l'ont habité ou l'habitent encore. La vidéo renvoie inévitablement à l'actualité. Le nombre de morts et de disparus ne cesse d'augmenter, transformant les noms propres en une litanie quotidienne. C'est pourquoi le son joue un rôle essentiel en transformant le geste en acte mémoriel : à chaque chaussette retirée correspond l'énonciation du nom d'une personne. Les voix—masculines et féminines—donnent à chaque geste une dimension de comptage, presque de rituel. La multiplication de ces noms propres construit une forme de présence collective qui résiste à l'anonymisation des statistiques.

Face à l'ampleur des pertes humaines dans le conflit, la simple prononciation des noms devient un acte politique et éthique.

© Pei-Chun LAI, François LECLERE  
et Véronique SAPIN,  
Avril 2026 - Turbulences Vidéo #131



Véronique SAPIN pour la remise de prix VIDEOFORMES 2026, Maison de la Culture, salle Boris-Vian © Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026

### Mention spéciale du jury

#### *Im Dickicht* de Katharina PICHLER

Les jurys professionnel et étudiant ont décidé d'attribuer un prix spécial du jury pour l'œuvre de Katharina PICHLER intitulée *Im Dickicht* (Dans les Fourrés).

Les vidéos de forêts sont souvent de nombreux points communs : la verticalité omniprésente, les jeux de lumière et l'immobilisme en sont des éléments incontournables.

Pourtant Katharina PICHLER a réussi à nous en transmettre d'autres à travers cette œuvre. Les textures, les flous et les couleurs s'entrelacent ; les plans se superposent, les images défilent comme si on tournait les pages d'un livre. Le traitement de l'image nous entraîne dans un univers où la mémoire prend une place dominante. La silhouette d'un ancien dépôt de munitions nous renvoie à des événements qui nous transportent dans un monde rempli de sentiments ambivalents entre nostalgie, souvenir ou rêve étrange.

Des images spectrales nous habitent tout au long de la vidéo ; elles nous entraînent dans un univers fantasmagorique, mais pourtant bien réel. Une des quelques propositions de cette sélection 2026 où le narratif laisse la place à la suggestion.

Chaque plan sert le suivant dans un mouvement fluide et organique et nous entraîne des forêts aux fourrés où l'on se terre et se réfugie, pour observer ou pour survivre.

© Pei-Chun LAI, François LECLERE et  
Véronique SAPIN & Loriane HOURCADE,  
Elisa MABEAU AFONSO et Eléa ROYON,  
Avril 2026 - Turbulences Vidéo #131



Remise du prix VIDEOFORMES 2026 de la Ville de Clermont-Ferrand à Zohra HASSANI pour *Sous la Peau de la Palestine* (2025, FRA),  
Maison de la Culture, salle Boris-Vian © Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026



Remise du prix VIDEOFORMES 2026 du Conseil Départemental du Puy-de-Dôme à Félix CÔTE pour *Delete Forever* (2025, FRA),  
Maison de la Culture, salle Boris-Vian © Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026

## Prix VIDEOFORMES 2026 de l'Université Clermont Auvergne

### *How Now, House?* de Tess MARTIN

Ce choix nous a semblé pertinent pour plusieurs raisons.

Tout d'abord, le sujet nous a touchés : il met en lumière différentes trajectoires de vie, à travers des cultures et des époques diverses réunies dans un même lieu, une maison de Rotterdam. La vidéo juxtapose des silhouettes aux couleurs multiples, en train d'accomplir des tâches du quotidien comme arroser les plantes, nettoyer ou bricoler.

Ces gestes, qui nous paraissent familiers, dialoguent avec les récits plus poignants des anciens occupants de la maison. Vous y retrouverez des témoignages sur le ressenti vécu pendant le confinement, la seconde guerre mondiale, entremêlé d'histoire de discrimination, de voisinage, de famille et de colocation.

Ensuite, la technique illustre ce propos. Différentes silhouettes se fondent les unes dans les autres. Ces effets spéciaux sont obtenus grâce à une modification des plans image par image, selon le principe de la rotoscopie.

Cette maison apparaît donc comme une gardienne des souvenirs de tous ses résidents. Une théorie sur le temps est alors développée, celle du physicien Carlo ROVELLI. Selon lui, l'univers pourrait ressembler à une immense mosaïque d'événements où chaque moment existe surtout par sa relation avec les autres. Ce n'est donc pas une ligne droite qui va du passé vers le futur, mais une multitude d'instant qui se répondent.

Vous remarquerez peut-être vous aussi ces petits détails lors du visionnage comme les couches de papier peint superposé, ou encore le parquet neuf qui recouvre l'ancienne moquette des années 70.

La force de ce court métrage est qu'au-delà d'une appropriation personnelle d'un lieu, par la décoration et le temps passé à l'intérieur, on s'aperçoit qu'il s'agit davantage d'un lieu de mémoire qui rassemble des réalités et non pas seulement la nôtre. Nous habitons un lieu sans effacer complètement ceux qui l'ont occupé dans le passé, et il est essentiel de mettre cet « avant » en lumière, pour ne pas oublier, pour ne pas effacer des parcours parfois difficiles, que certains aimeraient reléguer au silence.

Encore toutes nos félicitations à Tess MARTIN pour cette œuvre remarquable, en espérant qu'elle vous touche autant qu'elle nous a touchés. Peut-être vous poussera-t-elle à vous demander quelles histoires se cachent derrière les murs de chez vous.

© Loriane HOURCADE, Elisa MABEAU AFONSO  
et Eléa ROYON,  
Avril 2026 - Turbulences Vidéo #131



Éléa ROYON, Éléa MABEAU AFONSO et Loriane HOURCADE, jury étudiant © Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026

# REGARDS HYBRIDES

Sélection coups de cœur du jury étudiant

Pour la troisième année, la soirée Regards Hybrides revient à l'occasion de la Clermont Innovation Week avec une séance « Coups de cœur du jury étudiant VIDEOFORMES 2026 / Université Clermont Auvergne ».

Après avoir décerné un prix lors du festival VIDEOFORMES 2026, le jury étudiant, composé de Loriane HOURCADE, Élisabeth MABEAU AFONSO et Éléa ROYON, est invité à devenir jeunes programmeurs et à présenter leur propre sélection de vidéos coup de cœur. Une soirée placée sous le signe du regard émergent, du partage et de la découverte.

Cette projection de six vidéos a ensuite été suivie par un temps d'échange avec Éléa ROYON, membre du jury étudiant.



**The Perpetual Tapestry** | Simone HOOYMANS | 2025 | NOR | 10'00

*The Perpetual Tapestry* est une animation expérimentale sur les abeilles et les virus, l'effondrement et la transformation, où tout est relié dans une tapisserie tissée. Malgré les bonnes intentions des humains, nous semblons nous diriger vers notre propre disparition.



**Preludio de un destello** | Nicolás ONISCHUK | 2025 | ARG | 4'35

Dans un collage audiovisuel où nostalgie et magnétisme se mêlent, *Preludio de un destello* fusionne images du cinéma naissant et animation contemporaine, explorant la tension entre passé et présent.



**Delete Forever** | Felix CÔTE | 2025 | FRA | 16'20

Chaque jour, des milliers de personnes font le choix de retirer leur contenu des réseaux sociaux. YouTube abrite quantité de vidéos amateurs éphémères. Supprimés très vite, ces clips constituent pourtant un paysage sincère de nos sociétés connectées.



**Fly Train** | Ria ZHANG Riwen | 2025 | HKG | 3'43

Lors d'un voyage ordinaire, les pensées dérivent entre le paysage et des souvenirs fragmentés, pris dans des rêves. Les silhouettes quotidiennes se transforment en surréel, plongeant dans un flot poétique de conscience.



**Take Control** | Mihai GRECU & Mathieu CAYROU | 2025 | ROU - FRA | 3'42

Dans une Europe de l'Est post-apocalyptique, Mihai GRECU, le compositeur Mischa BLANOS et le monteur Mathieu CAYROU unissent leurs forces pour créer une vision hallucinée où mythe et technologie s'entrelacent. Loups déguisés en moutons, villes en flammes et entités venues d'ailleurs composent un rituel de survie et de métamorphose.



**It Might Even Be Real** | Yael BONNE | 2025 | ISR | 7'10

En examinant les mécanismes au cœur du cinéma et de l'animation, une animatrice israélienne cherche à convaincre son esprit d'embrasser l'illusion de l'espoir, tout comme il embrasse l'illusion du mouvement.



# **ACTES NUMÉRIQUES**

**#7**

**RENCONTRES  
PROFESSIONNELLES**

# ACTES NUMÉRIQUES #7

## RENCONTRES PROFESSIONNELLES

*Les Actes Numériques #7, journées publiques de rencontres avec les professionnels du secteur des arts hybrides et numériques, s'articulent autour de présentations de commissaires, d'artistes, de chercheurs, ponctuées de tables rondes sur une thématique autour des enjeux numériques dans la création artistique.*

*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 Élise ASPORD.*



# ACTES NUMÉRIQUES #7 :

## Hyper Wave (TWN)

### ACTES NUMÉRIQUES #7 - Part. I

**Invités :** Margot GUILLEMOT (commissaire, membre du collectif d'artistes Hyper Wave) et Isabelle DEHAY (artiste)

**Débat animé par** Élise ASPORD

#### Table ronde : *Poétiques du signal / Mémoires en mouvement*

Fragilité de l'humain, fugacité des souvenirs, mutations des techniques... les artistes vidéastes, de toute époque et en tout lieu, n'ont eu de cesse d'interroger l'espace-temps de l'image en mouvement. Du phénomène de captation à sa restitution, l'artiste-alchimiste se joue d'une « réalité » cachée qui progressivement se recompose et se réinterprète dans chacun des encéphales-visiteurs.

Commissaire associé de VIDEOFORMES 2026, la plateforme artistique taïwanaise **Hyper Wave** multiplie les possibilités de création, d'innovations artistiques et favorise la rencontre entre création contemporaine, identité locale et réseaux internationaux. Ces artistes de terrain inscrivent leur création dans un dialogue avec leur environnement, empreint, tout autant des mutations technologiques à la pointe, que d'un travail artistique introspectif et expérimental.

Chorégraphie du mouvement, création d'algorithmes... il en est aussi question dans le travail de l'artiste multimédia **Isabelle DEHAY** qui voile et dévoile les « images mentales » dans toute leur dimension fantasmagorique. L'installation **Pixel Painting #Luge** confronte ainsi les mémoires humaines, sélectives, oniriques... aux mémoires de nos artefacts artificiels.

Des techno-hybridations d'**Hyper Wave** à la série de portraits **Pixselfies** d'**Isabelle DEHAY**, l'idée n'est évidemment pas de passer son temps à s'étonner de la technique mais bien de jouir d'une œuvre. Du travail sur la fréquence (wave), sur le signal vidéo... aux effets de la vitesse et du ralenti... de la pixellisation aux images passées à la moulinette de l'IA... comment les créations digitales influencent-elles nos propres représentations et inversement ? Ou comment l'humain et le virtuel se muent en matière poétique.



Margot GUILLEMOT durant les Actes Numériques #7 Part. I, salle Georges-Conchon  
© Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026



Isabelle DEHAY durant les Actes Numériques #7 Part. I, salle Georges-Conchon  
© Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026



Margot GUILLEMOT, Isabelle DEHAY et Élise ASPORD durant la table ronde, salle Georges-Conchon  
© Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026

# ACTES NUMÉRIQUES #7 :

## Hyper Wave (TWN)

### Hyper Wave

Hyper Wave, fondé en 2022, est un collectif international basé à Taïwan réunissant HUNG Yu-Hao, CHIU Chieh-Sen, LIN Szu-Ying, Margot GUILLEMOT et LAI Pei-Chun.

Par une recherche structurée sur l'histoire locale, la culture et la mémoire, le collectif explore les paysages humains et environnementaux, recompose des récits situés et les relie à un réseau ouvert d'échanges.

Acteur culturel, Hyper Wave anime deux lieux : Surf Space à Yilan (résidence et espace de production) et le Zhongshan Institute of Techno-Art à Taipei (expositions, salons et échanges interdisciplinaires), reliant contextes ruraux et urbains, création et diffusion, scènes locales et internationales.

### Hyper Wave présente :

Ce programme réunit 5 œuvres d'artistes taiwanais et propose une trajectoire progressive : partir d'un réel identifiable pour glisser peu à peu vers le mystère et l'irréel. Au fil des vidéos, le paysage cesse d'être un simple décor : il devient une zone de trouble où la mémoire transforme, où les rites ouvrent des passages, et où le non-humain s'infiltré. D'abord témoin, le spectateur se retrouve entraîné dans un monde aux repères de plus en plus incertains.

L'Acte I s'ancre dans des scènes reconnaissables en ville, tout en introduisant une distance. CHAN Ting-Wen installe cette instabilité par un paysage en mouvement où la perception se fissure. HUNG Yu-Hao franchit ensuite un seuil : une procession nocturne devient un corridor temporel, chargé de spectres et de strates urbaines. KUO Pei-chi achève l'acte en faisant basculer l'histoire militaire et familiale vers une dérive ambiguë, entre fascination et inquiétude.

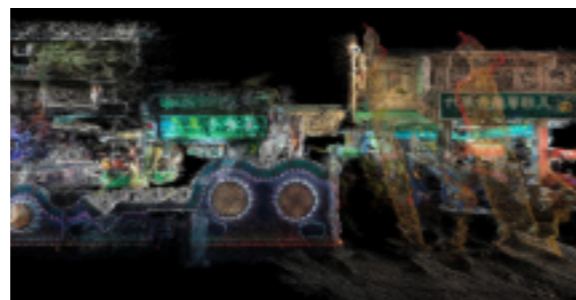
L'Acte II quitte le constat pour entrer dans les forces invisibles. CHEN I-Chun convoque la montagne comme territoire d'apparitions et de croyances, où peur, pouvoir et entités se confondent. Enfin, ZHANG Xu-Zhan fait basculer la réalité dans la fable : des termites rongent les câbles, l'infrastructure devient presque vivante, et la modernité révèle sa fragilité. Ensemble, ces œuvres composent un passage du tangible à l'indéterminé, jusqu'à faire du spectateur le témoin de ce qui vacille, ou de ce qui hante le territoire.



**Moving Landscape 1 | CHAN Ting-Wen | TWN | 2025 | 1'18**

L'œuvre de Ting-Wen CHAN prend naissance dans sa curiosité pour la vue depuis la fenêtre d'un train : pourquoi l'œil humain peut percevoir un paysage net alors que le téléphone n'en capte qu'une image floue, et pourquoi un paysage immobile semble être en mouvement.

Afin d'explorer cette inversion entre mouvement et immobilité dans la vision, l'artiste a conçu cinq expériences. Elle a d'abord utilisé une vitesse d'obturation lente et déplacé la caméra pour créer un flou de mouvement, puis a imprimé l'image obtenue sur un grand drapeau qu'elle a replacé sur le site d'origine. Un coureur a traversé le cadre en portant le drapeau, et la scène a été filmée en haute vitesse afin de ralentir le mouvement. À travers ce processus, le paysage, le drapeau et la piste rouge se sont fondus les uns dans les autres, tandis que l'arrière-plan statique et le drapeau dynamique ont échangé leurs rôles, donnant l'impression que la relation entre mouvement et immobilité ne cesse de se transformer.

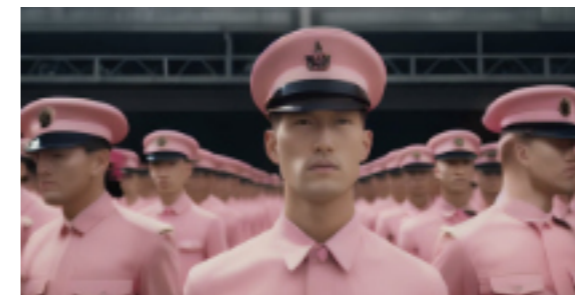


**Drift II | HUNG Yu-Hao | TWN | 2019 | 5'00**

Wanhua, l'un des plus anciens quartiers de Taipei, à Taïwan, conserve les traces de son ancienne culture portuaire, où les flux émotionnels des quartiers urbains

vieillissants continuent de refaire surface. La Patrouille nocturne du Roi Qingshan est un rituel festif annuel à Wanhua, transmis depuis des siècles et toujours activement pratiqué aujourd'hui. Des troupes processionnelles parcourent jour et nuit les ruelles étroites, tissant l'imaginaire culturel du quartier et sa mémoire collective.

Les rues du quotidien deviennent des lieux de croyance partagée, portant des strates de foi et des souvenirs passés de la rue. Grâce au scan 3D, le festival est momentanément figé dans le temps, permettant aux traditions héritées et aux scènes urbaines contemporaines de se superposer au sein d'un même corridor temporel. Cette convergence évoque des présences spectrales de la rue, revenant année après année, inscrivant le présent tout en réfléchissant le passé et en esquissant des futurs possibles.

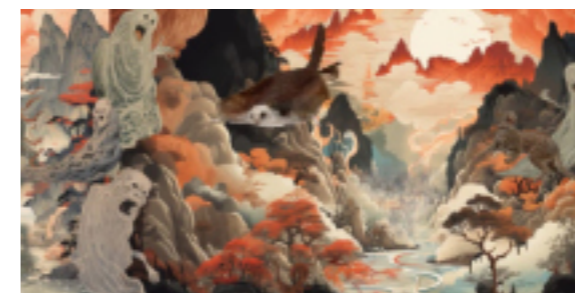


**Pink Warship I | KUO Pei-chi | TWN | 2023 | 9'21**

La série *Pink Warship* de KUO Pei-chi est une création d'images trans-temporelle qui combine ses souvenirs familiaux personnels avec la technologie de l'IA. *Pink Warship*, s'inspire de l'histoire de son père, envoyé en mission militaire aux États-Unis pour une formation à bord de navires alors qu'elle avait trois ans.

L'artiste a mêlé ses souvenirs d'enfance, à la fois flous mais persistants, aux réalités militaires, les transmutant en un voyage maritime fantasmagorique composé de plus de 130 courts clips générés par IA.

L'œuvre raconte la naissance du *Pink Warship*, exigée par la Seconde Guerre mondiale, ainsi que son voyage vers Taïwan. Sa palette rose adoucit la rigidité des symboles militaires, donnant forme à une contradiction sensible et assumée.



**Hunter, Mountain, and Mo-shin-a | CHEN I-Chun | TWN | 2023 | 5'00**

Cette œuvre s'ouvre sur une question obsédante : pourquoi le chasseur, même au plus profond des montagnes, finit-il par déposer son fusil ?

Cette interrogation ne concerne pas seulement la relation entre l'être humain et la nature, mais touche aussi à la frontière fragile entre le pouvoir, la croyance et la peur.

S'inspirant des souvenirs d'enfance de l'artiste dans les villages de haute montagne à Taïwan, où les récits d'esprits et d'êtres mystérieux appelés mo-shin-a imprégnaient la vie quotidienne, la pièce mobilise des images générées par l'IA et le collage numérique pour convoquer la présence spectrale de ces fantômes de la forêt.



**Termite Feeding Show | ZHANG Xu-Zhan | TWN | 2025 | 15'00**

Crise climatique, catastrophes énergétiques, le fantôme de l'Anthropocène et une fable de science-fiction sur les régimes alimentaires des insectes inspirée d'un fait divers réel : « Des termites rongent des câbles électriques provoquant des pannes massives dans des villes de montagne. »

Pour s'adapter aux changements écologiques soudains engendrés par le changement climatique, les « termites » ont modifié leurs habitudes alimentaires, se tournant vers les câbles artificiels comme nouvelle source de nourriture.

Dans les tunnels humides et ombragés des fourmis, des restaurants d'insectes mettent en scène des musiciens jouant des mélodies culinaires tandis que des bouchers manipulent la nourriture (des portions de viande), exhibant leur savoir-faire à travers des plats à base de câbles.

© Hyper Wave, Avril 2026,  
Turbulences Vidéo #131

# ACTES NUMÉRIQUES #7 :

## Festival DN[A] (FRA)

### ACTES NUMÉRIQUES #7 - Part. II

**Invités :** Pierre SCHEFLER (commissaire, président ARCAN)  
et Julie STEPHEN CHHENG (artiste)

**Débat animé par** Élise ASPORD

#### Table ronde : *De l'idée à l'oeuvre*

Avec Pierre SCHEFLER (Président ARCAN), Julie STEPHEN CHHENG, David-Olivier LARTIGAUD (ESAD Saint-Étienne) et Nicolas ROSETTE (TNG - CDN Lyon)

En art numérique, la création s'élabore dans un dialogue constant entre intentions artistiques, réalités techniques et conditions de production. Les outils, les logiciels, les interfaces, mais aussi les contraintes de temps, de budget et de collaboration influencent profondément la forme que prend l'œuvre. De même, les choix méthodologiques, les cadres de production, l'accompagnement et la transmission jouent un rôle déterminant dans le passage de l'intuition à la réalisation.

Dans ce long processus, et au vu des obstacles souvent nombreux, il convient de penser de façon rhizomatique, interconnectée. Les échanges entre artistes, développeurs, producteurs, diffuseurs et formateurs participent à la définition même du projet. Pour en débattre, nous invitons une artiste exposante, Julie STEPHEN CHHENG (Chapelle de l'Ancien hôpital général), une structure—également commissaire associé de VIDEOFORMES 2026—DN[A] Grenoble (Pierre SCHEFLER) et deux acteurs régionaux, (Nicolas ROSETTE (expert-référent du dispositif d'accompagnement Le Vivier) et David-Olivier LARTIGAUD (ESAD Saint Etienne).

Qu'entend-on par création artistique ? Quels sont les lieux dédiés à la recherche, au prototypage ? Quels sont les différents écosystèmes propices à la réalisation, à la diffusion ?... seront parmi les épineuses questions sur lesquelles nos invités et le public transgénérationnel seront invités à débattre.



Nicolas ROSETTE, Julie STEPHEN CHHENG, Pierre SCHEFLER, David-Olivier LARTIGAUD et Élise ASPORD durant la table ronde, salle Georges-Conchon © Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026



Pierre SCHEFLER durant les Actes Numériques #7 Part. II, salle Georges-Conchon © Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026



Julie STEPHEN CHHENG durant les Actes Numériques #7 Part. II, salle Georges-Conchon © Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026

## ACTES NUMÉRIQUES #7 :

### Festival DN[A] (FRA)

#### Présentation DN[A] :

DN[A] est un festival dédié aux arts numériques qui investit chaque année les espaces publics de Grenoble pour proposer à tous une expérience artistique singulière et immersive. Il ne se contente pas d'exposer des œuvres numériques : il place le spectateur au cœur d'un parcours où les créations dialoguent avec la ville, les matières et les technologies, dessinant de nouveaux possibles pour l'art contemporain dans l'espace urbain.

Conçu et porté par l'association ARCAN, DN[A] déploie sur plusieurs jours des installations hybrides qui brouillent les frontières entre disciplines et sens : ici le dessin rencontre la 3D, là le textile se mêle au son, ailleurs la vidéo se fond dans des projections laser. Créateurs individuels et collectifs y réinventent l'art numérique, explorent la matière digitale et réinterprètent notre rapport au réel.

Le festival ne se limite pas à une exposition : il entremêle performances, soirées musicales et propositions de médiation. Une « mise en bouche » musicale prélude souvent aux installations elles-mêmes, et des temps forts rythment le déroulement de l'événement, faisant de DN[A] une expérience collective et sensible à la croisée de l'art, de la technologie et de l'espace public.

À travers sa programmation, DN[A] affirme une vision ouverte de la création numérique : une démarche qui invite à comprendre et à ressentir les arts numériques dans leur diversité, en transformant la rue en un laboratoire de formes, de sons et d'images.



Actes Numériques #7 Part. II, salle Georges-Conchon  
© Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026



Julie STEPHEN CHHENG durant les Actes Numériques #7 Part. II, salle Georges-Conchon  
© Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026

# ACTES NUMÉRIQUES #7 :

## FemLink-Art (International)

### ACTES NUMÉRIQUES #7 - Part. III

**Invités :** Véronique SAPIN (commissaire, membre du collectif d'artistes FemLink-Art) et Christa SOMMERER & Laurent MIGNONNEAU (artistes)

**Débat animé par** Élise ASPORD

**Table ronde :** De VIDEOFORMES à VIDEOFEMMES, terrain de luttes

« Chaque individu compte. Chaque individu a un rôle à jouer. Chaque individu fait la différence » (Jane GOODALL).

Pour les 20 ans de son existence, le collectif sororal international **FemLink-Art** (Véronique SAPIN, C. M. Judge et cie) présente son œuvre-manifeste : PROTESTER. Le format ultra condensé d'une vingtaine de vidéo-compositions pour quarante minutes de programme donne le ton. Punchlines, uppercuts contestataires... venues de voix invisibilisées, précarisées, ce cadavre exquis - une et toutes à la fois - dynamite les processus de domination et de pouvoir.

Avoir le cœur, le corps, l'esprit en révolte c'est aussi vouloir changer de paradigme. Et si l'éloge de l'errance, de l'oisiveté de l'œuvre collective et interactive *Flâneur* de Christa SOMMERER et Laurent MIGNONNEAU était tout aussi révolutionnaire que celle de battre le pavé ? En écho à l'ouvrage : Pour résister au capitalisme : faisons la sieste de l'auteur Frédérique VIANLATTE, le duo nous invite à une vraie petite révolution du quotidien.

Ne pas se résigner (et ouvrir les vannes de la création à toutes), ne rien faire (et ainsi gratter la norme de nos sociétés productivistes qui fleurent bon « l'efficacité, la mesurabilité et l'optimisation »), c'est questionner nos choix personnels et collectifs et l'impact de nos actions sur le monde. Ce combat pour la liberté d'expression, la création émancipatrice ; cet appel à l'action (inaction, non action) collective rythment l'histoire de l'humanité, un engagement toujours à vif...



Christa SOMMERER, Laurent MIGNONNEAU, Véronique SAPIN et Élise ASPORD durant la table ronde, salle Georges-Conchon © Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026



Véronique SAPIN durant les Actes Numériques #7 Part. III, salle Georges-Conchon © Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026



Christa SOMMERER et Laurent MIGNONNEAU durant les Actes Numériques #7 Part. III, salle Georges-Conchon © Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026

## ACTES NUMÉRIQUES #7 :

### FemLink-Art (International)

#### FemLink-Art

L'art en tant que miroir d'une époque est un terrain d'expression marqué par les bouleversements sociaux et politiques. Les œuvres de la V-composition « Protester » nous proposent un panel des raisons et des formes de la contestation, comme autant de témoignages où l'artiste, confrontée aux enjeux, trouve dans la création un moyen de nous interpeller. De la guerre de rue aux manifestations pacifiques, de l'intime au politique, les artistes explorent la notion de protestation sous de nombreuses facettes. Leurs œuvres nous rappellent que l'art est un outil puissant pour transformer le monde et pour porter les appels à la révolte, les hymnes à la liberté et les témoignages d'une humanité en quête de justice. Qu'ils soient politiques, religieux, traditionnels ou encore médiatiques, les pouvoirs de tout type sont omniprésents et exercent une influence sur nos vies. Ils façonnent nos comportements, nos croyances et nos aspirations. Nombreuses sont les artistes qui ont placé la critique des pouvoirs au cœur de leur œuvre mettant en lumière les mécanismes de domination et de contrôle, mais aussi les résistances individuelles et collectives.

L'art démontre sa qualité de contre-pouvoir, lorsqu'il dénonce les dérives autoritaires, l'oppression et l'injustice.

#### FemLink-Art présente :



**Overflow. A Note of Suicide | Sara MALINARICH | CHL**

À l'intérieur d'un couloir, l'artiste avance vers nous, tout en jetant des feuilles de papier. En parallèle, cette image est projetée sur un écran suspendu dans l'espace urbain. La flamme d'une bougie placée sous

l'écran consume lentement le support jusqu'à sa disparition. *Overflow. A note of suicide* rend hommage à José VAL DEL OMAR, cinéaste qui, dès le début du XX<sup>e</sup> siècle, a expérimenté les possibilités du cinéma pour créer des formes hybrides entre l'art et l'engagement politique. En projetant son image sur un support fragile, l'artiste célèbre les pionniers, ceux qui ont compris que l'image pouvait être un outil puissant de transformation sociale.



**Apollo 11 | Teresa PUPPO | URG**

*Apollo 11* nous plonge au cœur d'une époque charnière, les années 60 et 70. La vidéo condense un éventail d'événements historiques majeurs, de mouvements sociaux et de bouleversements culturels qui ont marqué cette période. Le titre, *Apollo 11*, se réfère à l'apogée de la conquête spatiale que l'artiste inscrit dans un contexte plus large, où coexistent les aspirations à la liberté et les réalités bien plus sombres : guerres, dictatures, inégalités.



**The Value of Hands | Tanja KOISTILA | FIN**

*The Value of Hands* confronte l'image de machines industrielles robotisées, symbole de la dématérialisation du travail, à celle, intime, d'une main âgée posée à côté d'un fruit en décomposition. En opposant les mains, qu'on imagine porteuses d'un savoir-faire ancestral, et les machines impersonnelles, l'artiste interroge la valeur

du temps, celle du travail manuel et celle de la transmission intergénérationnelle.



**One-Course-Menu | Dilek ACAY | TUR**

En reproduisant le portrait du président turc, Recep Tayyip ERDOGAN, avec de la nourriture, puis en le traitant comme un plat littéralement dévoré par un groupe de personnes, l'artiste propose une métaphore radicale de la déconstruction du pouvoir autoritaire. La voix off qui nous livre les diatribes du dictateur contre la jeunesse contestataire, s'oppose à la sérénité presque méditative des convives. L'artiste met en relief la dimension primaire et animale du pouvoir, et en transformant un symbole de pouvoir en matière organique digérable, elle nous invite à reprendre le contrôle du récit et à réécrire l'histoire.



**Resign | Ruth BIANCO | MLT**

*Resign* rassemble des photographies de manifestations prises par l'artiste en Bulgarie, entrecoupées d'une séquence vidéo où un pavé est lancé sur un autre qui éclate sous l'impact. La boucle temporelle de la vidéo du pavé qui tombe et des mêmes images inversées du pavé qui repart en arrière, associée aux cris des manifestants, crée un effet de temps suspendu. La violence apparaît domestiquée, réduite à une répétition mécanique. La récurrence du mouvement transforme l'image en mantra visuel, suggérant que la contestation de l'ordre établi nécessite un éternel recommencement.



**Famagusta – Ghost City | Maria PAPACHARALAMBOUS | CHY**

*Famagusta – Ghost City* nous plonge au cœur d'une cité morte, témoin d'un conflit qui perdure : suite à l'invasion turque de 1974 sur l'île de Chypre, Famagusta est devenue une ville fantôme.

Le montage rapide alternant gros plans de murs et de fenêtres traduit l'impuissance face à une situation figée. Le rythme soutenu par un son percussif renforce cette sensation de chaos. Les images fragmentées, comme des éclats d'une réalité brisée, nous engagent à reconstituer le puzzle d'une ville qui a perdu son âme



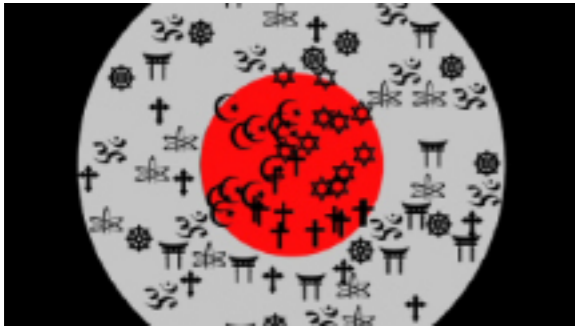
**Crowd Shift | Lina KARINA | RUS**

*Crowd Shift* nous précipite au cœur d'un mouvement populaire de protestation en réaction aux élections frauduleuses à la Douma. La vidéo s'intéresse à la vague de protestations qui a secoué la Russie à la fin de l'année 2011.

L'image fragmentée juxtapose des scènes de manifestations pacifiques, des affrontements violents avec la police et des apparitions médiatiques du visage de Vladimir POUTINE, le président russe. L'irruption ça et là de l'image de danseuses classiques en tutu, gracieuses et éthérées, traduit le décalage entre les élites politiques du pays et la population.

## ACTES NUMÉRIQUES #7 :

### FemLink-Art (International)



**Tutti Frutti | Evgenija DEMNIEVSKA | SRB**

Sur un fond noir, un cercle blanc sert de base de repli aux symboles religieux des trois religions abrahamiques. Un plus petit cercle rouge à l'intérieur du cercle blanc, est employé comme champ de bataille dans lequel ces symboles se déplacent inlassablement pour s'affronter. En juxtaposant les symboles des trois religions, l'artiste attire l'attention sur leurs racines communes et sur la danse macabre que leurs adeptes jouent depuis des siècles les uns contre les autres. Le titre évoque la joie et l'abondance, ce qui met en exergue le décalage entre le contenu des promesses divines et notre connaissance de l'actualité des affrontements.



**The Passion Fruit | Amina ZOUBIR | ALG**

En s'intéressant aux cheveux féminins, *The Passion Fruit* s'inscrit dans une longue tradition artistique qui utilise le corps comme terrain de lutte. Pendant toute la durée de la vidéo, un personnage féminin tente vainement de dissimuler ses cheveux sous un voile. La répétition de son geste et la frustration que l'on perçoit, manifestent la difficulté de se conformer aux codes de conduite et aux contraintes imposées. L'artiste établit un parallèle entre la dissimulation capillaire et la répression des désirs et des identités féminines.



**Re: Untitled (Facial Hair Transplants) | Ana BEZELGA | POR**

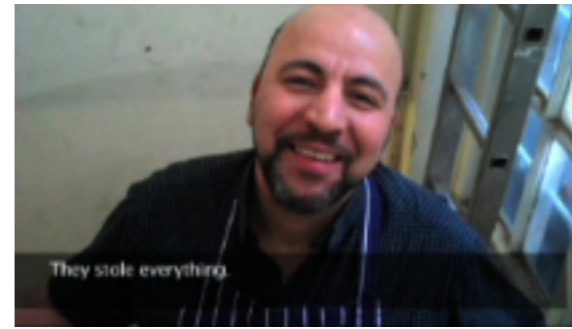
Réalisé en 1972 à l'Université de l'Iowa.

L'artiste, à partir de la documentation visuelle de la performance originale, procède à une relecture en transposant l'acte de coller des poils en forme de barbe sur son visage, dans un contexte contemporain. La performance de MENDIETA, initialement une exploration de la féminité et du corps, devient pour l'artiste un outil de déconstruction des hiérarchies traditionnelles, notamment la relation maître-disciple, au sein des écoles d'art. La vidéo, à travers le prisme de la réappropriation, interroge les enjeux de pouvoir et de transmission.



**Daughter of Yemen | Susana Pilar DELAHANTE MATIENZO | CUB**

L'artiste se met en scène de manière crue et vulnérable. Son corps devient le champ de bataille de la lutte contre les mariages d'enfants. Visage effrayé, jambes écartées, la position de l'artiste imite celle d'une enfant obligée de donner son corps à un homme à qui sa famille l'a mariée, comme d'innombrables jeunes filles sacrifiées sur l'autel de traditions ancestrales. L'eau qui coule entre ses jambes, métaphore du plaisir masculin, se présente de manière crue pour témoigner de la violence subie par la fille.



**Falafel | Larissa SANSOUR et Oreet ASHERY | ISR - GBR**

*Falafel* entremêle cuisine, histoire et politique.

En filmant leurs échanges avec un épicier palestinien autour de la paternité du falafel, les artistes nous plongent au cœur d'une question identitaire et culturelle. La vidéo prend la forme d'une performance qui examine de manière ludique et incisive la manière dont un aliment aussi simple que le falafel peut devenir un enjeu de pouvoir. *Falafel* nous rappelle que la nourriture est un vecteur culturel, un marqueur identitaire, et parfois même un terrain de bataille. En choisissant le falafel, un mets emblématique du Moyen-Orient, les artistes mettent en lumière les mécanismes d'appropriation culturelle qui sous-tendent les conflits politiques.



**The Tourist – Portrait of Bernard Henry Lévy | Véronique SAPIN | FRA - CAN**

En choisissant Bernard-Henri LÉVY comme figure représentative du pseudo-intellectuel, l'artiste met en scène un personnage emblématique de la pensée médiatique, qu'elle accuse de narcissisme et de réflexions superficielles.

*The Tourist* déconstruit l'image du philosophe qui va « sur le terrain » pour témoigner et analyser. L'artiste inverse une vidéo trouvée sur les réseaux sociaux : nous voyons LÉVY avancer au ralenti au milieu de ruines avec son brushing parfait, dans sa chemise blanche immaculée, avant de reculer : Il a tout vu et tout compris, pas besoin d'aller plus loin. Cet aller-retour illustre la pauvreté de ses analyses, réduites à une succession d'instantanés photographiques destinée à la consommation médiatique.



**After the Water | Aki NAKAZAWA | JPN**

*After the Water* fait ressurgir le souvenir du désastre de Fukushima en 2011.

Un gros plan sur le menton et le cou de l'artiste, balayés par la pluie, devient le théâtre d'une lutte intérieure. L'eau ruisselle sur la peau, cachant les larmes et affirmant sa puissance. Le bruit de la pluie et du vent renforce l'impression de chaos. Puis, le silence s'impose pour laisser place aux images d'une rivière en crue, emportant tout sur son passage. Le visage de l'artiste sous la pluie réapparaît. Son regard nous fixe, sa bouche entrouverte semble vouloir nous confier quelque-chose, mais l'image passe au noir.



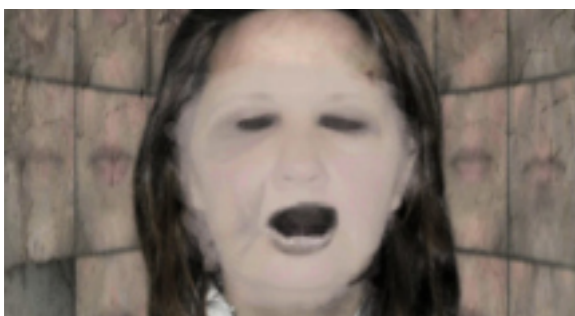
**Interpellatio Tempus | María DOMÍNGUEZ ALBA | ESP**

La vidéo propose une exploration viscérale de la contestation, non par la voix ou le geste, mais par le corps et les fluides. Le contour du visage et des épaules d'une femme se présente comme un dessin sur fond noir. La bouche s'ouvre et se referme pour manger, bâiller ou crier dans un mouvement sensuel qui exprime une soif de liberté. Privée de son rôle habituel de communication verbale, la bouche exprime une révolte inarticulée située au niveau du corps, du ressenti.

Cette révolte trouve sa forme dans le mouvement fluide de liquides qui s'écoulent de la bouche sous forme de gouttes légères, sur un fond sonore joyeux de claquement de mains.

## ACTES NUMÉRIQUES #7 :

### FemLink-Art (International)



**Disturbance – All Units Please Respond | Eva OLSSON | SWD**

Sous la forme d'une animation, la vidéo s'intéresse aux normes de communication et aux dysfonctionnements sociétaux.

Un visage impassible s'anime au rythme d'une voix dénuée d'émotion pour répéter inlassablement «*Toutes les unités sont priées de répondre*». Cette phrase, propre au langage policier et aux situations d'urgence, souligne par sa répétition, l'absurdité d'une communication qui ne mène à aucune réponse, à aucun échange.

La situation d'urgence ne peut trouver de résolution car le canal de communication ne fonctionne que dans un sens. Sur l'image, derrière ce visage neutre, une multitude de bouches s'agite, formant un chœur muet.



**Knitting Red Sock in Silence | Rilène MARKOPOULOU | GRE**

L'acte de tricoter est détourné de sa fonction domestique pour devenir un acte politique.

La performance de l'artiste renvoie à l'implication historique des femmes dans les conflits armés, non pas en tant que combattantes, mais en tant que soutien logistique invisible.

Le choix du rouge, couleur de la révolution et du sang, vient renforcer cette dimension militante. Le bandeau blanc illustre l'aveuglement volontaire ou imposé, et souligne l'idée d'une société qui refuse de voir la contribution des femmes. La chaussette, vestige du soldat, incarne un étendard, celui de la résistance silencieuse.

En tricotant cette chaussette rouge, l'artiste nous propose de changer de regard sur le rôle des femmes dans la société et dans l'Histoire.



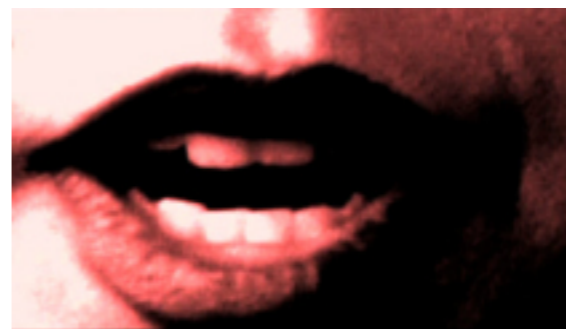
**Victus | Trixi WEIS | LUX**

*Victus* dénonce la précarité dans laquelle vivent les sans-abris, par le biais d'une performance autour de la fabrication de galettes de pain.

L'artiste met en scène les gestes d'une femme qui achète de l'eau et de la farine avec quelques pièces et fabrique, à genoux dans l'herbe, des galettes de pain qu'elle fait cuire puis qu'elle mange.

Le pain, fruit d'un labeur manuel et d'une cuisson ancestrale, s'inscrit dans la vidéo en tant que nourriture nécessaire à la survie.

La somme de 0,16 €, affichée à la fin de *Victus*, vient renforcer son aspect militant. Ce chiffre, dérisoire au regard des sommes dépensées chaque jour en nourriture, prône la solidarité envers celui qui a faim.



**Word | Minoo Iranpour MOBARAKEH | IRN**

*Word* nous plonge au cœur d'une quête universelle de liberté d'expression, tout en résonnant avec le contexte de la société iranienne.

Après une longue hésitation, une femme, dont nous découvrons le visage, un pied, les mains, introduit une cassette dans un magnétophone. Elle accomplit un geste simple mais radical aux vues des conditions dans lesquelles se trouvent les femmes en Iran.

Cet acte prend une allure de défi, une invitation à libérer la parole. Les bouches qui s'arrêtent, celles qui hésitent, nous rappellent que la liberté d'expression est un combat permanent, un équilibre précaire entre le désir de s'exprimer et la peur de représailles.



**It's Just a Game | Maria Rosa JIJON | EQU**

Des séquences de courses hippiques sont juxtaposées à des images de migrants passant les frontières illégalement.

Leur présence commune construit une dissonance en attirant l'attention sur la violence infligée aux migrants qui apparaissent sur l'image comme des cibles sur lesquelles on peut tirer. Un ensemble de mots associant des revendications sur l'abrogation de lois injustes, avec des stéréotypes sur les migrants illégaux, s'affichent sur les images. L'artiste semble nous prévenir d'un avenir où la surveillance, la déshumanisation et l'oppression seraient devenues la norme.

© FemLink-Art, Avril 2026,  
Turbulences Vidéo #131



Véronique SAPIN durant les Actes Numériques #7 Part. III, salle Georges-Conchon  
© Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026



**PERFORMANCES**

# NUIT HYBRIDE

*Le 14 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. Une opportunité pour les artistes confirmés et émergents de présenter leurs créations dans une dynamique d'émulation.*

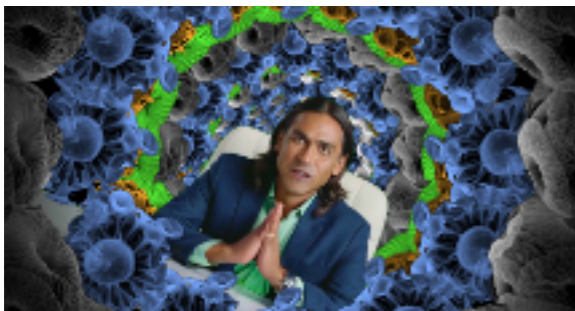
*Avec une programmation plurielle, allant de l'installation à la performance audiovisuelle en passant par des projections vidéo, la Nuit Hybride donne à voir la richesse de la création contemporaine.*



# FRANCHE INFO LIVE !

## Ciné-Concert d'un film sonore

### DENIS ET JÉRÔME LEFDUP (FRA)



© Franche Info Live !, Lefdup et Lefdup

*Franche Info Live !* est la version « ciné-concert d'un film sonore » de Franche Info de Denis et Jérôme LEFDUP, long-métrage d'animation qui mêle science-fiction, art vidéo, usages artistiques de l'IA et création sonore.

Adapté d'une nouvelle radiophonique réalisée par Denis et Jérôme LEFDUP pour France Culture en 2010, Franche Info est une utopie visuelle et musicale, le JT délirant de la journée où tous les problèmes de l'Humanité se résolvent les uns après les autres... Des infos incroyables sont annoncées par des journalistes aux voix et noms connus mais à l'aspect étrange - l'IA générative étant utilisée ici précisément pour ses défauts. La fin d'un monde, et la naissance d'un nouveau plutôt prometteur...

Les journalistes réels - 11 journalistes de Radio France - visuellement « fictionnalisés » interviewent des personnages fictifs : des femmes, des hommes, des adolescents, un médecin-chercheur, un général, des groupes de musique... dans un univers mêlant des images journalistiques au fantastique, à l'animation, au psychédélique, et à d'autres « lefduperies ».



© Franche Info Live !, Lefdup et Lefdup

Sur scène, Lefdup & Lefdup, compositeurs et musiciens multi-instrumentistes, sont accompagnés par le saxophoniste Steff GOTKOVSKI, le percussionniste Manu LOKOLÉ et l'ingénieur du son Samuel MAÎTRE. La musique que pratiquent les frères Lefdup est une expérimentation ludique jouant sur les codes narratifs et musicaux, les genres et les époques. *Franche Info* le film puise dans *Franche Info radio* le « matériau journalistique » et vocal et offre une création sonore nouvelle.

*Le meilleur moyen de résister aux tendances dystopiques du monde actuel ne serait-il pas de donner le plus de crédit possible à l'utopie radicale ?*



Denis et Jérôme LEFDUP

Connus pour leurs expérimentations musicales et visuelles, Lefdup & Lefdup définissent leur travail comme « de la musique pour les yeux et des images pour les oreilles ». Ils ont créé les génériques de l'émission culte de Canal+ *L'Œil du Cyclone*, dont Jérôme Lefdup était aussi l'un des réalisateurs. Musicien, compositeur, créateur 3D, Denis LEFDUP a signé la musique de nombreux films et spectacles. Réalisateur, musicien, compositeur, plasticien, Jérôme LEFDUP est un des pionniers de l'art vidéo.

Création visuelle, animation, montage : Jérôme LEFDUP  
Animations en 3D, sound design, mixage : Denis LEFDUP  
Scénario, dialogues, réalisation, musiques, création sonore : Denis et Jérôme LEFDUP

Avec les voix des journalistes de Radio France, dans leurs propres rôles : Claire BAUDÉAN, Stéphane BERN, Vincent BEZAULT, Joël COLLADO, Michel CYMES, Raphaëlle DUCHÉMIN, Jean-Pierre GAUFFRE, Marie-Odile MONCHICOURT, Guillaume NAUDIN, Sonia ROLLEY, Christian SOTTY

Et les voix de : Marc ANDRÉONI, Florian BILLON, Jean-Pierre FRAGNAUD, Nanou GARCIA, Denis LEFDUP, Jérôme LEFDUP, Fanny LEFEBVRE

Musiciens enregistrés : Jean-Claude ASSELIN, Bertrand BELIN, Prof Jah PINPIN, Yannick JORY, Paul JOTHY, Christophe LABORDE, Pierre LÉBOURGEOIS, Denis et Jérôme LEFDUP, Samuel MAÎTRE, Michel MARIN, Joël VITU



Franche Info Live !, Lefdup et Lefdup, Le Lieu-dit © Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026



Franche Info Live I, Lefdup et Lefdup, Le Lieu-dit © Photo : Valentin JOZELLET / VIDEOFORMES 2026

## ImagO C2N (FRA) LIVE AUDIO-VISUEL

imagO C2N

Le pôle musique **imagO C2N** est dédié à l'accompagnement des pratiques numériques de la musique et à la découverte musicale, dans le domaine des musiques actuelles. Il accueille des musiciens de tous niveaux, avec une spécificité sur l'accompagnement des jeunes pratiques, ainsi que sur la promotion des cultures musicales. Complémentaire au pôle de création musique/image à Cébazat et aux équipements du territoire constituant le résO imagO, **imagO C2N** est associé à la médiathèque Jack-Ralite, au sein du pôle culturel de Croix-de-Neyrat, pour profiter de la diversité du fonds documentaire musical.

Dans le cadre de son **projet pédagogique à destination de jeunes producteurs de musiques électroniques** qu'il accueille, le pôle **imagO C2N** souhaite favoriser la plus grande diversité de situations de créations musicales. L'opportunité d'un partenariat avec le festival **VIDEOFORMES** trouve donc tout son sens en permettant à ces jeunes créateurs de travailler sur la mise en son de créations vidéo proposées par le festival. Ainsi, une dizaine de producteurs de musiques électroniques accompagnés par le pôle pourront participer à la **Nuit Hybride** pour montrer le résultat de leur travail et rencontrer d'autres créateurs dans le champ des arts hybrides et numériques contemporains.



imagO C2N, Le Lieu-dit © Photo : Valentin JOZELLET / VIDEOFORMES 2026



imagO C2N, Le Lieu-dit © Photo : Valentin JOZELLET / VIDEOFORMES 2026

# Décaméron

## Tout ce qui n'est pas sauvé sera perdu

### ESACM (FRA)

Les **Fabriques** sont des espaces de production et d'apprentissage mutuels, au cœur de l'organisation pédagogique de l'ESACM. Fondées sur un principe de construction partagée et interdisciplinaire, elles réunissent sur l'année des groupes d'étudiants de 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> année et des enseignants, autour d'un territoire de questions formulé collégialement.

#### Décaméron | Télé-crochet (ESACM)

La Fabrique s'inspire de la structure du livre de nouvelles *Décaméron*, où la parole circule par thèmes, choisis par une « reine » du jour, puis attribués à des groupes. Pour l'événement, le cadre du télé-crochet sert de prétexte scénique à cette rotation des rôles et au mélange des propositions dans une dynamique ludique adressée entre pairs.



Décaméron, ESACM, Le Lieu-dit © Photo : ESACM / VIDEOFORMES 2026

#### Tout ce qui n'est pas sauvé sera perdu | DJ set / Vjing / Performance (ESACM)

La fabrique « Tout ce qui n'est pas sauvé sera perdu » prends comme point de départ la collaboration avec le collectif clermontois de DJ / producteur.ice « ContrPoint » avec la réalisation d'une proposition performative et musicale « live stream ». Pour l'événement les étudiant.es adaptent la proposition pour la scène et déploient une installation mêlant DJ set, Vjing et performance.



Tout ce qui n'est pas sauvé sera perdu, ESACM, Le Lieu-dit © Photo : ESACM / VIDEOFORMES 2026



Tout ce qui n'est pas sauvé sera perdu, ESACM, Le Lieu-dit © Photo : ESACM / VIDEOFORMES 2026



Décameron, ESACM, Le Lieu-dit © Photo : ESACM / VIDEOFORMES 2026



*Tout ce qui n'est pas sauvé sera perdu, ESACM, Le Lieu-dit © Photo : ESACM / VIDEOFORMES 2026*

# LIVE A/V 360° PERFORMANCES SOUS DÔME

*Le 21 mars, à l'occasion du festival VIDEOFORMES 2026, le Parc Vulcania, sur une proposition de l'AADN, a accueilli une soirée LIVE A/V 360° sous le dôme du plus grand planétarium de France.*

*Une expérience immersive unique, créée spécialement pour le dôme, où musique et visuels se mêlent pour un voyage sensoriel.*



# OUT OF YOUR MIND

## Aku Fen & Fabasstone (FRA)

*Out of Your Mind* est une expérience psychédélique immersive, voyage illimité dans les espaces de notre conscience, abordant la relation intense de l'humain au vivant. En questionnant notre rapport au monde et en confrontant la cité dystopique, brutale et autoritaire à ce que le progrès technologique pourrait offrir comme perspective plus désirable, le duo trace un nouveau cheminement optimiste.

Cette création audio-visuelle propose une immersion sensible dans leurs galaxies artistiques. Par l'architecture des lieux et l'espace, cette expérience cosmique offre aux spectateurs un temps d'introspection et éprouve notre vision du monde.

### CRÉDITS

Création 2020 – diffusion fulldome

Format et durées : performance immersive avec High Tone et AV Extended (45 min)

– Live A/V DJ/VJ set (35min)

– Film (35 min)

Distribution : High Tone & AV Extended

Bande son adaptée de l'album *Time Has Come* de High Tone

Production : AV EXTENDED / BLACK DUB / AFTRWRK

Co-producteurs et partenaires : AADN – Arts & Cultures Numériques, Planétarium et Ville de Vaulx-en-Velin, Planétarium de la Cité des Sciences et de l'Industrie de Paris, Planétarium de Nantes, Stereolux (Nantes), Société des Arts Technologiques [SAT] (Montréal)

Soutiens : Institut Français et Métropole de Lyon, drac et Région Auvergne-Rhône-Alpes, Région Grand Est, Adami



*Out of Your Mind*, Aku Fen & Fabasstone, Hightone & AV Extended, Vulcania © Photo : Gabriel SOUCHEYRE / VIDEOFORMES 2026



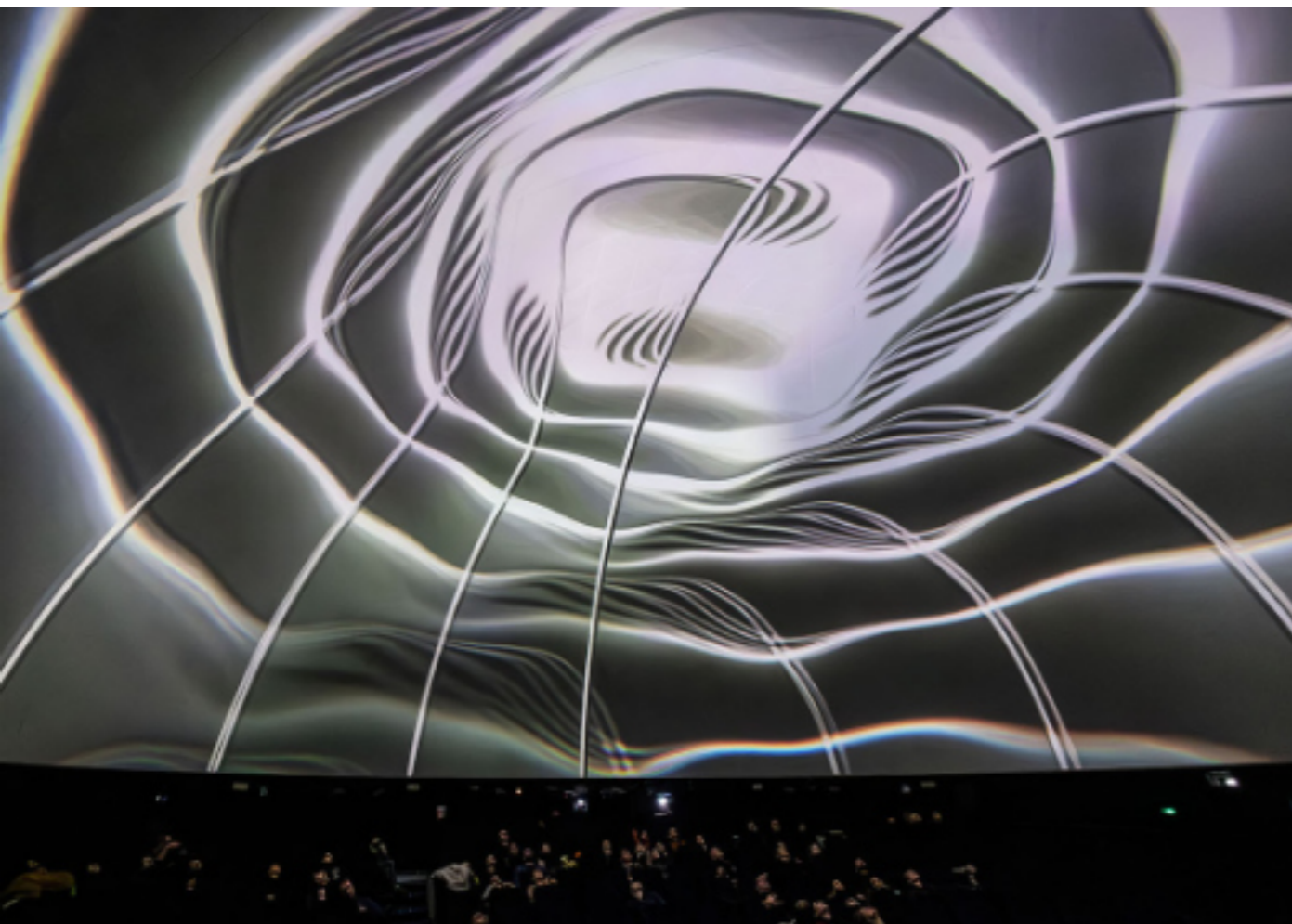
*Out of Your Mind*, Aku Fen & Fabasstone, Hightone & AV Extended, Vulcania © Photo : Gabriel SOUCHEYRE / VIDEOFORMES 2026

# SENSITIVE ABSTRACTION

## Yannick MORÉTEAU & Flore (FRA)

Née de la collaboration entre l'artiste visuel Yannick MORÉTEAU et la compositrice de musique électronique Flore, *Sensitive Abstraction* est une performance artistique qui donne à voir la relation entre Arts et Mathématiques.

Imaginée comme une déambulation dans différents environnements graphiques et sonores, *Sensitive Abstraction* est une création immersive full dome accompagnée d'une création en son spatialisé.



*Sensitive Abstraction*, Yannick Moréteau & Flore, Vulcania © Photo : Gabriel SOUCHEYRE / VIDEOFORMES 2026



*Sensitive Abstraction*, Yannick Moréteau & Flore, Vulcania © Photo : Gabriel SOUCHEYRE / VIDEOFORMES 2026

### CRÉDITS

Performance live / film

Durée : 35min

Auteurs : Yannick MORÉTEAU et Flore

Création visuelle : Yannick MORÉTEAU

Création sonore : Flore

Production : WSK

Diffusion : AADN – Cyrielle TISSANDIER

Co-producteurs : AADN, Planétarium de la ville de Vaulx -en-Velin, Planétarium de la Cité des Sciences et de l'Industrie, Planétarium de Nantes, Stéréolux. Avec le soutien du Centre National du Cinéma et de l'Image Animée et le Programme de Soutien à la Création Mutualisée en Musiques Actuelles [DGCA]

Partenaires : la Rayonne, le Grame, Arty Farty, la Gaité Lyrique.



Sensitive Abstraction, Yannick Moréteau & Flore, Vulcania © Photo : Gabriel SOUCHEYRE / VIDEOFORMES 2026

# CLÔTURE DU 41<sup>E</sup> FESTIVAL VIDEOFORMES 2026

*Le 29 mars, pour clôturer l'édition 2026 du festival, VIDEOFORMES s'est associé avec la Coopérative de Mai pour proposer une soirée immersive, entre performance sonore et création visuelle.*



*Raeveries, Armoni, La Coopérative de Mai © Photo : Valentin JOZELLET / VIDEOFORMES 2026*



*The Inhabitants, Franck VIGROUX & Grégory ROBIN, La Coopérative de Mai © Photo : Valentin JOZELLET / VIDEOFORMES 2026*

# RAEVERIES

## Armoni (FRA)

**Ræveries** est une création musicale immersive conçue comme une sieste électronique : un concert allongé ou librement vécu, invitant le public à un état de rêverie éveillée.

La musique, jouée en live, ouvre un espace intérieur où émergent images, sensations, fragments de rêves.

Le projet s'inspire de l'univers surréaliste et de la littérature du rêve (*Alice au pays des merveilles*, imaginaires oniriques), sans narration imposée.

### Armoni

Marion LHOUTELLIER, alias Armoni, est une musicienne multi-instrumentiste basée à Clermont-Ferrand.

Son travail mêle intimement violon acoustique, électronique, boîtes à rythmes et textures synthétiques, pour créer des paysages sonores immersifs, émotionnels et profondément incarnés. Elle développe depuis plusieurs années un univers singulier, à la croisée de la musique ambient, de l'électronique sensible et de la performance contemplative, avec une attention particulière portée à l'écoute, au corps et aux états intérieurs.



Ræveries, Armoni, La Coopérative de Mai © Photo : Valentin JOZELLET / VIDEOFORMES 2026



Ræveries, Armoni, La Coopérative de Mai © Photo : Valentin JOZELLET / VIDEOFORMES 2026



Roeveries, Armoni, La Coopérative de Mai © Photo : Valentin JOZELLET / VIDEOFORMES 2026

# THE INHABITANTS

## Franck VIGROUX & Gregory ROBIN (FRA)



*The Inhabitants*, Franck Vigroux & Grégory Robin, La Coopérative de Mai © Photo : Valentin Jozellet / VIDEOFORMES 2026

Concert live audiovisuel, *The Inhabitants* expulse en 45 minutes toute une part du chaos du monde. Prophétique et hypnotique dans un flot d'image, ambiguës, parfois effrayantes, parfois ironiques et grotesques, issues de détournements et autres recyclages. Ici s'installe un dialogue effréné entre la musique et l'image, une musique abrasive qui cèle les soubassements dramaturgiques d'un récit en forme de corridor.

*The Inhabitants*, dont le titre est un clin d'œil à l'œuvre éponyme de Pélégian est définitivement une expérience physique, un concert abrasif et un trip synesthésique dans une radicalité sauvage.

### Franck VIGROUX

Musicien, il met en scène sa musique, embrassant une pluralité de pratiques : du concert au spectacle total. Refusant de s'enfermer dans un genre particulier il multiplie les expériences esthétiques et formelles. Il collabore avec des auteurs et des chorégraphes, des artistes du numérique.

Sa musique prend forme aussi bien dans un courant purement électronique pulsé, que dans de longues pièces abstraites. Ses disques sont édités par des labels tels Aesthetical et Raster Media.

### Gregory ROBIN

Évoluant dans l'univers de la peinture depuis son enfance, Gregory ROBIN développe et manifeste très tôt une sensibilité visuelle. Batteur pendant une dizaine d'années au sein de plusieurs groupes, il lâche les baguettes pour l'appareil photo au début des années 2000. Parallèlement à ses expositions personnelles, des portraits pour l'essentiel, il se spécialise dans la photographie de concert. Sa recherche visuelle le guide vers d'autres médiums comme le Super 8, avec lequel il fait ses premiers pas derrière la caméra.

À partir de 2007, il se consacre entièrement à la réalisation. La musique et la photo, le rythme et l'image lui permettent de tout conjuguer dans la réalisation. Portraitiste dans l'âme, il s'exprime à travers des documentaires de création, avec une prédilection pour les univers marginaux ou les personnages fragiles. Son intérêt à manipuler les genres le pousse à conférer au réel un style parfois proche de la fiction. En 2016, il signe sa première fiction, *Le fils de quelqu'un*, dans laquelle on retrouve les thèmes qui lui sont chers. Parallèlement à cela, il continue de réaliser de nombreuses formes courtes pour la musique et le spectacle vivant, ainsi que des travaux expérimentaux.



*The Inhabitants*, Franck VIGROUX & Grégory ROBIN, La Coopérative de Mai © Photo : Valentin JOZELLET / VIDEOFORMES 2026



*The Inhabitants*, Franck VIGROUX & Grégory ROBIN, La Coopérative de Mai © Photo : Valentin JOZELLET / VIDEOFORMES 2026

# HACnum:

## RÉSEAU NATIONAL

### DES ARTS HYBRIDES ET CULTURES NUMÉRIQUES

# HACnumedia

Le média qui explore les liens entre création et technologies

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.

**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 abonnés-es.

#### #EXPERTISE

Éclairer l'actualité par des expertises

#### #RETEX

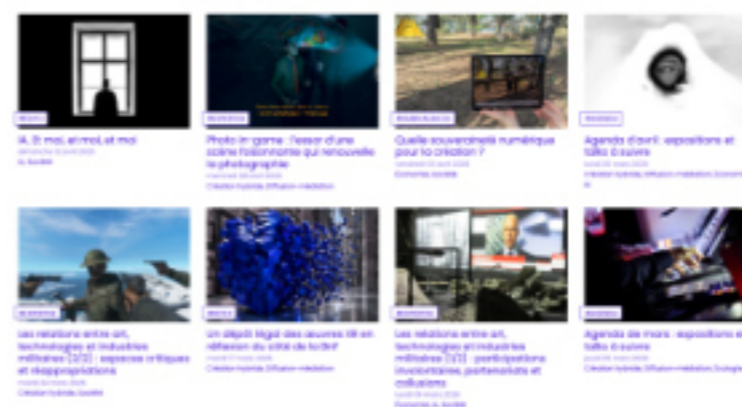
S'inspirer d'initiatives remarquables

#### #AMBIVALENCES

Mettre en débat des idées

#### #IMPACT

Analyser l'impact du numérique à travers des études



Les rencontres font circuler les idées. HACNUMedia organise votre événement sur-mesure au service de votre vision.

## VIDEOFORMES 2026 - Organisation

Direction Artistique : **Gabriel SOUCHEYRE**  
 Commissaires associés : **Margot GUILLEMOT, Pei-Chun LAI, Ho Kyung MOON, Véronique SAPIN & Pierre SCHEFLER**  
 Délégué général : **Éric ANDRÉ-FREYDEFONT**  
 Communication - Relation Presse - Edition : **Manon PEYRUSSE**  
 Compétition - Médiations & bénévoles : **Elsa DRUILHET**  
 Administration : **Georges ALVES**  
 Accueil : **Anne-Sophie EMARD**  
 Professeure relai jeune public : **Fanny BAUGUIL**

Médiation : **Charles FREDON, Sirine TESTE**  
 Stagiaire médiation & organisation : **Sen JANSEN**  
 Stagiaire montage & captation photo/vidéo : **Valentin JOZELLET**  
 Stagiaire régie & accueil pro : **Clément LANGEVIN**

Modération des Actes Numériques #7 : **Élise ASPORD**

Régie générale : **Nicolas PERDRIEAU**  
 Régie vidéo expositions : **VISIUM MTEC (Geoffrey ADAM, Thierry DECOMBAS, Régis GEORGEAULT, Yannick PLAGNE)**  
 Captations vidéo : **Comme 1 image (Sylvain GODARD)**  
 Équipe technique : **Lionel BORDAS, Hugo LAGORSE, Lucile LAURENT, Dominique MARTIN, Mathieu PELLETIER**

Traductions : **Sen JANSEN, Fanny POPIEUL, Gabriel SOUCHEYRE**

Bénévoles : **Dominique ASPORD, Michèle BADRIKIAN, Jean-Pierre BECASSE, Alexianne BERTRAND, Loubna BOUMHALI, Pierre BOUYER, Cendy CARRIAT, Sandrine CARRIAT, Augusta CERCEL, Marie-Claude CHAPAT, Mireille DALLANESE, Thomas DUPRÉ, Josiane DUNY, Élise FABRE, Amaury GAUMÉ, José GAUTIER, Alissa GESLIN, Stéphane HADDOUCHE, Corinne KALMANN, Mariko KOETSENRIJTER, Tristan LACOSTE, Lucie LOPEZ, Clarisse MOREAU, Boris PENET, Douglas ROCHE OLSEN, Marion ROCHE OLSEN, Muriel SEITER, Cynthia VATINEL, Bernadette VERON & Shakira YAYA.**

Bénévoles UNISCITÉ : **Ilyes ALLEZOT, Dérice BLIN, Manon BONGRAND, Mathis BOUCHEIX, Ludo CHAMBON, Tatiana EL AINOUSI, Ayoub EL MHABBED, Nina GOUBY, Coralie LACROIX, Agathe MARZI, Charlotte PAYANT, Cléa PHILIPPE, Canaan-Carine PICARD, Raphaël ROBERT, Léo RONGER, Noé SOULERIN, Loup STALLENS-BONVALLET, Clara STRIM, Louis TERRIEUX, Diane VAZEILLE**

Bénévoles étudiants BTS Tourisme (Lycée Valéry Giscard d'Estaing) : **Alizée BESSE, Lenny BOUVERET, Paul COMPTOUR, Maëlys ORTEGA, Timur PASSYACHNIK, Dylan PERRIN, Élisabeth VOISIN & Lana YANG**

Comité de sélection : **Éric ANDRÉ-FREYDEFONT, Morgan BAUDOIN, Fanny BAUGUIL, Pierre BOUYER, Marie-Sylviane BUZIN, Elsa DRUILHET, Charles FREDON, Stéphane HADDOUCHE, Benedicte HAUDEBOURG & Gabriel SOUCHEYRE.**

Comité de sélection pour les programmes scolaires : **Morgan BAUDOIN, Pierre BOUYER, Marie-Sylviane BUZIN, Elsa DRUILHET, Benedicte HAUDEBOURG & Mariko KOETSENRIJTER**

Prix VIDEOFORMES 2026 - Jury professionnel : **Pei-Chun LAI, François LECLERE & Véronique SAPIN**  
 Prix VIDEOFORMES 2026 - Jury étudiant : **Loriane HOURCADE, Élisabeth MABEAU AFONSO & Éléa ROYON**

Co-Présidents : **Élise ASPORD & Gabriel SOUCHEYRE**  
 Conseil d'Administration : **Roxane DELAGE, Evelyne DUCROT, Anne-Sophie EMARD, Gilbert LACHAUD, Anick MARÉCHAL & Pierre MAUCHIEN**

Conception visuel 2026 : **Chan Sook CHOI**

Contacts :  
[videoformes@videoformes.com](mailto:videoformes@videoformes.com)  
 tél. : + 33 (0)4 73 17 02 17



Projections compétition internationale, Maison de la Culture, salle Boris-Vian © Photo : Manon PEYRUSSE / VIDEOFORMES 2026

## VIDEOFORMES 2026 - Index des titres d'œuvres

## ŒUVRES EXPOSITIONS :

0  
 迷途 | (Allegory of the Cave)  
 盜字者 (Astvats)  
 A GLIMPSE OF YOU  
 À la quête de mon moi disparu  
 Accablée  
 AMV – « Monde »  
 Another Day in Paradise  
 APNEA  
 Au bord du temps  
 Avec Lumière II  
 Bande annonce de TROIS  
 Be the tides of infinite passage  
 Brigitte et Sasha  
 Carnet de Venise  
 Chaotic  
 ChatS/Z  
 Chemins de traverse  
 Chironomies : Barbara Hannigan  
 Citron  
 Coeur de robot  
 Cosmic Ikebana and Technosis Vagus  
 Crash – HUANG XI HU XI 2  
 Crossings  
 Data Lake  
 De Sable et de Ciment  
 Don't You Like the Green of A  
 Éclipse  
 Ecology of Rhythm – Friction, Blink, Breath  
 En mode survie  
 Entier congelé à l'eau salé  
 Entre Nous  
 Épié  
 Fallen Houses  
 Fate

Faut-il  
 Feedback  
 Fine Grain  
 Flâneur  
 Frei wie eine Kaugummi-Cloud  
 Impermanence  
 In the bushes  
 Ink and Blood  
 It is stronger than you  
 Itinéraire le plus beau  
 Japon, Archipel des Arts  
 Kingdom Plantae  
 L'mina  
 La Belle au bois dormant  
 La course  
 La fresque  
 Land of opportunity  
 Las ultimas de la docena  
 Le déjeuner des pêcheurs  
 Le langage des oiseaux  
 Les quatres saisons  
 Lumen  
 Lumières de villes  
 Lunaire Cancer  
 Mano Palanga  
 Melonland  
 Mère, le plus beau métier du monde  
 Metamorphosis  
 Montis la montagne  
 Monument  
 Nightswimming  
 Notre famille à tous  
 Ode à la joie  
 On the Water  
 On y est presque  
 Ondulations brutales

## VIDEOFORMES 2026 - Index des titres d'œuvres

Pandemonium  
 Paris Offscreen  
 Photocopie  
 Pixel Painting #Luge  
 Puntos de Vista  
 Resurgens  
 Retour de nuit Bordeaux par temps de pluie  
 Rorschach's Garden  
 Segura firme  
 Seoul #1  
 Seoul #2  
 Service au drapeau de table – Flagtable Service  
 Sieste  
 SKY HIGH (Before the storm)  
 SOLASTALGIA  
 Song of the Open Road  
 Soubresauts  
 Sous la peau de la Palestine  
 Souvenirs pixelisés  
 Space humans  
 Starving Inuk  
 Symbiose chamanique  
 The Accelerated Accident  
 The flesh of vision  
 The greatest showman  
 The Perpetual Tapestry  
 Tierce  
 To Ashes  
 Un vécu  
 Vestiges  
 Vos yeux me numérisent  
 Water Eyes  
 Waterfall Song  
 White Hole  
 With Anchovies (with doubt)  
 With Anchovies (with entropy)

With Anchovies (with fire)  
 With Anchovies (with juice)  
 With Anchovies (with mischief)  
 Yangji-Ri Archive  
 Your turn  
 Yuri's Metamorphosis

## ŒUVRES PERFORMANCES :

Décameron  
 Franche Info Live  
 imagO C2N  
 Out of Your Mind  
 Raeveries  
 Sensitive Abstraction  
 The Inhabitants  
 Tout ce qui n'est pas sauvé sera perdu

## ŒUVRES PROJECTIONS :

After the Water  
 An eye is an eye is an eye is an eye  
 And My Love Will Live On  
 Apollo 11  
 Bilharf Alwahad  
 Civilisation II  
 Crash-HUANG XI HU XI 2  
 Crowd Shift  
 Daughter of Yemen  
 De sables et de ciment  
 Delete Forever  
 Disturbance - All Units Please Respond  
 Don't You Like the Green of A?  
 Drift II

## VIDEOFORMES 2026 - Index des titres d'œuvres

El deseo de la palabra (The Desire of the Word)  
 ElleX / ElleY  
 En mode survie  
 Ensemble ils dérivèrent  
 FACTOR V  
 Falafel  
 Fallen Houses  
 Famagusta - Ghost City  
 Fly Train  
 Grayed Out  
 How Now, House?  
 Hugs & Kisses  
 Hunter, Mountain and Mo-Shin-a  
 I'd Rather Be a Concorde  
 Im Dickicht  
 Interpellatio Tempus  
 It Might Even Be Real  
 It's just a Game  
 Jardins troubles – Textures émotionnelles  
 Knitting Red Sock in Silence  
 La catastrophe ultraviolette  
 Land of opportunity  
 Le côté salade de la Lune  
 Le Mouvement Tragique des Sphères  
 Lifeline  
 Lunaire Cancer  
 Metamorphosis  
 Moving Landscape 1  
 On y est presque  
 One course menu  
 Overflow. A note of Suicide  
 Pink Warship 1  
 Preludio de un destello  
 Re: Untitled (Facial Hair Transplants)  
 Resign  
 Saarvocado  
 Scattered Sea  
 SOLASTALGIA  
 Soubresauts  
 Sous la peau de la Palestine  
 Starving Inuk  
 Stenografia  
 Structure -+|-+|-| |-+|-+|-  
 TAKE CONTROL  
 Termite Feeding Show  
 The edge of eternity  
 The Passion Fruit  
 The Perpetual Tapestry  
 The Rabbit always Dies  
 The Shape of the Eye, The Arc of the Ear  
 The Tourist - Portrait of Bernard Henry Levy  
 The value of hands  
 Tutti Frutti  
 Um  
 Victus  
 Vos yeux me numérisent  
 Womb  
 Word  
 World at Stake

## OEUVRES JEUNES PUBLICS :

Ça va faire un c"art"on !  
 Ellipse  
 L'accueil à l'oeuvre  
 Mon visage est un paysage d'émotions, qui me  
 ressemble...  
 Mouth  
 Souvenirs d'une sculpture

## VIDEOFORMES 2026 - Index des noms d'artistes

## ARTISTES EXPOSITIONS :

Abbate Gianluca  
 Abrial Loïc  
 Ahamed Ali Youmna  
 Amardeil Thomas  
 Arcier Hugo  
 Babin David  
 Bacher Viriginien  
 Bagnara-Bernat Olivia  
 Baka Farès  
 Bambozzi Lucas  
 Barthelemi-Pages Nino  
 Bedoy Alix  
 Bernard Yelen  
 Beschi Vinz  
 Besvel Suzanne  
 Blanchier Edwin  
 Bonhomme Simon  
 Bouchet Adrien  
 Bouchet Sarah  
 Bourdier Jean-Baptiste  
 Bourgeois Anthony  
 Breysse-Mourroz Andréa  
 Brisson Alex  
 Brugiroux Étienne  
 Buatois Mattéo  
 Cahen Robert  
 Caroubi Célia  
 Cassou-Noguès Pierre  
 Cerisier Hugo  
 Chalon Fabien  
 Chamant Heddie  
 Chavane Maëlle  
 Chesneau Mina  
 Choi Chan Sook  
 Citron Sélène  
 Clastre Ulysse  
 Clemenceau Meryl  
 Cluzel Mélia  
 Collar Alvaro  
 Couragier Mathis  
 Coutant Zoé  
 Cunéaz Giuliana  
 Da Costa Naomi  
 Dassi Vital  
 Damart Mia  
 De Oliveira  
 Defix Alys  
 Dehay Isabelle  
 Delvaux Alan  
 Derveaux Lily  
 Devin-Roux Jean-Paul  
 Diry Océane  
 Doussoux Axel  
 Dreano Maëlle  
 Droxler Léa  
 Drummond Jérémy  
 Due Lisa-Marie  
 Dufaud Aloïs  
 Dujardin Juliette  
 Dujarrier Oscar  
 Duplan Étienne  
 El Azouzi Ouassef  
 Emin Sarah  
 Escalante Matias  
 Fanguin Anysia  
 Farley Téó  
 FemLink-Art  
 Ferreira Mathis  
 Fini Francesca  
 Ford Sarah  
 Fournier Lily

**VIDEOFORMES 2026** - *Index des noms d'artistes*

Glant Rémi	Lesain Lola-Rosetta
Garrus Isis	Lesur Judith
Genini Lison	Machuel Jeanne
Gi Lee Chang	Madec Charlotte
Giband Gabriel	Maia Doryan
Goldberg André	Mallet Alicia
Grasset Maxence	Marouard Axel
Greco Mihai	Maroufi Randa
Gueant Yaniss	Mert Erverdi Hüseyin
Guidicelli Ambre	Mignonneau Laurent
Guignard Elf	Mihalache Manon
Guillemot Margot	Milshtein Alice
Guilloteau Killian	Narboni François
Gumbs David	Orus Pauline
Halazy Julie	Pagès Miel
Hassani Zohra	Paraboni Muriel
Hebert Solène	Parent Juliette
Henricks Nelson	Patau Romain
Herrault Lou-Anne	Pavet-Blanchet Marine
Ho Dac Anh Thu	Perolini Jean-Pierre
Hooymans Simone	Petkovic Ivana
Huang Weipeng	Petsoulakis Paula
Hyper Wave	Philippe Lucas
Kafarova Anna	Pierson Alix
Kim Jaeik	Pinet Valentin
Kohn Bob	Plane Antoine
Korporal Maria	Podczaski Mathis
Lai Pei-Chun	Poiriez Julia
Lai Yuhua	Pouheon Cloé
Lamardelle Gwendal	Presles Timothée
Lapra Dorian	Razafindrakambana Mialy
Lavest Bastien	Revel David
Le Cauchois Nino	Richter Marc
Lecointre Tom	Rimbaut Charlotte
Lee Soyeong	Roch Emmanuel
Leon Thomas	Rochette Ariane

**VIDEOFORMES 2026** - *Index des noms d'artistes*

Rogers Darryl  
 Rolland Jean-Michel  
 Rosati Franz  
 Rouchon Louison  
 Rousson Louise  
 Samson Emmanuelle  
 Sanborn John  
 Sander Sacha  
 Sapin Véronique  
 Seldubuisson Agathe  
 Senecal Marion  
 Shan-Ping Kuo  
 Sifi Naofel  
 Sommerer Christa  
 Soucheyre Gabriel  
 Stephen Chheng Julie  
 Stievenard Maxence  
 Tabar-Nouval Roman  
 Tarasenko Alexander  
 Theiler Daniel  
 Thiebaut Lou  
 Tuan Mu  
 Velez Santiago  
 Velleyen Ambre  
 Vinheiras Z  
 Virsilas Matas  
 Vujisic Alexandra  
 Wagon Gwenola  
 Yizhou Sun  
 Yoon Hyunseok  
 Youxiang Run  
 Zeng Zehua  
 Zhou Hongxiang  
 Zhu Jansword

**ARTISTES PERFORMANCES :**

Aku Fen  
 Armoni  
 ESACM  
 Fabasstone  
 Flore  
 ImagO C2N  
 Lefdup Denis  
 Lefdup Jérôme  
 Moréteau Yannick  
 Robin Grégory  
 Vigroux Franck

**ARTISTES PROJECTIONS :**

Abbate Gianluca  
 Acay Dilek  
 Amardeil Thomas  
 Ashery Oreet  
 Bagnara-Bernat Olivia  
 Baka Farès  
 Bambozzi Lucas  
 Barthélemi-Pagès Nino  
 Besvel Suzanne  
 Bezelga Ana  
 Bianco Ruth  
 Bonne Yael  
 Brazaukiene Valeviciute Gintaré  
 Chalier Yohan  
 Chan Ting-Wen  
 Chen I-Chun  
 Chesneau Mina  
 Clastre Ulysse  
 Cluzel Melia  
 Côte Félix

## VIDEOFORMES 2026 - Index des noms d'artistes

Delahante Matienzo Susana Pilar  
 Demnievska Evgenija  
 Derveaux Lily  
 Descottes Lilas  
 Dominguez Alba Maria  
 Dreano Maëlle  
 Droxler Léa  
 Dufaud Aloïs  
 Dufoure Nicolas  
 El Azouzi Ouassef  
 Fabregas Javier  
 FemLink-Art  
 Flock Susanna  
 Ford Sarah  
 Galluccio Valeria  
 Giband Gabriel  
 Grecu Mihai  
 Haim Adrian Jonas  
 Hartnell Adam  
 Hassani Zohra  
 Henricks Nelson  
 Hooymans Simone  
 Hung Yu-Hao  
 Hyper Wave  
 Jakubowski Filip  
 Jijon Maria Rosa  
 Karina Lina  
 Kleinlein Jona  
 Koistila Tanja  
 Kuo Pei-Chi  
 Lacroix Malo  
 Lapra Dorian  
 Lira Rita  
 Machuel Jeanne  
 Malinarich Sara  
 Markopoulou Rilène  
 Martin Tess  
 Mihalache Manon  
 Mobarakeh Minoo Iranpour  
 Mohammadi Saeed  
 Nakazawa Aki  
 Nieto  
 Olsson Eva  
 Onischuk Nicolas  
 Orozco Ramirez Victor  
 Papacharalambous Maria  
 Pavet-Blanchet Marine  
 Petitot Damien  
 Pichler Katharina  
 Podczaski Mathis  
 Puppo Teresa  
 Rader Pola  
 Revel David  
 Richter Marc  
 Rieth Simon  
 Robert-Rimsky Dimitri  
 Robert Turner Collective  
 Rogosin Céleste  
 San Cristobal Ursula  
 Saile Lia  
 Sansour Larissa  
 Sapin Véronique  
 Shan-Ping Kuo  
 Taper Oona  
 Thiebaut Lou  
 Toulemonde Mayeul  
 Tremble Julie  
 Weis Trixi  
 Yizhou Sun  
 Z'Brun Vital  
 Zhang Riwen  
 Zhang Xu-Zhan

## VIDEOFORMES 2026 - Index des noms d'artistes

Zhou Dale  
 Zhou Hongxiang  
 Zoubir Amina  
 Grillot Robin  
 Jonnard Nino  
 Kilic Assia  
 Laurens Keziah  
 Memdouh Hibatoullah  
 Mignard Lily  
 Ndonga Pemba Amaria  
 Nhari Manal  
 Ozaltun Feyza  
 Perichon Claire  
 Politi Vanaly  
 Poyet Priscilla  
 Pigot Hubert  
 Quellien Samuel  
 Rahmaoui Dalil  
 Resche Julien  
 Said Ali Hamdhoiti  
 Salhi Ilhame  
 Schmeller Talya  
 Sénore Lila  
 Sinet Damien  
 Sioly Nicolas  
 Stitou Sara  
 Theuri Eunice  
 Vazeille Angeline  
 Veysset Lola  
 Wangima Lisungi Lutete Ketia  
 Wilmes Marion  
 Wu Celena  
**ARTISTES JEUNES PUBLICS :**  
 Abdallah Charmène  
 Abreu Marie  
 Ait Kaddour Souleymane  
 Aivadian Anna  
 Aivadian Zélie  
 Ali Toumani Zandjabilla  
 Alili Édina  
 Attaouil Wiam  
 Baba Dikra  
 Baillet Anne  
 Barbeau Simon  
 Basaran Ayse  
 Belarbi Mohamed  
 Bellouli Lina  
 Bencheikh Sara  
 Bendamouh Kenza  
 Bocher Léa  
 Bouchet Océane  
 Boudol Annie-Ly  
 Bouroumi Bochra  
 Brohant Nathalie  
 Bunlon Brandolini Agathe  
 Da Cunha Sarah  
 Delamarche Yan  
 Diawara Fanta  
 Dutreve Melina  
 Fraise Solène  
 Gedik Sena  
 Gerard Floriane

**VIDEOFORMES 2026 - Remerciements**

Mme Catherine PÉGARD, **Ministre de la Culture**  
 Mme Anne FRACKOWIAK-JACOBS, **Préfète du Puy-de-Dôme**  
 Mme Aymée ROGER, **Directrice régionale des affaires culturelles Auvergne-Rhône-Alpes**  
 M. Simon QUETEL, **Directeur adjoint 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 (UCA)**  
 M. Paul-Henry DUPUY, **Commissaire à l'aménagement, au développement et à la protection du Massif Central**  
 Mme Anja UNGER, **Présidente de la SCAM (Société civile des auteurs multimédia)**  
 M. Philippe NÉGRER, **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 BALLEST, assistante et David MOREL, 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 de service musées et patrimoine, Mélanie VILLENET-HAMEL, service lecture publique et grande bibliothèque, Gaëlle ROUGEMONT, directrice communication, Marion MOLLARD, responsable du pôle administratif et financier, Sophie CHANGEUX, cheffe de 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.

**VIDEOFORMES 2026 - Remerciements**

**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, responsable du service arts visuels, Nathalie DA SILVA, chargée du patrimoine pour la ville, Dominique GOUBAULT, service communication de la Ville, Marie PICHON, Johanne PERRET, Badhia BENCHEIKH, Bruno ALVY, Jean-Marc DETROYAT, Lise DUMONT, Pauline LATELLERIE, Hervé MARCHAND, Hélène MORENO, Christophe CHEVALIER, Jean Charles BIGAY, Christophe DÉAT, Sarah MEUNIER, 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, Loriane HOURCADE, Élisabeth MABEAU AFONSO et Éléa ROYON.

**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, Fanny VIRATELLE, chargée d'action culturelle, Vanessa ARMAND, assistante chargée d'action culturelle et des prix, Laure MARTIN, chargée des partenariats culturels, Cristina CAMPODONICO, directrice de la communication, Sabine COUDERT, chargée de logistique du service communication, Delphine GANCEL, assistante de direction du service communication, Aurélie SFEZ, présidente de la commission des écritures émergentes, et les membres de la commission des écritures et des formes émergentes.

**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.

Et par ordre alphabétique :

7 jours à Clermont, Olivier PERROT,

L'AADN, Arts hybrides et cultures numériques, Cyrielle TISSANDIER,

ARCAN, le DN[A], François LECLERE, Pierre SCHEFLER,

L'Agence du Service Civique, Charlène AUBERT et Amaury CÔTE,

BAM, Agnès ANDAN,

Boom Structur', Cyril CRÉPET, Sylvia COURTY,

La Brasserie Clermont, Benoît BUTREAUD,

Cinéfac, les équipes & Stéphane HADDOUCHE,

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,

**VIDEOFORMES 2026 - Remerciements**

La Coopérative de Mai, Sarah SCHMITT, direction et programmation, et collaborateurs,

Le Damier, Rémi BONIN, président, Nathalie MIEL, directrice, et Clémentine AUBURTIN, Romain BARD, Lolita BARSE, Catherine ESCOUROLLES, Hélène KASHALA, Matty RAPHANAUD et Valentin CHIONO,

EONA, Olivier DURET et Michel TRIBAUDOT,

ESAD Saint-Etienne, David-Olivier LARTIGAUD,

FemLink-Art, C.M. Judge, Véronique Sapin & coll.

Festivals Connexion, Thomas BOUILLON, Lise RIVOLLIER et Gala FRÉCON,

France 3 Auvergne-Rhône-Alpes et les équipes de PILS, Valérie MATHIEU et Richard BEAUNE,

Hacnum, Réseau national des arts hybrides et cultures numériques, Céline BERTHOUMIEUX, déléguée générale, Vianney QUIGNON, coordinateur général,

Hôtel Artyster, Cédric BARDON, Marcio FIGUEIREDO et l'ensemble du personnel,

Hyper Wave,

Hyundai Clermont, Jean-Samuel DELAGE, Jorge FERNANDES, Jérémy TUR,

Natan Karczmar, ArtComTec, artiste à l'initiative du projet Vidéocollectif,

Les Laboratoires Théa, Henri CHIBRET, Jean-Frédéric CHIBRET, président, Sylvie GOUTTE assistante de direction,

Les Lauréades, Laetitia DELPEUX,

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,

Le Lycée Valéry Giscard d'Estaing, Nathalie RABEYRIN et les étudiants bénévoles,

L'Onde Porteuse, Julie GACON, présidente, Benoît BOUSCAREL, directeur,

Plein la Bobine, Amélie Pageot,

Pôle Pixel, Géraldine FARAGE, directrice, Maxence GRUGIER, chargé de projets arts hybrides et numériques,

La Route des Villes d'eaux du Massif Central et le projet Culture Bains, Thermauvergne, Les Accros du peignoir, Eric BRUT, Léa LEMOINE, Marion ROUSSEL,

La Semaine de la Poésie, Thierry RENARD, président, Françoise LALOT, directrice, Sophie BRUNET, chargée d'administration et de bénévoles,

Shorifilmdepot, Orlane CANTAT, coordinatrice,

Si T jeune, Zora DELCROS, chargée de développement jeunesse,

Sowilo, Sébastien YEPES, gérant et Christophe LACOUTURE,

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,

VISIUM MTEC, Thierry DECOMBAS, Régis GEORGEAULT, Yannick PLAGNE, Geoffrey ADAM,

Le Vivier, Nicolas ROSETTE

Vulcania, Sophie ROGNON, directrice, et Fabrice FILLIAS, directeur de la diffusion scientifique

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 2026 :::

## PARTENAIRES INSTITUTIONNELS :::



## PARTENAIRES 2026 :::



## MÉCÈNES 2026 :::



## RÉSEAUX PROFESSIONNELS 2026 :::



## PARTENAIRES MÉDIAS 2026 :::



## SAVE THE DATE VIDEOFORMES 2027

Festival : 11 - 14 mars  
Expositions : 11 - 28 mars

TURBULENCES VIDÉO / DIGITAL & HYBRID ARTS #131 - avril 2026  
CATALOGUE VIDEOFORMES 2026