



VIDEOFORMES 2022

37^{ème} Festival International d'Arts Numériques

TURBULENCES **VIDÉO, DIGITAL & HYBRID ARTS** #115 - AVRIL 2022
CATALOGUE

37^{ème} FESTIVAL INTERNATIONAL D'ARTS NUMÉRIQUES

CLERMONT-FERRAND

VIDEOFORMES 2022

FESTIVAL : DU 17 AU 20 MARS • EXPOSITIONS : DU 17 MARS AU 3 AVRIL

TURBULENCES **VIDÉO, DIGITAL & HYBRID ARTS** #115 - AVRIL 2022
CATALOGUE

Turbulences Vidéo, Digital & Hybrid Arts #115 • Deuxième trimestre 2022, Catalogue VIDEOFORMES 2022

Directeur de la publication : Élise Aspod & Loiez Deniel • **Directeur de la rédaction :** Gabriel Soucheyre

Ont collaboré à ce numéro : Nikzad Arabshahi, Paul Ardenne, Nils Aziosmanoff, Élise Aspod, Fanny Bauguil, Golnaz Behrouznia, Alain Bourges, Antoine Cogez, Gilles Coudert, Isabelle de Maison Rouge, Thierry Destriez, Jean-Jacques Gay, Gabriela Golder, Scott Hessels, Diego Jarak, Cécile Jouanel, Saeed Khavar Nejad, Iury Lech, Emma Legrand, Anhar Salem, John Sanborn, Maurizio Marco Tozzi, Stéphane Troiscarrés, Mariela Yeregui.

Relecture : Evelyne Ducrot, Anick Maréchal, Gilbert Pons, Gabriel Soucheyre.

Coordination & mise en page : Éric André-Freydefont

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, Digital & Hybrid Arts #115 et VIDEOFORMES • Tous droits réservés •

La revue Turbulences Vidéo, Digital & Hybrid Arts #115 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 :

Affiche VIDEOFORMES 2022 © Visuel : Scott Hessels

VIDEOFORMES 2022 – Organisation

Co-Président.e.s : Élise Aspard & Loiez Deniel

Conseil d'Administration de l'association : Evelyne Ducrot, Anne-Sophie Emard, Bénédicte Haudebourg, Gilbert Lachaud et Anick Maréchal

Direction : Gabriel Soucheyre

Éditions - Production : Éric André-Freydefont

Relations Publiques - Communication : Florent Labarre

Programmation vidéo - Logistique : Roxane Delage

Administration - Accueil : Estelle Pickstone

Professeure relai jeune public : Fanny Bauguil

Photo & vidéo, montage vidéo : Kevin Fourgheon, Léo-Nil Joanin

Communication Web : Baptiste de Ruffray

Modératrice des Actes Numériques #3 : Élise Aspard

Stagiaires médiation & Actes Numériques #3 : Amandine Debard, Seda Dincturk

Régie générale : Nicolas Perdrieau

Régie vidéo Expositions : MTEC

Captation & Régie vidéo Festival : Comme 1 image

VIDEOFORMES TV : Kinic Communication

Équipe technique : Célia Bresson, Vincent Fougerouse, Éric

Guiraud, Fabrice Guittard, Mathieu Malapelle, Dominique Martin, Mathieu Pelletier, Stéphane Renié, Hervé Vivier

Traductions : Amandine Debard, Kevin Metz, Fanny Popieul, Gabriel Soucheyre

Responsable restauration : Meri Hakobyan

Équipe de bénévoles : Sacha Adeler, Kismati Anrifou, Emma Bernal, Louise Bernard, Ninon Bourgeois, Romane Boyer, Regina Campos, Marie-Claude Chapat, Chloé Chauliac, Arianna Chialà, Julia D'Amore, Louana Delahaye, Marius Dubost, Agathe Flouvat, Anne Gadonneix, Alissa Geslin, Judith Giorgi, Manon Granvaud, Jasmina Gutic, Laurène Jordannet, Maureen Kuchcik, Coralie Lahondes, Bruno Lassalle, Céleste Le Du, Thibault Legendre, Morgane Leloup, Lucie Lopez, Lucile Malochet, Alyssa Maricourt, Oumayma Marzougui, Angélique Meih, Ahmed Mohamed Ou Said, Saveliu Muresan, Montaine Naudin, Boris Pénet, Oriane perdigao, Joao Pires, Martine Planchon, Carlos Rasteiro, Arthur Ravier, Muriel Reboullet, Caroline Rodriguez, Younes Sadouki, Chloé Serre, Maëlle Skorczynski, Coretta Viderot.

Conception visuel 2022 : Scott Hessels

Commissaires associés : Christophe Bascoul, Jean-Jacques Gay, Saeed Khavar Nejad, Emma Legrand, Maurizio Marco Tozzi

Comité de sélection vidéo : Éric André-Freydefont, Fanny Bauguil, Marie-Sylviane Buzin, Roxane Delage, Stéphane Haddouche, Bénédicte Haudebourg, Florent Labarre, Gabriel Soucheyre

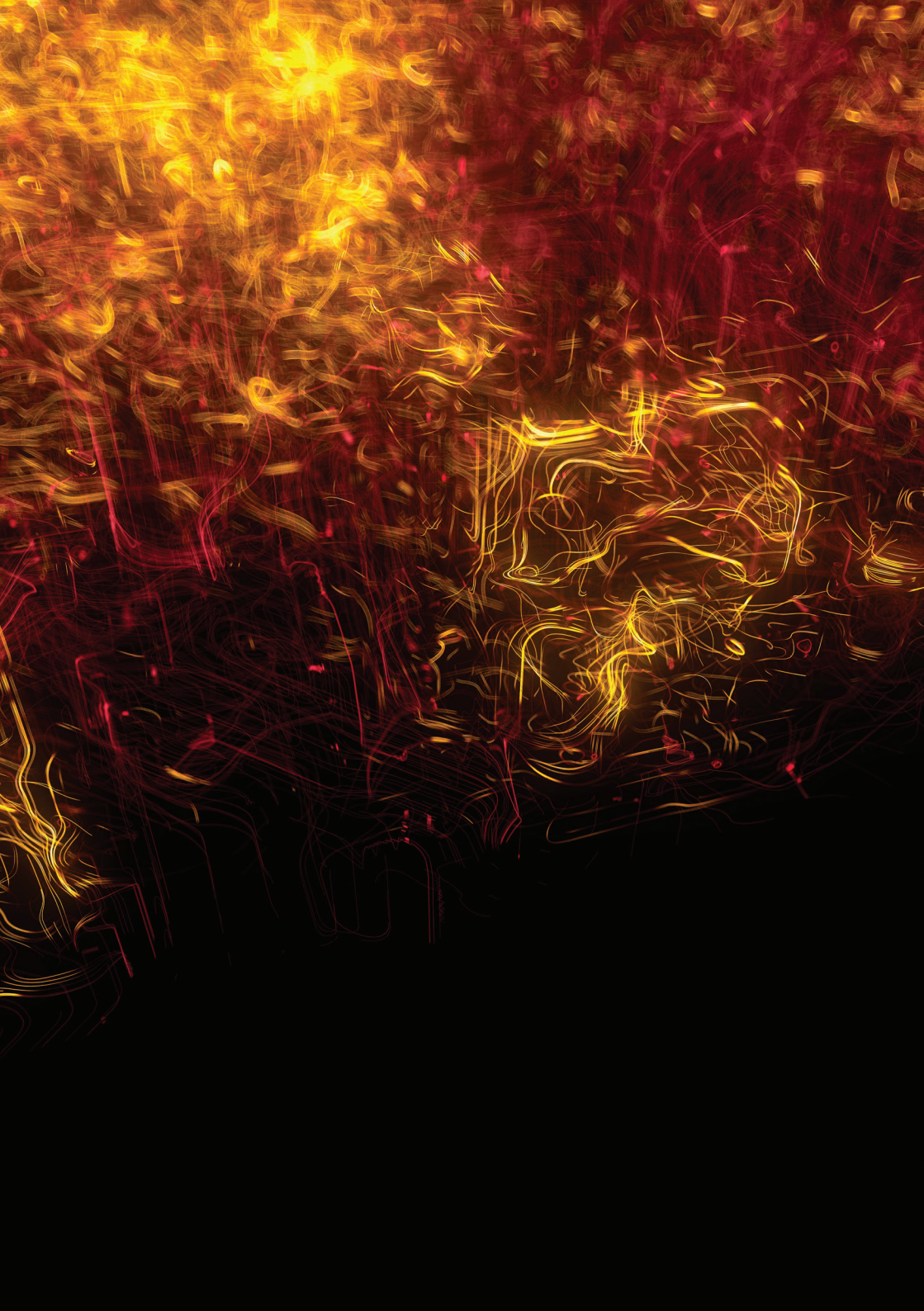
Comité de sélection pour les programmes scolaires : Fanny Bauguil, Roxane Delage, Bénédicte Haudebourg, Amélie Servant, Gabriel Soucheyre

Prix VIDEOFORMES 2022 / Jury professionnel : Gabriela Golder, Diego Jarak, Saeed Khavar Nejad

Prix Université Clermont Auvergne / Jury étudiant : Fanny Ardechiri, Jérémy Bourdillat, Léa Delécluse

Concours « 1 Minute » /Jury : Morgan Baudoin (professeur d'arts plastiques et professeur relai auprès du FRAC Auvergne), Fanny Bauguil (professeur d'arts plastiques et professeur relai auprès de VIDEOFORMES), Sophie Debieuvre (Déléguée Académique à l'Action Culturelle), Roxane Delage (chargée projets à VIDEOFORMES), Marie Eymard (Médiatrice de ressources et services - Arts et Culture, Atelier Canopé 63), Hélène Lanore (chargée de mission action culturelle enseignement privé), Marianne Pierrot (IA-IPR d'arts plastiques).

Contacts :
videoformes@videoformes.com
tél. : + 33 (0)4 73 17 02 17



LOVE IS ALL YOU NEED!

Si Tik Tok est le miroir de la société, à quoi sert l'art ?
À rien, et c'est ça qui est bien !

Temps plombés ?

Besoin d'amour, envie de bienveillance, de légèreté, voire de futilité ?

Quel est le prix de l'essentiel ?

La valeur des valeurs ?

Le prix NFT de la poésie ?

L'art est-il politique lorsqu'il constate, découvre, montre, interroge ? Il est de toute évidence lanceur d'alerte que ce soit avec subtilité ou dans la provocation ; voire il participe de la maîtrise de ces « forces perturbatrices nécessaires à l'équilibre de l'univers et à sa continuité ». Les créateurs, comme les chamanes et autres intercesseurs ou « maîtres du désordre » se chargent des négociations avec les forces du chaos.

Tout comme pour la pandémie, la question essentielle de la problématique environnementale – donc de l'humanité – ne peut se satisfaire du discours confus – et donc inaudible – des scientifiques et des décideurs de tous bords.

Il est d'autres propos, qui émettent des hypothèses centrées sur l'humain, ses marges, sa difficulté à être soi au grand jour et qui réinterrogent sa place dans un écosystème contraint.

Quid des metaverses qui en sont une extension complémentaire et révélatrice, mais attention il y aura un metaverse haut (de gamme) et un metaverse bas (de gamme), vision peu réjouissante.

L'important dans les belles histoires d'amour, ce sont les fondations. VIDEOFORMES 2022 – dans la continuité de ses missions –, par ses choix artistiques ou par les contributions retenues, offre un éventail de ce que son observatoire a repéré. Certes ce n'est pas la juxtaposition d'atomes, qui fait acte de connaissance. Non, l'esprit est d'un autre ordre... et le public saura, comme il se doit de le faire aujourd'hui, oui, il saura se reconnaître, s'opposer, adhérer, être sensible et enfin acteur essentiel de la création artistique.

Elise Aspard, Loïez Déniel, Gabriel Soucheyre
Janvier 2022

ÉDITO

Organisation	p.5
Edito	p.7

COMPETITION

Jury Professionnel	p.12
Déclaration du jury professionnel	p.14
Mentions Prix VIDEOFORMES 2022	p.18
Prix VIDEOFORMES 2022	p.24
Lettre à Doody	p.28
Jury étudiant et mentions	p.30
Prix de l'UCA	p.32
Films en compétition	p.34
Prix SCAM	p.58
Mémoires de la télévision	p.64

RENCONTRES

« Actes Numériques #3 »

Focus #1 : MADATAC	p.70
Table ronde #1	p.75
Focus #2 : Heure Exquise !	p.76
Table ronde #2	p.80
Focus #3 : SAFPEM-FMICA	p.82
Table Ronde #3	p.90
La SCAM Invite #8	p.92

PERFORMANCES

The Island	p.96
Lux Spectris	p.98

DIGITAL LOUNGE

Video Age 2022	p.102
TiVi or not TiVi	p.104
Vidéocollectifs	p.106
JAFADAN w/ Atelier Vjing SUC	p.108

RÉALITÉ VIRTUELLE

Il canto dei suicidi	p.112
I Will Sleep When I'm Dead	p.114
Lotus Eaters	p.116
Mind Cathedral	p.118
The Friend VR	p.120
Commissaire Associé	p.124

INSTALLATIONS

Autogenesis	p.128
Geomorph Momenta	p.142
Value of Values 2.0	p.154
Les éperdus	p.170
52 Shades of Blue	p.182
Saturnism	p.192
Adam et Ève	p.198
Days After Days (Gesture #6)	p.206
Below Victory	p.212
Haiku With Suspended Time	p.224
Erik Schmidt	p.236

VIDEO ART ACADEMY [p.238](#)

JEUNE PUBLIC

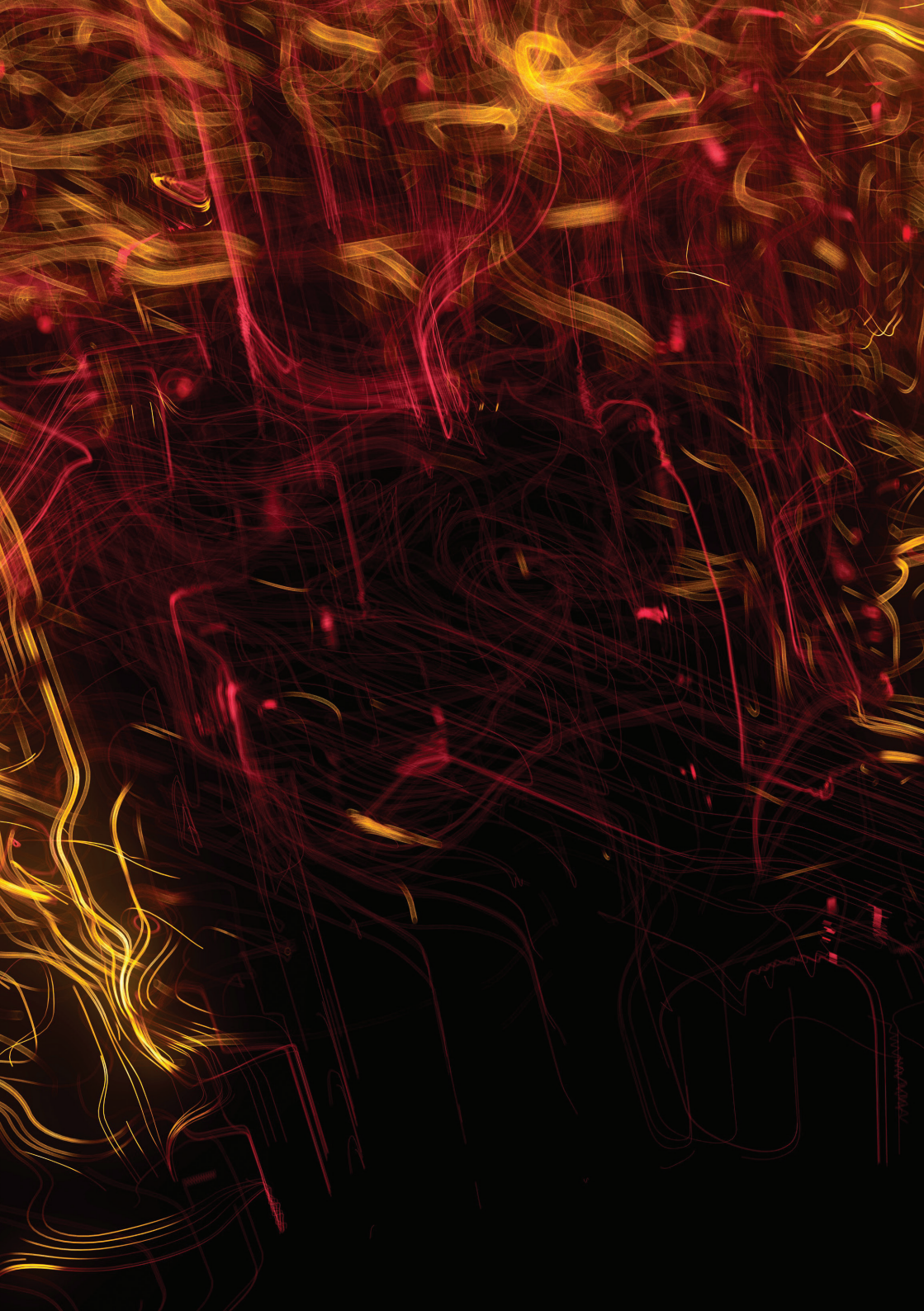
Concours « 1Minute »	p.260
Installations Jeune Vidéo	p.262

Index des titres [p.274](#)

Index des noms d'artistes [p.276](#)

Remerciements [p.278](#)

Partenaires [p.280](#)





PRIX VIDEOFORMES 2022

Sélection de 33 vidéos (1060 reçues en provenance de 60 pays) réparties en 8 programmes, 12 pays représentés : Algérie, Allemagne, Belgique, Danemark, États-Unis, France, Finlande, Italie, Pays-Bas, Portugal, Suède, Taïwan.

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

Le catalogue des vidéos en compétition est classé par titres d'œuvres dans l'ordre alphabétique.

COMPÉTITION

JURY PROFESSIONNEL



DIEGO JARAK

Diégo Jarak est directeur du Master 2 « Direction de projets audiovisuels et numériques » à La Rochelle. Il encadre également les étudiants du Master 2 DPAN de L'Université de La Rochelle pour la mise en place du ZERO1 « Festival des arts et cultures numériques ». Le Festival ZERO1 allie les arts numériques et le patrimoine rochelais. Depuis 6 ans, le festival installe des expositions, des conférences, des ateliers mais aussi des expériences numériques au service de l'art dans les lieux phares de La Rochelle (Les Tours, La Cour-sive, La Chapelle des Dames Blanches, le Centre Intermondes, Le CCN ...). Ouverte à tous et gratuite, cette manifestation s'installe progressivement comme un rendez-vous incontournable pour les habitants mais aussi pour les visiteurs qui cherchent à mieux comprendre cette culture numérique qui nous entoure.

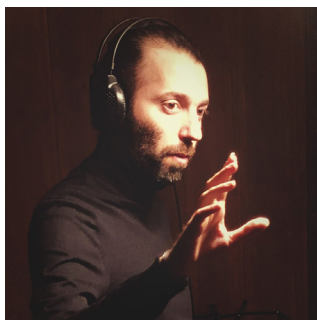
<https://www.festivalzero1.com>



GABRIELA GOLDER

Gabriela Golder est née à Buenos Aires, Argentine, en 1971. Elle est artiste, commissaire et professeure. Elle est la directrice de la **Bienal de la Imagen en Movimiento (BIM)** de Buenos Aires et la commissaire de **El Cine es otra cosa**, programme de vidéo et film expérimental du Musée d'Art Moderne de Buenos Aires. Elle travaille l'image en mouvement. Ses œuvres soulèvent essentiellement des questions liées à la mémoire, l'identité et le monde du travail. Elles ont été présentées dans différents musées et centres culturels partout dans le monde. Elle a reçu plusieurs prix : Prix Itaú Artes Visuales (2020) ; Estado da Arte, Prix Estado da Arte de la 21a Bienal de Arte Contemporânea Sesc_Videobrasil (2019) ; BA Site Specific 2014, Argentina ; le prix Luis Espinal-Mostra CineTrabalho (2011), Brésil ; le prix « Sigwart Blum » de l'Association de Critiques d'Art d'Argentine (2007), le Media Art Award du ZKM (2003), Allemagne ; le prix du Salón Nacional de Artes Visuales (2004), Argentine ; le prix Videobrasil (2003), Brésil ; le grand prix du Festival VIDEOFORMES (2001 et 2003), France ; le Tokyo Vidéo Award, Japon (2002).

<http://www.gabrielagolder.com/>



SAEED KHAVAR NEJAD

Saeed Khavar Nejad est un artiste contemporain iranien basé en France et en Italie depuis 2009. Ses activités artistiques tournent autour de la musique contemporaine et des arts visuels (sous le nom de SD). Saeed est également connu comme soliste de Persian Kamancheh dans le monde de la musique.

Ses études universitaires portent sur les arts interdisciplinaires, la musique, le graphisme le design en Iran, en Italie et en France. Compositeur, il a aussi participé à de multiples projets de peinture en Iran, en France, en Italie et dans le monde entier. En 2013, avec l'aide de certains de ses collègues, il fonde l'Institut spécifique d'art contemporain du Moyen-Orient et de l'Europe (**SAFPEM - FMICA Organizers**) en France et au Canada. Depuis 2016, il mène des activités liées à la direction exécutive de Middle East Art en Europe, en Asie et en Afrique. En tant que commissaire d'exposition, Saeed a été invité par le DigiCon 6 ASIA (Japon), le White Canvas Visual Arts Organization en Asie et le festival d'art numérique VIDEOFORMES en France pour présenter les créations d'arts vidéo iraniennes.

<https://www.safpeminsitute.com>



Diego Jarak, Gabriela Golder et Saeed Khavar Nejad, remise des Prix VIDEOFORMES 2022, 20 mars 2022, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand © Photo : Baptiste de Ruffray

Avant de commencer avec la remise des prix du 37^{ème} festival international VIDEOFORMES, je tiens, au nom des trois membres du jury, à remercier Gabriel Soucheyre et toute l'équipe (Éric, Roxane, Florent, Estelle...) pour l'excellence du festival, pour le sérieux avec lequel, depuis la fin des années 1980, ils occupent un espace fondamental de la création contemporaine, celui de la création vidéo, pour la programmation exigeante et pour l'accueil chaleureux qu'ils nous ont réservé toute cette semaine.

DÉCLARATION DU **JURY PROFESSIONNEL**

Ensuite, je voudrais dire quel immense plaisir nous avons eu avec Gabriela Golder et Saeed Khavar Nejad à renouer avec la salle de cinéma. Deux ans après le début de la crise sanitaire et de ses terribles conséquences, surtout pour la scène artistique... Je pense surtout au spectacle vivant, mais pas seulement, car plusieurs mois après être sortis de la partie la plus dure de ce long confinement, aujourd'hui nous pouvons déjà constater les graves conséquences que cette période d'enfermement et de fermeture des théâtres a eu sur l'industrie de l'art, et par industrie, j'entends tous les moyens et les structures qui, d'une manière ou d'une autre, accompagnent les processus d'écriture, de création, de production et de diffusion.

L'un des lieux les plus touchés par cette crise a été, précisément, la salle de cinéma. Et si aujourd'hui il serait trop prématuré de dire que le cinéma tel que nous le connaissons depuis un peu plus d'un siècle semble atteindre un moment de crise et de rupture, il ne serait pas trop exagéré de penser que le modèle ne sera pas le même avant et après la pandémie. Je ne m'attarderai pas ici sur la question des plateformes et de la place qu'elles occupent, ni sur leur accélération fulgurante, et nous ne pourrions pas non plus parler des modèles économiques qui se cachent derrière ces plateformes, ni de l'apparition, pas si récente mais qui s'accélère, de nouvelles structures

de diffusion : des plateformes de réalité virtuelle, au lancement officiel du Metaverse par Meta (Facebook), en passant par la prolifération des sites et plateformes de diffusion et de vente de NFTs. Quoi qu'il en soit, je pense qu'il est important de se placer dans le contexte de la production et de la diffusion de la création vidéo, car c'est de cela que nous parlons ici, et c'est de cela que nous allons parler, et c'est dans ce contexte que se déroule la présente remise de prix.

Avec cette brève et très rapide introduction, ce que nous voulions mettre en évidence, c'est le lieu à partir duquel, en tant que membres du jury des deux prix VIDEOFORMES, nous avons procédé.

La question des médias, que ce soit dans ses aspects de médialité, de médiation ou d'intermédiation, présente un intérêt particulier pour l'art vidéo. Et nous, les trois membres du jury, avons été sensibles à cette triple question qui s'impose à nous lorsque nous voulons parler des médias. Nous pouvons penser à un cercle, nous pouvons dire cercle, nous pouvons dessiner un cercle, nous pouvons chanter en cercle, nous pouvons créer une forme circulaire avec nos bras, nous pouvons filmer un cercle, nous pouvons créer une image de synthèse d'un cercle au moyen d'un ordinateur, nous pouvons concevoir un cercle en trois dimensions et l'insérer dans un casque de réalité virtuelle, nous pouvons projeter un cercle de synthèse dans un contexte physique avec un



VIDEOFORMES 2022, 17 mars 2022, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand © Photo : Loiez Deniel

casque de réalité augmentée... Je pense que vous avez compris que l'on peut faire plusieurs cercles, et quelqu'un qui n'en est pas conscient pourrait dire que cela n'a pas d'importance, parce qu'au final, c'est toujours un cercle.

Cependant, loin de cette simplification, la théorie des médias nous permet de penser à chacune de ces instances d'une manière différente et complexe.

En fait, écrire ces lignes m'a fait penser à une lettre que le philosophe allemand Friedrich Nietzsche a envoyée à son ami et confident Heinrich Koselitz (aka Peter Gast) après une expérience inédite que le philosophe au marteau avait eue avec une machine à écrire (l'une des premières à arriver sur le marché). Nietzsche écrit : « vous avez raison : notre outillage scripturaire forge avec nous nos pensées. Quand mes doigts seront-ils capables de taper une longue phrase ! ». Et désespéré, il finit la lettre sur ces mots écrits à la main : « Diable ! vous pouvez déchiffrer cela aussi ? ». Nietzsche pose ainsi la question fondamentale des médias dans la triple dimension que j'ai évoquée plus haut, celle de la médialité, de la médiation et de l'intermédiation ; autrement dit, celle de la technologie

des médias, celle du discours, et celle du support dans lequel ils se développent.

Faire de l'art vidéo, ce n'est pas faire du théâtre ou de la photographie. En tant que membres du jury, nous n'avons pas eu la prétention de définir ce qu'est l'art vidéo, mais nous nous sommes sentis dans l'obligation de proposer notre propre vision de ce qui, à notre humble point de vue, entrainé ou non dans la catégorie de ce qui serait examiné. Ainsi, par exemple, nous, les membres du jury, nous n'avons pas voulu classer *Swallow the universe* de l'artiste Nieto, dont la technique de production est celle d'un film d'animation. Et bien que cette catégorisation puisse et doit être remise en question, elle nous permet d'affirmer une certaine vision de l'art vidéo, et c'est sur cette base que nous avons fait notre sélection.

À vrai dire, l'un des points sur lesquels les membres du jury se sont mis d'accord est qu'il n'y aura pas un critère de sélection exclusif, mais une combinaison complexe de plusieurs, que nous allons rapidement énumérer afin de rendre le processus aussi clair et transparent que possible.

Tout d'abord, et de commun accord, le premier élément d'analyse et d'appréciation des œuvres

des 33 artistes était la qualité artistique de l'œuvre, c'est-à-dire les moyens artistiques, esthétiques, conceptuels et pratiques utilisés dans l'élaboration de l'œuvre. C'est probablement l'aspect le plus difficile et le plus subjectif et il se construit à partir d'une histoire que chacun de nous, membres du jury, a et que nous apportons avec nous comme un bagage. C'est, en somme, l'accumulation et la synthèse des références qui nous traversent.

Le deuxième élément, auquel nous étions tous les trois très sensibles, était les thèmes abordés. Il nous semblait important que les œuvres soient confrontées à une réalité qui est la nôtre aujourd'hui. Le troisième élément, je ne veux pas dire en termes hiérarchiques, puisque tous les critères sont également valables, mais qu'il nous a semblé important de souligner, c'est de représenter, dans la mesure du possible, la diversité, que ce soit en termes de genre, de nationalité, de type de production, etc.

Bien, avec ces éléments, et après cette longue introduction, nous pouvons passer à la sélection. Commençons par les mentions. En effet, il nous a semblé important de distribuer cinq mentions, ce qui est un nombre important, mais nous pensons que, même si cela ne signifie pas un prix en espèces, c'est une reconnaissance du travail de ces cinq artistes, car la qualité de leurs productions et de leurs propositions est bien méritée.

Les cinq mentions, que nous allons présenter sont énumérées dans l'ordre dans lequel nous les avons découvertes mais cela ne préfigure en rien une hiérarchie interne.

Filling in Physical Reality, Living in Digital Reality (par Yoon Gyonyoung) nous a semblé être une proposition fraîche, originale, réalisée avec peu de moyens et beaucoup d'imagination ; il nous a semblé important de souligner le caractère artisanal de la fabrication qui lui donne toute son élégance ; les thèmes abordés par cette œuvre nous ont semblé particulièrement riches et adaptés, à savoir : la dissolution des frontières entre le physique et le virtuel, le lieu des traditions, la distance entre le lieu d'origine et le lieu de résidence, la solitude, la rupture. Pour toutes ces raisons, le jury du Festival a voulu lui accorder une mention.

Contraindre (de Galdric Fleury et Antoine Fontaine) est une production à l'opposé de la production précédente. Ici, les moyens utilisés pour son développement sont plutôt à grande échelle ;

la capture du mouvement et sa transposition en images de synthèse. La production est impeccable, et c'est un grand plaisir. Mais ce qui nous a le plus frappé, ou plutôt ce qui a retenu notre attention, c'est la narration, la manière dont le réalisateur se positionne en tant que narrateur et par rapport aux événements racontés ; le thème, principalement centré sur la violence que le pouvoir exerce sur les corps, mais aussi sur l'existence ou la souffrance d'être et de vivre ces corps dans l'espace public quand celui-ci est dominé par le pouvoir de l'État. Ce sont toutes ces raisons qui nous ont amenés à accorder une mention.

In dividus (de Jean-Pierre Perolini) est un film différent, plus proche de la forme expérimentale et de l'expérimentation. Le jury a été sensible à la relation que le réalisateur a su tisser entre la question des corps et de leurs relations dans une tradition peu explorée, et notamment assez absente ces dernières décennies, qui est la question de l'écriture. En utilisant des techniques d'animation et de montage, le film propose une grammaire des corps qui simule, par moments, l'écriture égyptienne des hiéroglyphes ; la composition en lignes renforce l'idée de tablettes d'argile et de composition avec un récit dans lequel la dimension sociale, la relation à l'autre, apparaît comme l'élément constitutif de l'écriture.

Top Down Memory (de Daniel Theiler) part d'une idée originale et puissante, quand on connaît l'histoire politique du XX^{ème} siècle, à savoir la place du balcon comme espace de pouvoir et de domination. La pièce est construite autour d'une personne, une comédienne qui reproduit et dialogue avec certains des dictateurs et tyrans du XX^{ème} siècle qu'elle bichonne et reproduit. La performance de la comédienne mérite une mention spéciale.

Enfin, *Banana Island* (de Caroline Schwarz) se distingue par sa simplicité et son efficacité. Construit à partir d'une superposition d'images réelles et d'un paysage généré en animation, sur une esthétique qui oscille entre le kitsch et l'exaltation de couleurs fortes sur des surfaces plastiques, qui portent le discours de la critique socio-politique dans l'espace de la parodie et de la comédie, le film résume en 4'30 les rapports de domination, d'exploitation, d'extraction, de vidage, de surabondance, de meurtre, de cupidité et de délire des puissances coloniales.

Nous arrivons maintenant au moment des prix VIDEOFORMES 2022. Le jury, après discussion et délibération, a décidé de décerner un prix VIDEOFORMES 2022 du Conseil Départemental du Puy-de-Dôme à deux œuvres ex-æquo.

Le premier de ces prix a été attribué au film *Useless Opera Singers* (de Pablo Serret de Ena). Le film raconte l'histoire d'un voyage intérieur, celui du réalisateur, qui se matérialise par un véritable voyage, une véritable aventure, puisqu'il s'agit d'une expédition en bateau dans l'Arctique. Ainsi, Pablo Serret de Ena nous emmène dans un voyage où le temps semble s'être arrêté ; le spectateur visite, avec le réalisateur, des lieux et des espaces où, à une autre époque (celle de l'Union soviétique), la vie s'était installée et où les signes d'un quotidien subsistent encore, non plus à travers les corps, mais comme une absence, exprimée par la poussière, l'abandon, le silence... Le voyage se poursuit de plus en plus profondément dans la glace profonde, où seul le paysage se décline en milliers de formes blanches. Un voyage à la fois poétique et méridional, où les relations sont ponctuées de présentations rapides des coéquipiers. L'exploration de l'Arctique se confond avec l'exploration du langage et cette dernière avec une grammaire visuelle intense.

Le deuxième prix est attribué au film *Very, Very, Tremendously* (de Guangli Liu). Dès son excellent titre, le film est un cri d'alarme ; Le désespoir ou l'urgence qui se manifeste dans la répétition de l'adverbe « très » du titre et la conjonction et le choix de l'adverbe « formidablement » expriment d'une certaine manière la difficulté à laquelle nous sommes confrontés au début de la deuxième décennie du XXI^{ème} siècle, où l'urgence environnementale, l'accélération du changement climatique, la succession des catastrophes naturelles, ne semblent pas altérer le rythme tranquille de l'humanité qui, sans autre appréhension que la dénonciation, se dirige à grands pas vers l'abîme tant physique et naturel qu'existential. Les crypto-monnaies apparaissent ici comme l'un des emblèmes de cet aveuglement généralisé. Le film de Guangli Liu nous confronte à une nouvelle situation dans laquelle chacun de nous fait partie des deux maillons de la chaîne, en tant que producteur de contenu et consommateur. La longue liste de références Youtube sur laquelle se termine le film fonctionne comme une métaphore de la situation qu'il dénonce, puisque tel

un serpent se mordant la queue, le film s'approprie les ressources déposées par les utilisateurs et crée en même temps un nouveau maillon de la chaîne. Très fortement, cela nous rappelle ce passage de la *Naissance de la tragédie* : « d'après l'antique légende, le roi Midas poursuivit longtemps dans la forêt le vieux Silène, compagnon de Dionysos, sans pouvoir l'atteindre. Lorsqu'il eut enfin réussi à s'en emparer, le roi demanda quelle était la chose que l'homme devrait préférer à toute autre et estimer au-dessus de tout. Immobile et obstiné, le démon restait muet, jusqu'à ce qu'enfin, contraint par son vainqueur, il éclata de rire et laissa échapper ces paroles : *Race éphémère et misérable, enfant du hasard et de la peine, pourquoi me forces-tu à te révéler ce qu'il vaudrait mieux pour toi ne jamais connaître ? Ce que tu dois préférer à tout, c'est pour toi l'impossible : c'est de n'être pas né, de ne pas être, d'être néant. Mais, après cela, ce que tu peux désirer de mieux, c'est de mourir bientôt* ».

Enfin, le prix VIDEOFORMES 2022 de la Ville de Clermont-Ferrand est attribué au film *Love & Revenge* (de Anhar Salem) ; il s'agit d'un film entièrement tourné en Arabie Saoudite, où la réalisatrice est actuellement installée. Le film suit les aventures d'une jeune femme et d'une de ses amies dans la construction de leur individualité à travers les réseaux sociaux. Si le thème des réseaux et la place qu'ils occupent dans la vie des jeunes et des adolescents, et pas seulement eux, à l'époque actuelle, n'est pas une nouveauté ; et que depuis moins de dix ans, la terminologie des réseaux a commencé à pénétrer toutes les sphères de la vie et de la création artistique ; que la présence d'Instagram ou de Snapchat, de Twitter ou de Twitch dans les chansons de rap et de hip-hop, voire dans les chansons françaises, ne soit plus une exception, le film de Anhar Salem est intéressant dans son traitement de cette relation et notamment, en plaçant ce traitement dans le contexte de la géopolitique, en situant le développement de l'action dans un pays comme l'Arabie Saoudite.

Diego Jarak, Gabriela Golder, Saeed Khavar
Nejad, mars 2022
© Turbulences Vidéo #115

MENTIONS **PRIX VIDEOFORMES 2022**

Filling in Physical Reality, Living in Digital Reality / Yoon Gyonyoung / 2020 / SWE / 3'20

En tant qu'étudiante internationale, j'ai été confrontée à un problème que je n'avais jamais eu de ma vie auparavant - « Trouver un endroit où j'ai ma place ». Et c'était plus difficile que je ne l'aurais jamais imaginé. Ainsi, au lieu de me battre pour me faire une maison dans la réalité physique, je l'ai fait dans la réalité numérique en appliquant des couches recréées numériquement sur ma réalité physique, dans l'espoir de combler les vides de ma vie.

Programme #6, diffusion dimanche 20 mars à 13h, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.

Contraindre / fleuryfontaine (Galdric Fleury, Antoine Fontaine) / 2020 / FRA / 11'

Nous sommes tous et toutes prisonniers et prisonnières d'une nationalité, d'une condition sociale, d'un genre, d'une couleur de peau, auxquels la police et la répression d'État nous forcent à nous résigner. Ce film raconte comment souffrent les corps, sous les coups, la contrainte et l'humiliation.

Programme #7, diffusion dimanche 20 mars à 14h30, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.



MENTIONS **PRIX VIDEOFORMES 2022**

***in dividus* / Jean-Pierre Perolini / 2021 / FRA / 8'07**

in dividus est une archive, une tablette d'argile numérique. Une archive comportementale sur la question des relations, à deux, à trois, à mille où l'individualité de chacun côtoie celle de l'autre.

Programme #5, diffusion dimanche 20 mars à 10h45, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.

***Banana Island* / Caroline Schwarz / 2021 / DEU / 4'30**

Un bananier se rend compte que les gens semblent s'approcher de son habitat en bateau. Paniqué par la pensée des étrangers, il se met à manger son île de bananes, tandis que le bateau s'approche de plus en plus.

Programme #3, diffusion samedi 19 mars à 14h30, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.



MENTION **PRIX VIDEOFORMES 2022**

Top Down Memory / Daniel Theiler / 2020 / DEU / 12'20

Le film traite de la manipulation de l'histoire dans le cadre de la reconstruction du château de Berlin (« Humboldtforum »). Partant des troubles liés à une prétendue proclamation de la république socialiste depuis l'un des balcons en 1918, le film examine d'autres événements politiques qui se sont produits sur les balcons. Les reconstitutions d'événements politiques et culturels iconiques sur le balcon d'origine soulèvent des questions sur l'authenticité et la manipulation. Comment l'écriture de l'histoire se fait-elle ? Qui écrit notre histoire ? Comment fonctionne la mémoire collective ? Le balcon, en tant que manifestation architecturale des hiérarchies politiques du pouvoir, devient le pivot de l'œuvre.

Programme #6, diffusion dimanche 20 mars à 13h, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.



CHARITY COLLIN

LINUS RALLING

MECHTHILD SCHADE

MANDY UNGER

THALIA WERNER

A FILM BY DANIEL THEILER

TOP DOWN MEMORY

NOTHING IS AS UNPREDICTABLE AS THE PAST



International Short Film Festival
Oberhausen



German Online Competition


RENCONTRES
INTERNATIONALES
PARIS/BERLIN



WRITTEN & DIRECTED BY DANIEL THEILER DOC SMINA BLUTH COSTUME DESIGNER MOMME OSTENDORF MUSIC BERTOLT MEYER & JAN OSTENDORF

EDITED BY NADJA KRÜGER & DANIEL THEILER SOUND MIX JOCHEN JEZUSSEK SCENOGRAPHY MOMME OSTENDORF SOUND ÖZCAN ERTEK

DRONE OPERATOR MORITZ HOSSLI VOICE WERA BUNGE MAKE UP EVIN YEYREK CHOREOGRAPHY MANDY UNGER COLOR CORRECTION IVAN MARKOVIĆ

SUPPORTED BY THE COMMISSION FOR ARTISTIC AND SCIENTIFIC PROJECTS (AKKW) OF THE UDK BERLIN  Universität der Künste Berlin

PRIX EX-ÆQUO VIDEOFORMES 2022

DU CONSEIL DÉPARTEMENTAL DU PUY-DE-DÔME

***Very, Very, Tremendously* / Guangli Liu / 2021 / FRA / 12'12**

Prenant pour fil conducteur la monnaie virtuelle et les déchets numériques, *Very, Very, Tremendously* tente d'explorer la manière dont les actes de production et de consommation du monde virtuel interagissent systématiquement avec la réalité, tout en reflétant comment les « deux réalités » coexistent dans un conflit géopolitique.

Programme #8, diffusion dimanche 20 mars à 16h, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.

***USELESS OPERA SINGERS* / Pablo Serret de Ena / 2021 / DEN / 28'**

Un homme est poussé par une force inconnue en un lieu aux caractéristiques extraordinaires dans le Haut-Arctique. C'est dans ces confins qu'il trouvera peut-être la réponse. Entre un périple introspectif et la poésie de l'absurde.

Programme #4, diffusion samedi 19 mars à 16h, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.



PRIX VIDEOFORMES 2022

DE LA VILLE DE CLERMONT-FERRAND

Love & Revenge / Anhar Salem / 2021 / France / 31'13

Une adolescente tente d'échapper à sa réalité en utilisant un filtre Instagram après être rentrée tard chez elle. Le désir d'être libre en n'existant que sous forme d'image s'effondre lorsqu'elle perd le contrôle de son avatar. À distance, Anhar présente sa famille et ses amis qui tournent et jouent pour le film comme des versions fictives d'eux-mêmes, explorant et planant entre la vie privée et publique en Arabie saoudite.

Programme #1, diffusion samedi 19 mars à 10h45, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.





À l'occasion de la remise des prix VIDEOFORMES 2022, Anhar Salem, la lauréate, a fait parvenir un courrier depuis son pays, l'Arabie Saoudite, aux organisateurs et au jury afin qu'il soit lu devant l'auditoire. L'artiste a accepté sa publication.

LETTRE À DOODY

C'est une journée venteuse ici à Jeddah, en Arabie Saoudite, et je pense au film que j'ai fait à distance avec ma sœur Ansam, et ma nièce Doody, la protagoniste. Le film était une tentative de catharsis pour nous et pour elle à cette époque, je ne pouvais pas dire ce qui se passait exactement, nous avions peur, alors nous avons décidé d'écrire cette histoire de cyber-contes de fées, le film a été fait en réjouant et en reproduisant leurs pratiques sur les médias sociaux et leur esthétique, fait dans leur environnement réel et raconté d'une manière classique influencée par des films comme *Perfect Blue*, *Vertigo* et *Ms.45*.

La question principale du film était la suivante : comment dépeindre l'expérience de l'utilisateur du téléphone dans une forme temporelle ? Et la réponse se trouvait dans la partie psychologique de l'expérience du téléphone, comme dans le nouveau genre « Social Media Horror ». L'euphorie de personnaliser notre peau pendant une conversation normale. Le plaisir, l'addiction, la terreur et l'anxiété que suscitent les notifications qui s'immiscent en nous sans rien demander. Les questions existentielles après avoir fait défiler nos *selfies* ou la *timeline* bondée avant de dormir, ou l'aliénation qui vient après avoir posé nos corps devant nos écrans verticaux, comme des miroirs noirs qui avalent notre physicalité à travers ce monde plat de textes et d'images. Tout ceci était une façon de traduire notre peur qui surgit à travers nos téléphones, principalement la peur de Doody dans son propre contexte.

Avant et au moment du tournage, Doody était confrontée à un procès pour avoir publié quelques

photos sur son compte privé sur les médias sociaux. Une accusation est venue par le biais de ce que je pourrais appeler : l'hyper surveillance de masse, qui ne peut se produire sans le design et les algorithmes de ces plateformes. Ici, les internautes peuvent accuser n'importe qui en créant un hashtag. Du côté du gouvernement, ils peuvent donner leur accord par une accusation formelle, comme un accord entre les deux pouvoirs : le pouvoir de masse et le pouvoir de l'État, pour créer cette machine qui ne produit que de la peur, pour contrôler les gens dans l'espace numérique et réel, où généralement les jeunes sont utilisés comme appâts.

La souffrance de Doody était énorme, et le film était trop petit pour elle.

La semaine dernière, Doody a décidé de mettre fin à l'histoire. Elle est décédée dans un lieu public.

Il y a un mois, j'ai demandé à Doody si elle pensait que je l'avais utilisée pour le film. Elle a répondu : *Non, je me suis servie de toi.*

Et aujourd'hui, et à cause de cette première projection après son décès, si vous me le permettez, je vais vous utiliser et utiliser cet espace public pour lire les petites condoléances de l'équipe, de la famille, à Doody, à distance.

Ansam : Pendant un certain temps, je ne pouvais pas tenir la caméra et voir la beauté qui m'entourait. Quand Anhar m'a dit que le prochain film serait sur Doody, cela signifiait pour moi que je serais avec Doody et que le film ne serait pas seulement sur elle mais sur la vie elle-même.



L'actrice Doody dans *Love & Revenge*, 2021, France, 31'13 © Réalisation : Anhar Salem

J'aimerais pouvoir voir à nouveau ta beauté devant moi et photographier ce que mes yeux voient.

Loulou : Je ne peux pas dire grand chose de toi, tu vas nous manquer, mais tu nous as appris à vivre à ton image. Tu seras toujours ma muse.

Abdulrahman : Je n'ai jamais rencontré quelqu'un comme Doody, elle était jeune, intelligente, pure, et pleine de vie. Elle voulait juste être elle-même et ne faire de mal à personne. Doody serait si heureuse si elle pouvait voir comment son histoire a touché beaucoup de cœurs, sa belle âme restera toujours avec nous, travailler avec elle m'a appris beaucoup de choses sur elle. Des choses que je n'oublierai jamais. Repose en paix Doody.

Amani, la mère : Mon papillon, tu t'es envolée en paix... et tu as enlevé la peur de ton cœur.

Anhar Salem © Turbulences Vidéo #115

JURY ÉTUDIANT (UCA)

Prix VIDEOFORMES de l'Université de Clermont Auvergne : créé en 2012 à l'initiative de VIDEOFORMES, de l'Université Clermont Auvergne (et en particulier l'UFR Lettres, Culture et Sciences Humaines, et le département Métiers de la Culture) et du Service Université Culture.



FANNY ARDECHIRI
(Licence - Lettres Classiques)



LÉA DELÉCLUSE
(Licence - Sciences du Langage)



JÉRÉMY BOURDILLAT
(Licence - Anglais)

MENTIONS VIDEOFORMES 2022

JURY DE L'UNIVERSITÉ CLERMONT AUVERGNE

Love & Revenge / Anhar Salem / 2021 / FRA / 31'13

Cf. page 26

THE NIGHT MANIFESTO / Arthur Lacomblez / 2021 / FRA / 7'51

La nuit constitue un espace-temps dans lequel le désordre doit s'exprimer, une soupape nécessaire pour ceux à qui la société fait tellement défaut. En quatre tableaux, *Le Manifeste de la Nuit* dresse le portrait de cette communauté qui ne saurait exister autrement que dans la pénombre des dancefloors.

Programme #7, diffusion dimanche 20 mars à 14h30, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.



THE NIGHT

Directed by
Arthur Lacomblez

MANIFESTO

PRIX VIDEOFORMES 2022

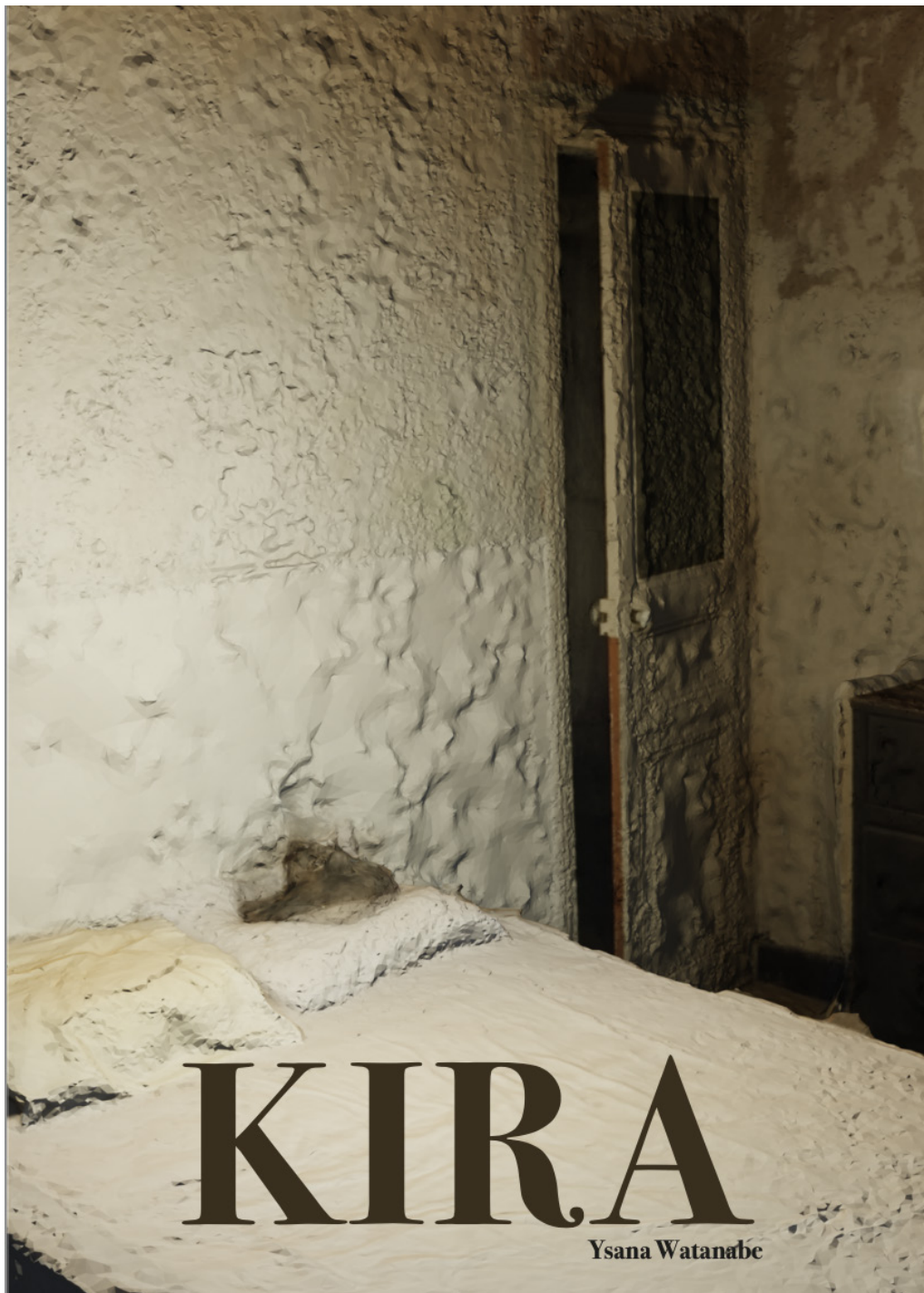
DE L'UNIVERSITÉ CLERMONT AUVERGNE

***Kira* / Ysana Watanabe / 2021 / FRA / 15'02**

Kira est un court-métrage réalisé entièrement en photogrammétrie qui s'interroge sur le phénomène social des disparitions volontaires, très présent, voire normalisé au Japon. Par l'image, le texte et la musique, *Kira* évoque l'histoire d'un homme d'affaires à la vie lisse qui s'évapore et qui écrit une lettre à sa femme qui l'imagine partie dans des lieux inventés pour l'y voir heureux.

Programme #5, diffusion dimanche 20 mars à 10h45, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.





KIRA

Ysana Watanabe

COMPÉTITION VIDEOFORMES 2022

FILMS EN COMPÉTITION (par ordre alphabétique)

[*Khun-giân*] : *La troisième voix* / Hsin-I Lin / 2021 / TWN / 4'35

En 1697, Yu Yonghe, un fonctionnaire de la dynastie Qing se rendit de la province du Fujian en Chine jusqu'à Taïwan, voyage qu'il raconta dans les *Notes de voyage de la petite mer* (aussi connu sous le nom de *Journal des mines de soufre*). Deux cents ans plus tard, l'auteur japonais Haruo Sato se rendait à son tour à Taïwan dans les années 1920 et publiait *A Journey of Colonisation*. Ce cinéma database d'objets suit le parcours de Yu Yonghe et Haruo Sato, en documentant le paysage sonore de Taïwan de 2015 à 2021. Le film traduit la « voix narrative » d'une scène littéraire interculturelle en « sons », « mots » ou « phrases », générant une « autre langue maternelle » par le biais de l'haptique sonore et visuelle.

Programme #1, diffusion samedi 19 mars à 10h45, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.

#31# (*appel masqué*) / Ghyzlène Boukaila / 2021 / FRA, DZA / 16'16

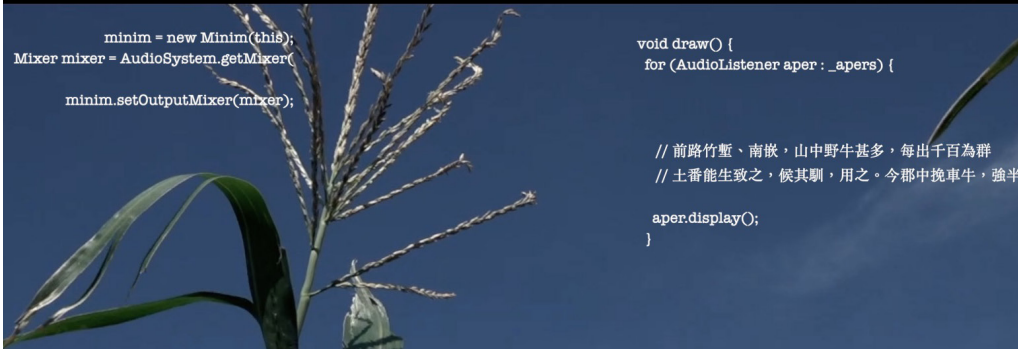
Au large d'un monde en reconstruction, une voix dont on ignore la source surplombe la ville et sonne comme une injonction. En résistance à cette diction autoritaire, une nouvelle voix émerge. Cheikh Morad Djadja se fraye un chemin au sein de cet univers, il doit se rendre au Taxiphone et y laisser son propre message crypté.

Programme #6, diffusion dimanche 20 mars à 13h, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.



```
float temperature = 26;
float tempThreshold = 28;
```

```
// 飯竟，復登車，道由海墘橫涉小港
// 打過沙岸開二十餘里
```



```
minim = new Minim(this);
Mixer mixer = AudioSystem.getMixer(
    minim.setOutputMixer(mixer);
```

```
void draw() {
    for (AudioListener aper : _apers) {
```

```
// 前路竹塹、南嶽，山中野牛甚多，每出千百為群
// 土番能生致之，候其馴，用之。今郡中挽車牛，強半
```

```
aper.display();
}
```



COMPÉTITION **VIDEOFORMES 2022**

FILMS **EN COMPÉTITION** (par ordre alphabétique)

***An souvenir à demi-rêvé* / Úrsula San Cristóbal / 2021 / ESP / 6'26**

Entre le souvenir, le rêve et le cauchemar, entre la peau et le numérique, à la recherche d'une image et d'un son pour exprimer désirs, affections, peurs, angoisses, force, fragilité et espoir. Un processus où le plaisir est dans la recherche en soi.

Programme #8, diffusion dimanche 20 mars à 16h, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.

***Atomic* / Felicia Honkasalo, Akuliina Niemi, Sinna Virtanen / 2020 / FIN / 13'18**

Atomic est un voyage poétique qui raconte l'histoire d'un bijou spécial. Cet ornement de cheveux a été commandé par l'armée américaine en 1945. La pierre ornementale est la trinitite radioactive, résultant du premier essai nucléaire sur le sol du Nouveau-Mexique. Dans ce petit objet se mêlent violence et beauté, matières précieuses sublimes et particulières et incomplétude humaine.

Programme #2, diffusion samedi 19 mars à 13h, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.



COMPÉTITION **VIDEOFORMES 2022**

FILMS **EN COMPÉTITION** (par ordre alphabétique)

Dungeon / Jérémy Griffaud / 2021 / FRA / 7'07

La proposition aborde un trait éminemment caractéristique de notre société actuelle, la course à la célébrité, ou pour le dire différemment, l'envie de sortir de l'ombre pour entrer dans la lumière, en espérant parfois même devenir cette « lumière ».

Programme #4, diffusion samedi 19 mars à 16h, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.

Grid / Alexandre Alagôa / 2021 / PRT / 14'

Un rituel de grilles, de reflets et d'abîmes. Un état total d'entropie. Un espace qui s'auto-dévore. Un vertige qui détruit la gravité de la Terre. Un piège, qui nous capture dans les tréfonds d'un écran de lumière: « Cette arène blanche où convergent des centaines d'espaces » (Hollis Frampton).

Programme #5, diffusion dimanche 20 mars à 10h45, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.



COMPÉTITION **VIDEOFORMES 2022**

FILMS **EN COMPÉTITION** (par ordre alphabétique)

***Hybrid Terrains* / Élise Guillaume / 2021 / BEL / 6'06**

Hybrid Terrains (Terrains Hybrides) met en dialogue le corps humain avec le monde végétal. Ce travail se veut non-anthropocentrique, notamment à travers la bande-son créée à partir d'enregistrements de signaux électromagnétiques émis par les plantes. Le film vous invite ainsi à observer, sentir et remettre en question le lien entre l'homme et le monde végétal.

Programme #3, diffusion samedi 19 mars à 14h30, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.

***In Your Room* / Alessandro Amaducci / 2021 / ITA / 2'27**

Il y a un orage dehors. Vous dansez dans un espace intérieur qui abrite le danger venant de l'extérieur. Protégez votre souffle, mais dansez quand même. C'est votre chambre. Dans votre chambre.

Programme #6, diffusion dimanche 20 mars à 13h, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.



COMPÉTITION **VIDEOFORMES 2022**

FILMS **EN COMPÉTITION** (par ordre alphabétique)

***L'Ombre Quantique* / Frank Ternier / 2021 / FRA / 8'30**

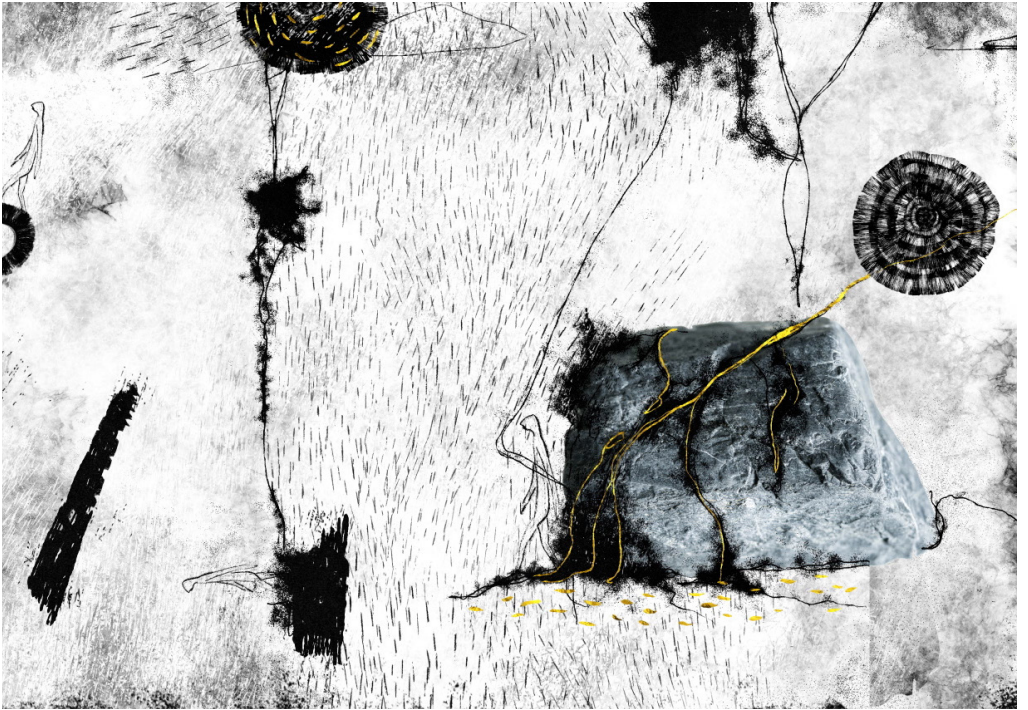
J'écris souvent au volant de mon véhicule, je suis le fil d'une idée et celles qui suivent, je regarde les rues défiler... Je m'arrête au feu, je regarde au-delà de mon rétroviseur. Je suis derrière ce volant ?

Programme #7, diffusion dimanche 20 mars à 14h30, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.

***La plage aux êtres* / Kendra McLaughlin / 2021 / FRA / 20'**

Alors que son équipe numérise les traces d'une créature non-identifiée, une paléontologue entre en deuil pour un proche. Une méditation sur la préservation, enfant de la découverte et mère de la perte.

Programme #2, diffusion samedi 19 mars à 13h, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.



COMPÉTITION **VIDEOFORMES 2022**

FILMS **EN COMPÉTITION** (par ordre alphabétique)

***La réponse de la Terre* / Giulia Grossmann, Alice Barbaza / 2021 / FRA / 20'**

Errance scientifique et psychédélique, *La réponse de la Terre* est une réflexion sur le sens des images, leur nature et pérennité. Nous suivons le fil des pensées d'un homme qui pourrait être tout autant astrophysicien, archiviste du CERN ou musicien. Voyage graphique mental et sensoriel, le narrateur nous mène dans une réflexion sur l'infiniment grand et l'infiniment petit...

Programme #3, diffusion samedi 19 mars à 14h30, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.

***Lenin's Dream* / Boris Everts / 2021 / NLD / 9'30**

Lenin's Dream est un collage vidéo surréaliste sur les cauchemars de Lénine et l'effondrement du paradis socialiste. Il présente une imagerie vivante et surprenante qui active l'esprit des spectateurs pour qu'ils créent leur propre histoire logique. La juxtaposition de réalités qui s'affrontent, comme les flamants roses et les défilés militaires, crée une atmosphère à la fois inquiétante et lyrique.

Programme #1, diffusion samedi 19 mars à 10h45, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.



COMPÉTITION **VIDEOFORMES 2022**

FILMS **EN COMPÉTITION** (par ordre alphabétique)

***Letters from Silivri* / Adrian Figueroa / 2020 / TUR, DEU / 15'51**

Letters from Silivri s'inspire de lettres du philanthrope et intellectuel turc Osman Kavala pour documenter la chronologie de son emprisonnement. La séparation de la voix et de l'image vise à offrir plus de résonance aux lettres de Kavala auprès des spectateurs, tout en plaçant ses mots dans le contexte de la société civile.

Programme #8, diffusion dimanche 20 mars à 16h, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.

***Nanterre* / Pierre Martin Oriol / 2021 / FRA / 9'28**

Sous les objets, derrière les murs et sous la poussière, nous cherchons des souvenirs, des traces. Qu'advient-il de nos fantômes quand nous fermons les lieux qui nous accueillent ? Comment un théâtre vide accueille-t-il l'âme de ses occupants passés ? Les lieux cherchent à dire quelque chose, mais quoi ?

Programme #2, diffusion samedi 19 mars à 13h, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.



COMPÉTITION **VIDEOFORMES 2022**

FILMS **EN COMPÉTITION** (par ordre alphabétique)

***Paysage d'été* / Vincent Burger / 2021 / FRA / 8'25**

Un paysage tumultueux et incendiaire se dessine sous un ciel d'éclipse. Tableau lent où des êtres s'affairent à des activités mystérieuses. Inspiré des toiles de John Martin, *Paysage d'été* est à mi-chemin entre le film catastrophe et la peinture paysagiste. C'est un voyage méditatif à travers nos fantasmes d'apocalypse, passés ou à venir.

Programme #5, diffusion dimanche 20 mars à 10h45, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.

***Reminiscences of 15 musicians in Beirut attempting a re-imagination of the Egyptian classic Ya Garat Al Wadi* / Charles-André Coderre / 2021 / CAN, LBN / 13'**

Ya Garat Al Wadi est un morceau populaire de la musique égyptienne composé par le légendaire musicien Mohammad Abdel Wahab et écrit par le poète Ahmad Shawqy, en 1928. Plus de 90 ans plus tard, ce film documente un orchestre contemporain de 15 musiciens, formé à l'initiative du compositeur expérimental Radwan Ghazi Moumneh, pendant cinq jours à Beyrouth pour réinterpréter ce classique.

Programme #8, diffusion dimanche 20 mars à 16h, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.



COMPÉTITION **VIDEOFORMES 2022**

FILMS **EN COMPÉTITION** (par ordre alphabétique)

***sfumato* / Robert Seidel / 2020 / Allemagne / USA / 3'18**

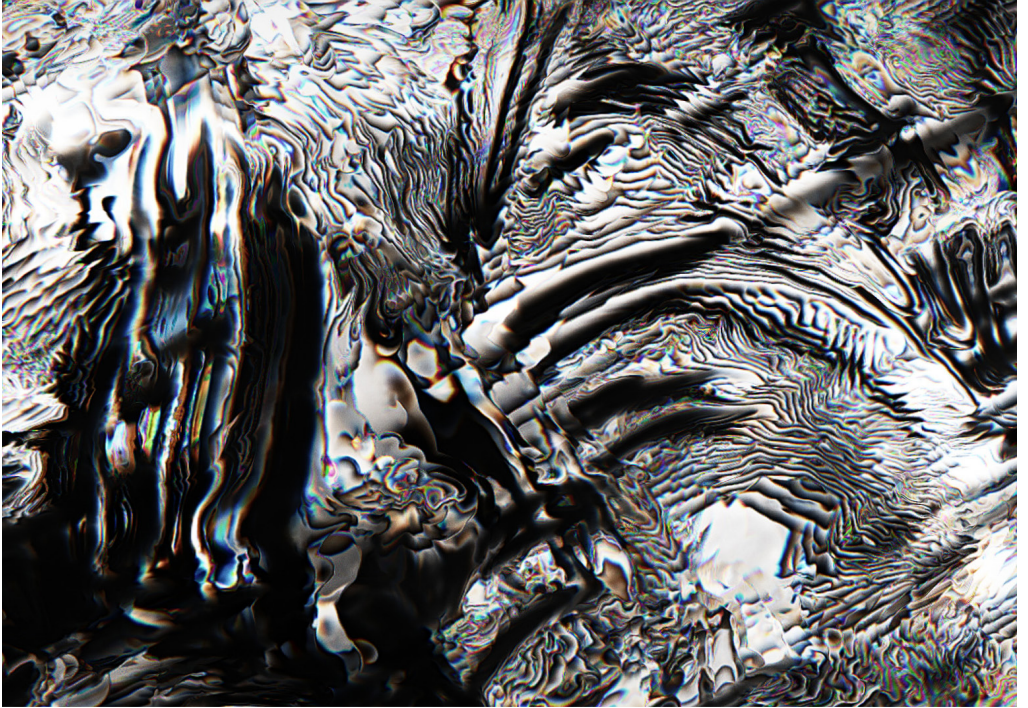
Ce film expérimental est basé sur une installation vidéo multi-canal de l'artiste berlinois Robert Seidel, repoussant les limites de la peinture abstraite à l'ère numérique. Il libère un moment sublime d'abstraction pure en le développant dans une orchestration asymétrique de séquences de peinture vidéo.

Programme #2, diffusion samedi 19 mars à 13h, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.

***SIGN* / Robert Cahen / 2021 / FRA / 10'35**

Respiration symphonique en quatre mouvements où musique et sensualité des images par glissements subtils s'offrent en contrepoint. Petite histoire d'une rencontre à déchiffrer.

Programme #4, diffusion samedi 19 mars à 16h, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.



COMPÉTITION VIDEOFORMES 2022

FILMS EN COMPÉTITION (par ordre alphabétique)

Swallow the Universe / Nieto / 2021 / FRA / 12'

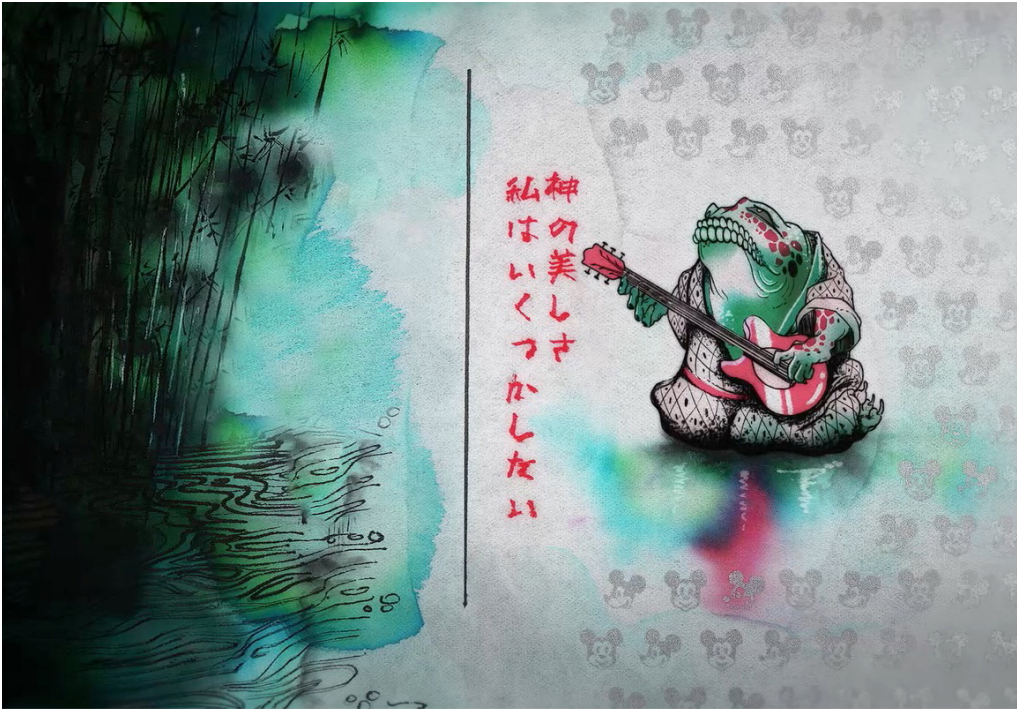
L'épopée grand-guignolesque d'un jeune enfant perdu dans les jungles profondes de Mandchourie. Sa présence soudaine engendre une complète anarchie dans le monde primitif jusqu'alors parfaitement organisé des animaux de la faune locale.

Programme #3, diffusion samedi 19 mars à 14h30, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.

Un cri dans le vide / Jonas Luyckx / 2021 / BEL / 12'26

Un film comme un cri poussé derrière mon ordi. *Stay safe* qu'ils disent. Confiné, enfoncé dans les douleurs d'un monde que je ne vois plus que par écran interposé. J'en ai presque oublié que nous pouvions être ensemble pour refuser ce modèle vendu par colis express, livré dans nos boîtes en un jour pour que notre vie soit plus facile à vivre.

Programme #6, diffusion dimanche 20 mars à 13h, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.



COMPÉTITION **VIDEOFORMES 2022**

FILMS **EN COMPÉTITION** (par ordre alphabétique)

***Unstable Matters* / Lisa Kaschubatz / 2021 / DEU / 8'20**

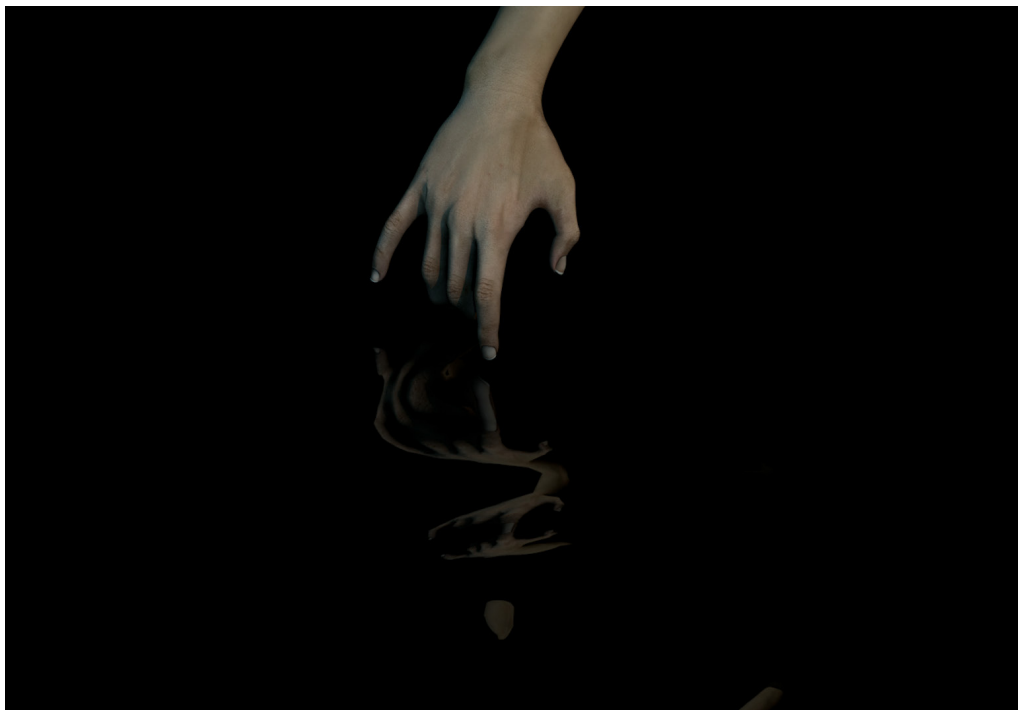
Il n'existe pas de corps unique et cohérent. Nous sommes nombreux à se contredire, s'enchevaucher, s'effacer et se fondre les uns dans les autres. La corporalité se manifeste comme étant un médium influençable et déformable qui serait menacé par le morcellement et le contrôle externe. Il s'agit du sentiment d'aliénation. Aliénation à soi-même et au monde dans lequel nous vivons. Aliénation, mais en même temps nostalgie.

Programme #7, diffusion dimanche 20 mars à 14h30, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.

***Why are people screaming?* / Bob Kohn / 2021 / FRA / 2'48**

Palimpseste de cris et de hurlements déchirant des espaces vides, vides de sens, d'humanité, d'espérance et de sacré.

Programme #3, diffusion samedi 19 mars à 14h30, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.



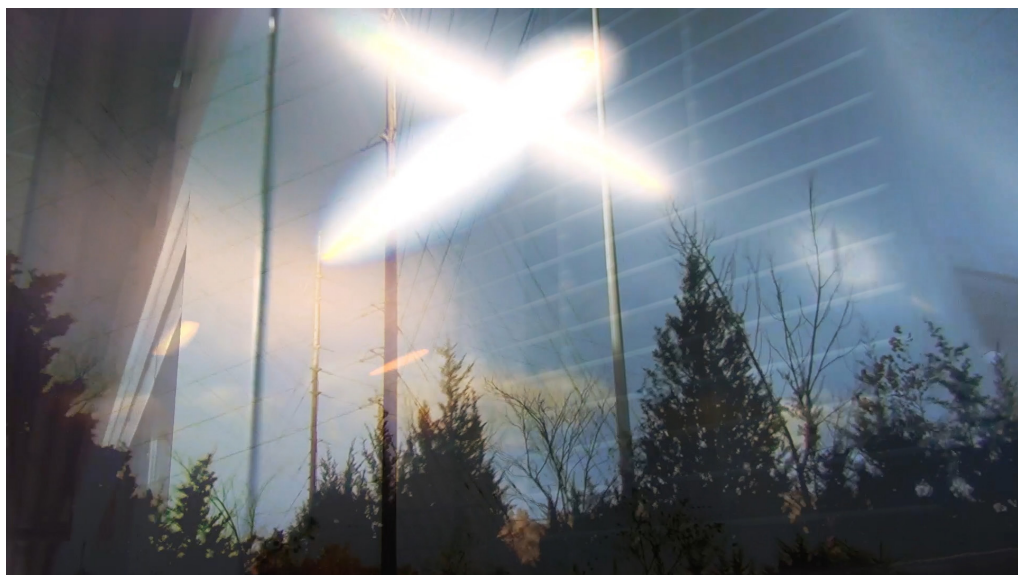
COMPÉTITION **VIDEOFORMES 2022**

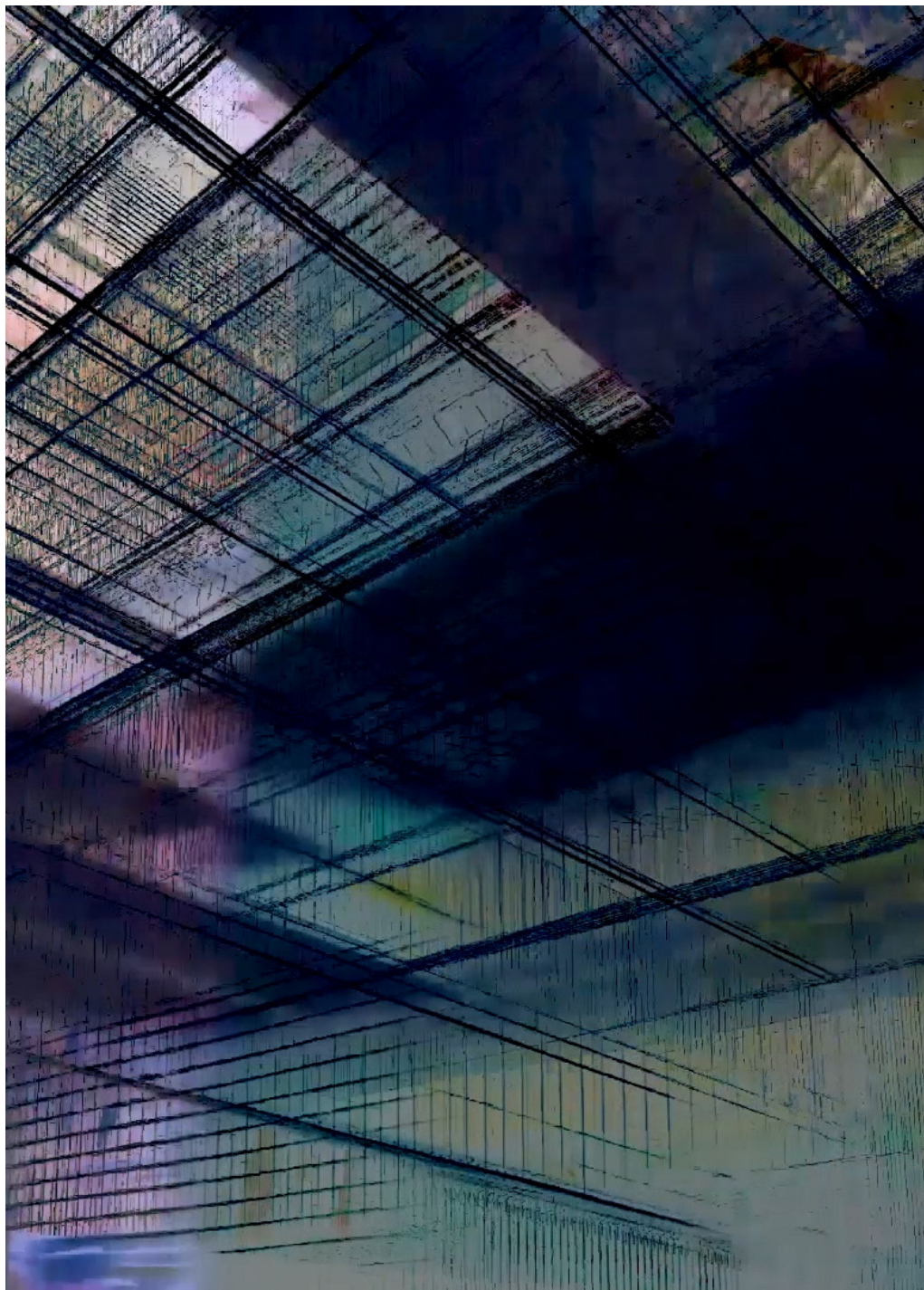
FILMS **EN COMPÉTITION** (par ordre alphabétique)

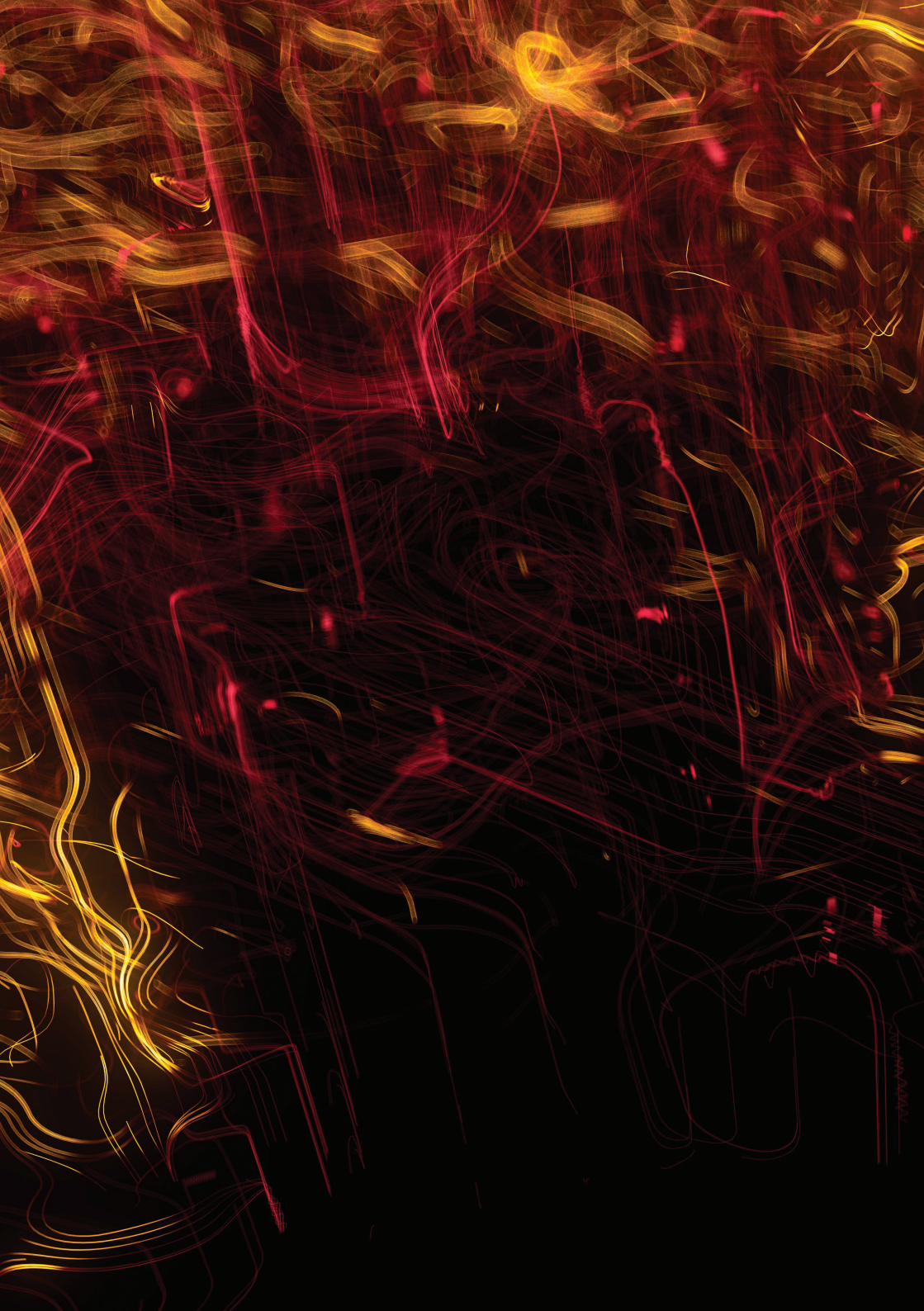
ZIG ZAG, HANDCLAPS IN ALTERNITY / Van Mc Elwee / 2021 / USA / 10'

Une série d'applaudissements, chacun créant un nouvel espace, se faisant écho à travers des mondes anonymes.

Programme #7, diffusion dimanche 20 mars à 14h30, Salle Boris-Vian, Maison de la Culture, Clermont-Ferrand.









PRIX SCAM DE L'ŒUVRE
EXPÉRIMENTALE

Jury : Géraldine Brezault, Anne-Sophie Emard,
Stéphane Haddouche, Xavier Marquis et Moïse Togo

SÉANCE SCAM*

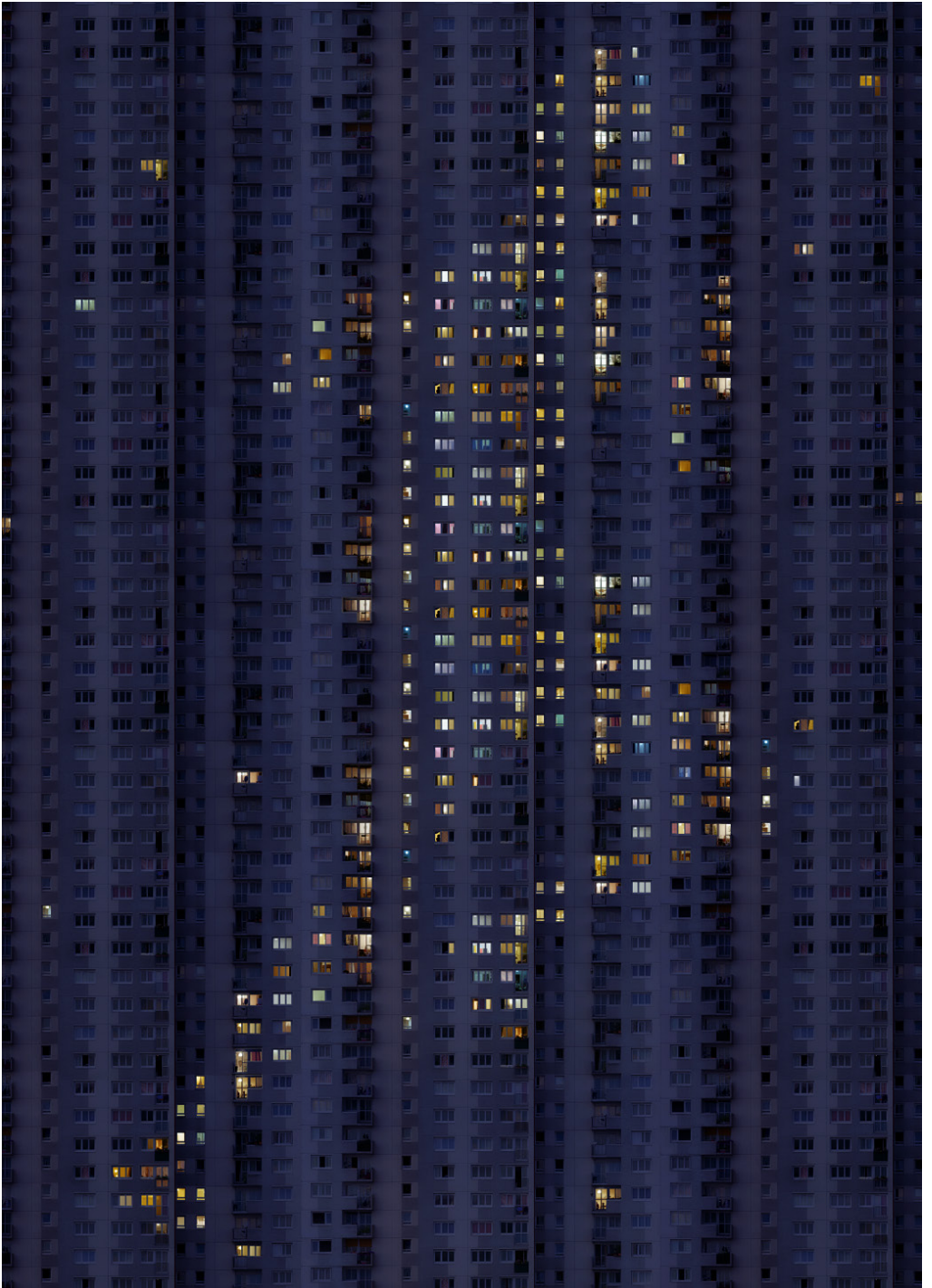
PRIX SCAM* DE L'ŒUVRE EXPÉRIMENTALE

***Inside* / Yann Chapotel / 2020 / FRA / 5'45**

Inside déroule une mosaïque de fenêtres, celles de l'immeuble que j'ai régulièrement filmé depuis ma propre fenêtre. Le long de cette frontière où l'intérieur s'ouvre sur l'extérieur, une multitude d'instantanés de la vie quotidienne se superposent, formant une fresque chorégraphique de gestes simples

Séance SCAM*, diffusion samedi 19 mars à 14h, Salle des frères Lumière, CROUS Clermont Auvergne.





PRIX SCAM* DE L'ŒUVRE EXPÉRIMENTALE

FILMS EN COMPÉTITION

Bébé colère / Caroline Poggi, Jonathan Vinel / 2020 / FRA, ITA / 13'29

Confronté au monde contemporain et à ses paysages désolés, Bébé Colère ne sait pas comment grandir.

Séance SCAM*, diffusion samedi 19 mars à 14h, Salle des frères Lumière, CROUS Clermont Auvergne.

Angle mort / Lotfi Achour / 2021 / FRA, TUN / 13'13

Sous la dictature de Ben Ali, un homme est enlevé, torturé, tué, puis disparaît sans jamais avoir été retrouvé. Il revient nous parler trente ans plus tard, en faisant sienne la question de sa propre mère : « où avez-vous déposé le corps de mon fils ? ».

Séance SCAM*, diffusion samedi 19 mars à 14h, Salle des frères Lumière, CROUS Clermont Auvergne.

FILMS EN COMPÉTITION POUR LE PRIX VIDEOFORMES 2022 & LE PRIX SCAM DE L'ŒUVRE EXPÉRIMENTALE :

Hybrid Terrains / Élise Guillaume / 2021 / BEL / 6'06

Cf. page 40

La réponse de la Terre / Giulia Grossmann / 2021 / FRA / 20'

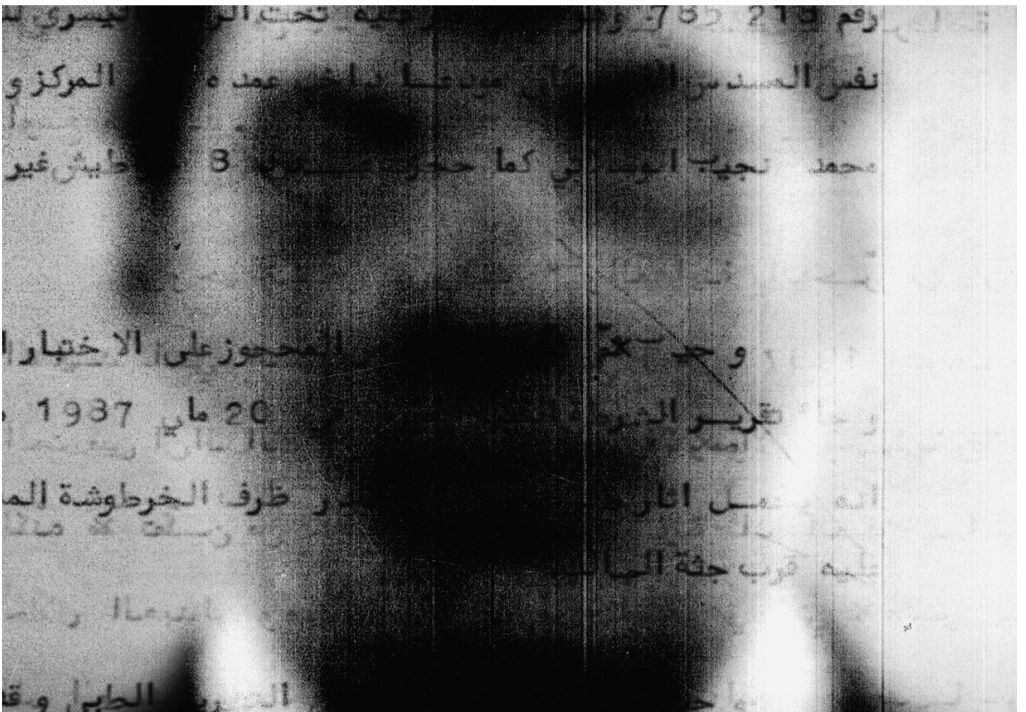
Cf. page 44

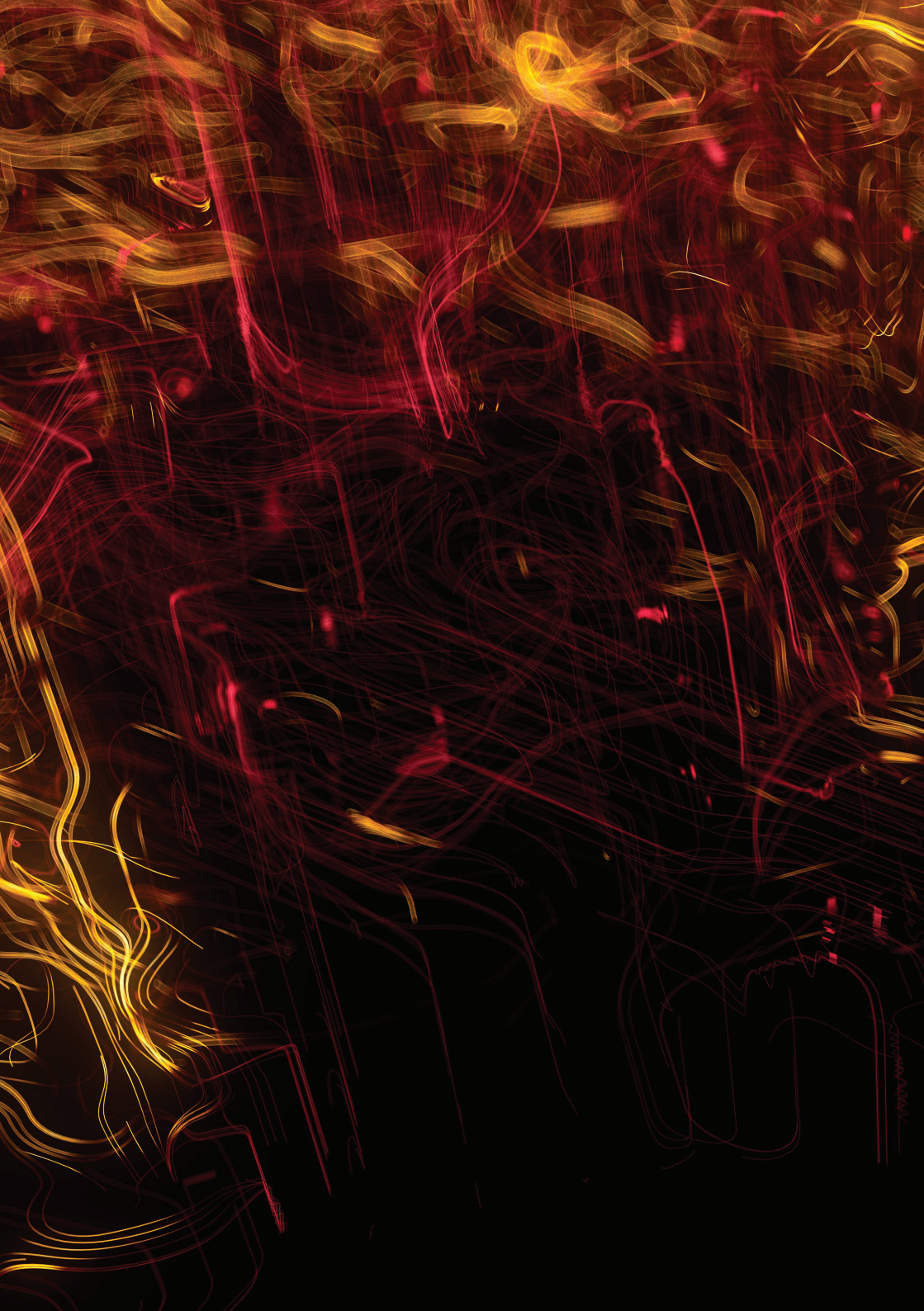
Paysage d'été / Vincent Burger / 2021 / FRA / 8'25

Cf. page 48

Kira / Ysana Watanabe / 2021 / FRA / 15'02

Cf. page 32







MÉMOIRES DE LA TÉLÉVISION

Vidéo (2021, 49'52)

Création documentaire : Alain Bourges (FRA)

SÉANCE SPÉCIALE

Mémoires de la télévision est une vidéo en trois parties qui exprime une vision de l'histoire de la télévision en puisant essentiellement dans les archives récentes ou lointaines de la télévision et du cinéma. Ce n'est pas un travail d'historien mais une évocation basée sur des souvenirs personnels, des intuitions et une réflexion sur la nature de l'image électronique. On y trouve aussi bien des références à des œuvres d'artistes que des extraits de séries télévisées ou d'actualités.

MÉMOIRES DE LA **TÉLÉVISION**

Certaines œuvres cinématographiques ou documents cinématographiques sont également utilisés. Toutes ces images et ces sons sont mélangés, additionnés, multipliés, soustraits afin de créer des idées ou des rapprochements d'idées qu'eux seuls peuvent produire. Comme dans tout collage (ou décollage).

1^{ère} partie : Mémoires de la Télévision 1 : La voix des morts (12'34")

Cette partie débute avec les recherches sur l'électricité et le magnétisme puis se consacre à l'invention technique de la télévision mécanique. Cette invention est mise en parallèle avec la fascination collective pour le spiritisme et la communication avec les morts à la fin du XIX^{ème} siècle et au début du XX^{ème} aux USA et en Europe. Rapprochement justifié par l'intérêt de nombreux scientifiques pour l'occultisme, à commencer, par exemple, par Edison.

2^{ème} partie : Mémoires de la Télévision 2 : La vie instantanée (24'46")

De l'invention de la télévision électronique à son invasion de la planète entière. Ce sont essentiellement les années d'après-guerre jusqu'aux années 90 qui sont concernées avec un choix de moments, d'évènements marquants

(ce choix étant toujours strictement personnel). Découverte de la télévision dans les villages, naissance des séries télévisées, assassinat de JF Kennedy, Premier vol spatial, Guerre du Vietnam, Mai 1968, coup d'État au Chili, etc., tous choisis parce que la télévision en a fait des évènements planétaires. Même l'assassinat de JF Kennedy qui n'a pas été retransmis par la télévision mais que tout le monde a cru avoir vu à la télévision. De façon discrète, l'art vidéo s'immisce également dans ce patchwork.

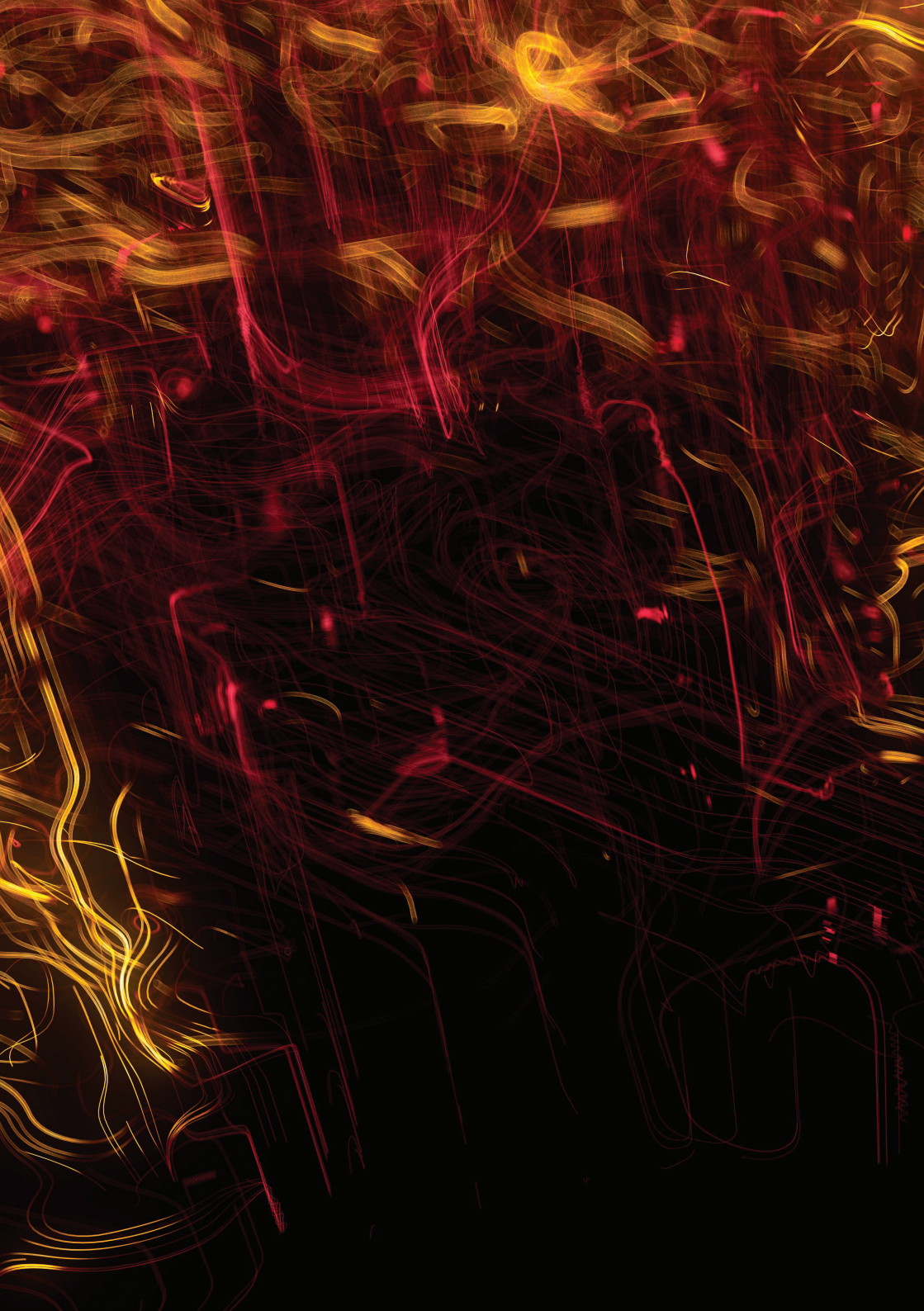
3^{ème} partie : Mémoires de la Télévision 3 : L'Âge Ingrat (12'32")

Cette partie aborde le XIX^{ème} siècle en quelques grands sujets : l'invention de la télé-réalité, l'attentat du 11 septembre 2001 à New-York, la destruction par Kodak de ses usines de fabrication de films, les manifestations violentes à Paris avant, enfin, de revenir aux fantômes du début avec le mystère Elisa Lam, cette jeune canadienne d'origine chinoise dont les dernières images ont été enregistrées par la caméra automatique d'un ascenseur.

Alain Bourges © Turbulences Vidéo #115



Alain Bourges & Gabriel Soucheyre, VIDEOFORMES 2022, 19 mars, salle des Frères Lumière, CROUS de Clermont-Ferrand © Photo : Loiez Deniel





ACTES NUMÉRIQUES #3

Les Actes Numériques #3, journées de rencontres avec les professionnels, s'articulent autour des présentations de commissaires, d'artistes, de chercheurs, ponctuées de courtes tables rondes sur une thématique autour du numérique. En accès libre et ouvertes à tous les publics, ces journées concernent tous les professionnels du numérique et de l'art : artistes, commissaires, producteurs, diffuseurs, formateurs, enseignants, étudiants... avec, en point d'orgue, une conférence organisée par la SCAM (Société Civile des Auteurs Multimédia). Les Actes Numériques #3 se déclinent en 3 rencontres organisées autour des projections FOCUS, tables rondes et présentations d'artistes.

Les Actes Numériques sont co-organisés avec le Service Université Culture.

RENCONTRES

FOCUS #1 : MADATAC (ESP)

BIENNALE DES NOUVEAUX ARTS MÉDIATIQUES NUMÉRIQUES

« ACTES NUMÉRIQUES PART.1 » ([lien vidéo](#))

MADATAC [Exposition Internationale d'Art des Nouveaux Médias Audiovisuels Digitaux & des Technologies Acontemporaines].

MADATAC favorise les relations artistiques et les collaborations dédiées à apporter de la visibilité, à montrer et stimuler la créativité et la capacité productive, à renforcer la durabilité de l'audiovisuel expérimental et de l'art des nouveaux médias dans toutes ses modalités, dans le but d'offrir une plateforme à tous les artistes vidéo émergents ainsi qu'aux artistes reconnus qui, en apportant leur contribution avec de nouvelles propositions qui évitent les langages créatifs conventionnels, ne trouvent pas leur place dans les autres espaces de médias de masse.

MADATAC est une organisation indépendante à but non lucratif qui promeut une approche de diversité pour la culture artistique expérimentale de pointe soutenant les projets contemporains misant sur l'innovation, l'originalité et la prise de risques, tout en proposant un point de rencontre où les artistes des nouveaux médias, les artistes du digital, les commissaires d'expositions, les collectionneurs, les critiques, les marchands d'art, les promoteurs culturels et les visiteurs, tant européens qu'internationaux, peuvent découvrir l'actualité de ce champ artistique et échanger leurs expériences afin d'instituer la fondation d'un nouveau concept pour l'art digital du futur. L'objectif est également d'encourager la participation citoyenne dans la culture de l'art digital des nouveaux médias, et de promouvoir les échanges de connaissances entre les professionnels via des projets collaboratifs qui fonctionnent comme un laboratoire collectif où les artistes peuvent présenter leurs dernières créations au grand public et au membres avisés de la communauté pour se nourrir de commentaires productifs tout en créant une interaction avec la société.

MADATAC a établi un espace de compréhension offrant les références nécessaires au regard de la

direction vers laquelle tendent les technologies contemporaines des nouveaux médias et de l'image animée, doublé d'un Symposium de la Cyberculture & de l'Art des Nouveaux Médias, comprenant des master classes, des conférences, des colloques, des débats, des tables rondes, des installations, des projections, des performances audiovisuelles, des ateliers animés par les artistes présents et des théoriciens et professionnels reconnus sur le sujet, afin qu'ils puissent exposer leurs œuvres, parler de leur travail au public, partager leurs attentes et leurs projets futurs, ou l'approche qu'ils ont - ou souhaitent avoir - dans leur champ de développement créatif.

Sur un autre plan, les activités de MADATAC se focalisent sur les nouvelles tendances créatives qui évoluent en parallèle des avancées technologiques diverses. MADATAC cherche à stimuler la recherche et la promotion des œuvres digitales innovantes appliquées aux arts, à la science et aux médias de masse, et à trouver un point de convergence entre les processus académique et expérimental, particulièrement pour créer des projets basés sur la reconnaissance de la contribution de l'innovation.

<http://madatac.es>

PRÉSENTATION DU COMMISSAIRE :

Jury Lech est un artiste digital transdisciplinaire dont la créativité a trouvé sa source dans l'univers de l'art vidéo, de la musique et de la littérature. Il compte parmi les pionniers du courant de l'audiovisuel électronique et digital espagnol, à qui l'on doit les premières performances audiovisuelles et œuvres d'art vidéo des années 1980. Les performances audiovisuelles réactives et génératives de Lech explorent les ondes et rythmes des processus minimalistes de l'environnement naturel via la manipulation de l'image et du son à l'échelle atomique et supramoléculaire. Ces dernières immergent le spectateur dans un voyage sensoriel dans les vastes explorations



Lury Lech, Actes Numériques #3, VIDEOFORMES 2022, 17 mars 2022, Salle Georges-Conchon, Clermont-Ferrand © Photo : Léo-Nil Joannin

cinématiques de Lury Lech et dans les champs des arts sonore et digital. Son style ouvert et inclassable revisite le concept d'avant-garde fatigué, y ajoutant des atmosphères apocalyptiques, des structures sonores arythmiques et des traitements forts de textures audiovisuelles donnant vie à des ambiances hypnotiques, au minimalisme industriel et à une manière abstraite de concevoir la dimension expérimentaliste de l'art immersif. Depuis 2009, il organise et dirige MADATAC, l'Exposition Internationale d'Art des Nouveaux Médias Audiovisuels Digitaux & des Technologies Acontemporaines.

Traduit de l'anglais par Fanny Popieul ©
Turbulences Vidéo #115



PRÉSENTATION DU PROGRAMME VIDÉO :

Entre mouvement et immobilité, son et silence, binaire et dichotomie, ces éléments composent le monde de l'audio et du visuel. À travers l'expérimentation artistique, quel futur peut-on imaginer et entrevoir ? Dans cette expérience spatio-temporelle, différents types d'œuvres sont proposés pour explorer les temps nouveaux à venir, du film expérimental à l'intelligence artificielle, en passant par la science-fiction, l'animation 3D et plus encore. D'une certaine manière cette approche audiovisuelle est réalisée dans la perspective d'une écologie numérique, qui est l'un des fondements scientifiques et fondations du futurisme et la signification de la science d'étudier la relation entre les conditions futures de l'être humain et sa connexion avec les interfaces, les structures organiques, la manipulation des récits politiques et les accélérations et mutations de l'environnement. Ce programme peut donc être vu comme une expérience pour observer comment les artistes pensent et ressentent les relations entre l'art visionnaire, la technologie et la posthumanité.

Lury Lech © Turbulences Vidéo #115

FOCUS #1 : **MADATAC** (ESP)

CARTE BLANCHE / **COMMISSAIRE : IURY LECH**



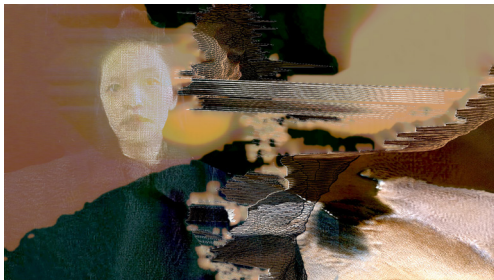
Mémoire de l'effondrement / Albert Merino / 2021 / ESP / 10'

Ici, l'effondrement est montré comme l'apparition d'éléments non spécifiques qui s'approprient l'espace urbain et qui répondent à des imaginaires collectifs. Des imaginaires qui nous dévoilent des détails du comportement d'une société déterminée. Les éléments de la vidéo servent comme métaphores sur l'accumulation d'information et de connaissance, comme l'augmentation de l'entropie ou son déclin à travers une trame qui nous dévoile les scénarios contemporains du débordement.



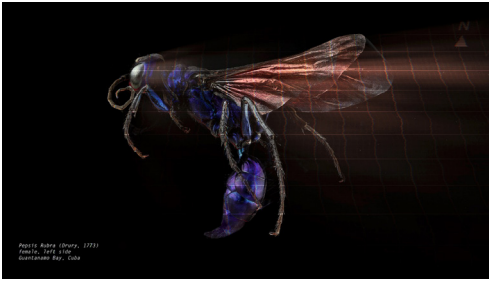
Transgression - A Post-Human Vision / Hernando Urrutia / 2021 / PRT / 2'

C'est la vision posthumaine de la transgression. Permettre un regard depuis la transgression des frontières entre homme/machine, temps/espace et vie/mort, avec de nouvelles manières de créer des codes de communication en forgeant de nouvelles visualisations de l'environnement, comme les paysages artificiels et virtuels. Transgression d'êtres créés à partir d'expériences biologiques et cybernétiques, telles que les prothèses informatisées, où il est postulé que le corps humain biologiquement manipulé est altéré pour faire face au futur monde souterrain, en tant que stratégie post-évolutionniste.



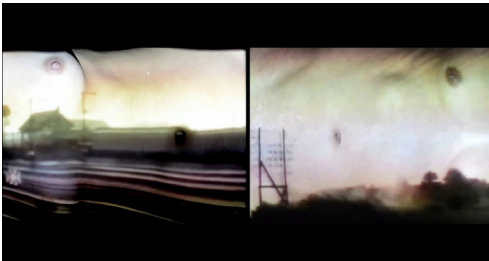
Sybil / Marta di Francesco / 2020 / GBR / 2'30

Sybil explore la prophétie autoréalisatrice de la prédiction. Comme l'apprentissage automatique permet à l'intelligence artificielle de faire des prédictions plus rapides et meilleures, *Sybil* exécute une danse répétitive dans laquelle chaque mouvement commence et se termine de la même manière, représentant la mise en miroir en boucle de la prévisibilité de l'IA. *Sybil* a été créé en fusionnant des techniques de capture volumétrique, de traitement vidéo et de StyleGAN, dans lequel un modèle a été formé sur la base d'un grand ensemble de données d'images similaires, afin d'obtenir une similitude pas si surprenante avec l'ensemble de données d'origine.



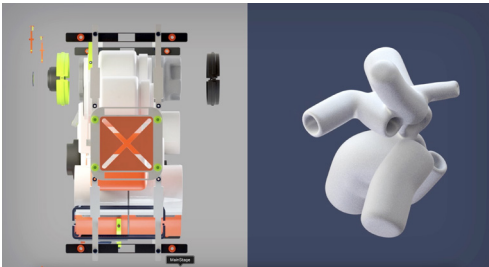
Politik / Antonello Matarazzo / 2017 / ITA / 2'08

101 insectes morts entre immobilité et transformation. La cité des insectes dans un monde interconnecté avant Internet. La dimension cinétique de la vidéo amène l'auteur à nous montrer les métamorphoses qui se déroulent sous nos yeux. Nous sommes face à une métaphore immédiate et vivante de la nature qui, inexorablement, suit son cours en transformant sans cesse la matière. Mais essayons plutôt de lire *Politik* non pas comme une allégorie de la mort, mais de la vie.



Stereoscopist: City Conjunction / Ulrich Lau / 2013 / SGP / 3'56

Cette œuvre est un voyage imaginaire en train qui commence à Berlin et se termine à Singapour, le pays de l'artiste. La scène d'ouverture du documentaire berlinois de 1927 « Berlin: Symphonie d'une grande ville » du cinéaste allemand Walther Ruttmann, est projetée les corps nus d'un homme et d'une femme, qui deviennent un diptyque. Un enregistrement secondaire sur les corps renvoie les images en mouvement au spectateur, créant un ensemble de vidéos superposé. La combinaison brutale de la physicalité avec les éléments industriels des scènes clignotant sur les corps, vise à créer à la fois un sentiment de conflit asymétrique et de synergie.

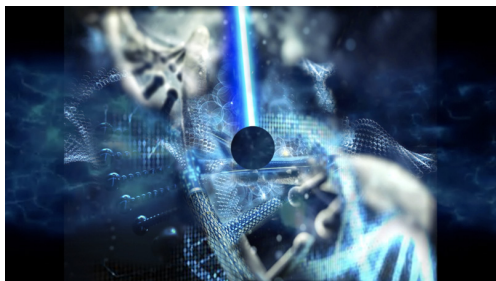


Assemblages / Collectif Triangle [Matthew Schoen, Nathalie Vanderveken, Carmen Jaci] / 2021 / CAN, NDL / 4'46

Une œuvre vidéo collaborative où des systèmes mécaniques interagissent avec des structures organiques. Leurs sorties respectives donnent lieu à des paires contrastées d'objets mécaniques et d'éléments organiques, qui se juxtaposent de manière ludique à une bande sonore électronique. Cette pièce cherche à déconstruire une esthétique traditionnellement trouvée dans la publicité en réutilisant des médias tels que l'animation 3D, des éléments de motion design et des techniques de production de musique électronique, afin de créer un univers abstrait, permettant ainsi à un récit non conventionnel d'émerger.

FOCUS #1 : **MADATAC** (ESP)

CARTE BLANCHE / **COMMISSAIRE : IURY LECH**



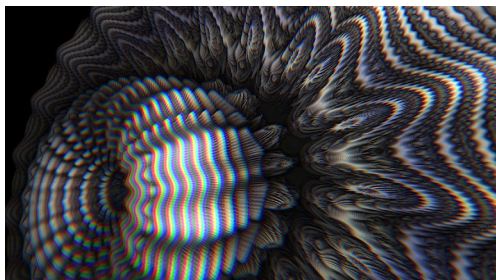
***Synthetic Force* / Weiming Ho / 2019 / TWN / 6'06**

L'œuvre consiste en une tentative de manifester une vibration et un spectre sous la forme d'un objet audible et visible - une méditation audiovisuelle qui comprend les points de vue maximum et minimum entre les nébuleuses et les divisions cellulaires qui reflètent la science ou le sens, l'angle mort ou le principe, l'ordre et frontière, surhumain et non-humanisation. Existe-t-il une variante de champ invisible ou subliminal du système ? Cette vidéo a été réorganisée à l'aide de génération d'images par intelligence artificielle.



***The Shadows Strategy* / Thomas Lisle / 2019 / GBR / 10'**

C'est l'histoire de deux cosmonautes extraterrestres qui peuvent manipuler leurs formes, comme et quand ils le souhaitent. Mais leur planète a un problème et les deux héros partent trouver une réponse. Une enquête psychologique sur l'inconscient collectif, située dans le mythe moderne de la science-fiction. C'est une œuvre d'art qui regarde les sociétés aux ombres du racisme, de l'identité et du déni climatique. Il s'agit d'une expérience et d'une recherche sur la simulation et l'animation basées sur la peinture animée en 3D, la forme humaine et les formes naturelles biomorphiques et abstraites.



***Self Similarity* / Mohamadreza Tazari / 2018 / IRN / 3'53**

L'artiste a lu la théorie de Benoît Mandelbrot, les fractales, et cela a changé son point de vue. Il réalisa que ses rêves étaient des fractales. Il a donc essayé de refaire ses rêves sous forme d'expérience audiovisuelle. Selon la théorie de Benoît Mandelbrot, les fractales sont l'explication mathématique \ visuelle de la géométrie structurelle de la nature. Géométrie pour irrégularité. Cette œuvre vidéo a été créée à l'aide de l'art informatique, de l'art numérique et du rendu 3D.

TABLE RONDE #1

LA RÉALITÉ VIRTUELLE (RV), TERRE D'EXPLORATION D'UN ART PLUS IMMERSIF, PLUS INTERACTIF, PLUS... PLUS QUOI D'AILLEURS !?



Table Ronde #1, VIDEOFORMES 2022, 17 mars 2022, Salle Georges-Conchon, Clermont-Ferrand © Photo : Léo-Nil Joainin

Échanges entre Iury Lech, Mihai Grecu & Vincent Ciciliato

Modératrice : Élise Aspard

Comme dans l'Antiquité, l'édition VIDEOFORMES 2022, témoigne de l'importance donnée aux pouvoirs divinatoires. Quel sera notre monde de demain ? Voici la question à laquelle la réalité virtuelle, la nouvelle Sybille technique des temps modernes, nous promet de répondre.

À en croire les deux augures-créateurs présents – Mihai Grecu et Vincent Ciciliato –, l'époque à venir ne semble pas des plus réjouissantes, du moins dans ses horizons humains... Tous deux puisent dans les entrailles des chefs-d'œuvres du passé – Goya et le possédé dieu Saturne pour l'un ; Dante et les terribles harpies de la forêt des suicidés pour l'autre – pour nous immerger via la

RV dans les beautés horribles de no man's land post-apocalyptiques... Cette vision funeste est heureusement contrebalancée par la jouissance qu'ils ont de faire illusion, de nous faire entrer physiquement « dans le jeu » de ces mondes imaginaires soudain animés, incarnés par la RV.

L'utilisation de ces dispositifs à la frontière entre rêve et réalité procède-t-il d'un nouveau langage ? Que dit-il du monde artistique à venir ? La réponse est peut-être plus « sibylline », plus confuse et plus riche qu'il n'y paraît...

[« ACTES NUMÉRIQUES PART.1 » \(lien vidéo\)](#)

FOCUS #2 : HEURE EXQUISE ! (FRA)

CENTRE INTERNATIONAL POUR LES ARTS VIDÉO

« ACTES NUMÉRIQUES PART.2 » (lien vidéo)

Les missions principales d'Heure Exquise ! sont la distribution de l'art vidéo et du documentaire de création, la diffusion et la programmation, la préservation et la documentation d'un fonds vidéo historique.

Heure Exquise ! travaille avec les festivals, les structures culturelles, les établissements d'enseignement et de formation en France et à l'étranger.

Son catalogue bilingue (français/anglais) et régulièrement enrichi propose une grande diversité de genres : art vidéo, films d'artistes, documentaire, nouvelles images, animation... représentant à la fois des auteurs pionniers/ières de l'art vidéo et de jeunes auteurs/es.

L'équipe d'Heure Exquise ! accueille et conseille les programmeurs et commissaires d'exposition pour leurs diffusions, propose des programmes thématiques, des rétrospectives d'auteurs, et des « cartes blanches ». Elle programme et organise des projections publiques en Région Hauts-de-France, en France et en Europe.

<https://www.exquise.org/>

PRÉSENTATION DU COMMISSAIRE :

Thierry Destrieux habite et travaille à Lille. Après des études d'histoire à l'Université de Lille III, il rejoint l'équipe d'Heure Exquise ! dès 1985, pour la mise en place et le développement de la Station Vidéo, lieu de diffusion consacré à l'art vidéo et au documentaire de création. Il travaille ensuite avec l'équipe de distribution sur la construction d'une collection vidéo riche et éclectique, rassemblant pionniers de l'art vidéo et jeunes auteurs, et présente dans des festivals internationaux, des musées ou ces centres d'art des rétrospectives d'auteurs ou programmation thématiques. Chargé de projets depuis 2004, il développe

des partenariats en France et à l'étranger sur la distribution et la diffusion de l'art vidéo.

PRÉSENTATION DU PROGRAMME VIDÉO :

Nous avons fait le choix d'un programme quasi exclusivement consacré à des réalisatrices d'art vidéo, des œuvres fortes de notre collection, récentes ou non, françaises ou étrangères. Nous constatons en effet depuis quelques années une augmentation des propositions de femmes vidéastes et plasticiennes.

Dans cette proposition vidéo, nous avons voulu faire le grand écart et offrir un choix éclectique parmi les réalisations.

Les films de Clio Simon - et je vais emprunter quelques mots du texte de Laura Bismuth publié à l'occasion de l'exposition personnelle de l'artiste au Centre Régional de la Photographie des Hauts-de-France - « ouvrent des fenêtres de sens, pour des récits arpentés et ouverts » laissant toute la place au spectateur et à son imagination ou ressenti face à un travail très photographique.

Et pour parler du grand écart, Lydie Jean-Dit Pannel nous fait partager son engagement pour le body art dans une douce poésie corporelle, invitant le papillon monarque à marquer son corps tout au long des pérégrinations de l'artiste ; et quant à Noemi Sjöberg, elle s'empare d'une performance du quotidien pour filmer les corps et nous embarquer dans une réflexion sur le tourisme de masse et ses conséquences écologiques et politiques.

Quant à Véronique Sapin, dans cette courte vidéo, elle accorde une importance toute personnelle à la photographie, au sens du silence et à la condition humaine.

Enfin, pour les deux vidéos de Dragana Zarevac et Gabriela Golder, nous entrons par l'image dans le politique. L'humour grinçant de Dragana Zarevac pose des questions sur le *found-footage*, la vie des images sur l'internet, le politiquement correct la réalité de la violence mondiale.



Thierry Destriez, Actes Numériques #3, VIDEOFORMES 2022, 18 mars 2022, Salle Georges-Conchon, Clermont-Ferrand © Photo : Loiez Deniel

Dans un autre style et empruntant à l'art de l'animation, Gabriela Golder, tourne en dérision (ou rend hommage ?) à un texte historique et dialectique de Engels.

Toutes ces réalisatrices ont aussi en commun l'art de l'installation vidéo et ont été présentées dans de nombreux festivals et manifestations internationales.

Thierry Destriez © Turbulences Vidéo #115



ART VIDEO

Heure Exquise !

Centre International pour les Art Vidéo

FOCUS #2 : HEURE EXQUISE ! (FRA)

CARTE BLANCHE / COMMISSAIRE : THIERRY DESTRIEZ



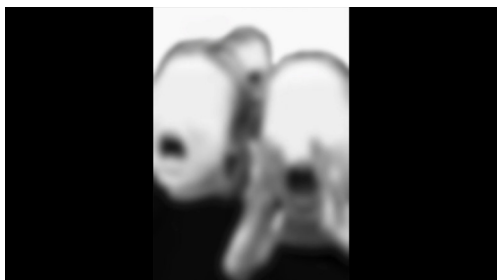
***Géographie de l'Ineffable* / Clio Simon / 2020 / FRA / 12'**

Rendre visibles les digressions d'histoires endormies c'est peut-être oublier la parole, partir en quête de sens, réunir les apories, tracer des lignes. Ce film est l'histoire de paysages qui portent le poids de réalités atmosphériques. Là où l'on se demande si c'est la fin ou le début d'un monde, il y a le hors-champ des profondeurs et des nébuleuses.



***One Euro To Jump Now* / Noemi Sjöberg / 2021 / ESP / 4'22**

À Porto, des jeunes sautent de différentes hauteurs alors qu'ils sont encerclés, envahis par le tourisme. Certains d'entre eux tirent un petit profit de cette situation. Comme une boîte à souvenirs, les images roulent verticalement avec la bande sonore manipulée d'une boîte à musique. Voyager de façon inconsciente, polluer avec des millions de voyages aériens affecte la planète et notre espèce dans toutes ses dimensions sociales, économiques, écologiques et politiques. Le tourisme de masse ne peut pas revenir, le jouet est cassé.



***Le Cri* / Véronique Sapin / 2021 / FRA / 2'34**

La vidéo est composée de 12 photographies en noir et blanc et d'un extrait vidéo. Les photographies appartiennent à la série *Le Cri*. La science a longuement expliqué qu'une personne ayant perdu l'usage d'un de ses sens, bénéficie par compensation du surdéveloppement de ses autres sens. En supprimant les yeux et le nez de mes personnages se crée un vide qui contribue à doter ce qui reste d'un plus grand pouvoir; je renforce ainsi la présence de la bouche.

Dans la série *Le Cri*, je suis à la recherche d'un son qui puisse nous parler de l'humanité. Chaque bouche pousse le même cri comme un chœur face à notre condition humaine. Le cri, ici, c'est un peu comme l'aria dans un opéra, il s'élève après les récitatifs lorsque l'histoire est arrivée à un point de non-retour que seul le chant peut faire avancer.

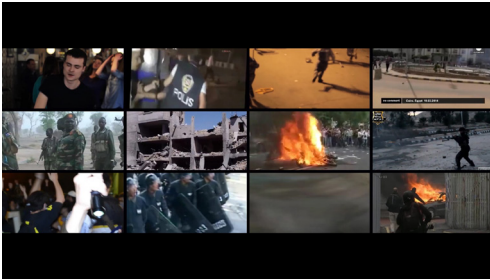


About the Workers Condition Before Machinery (After Engels) / Gabriela Golder / ARG / 2015 / 10'30

Un petit monde de machines. Les corps des travailleurs sont absents et remplacés par les animaux en peluche d'une vitrine de Noël. Des scènes innocentes et harmonieuses reproduites mécaniquement provoquent une tension, étant articulées avec l'énoncé dialectique du texte d'Engels.

Resist (Disappearing Happiness) / Dragana Zarevac / SRB / 2014 / 4'06

La vidéo traite des sentiments de déception, de frustration, de colère, de peur et d'insécurité : émotions qui sont cachées derrière des mélodies simples et joyeuses, un gai sautellement et des claquements de mains. En écoutant la musique de *Happy*, nous voyons des photos d'événements qui ont eu lieu plus ou moins simultanément dans des endroits similaires à travers le monde qui se désagrègent et disparaissent de l'attention internationale. L'œuvre est construite entièrement à partir de matériel vidéo extrait de YouTube. Cela soulève des questions sur la vidéo ready-made et le found-footage, les droits d'auteur, l'originalité, l'utilisation de l'Internet à des fins politiques, la censure, les modes d'affichage, la disponibilité ou le refus d'accès à certains contenus vidéo, et la durabilité de séquences publiées.



Cela Avait Commencé par un Accident / Lydie Jean-Dit-Pannel et Vincent Mengin-Lecreulx / FRA / 2014 / 8'47

Cela fait 10 ans en 2014 que Lydie Jean-Dit-Pannel a rencontré la trajectoire du papillon monarque. Un papillon de moins d'un gramme capable de franchir près de 4000 kilomètres afin de se reproduire et d'assurer la survie de son espèce.

Par le biais du tatouage, de la vidéo, de la photographie, de l'action et de l'installation, Lydie Jean-Dit-Pannel a conçu pendant ces 10 dernières années un corpus d'images important. Lors de chacun de ses voyages, qu'elle se déplace pour des raisons professionnelles, familiales, amoureuses ou secrètes, elle fait inscrire sous sa peau l'image d'un papillon monarque femelle à échelle 1. Au fil du temps, le corps alors, comme les paysages mexicains, se pare du murmure du seul papillon migrateur de notre planète. Elle porte à ce jour 41 paires d'ailes orangées collectionnées aux coins du monde.



TABLE RONDE #2

FEMMES EXQUISES ! ET UNE QUESTION : L'ART MÉDIA, COMME LES ANGES, A-T-IL UN SEXE ?



Table Ronde #2, VIDEFORMES 2022, 18 mars 2022, Salle Georges-Conchon, Clermont-Ferrand © Still : VIDEFORMES

Échanges entre Thierry Destriez, Gabriela Golder & Jeanne Susplugas

Modératrice : Élise Asprod

Le bougon gentilhomme, l'acteur-auteur Jean-Pierre Bacri se serait sûrement offusqué de la question, comme si LES femmes ou LES hommes étaient une entité en soi ! Pour autant et au vu de la sous-représentation féminine dans certains secteurs, y compris les arts hybrides, la question de la place prise ou non par les femmes reste entière. Elle nous est apparue d'autant plus pertinente à la suite de la proposition du focus 100% féminin d'Heure Exquise !

Quel est le regard de nos deux artistes invitées, Gabriela Golder et Jeanne Susplugas, sur la question ? Ont-elles été confrontées à « la menace de stéréotype » ? À l'effet Matilda ? Y-a-t-il une façon « féminine » - ou pas - d'aborder leur métier ? Leurs sujets ? Telle la mémoire chère à leur cœur (neuros-

portraits pour Jeanne ou mémoire collective des travailleurs pour Gabriela).

L'ensemble de ces femmes artistes a cette volonté de laisser une trace : mémoire du corps, de la Terre, d'un lieu, de la joie comme de la violence... Cette empreinte inscrite dans l'art contemporain est-elle celle d'une femme ou juste celle d'un individu à part entière et unique ?

[« ACTES NUMÉRIQUES PART.2 » \(lien vidéo\)](#)



Gabriela Golder, Actes Numériques #3, VIDEOFORMES 2022, 18 mars 2022, Salle Georges-Conchon, Clermont-Ferrand © Photo : Loïez Deniel

FOCUS #3 : **SAFPEM-FMICA** (FRA/CAN)

INSTITUT D'ART CONTEMPORAIN **DÉDIÉ AU MOYEN-ORIENT ET À L'EUROPE**

« [ACTES NUMÉRIQUES PART.3](#) » ([lien vidéo](#))

SAFPEM - FMICA Organismes - notamment connue sous le nom de **SAFPEM** - a été fondée par des artistes et organisateurs culturels de différents domaines artistiques, vivant entre la France et le Canada en 2013.

La mission principale de l'institut consiste en la promotion et le soutien des artistes s'exprimant dans tous les domaines de la vie artistique tels que : créations musicales, productions cinématographiques, art vidéo, performances contemporaines, arts visuels, arts graphiques et numériques, édition de livres, etc. La transversalité entre ces différents domaines est également hautement développée.

En nombre de membres permanents, l'Institut compte plus de 1500 artistes internationaux de tout âge et génération confondus. L'institut souhaite contribuer à l'enrichissement des créations artistiques en favorisant notamment la collaboration entre différentes générations artistiques. Il promeut en particulier les jeunes artistes (moins de 40 ans), en les soutenant dans différents aspects de leur vie artistique. **SAPEM** développe également une large coopération avec des structures culturelles et artistiques internationales, des festivals, des fondations, des musées, des orchestres philharmoniques et symphoniques, des associations, des galeries d'arts, des centres culturels et différentes universités. L'institut envisage également de développer cette coopération avec de nouveaux pays très prochainement.

Cette collaboration s'exercera par la production et la diffusion d'œuvres, de spectacles, d'expositions, de festivals, de catalogues, d'annonces et de sites internet au niveau national et international.

Depuis 2019, l'équipe de planification et de gestion de la **SAFPEM** souhaite accentuer davantage encore son développement au niveau international en poursuivant la création de projets multilatéraux. Grâce aux expériences artistiques précédentes, au résultat de nombreuses collaborations et du développement de leur communication au niveau international, de nombreuses ramifications et bureaux de représentation se créent actuellement au sein des trois continents asiatique, européen et africain.

<https://www.safpem institute.com>

PRÉSENTATION DU COMMISSAIRE :

Saeed Khavar Nejad est un artiste contemporain iranien installé en France et en Italie depuis 2009. Ses activités artistiques tournent autour de la musique contemporaine et des arts visuels (sous le nom de **SD**). Saeed est également connu comme soliste de Persian Kamancheh dans le monde de la musique. Ses études universitaires portent sur les arts interdisciplinaires, la musique, le graphisme le design en Iran, en Italie et en France. Compositeur, il a participé aussi à de multiples projets de peinture en Iran, en France, en Italie et dans le monde entier. En 2013, avec la participation de certains de ses collègues, il fonde l'Institut spécifique d'art contemporain du Moyen-Orient et de l'Europe (**SAFPEM - FMICA Organizers**) en France et au Canada. Depuis 2016, il mène des activités liées à la direction exécutive de **Middle East Art** en Europe, en Asie et en Afrique. En tant que commissaire d'exposition, Saeed a été invité par le **DigiCon 6 ASIA** (Japon), le **White Canvas Visual Arts Organization** en Asie et le festival d'art numérique **VIDEOFORMES** en France pour présenter les créations d'arts vidéo iraniennes.

PRÉSENTATION DU PROGRAMME VIDÉO :

Les 20 œuvres vidéo présentées dans cette collection sont produites par des artistes iraniens présents non seulement en Iran mais également à l'étranger. La période de ces productions s'étend sur trois différentes générations d'art postmoderne et contemporain persan, des années 1990 jusqu'à nos jours. Cela représente une courte période par rapport à l'Occident. Cette période est due en partie à l'arrivée de la vague moderne des nouvelles technologies dans le pays (On peut citer ordinateurs et nouveaux logiciels, monde de l'Internet et nouvelle génération des téléphones portables). Elle est également liée aux exigences sociales, politiques et culturelles de la reconstruction des activités culturelles, après la révolution Islamique de 1979 et également la période d'après-guerre (guerre Iran-Irak 1980 -1988).

Les thèmes abordés dans ces œuvres présentent une sorte de vie artistique en harmonie avec le monde de l'art contemporain, c'est-à-dire un monde utilisant de manière discontinue et analytique le résultat des expériences historiques de l'Occident (ou en d'autres termes, le monde de l'histoire de l'art) comme une palette/boîte à outils pour la production de contenus spéciaux de manière locale.

D'autre part, la méthode et le style de l'art vidéo iranien ont également été pris en considération. L'art vidéo iranien se distingue par sa méthode imaginaire et sa forme propre. La méthode de traitement du sujet, le style narratif et le contenu local relativement différent ont contribué à la création d'un style véritablement exotique-atypique (bien que parfois la forme puisse paraître incomplète par rapport au niveau de son style). La formation de ce style très atypique est due principalement à une raison historique. En effet les supports vidéo ne provoquent pas une attention significative dans les institutions artistiques iraniennes et la présentation de ces œuvres est souvent considérée comme une action artificielle aux yeux des producteurs et réalisateurs artistiques. Après plus de deux décennies de production d'œuvres vidéographiques en Iran, un grand nombre de galeries d'art influentes évitent de présenter des œuvres vidéo et les considèrent comme un média non éprouvé ou du moins un média « malchanceux » du point de vue du public iranien. Sans doute, cette problématique n'était et n'est toujours pas compatible avec la

recherche d'indépendance caractéristique de l'art contemporain. Par conséquent, les artistes de ce média présentent inévitablement leurs œuvres dans les festivals de courts métrages et d'animation, et les biennales d'art contemporain étrangers. Heureusement, leurs productions vidéographiques suscitent beaucoup d'enthousiasme au niveau international.

L'entrée de l'art vidéo iranien dans les événements internationaux a suscité une attention plus générale et plus large à ce média, y compris parmi les artistes des générations précédentes. Ceux-ci considèrent la vidéo comme un moyen plus accessible pour une interaction artistique plus simple et plus à jour avec les principales voies de la technologie occidentale. Peut-être pouvons-nous dire que la narration textuelle et visuelle et la nature cinématographique des œuvres vidéo iraniennes sont en partie le résultat des essais des artistes pour répondre aux besoins de contextes favorisant la présentation de leurs œuvres. Par conséquent on peut dire que les œuvres iraniennes ont trouvé leur propre forme et leur espace particulier, au sein d'un espace interdisciplinaire mêlant les arts occidental et oriental.

Les artistes présentés dans cette collection sont ceux qui ont fait de grandes tentatives pour l'art vidéo et la performance vidéo en Iran et dans d'autres pays au cours des deux dernières décennies. Un grand nombre de ces œuvres ont reçu des prix spéciaux importants lors d'événements internationaux.

Saeed Khavar Nejad © Turbulences Vidéo #115



SAFPEM
Middle East & Europe
Specified Institute of
Contemporary Arts
1 0 7 4 1 8 2 5
Europe - Asia - Africa

FOCUS #3 : **SAFPEM-FMICA** (FRA/CAN)

CARTE BLANCHE / **COMMISSAIRE : SAEED KHAVAR NEJAD**



Artist's Eyes (Le regard de l'artiste) / Omid Hashemi / 2012 / IRN / 12'24

Je me concentre pour garder les yeux ouverts.

Quelqu'un commence à me laver la tête avec du savon.

Je garde les yeux ouverts.

Le savon coule lentement dans mes yeux et le blanc de mes yeux devient rouge.

Je garde les yeux ouverts.

La transformation est dans mes yeux.



Parallel Anxiety (Anxiété parallèle) / Samad Ghorbanzadeh / 2017 / IRN / 1'35

Cette série de photomontages, produite en 2017, a pour objectif de montrer des personnages, hommes et femmes, qui, selon qu'ils renoncent ou accèdent à leurs désirs, souffrent d'anxiété et d'inquiétude. On voit, par exemple, dans la première image, une femme vêtue d'une robe de mariée sur le côté gauche du cadre. Selon les théories de la psychanalyse, la mariée symbolise la fertilité, la naissance et les aspects de la personnalité en devenir. Au milieu du cadre se trouve un homme aux yeux fermés sanguinolents mangeant du poisson mort. Toujours en psychanalyse, le poisson symbolise le travail profond de l'inconscient et le poisson mort renvoie aux instincts réprimés. De l'autre côté, à l'étage du bâtiment, se trouve un homme vêtu d'un imperméable. Il représente la figure du contrôleur (le « Surmoi ») qui peut infliger une punition sévère à ces personnes en quête d'assouvissement de leurs désirs. La seconde image représente une situation d'angoisse. Cette dernière résulte de l'assouvissement de désirs inconscients. On y trouve un homme à la tête bandée et pleine de sang, une femme angoissée, téléphone à la main (le téléphone symbolisant la connexion à des endroits lointains), un haut fourneau (symbole phallique, selon les théories freudiennes) crachant de la fumée noire (symbole de stress intériorisé). Les ampoules au-dessus des têtes des personnages, qui indiquent un deuil sous sa forme jubilatoire, symbolisent la punition infligée par le Surmoi en réponse à l'assouvissement des désirs.

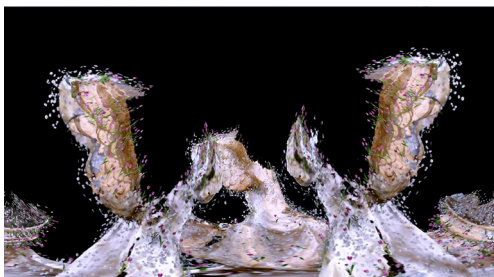




***The Last Song (La dernière chanson)* / Mehrnoosh Roshanaei / 2021 / FRA / 2'16**

La technologie enregistre et préserve des formes de vie en voie d'extinction. Les technologies numériques permettent, quant à elles, de représenter et d'animer des formes de vie déjà éteintes. C'est une forme de progrès qui, d'un côté, offre une illusion salvifique par la création de documents audiovisuels réalistes (bien que virtuels), et de l'autre, se pose en avertissement pour l'avenir de la planète. En effet, chaque support sur lequel est archivé ce qui pourrait être oublié risque d'être perdu. Mehrnoosh Roshanaei (Téhéran, Iran - 1988) étudie cette situation en s'appuyant sur la poésie. Son œuvre *The Last Song* fait référence au son enchanteur émis par le dernier mâle O'o de Kauai, un oiseau endémique de Hawaii, enregistré par le laboratoire d'ornithologie de l'Université de Cornell. Il s'agit d'un document sonore aussi sublime que dramatique, car le chant du mâle est un chant d'amour dédié à une femelle qui n'y répondra jamais. Ce spécimen est mort en 1987, marquant ainsi la fin de son espèce. Tout en écoutant ce poignant chant d'amour, on contemple la fragmentation et dématérialisation d'une *Franklinia alatamaha*, une fleur déclarée éteinte au début du XIX^{ème} siècle recréée en 3D par l'artiste.

Un film essentiel, aux limites de l'abstraction, montrant la fleur seule sur fond de désert qui, sans raison apparente, se désagrège avec une lenteur inexorable jusqu'à disparaître complètement; une dissolution visuelle vécue comme un rêve, aussi onirique que le chant qui retentit dans l'obscurité des séquences finales. [Texte de Daniele Astrologo]



***Remorse (Remords)* / Mehrnoosh Roshanaei / 2021 / IRN / 1'02**

Le remords est la mémoire éveillée, Ses compagnies agitées. Une présence disparue s'affaire aux fenêtres et portes... [Emily Dickinson]

Le remords est un élément essentiel de notre mémoire. C'est cette partie douloureuse qui est toujours à vif, alerte, tenace, impitoyable. Elle est en mouvement permanent. C'est une présence continue de faits omniprésents, s'agglutinant à nos fenêtres et à nos portes. Le remords renaît chaque fois que l'on pense à nos actes passés. Le passé « s'affaire ».

FOCUS #3 : **SAFPEM-FMICA** (FRA/CAN)

CARTE BLANCHE / **COMMISSAIRE : SAEED KHAVAR NEJAD**



A Rare Species of Stage Went Extinct in a Remote Land
(Une espèce rare de scène s'est éteinte dans un pays lointain) / Nastaran Safaei / 2021 / IRN / 1'07

(...)



The Silence (Le Silence) / Mandana Moghaddam / 2016 / IRN / 5'59

The Silence est une installation vidéo poétique portant un message politique. L'œuvre aborde des thèmes tels que la communication, la mémoire, l'isolement, l'intégration et l'exclusion et interroge le concept de l'*Autre*; renaître sans avoir les mots, vouloir être compris malgré le silence.



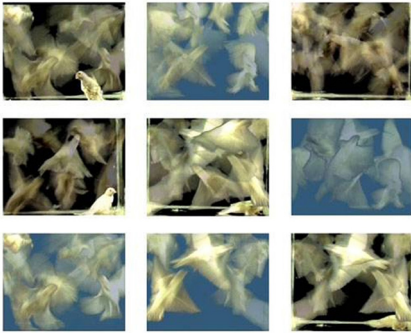
But in your head baby I'm afraid you don't know where it is
(Mais dans ta tête, bébé, je crains que tu ne saches pas où ça se trouve) / Hamed Sahihi / 2010 / IRN / 1'

Dans ces vidéos, l'artiste décrit de manière symbolique des tranches de vie quotidienne en accéléré. Il montre une situation réelle dans laquelle on observe d'étranges contradictions. C'est la réalité de l'Iran moderne : un quotidien confus et comme en suspension.



EDGE (SUR LE FIL) / Behnam Kamrani / 2012 / IRN / 1'07

The Edge décrit une situation paradoxalement sinistre dans une atmosphère attrayante. La situation est analysée par le spectre d'une pratique symbolique. La superbe dague symbolise notre histoire, tout en restant un objet coupant. Au lieu d'y voir la coupure, on voit l'aspect menaçant et la métamorphose de la personne qui détient la dague !



Flight (Vol) / Morteza Ahmadvand / 2018 / IRN / 2'48

Cette œuvre poétique symbolise la société iranienne d'aujourd'hui, avec toutes les limites sociopolitiques qu'elle comporte.



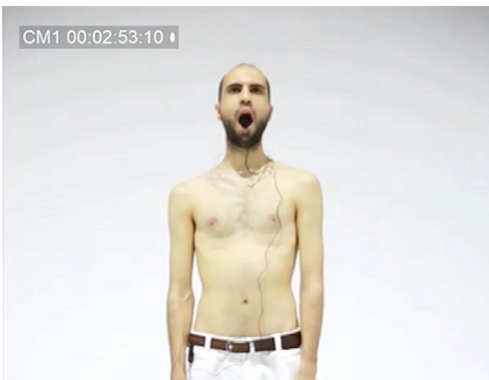
Gliss / Shirin Abedinirad / 2013 / IRN / 4'09

Une œuvre symbolico-minimaliste traitant du concept d'érosion. Œuvre co-programmée par Marta Bianchi et Carola Del Pizzo.



THE LONESOME (LE SOLITAIRE) / Soheil Kheirabadi / 2021 / IRN / 55"

En silence, le monde disparaît.



3 Minutes-Sculpture (Sculpture en 3 minutes) / Alireza Khosroabadi / 2020 / IRN / 3'

Un corps, une bouche ouverte au maximum dans laquelle est fiché un microphone ; une étude des corps des protestataires, debout sur des poteaux de télécommunications comme sur une scène. La sculpture s'ancre dans le temps en jouant la vidéo en boucle, calquée à un système humain dont la limite est celle de la parole, du cri et de la protestation. Trois minutes est le seuil de tolérance de l'ouverture de bouche maximale de l'acteur.

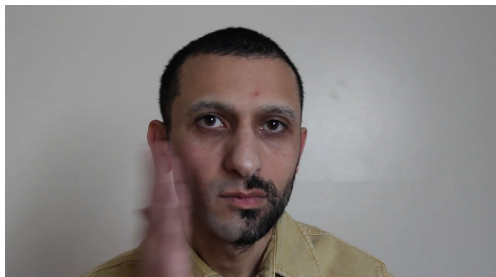
FOCUS #3 : **SAFPEM-FMICA** (FRA/CAN)

CARTE BLANCHE / **COMMISSAIRE : SAEED KHAVAR NEJAD**



I wrote, you read (J'ai écrit, tu lis) / Farideh Shahsavarani / 2006 / IRN / 3'36

L'homme moderne est bombardé par les médias. Chaque jour, nous sommes impactés par les informations. Nous ne réfléchissons pas; nous ne sommes pas exposés à la vérité; nous ne savons que ce qu'ils souhaitent que nous sachions. On ne peut pas y échapper. L'homme moderne est enseveli sous les infos. Une boîte enveloppée d'acier et de fil barbelé est remplie de journaux chiffonnés.



Fresh Air (Air frais) / Nima Nikakhlagh / 2020 / IRN / 3'

[Note de l'artiste] - Mai 2020, toujours à la maison, comme tout le monde.

Fresh Air est la seconde de deux œuvres d'art visuel expérimental créées durant le confinement. Elles explorent la relation du corps à un environnement devenu excessivement familier, tout en observant sa séparation extrême du monde extérieur.

Selon moi, l'art est le résultat d'une sorte d'intranquillité qui change perpétuellement de source. À chaque fois, elle trouve une forme d'expression différente, crée sa propre discipline et dit tout ce qu'elle a à dire sans se soucier des intérêts d'un individu ou d'un groupe et sans suivre aucun courant de mode. L'art est la seule voie pour nous montrer quelque chose qui nous était quasi invisible auparavant, qui rend l'impossible possible, l'inhabituel habituel. Cette forme d'art fait l'effet de nettoyer une fenêtre ou d'enlever des lunettes noires; elle libère notre imagination et nos pensées, affranchit nos sens et nos capacités.



**PUBLIC MOURNING (DEUIL PUBLIC) / Alireza Memariani
/ 2018 / IRN / 40"**

La cause principale de la mort est le plastique retrouvé dans leur estomac. Après avoir séparé les ossements des organes des trente cadavres, nous avons découvert un troupeau de 10 gazelles, une harde dorée ; un symbole funeste par delà le temps et l'espace...

La poussière de mon corps devient un voile au visage de mon âme.

Heureux l'instant où j'abattraï le voile de Ce visage !

Pareille cage n'est pas digne d'un bon chanteur comme moi.

J'irai à la Roseraie de Rezvân, car je suis l'oiseau de ce Jardin !

On ne voit pas pourquoi je suis venu, où étais-je ?

Hélas, ô douleur, je ne sais rien de ma propre condition.

*Comment tournerais-je dans l'espace du Monde Saint,
quand je suis cloué en mon corps au Pavillon du Mélange ?*

*Que vienne du sang de mon cœur un parfum de passion,
ne m'étonne pas : j'ai la douleur de la poche de musc du Khotan.*

*Ne compare pas les broderies de ma tunique tissée d'or à celles de la chandelle,
car les flammes sont cachées dans ma tunique.*

Viens ôter de devant lui l'être même de Hâfez :

*en présence de Ton existence nul ne m'entendra dire :
« C'est moi ! »*

[HÂFEZ DE CHIRAZ, Ghazal 334]

Synopsis traduis de l'anglais par Fanny Popieul ©
Turbulences Vidéo #115

TABLE RONDE #3

INSP-IRAN ! : L'ART UN LANGAGE SANS FRONTIÈRES



Table Ronde #3, VIDEOFORMES 2022, 18 mars 2022, Salle Georges-Conchon, Clermont-Ferrand © Photo : Mehrnaz Khorrami

Échanges entre Golnaz Behrouznia, Nikzad Arabshahi & Saeed Khavar Nejad

Modératrice : Elise Aspord

Ce troisième volet des actes numériques ouvre sur une des relations bi-latérales fortes du festival ; celle établie depuis plus de dix ans avec la scène artistique iranienne. Il rend hommage à la culture persane en nous proposant du contenu local et engagé.

Les frontières, les invités présents, ont assez jeunes décidé de s'en abstraire qu'elles soient géographiques, formelles ou techniques. Nikzad Arabshahi et Golnaz Behrouznia sont, telle une pierre qui avec le temps serait impactée par l'érosion, non pas brisés mais façonnés. Cela les a amenés à réinterpréter leur pratique des arts graphiques et de la sculpture pour aborder des thèmes liés à la nature en germination ou liés à la

dynamique générative du vivant et de la mine de crayon.

« Est-ce que celui qui part peut s'épanouir loin de sa terre d'origine ? », s'interroge l'écrivaine Parisa Reza. Nous laisserons les artistes, qui vivent une forme d'exil, le soin de répondre mais l'amorce de cette communion passé/présent, Orient/Occident, art/science et la sensibilité poétique avec laquelle ils s'expriment au point d'en devenir la nôtre, nous conforte dans l'idée que l'art est sans doute bien ce langage qui surpasse tous les autres et nous fait respirer comme une seule et même humanité.

[« ACTES NUMÉRIQUES PART.3 » \(lien vidéo\)](#)



1. Mehraz Khorrami, Nikzad Arabshahi, Golnaz Behrouznia & Saeed Khavar Nejad @VIDEFORMES 2022, 18 mars 2022, Salle Chavignier, Maison de la culture, Clermont-Ferrand © Photo : Loiez Deniel
2. Table Ronde #3, Golnaz Behrouznia, Nikzad Arabshahi, & Saeed Khavar Nejad VIDEFORMES 2022, 18 mars 2022, Salle Georges-Conchon, Clermont-Ferrand © Photo : Philippe Franck

LA SCAM INVITE #8

L'ART GLACIAIRE

[« LA SCAM INVITE # 8 » \(lien vidéo\)](#)

La SCAM Invite est un format de rencontres de la Scam (Société Civile des Auteurs Multimédias) en partenariat avec les festivals qu'elle soutient. Elle invite propose des partages de points de vue créatifs et contemporains initiant à chaque fois un dialogue inattendu entre deux personnalités œuvrant dans des champs a priori éloignés (auteur(e)s, Artistes, Scientifiques, Philosophes, Ingénieur(e)s, Musicien(ne)s, Plasticien(ne)s, Paysagistes, Vidéastes, Mathématicien(ne)s)... réuni(e)s l'espace d'une discussion publique.

Avec le glaciologue Luc Moreau et l'artiste Anne-Sophie Emard.

La Scam Invite est préparée et animée par Gilles Coudert auteur-réalisateur, membre de la Scam, partenaire de VIDEOFORMES 2022.

Global, le changement climatique annoncé va affecter la planète entière, ses habitants, sa faune et sa flore. Les corps scientifiques, politiques et surtout économiques réagissent dans le désordre, parfois de manière diamétralement opposée, allant pour certains jusqu'à la négation totale d'un phénomène pourtant avéré. Au-delà de la confusion engendrée, qu'en retire l'individu, comment peut-il agir, est-il entendu ?

Il est d'autres propos, intimes, ressentis, ceux d'artistes qui émettent des hypothèses centrées sur l'humain, sur l'impact de ses propres réflexions et actions envers un avenir durable.

L'œuvre d'Anne-Sophie Emard, *Les éperdus*, donne une résonance sensible aux variations climatiques du Mont-Blanc, en s'appuyant à la fois sur des données scientifiques transmises en temps réel sur un ensemble d'artefacts et sur des paroles glanées dont l'intérêt réside dans ce qu'elles transmettent de l'indicible.

L'échange entre Anne-Sophie Emard et le glaciologue Luc Moreau est l'occasion d'un dialogue autour de l'invisible, de mouvements

qui se mesurent à l'aune d'une échelle temporelle. Avec une approche apaisante, en ces temps de confusion où la peur semble être le sentiment prédominant.

Anne-Sophie Emard est artiste plasticienne. Elle pratique l'installation et la vidéo. La question de la mémoire habite l'ensemble de son œuvre. Elle la représente à travers des images qu'elle assemble dans une marqueterie visuelle qui transcende une vision vibrante du monde. Dans ses propositions, « on regarde autre chose que ce que l'on voit », et si l'artiste met souvent en rapport deux images, ce n'est pas pour que l'on « voie » ces deux images, mais pour que l'on en voie une autre, non pas une troisième mais une autre encore : une image-construction, une image-pensée. Anne-Sophie Emard a été lauréate du Prix de L'Œuvre institutionnelle 2020 de la Scam, pour son film *F comme Fleuve*.

Luc Moreau est spécialiste de l'hydrologie sous-glaciaire reliée au glissement des glaciers. Il devient glaciologue puis Docteur en Géographie Alpine en 1995 (Grenoble I). En 2005, il est membre associé de l'équipe de recherche du laboratoire CNRS Environnement et Dynamique des Territoires de Montagne (EDYTEM), et du laboratoire THEMA CNRS de Besançon. Quand il ne se trouve pas sur ou sous un glacier, il enseigne la glaciologie, dans les lycées, universités et jusqu'aux professionnels de la Montagne.

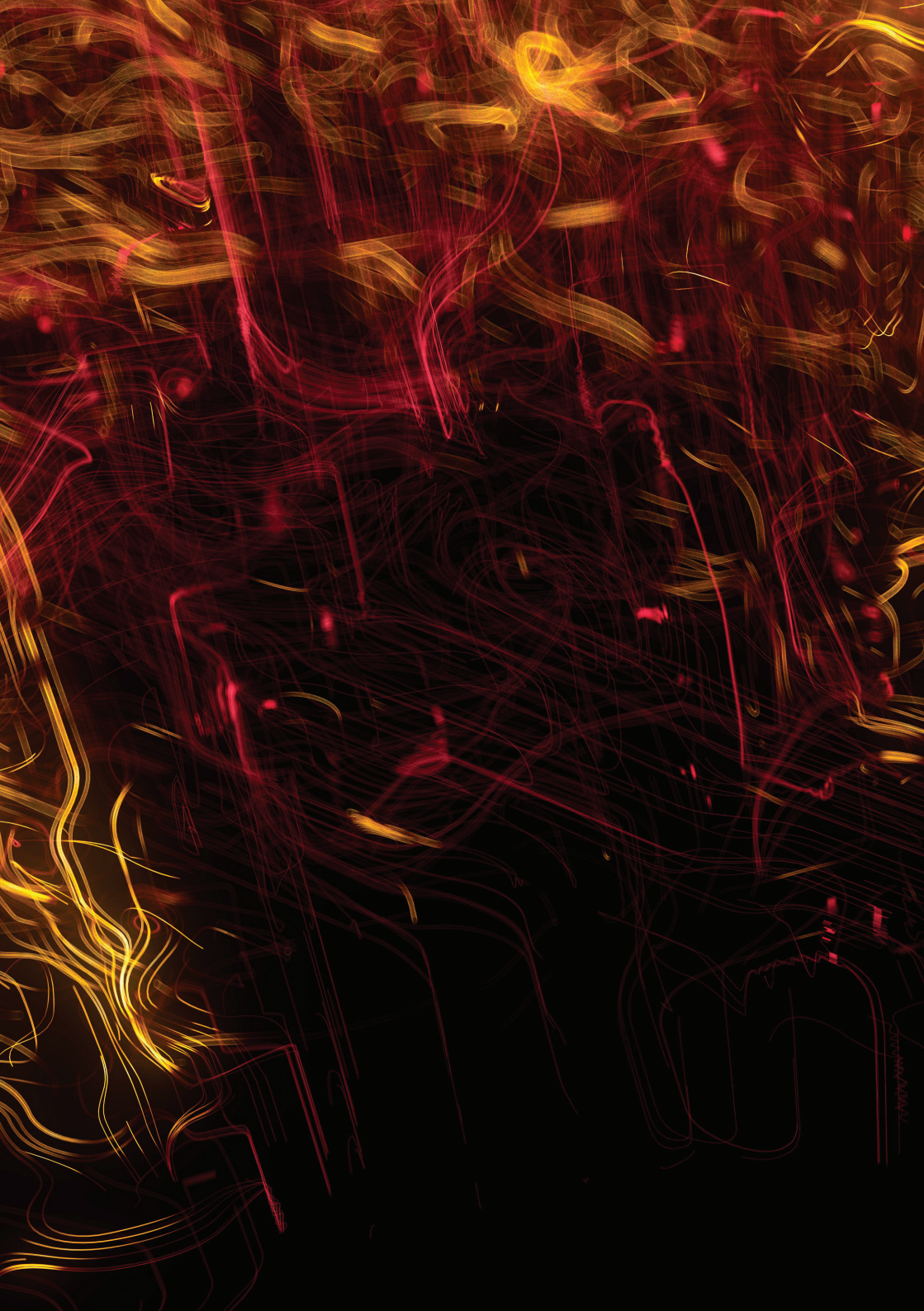
La Scam Invite est une série de rencontres réalisées en partenariat avec les festivals qu'elle soutient. Des rencontres portées par la volonté de partager des points de vue inédits, lors d'un dialogue inattendu entre deux personnalités œuvrant dans des domaines a priori éloignés : culture, sciences, philosophie, ingénierie, musique, architecture, arts plastiques, mathématiques, paysage, vidéo...

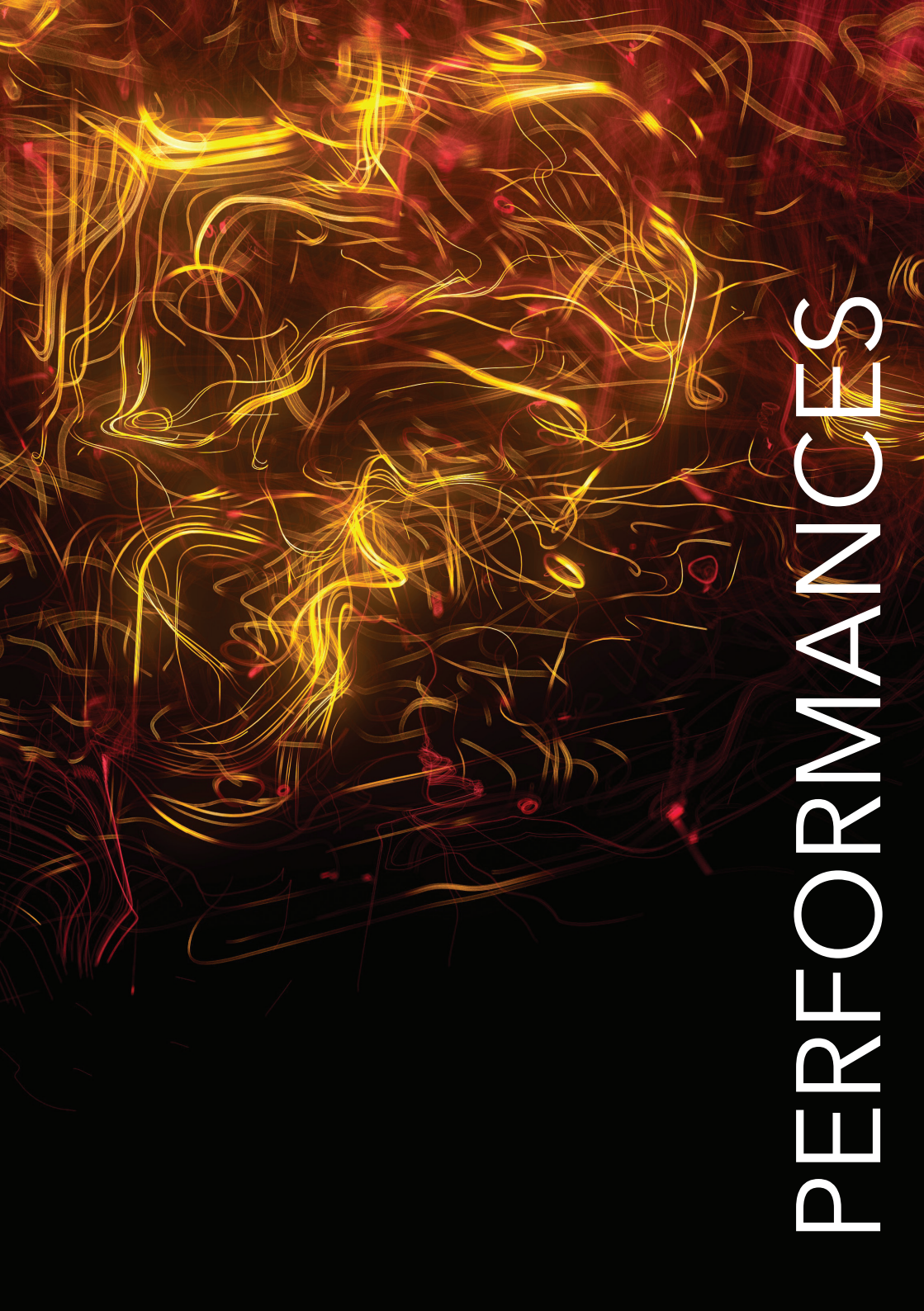
© Turbulences Vidéo #115

Scam*

La Scam gère les droits de
49 000 auteurs et autrices

Quand la réalité dépasse la fiction





PERFORMANCES

PERFORMANCE #1 : THE ISLAND

FRANCK VIGROUX (FRA) & KURT D'HAESELEER (BEL)

Production : Cie D'Autres Cordes

Coproduction : Werktank avec le support des autorités flamandes

Accueil en résidence : Le Stuk (Leuven, BE), Espace des Anges (Mende, FR), Imago / VIDEOFORMES (Clermont-Ferrand, FR)

Remerciements : Folie Numérique (Paris)

Avec le soutien de l'ADAMI et de la SPEDIDAM.

La compagnie d'Autres Cordes est conventionnée par la Région et la DRAC Occitanie

Concert audiovisuel, expérience tellurique d'images et de sons, *The Island* est la huitième collaboration de Franck Vigroux et Kurt d'Haeseleer (six spectacles, deux installations). Dans une démarche qui s'efforce notamment de définir des modes d'écriture communs, d'inventer des objets aux contours synesthésiques tout en façonnant une identité propre.

The Island s'inspire de plusieurs récits décrivant le sort tragique d'îles lacustres ou de vallées éloignées condamnées à être immergées pour la construction de barrages hydroélectriques, provoquant de profonds bouleversements humains et géographiques. Parmi ces récits nous retiendrons l'expérience de Naussac en Lozère (village englouti en 1980), la nouvelle de Valentin Raspoutine « L'adieu à l'île », ou la construction du barrage des Trois Gorges en Chine.

Sur une composition musicale incisive et des images vidéos issues du réel transformées à l'extrême se déploie alors un univers fantasmagorique, sorte de « travelling mental » dans une topographie de lieux en mutation. A travers le prisme du concert audiovisuel, sans être narratif, *The Island* questionne le basculement d'un monde vers un autre et, inévitablement en creux de la question nodale du progrès.

<https://dautrescordes.com/-THE-ISLAND-FR->

Franck Vigroux : Artiste protéiforme, il évolue dans un univers où se croisent musique contemporaine, théâtre, danse et vidéo. Prolige et sans barrières de style, il parcourt un temps les scènes des musiques expérimentales et improvisées puis son évolution musicale le mène vers les musiques électroniques.

Après avoir réalisé des « albums concepts », des films expérimentaux, collaboré avec des auteurs de théâtre, poètes sonores ou chorégraphes, il s'intéresse de plus en plus aux formes audiovisuelles live et à l'écriture de plateau, ce qui le mène peu à peu à mettre en scène sa musique à travers des spectacles pluridisciplinaires.

<http://www.franckvigroux.com>

Kurt d'Haeseleer est depuis 2010 le directeur artistique du WERKTANK, une maison de production en art médiatique installée à Louvain.

D'Haeseleer, lui-même vidéaste, produit des vidéos et des installations (interactives ou non) telles que *Scripted Emotions*, *Fossilization* et *S*CKMYP*, présentées lors de festivals internationaux et de spectacles à Rotterdam, Tokyo, Montréal, Paris, Berlin...

D'Haeseleer travaille sur la visualisation et la symbolisation du trafic dynamique de données et d'informations à notre époque de câbles de fibre de verre, d'ordinateurs et de modems. Les médias sont symbolisés par des couches de textures pixelaires visqueuses, la noise et l'interactivité.

Son travail se situe à l'intersection de la peinture, du clip vidéo, du cinéma et de la performance. Il contribue fréquemment, en tant que créateur vidéo, à des spectacles de théâtre, de danse ou d'opéra, et il propose également des spectacles personnels. Il a créé l'environnement vidéo du cycle du Ring de Guy Cassiers à La Scala, et il a collaboré avec Ictus, Georges Aperghis, Transparent, Franck Vigroux, Isabella Soupard, Jon Hassell, Peter Verhelst, Köhn, BL!NDMAN,...

<https://kurdhaeseleer.com/>



The Island, Franck Vigroux & Kurt d'Haeseleer, VIDEOFORMES 2022, 18 mars, salle Boris-Vian, Maison de la culture, Clermont-Ferrand © Photo : Loiez Deniel

PERFORMANCE #2 : LUX SPECTRIS

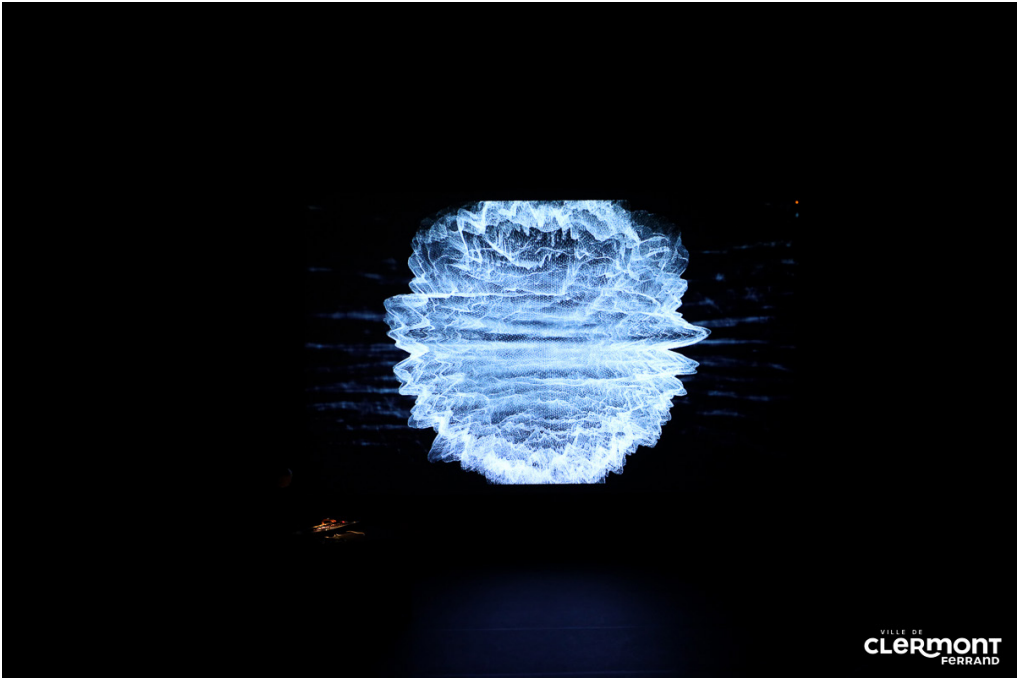
IURY **LECH** (ESP)



Iury Lech, Kiev, Ukraine © Photo : ARTEFACT

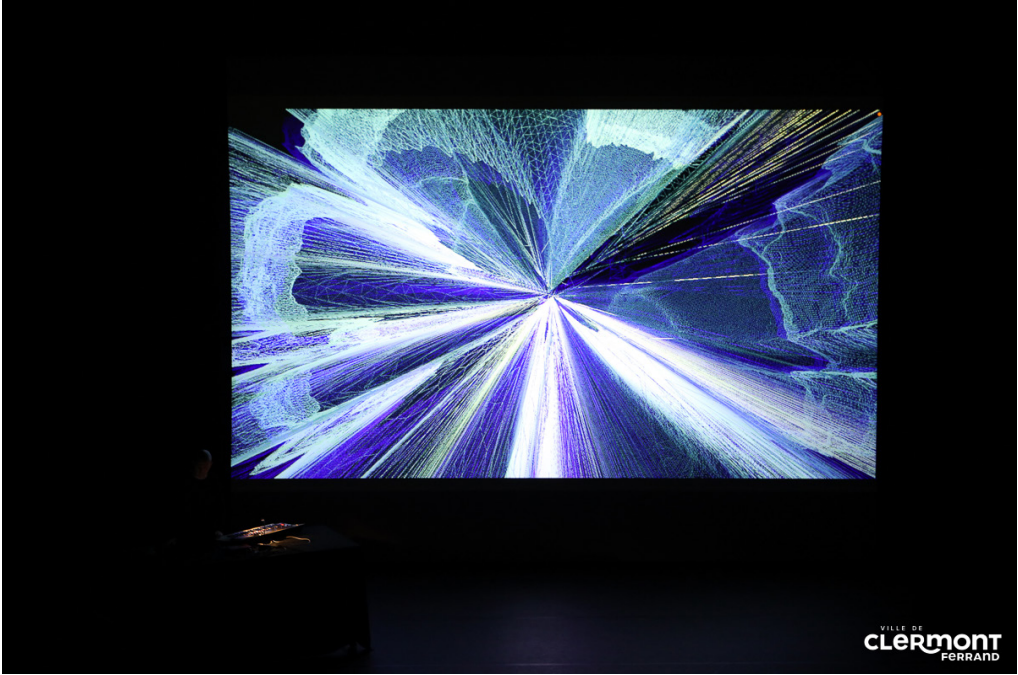
Lux Spectris est une performance audiovisuelle immersive avec des visuels génératifs et des audio réactifs qui construisent un saut hypnotique au cœur d'une échelle microscopique de microcollisions et de fluctuations optiques et auditives, construites comme l'univers, où peu importe leurs dimensions, elles sont toutes composées des plus petits morceaux de substance.

<https://ra.co/dj/iurylech/biography>



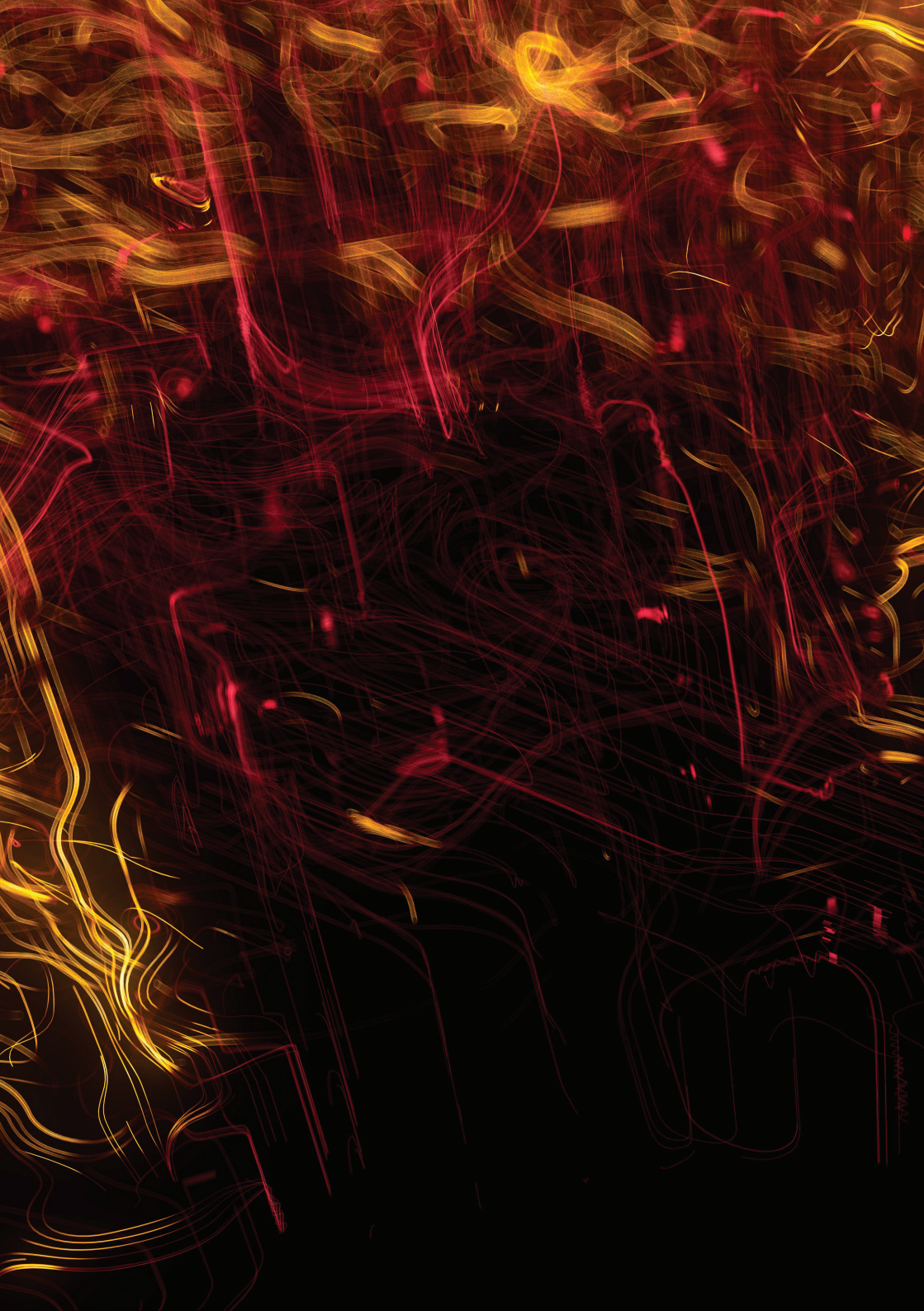
VILLE DE
CLERMONT
FERRAND

Lux Spectris, Iury Lech, VIDEOFORMES 2022, 19 mars Salle Boris-Vian, Maison de la culture, Clermont-Ferrand © Photo : Ville de Clermont-Ferrand



VILLE DE
CLERMONT
FERRAND

Lux Spectris, Iury Lech, VIDEOFORMES 2022, 19 mars Salle Boris-Vian, Maison de la culture, Clermont-Ferrand © Photo : Ville de Clermont-Ferrand





Espace d'accueil et d'échanges ouvert en continu durant le festival, le Digital Lounge propose des rendez-vous avec des artistes dans une ambiance conviviale. Le public y retrouve programmes, conseils, billetterie et informations sur les événements de l'ensemble de la manifestation VIDEOFORMES 2022. Le Digital Lounge accueille aussi le plateau VIDEOFORMES TV by KINIC et des films et expériences en réalité virtuelle !

C'est un espace pour se retrouver, boire un verre, manger, se détendre, regarder, écouter, se distraire, écrire, s'endormir, visionner et rêver...

DIGITAL LOUNGE

VIDEO AGE 2022

SOUVENIRS ARGENTÉS + VLOGMACHINE + ARTIFICE

Alain Longuet - Gabriel Soucheyre - Stéphane Troiscarrés

Création sonore : Jacques-Emmanuel Rousselon

Process aléatoire génératif d'assemblages de sons et d'images en mouvement

Il existe un immense corpus critique sur l'art vidéo qui en détaille les sujets et les préoccupations. On y commente les personnalités et les thèmes, mais beaucoup plus rarement on aborde la question de la vidéo ou de l'image animée sous la forme de la discrétisation du temps et de l'espace. C'est à dire sous la forme d'ensembles d'images unités vidéogramme concaténées afin de produire une suite de correspondances morphologiques et sémantiques produisant du sens. La radicalité théorique dépouillant la vidéo de ses affects et hagiographies permet d'aborder la question sous une forme mathématique qui rappelle la nature informationnelle, énergétique et spatiale des séquences d'images associées dans des suites plus ou moins signifiantes ou plus ou moins aléatoires. Cette posture formelle pourrait paraître stérile si les combinatoires que cela engendre étaient si immenses... En effet débarrassé du discours, le vidéaste est ainsi libre de trouver dans la richesse des combinatoires possibles des interprétations inattendues qui sont autant de mondes possibles. La multitude des choix renvoyant à l'auteur sa responsabilité sur la ligne qu'il aura choisie. Loin d'abandonner l'exigence de l'artiste et la singularité de sa vision, cette méthode engendre des risques bien plus vertigineux que l'immobilité égotique de l'auteur traditionnel. La multiplicité engendre un risque ontologique inouï, c'est comme être penché au bord de la galaxie contemplant les millions d'années lumière qui nous submergent et choisir une étoile parmi toutes les autres.

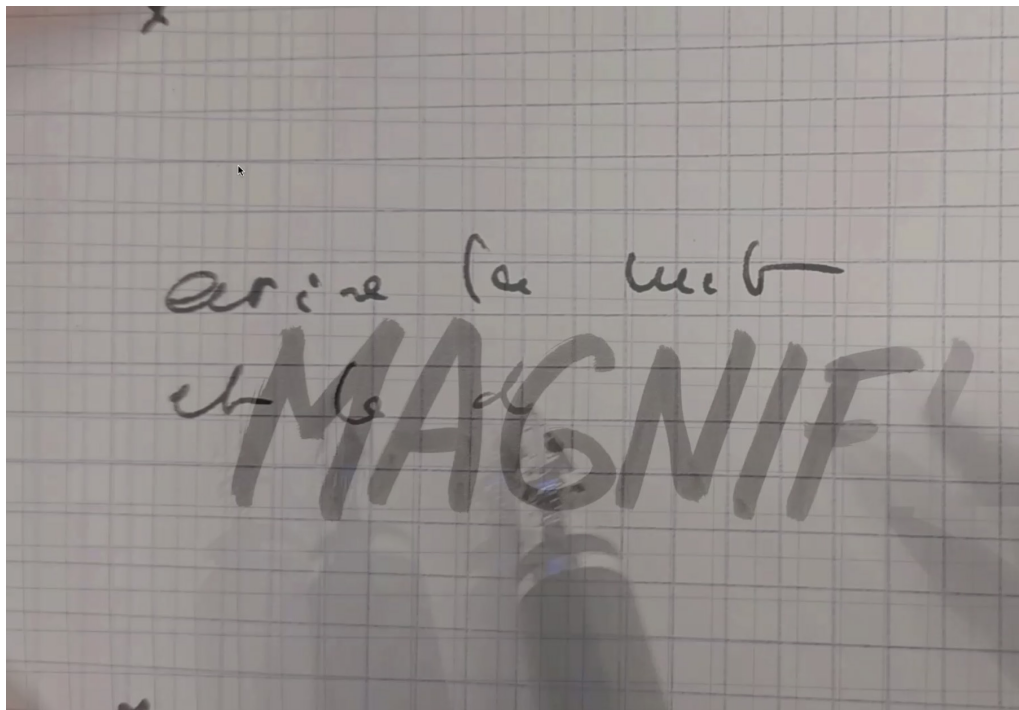
C'est ainsi que *Vidéo Age* qui est né d'une expérience de montage précédente nommée *Cage Suite* est une extension d'un songe que l'on nomme « montage procédural ». Une application codée avec Processing combine images et sons

dans un spectacle fascinant, perpétuellement renouvelé.

Alain Longuet, Gabriel Soucheyre, et moi-même nous sommes de nouveau associés pour imaginer une suite au projet *Cage Suite* afin d'expérimenter un nouveau contexte à ces images.

On pourrait les diffuser dans les lieux où elles ont été prises afin de montrer l'œuvre du temps et de l'espace. J'aurais pu refaire des prises de vues semblables afin de montrer la transformation de l'environnement. Nous avons choisi un formalisme théorique et de manipuler ces images comme si c'eût été une collection d'espaces numériques mis en relation avec des fonctions à n degrés. C'est ainsi que les images glissent les unes sur les autres et provoquent des correspondances inattendues. Les images s'accumulent, provoquant des bijections improbables, bousculant les temporalités dans le rêve éveillé de tous les mondes possibles. Le compositeur Jacques Emmanuel Rousselon s'est associé à l'expérience en apportant une musique ouverte et inventive.

Stéphane Troiscarrés © Turbulences Vidéo #115



TIVI OR **NOT TIVI**

INSTALLATIONS **VIDÉO & NUMÉRIQUE**



Télé-sculpture, de Yves Le Marrec, *Gradients*, de Alain Longuet, VIDEOFORMES 2022, Salle Chavignier, Maison de la culture, Clermont-Ferrand © Photo : Gabriel Soucheyre

Télé-sculpture

Boîtier de télévision, lumière noire, peinture fluorescente, sculpture en acier

Yves Le Marrec (1941/2003) / 1988

Vidéaste, sculpteur
Collection privée

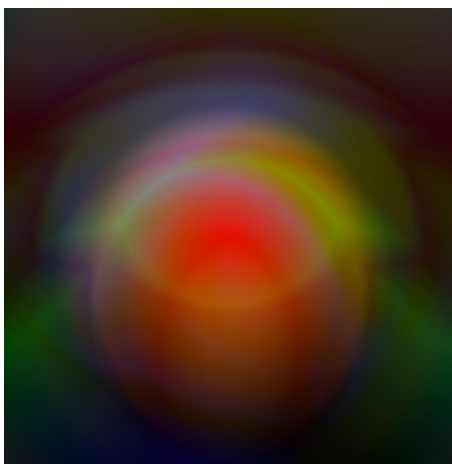
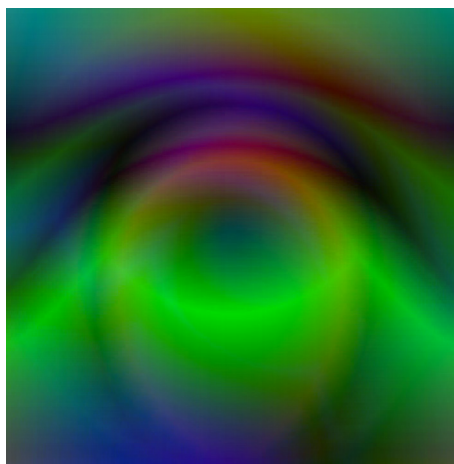
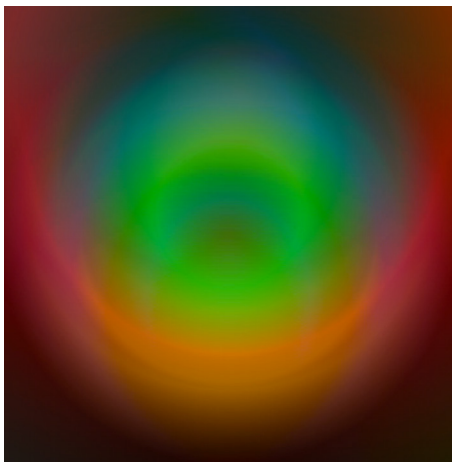
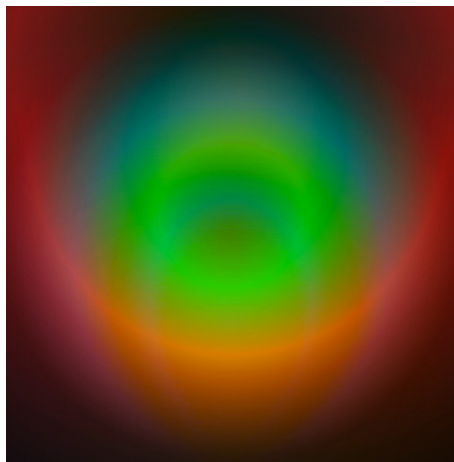
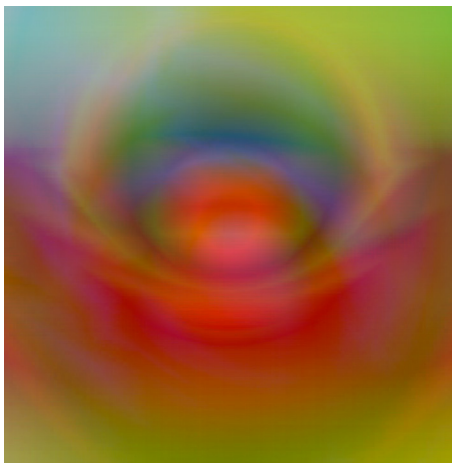
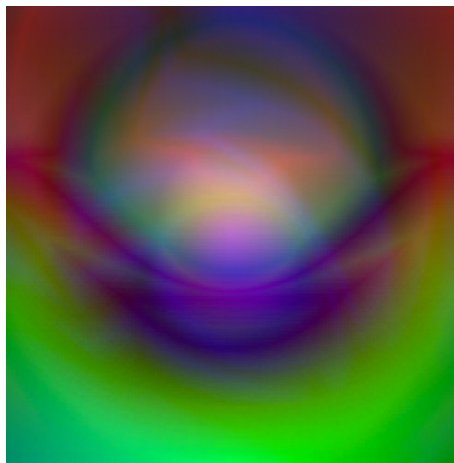


Gradients

Caisson, écran, programmation aléatoire d'images animées, raspberry

Alain Longuet / 2022

Photo, Vidéo, Infographie, Arts numériques...
Prêt de l'artiste
(cf. visuels page suivante)



VIDÉO COLLECTIFS

PROGRAMME VIDÉO

Projet vidéo collaboratif international initié par Natan Karczmar et développé par VIDEOFORMES en partenariat avec le Service Université Culture (SUC) et la Direction de l'enseignement supérieur et des relations internationales de la Ville de Clermont-Ferrand (DESRI). Ces vidéos de 3 minutes proposent un regard original et souvent décalé sur les villes du monde.

Between Styles & Statements, Footwear in Berlin / Fb-pix_berlin / 2022 / Berlin (DEU) / 3'09

(cf. visuel inférieur page suivante)

Iekaterinbourg / Gabriel Soucheyre / 2021 / Iekaterinbourg (RUS) / 3'05

Kathmandu Sky / Johannes Christopher Gérard / 2021 / Kathmandu (IND) / 3'09

Rostov-sur-le-Don / Gabriel Soucheyre / 2021 / Rostov-sur-le-Don (RUS) / 3'05

Belgatchia Esplanade / Johannes Christopher Gérard / 2022 / Calcutta (IND) / 3'02

Saratov² / Gabriel Soucheyre / 2021 / Saratov (RUS) / 3'01

Bouche-Trou / Maede Jenab / 2022 / Lyon (FRA) / 3'03

Pskov² / Gabriel Soucheyre / 2021 / Pskov (RUS) / 3'02

Viareggio ... in movimento / Friedhelm Kapteina / 2022 / Viareggio (ITA) / 3'05

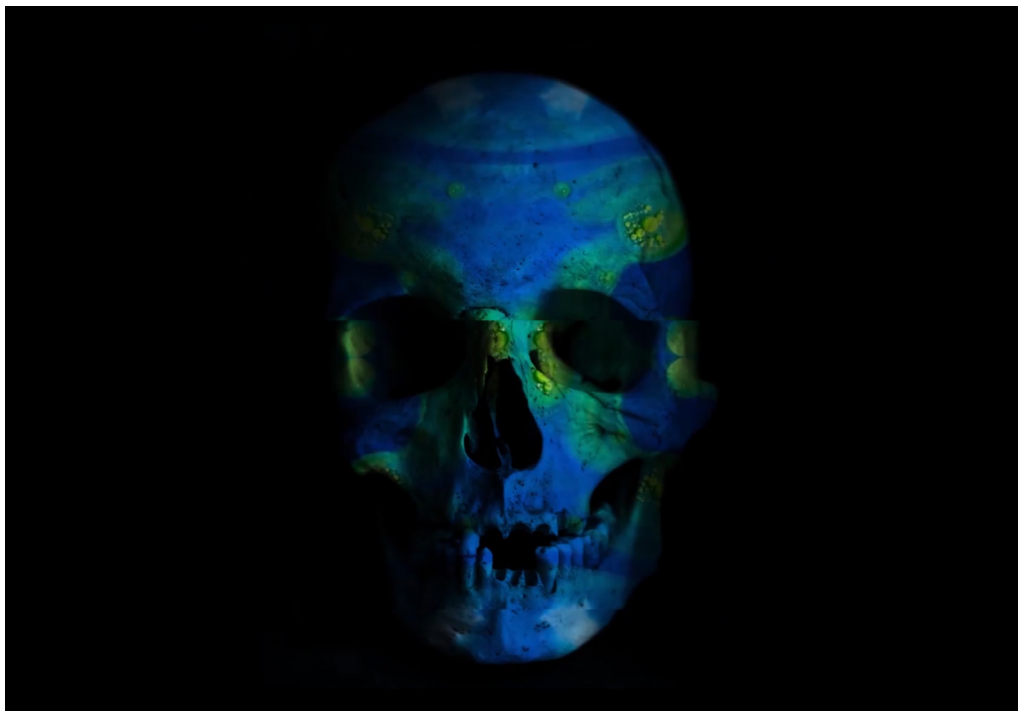
Glasgow / Fran Orallo / 2021 / Glasgow (GBR) / 3'10

Dailies vicinity of 12 Seneca Street / Rebekkah Palov / 2022 / New York (USA) / 3'10

Moments in the Metro / Johannes Christopher Gérard / 2022 / Saint-Pétersbourg (RUS) / 1'18

Compensation / Mourad Hamla / 2021 / Alger (DZA) / 3'10

(cf. visuel supérieur page suivante)



JAFADAN W/ ATELIER VJING SUC

JAFADAN

Duo de collectionneurs de disques animés par l'amour du défrichage intempestif de musiques venues d'horizons divers. Entre influences tribales et spatiales, Jafadan vogue entre les genres et les grooves venus d'ailleurs à l'aide de selecta léchées et un sens de la fête survitaminée.

Arthur & Florian sont deux amis de longue date animés par la passion commune de la musique électronique et de la fête. Ils entrent dans le collectif Clermontois **Beat Me For A Beat** sous le nom de Gardn et Ajams. Par la suite ils décident de créer leur alias Jafadan. Depuis les deux comparses sont inséparables.

<https://soundcloud.com/jafadancontact/tracks>

COLLECTIF BEAT ME FOR A BEAT

Depuis maintenant dix ans, le collectif clermontois fait trembler la ville au son des musiques électroniques. Que ce soit lors de leurs résidences mensuelles au ONE O ONE (101) ou bien avec l'organisation d'évènements tels que la scène Poséidon pour la Fête de la Musique, le festival Contre-Jour ou encore Perspective, les Beat Me se sont affirmés depuis plusieurs années comme des acteurs incontournables de la scène électronique clermontoise.

<https://www.beatmeformebeat.com/>

ATELIER DU SERVICE UNIVERSITÉ CULTURE Projection vidéo sur musique live (V-Jing)

Encadré par Joann Guyonnet

Initiation aux techniques et à la performance live du V-Jing.

Cet atelier vise à initier les participants à la performance live du V-Jing. L'étudiant apprend à projeter des vidéos courtes (samples) sur de la musique au cours d'une prestation scénique. Il gère l'envoi de vidéos projetées sur un écran en rythme et d'effets spéciaux en direct à l'aide du logiciel Resolume (logiciel relativement simple d'accès).

Cet atelier consiste à concevoir de courtes séquences vidéos dans le but de se constituer une banque de données vidéos. L'étudiant aborde le montage vidéo, l'encodage et la manipulation de Resolume. Des prestations live ont lieu au cours du semestre à la Coopérative de Mai lors d'une After Work (1er jeudi de chaque mois) ou dans un autre lieu culturel accueillant du public.

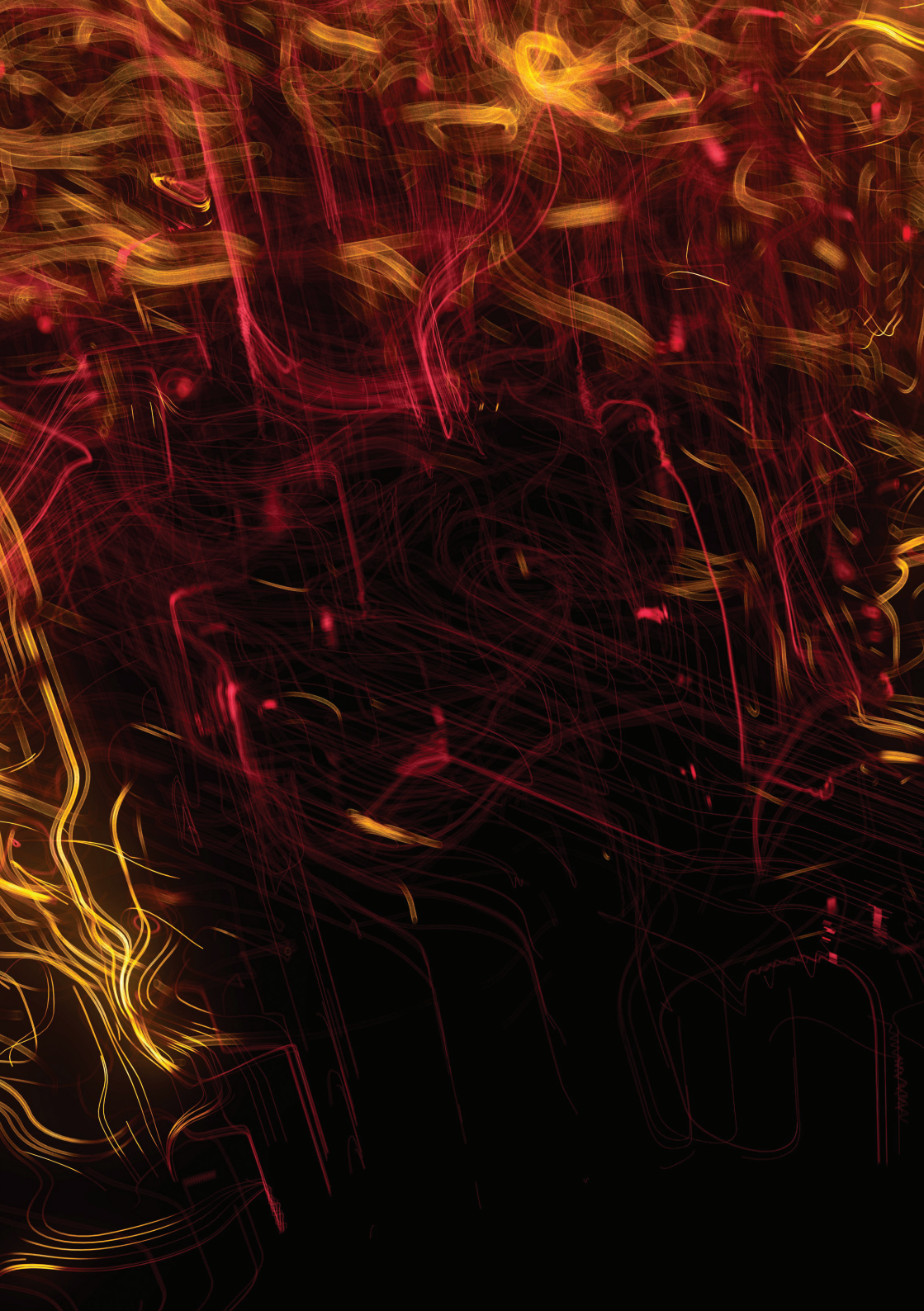
<https://culture.uca.fr/activites/ateliers/cinema/projection-video-sur-musique-live-v-jing>



**SERVICE
UNIVERSITÉ
CULTURE**
UNIVERSITÉ
Clermont @uvergne



1. JAFADAN, VIDEOFORMES 2022, Salle Chavignier, Maison de la culture, Clermont-Ferrand © Photo : Kevin Fourgheon
2. Joann Guyonnet & Fanny Ardechir, Atelier Vjing du SUC, VIDEOFORMES 2022, Salle Chavignier, Maison de la culture, Clermont-Ferrand © Photo : Kevin Fourgheon





Sélection de films et d'expériences en réalité virtuelle au cœur d'un espace dédié à une production unique dans ce domaine. Fort de se démarquer des productions liées aux industries du cinéma et des jeux vidéo, VIDEOFORMES tire son épingle du jeu et vous propose une sélection marquée de son empreinte singulière qui fait la force et l'intérêt de sa programmation

En partenariat avec Christophe Bascoul / ACATR (Association pour la Création d'Animation Temps Réel).

RÉALITÉ VIRTUELLE

IL CANTO DEI SUICIDI

ŒUVRE IMMERSIVE (VR & FILM 360°)

de Vincent Ciciliato & Christophe Havel
2020 / FRA, ITA

Production ART ZOYD STUDIOS - Centre de création musicale / avec le soutien de la SCAM - Société civile des auteurs multimédia (bourse Brouillon d'un rêve) et du laboratoire CIEREC - EA3068

Composition musicale : Christophe Havel

Environnement visuel : Vincent Ciciliato

Figurant.e.s : Agathe Griseri, Andrei Mindreci, William Palet, Anne-Céline Trambouze

Chanteu.rs.ses : Hélène Ardouin (soprano), Clara Pertuy (mezzo-soprano), Karen Koulakian (ténor), Clément Godart (basse)

Art Zoyd production : Gérard Hourbette, Monique Vialadieu, Charlotte Zisseler

RIM : Oudom Southammavong

Assistante : Julie Peyron

Scans corporels 3D : Antoine Vanel

FX : Hamid Armani

Stagiaires : Hamid Armani, Vincent Bartissol, Omar Rachedi

Merciements : Celia Bonnet-Ligeon & David-Olivier Lartigaud du Labo-NRV (Les Subsistances), Marion Roche, Jean-Michaël Celerier, Benjamin Petit (LTBL), Baptiste Saclier (LTBL)

Il canto dei suicidi se présente sous la forme d'un environnement visuel et musical immersif. Deux versions ont été conçues : l'une installée, nécessitant un casque de réalité virtuelle ; l'autre chapitrée en différents épisodes/chapitres, consultable en visionnage 360° (consultable via le lien en fin de texte).

L'œuvre s'appuie sur Le Chant XIII de *la Divine comédie* de Dante et en propose une lecture libre. Le récit original nous informe que les âmes des suicidés se trouvent plongées en Enfer réincarnées en arbres aux branches sinueuses. Condamnées à cette fixité éternelle, ces entités mi-végétales mi-humaines subissent l'appétit des harpies qui les supplicient en dévorant leurs branchages. Dans l'œuvre de Dante le sang qui jaillit des branches des suicidés est le symptôme de leur amputation.

Puis, les âmes des suppliciés retournent sur Terre lors du Jugement dernier, mais sont condamnées à errer sans le corps qu'ils ont rejeté lors de leur ancienne vie terrestre.

L'œuvre reprend divers motifs présents dans le récit initial de Dante : la réincarnation en végétal ; l'amputation par dévoration ; la domination des harpies ; la séparation des âmes de leur corps lors du retour sur terre le jour du Jugement dernier. À cela il ajoute deux motifs supplémentaires : 1° l'acte même du suicide ; 2° la période qui précède l'acte. Ces mouvements sont re-contextualisés dans un environnement futuriste unitaire au sein duquel le spectateur est amené à circuler, sur le sol et dans les airs. La musique structure l'espace par l'agencement de situations dramaturgiques spatialisées relatant, chacune d'entre-elles, les états mentaux caractéristiques des lieux parcourus par les spectateurs.

Il canto dei suicidi fait partie du projet « Immersion Dante », série d'œuvre immersives impulsée par le compositeur Gérard Hourbette du centre de création musicale Art Zoyd Studios (<https://www.artzoyd.net/projet-vr-immersion-dante/>)

<http://www.vincentciciliato.net/il-canto-dei-suicidi>



I WILL SLEEP WHEN I'M DEAD

ŒUVRE EN RÉALITÉ VIRTUELLE

de Jeanne Susplugas / 2020 / FRA

Production Exécutive : Julie Miguiditchian • Co-production : Bourse OrangeXR / CNC - DICRÉAM / EDIS, fonds de dotation Notoryou / ON festival, Arles / Plateformes Chroniques • Distribution : Lucid Realities • Partenaires : VR Arles Festival / Institut Français

Le projet se développe autour du lien entre la maison et le cerveau.

Le cerveau est loin d'avoir livré tous ses secrets et pour comprendre ses dysfonctionnements, il est essentiel d'en dénouer les mystères. Les récentes études scientifiques devraient permettre de trouver de nouvelles pistes de prévention voire de traitement des maladies neurodégénératives ou encore des anomalies comportementales, ainsi que des déficits sensoriels.

Ce projet s'appuie sur des recherches scientifiques qui apparaissent de manière sensible et émotionnelle. Il s'agit surtout d'un espace mental, du centre névralgique de la pensée. Que ce soit les cheveux de l'artiste (*Hair, hommage à Gordon Matta-Clark*), les branches des arbres (*Arbre généalogique*), les synapses (*In my brain*) ou les molécules (*Disco ball*)... il est question de ramifications.

Les addictions, les phobies sont liées au cerveau et se nichent dans des boucles dont on a du mal à sortir. Le travail de Susplugas évoque l'enfermement et l'addiction, sous ses formes les plus diverses et très souvent sous l'angle psychologique.

La maison est un élément récurrent de son travail, en tant que symbole de l'intime, du reflet de soi. Elle apparaît comme refuge, mais aussi théâtre de joie, d'ennui ou de violence et n'a de cesse d'être angoissante, rassurante, douce, violente et oppressante. C'est ce qu'évoque la série de portraits *Flying house*, témoignages en réponse à la question « Que prendriez-vous si vous deviez quitter votre lieu de vie dans l'urgence avec l'idée de ne jamais y revenir ? ». Ces maisons qui s'envolent avec nos objets/béquilles, sont aussi absurdes qu'inquiétantes. Certains objets empêchent la

maison de s'envoler vers de nouveaux horizons. Cette série interroge notre rapport à l'intime, à l'espace habité, fantasmé, notre dépendance aux objets du présent et du passé.

Ce questionnement sur le passé est la trame de la série de dessins *Arbre généalogique*. Nous portons le poids de notre passé et des pathologies familiales. Cette série fait référence au génogramme utilisé en thérapie familiale et en psychiatrie. Sur ces arbres, les noms des gens ont été remplacés par leur pathologie – issus de témoignages réels, ils vont vers une forme de fiction.

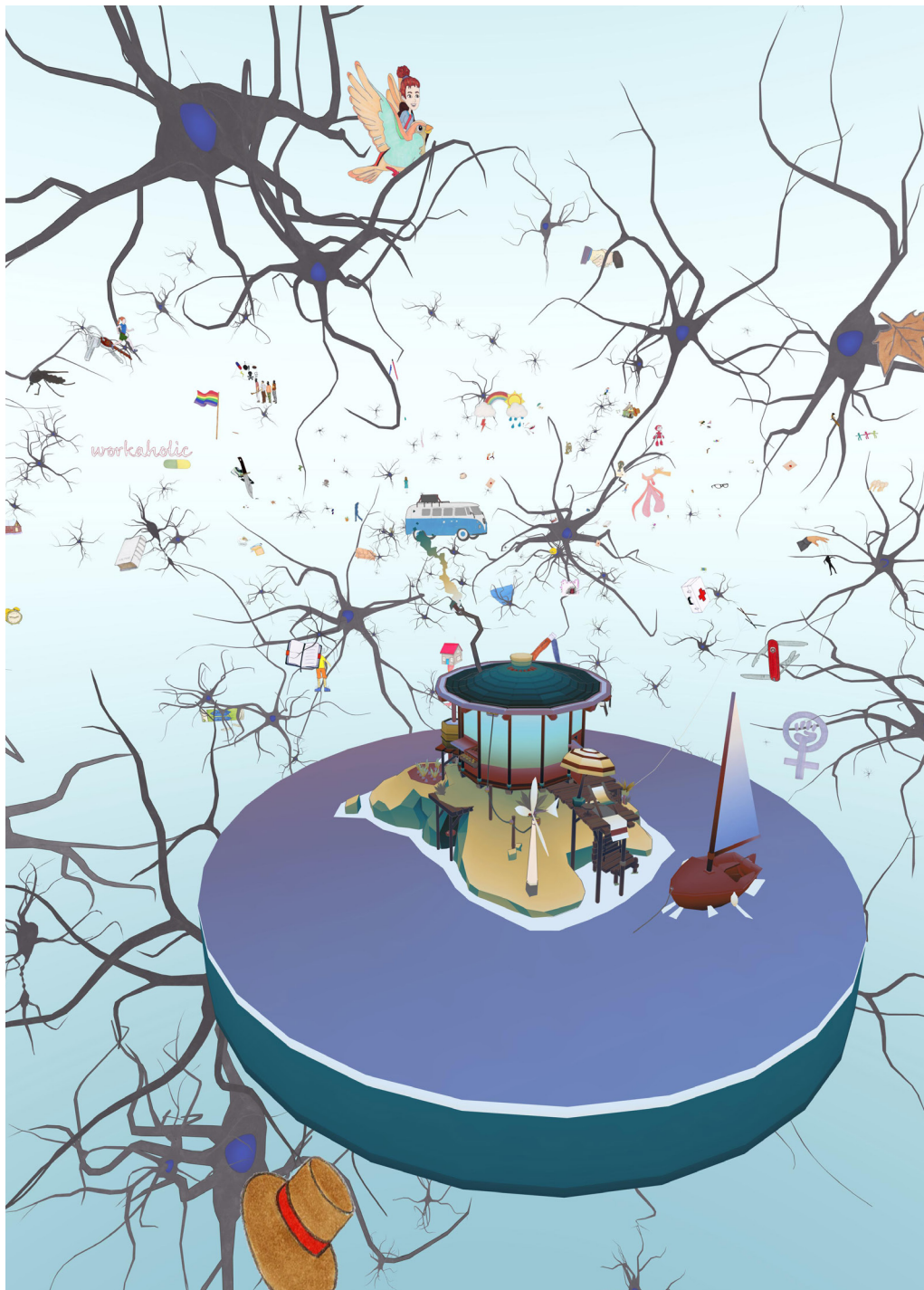
Cette dimension sociale présente dès le début à travers différentes séries telles *Ouvrez votre sac* (en 2002 – l'artiste demandait aux gens ce qu'ils avaient dans leur sac, notamment leurs médicaments) ou plus récemment dans le *Nature morte* (des céramiques issues d'une série photo, réalisée au début des années 2000, de corbeilles de fruits et autres vide-poches dans lesquels viennent se glisser des blisters, tubes et autres boîtes de médicaments).

Depuis plusieurs années, elle collecte des pensées, quelles soient ponctuelles ou récurrentes, qu'elle s'applique à retranscrire dans la série de dessins *In my brain*. Une cartographie de pensées parfois à l'allure de « pictogrammes », facilement compréhensibles, pour créer un « langage universel ». Pour cela, elle s'inspire d'images trouvées sur internet qui répondent à la manière dont les gens s'imaginent la mort, la joie...

Ces dessins ont connu une « extension » avec la sculpture/installation *Thinking outside the box* qui illustre l'expression anglo-saxonne éponyme, penser différemment, faire un pas de côté. Et c'est bien cela dont il s'agit, de voir le monde différemment, d'un nouveau point de vue. Un monde à travers un casque qui nous ouvre une infinité d'invitations.

Ces pensées nous questionnent quand elles ne nous empêchent pas d'avancer ou de dormir, *I will sleep when I'm dead*.

<https://www.susplugas.com>



LOTUS EATERS

EXPÉRIENCE EN RÉALITÉ VIRTUELLE

de Sandrine Deumier / 2021 / FRA

Fichier UNITY3D / Animation interactive / Durée : 25' / Stéréo.

Avec le soutien de VIDEOFORMES et de la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes

ÉVANOUIE : EVANESCERE, DISPARAÎTRE

Lotus Eaters est un parcours dans un environnement virtuel immersif et interactif qui tente de développer un imaginaire centré sur une forme d'animisme post-futuriste.

Le titre fait implicitement référence à la notion d'oubli comme processus d'appropriation d'identités transitoires. *Lotus Eaters* est un exercice de décentrement : une réappropriation d'identités pré-humaines / ahumaines pour tenter d'inventer des images figurant une immatérialité tangible d'autres formes de consciences.

Un oubli du soi.

Immersion dans un espace suggéré à la limite du visible, *Lotus Eaters* procède d'une esthétique minimaliste et épurée destinée à positionner l'utilisateur.trice dans une forme de perception altérée de son environnement afin de le la recentrer sur des choses infimes.

Et infinitésimales.

Le dispositif immersif utilisé, propre au format de la réalité virtuelle, permet d'explorer de nouvelles narrations et d'expérimenter des états d'attention inédits.

Constitué d'une combinaison de différents espaces à arpenter, le monde virtuel de *Lotus Eaters* est jalonné de portails et de passages donnant accès à différentes scènes narratives. Ces multiples tableaux scéniques évoquent des scènes de rituels et fonctionnent comme des processus de reconnections au vivant.

Chaque scène décrit un récit particulier.

SYNOPSIS

1. Conscience-matière

Retranscrire des notions d'interconnexion dans un groupe d'individus dans la perspective d'une intelligence collective où la tribu / le groupe émetteur serait une conscience parmi/entre les choses.

2. Animal-totem

Établir des implémentations inter-espèces pour réenchanter un monde déconnecté. Manipuler la matière d'un monde-conscience pour fabriquer d'autres identités à partir d'une hybridation des êtres vivants et une modification de leurs consciences. Générer des incantations pour devenir / redevenir des êtres interconnectés.

Expérimenter l'altérité en soi - se diluer dans la multiplicité. Se concentrer sur des choses sans mesure. Être sans poids.

3. Pulsations

- *Cycles et germinations*

S'apparenter en tant que groupe à une conscience-matière - multiple, polymorphe et hyper-matérielle. Une conscience-monde coordonnée en des degrés divers de plans interconnectées irrigués par une simultanéité des cycles de vie et de mort et une non-séparation des êtres : une consubstantialité des existants.

Se ré-implanter un monde-vivant en soi.

4. Connexions

5. Instabilité et émotivité-météore

Lotus Eaters est l'expérience d'une forme de déshumanisation pour tenter d'inventer d'autres modalités d'être-au-monde et se réadapter à l'entièreté du monde vivant.

<http://sandrinedeumier.com>



MIND CATHEDRAL

EXPÉRIENCE EN RÉALITÉ VIRTUELLE

de Teresa Wennberg / 2022 / SWE

Son / illustration sonore : Jacques Donguy, Jean Skarstedt & Dominic Plaza, Teresa Wennberg.

Assistant de la production : Kevin Arnmark

Remerciements : Kevin Arnmark, Hanna Wikborg och Eric Olofsson, Gert Svensson PDC KTH, Tree C Technology B.V. - The Netherlands, VIC Lab KTH, Pierre Lobstein, Jacques Donguy, Jean Skarstedt & Dominic Plaza, Naoki Tate

feel the space - say the word - structure your mind - open our eyes

Mind Cathedral est une métaphore de notre esprit, peut-être de mon esprit. On entre dans un espace constitué de piliers apparemment jetés pêle-mêle les uns sur les autres, créant déjà une sorte de vertige, symboles des synapses de notre cerveau. Les piliers sont creux, donc si nous traversons un mur - une possibilité merveilleuse dans le monde virtuel - nous nous retrouverons à l'intérieur de formations fantastiques, de sensations d'espace inconnues, non concevables dans le monde "réel", mais acceptables et crédibles, un cauchemar d'architecte, très excitant à explorer, comme une illustration virtuelle de la façon dont nos pensées et nos idées vont et viennent.

Mind Cathedral est un voyage à travers des mondes flottants convoquant aussi bien l'intime que de vieilles mémoires collectives. Cette création virtuelle joue sur la façon dont le cerveau réagit à une provocation spatiale - agoraphobie, claustrophobie, vertige, anxiété, exaltation - et sur l'effet psychologique suscité par des espaces inconnus qui exigent une concentration et une analyse intenses.

Mon travail artistique *Mind Cathedral* est un moment dans l'analyse de notre cerveau réagissant dans un environnement virtuel et une mise en écho de notre esprit divagant entre mots et images.

C'est une expérience physique, mentale, sur-réaliste, vertigineuse, mixant animation numérique,

vidéo, sculpture et son dans un environnement provoquant. Une marche méditative dans le jardin de la Réalité Virtuelle ou une course échevelée à travers le labyrinthe de l'esprit.

La Réalité Virtuelle est un champ dynamique, défiant constamment l'artiste, l'obligeant à raffiner le langage visuel et re-penser les façons de naviguer dans l'environnement virtuelle. La notion de frontière entre vie intérieure et extérieure est plus fine que nous le pensons. Avec ce seuil du dedans/dehors gouvernant notre concept du monde, ce travail entraîne le visiteur dans des provocations visuelles, sensorielles auxquelles il doit réagir et agir instantanément.

Expérience physique autant que psychologique, *Mind Cathedral* articule toutes ces questions personnelles, scientifiques et artistiques.

Teresa Wennberg © Turbulences Vidéo #115

<https://teresawennberg.art/teresa7.html>



THE FRIEND VR (PREVIEW)

EXPÉRIENCE EN RÉALITÉ VIRTUELLE

de John Sanborn / 2022 / USA

The Friend VR a été produite par ZKM (Zentrum für Kunst und Medien, le centre d'art et de technologie des médias de Karlsruhe, en Allemagne) avec le soutien de Guido Randzio. Le prototype proposé ici a été développé à l'automne 2021.

John Sanborn | Directeur artistique

David Lawrence | Réalisateur VR

Nathalie Mathe | Producteur VR

Dan Rutter | Développeur concept

Steve Horwath | Modélisateur et développeur Unity

The Friend - interprété par John Cameron Mitchell - est une plongée pleine d'ironie dans l'univers des Messies américains, ou la preuve que l'humanité est en quête perpétuelle de vérité, quitte à croire des bonimenteurs, des charlatans, ou même des stars du show business. Les sermons de *The Friend* mettent au grand jour les obsessions et contradictions actuelles de notre société. L'histoire personnelle de *The Friend* est symptomatique de notre besoin écrasant de guidance spirituelle. Le ton des sermons est typique d'une forme de piété tout américaine avec, en toile de fond, l'influence de Jemima Wilkinson, Billy Graham, Elvis et Oprah.

L'œuvre est une installation constituée de 17 écrans sur lesquels sont projetées les vidéos afin de créer un espace sacré où cohabitent outrageusement des images de l'Église et du cirque. John Cameron Mitchell (scénariste et acteur principal de *Hedwig and the Angry Inch*) interprète le rôle de *The Friend*, un personnage à l'esprit mordant et au ton narquois. *The Friend* est accompagné de huit Saints de L'Église de la Pensée Nouvelle, un patchwork d'âmes meurtries qui aspire à la vérité en adhérant aux enseignements de *The Friend*. Dans le rôle des Saints, des artistes de scène qui questionnent notre époque - celle de la quête de reconnaissance -, en puisant dans l'univers queer et les communautés de personnes de couleur. Ils nous rappellent que toute utopie est peuplée d'êtres humains parfaitement imparfaits.

The Friend a été produit par Telematic Media Arts et VIDEOFORMES. L'œuvre a été montrée pour la première fois en mars 2021 à l'occasion du festival d'arts numériques VIDEOFORMES à Clermont-Ferrand, en France. *The Friend* figurera dans une exposition sélective consacrée à l'œuvre de Sanborn à ZKM à Karlsruhe, en Allemagne, de juillet à octobre 2022.

The Friend VR invite le public à explorer Le Temple de la Pensée Nouvelle, un environnement en VR 3D fantasmagorique où il pourra découvrir des projections vidéo des sept sermons de *The Friend*, ainsi que les profils des huit Saints et les enregistrements vocaux présentant chacun leur philosophie de la Pensée Nouvelle ; ils découvriront également, sous forme d'animation, les surprenantes reliques de chaque Saint. Le Temple de la Pensée Nouvelle est une combinaison de cirque à l'ancienne et de spectacle de travestis coquin, mêlée à la révérence traditionnellement réservée aux lieux de dévotion. L'expérience de Réalité Virtuelle est volontairement déséquilibrée et surréaliste, et aussi différente que possible de la réalité physique (car c'est le monde de *The Friend* et qu'il exige qu'il en soit ainsi).

The Friend VR prolonge le concept en récompensant l'exploration et la confrontation. En effet, à mesure que le spectateur découvre des indices, l'historique et les détails personnels sur l'humain incarnant le dieu « petit g », il obtient des récompenses. Avec suffisamment de temps de jeu, il accède à des clés de compréhension qui n'existent pas dans la version physique de *The Friend*. Des prix et récompenses sous forme d'art numérique et NFT sont gagnables et échangeables. Après tout, *The Friend* adore le fric.

Des « œufs de Pâques » représentant la philosophie de la Pensée Nouvelle sous forme de texte ou d'images, des « faits » historiques et des suggestions de l'influence de la Pensée Nouvelle dans la culture populaire sont dissimulés dans le Temple, en attente d'être dénichés. On donne aux



The Friend VR (preview), VIDEIFORMES 2022, Salle Gripel, Maison de la culture, Clermont-Ferrand © Photo : Loïez Deniel

visiteurs la possibilité de réfléchir sur la philosophie de chaque Saint : pour chaque offrande textuelle relatant une expérience personnelle, ils reçoivent en « cadeau » une image NFT. Les fidèles sont également invités à enregistrer et à soumettre des témoignages vidéo décrivant la manière dont la Pensée Nouvelle a changé leur vie. Ces témoignages seront diffusés sur un Mur de Piété, sous la forme d'un montage monumental montrant des âmes converties.

L'expérience est sans limite de temps et interactive, car c'est l'engagement et la participation du public qui nourrit les *playbacks*. Des produits promouvant *The Friend* et ses enseignements seront en vente dans une boutique virtuelle, afin de soutenir le mouvement de la Pensée Nouvelle. *The Friend* est interprété par John Cameron Mitchell, qui enregistrera du contenu vocal en sus du contenu déjà enregistré afin de pousser plus avant l'expérience.

The Friend VR sera montré dans le cadre d'une exposition sélective consacrée à l'œuvre numérique de John Sanborn à ZKM, du 5 juillet au 23 octobre 2022.

NOTE D'INTENTION

Lorsque j'ai créé *The Friend*, et que je l'ai présenté pour la première fois à VIDEIFORMES – sous la forme d'une installation d'art médiatique sur 17 écrans – pendant la pandémie de 2021, je n'avais qu'un seul objectif : faire en sorte que le chaleureux désordre de ma nouvelle religion touche les spectateurs. Par chance et grâce à un contact personnel, j'ai eu l'opportunité d'engager John Cameron Mitchell pour jouer *The Friend* – et les réactions très positives du public ont entraîné des propositions de présentation de l'œuvre dans d'autres lieux, dont le ZKM. Super !

Puis les choses sont devenues intéressantes. Peter Weibel, le directeur du ZKM, m'a demandé si j'avais déjà réalisé une œuvre en Réalité Virtuelle, et lorsque j'ai répondu « non », il a dit qu'il voulait être celui qui me ferait entrer sur ce terrain - et que je traduirais *The Friend* en Réalité Virtuelle ? J'ai immédiatement dit « oui », car l'installation physique reposait sur la création d'un « monde » pour mon Messie Américain qui transporterait les spectateurs dans une sorte d'utopie endommagée.

THE FRIEND VR (PREVIEW)

EXPÉRIENCE EN RÉALITÉ VIRTUELLE



The Friend VR (preview), VIDEOFORMES 2022, Salle Gripel, Maison de la culture, Clermont-Ferrand © Photo : Loiez Deniel

Passer du physique au *méta* me semblait être une étape logique.

Cela signifiait que la présence substantielle du lieu, de la lumière projetée et des performances devait être transmutée en une expérience éphémère, mais interactive, de Réalité Virtuelle. L'emplacement d'une œuvre installée est un rappel de notre mortalité, car la physicalité utilise la gravité, l'échelle et la dimensionnalité pour courber l'espace et le temps. Vous pouvez vous perdre dans une jungle d'idées, même si vos pieds sont sur la terre ferme. Comment cela fonctionnerait-il dans un espace « mental » navigable ?

En travaillant avec une équipe restreinte mais agile, nous nous sommes demandé comment on pouvait conserver l'essence de ce qui a fait

le succès de l'œuvre tout en permettant une interaction dans une temporalité totalement définie par l'utilisateur – une combinaison d'immersion et de subversion – tout en offrant des surprises et des plaisirs que l'on ne trouve que dans la Réalité Virtuelle. Le résultat est un travail en cours, pas un récit interactif, mais plutôt une réalisation excentrique du monde de *The Friend*, de ses Saints et de leur philosophie de la déficience.

John Sanborn, traduit de l'anglais par Fanny Popieul © Turbulences Vidéo #115

<https://www.johnsanborn-video.com>



RÉALITÉ VIRTUELLE

COMMISSAIRE ASSOCIÉ : **CHRISTOPHE BASCOUL**



Algorithmic Nature / prefrontal cortex

Algorithmic Nature est une des rares applications pour l'Hololens 2 qui met en valeur la prise en compte de l'environnement en scannant celui-ci. L'interaction n'a pas lieu seulement avec l'utilisateur mais aussi avec les murs, le plafond. Le studio allemand Prefrontal Cortex crée de nombreux projets en RV/RA/RM.

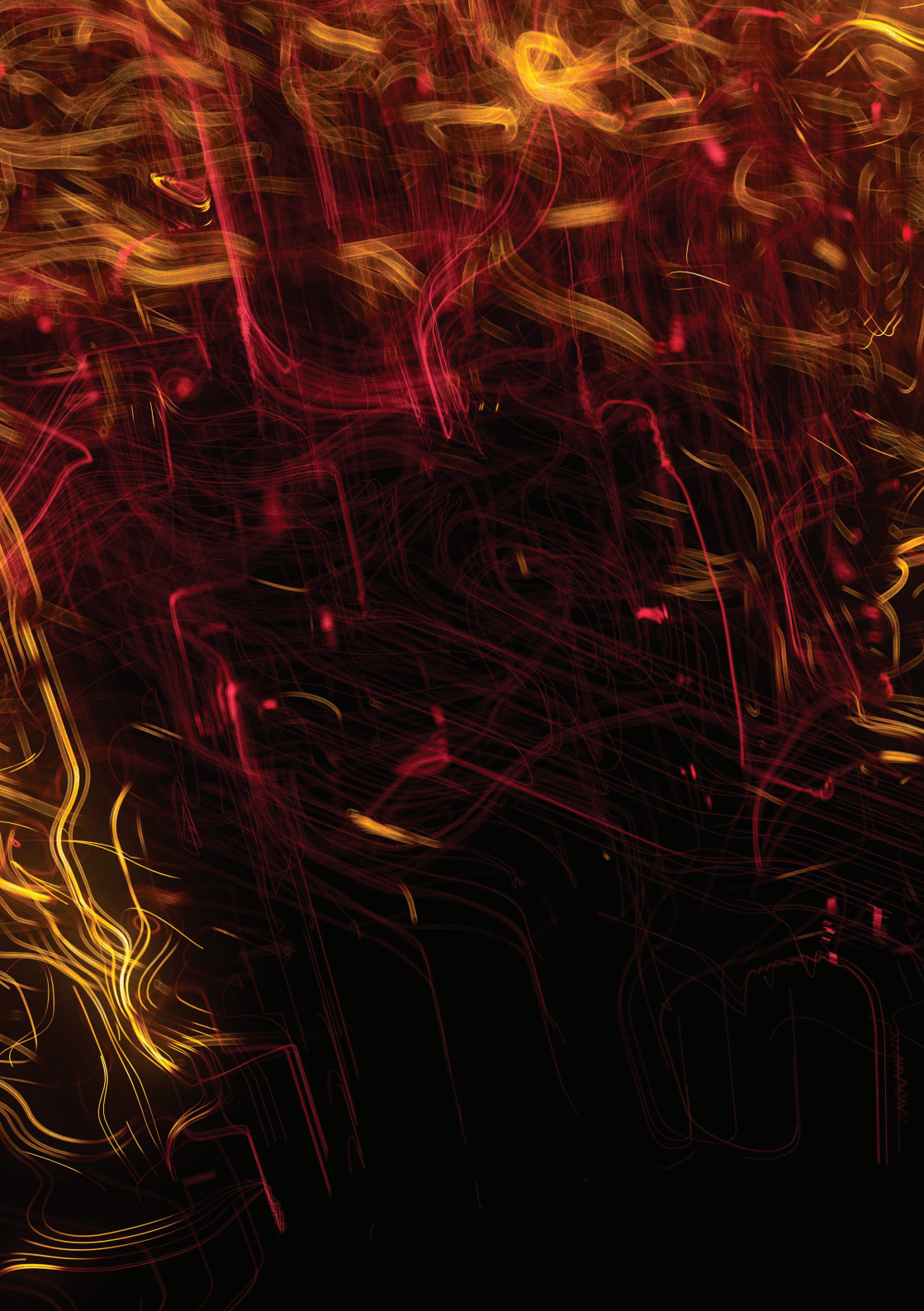


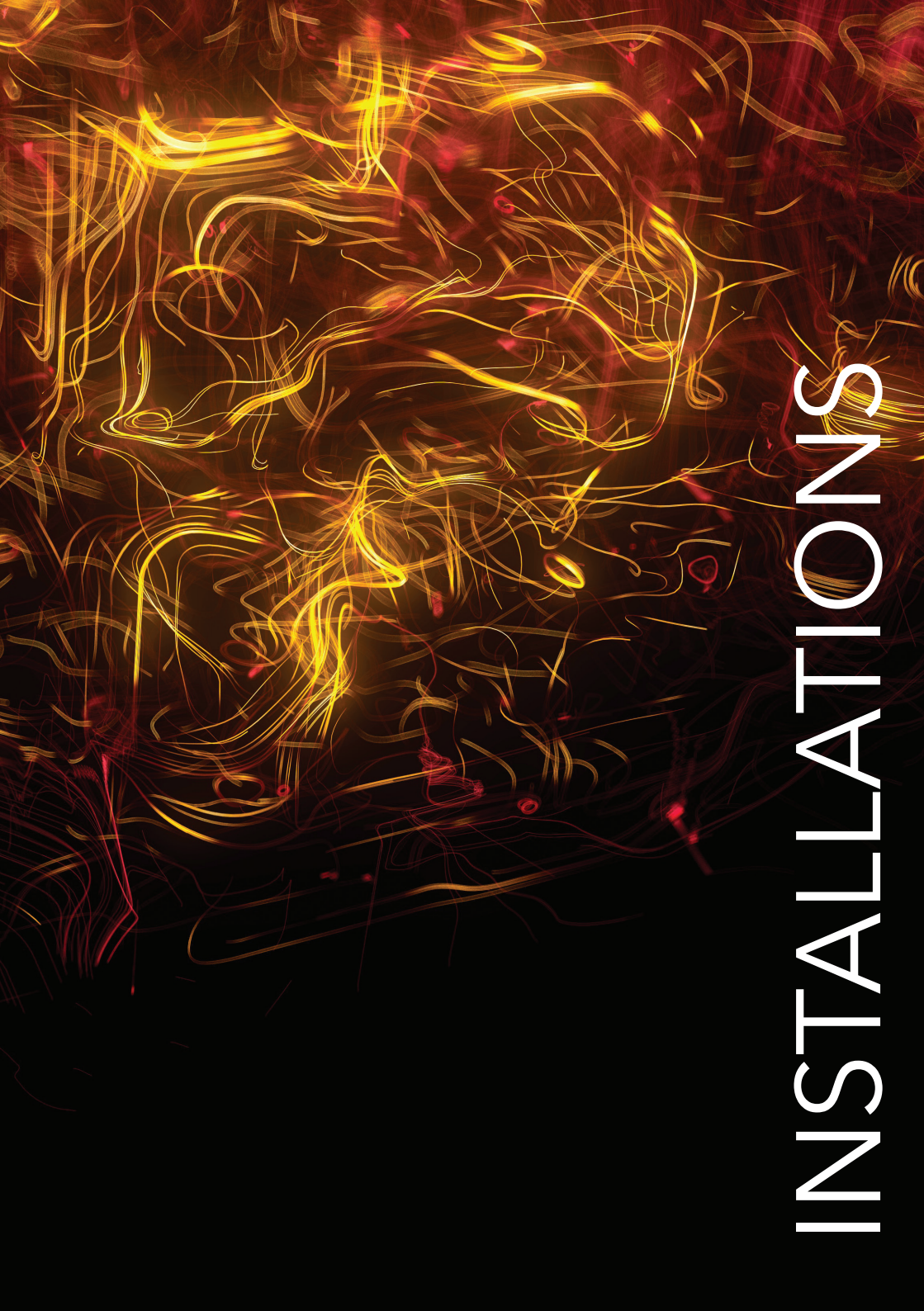
Kingspray Graffiti VR / Infectious Ape

Kingspray Graffiti VR est un bon exemple de la prise en compte de l'enaction en VR. La création de graffiti est en premier lieu un problème de gestes. Graffiti, nous met à la place d'un vrai graffeur, les bombes de peinture sont celles qu'ils utilisent, les environnements sont de type industriels, etc. Il est aussi possible de jouer à plusieurs afin de lancer des battles de peinture.



Espace de réalité virtuelle, VIDEOFORMES 2022, Salle Gripel, Maison de la culture, Clermont-Ferrand © Photo : Lolez Deniel





INSTALLATIONS

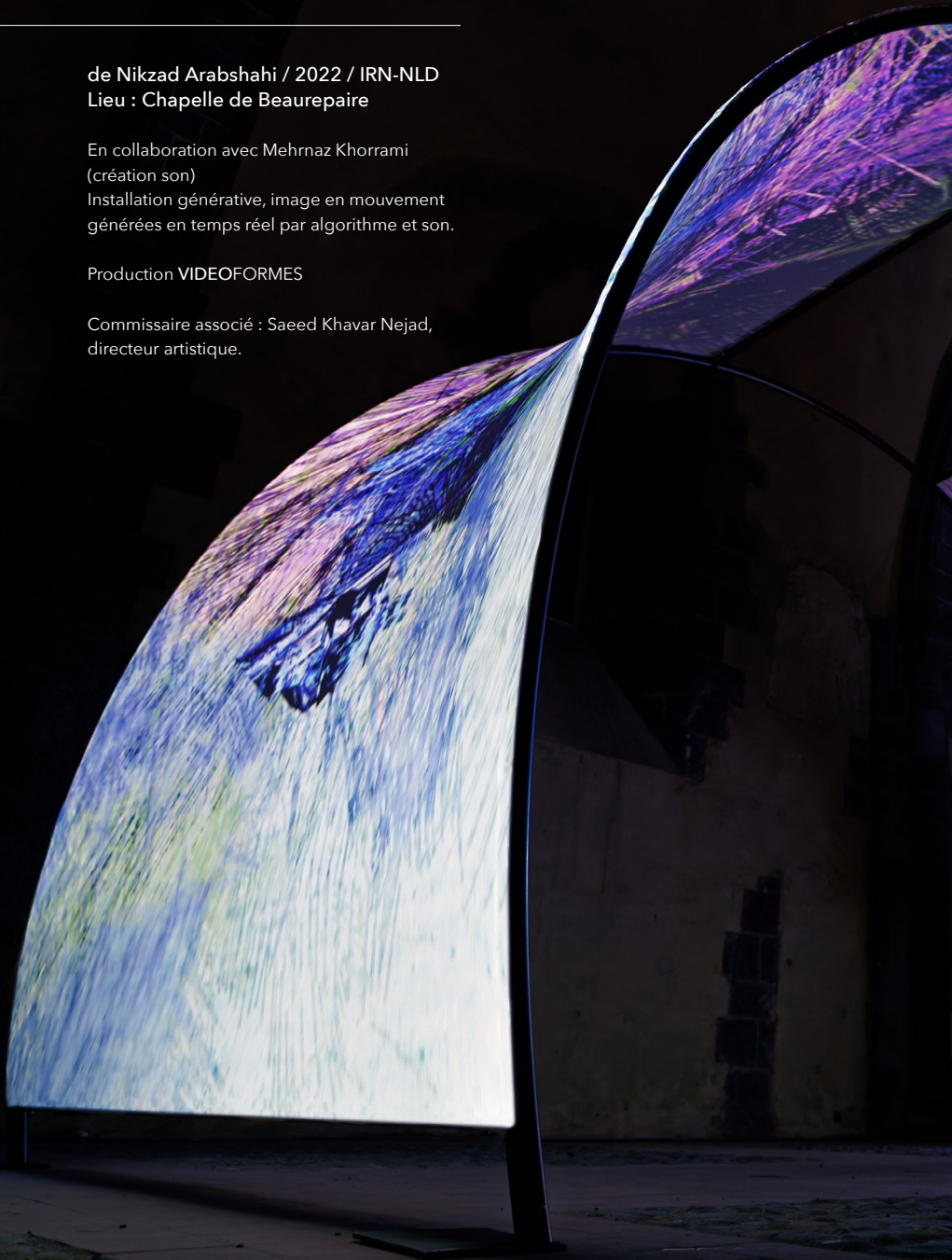
AUTOGENESIS

de Nikzad Arabshahi / 2022 / IRN-NLD
Lieu : Chapelle de Beaurepaire

En collaboration avec Mehrnaz Khorrami
(création son)
Installation générative, image en mouvement
générées en temps réel par algorithme et son.

Production VIDEOFORMES

Commissaire associé : Saeed Khavar Nejad,
directeur artistique.





Après une série d'études sur les arts génératifs et les systèmes de vie artificielle, l'artiste Nikzad Arabshahi a eu l'idée de reconstruire l'essence ses peintures comme un écosystème de vie artificielle (Soft A-life) afin de donner aux éléments/composants visuels un certain degré d'autonomie et un certain contrôle sur leur propre propension à croître, se développer et agir en tant que groupe d'agents autopoïétiques, en temps réel et sous forme de rendus algorithmiques générés par ordinateur.

AUTOGENESIS

UN PROJET GLOBAL & ÉVOLUTIF

Les résultats de cette idée/auto-réflexion sont devenus des algorithmes informatiques vivants, intégrés à des plateformes de codage par l'artiste pour lui permettre de développer un écosystème synthétique artificiel basé sur la création « probable » d'organismes artificiels (A-life). Ce projet ne se résume pas à simuler numériquement des composants vivants par ordinateur. C'est plutôt une expérience sur la possibilité de générer de l'art visuel en tant que « calcul vivant », au delà de la solution chimique. Le projet est donc bâti pour synthétiser de l'art génératif d'après des données collectives et des protocoles prédéterminés. Ces données ont été sourcées, collectées et remaniées par l'artiste au cours de son étude sur les mécanismes sous-jacents des décisions comportementales dans le processus créatif artistique, puis croisées avec les protocoles d'évolution établis pour le projet *Autogenesis*. Les résultats de ces protocoles fournissent aux systèmes logiciels tous les calculs nécessaires aux défis de l'existence; une A-life (Vie Artificielle, ou AA) peut reproduire l'expérience du « peintre qui peint » en se développant artificiellement et, grâce à un continuum de calculs vivants, peut évaluer, s'ajuster, réfléchir et se réinterpréter sans requérir la présence ou le contrôle du créateur/de l'artiste.

Afin de comprendre le processus de création de *Autogenesis*, précisons que l'idée initiale a été développée dans le cadre d'un projet de recherche. *Autogenesis* a été conçu pour apprendre à développer des écosystèmes synthétiques artificiels en utilisant une méthode de recherche spécifique régie par des règles/protocoles précis. Ces protocoles sont enfouis dans la structure conceptuelle profonde, mais forment toutefois une base qui donne aux composants/organismes un certain degré d'autonomie et un certain contrôle sur leur propre propension à croître, se développer et agir en tant que groupe d'agents autopoïétiques.

Le concept d'autonomie propre à ce projet est calqué sur le concept d'auto-organisation, soit le principe de base de l'intelligence artificielle. Il se devait aussi d'être régi par les principes appliqués en robotique, à savoir la capacité à se mouvoir et interagir sans nécessité d'une commande à distance. La notion d'autonomie nous aide à comprendre un système individuel capable d'agir en accord avec ses buts et principes primaires ; un système qui peut être un véritable acteur, pas un système aux fonctions hétéronomes (gérées de l'extérieur). L'autopoïèse doit constamment se reconstruire et reproduire un schéma en



Autogenesis, VIDEOFORMES 2022, Chapelle de Beaurepaire, Clermont-Ferrand © Photo : Nikzad Arabshahi

échangeant de la matière avec son environnement. Elle doit pouvoir répondre aux stimuli, s'adapter à son environnement, se reproduire et transmettre des informations imparfaites à sa progéniture/son enfant.

À propos du cadre conceptuel pour le développement de *Autogenesis*/des protocoles de conception du système

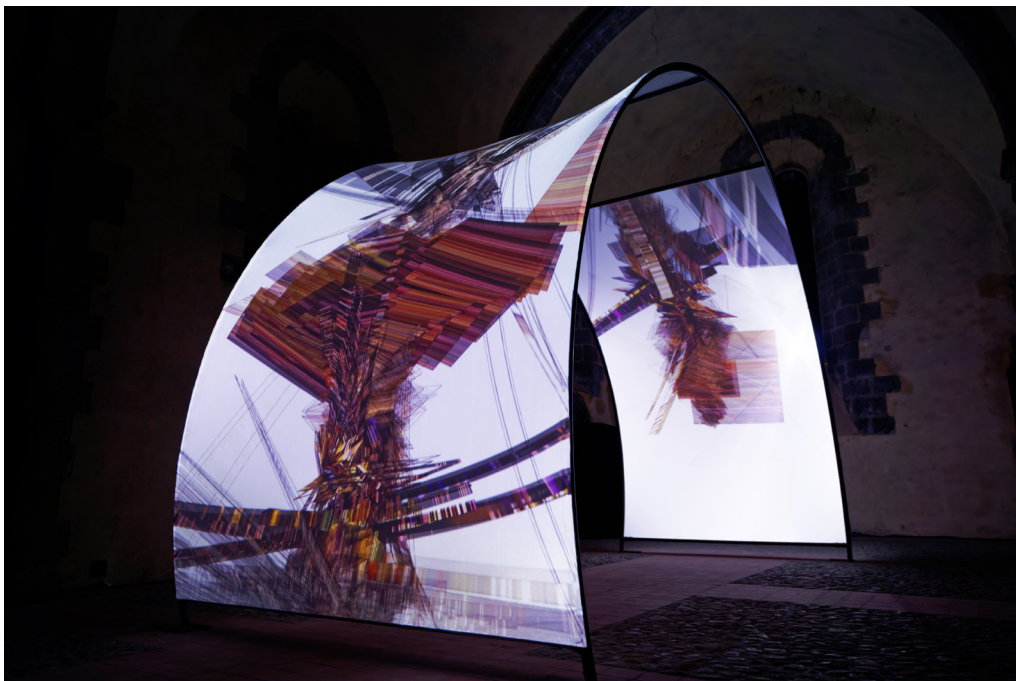
Les protocoles établis pour créer *Autogenesis* reposent sur la plus simple définition mathématique de la vie : « un processus/système qui consomme de l'énergie dans le but de reproduire un modèle ». Cette définition a fondé et inspiré les thèses les plus courantes de la Vie Artificielle, soit les origines de la vie, l'autonomie, l'auto-organisation, l'adaptation (évolution, développement, apprentissage), qui sont les principales propriétés du vivant.

1- Les organismes A-life (artificiels) doivent interagir entre eux pour bâtir leur écosystème à travers leurs « portails de connexion ». L'interaction entre individus de la même espèce est ce qui définit les sociétés. A-life est lié de

près à la notion d'une vie avec incarnation biologique dans son environnement. Elle préfère synthétiser les comportements pour étudier les conditions d'émergences plutôt que de préfigurer les comportements. Ceci mène à l'étude du comportement adaptatif basé sur l'éthologie et la dynamique de boucles senso-monitorées fermées. Un portail de connexion offre une possibilité d'obtenir un comportement adaptatif dans le système, car ses paramètres de liaison peuvent s'accrocher à un autre paramètre comportemental. La connexion est bidirectionnelle. Toutefois, elle finit toujours par choisir le paramètre le plus rapide (le plus fort). Dans la mesure où ce système grandit petit à petit en introduisant de nouveaux agents dans le système, maintenir la communication (le transfert de données) nécessite d'énormes capacités de calcul de la part de l'unité centrale. Afin de résoudre ce problème, j'ai conçu un système de communication par codes-barres permettant de gérer et transférer les données entre les agents avec des ressources de calculs moindres.

2- Les paramètres comportementaux étant des propriétés fondamentales, ils sont protégés dans la





Autogenesis, VIDEOFORMES 2022, Chapelle de Beurepaire, Clermont-Ferrand © Photo : Nikzad Arabshahi

« mémoire ». L'apprentissage est le comportement premier de tout système de vie adaptatif. En effet, les évolutions de compétences et de comportement découlent de l'expérience. Il existe plusieurs approches de modélisation d'A-life, mais les toutes premières avancées ont été influencées par les domaines d'étude de l'AA, l'apprentissage automatique (ou, plus précisément, les « réseaux neuronaux biologiques »). Ces derniers ont inspiré l'approche d'apprentissage bien connue de A-life, « les réseaux neuronaux artificiels », ainsi que « l'apprentissage par renforcement » qui découle des thèses de la psychologie comportementale, selon lesquelles l'adaptation est le résultat d'interactions avec l'environnement.

Aussi, la plupart des systèmes de vie artificielle, qu'ils se manifestent sous forme de robots (*hardware*) ou de programmes (*software*), souffrent d'un manque d'interactions véritables et d'adaptabilité telle qu'on peut en trouver dans la nature. Au lieu de cela, ces systèmes ont été conçus sur la base de leur capacité à prédire et contrôler. Même si une capacité réelle d'adaptabilité reste une propriété recherchée dans les études actuelles de vie artificielle, différents degrés d'adaptation

peuvent être atteints en synthétisant l'informatique (le calcul évolutionnaire), la croissance cellulaire observée dans la nature (le développement biologique), les processus de développement liés à la cognition (le développement cognitif) et le champ de l'apprentissage automatique (les réseaux neuronaux artificiels).

La méthode utilisée pour *Autogenesis* est un modèle simplifié d'« apprentissage renforcé ». Dans le cadre de cette méthode, l'agent apprend à atteindre un objectif dans un environnement incertain et potentiellement complexe. L'objectif est de maximiser les récompenses pour ensuite les stocker comme souvenirs (codes-barres) dans la mémoire. Ainsi, la mémoire intègre graduellement le génome artificiel en tant que modèle d'instruction pour développer et consolider des schémas de survie. Chaque A-life/organisme ne peut être considéré comme un système dynamique individuel que s'il peut croître de manière adéquate et que le système dynamique soit capable de s'auto-réplicuer au contact d'un environnement favorable. Le génome met en lumière les limites des processus d'auto-réplication (tant en matière de quantité que de qualité). Le A-life /l'organisme



Autogenesis, VIDEOFORMES 2022, Chapelle de Beaurepaire, Clermont-Ferrand
© Photo : Nikzad Arabshahi

reproduit par division des cellules et instanciation. La mémoire bien développée serait capable de caractériser des états/des modèles de prédiction tels que, à certains degrés, la peur, le désir et la fuite.

3- Chaque organisme numérique possède son propre territoire mémoriel indépendant. Le territoire peut être protégé en tant que composant privé. Il n'est pas possible de le supprimer, mais amovible.

4- La mémoire est extensible; sa seule limite est la capacité de la mémoire virtuelle principale (la mémoire virtuelle principale est limitée par le matériel – *hardware* –, qui peut, lui, être augmenté).

5- Chaque organisme ne peut exécuter que les algorithmes qui sont inscrits dans sa mémoire. Les organismes ne peuvent accéder qu'à leur propre mémoire.

6- Chaque organisme a sa propre vitesse d'exécution algorithmique.

À l'instar des microscopes qui permettent l'étude de la microbiologie, les ordinateurs ont permis l'étude de systèmes complexes grâce à de nombreux composants non-linéaires capables d'interagir. Ils ont donné corps aux domaines de modélisation de Vie Artificielle et de biologie des systèmes. Les ordinateurs ont permis aux modèles de calculs de VA d'étudier la complexité des systèmes biologiques en mesurant la transmission, le stockage et la manipulation d'informations à différents niveaux ; des éléments essentiels de tout système vivant. Puisque l'écosystème d'*Autogenesis* vit mathématiquement grâce à des ressources de calculs, ces dernières devraient être logiquement accessibles à tous les composants/ agents afin de permettre au système de croître dans la limite/selon les ressources pour éviter toute mutation ou boucle de rendu qui détruirait l'écosystème. C'est pourquoi une limite de vitesse de calcul a été intégrée au système.

7- La vitesse de calcul dépend de trois facteurs :

7 (1)- la capacité des ressources de calcul virtuel (la puissance de l'unité centrale) dédiées au système.

7 (2)- le nombre de tâches (action/réaction) que l'organisme a le droit d'accomplir. (Cette limite correspond aux capacités mémorielles de chaque individu).

7(3)- le nombre de portails de connexion que l'organisme a développé.

Enfin, il est important de préciser que la survie n'est pas l'objectif ultime de ce modèle. *Autogenesis* vise à analyser les données historiques temps-événement et, s'il fonctionne correctement, il pourra générer des estimations; s'il effectue suffisamment de calculs, il pourra lentement apprendre et montrer comment les probabilités que chaque événement se déroule évoluent avec le temps.

Nikzad Arabshahi,
traduit de l'anglais par Fanny Popieul
© Turbulences Vidéo #115



Autogenesis, VIDEOFORMES 2022, Chapelle de Beaurepaire, Clermont-Ferrand © Photo : Nikzad Arabshahi



Autogenesis, VIDEOFORMES 2022, Chapelle de Beaufort, Clermont-Ferrand © Photo : Loïez Deniel

NIKZAD ARABSHAHI

Nikzad Arabshahi est né à Téhéran, en Iran. Artiste interdisciplinaire installé à La Haye (Pays-Bas), il a fait des études d'art et de science à la Koninklijke Academie van Beeldende Kunsten (Académie royale des arts, La Haye, Pays-Bas).

Il travaille activement dans les domaines des beaux-arts, de l'art génératif et de l'art interdisciplinaire depuis 2003.

Nikzad se concentre sur la création et le développement d'environnements multimédia immersifs, d'installations visuelles et de performances audiovisuelles en concevant des outils sur mesure et en générant des visuels basés sur des algorithmes et un codage créatif.

Nikzad collabore avec des professionnels de la création dans les domaines des industries créatives, de l'architecture, de l'éclairage urbain, de l'organisation de festivals, des arts du spectacle et du théâtre afin de mieux appréhender les arts interdisciplinaires.

<https://www.internodal.eu/about/>

PORTRAIT VIDÉO DE L'ARTISTE :

https://youtu.be/FfrH_Lgw2_M



Autogenesis, VIDEOFORMES 2022, Chapelle de Beaurepaire, Clermont-Ferrand © Photo : Loiez Deniel

QUESTIONS À NIKZAD ARABSHAHI

Comment décririez-vous cette installation ? Que voit-on ? Qu'entend-on ? Qu'y fait-on ?

Au sens large, *Autogenesis* a été conçu pour s'exercer à développer un écosystème synthétique et artificiel comme œuvre d'art. Étant donné qu'il s'agit d'un projet génératif en temps réel, on peut s'attendre à des résultats visuels instinctifs importants de son système central, qui tente de développer des formes, des couleurs, des textures et des compositions génératives inventives et infinies.

Autogenesis n'a pas de point de départ ou de point d'arrivée. Elle ne se répète pas et son processus de création est assez lent, il n'y a pas moyen de faire l'expérience de la pièce dans l'ensemble, mais l'expérience que vous vivrez restera totalement unique.

En ce qui concerne *Autogenesis* en tant qu'installation physique, il y a une combinaison intrigante entre le design futuriste de la structure et l'architecture spirituelle de l'endroit (dans ce cas la chapelle de Beaurepaire) faisant exception à l'essence sous-jacente de la création/génèse.

De quoi ça parle ?

Afin de mieux comprendre comment *Autogenesis* s'est formé, nous allons tout d'abord passer en revue l'idée de départ pour faire d'*Autogenesis* un projet de recherche. Au sens large, l'œuvre a été conçue pour s'entraîner à développer un écosystème synthétique artificiel basé sur une méthode de recherche spécifique, encadré par des règles/protocoles explicites. Bien que ces protocoles soient dissimulés comme étant un cadre conceptuel de départ, ils créent une base pour donner aux composants/organismes un certain degré d'autonomie, un certain contrôle sur leur propre production afin de croître, de se développer et afin de performer comme un groupe d'agents autopoïèse.

Le concept d'autonomie tel qu'il s'applique au projet vise le processus d'auto-organisation qui conduit à l'intelligence artificielle et qui doit être déterminé par des termes similaires qui sont utilisés sans effort dans ce qui se réfère à la capacité de

se déplacer et d'interagir sans avoir recours à une télécommande. La notion d'autonomie nous fait comprendre en profondeur un système individuel qui est capable d'interagir en fonction de ses objectifs et principes sous-jacents, un système qui peut être un véritable agent, plutôt que d'être un système dont les fonctions sont définies de façons hétérogènes à l'extérieur. L'autopoïèse doit constamment se reconstruire et maintenir un modèle en échangeant des matériaux avec le milieu environnant. Elle doit répondre aux stimulus, s'adapter à son environnement, se reproduire et transférer des informations imparfaites à son enfant/ sa progéniture.

Les protocoles établis pour créer *Autogenesis* ont été basés sur une définition mathématique très simple qui définit « la vie » comme un processus/système consommant de l'énergie pour maintenir des modèles. Ils sont essentiellement reliés et inspirés par des thèmes assez communs de la Vie Artificielle tels que les origines de la vie, l'autonomie, l'organisation, l'adaptation (évolution, développement, et l'apprentissage) qui sont plus concentrés sur les propriétés du système vivant.

Pouvez-vous nous parler un peu du processus d'élaboration de l'œuvre pour en arriver à ce résultat ?

Cette version d'*Autogenesis* a été conçue spécialement pour VIDEOFORMES 2022, c'est un projet visuel public (ce projet sera montré au public pour la première fois).

Ce projet/installation est une subdivision de la série/recherche *Autogenesis* que j'ai commencé en 2006 quand j'étais occupé à rechercher les mécanismes profonds des décisions comportementales à travers le processus de création artistique.

Le premier résultat de cette recherche était le projet *Refactor*, une installation audio/visuelle.

Mon idée de départ était de reconstruire l'essence de mes peintures en tant qu'écosystème artificiel. Je cherchais des possibilités pour générer l'art visuel en tant que « calcul vivant » au-delà de la solution chimique. Et pour donner un certain degré d'autonomie aux composants visuels, et un certain



Autogenesis, VIDEOFORMES 2022, Chapelle de Beaufort, Clermont-Ferrand © Photo : Loïez Deniel

contrôle sur leur production afin qu'ils puissent croître, se développer et fonctionner comme un groupe d'agents individuels, et en quelque sorte retirer mon rôle de l'équation de la création en construisant un système de vie artificielle comme œuvre d'art.

Quels sont les artistes (tous domaines confondus) ou plus généralement, les formes artistiques qui nourrissent votre démarche de création, et éventuellement, les références auxquelles vous faites allusion dans cette installation ?

La science moderne et la nature sont mes plus grandes inspirations, particulièrement la branche des sciences naturelles et les mathématiques. Aussi, une partie de mes idées s'inspire des recherches sur la Vie Artificielle, la science informatique et l'art génératif.

Quelles sont les difficultés, les contraintes, les défis à relever... rencontrés lors de son élaboration ?

En ce qui concerne mon approche actuelle du processus de création artistique, les obstacles majeurs surviennent au moment où je veux créer le corps physique de mes œuvres. En général, il n'y a pas beaucoup de dispositifs préfabriqués qui répondent à mes besoins, donc pour chaque projet, j'ai besoin d'élaborer des plans (S.M.A.R.T) afin de construire mon patrimoine sur mesure dans un temps limité.

Quelques mots-clés qui s'accommoderaient à votre installation ?

Installation visuelle, Codage créatif, Art génératif, Vie Artificielle, Vie Souple, Pensée algorithmique.

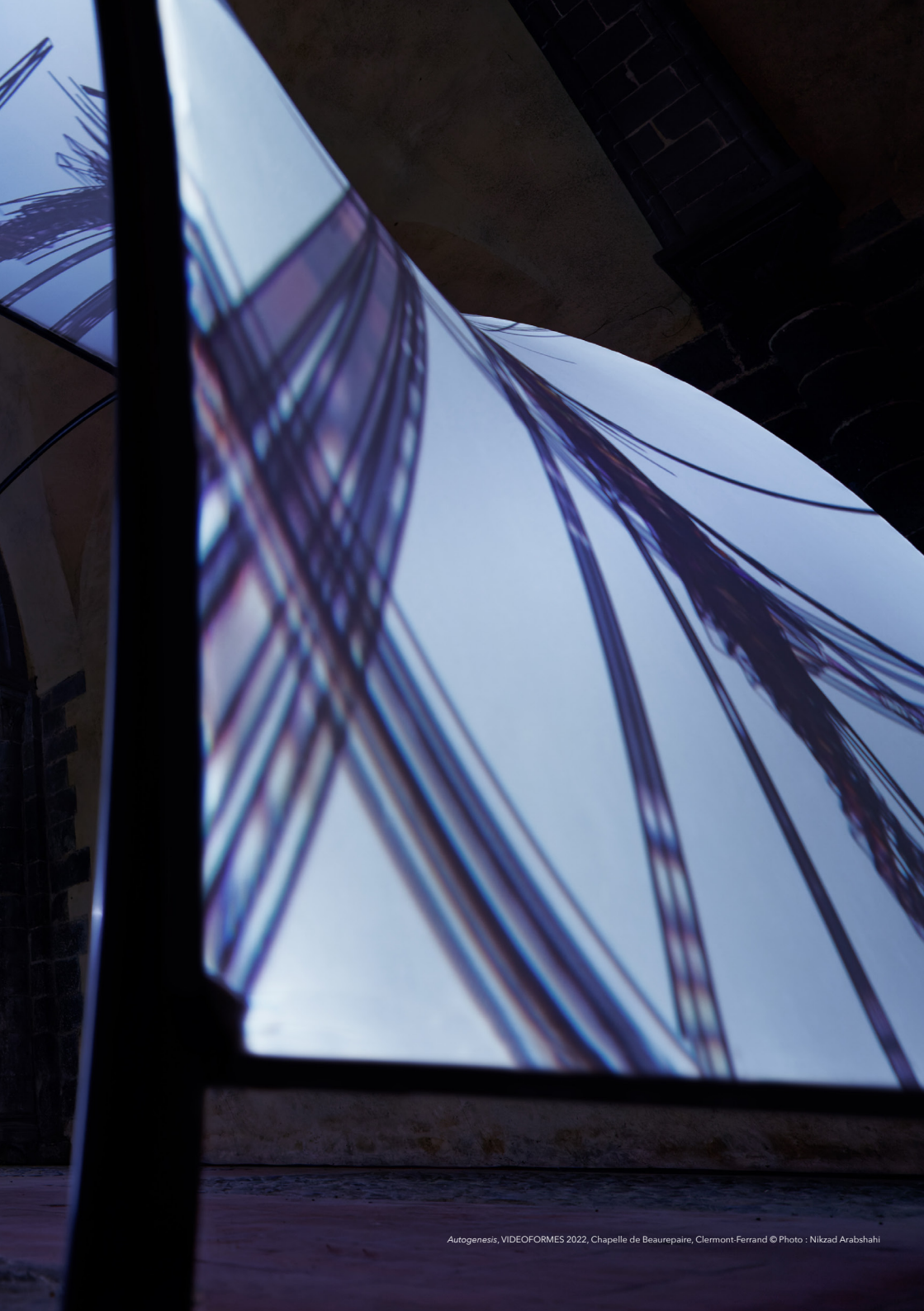
Quelques mots sur votre parcours artistique ? À quelle période de votre vie vous êtes-vous intéressé à l'art numérique ? Arrivez-vous à vivre de votre activité créatrice ?

J'ai de l'expérience en beaux-arts et en infographie, j'ai étudié cette dernière dans le cadre de mes études secondaires et j'étais assez familier avec le concept de codage/programmation. Cependant, en 2008, j'ai commencé à apprendre et expérimenter les arts numériques de façon plus approfondie et je me suis intéressé au codage créatif, l'art génératif et j'ai finalement plongé dans la notion d'industries créatives !

Je pense que la réponse à cette question se cache dans la définition que chacun donne du mot « vivre ». Dans mon cas, avec mes attentes de la vie, je peux dire oui positivement ! Je suis assez satisfait d'avoir dédié ma vie à l'art et aux industries créatives.

Propos recueillis par Fanny Bauguil,
traduis par Gabriel Soucheyre
© Turbulences Vidéo #115







GEOMORPH **MOMENTA**

de Golnaz Behrouznia / 2021 / IRN-FRA

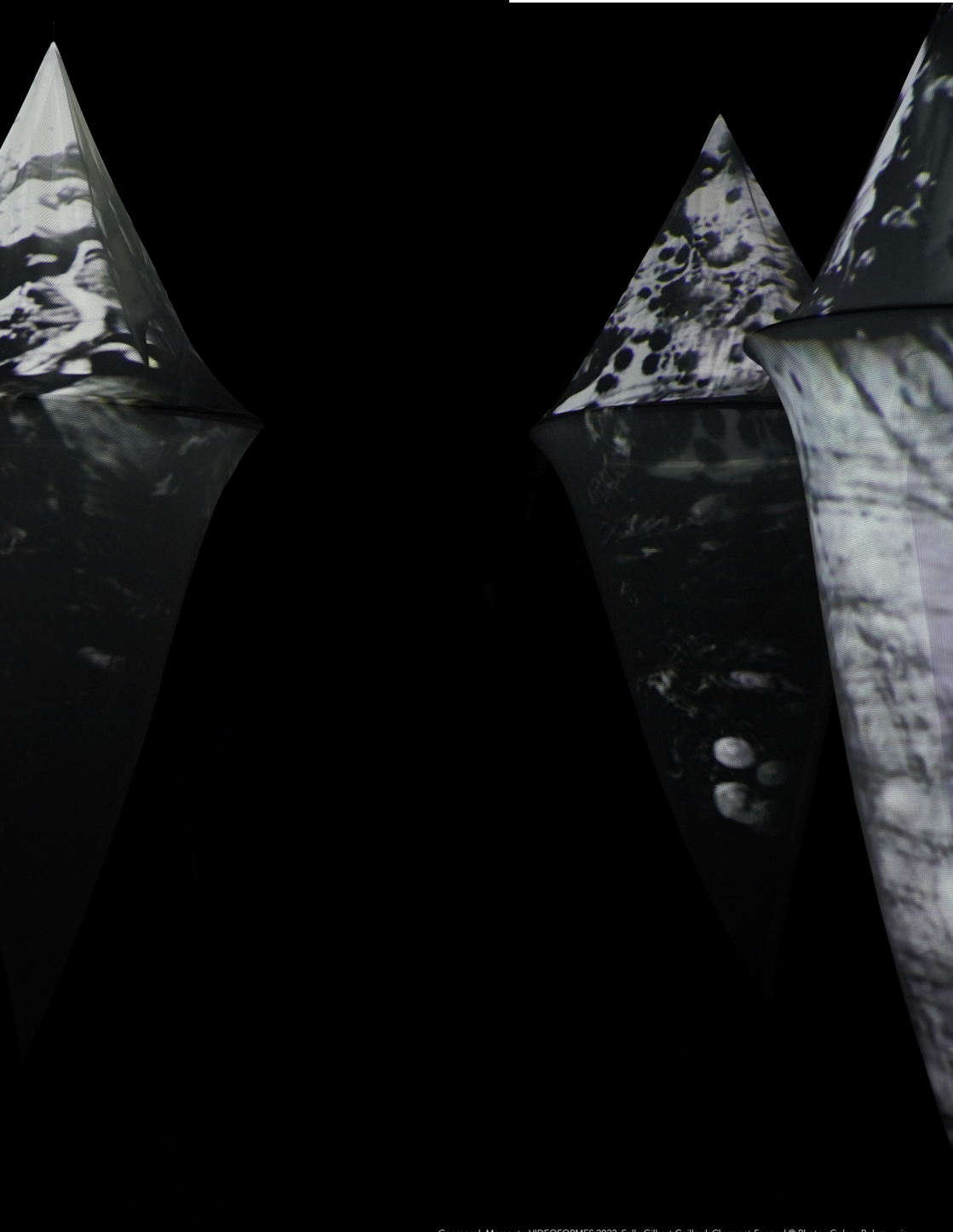
Lieu : Salle Gilbert-Gaillard

Installation visuelle et sonore immersive en écho avec l'environnement terrestre.

Création sonore et programmation du système de traitement audiovisuel :
Maxime Corbeil Perron

Génération de données issues de modèles bio-géologiques : Antoine Cogez
Conseils artistique et technique : Rémi Boulnois

Co-production VIDEOFORMES et la Route des Villes d'Eaux du Massif Central dans le cadre du projet « Voyages artistiques avec les Accros du Peignoir ». Avec le soutien de l'ANCT Massif Central, de la Région Auvergne-Rhône-Alpes, de la Commune de Vic-sur-Cère et de la Communauté de communes Cère et Goul en Carladès.



G*geomorph Momenta*, l'œuvre de l'artiste franco-iranienne Golnaz Behrouznia produite lors de sa résidence à Vic-sur-Cère puise son inspiration dans les monts du Cantal. Elle s'inscrit dans la continuité de son travail artistique, marqué par l'étude du vivant. Cette installation vidéo et sonore pensée comme un environnement parallèle raconte l'histoire de la terre et révèle les reflets souterrains des massifs. Un miroir immersif entre équilibre et points de rupture, symétrie du visible et de l'invisible, du biologique et du géologique.

GEOMORPH MOMENTA

Ce travail autour de l'eau traduit l'envie de Golnaz de voir la planète, les écosystèmes et l'environnement comme un corps, avec plusieurs organes interconnectés.

Le circuit des sources profondes, qui l'a beaucoup surprise et marquée, a été le point de départ de son travail pour concevoir *Geomorph Momenta*. « Je me suis dit, c'est comme si les volcans avaient des racines, comme si chaque relief avait sa symétrie invisible dans la terre ».

En cheminant le long de la Cère avec une élue locale, elle découvre des chutes d'eau, des ramifications, des séparations qui l'inspirent. « L'eau est fragile car elle est en mouvement. Véritable éponge, elle peut être impactée par tout ce qu'elle rencontre sur son parcours ». Pour collecter des données scientifiques sur différents points du parcours de la rivière, elle contacte le volcanologue Nicolas le Corvec du Centre permanent d'initiatives pour l'environnement (CPIE) et le Laboratoire Magmas et Volcans (LMV) à Clermont-Ferrand.

À Paris, elle fait part à Antoine Coge, un ami géochimiste, de sa réflexion et de son regret que la science contemporaine décortique les éléments d'un milieu donné pour les analyser de manière isolée. « Il a réussi à traduire ces interconnexions et rétroactions naturelles et humaines dans la chaîne de perturbations de la qualité de l'eau et du sol,

sous forme de modules mathématiques à partir des études scientifiques de James Lovelock et Lynn Margulis, et leur hypothèse Gaïa ». La troisième personne à intervenir sur cet ambitieux projet est l'artiste sonore canadien Maxime Corbeil-Perron qui a conçu un programme informatique pour créer des effets visuels et une ambiance audio venant amplifier cette expérience immersive et totale. L'installation *Geomorph Momenta* est constituée d'objets bi-coniques, en tissu blanc translucide, structurés par des cercles alignés sur un plan horizontal à hauteur d'œil donnant l'illusion de l'horizon. Sur leurs parties supérieure et inférieure, ils sont animés par des images projetées en *mapping* et calées sur les pics et les basculements des résultats scientifiques. « Apparaissent alors des *glitch*, des *data loose* générés par de délicats ralentissements ou accélérations qui, comme dans la nature, définissent de nouveaux équilibres ». Artiste en phase avec la société et son vécu, Golnaz propose par cette création une vision poétique du monde, ouverte sur un nouveau questionnement sur son devenir...

Cécile Jouanel © Turbulences Vidéo #115



Geomorph Momenta, Vic-sur-Cère © Photo : Rémi Boulnois

Présentation + Processus de création + Science

Geomorph Momenta, est une installation visuelle et sonore immersive en écho à l'environnement de la Terre.

Cinq objets aux formes bi-coniques, fabriqués à l'aide d'un tissu translucide, sont suspendus dans l'espace de la salle d'exposition.

Plusieurs cycles de vidéos et de sons se déclenchent, évoquant une dramaturgie sensible des entités bio-géochimiques de notre planète Terre et de ses organes tissés : hydrosphère, géosphère, biosphère, atmosphère...

Le rythme des images et du son, comme d'autres paramètres audio et vidéo, font écho à la fois à la capacité de régulation des « organes » terrestres, à la tendance à l'équilibre dans la nature (homéostasie), ainsi qu'aux points de basculement, aux seuils, au-delà desquels les équilibres sont rompus de façon parfois irréversible, et qui font basculer vers de nouveaux équilibres.

Geomorph Momenta est une installation audiovisuelle dont les images et les sons sont influencés par des données de modèles biogéologiques. Inspirée par les imbrications intrinsèques et les relations d'équilibre au sein de la nature, Golnaz Behrouznia a eu plusieurs échanges avec des scientifiques lors sa résidence de création à Vic sur Cère en 2021.

Après sa résidence, elle a pu échanger avec Antoine Coge, géochimiste et anthropologue qui lui a permis de connaître l'existence de modèles scientifiques permettant d'étudier les interconnexions des différentes composantes biologiques et géologiques.

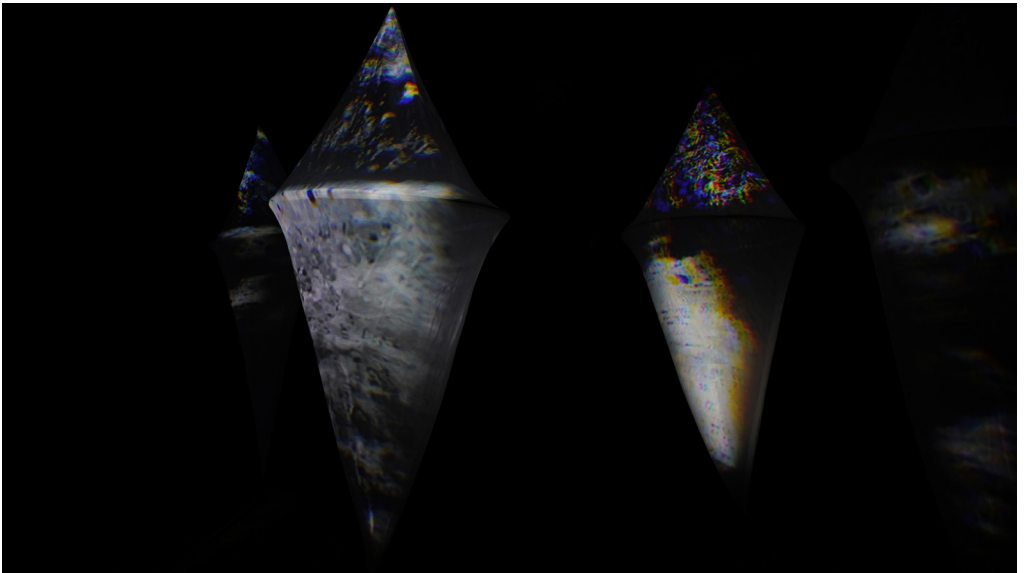
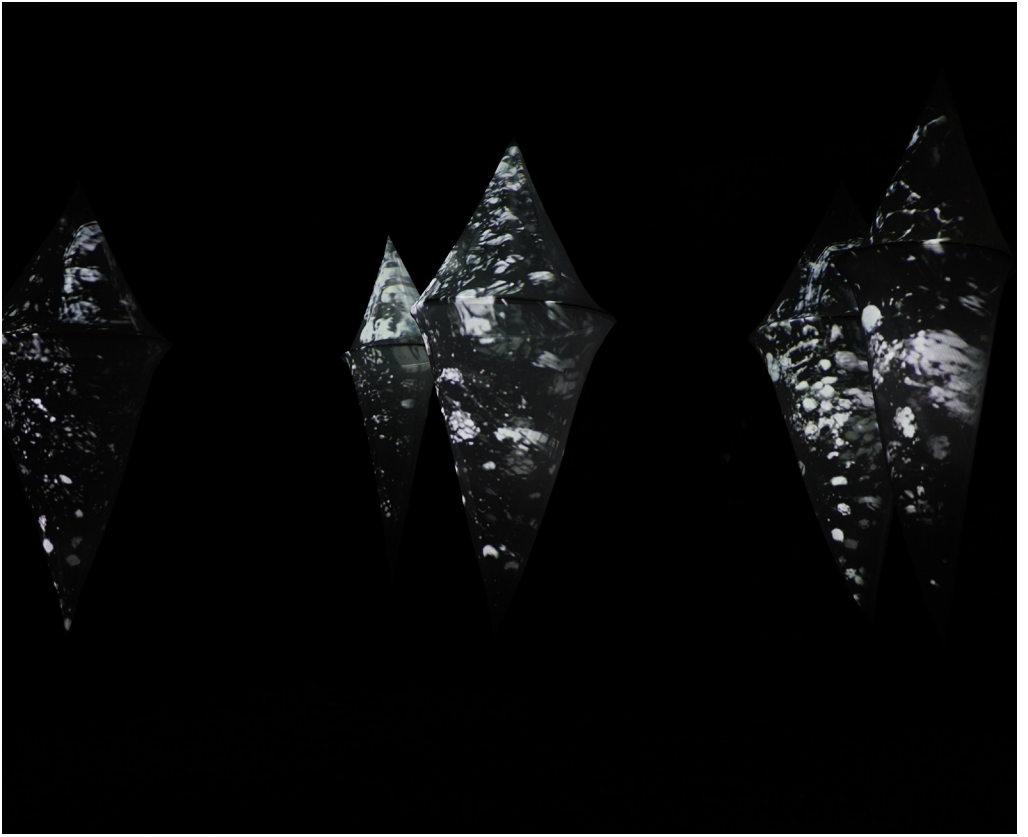
Antoine Coge a présenté les travaux et recherches des scientifiques A.J. Watson & J.E. Lovelock, et l'origine de la théorie Gaia. Il a ainsi créé pour le projet de l'artiste, certains modèles, pour extraire des données qui pourraient refléter des couplages complexes entre de multiples composantes (rivières, monde minéral, facteurs écologiques, biomasse) au sein d'un milieu.

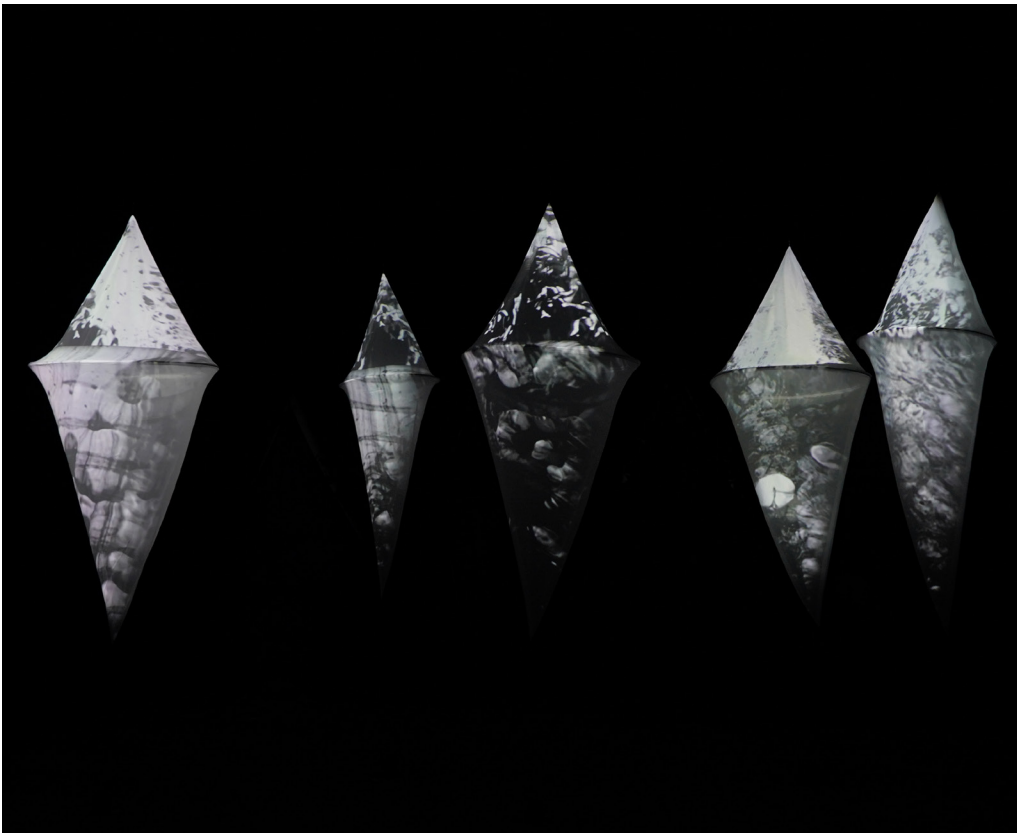
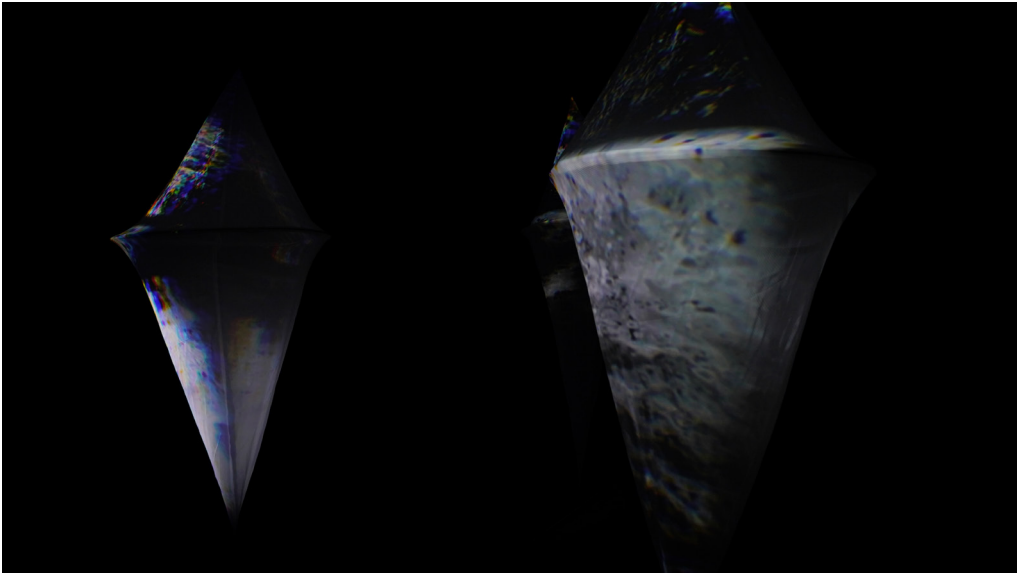
Pour son projet, Golnaz Behrouznia a créé plusieurs phases visuelles comme autant de composantes biologique et géologiques, pour les deux parties des objets qu'elle a conçus. Les données calculées par les modèles biogéologiques ont été incorporées dans un programme informatique, développé par l'artiste canadien Maxime Corbeil Perron, afin de créer des affectations sur les vidéos de Golnaz Behrouznia. La création sonore est assurée par Maxime Corbeil Perron, invité au projet par Golnaz Behrouznia.

Rémi Boulnois a apporté son conseil artistique et son aide technique tout au long du projet.

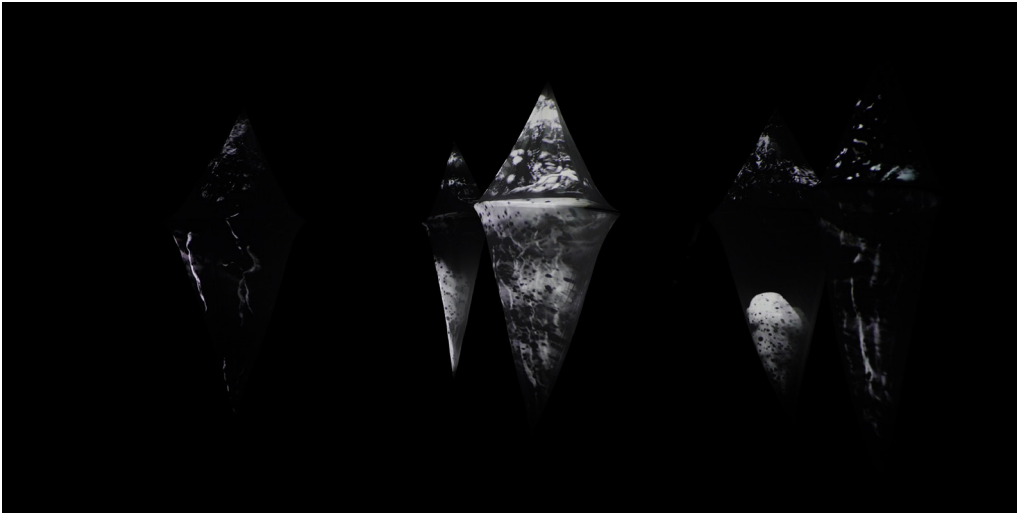
L'installation dans son ensemble donne à ressentir le flux des intrications de la vie et de l'environnement, de l'organique et du minéral, à l'origine des équilibres et des déséquilibres que nous vivons, pourtant imperceptiblement, dans notre environnement.

Golnaz Behrouznia & Antoine Coge
© Turbulences Vidéo #115





Geomorph Momenta, VIDEOFORMES 2022, Salle Gilbert-Gaillard, Clermont-Ferrand © Photo : Golnaz Behrouznia



Geomorph Momena, VIDEOFORMES 2022, Salle Gilbert-Gaillard, Clermont-Ferrand © Photo : Golnaz Behrouznia

GOLNAZ BEHROUZNIA

Golnaz Behrouznia se fait connaître depuis quelques années par un travail plurimédia centré sur la chose vivante. Les formes qu'elle développe patiemment, depuis son passage par les Beaux Arts à Téhéran et la Création Numérique à Toulouse, ne sont pas sans parenté avec ce que nous savons de l'organisation de la vie : on peut reconnaître ainsi sur ses « chimères » des yeux, des membres, des flagelles, peut-être des bouches, des estomacs. En regardant ses dessins, ses sculptures, ses installations et performances, on ne se sent pas totalement désorienté, sans qu'il s'agisse pour autant d'une représentation d'artiste.

Dans ce fragile équilibre entre l'impression de connu et la sensation de n'être pas non plus dans la représentation d'après spécimen, le spectateur hésite, se demande s'il connaît ce qu'il voit, ou bien s'il est en face de quelque chose de tout à fait inconnu, dont il n'aurait jamais vu le référent.

La séduction de l'œuvre de Golnaz Behrouznia s'opère à partir de cet instant, ce point de déséquilibre où se tient toujours le spectateur -

même s'il fréquente ces œuvres très régulièrement. Les voir et les revoir plusieurs fois ne résout pas l'énigme.

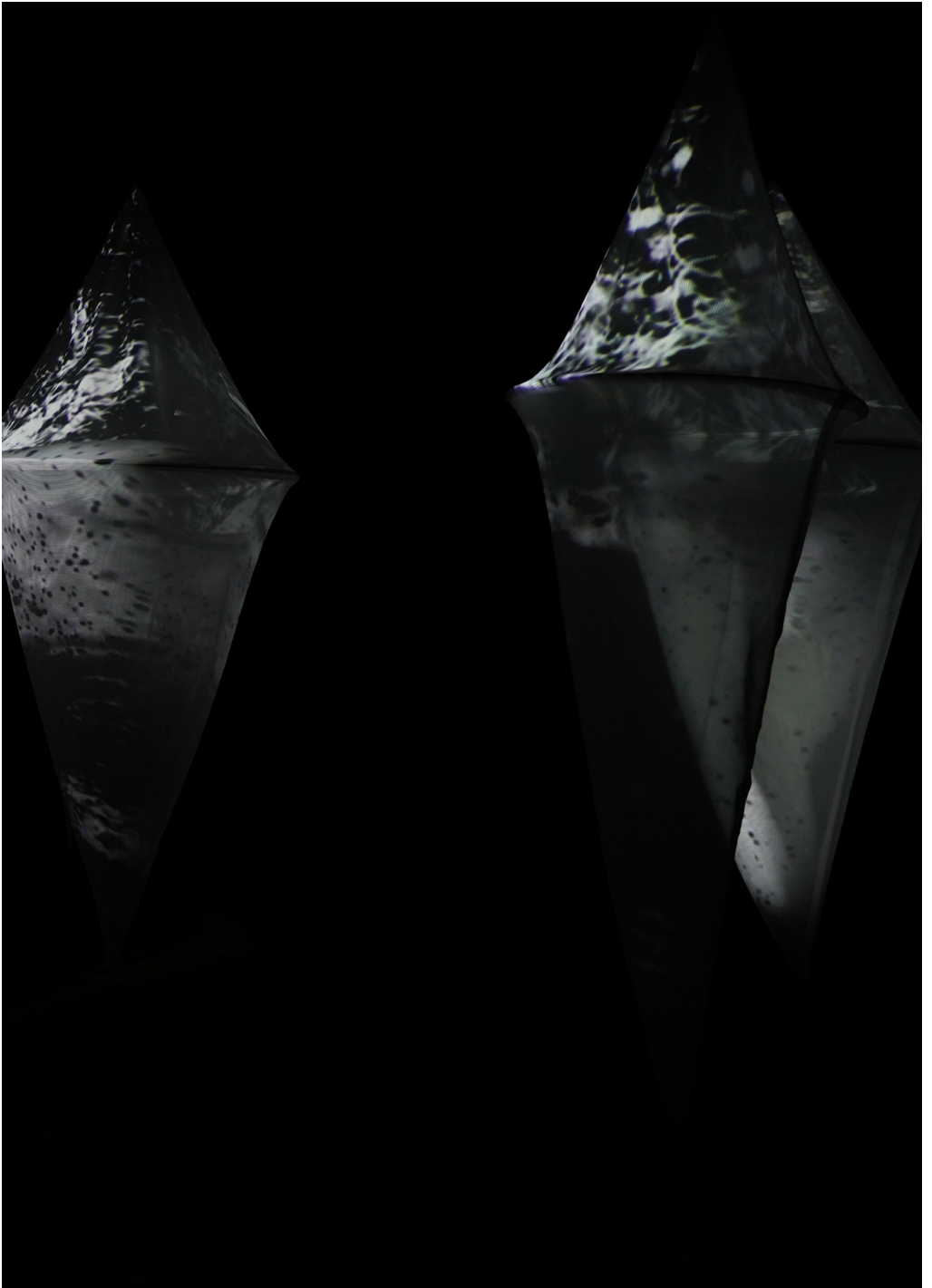
Son travail récent repose sur une volonté d'interroger les enjeux sociétaux et environnementaux avec les outils mêmes qui ont façonné nos trente dernières années. Dans *Dissimilarium*, c'est la question brûlante de savoir comment habiter le monde, quand il est peut-être une illusion, ou quand il est peut-être déjà trop tard, ou quand l'hybridation a fait disparaître la monade originelle.

Maxime Malbreil, 2019 © Turbulences Vidéo #115

<http://www.golnazbehrouznia.com/>

PORTRAIT VIDÉO DE L'ARTISTE :

<https://youtu.be/NM3gRG555jE>



Geomorph Momenta, VIDEOFORMES 2022, Salle Gilbert-Gaillard, Clermont-Ferrand © Photo : Golnaz Behrouznia

QUESTIONS À **GOLNAZ BEHROUZ**NIA

Comment décririez-vous cette installation ? Que voit-on ? Qu'entend-on ? Qu'y fait-on ?

C'est un environnement parallèle dans lequel on vit une expérience sensorielle immersive : visuelle, sonore, volumineuse. Cinq objets comme cinq stalactites, ou cinq montagnes avec leurs reflets dans l'eau. Des objets de grande taille flottant dans le noir devant nous, sont animés par des images en mouvement, des images autant organiques que minérales. Le son amplifie l'expérience visuelle et nous fait voyager dans les hauts et les bas de cet environnement. Il y a des moments plus calmes, des liquides et des vapeurs (en son et en image), des moments plus perturbés, tourmentés, des *clashes*.

De quoi ça parle ?

Des montagnes et de leurs racines, des eaux souterraines, de végétaux et d'animaux. Enfin du couplage de tout cela au sein de la nature. De leurs équilibres entièrement liés. De tout comme un corps : des organes de la terre. D'imaginer rencontrer un rêve de planète : ses ruisseaux, ses roches, ses végétaux, ses micro-organismes, ses êtres vivants.

L'installation dans son ensemble donne à ressentir le flux des intrications de la vie et de l'environnement, de l'organique et du minéral, à l'origine des équilibres et des déséquilibres que nous vivons, pourtant imperceptiblement, dans notre environnement.

Est-ce la première fois que cette installation est présentée au public ? Pouvez-vous nous parler un peu du processus d'élaboration de l'œuvre pour en arriver à ce résultat ?

C'est la deuxième fois. J'avais envie de parler des volcans, de la montagne, de réseaux d'eaux souterrains, mais surtout la relation de tout cela avec la vie sur terre, leur interaction. Et j'avais envie d'avoir l'apport et le regard des scientifiques pour pouvoir mieux former ma proposition.

Geomorph Momenta est une installation audiovisuelle dont les images vidéos et les sons

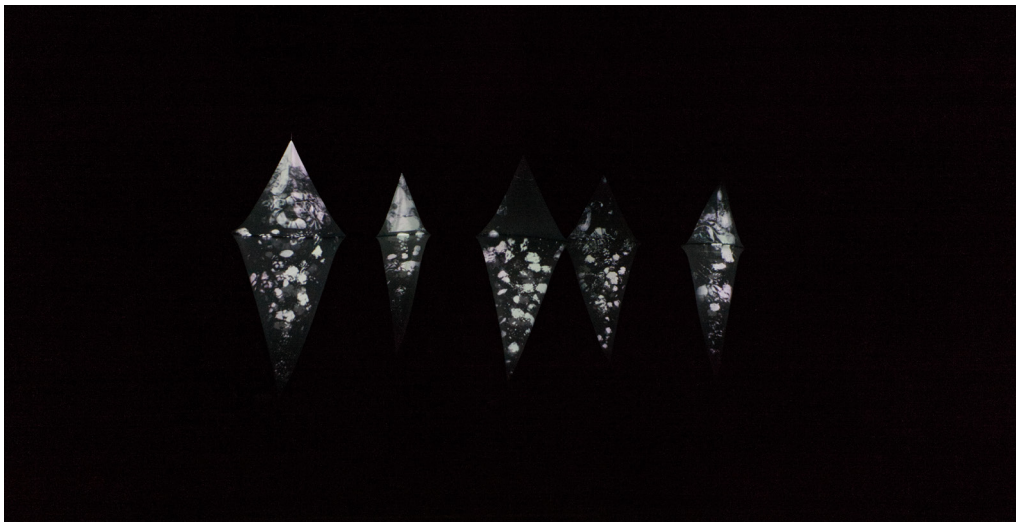
sont influencés par des données de modèles biogéologiques. Pour ce faire, j'ai eu dans un premier temps des échanges avec François Marquet, scientifique au CPIE de Haute Auvergne, lors de sa résidence à Vic-sur-Cère. Il m'a notamment communiqué des données de qualité de l'eau, sur plusieurs points de la Cère. J'ai aussi eu des interactions et des discussions avec Nicolas Le Corvec, volcanologue, ainsi que des membres du Laboratoire Magmas et Volcans de l'université Clermont Auvergne.

Dans un second temps, j'ai pu échanger avec Antoine Cogez, géochimiste et anthropologue. Il m'a permis de connaître l'existence de modèles scientifiques permettant d'étudier les imbrications et les interconnexions des différentes composantes biologiques et géologiques... Antoine Cogez a ainsi créé pour mon projet, à partir de certains de ces modèles, des données qui pourraient refléter ces couplages complexes entre de multiples composantes comme les rivières, le monde minéral, des facteurs écologiques... J'ai créé plusieurs phases visuelles en vidéo pour les deux parties des différents objets coniques, comme autant de composantes biologiques et géologiques.

Les données calculées par les modèles biogéologiques ont été incorporées dans un programme informatique de traitement visuel développé par l'artiste canadien Maxime Corbeil-Perron, afin de créer des affectations sur mes vidéos, influant sur les paramètres des différentes vidéos.

La création sonore est assurée par Maxime Corbeil-Perron, que j'ai associé à ce projet. Sa collaboration avec Antoine Cogez, a permis la création d'un support audiovisuel qui est projeté sur les installations bi-coniques via un programme de déclenchements aléatoires. Rémi Boulnois a apporté son conseil artistique et son aide technique tout au long du projet.

Quels sont les artistes (tous domaines confondus) ou plus généralement, les formes artistiques qui nourrissent votre démarche de création, et éventuellement, les références auxquelles vous faites allusion dans cette installation ?



Geomorph Momenta, VIDEOFORMES 2022, Salle Gilbert-Gaillard, Clermont-Ferrand © Photo : Loïez Deniel

Pour cette œuvre, je ne sais pas exactement si j'ai eu des influences directes. De manière générale et dans ma démarche je suis sensible au travail de Louis Bec (artiste Français), Karl Sims, Jean Painlevé. Matthew Barney (plus contemporain), Henrique Oliveira (plus plasticien de l'espace) ; de jeunes artistes contemporains travaillant avec les arts et les sciences (Robertina Sebjanic, Hicham Berrada) et plein d'autres comme le maître Jérôme Bosch ou le contemporain italien Serafini avec son *Codex seraphinianus*.

Quelles sont les difficultés, les contraintes, les défis à relever... rencontrés lors de son élaboration ?

Comment travailler en équipe et coordonner tout le monde, laisser la juste place à chacun sachant que je suis la créatrice de la pièce. Comment expliquer ce que je veux aux scientifiques aussi.

Comment je peux créer un moment aux formes géologiques à vivre : *Geomorph Momenta*, sans trop donner d'éléments directs au sein de l'œuvre, de réussir à naviguer entre l'abstraction et les formes de la nature, de proposer une œuvre autonome, tout en l'ancrant dans le réel.

Quelques mots-clés qui s'accorderaient bien à votre installation ?

Géosphère, biosphère, hydrosphère, l'eau, art immersif, œuvre art-science, données biogéologiques.

Quelques mots sur votre parcours artistique ? À quelle période de votre vie vous êtes-vous intéressée à l'art numérique ? Arrivez-vous à vivre de votre activité créatrice ?

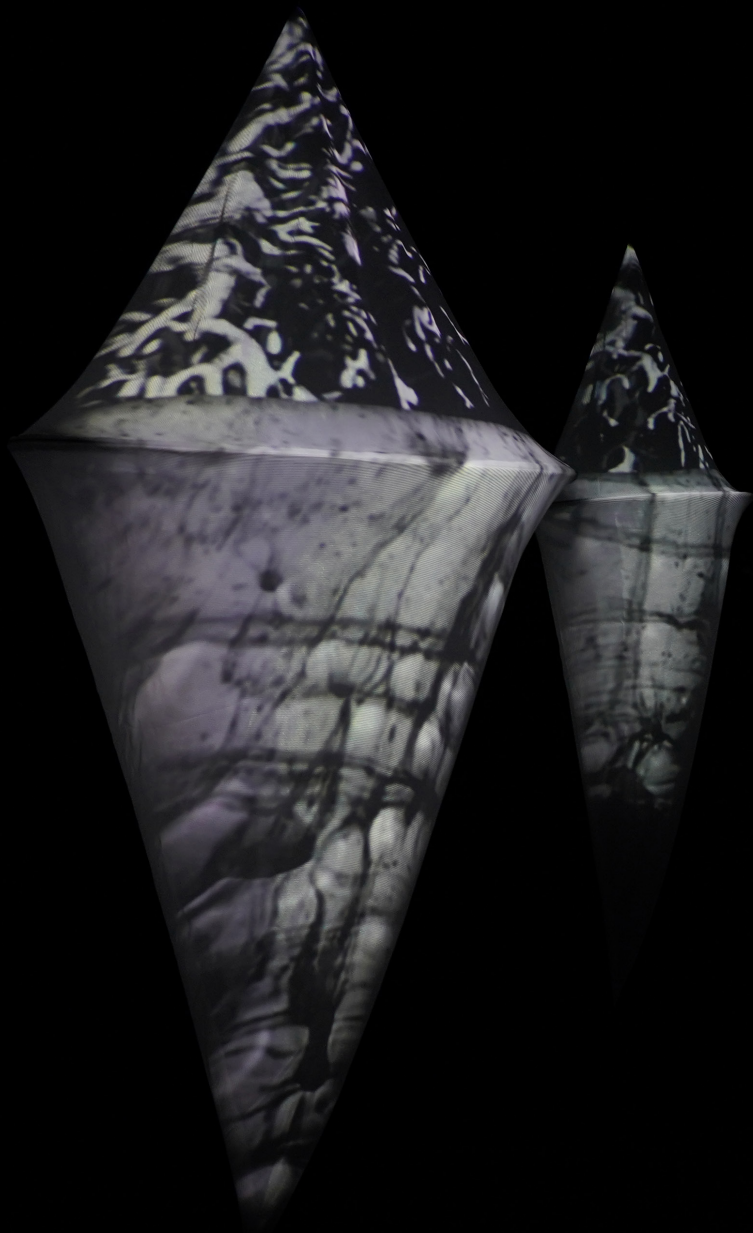
Depuis plusieurs années, je suis portée par une fascination pour le vivant et son fonctionnement.

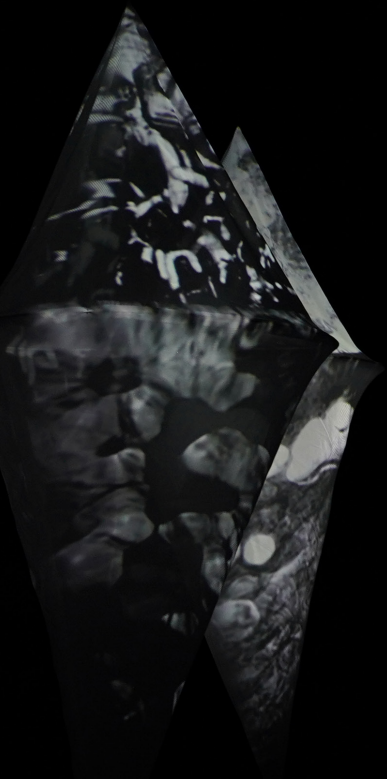
De la complexité orchestrée au sein de la vie, par l'agencement des processus simples, de la notion de l'interdépendance dans les systèmes naturels. J'ai un intérêt pour l'observation des liens intrinsèques au sein de l'écosystème terrestre.

Cette fascination m'a conduite à concevoir des propositions artistiques, d'abord en formes plastiques de sculptures et d'objets, et puis vers les années 2010, j'ai senti le besoin d'élargir mes médiums, je me suis orientée vers les arts numériques.

Aujourd'hui j'ai des propositions d'installations immersives et interactives, de performances audiovisuelles, d'œuvres audiovisuelles génératives, pour tenter de proposer de nouvelles projections, de nouveaux imaginaires.

Propos recueillis par Fanny Bauguil
© Turbulences Vidéo #115







ValueofValues

VALUE OF **VALUES (VoV 2.0)**

de Maurice Benayoun / 2021 / FRA
Lieu : Salle Gilbert-Gaillard

En collaboration avec : Nicolas Mendoza (artiste, expert en Blockchain), Tobias Klein (artiste, les threedees), et Jean-Baptiste Barrière (compositeur, design sonore).

Installation interactive initiée par Maurice Benayoun, un des pionniers français de l'art numérique contemporain, Value of Values est une expérience artistique qui propose à chacun des visiteurs la possibilité de créer directement par la pensée.

Co-production de Accès)s(, VIDEOFORMES (avec le soutien du Fonds SCAN de la DRAC et de la Région Auvergne-Rhône-Alpes), le Cube, Etopia, Le Grenier à Sel.

Commissaire associé : Jean-Jacques Gay (Directeur du Festival Accès)s(à Pau, curateur, critique d'art et universitaire).

Oblitérant une Histoire de l'Art des dialogues Art/Science théorisés dès la Renaissance, par Léonard de Vinci, puis amplifié par la Cybernétique, le NFTs apparaissent aujourd'hui comme le phénomène de mode de la création contemporaine. Ça serait un peu court de passer sous silence toutes les œuvres des nouveaux médias électro-numériques des arts (dits) numériques interactifs (Duguet), qui à l'aide des technologies de leur temps réifiaient cette « Cosa Mentale ».

VALUE OF VALUES

POUR UN « ICI ET MAINTENANT » DE L'ŒUVRE REPRODUCTIBLE

Une quête débutée dès la fin du XIX^{ème} à travers une relecture psychanalytique de « Chose » y associant les technologies électro, chimico-neuro-mécaniques émergentes. Ainsi, de la *phonoscopie* aux *psych-icônes*, d'abord avec la photographie puis avec les sons puis l'électronique, artistes et mouvements esthétiques ont tenté de réifier les échanges de flux auratiques, spectateur/œuvre, par l'écriture automatique, des expériences télépathiques, la photographie de sentiments... et pourquoi pas la visualisation d'âmes.

Au règne d'une hyper-connexion qui statufierait cette « Chose Mentale », les artistes ont développé une grammaire spectateur toujours plus ouverte (Eco) pour dialoguer mentalement avec le regardeur. Regardeur « qui fait l'œuvre » (Duchamp), « sans qui l'œuvre n'existe pas » (Duguet), « qui est le médium » (Benayoun). Ceci à travers une évolution des médias et vers un neuro-design de satisfaction client que l'art peut détourner du marketing consommateur.

Si dès 2015 Mark Zuckerberg, déclarait « qu'après la Réalité Virtuelle, la Télépathie sera(it) le prochain horizon de la technique », en 2020 la situation sanitaire mondiale a poussé les *Art Dealers* à désigner les technologies numériques (de vente) comme le nouveau paradigme artistique marchand, qui « connaîtrait le même essor que le secteur du luxe » (*The Art Newspaper* #625) - et à

vénérer les œuvres nées (de l'esprit) de la machine comme nouveau Golem de la spéculation, *Tokens* d'une *Blockchain* esthétique-financière (en mars 2021 Bepple vend sa NFT *Everydays* 69 millions de dollars en Ethereum). Mais ce n'est sans doute pas vers son rôle créatif (développé par des pionniers tels que Fred Forest qui avec sa *NFT Archeology* née en 1991 esquissent la valeur du virtuel déjà conforté par les artistes conceptuel des années 70/80) qu'il faut observer ce phénomène, mais comment l'ajustement d'un écosystème spéculatif, face aux soubresauts d'une conjoncture disruptive et sanitaire, qui pousse le Marché de l'Art, à désigner les technologies numériques comme le nouveau paradigme artistique marchand, et à regarder lui les œuvres nées de l'esprit de la machine (les IA et les NFT), comme le placement à la mode.

L'Art, cette esthétique, que certain assimilent à une magie de l'esprit, des IA peuvent-elles l'industrialiser par la *blockchain*, les NFTs, Bitcoin, Ethereum, et autre Libra ou autre VoV... autant de *Non Fungible Token* capables de transformer le virtuel en « or » en associant Art et Machine Learning. Dans cette perspective, *Value of Values*, la pièce-dispositif *in progress* de Maurice Benayoun, se révèle un dispositif producteur, profanateur (Agemben) et créateur de NFTs à travers les Neurosciences, la Finance, et le Travail...



Value of Values 2.0 - Twodees, Festival Accè)(#21, Pau © Photo : Accè)(

de spectateurs quantiques à la fois penseurs, collectionneurs et travailleurs.

En effet, Benayoun propose une immersion dans une *Brain Factory*, usine où chacun peut mentalement travailler, faire Art et donner vie à une œuvre. Par cela, Benayoun propose de redonner vie à l'ici et maintenant, au *hic et nunc* « garant de l'unicité de l'existence de l'œuvre au lieu où elle se trouve », tel que l'a défini en 1935 Walter Benjamin, et ce malgré la « reproductibilité des œuvre d'art techniques » sensées annihiler cette unicité de la production design machinique. Ce *hic et nunc* que tout le monde pensait à jamais perdu face aux technologies mécaniques, électroniques puis numériques, Benayoun le réhabilite avec *Values of Values*. Pour ce faire l'artiste s'associe au designer Tobias Klein et au chercheur de crypto monnaie Nicolas Mendoza, toujours avec la complicité sonore du compositeur Jean-Baptiste Barrière.

À travers des sculptures designées par l'expérience utilisateur de chaque spectateur, VoV propose un résultat propriétaire de chaque face à face visiteur/œuvre. En associant Neurosciences, Finances et Travail (NFT), Maurice Benayoun

propose un nouveau paradigme aux NFT : celui de l'œuvre unique née du spectateur qui l'a frappé, telle une monnaie, « ici et maintenant » dans la *Brain Factory* pour en fabriquer à la fois une *Poésie transactionnelle*, un *Token* négociable et une sculpture mentale. Des sculpture 3D ou images 2D d'une forme unique, un savoir esthétique collectionnable et lisible de chaque *Brain Worker* face à *Libertée, Amour ou Argent*, *Brain Worker* qui affirme ainsi sa *Valeur des Valeurs* : celle d'être à l'art à travers la *chose* mentale. Car, comme le notait le philosophe Bernard Stiegler : « (...) dans la disruption tout s'use, sauf l'Art ! Et VoV en apporte la plus contemporaine des preuves ».

Jean-Jacques Gay © Turbulences Vidéo #115

VALUE OF **VALUES** (VoV 2.0)

Présentée pour la première fois en France lors du festival accès)s(#21, au Cube à Issy-les-Moulineaux début 2022 et en mars dernier à VIDEOFORMES 2022, cette version de *Value Of Values* est une chaîne de création qui, de la *Brain Factory* à la *Blockchain*, en passant par la *Poésie transactionnelle*, la co-création, les *Twodees* et les *Threedees*, propose à son visiteur de donner lui-même forme, par sa pensée, aux valeurs humaines, en devenant un « Brain Worker » au sein d'une Factory, usine de formes artistiques. En coiffant un casque EEG, chaque *Brain Worker* contribue à l'évolution d'une forme, produite par ses ondes cérébrales à travers un champ de données de satisfaction émises par son cerveau. Il en résulte un modèle tridimensionnel qu'il transmet au *Brain Worker* suivant afin de proposer un archipel de formes travaillées et validées collectivement comme une « collection » et une monnaie, échangeable, négociable, collectionnable et imprimable à façon. Chacun devient alors propriétaire de la forme à laquelle il vient de donner vie.

www.vov.art

MAURICE **BENAYOUN**

Maurice Benayoun (alias MoBen ou 莫奔) est un pionnier français, artiste contemporain des nouveaux médias, conservateur et théoricien basé à Paris et à Hong Kong. Son travail utilise divers médias, y compris (et souvent en les combinant) la vidéo, l'infographie, la réalité virtuelle immersive, l'Internet, la performance, l'EEG, l'impression 3D, les installations d'art médiatique urbain à grande échelle et les expositions interactives. Souvent conceptuel, le travail de Maurice Benayoun constitue une enquête critique sur les mutations de la société contemporaine induites par les technologies émergentes ou récemment adoptées. Chercheur et professeur d'université, il

est aussi co-fondateur en 1987 de Z-A, entreprise-laboratoire qui joua pendant 15 ans un rôle pionnier dans le domaine des nouveaux médias, de l'image de synthèse, de la réalité virtuelle et de la muséographie interactive.

<https://benayoun.com/moben/>

<https://www.vov.art>

PORTRAIT VIDÉO DE L'ARTISTE :

https://youtu.be/wl6O_VqaOx0



ValueofValues

accès)s(
culture(s)
électronique)s(



VIDEO
FORMES
.COM
DIGITAL ARTS



ETOPIA
center for art
& technology



La Région
Auvergne-Rhône-Alpes



Value of Values 2.0, Festival Accè(s) #21, Pau © Photo : Philippe Costes

Value of Values 2.0, Le Cube, Issy-les-Moulineaux © Photo : Axel Fried



LA PERSPECTIVE DE L'INVISIBLE

1895 : Cézanne présente *La Corbeille de pommes*, une nature morte composée de fruits colorés, de gâteaux, d'une bouteille et d'un linge blanc disposés sur une table. La composition du tableau surprend par son aspect bancal, déséquilibré, qui contrevient aux règles de la perspective. Le geste est intentionnel, Cézanne rompt ici avec le classicisme pour produire un manifeste sur la modernité. À l'orée du siècle, de spectaculaires avancées scientifiques et techniques ont commencé à ouvrir de nouvelles réalités et à flouter les certitudes. Cézanne met en garde : on ne peut plus voir le monde sous un seul angle, un seul point de vue, il faut apprendre à superposer les perspectives pour être apte à saisir la complexité du réel. Cette virtualisation de l'espace annonce le cubisme, lui-même précurseur des représentations numériques. « Apprendre à bouger quand tout bouge autour » dira bientôt Virginia Woolf, tandis que la pensée fondatrice du design élabore la Gestalt, une nouvelle manière de considérer la multiplicité des liens qui relient les choses entre elles.

2022 : Le monde est en proie à une métamorphose sans précédent faite de ruptures en tous genres – écologiques, scientifiques, technologiques, économiques, sociales, sanitaires... – dont le niveau de complexité jamais atteint appelle au sursaut collectif. Mais dans l'incertain par où commencer ? Et si comme Goethe le proclame, toute représentation du réel nous éloigne du réel, comment dès lors raconter ce qui est sans tomber dans le récit trompeur ?

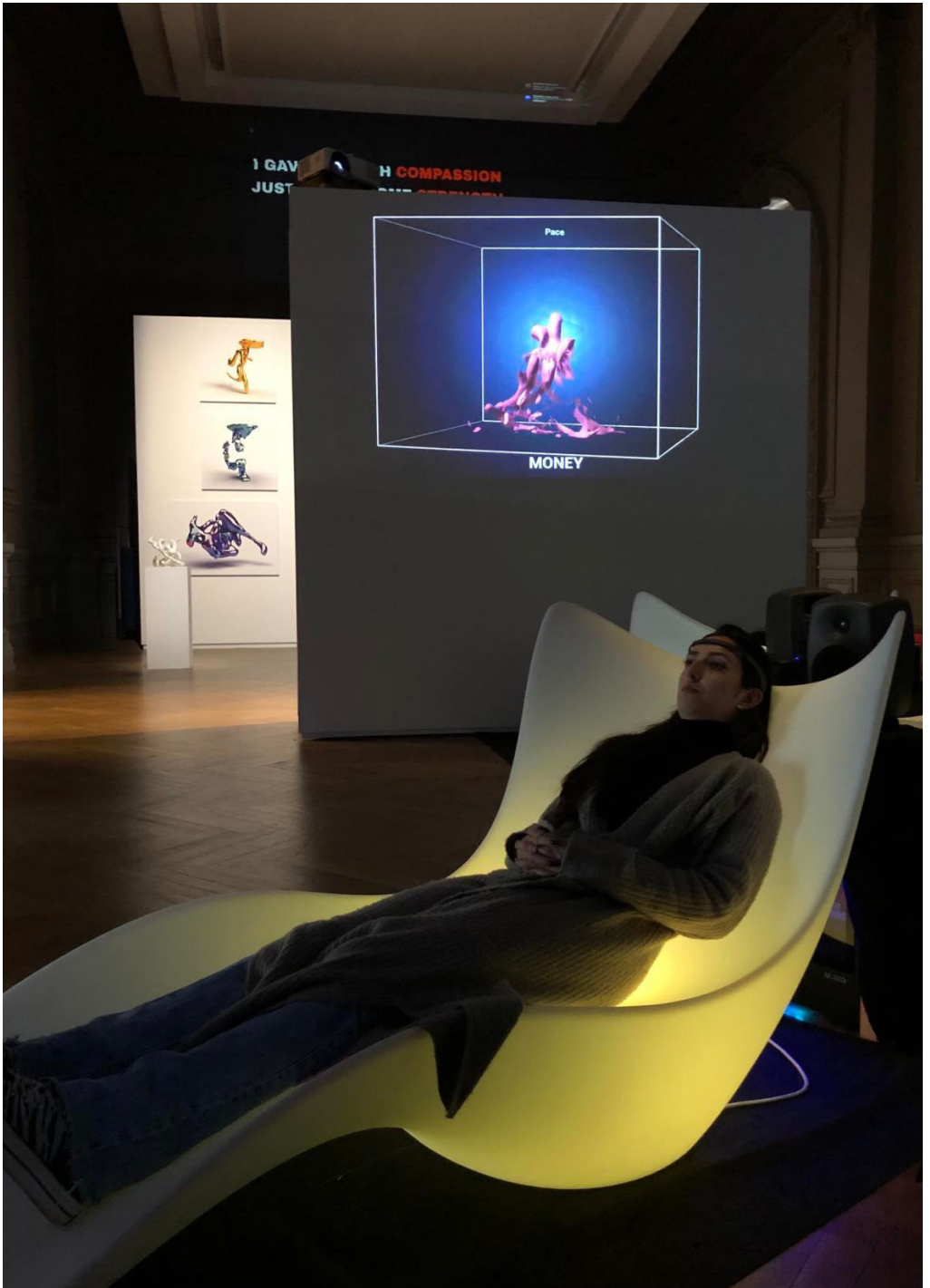
Avec *Value of Values*, Maurice Benayoun opte pour la radicalité, celle de revenir à la source du récit, au commencement du verbe. Non pas dans ses origines anthropologiques, mais dans l'infime instant de son jaillissement depuis les synapses du cerveau. Cette plongée dans les limbes du subconscient entend saisir *l'insight*, l'illumination faite d'impulsions électrochimiques qui donnent naissance à la représentation. Car la machine neuronale *Value of Values* capte l'éclosion

spontanée du symbole dans le dessein de donner forme aux abstractions qui gouvernent le monde : l'amour, la peur, la compassion, la force, la beauté... En réifiant ainsi nos réalités intersubjectives, la fabrique de l'imaginaire donne une matérialité aux aspirations profondes du corps social. Pour ce faire, *Value of Values* génère une généalogie inédite de symboles à partir des données issues des *brain workers*, les volontaires alimentant cette neurocréation, dans un processus alliant croisement, diversité, sélection et renforcement. Produit poétique de nos singularités, cette génétique de l'imaginaire élabore un référentiel dont il reste ensuite à déterminer la hiérarchie des valeurs. Son introduction sur la place de marché des NFT génère alors un *ranking* mettant à jour nos états de conscience collective.

Value of Values utilise et revisite ici deux lois fondamentales de la Gestalt. La première est la *loi de la multi-stabilité* qui tend à la simultanéité de toutes les variables d'une ambiguïté. Ce que le processus de corrélation des données de la multitude effectue. La deuxième est la *loi du destin commun* qui stipule que tous les objets apparaissant sur le même chemin linéaire invisible ont une relation. En d'autres termes, *Value of Values* entend mettre en perspective les invisibilités de notre humanité.

L'art est pour chaque nouvelle époque le langage de son indicible. Tout comme *La Corbeille de pommes* ouvrirait l'esprit aux exigences futures d'un monde en gestation, l'expérience transformatrice de *Value of Values* nous alerte à son tour. À l'ère du numérique, elle pointe la nécessité d'élargir notre regard pour se préparer à investir une nouvelle perspective, ubiquitaire et relationnelle.

Nils Aziosmanoff, Président du Cube
© Turbulences Vidéo #115



Value of Values 2.0, VIDEOFORMES 2022, Salle Gilbert-Gaillard, Clermont-Ferrand © Photo : Éric André-Freydefont



Value of Values 2.0, VIDEOFORMES 2022, Salle Gilbert-Gaillard, Clermont-Ferrand © Photo : Loïez Deniel



Value of Values 2.0, VIDEOFORMES 2022, Salle Gilbert-Gaillard, Clermont-Ferrand © Photo : Loieze Deniel

QUESTIONS À MAURICE BENAYOUN

Comment décririez-vous cette installation ? Que voit-on ? Qu'entend-on ? Qu'y fait-on ?

Value of Values est une installation interactive. Le public est invité à s'installer devant un écran et à s'équiper d'un casque d'Electro-encéphalographie : un dispositif léger qui permet de capter les ondes électriques produites par notre cerveau. On peut ainsi communiquer avec la machine : la station de design neuronal qui prend en compte nos réactions. La station génère des formes qui évoluent sur l'écran. Un mot nous est proposé, c'est plus précisément un mot correspondant à une des valeurs humaines telles que : l'Amour (LOVE), l'Amitié (FRIENDSHIP) le Pouvoir (POWER), l'Argent (MONEY). Ces valeurs qui guident nos choix n'existent que dans le cerveau humain. Elles n'ont pas de forme visible. Mais quand on observe sur l'écran la forme évoluer on perçoit qu'elle pourrait représenter plus ou moins bien ces valeurs. Nos réactions, positives ou négatives orientent l'évolution. À la fin de l'expérience, la forme produite est enregistrée sur la *Blockchain*. Elle est nommée et numérotée. Un ticket est alors imprimé avec un QR Code, qui nous permet d'ajouter ce jeton (*TOKEN, NFT*) à notre collection sur le téléphone. Nous devenons propriétaire de cette version de la forme. On peut alors décider de l'offrir, de l'échanger ou de la vendre. Si j'échange MONEY (argent) pour obtenir PEACE (Paix) *Value of Values* générera une phrase de *poésie transactionnelle* telle que : « Je suis prêt à donner de l'argent pour avoir la paix (I'm ready to give MONEY to get PEACE) ». Si je vends LOVE, je contribue à déterminer la valeur de l'Amour qui pourra se comparer aux 42 autres valeurs. Sur le site web vov.art je peux suivre le cours des valeurs humaines comme le cours de la bourse. Je peux aussi utiliser la forme créée pour en faire une image bidimensionnelle (*TWODEES*) ou tridimensionnelle (*THREEDEE*) : une sculpture. Le fait de convertir une idée en objet se nomme réification.

De quoi ça parle ?

Value of Values, nous permet de prendre conscience de l'importance des valeurs humaines et de leur hiérarchie. Le projet nous permet de connaître en fonction des personnes, des villes, des pays, quelles sont les valeurs les plus importantes. Et on découvre vite que cela change d'une personne ou d'un pays à l'autre, ce qui explique les choix, que les individus font et les décisions que les politiques prennent. Les valeurs humaines sont à vendre pour mieux en connaître la valeur.

Est-ce la première fois que cette installation est présentée au public ? Pouvez-vous nous parler un peu du processus d'élaboration de l'œuvre pour en arriver à ce résultat ?

C'est un projet qui a évolué au cours de ces 6 dernières années. De la *Brain Factory* à *Value of Values*, il s'est enrichi de volets tels que l'utilisation de la *Blockchain*, les transactions. Ce qui pouvait ressembler au départ à un nouveau procédé de sculpture par la pensée, est devenu un questionnement sur l'éthique, les valeurs morales et la finance. Il offre maintenant la possibilité pour le public non seulement de contribuer au design des valeurs, mais aussi de produire leurs propres créations sur la base du résultat de leur expérience.

Quels sont les artistes (tous domaines confondus) ou plus généralement, les formes artistiques qui nourrissent votre démarche de création, et éventuellement, les références auxquelles vous faites allusion dans cette installation ?

Il faudrait chercher du côté de l'économie, de la science et de la philosophie. Le concept de Réification a été initié par Karl Marx, puis développé par Lukacs et Guy Debord, l'histoire des transactions humaines vont de l'utilisation des cailloux, *calculus* et autres coquillages jusqu'à l'invention du langage, de l'écriture, de l'argent, la découverte de l'atome et l'utilisation du binaire en informatique. Tous ces procédés pour décrire le monde sont aussi destinés à faciliter les échanges. Je parle alors de « création transactionnelle » où



Value of Values 2.0, VIDEOFORMES 2022, Salle Gilbert-Gaillard, Clermont-Ferrand © Photo : Éric André-Freydefont

l'échange nous permet de représenter le monde comme le peintre tente de traduire ce qu'il perçoit de la lumière et de la couleur réfléchies par le monde.

Quelles sont les difficultés, les contraintes, les défis à relever... rencontrés lors de son élaboration ?

Les difficultés sont multiples : trouver des solutions technologiques et scientifiques pour capturer les ondes électriques du cerveau, les interpréter pour orienter l'évolution de la forme faite de particules sur l'écran, convertir cette forme en *Token*, l'équivalent d'une unité de valeur, et permettre des échanges, des partages. Le projet est d'autant plus complexe qu'il engage des champs de connaissances différents et qu'il intervient, au-delà du lieu d'exposition au niveau planétaire.

Quelques mots-clés qui s'accorderaient bien à votre installation ?

Art interactif, art global, esthétique transactionnelle, art-science, NFT, Blockchain, art génératif, 3D Printing, poésie numérique.

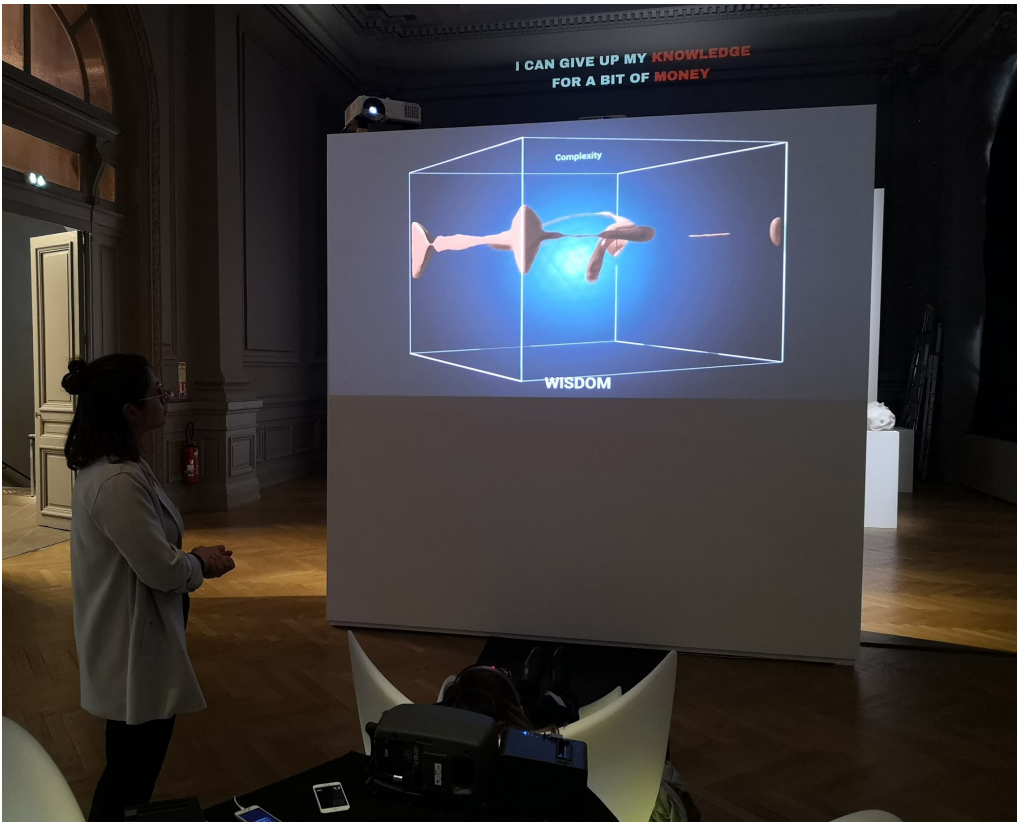
Quelques mots sur votre parcours artistique ? À quelle période de votre vie vous êtes-vous

intéressé à l'art numérique ? Arrivez-vous à vivre de votre activité créatrice ?

Je viens des arts plastiques, j'ai pratiqué la peinture à l'huile et l'acrylique, puis la photographie, la vidéo, l'animation 3D sur ordinateur (avec les *Quarxs*, une des toutes premières séries en images de synthèse que j'ai conçue à la fin des années 80) puis je suis passé aux dispositifs de réalité virtuelle (1993...), puis réalité augmentée, installations urbaines. Je vis principalement de l'enseignement des arts plastiques et nouveaux médias en tant que professeur à la School of Creative Media, City University of Hong Kong, ce qui me permet d'avoir un laboratoire pour développer des projets ambitieux. Je vis aussi de commandes publiques ou privées. Cette situation me donne une grande liberté car je peux prendre le risque d'explorer des territoires sans dépendre du marché.

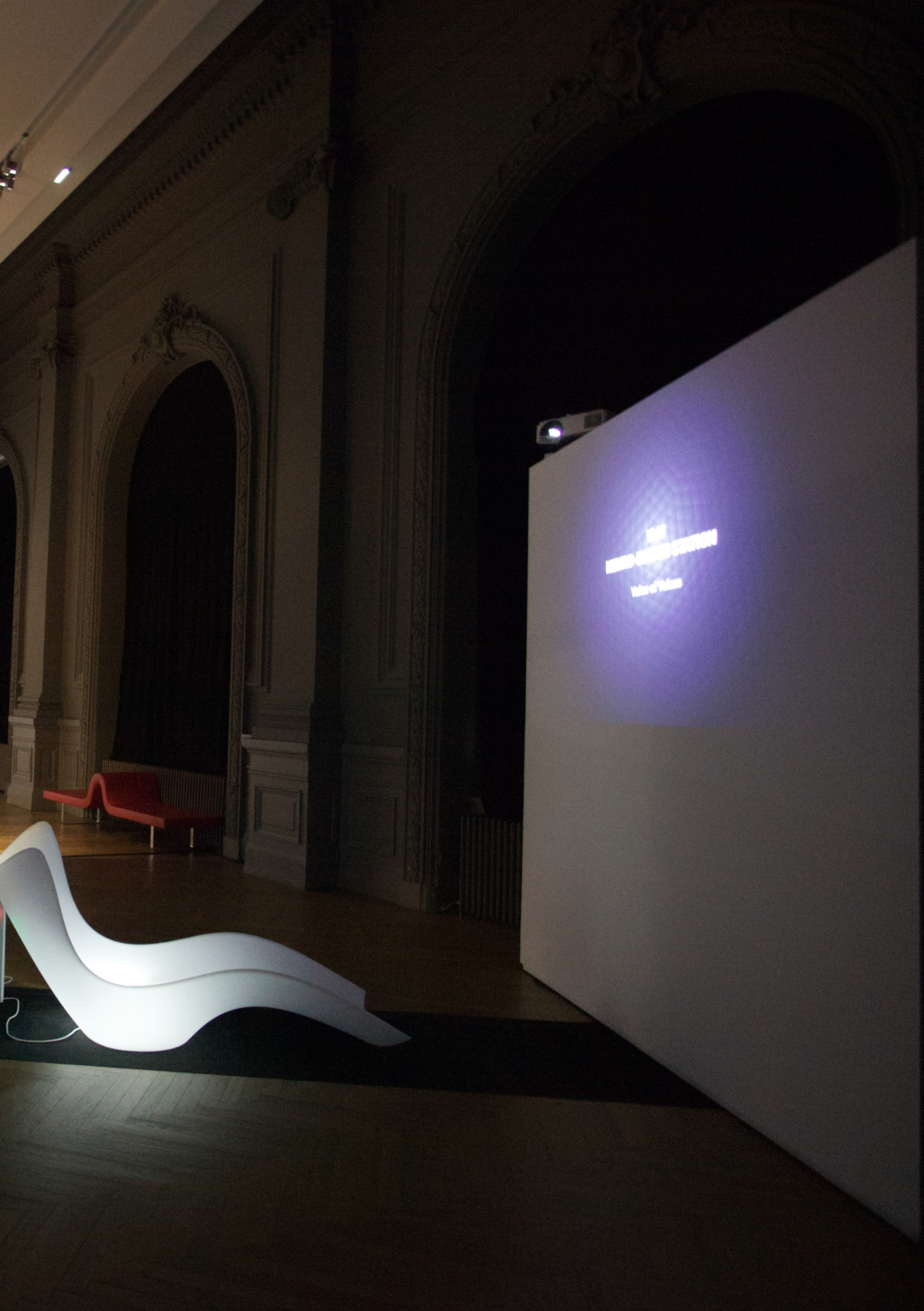
Propos recueillis par Fanny Bauguil
© Turbulences Vidéo #115





I CAN GIVE UP MY MONEY
FOR A BIT OF ANARCHY





THE
VALUE OF VALUE
Value of Value

LES ÉPERDUS

de Anne-Sophie Emard / 2021 / FRA
Lieu : Chapelle de l'Oratoire

Film & Dispositif

Production : Pile Pont, Espace d'art Contemporain (Saint-Gervais) et VIDEOFORMES, avec le soutien du fonds SCAN de la DRAC et de la Région Auvergne-Rhône-Alpes et l'aide à la création de Clermont Auvergne Métropole.

écriture et réalisation / Anne-Sophie Emard

Création musicale et lumière / Pierre Levchin

Comédienne / Anne Gaydier

Développeur informatique / Jean-Eric Godard

Ingénieur / Olivier Couach, Gaiasens Technologies

Station météo du Requin / Fondation Eau, Neige & Glace

Flûte et Violon / Anaïs Guimard et Raphaël Bernardeau

Musique additionnelle / Sérénade en ut majeur pour trio à cordes, op. 10 d'Erno Dohnanyi - Caroline

Donin, Ricardo Delgado et Raphaël Bernardeau

Graphisme / Laurent Savoie, Paintblack Editions

Traductrice / Alysia Hetherington

Moyens techniques / Captives, imagO, Taïga Studio

Producteur exécutif / Dersu & Uzala

Commissariat : Emma Legrand (Pile Pont, Espace d'art Contemporain, Saint-Gervais) et Gabriel Soucheyre (VIDEOFORMES)





Les paroles de celles et ceux qui vivent avec elle en ligne de mire en témoignent. La montagne, il est inconcevable d'en faire abstraction. Elle remplit leur champ de vision et le lien qu'elle tisse avec les vivants ne rompt pas.

LES ÉPERDUS, ANNE-SOPHIE EMARD

- *Moi je suis vraiment moi quand je suis en haut.*
- *En bas t'es qui alors ?*
- *... je sais pas.¹*

Ce lien, l'artiste plasticienne Anne-Sophie Emard l'explore dans un dispositif filmique asservi aux changements météorologiques de la station du Requin située dans le Massif du Mont-Blanc. Seuls, les alpinistes semblent vraiment connaître le face-à-face avec la montagne. L'œuvre *Les éperdus* propose à tous d'en vivre l'expérience autrement. Le vent, les rayons du soleil et le brouillard des sommets vous attendent dans une installation immersive. Cette fois, c'est la montagne qui raconte nos histoires.

C'est dans un lieu atypique surplombant le Bonnant, arrimé aux roches du massif du mont Blanc qu'Anne-Sophie Emard a choisi pour la première fois de présenter cette œuvre. Inspirée par le lieu qu'elle a découvert à Saint-Gervais-Les-Bains en 2020, elle propose une création en 2021 pensée pour ce dernier. Cette pièce qui accueille chaque année une œuvre d'art contemporain, pensée *in situ*, n'est pas un lieu comme les autres. Par son architecture brutaliste, la force du paysage dans lequel il s'insère et la spiritualité qu'il invoque, il propose à chaque artiste de l'habiter à sa manière. Anne-Sophie Emard s'est appuyée sur la symbolique qui le relie à la montagne, aux femmes et aux hommes qui la gravissent, qui l'admirent, qui la rêvent. C'est bien dans un pont, et plus précisément son assise, la culée du pont de contournement de la commune de Saint-Gervais, que cette œuvre a vu le jour au pied du plus haut sommet d'Europe.

Anne-Sophie Emard, artiste multimedia, est venue en résidence à Saint-Gervais afin de créer une installation immersive, faite d'image, de son, de lumière, de vent et de brouillard, visible de juin à septembre 2021. Prenant en compte les dimensions architecturales du lieu, sa situation géographique et l'histoire du territoire dans lequel il s'inscrit, elle a choisi de mettre en place un dispositif filmique qui se déploie dans l'espace. À travers la vidéo, le son et des effets atmosphériques, elle plonge le visiteur dans la haute-montagne et révèle les émotions que provoquent ces massifs sur les individus vivant à leurs pieds ; comme si la Montagne écrivait leur vie.

Pour cela, Anne-Sophie Emard a récolté des témoignages, d'hommes et de femmes, d'enfants et d'adultes, six personnages qui prennent vie à travers la figure d'une seule comédienne incarnant cette « famille symbolique de la montagne ». Ces histoires, qui se distinguent les unes des autres, se nouent et se répondent au sein de l'installation ; soit dans les fragments de récit eux-mêmes, soit dans l'enchaînement des narrations. L'installation, reliée à la station météo du Requin, située à plus de 2800 mètres d'altitude, est soumise chaque jour aux aléas du temps qu'il fait là-haut. La programmation des images et des effets dépend alors de cette météo. Remise en cause tous les quarts d'heure, plusieurs fois par jour, c'est une installation différente qui s'offre aux visiteurs, ce sont de nouvelles histoires qui s'écrivent.

Les éperdus a bénéficié du Fonds de Soutien pour la Création Artiste Numérique en 2021 et d'une bourse de Clermont Auvergne Métropole dans le cadre d'une résidence de création VIDEOFORMES pour le festival 2022 : exposition du 17 mars au 3 avril 2022, dans la chapelle de

1 - Extrait des dialogues du film *Les éperdus*



Les éperdus, Pile Pont Expo, Saint-Gervais Mont-Blanc © Photos : Anne-Sophie Emard

l'Oratoire à Clermont-Ferrand. C'est donc dans un espace proche dans sa configuration, de Pile Pont Expo à Saint-Gervais, qu'est présentée cette pièce multimedia à Clermont.

Le visiteur découvre, immergé dans des images de montagne que la parole de la comédienne Anne Gaydier et la musique de Pierre Levchin accompagnent, les histoires de *l'enfant, la fille, Woman, le guide, le patient, l'artiste* : six personnages en quête de sens, dans une vie où la montagne s'inscrit en creux. Six témoignages qu'Anne-Sophie a collectés, relus, recoupés, offerts par des individus aux parcours différents que les sommets relie. Ces récits, racontés à travers une seule voix, s'enchaînent dans l'espace d'exposition, laissant place au silence, à la musique, aux bruits de la montagne et des éléments qui activent les vidéos et la grande photographie imprimée sur textile, suspendue au centre de la pièce. Six portraits que l'artiste Laurent Savoie a mis aussi

en images à travers des dessins numériques² et l'affiche de l'installation.

Les éperdus est le premier volet d'une création qui s'inscrit dans la volonté d'Anne-Sophie Emard de relier des sites géographiques sensibles, chacun à un dispositif filmique dédié. En mettant sur un plan d'égalité la parole intime des occupants et leur territoire, elle transforme ainsi le rapport d'échelle entre l'homme et la nature. À l'heure où les questions liées aux changements climatiques sont plus que présentes, elle interroge ainsi la posture de chacun face à ce sujet, et la manière de l'aborder sans se sentir submergé par nos émotions. À travers cette installation et les œuvres qui en découlent, elle questionne la place qu'occupe la nature dans nos vies, et retravaille de manière émotionnelle et sensible ce lien afin d'en proposer une expérience d'approche.

Sur ce projet, réaliser un film ne lui suffit pas, l'artiste s'attache cependant à la forme narrative de

2 - Dessins édités dans la revue hebdomadaire pour l'art contemporain *Semaine* n° 449, consacrée à l'exposition à Saint-Gervais-Les-Bains / Anne-Sophie Emard, *Les éperdus* - Pile Pont Expo 19.06 - 26.09.2021



Les éperdus, VIDEOFORMES 2022, Chapelle de l'Oratoire, Clermont-Ferrand © Photo : Anne-Sophie Emard

l'image filmée et photographique mais transforme l'expérience du visionnement en synchronisant cette temporalité du regard avec les conditions réelles et instantanées de notre environnement. Il ne s'agit plus vraiment d'une projection au sens propre du terme mais d'une réalité qui transforme en temps réel les conditions de visionnement et le contenu et contribue la fois à l'évolution de l'œuvre et du ressenti de ceux qui la pratiquent.

Le travail d'Anne-Sophie Emard part de l'observation, du prélèvement d'images, de mots, de sons. À partir de là, elle crée une histoire qui fait écho à nos propres vies.

Dans *Les éperdus*, c'est aussi toute une équipe et la rencontre de nombreuses personnalités qui ont permis à cette aventure de voir le jour. La ville de Saint-Gervais pour laquelle j'ai le plaisir d'assurer la programmation culturelle, la Fondation Eau, Neige & Glace et son directeur Serge Martinot, l'ingénieur de la station météo du Requin Olivier Couach, le développeur Jean-Eric Godard, la comédienne Anne Gaydier, l'artiste et graphiste Laurent Savoie, les musicien.ne.s Raphaël Bernardeau, Caroline Donin, Anaïs Guimard et Ricardo Delgado, le metteur en scène Bruno Boussagol, les personnes qui ont accepté de livrer leurs histoires intimes

avec la montagne et enfin le créateur de la musique Pierre Levchin qui a également orchestré l'ensemble de la création aux côtés d'Anne-Sophie Emard.

Des rencontres, des créations visuelles, sonores, sensibles, pour une œuvre singulière, intime et profondément humaine.

Emma Legrand © Turbulences Vidéo #115



Les éperdus, VIDEOFORMES 2022, Chapelle de l'Oratoire, Clermont-Ferrand © Photo : Anne-Sophie Emard



Les éperdus, Anne-Sophie Emard, Pierre Levchin et Gabriel Soucheyre sur le montage des expositions de VIDEOFORMES 2022, Chapelle de l'Oratoire, Clermont-Ferrand © Photo : Loiez Deniel

ANNE-SOPHIE **EMARD**

Dans les propositions d'Anne-Sophie Emard, et elle le dit elle-même, « on regarde autre chose que ce que l'on voit », et si l'artiste met souvent en rapport deux images, ce n'est pas pour que l'on « voie » ces deux images, mais pour que l'on en voie une autre, pas une troisième, une autre, une image-construction, une image-pensée. Le voyage « en soi » est un voyage qui dure tout le temps que la vie dure. Ce voyage, bien sûr, se nourrit par tout ce que chacun de nous rencontre « hors de soi ». Il s'en nourrit et s'en trouve compliqué. Il nous faut faire la part de ce qui est signe et de ce qui est sens, de ce qui nous éloigne de « l'en soi » et de qui nous permet de nous en rapprocher.. ».

www.annesophieemard.com
<http://dersuzala.com/>

PORTRAIT VIDÉO DE L'ARTISTE :
<https://youtu.be/L8XOY76v904>

Arnaud Laporte © Turbulences Vidéo #115



Les éperdus, Extrait film (détail) © Anne-Sophie Emard

QUESTIONS À ANNE-SOPHIE EMARD

Comment décririez-vous cette installation ? Que voit-on ? Qu'entend-on ? Qu'y fait-on ?

Les éperdus est une installation immersive faite d'images, de son, de lumière, de vent et de brouillard. Deux grands écrans diffusent un film au cœur d'un dispositif dont l'objectif est de faire ressentir au spectateur des variations climatiques. Une machinerie proche de celle d'un théâtre génère du vent, du brouillard et de la lumière, en temps réel en fonction de données transmises par internet depuis une station météo proche du Mont-Blanc.

De quoi ça parle ?

Les éperdus, c'est un projet qui a pris corps au pied du Mont Blanc. J'ai observé le paysage et surtout les gens qui vivent dans cet écosystème. J'ai beaucoup écouté toutes sortes de personnes qui vivent dans la montagne, qui en vivent parfois comme des familles dont le père est guide de haute montagne. J'ai pris conscience de l'importance du ressenti des gens face à ces montagnes, de la manière dont ils vivaient cet environnement.

J'ai collecté des récits de vie et des expériences. J'ai mesuré combien le climat si particulier (tempête dans la montagne et beau temps dans la vallée) pouvait générer une sorte de tension sourde avec laquelle il faut vivre, au gré de changements rapides et surprenants parfois.

J'ai donc voulu rendre compte de ces vies directement impactées au quotidien par ces changements climatiques. En montrant de cette manière mon film qui traite en fait de vécus intimes, j'espère déclencher un sentiment d'empathie, et au-delà une prise de conscience, une réflexion sur notre propre rapport à la nature.

Est-ce la première fois que cette installation est présentée au public ? Pouvez-vous nous parler un peu du processus d'élaboration de l'œuvre pour en arriver à ce résultat ?

Une première version a été exposée plusieurs mois en 2021 dans le centre d'art Pile-Pont Expo de Saint-Gervais-les-Bains en Haute-Savoie,

dans l'environnement dans lequel je l'ai créé. Ce lieu d'exposition a conditionné le dispositif de l'œuvre car il est très atypique, il ressemble à une cathédrale de béton, on se trouve à l'intérieur du pilier d'un immense pont qui surplombe une gorge profonde.

Quels sont les artistes (tous domaines confondus) ou plus généralement, les formes artistiques qui nourrissent votre démarche de création, et éventuellement, les références auxquelles vous faites allusion dans cette installation ?

Je citerai deux œuvres que j'admire et qui m'inspirent : l'installation *The weather project* d'Olafur Eliasson ; le film *Les climats* de Nuri Bilge Ceylan.

Quelles sont les difficultés, les contraintes, les défis à relever... rencontrés lors de son élaboration ?

Les éperdus est un dispositif complexe, je ne suis pas seule à travailler sur cette création, j'ai dû m'entourer d'une équipe : régisseur, développeur informatique, musiciens, comédien, ingénieur, graphiste...

Quelques mots-clés qui s'accorderaient bien à votre installation ?

Changements climatiques, vécus intimes, empathie.

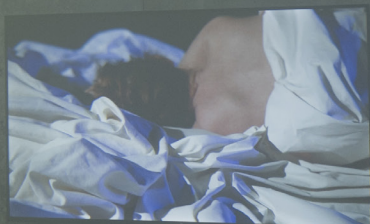
Quelques mots sur votre parcours artistique ? À quelle période de votre vie vous êtes-vous intéressée à l'art numérique ? Arrivez-vous à vivre de votre activité créatrice ?

Je me suis intéressée au numérique fin des années 90. Toute mon activité professionnelle est reliée à mon travail d'artiste.

Propos recueillis par Fanny Bauguil
© Turbulences Vidéo #115



Les éperdus, VIDEOFORMES 2022, Chapelle de l'Oratoire, Clermont-Ferrand © Photo : Anne-Sophie Emaré



52 SHADES OF BLUE

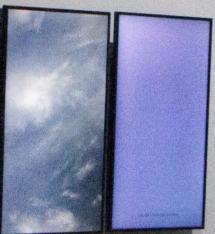
de Gabriela Golder / 2021 / ARG

Lieu : Chapelle de l'Ancien-Hôpital-Général

Implémentation de réseaux de neurones : Mario Guzmán

En partenariat avec le Château de Goutelas.





Il ne fait aucun doute que contempler le ciel est l'une des expériences les plus majestueuses et les plus intimes que nous puissions vivre.

LE CIEL QUI ECRIT

Il est également vrai que sur la superficie céleste, l'homme a déchiffré des régularités et des cycles temporels à partir des mouvements de ses astres et de ses étoiles. Une finalité pratique qui a souvent conduit à une lecture attentive et contemplative, générant des récits mythiques, des cosmogonies complexes, des réflexions philosophiques ou des épanchements poétiques exaltés. Le ciel, alors, permettait (et permet encore) d'une part, d'interpréter les signes subtils, et d'autre part, d'articuler les récits et les écritures.

Le ciel n'est nulle part, mais, en même temps, il est là, éloigné. C'est quelque chose qui ne change pas et qui a cette énergie rassurante. Il est toujours là. Nous frémissons face à sa dimension abyssale, mais, aussi, l'horizon, qui nous sépare de lui, est la frontière qui nous relie et qui nous dit que le ciel ne nous abandonne jamais, et ne nous abandonnera jamais. C'est notre référence indélébile, notre jalon inconditionnel. Un au-delà qui nous donne la dimension de notre ici.

Mais, comme je le disais au début, il y a dans le ciel la potentialité de mélanger les textures et, en même temps, d'analyser des données à partir de ses signes éthérés. C'est précisément, ce potentiel que Gabriela Golder déploie de manière ineffable dans son œuvre *52 Shades of Blue* (*52 nuances de bleu*). Comment harmoniser le cadre poétique avec l'analyse de données informatiques ? Comment protéger cet espace absolu de données froides -et souvent arbitraires- de l'intelligence artificielle, afin que la topographie infinie du ciel ne cesse de pas d'être ce qui donne un sens à notre être et à notre devenir ?

Dans *52 Shades of Blue* il y a une opération informatique par laquelle des algorithmes de réseaux neuronaux analysent et interprètent des ciels provenant de différents lieux géographiques. Mais cette opération est loin de prétendre aboutir à des conclusions précises -comme c'est souvent le

cas dans la visualisation de données. Elle ne cherche pas non plus à présenter des données impassibles et dénuées de charme, mais propose au contraire, de les perturber en les restituant arbitrairement dans des combinaisons irrévérencieuses de textes imprimés sur les surfaces célestes. Le geste poétique l'emporte finalement sur les données aspirationnelles. Et ainsi, tout comme lorsqu'on regarde les constellations ou les nuages pour tisser des concaténations qui peuvent sembler arbitraires, de la même façon l'œuvre oscille au sein des bases de données, poétiquement construites, artificiellement amalgamées, qui construisent leurs propres textes. Parce que l'art est toujours un artifice, comme le disait Shklovski, et qu'il s'agit, en définitive, de désautomatiser le regard. C'est alors que les textes de Von Humboldt dansent avec ceux de Juan L.Ortiz, que ceux de Paul Celan s'équilibrent avec ceux de Marguerite Duras, ceux de Virginia Wolf se liguent contre ceux d'Erwin Panofsky, entre autres.

En ces temps de pandémie, le ciel, qui est une voûte qui nous abrite, qui nous ancre et qui nous projette, acquiert une prégnance retentissante et force rédemptrice. On pourrait se dire que c'est un dispositif d'existence. Il nous suffit de lever les yeux au ciel, ou de contempler les ciels que Gabriela Golder déroule, pour nous connecter à l'abyme qui est à la fois demeure et repère. Un espace d'abri qui fait germer des textes à partir d'envies algorithmiques, soutenus par des visualités contingentes de ciels divers, et qui tissent ensemble des combinaisons possibles de voix silencieuses - celle qui se nichent dans le ciel lui-même, dans les ciels de l'œuvre.

Et, comme dans l'antiquité, *52 Shades of Blue* nous propose de revenir au geste liminaire de regarder le ciel pour y trouver des significations furtives, qui nous permettent de nous situer existentiellement, et des signaux surnois, qui



52 Shades of Blue, VIDEOFORMES 2022, Chapelle de l'Ancien-Hôpital-Général, Clermont-Ferrand © Photo : Loïez Deniel

nous servent pour nous orienter et savoir quels sont les cycles de semences et de récolte, qui nous servent pour pouvoir nous ancrer et à palpiter avec le flux ténu des mots.

Mariela Yeregui, traduit de l'espagnol par Amandine Debard
© Turbulences Vidéo #115

GABRIELA **GOLDER**

Artiste visuelle, chercheuse, curateur et professeur Gabriela Golder est la co-directrice de la Biennale Image en Mouvement (BIM) et curateur de El Cine es otra cosa, la Vidéo Expérimentale et le Programme Film du Musée des Arts Modernes à Buenos Aires. Elle travaille essentiellement avec les « images en mouvement », et sa pratique artistique questionne essentiellement la mémoire, l'identité et le monde du travail. Ses vidéos, films et installations, pour lesquels elle a obtenu plusieurs prix et subventions, ont été présentés dans de

nombreux lieux d'expositions et festival à travers le monde.

www.gabrielagolder.com

PORTRAIT VIDÉO DE L'ARTISTE :

<https://youtu.be/YE6L09bAmFA>

52 SHADES OF BLUE

De sensu et sensibilibus...

Depuis le début de la pandémie, ma routine consiste à regarder le ciel. Regarder le ciel me calme. Et c'est ainsi que j'ai commencé à collectionner des ciels, mes propres ciels, les ciels d'amis d'autres villes. Nous regardons tous le ciel.

Qu'est-ce que le ciel a à nous dire ? En utilisant un système de réseau neuronal avec une architecture de mémoire à long terme (LSTM) de réseau neuronal récurrent (RNN) et un réseau neuronal convolutif appliqué à la vision mobile, le système de ce travail interprétera des vidéos de ciels de différentes parties du monde, générant un dialogue entre les ciels et des textes scientifiques et poétiques.

Les ciels parlent de la théorie des couleurs, de la perspective, de l'atmosphère, de l'astronomie, des explorations et des voyages, des phénomènes météorologiques, de l'ornithologie, de la géographie, du regard sur le ciel, du ciel regardé.

Observer, lire et mesurer le ciel bleu.

Corpus de texte d'entraînement de l'intelligence artificielle :

Cristóbal Colón el descubrimiento de América, Alexander von Humboldt.

Enciclopedia Metódica, Historia Natural de las Aves, Jean Luis Marie Daubenton.

Contribución a la ornitología cubana, Johannes Christoph Gundlach.

Del Sentido y lo Sensible, de la Memoria y el Recuerdo, Aristóteles.

Cómo pintar el aire. Fundamentos científicos de la perspectiva atmosférica, Inmaculada López-Vilchez
Cielos y llanuras, Julio J Casal

Arte de la verdadera navegación, Pedro de Syria
La Reina de los Cielos científicamente considerada, Juan Manuel de Berriozabal.

Fabulas. Astronomía, Cayo Julio Higienio.

Historia de la Astronomía Argentina, Asociación Argentina de Astronomía.

El arte del color, Johannes Itten

Cultura y color, Alba Ferrer Franquesa y David Gómez Fontanills

Cosmos : ensayo de una descripción física del mundo, Alexander Von Humboldt.

Humboldt en los Andes de Ecuador. Ciencia y Romanticismo en el descubrimiento científico de la montaña, Pere Sunyer Martín

Cartas Americanas, Alexander von Humboldt

Viaje a las regiones equinociales del nuevo continente, Alexander von Humboldt y A. Bonpland

Iniciación astronómica, Camilo Flammarion

La perspectiva como forma simbólica, Erwin Panofsky

Dialogue sur le coloris, Piles, R.

Viajes en los Alpes, Horace Bénédicte de Saussure

Caído del Cielo, John Naylor

Bajo la luna eléctrica, Belén Gaché.

Emily Dickinson, Antología

Obra completa, Juan L. Ortiz.

Al faro, Virginia Woolf



52 Shades of Blue, VIDEOFORMES 2022, Chapelle de l'Ancien-Hôpital-Général, Clermont-Ferrand © Photo : Philippe Franck

QUESTIONS À **GABRIELA GOLDER**

Comment décririez-vous cette installation ? Que voit-on ? Qu'entend-on ? Qu'y fait-on ?

Il s'agit d'une installation vidéo de 7 écrans synchronisés. On voit des cieus, 98 cieus, principalement de Buenos Aires, mais aussi d'autres villes d'Argentine et du monde. L'œuvre est silencieuse.

De quoi ça parle ?

Depuis le début de la pandémie, ma routine consiste à regarder le ciel. Regarder le ciel calme. Et c'est ainsi que j'ai commencé à collectionner les ciels, mes propres ciels, les ciels d'amis d'autres villes, d'autres pays. Nous regardons tous le ciel.

Est-ce la première fois que cette installation est présentée au public ? Pouvez-vous nous parler un peu du processus d'élaboration de l'œuvre pour en arriver à ce résultat ?

Elle a été présentée à Buenos Aires et à Riyadh, Arabie saoudite.

Qu'est-ce que le ciel a à nous dire ? Pour répondre à cette question, j'ai entraîné une machine à voir et à parler, à être un interprète poétique. J'ai utilisé deux systèmes. Une architecture de mémoire à long terme (LSTM) entraînée à la théorie des couleurs, à l'astronomie, aux voyages, à la météorologie et à l'ornithologie, et un réseau neuronal fonctionnant comme une entité de vision artificielle. Ces deux systèmes ont transformé la machine en un interprète de vidéos de ciel provenant de différentes parties du monde, générant un dialogue entre le ciel, la technologie et les textes scientifico-poétiques.

Quels sont les artistes (tous domaines confondus) ou plus généralement, les formes artistiques qui nourrissent votre démarche de création, et éventuellement, les références auxquelles vous faites allusion dans cette installation ?

En 1789, Horace-Bénédict De Saussure a inventé le cyanomètre. Le cyanomètre est un nuancier destiné à l'évaluation de l'intensité de la couleur du ciel bleu. Il se compose de carrés de papier teint

dans des tons de bleu gradués et disposés dans un cercle ou à un carré de couleur qui peut être comparé à la couleur du ciel. Le cyanomètre de De Saussure comportait 52 sections allant du blanc à différentes nuances de bleu (teintées au bleu de Prusse), puis au noir, disposées en cercle.

Quelles sont les difficultés, les contraintes, les défis à relever... rencontrés lors de son élaboration ?

Ce n'est pas une difficulté, mais je me suis beaucoup demandé comment faire ce travail dans différentes langues. Au début, il n'existait qu'en espagnol. J'ai décidé de jouer et de m'autoriser des licences poétiques.

Quelques mots-clés qui s'accorderaient bien à votre installation ?

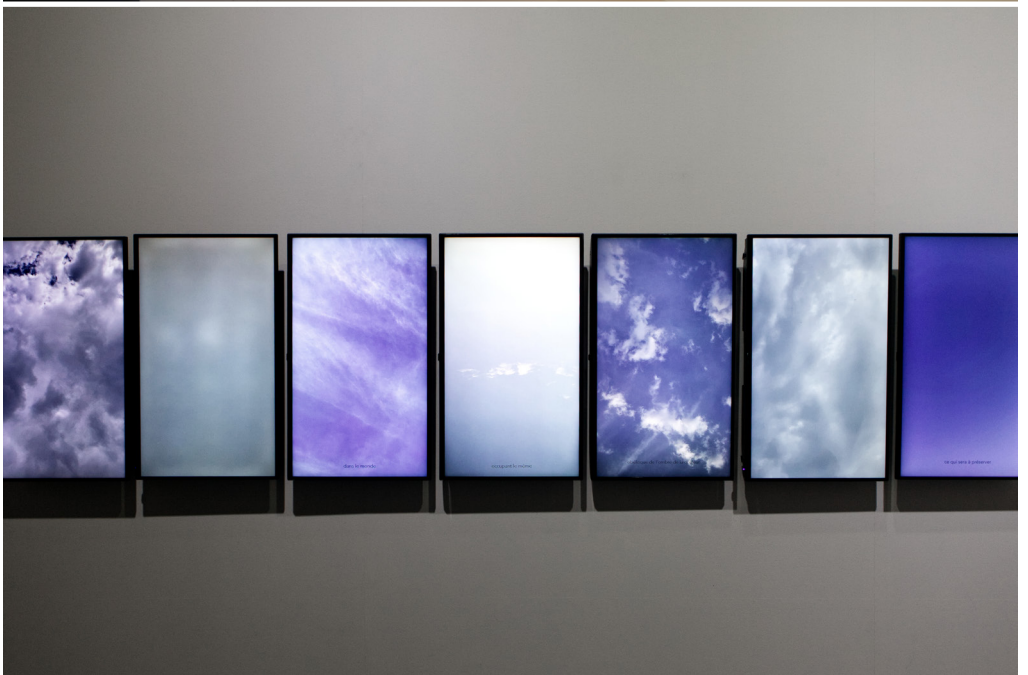
Ciel, bleu, couleurs, temps, pandémie, quarantaine, lenteur, regard, machine, dialogues, traductions...

Quelques mots sur votre parcours artistique ? À quelle période de votre vie vous êtes-vous intéressée à l'art numérique ? Arrivez-vous à vivre de votre activité créatrice ?

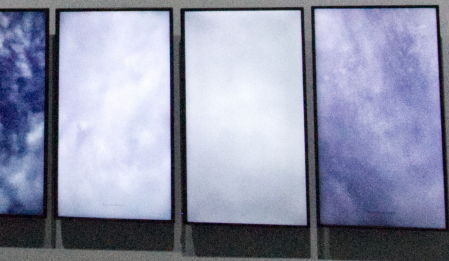
Vidéo, image en mouvement, regard, silence, textes, mémoire, identité, travail. J'ai commencé à expérimenter avec l'image en mouvement en 1991. Je vis de l'enseignement à l'université, de mon travail d'artiste et de mon travail de commissaire d'expo.

Selon les mots de l'artiste brésilien Ricardo Basbaum, je suis une Artiste : « Lorsqu'un artiste est un artiste à plein temps, nous pourrions l'appeler un artiste-artiste, lorsque l'artiste s'interroge sur la nature et la fonction de son rôle, nous pourrions dire qu'il est un artiste-etc. ; c'est-à-dire un artiste qui non seulement développe un rôle social à travers son travail, mais aussi à travers son travail, lié à d'autres expériences, comme la gestion, l'enseignement, le commissariat, la production théorique, etc. »

Propos recueillis par Fanny Bauguil
© Turbulences Vidéo #115







SATURNISM

de Mihai Grecu / 2020 / FRA-ROU
Lieu : Salle Gilbert-Gaillard

Un film en réalité virtuelle inspirée de l'œuvre de Francisco Goya : *Saturne dévorant un de ses fils* (1819-1823).

Production : Francois Martin Saint Leon & Mihai Grecu

Écrit par : Anna Biriulina

Conception sonore & mix : Pierre Blin

Animation : Xavier de L'Hermuziere

Rigging : Bruce Taj

Sculpteur 3D : Ovidiu Enache

Production Barberousse Films.





SATURNISM

La peinture de Francisco Goya *Saturne dévorant un de ses fils* est considérée comme l'une des plus terrifiantes de l'histoire de l'art. Elle est en effet si troublante que l'on pourrait avoir envie de se détourner.

Selon le mythe, Saturne dévore par peur d'être dévoré - ou plutôt renversé - par son fils ; la peur de perdre le pouvoir fait perdre à Saturne le contrôle de son esprit. L'intrigue de l'expérience VR présentée, basée sur le tableau de Goya, comprend la fuite et la course vers quelque chose, suggérant la cyclicité de la vie. Cette expérience propose de plonger figurativement dans les peurs, les angoisses des différents personnages (Saturne, l'enfant, le témoin).

MIHAI GRECU

Mihai Grecu est originaire du sud de la Transylvanie en Roumanie, né en 1981 dans la ville de Sebes. Oscillant entre cinéma, art vidéo et créations en images de synthèse, son imagerie singulière met en œuvre, dans une atmosphère déshumanisée, des visions oniriques traversées par des allégories politiques, des objets parasites, architectures modifiées et personnages-symboles. Son travail est montré dans des nombreux festivals de films (Rotterdam, Nouveau Cinéma Montréal...) et expositions (« Dans la nuit, des images » au Grand Palais, « Labyrinth of my mind » au Cube, « Studio » à la Galerie Les filles du Calvaire, etc).

www.mihaignrecu.net

PORTRAIT VIDÉO DE L'ARTISTE :

<https://youtu.be/9CrEs6mRXhI>



Saturnism, extrait (détail) © Barberousse Films

QUESTIONS À MIHAI GRECU

Comment décririez-vous cette installation ? Que voit-on ? Qu'entend-on ? Qu'y fait-on ?

C'est une œuvre en réalité virtuelle. Une immersion dans l'une des peintures les plus noires de l'histoire de l'art – *Saturne dévorant un de ses fils* de Francisco de Goya – On se retrouve seuls avec Saturne dans un paysage froid et brumeux.

De quoi ça parle ?

La peinture de Goya, *Saturne dévorant son fils*, est considérée comme l'une des plus terrifiantes de l'histoire de l'art. Selon le mythe, le dieu dévore son fils par peur d'être renversé par celui-ci. La peur de perdre le pouvoir lui fait perdre le contrôle de son esprit. L'intrigue de l'expérience VR basée sur ce célèbre tableau, plonge dans les peurs, les angoisses des différents personnages (Saturne, l'enfant, le témoin).

Est-ce la première fois que cette installation est présentée au public ? Pouvez-vous nous parler un peu du processus d'élaboration de l'œuvre pour en arriver à ce résultat ?

Oui, à cause de la pandémie, nous n'avons pas pu présenter cette installation auparavant. C'était un travail intensif de plusieurs mois pour reconstituer et animer en 3D la peinture de Goya.

Quels sont les artistes (tous domaines confondus) ou plus généralement, les formes artistiques qui nourrissent votre démarche de création, et éventuellement, les références auxquelles vous faites allusion dans cette installation ?

Cette œuvre est directement inspirée de Goya, bien sûr. Mais en général, j'aime des créateurs dans tous les domaines artistiques et du cinéma.

J'aime par exemple les films de Werner Herzog, David Lynch, Bela Tarr ; l'art vidéo de Bill Viola, Doug Aitken, Eija Liisa Ahtila; les créations numériques de Ryoji Ikeda, Kurt Hentschlager, David O'Reilly ; l'art « physique » d'Anish Kapoor, Robert Rauschenberg, Robert Smithson... et bien d'autres encore.

Quelles sont les difficultés, les contraintes, les défis à relever... rencontrés lors de son élaboration ?

C'est très complexe de recréer l'espace autour de Saturne. Le tableau original ne laisse pas de détails sur l'environnement, du coup j'ai créé une planète austère et sombre où ce titan cauchemardesque vit.

Quelques mots-clés qui s'accorderaient bien à votre installation ?

Réalité virtuelle, VR, Saturne, Goya, horreur.

Quelques mots sur votre parcours artistique ? À quelle période de votre vie vous êtes-vous intéressé à l'art numérique ? Arrivez-vous à vivre de votre activité créatrice ?

J'ai toujours fait de l'art depuis que je suis petit. Je dessinais au début, puis vers 2003 j'ai commencé à faire de l'art vidéo et des images de synthèse (à l'époque j'ai découvert que je pouvais réellement manipuler numériquement l'image en mouvement...).

J'ai une formation artistique assez solide : plusieurs diplômes en beaux-arts et en cinéma en France et en Roumanie. L'activité créatrice ne me permet pas malheureusement de vivre, je dois faire beaucoup de travaux commerciaux à côté.

Propos recueillis par Fanny Bauguil
© Turbulences Vidéo #115



Saturnism, (detail) © Barberousse Films

ADAM ET ÈVE

de Agnès Guillaume / 2012 / BEL
Lieu : Chapelle de l'Ancien-Hôpital-Général

Vidéo pour deux écrans couleur, full HD, son stéréo, boucle 8'44.

En partenariat avec la Galerie W Landau, Paris.





Agnès Guillaume, dans ses vidéos, dans ses broderies aussi, ne parle que de nous, les humains. Non des humains abstraits, transcendants, inventés, que substantifierait une conception idéaliste de notre condition. Des humains trop humains plutôt, pour le dire après Nietzsche.

ADAM ET ÈVE

QUELLE HUMANITÉ ?

Un exemple probant de cette préférence donnée à l'humain réel (contre l'humain sublimé ou exceptionnel) se décèle en particulier dans la vidéo *Adam et Ève* (2012). Nous voici, spectateurs, les yeux plongés dans deux écrans rectangulaires, verticaux, cadrant de façon picturale un paysage serein que pénètre un chemin se perdant dans le lointain, face à nous. La route de la vie, de l'avenir, celle qu'empruntent Charlot et Paulette Goddard à la fin des *Temps modernes* ? Ces deux écrans sont symétriques. Séparés par une bande sombre, chacun est frangé d'un rideau rouge sur son côté extérieur, claire allusion à l'écran comme fenêtre. Le paysage s'affiche, sur les deux écrans, de façon identique, en miroir – un calme paysage par beau temps qui évoque celui de la Toscane : champs de blé, lumière, cyprès. La haute définition de l'image, ses couleurs saillantes, le caractère graphique de la composition ne sont pas sans rappeler le style des peintres paysagistes du Quattrocento. Une musique apaisante accompagne notre contemplation de ce territoire visuel s'apparentant (référons-nous au titre de l'œuvre) au Jardin d'Éden.

La suite ? Agnès Guillaume nous embarque pour 8 minutes 43 secondes d'un spectacle troublant mais, en bout de parcours, au déroulé tout ce qu'il y a de plus humain. Adam et Ève apparaissent chacun dans un écran respectif, Adam à gauche, Ève à droite. Ils ont pris les traits d'un homme et d'une femme noirs non pas nus comme le sont Adam et Ève dans le récit de la Genèse mais vêtus. L'un et l'autre marchent vers le fond du paysage, sur l'axe du chemin. Nous les suivons de dos,

deux individus de sexe différent se mouvant de façon séparée en parallèle, dont le destin n'est pas le même, l'univers unifié par le paysage où ils évoluent donnerait-il l'impression de l'être. Quelques minutes plus tard, l'image a changé, cet Adam et cette Ève se trouvent cette fois debout sous un arbre – l'arbre de vie ? Ils tirent au moyen de leurs bras, depuis leur écran respectif, un long tissu rouge qui les unit en dépit de la division spatiale que crée chaque écran. Ève, ensuite, passe dans l'écran d'Adam, puis Adam dans celui d'Ève. Ils disparaissent enfin ensemble dans le centre de l'image, derrière l'espace noir compris entre les deux écrans, qui occupe la place du tronc de l'arbre. Deux êtres non plus distincts mais fusionnés. Peut-être se préparent-ils à s'accoupler, à faire l'amour et procréer, à engendrer l'humanité dont ils sont, dit la légende biblique, les fondateurs.

Loin de s'aligner sur le récit canonique, Adam et Ève tels que les met en scène Agnès Guillaume se défient tout à la fois de l'histoire officielle et de la représentation classique. Pas ici de serpent tentateur, de pomme qu'il est interdit de croquer, de plan satanique, de désobéissance, de malédiction, de péché originel. Adam et Ève se rencontrent. Ils s'aiment, croirait-on, au premier regard. La paix, la concorde, l'harmonie rythment leur coprésence, que l'on dirait naturelle, mue par les lois d'une attraction non contestable, biologique. Tout est bien ? Ce sont là les forces de vie, suggère Agnès Guillaume. Ces forces confirment et amplifient le vivant, l'être humain les conjugue et les fait prospérer.



Adam et Ève, extrait © Agnès Guillaume

Parabole et métaphores

Le moment le plus troublant d'*Adam et Ève*, qui donne corps à cette suggestion, apparaît au milieu de la vidéo sous l'espèce d'une scène surprenante. Celle-ci, quelques dizaines de secondes durant, rompt le fil narratif. Sur chaque écran, de façon de nouveau parallèle et symétrique, une « forme » surgit de l'eau, au ralenti, dans une gerbe de projections liquides. Cette « forme », comme l'est de prime abord l'anamorphose des *Ambassadeurs* d'Holbein, est indéfinissable : un jaillissement, comme un missile de sous-marin s'extrait de la surface de la mer, une surrection de matière sous l'espèce d'une sorte de bâton qu'on croirait être un fragment de chair. La « forme », à y bien regarder, est un morceau de viande, ou s'y assimile fortement. La scène, sur le double écran, est projetée non normalement mais à rebours - ce qui, lors de la prise de vue, tombe, comme le veulent les lois de la gravité, remonte tout au contraire à l'écran, comme un arrachement à cette même gravité. Cette mise en figure de l'expansion, celle d'une puissance inexorable s'extrayant d'un élément primordial (ici, de l'eau), crée un puissant effet de vitalisme doublé d'une parabole visuelle. Confronté à ce court épisode d'une extraction, le spectateur que je suis nourrit le sentiment immédiat de l'inélictable de la vie, du fait d'être et d'exister. Je suis donc je jaillis, je me présente à la face du vivant que je le

veille ou non. Inutile de résister, ma destinée sera de me couler dans la matière du monde.

Insister sur cette vidéo parmi d'autres qu'est *Adam et Ève* dans l'œuvre d'Agnès Guillaume a cette raison d'être : elle est emblématique et donne le ton comme donne le ton, dans l'ouverture de la *Tétralogie* de Richard Wagner, la souterraine et croissante rumeur qui ouvre celle-ci, au lever de rideau de *L'Or du Rhin*. Que nous apprend *Adam et Ève* ? Le choix d'un style spécifique, d'abord, commun à toutes les vidéos d'Agnès Guillaume : allusif, métaphorique, jamais réaliste mais connecté cependant à une réalité existentielle. Le choix, aussi, d'un mode d'écriture privilégiant volontiers la multiplicité des entrées visuelles et sonores ainsi qu'un rythme qui prend le temps de poser les choses. Jamais de précipitation, chaque image vient à son heure. Une volonté de proposition, enfin. Chaque vidéo d'Agnès Guillaume, comme si l'artiste s'était fixé un programme, vient nourrir un corpus de réflexions sur le fait d'exister et de penser la vie. Sait-on jamais si l'on a pris la bonne direction ? Comment existe-t-on et de quoi ? De l'amour, de l'adversité, de la résistance, du lâcher prise ? De la peur et de l'empressement que notre destin mortel fait peser sur nos actes ? De l'imaginaire où l'on se réfugie ? Une proximité à nos vies et une métaphysique, tout à la fois.

Paul Ardenne, 2020 © Turbulences Vidéo #115

ADAM ET ÈVE

C'est beau, profond, en dehors de tous les poncifs, fin, mystérieux. Il y a dans cette œuvre un vrai regard, une grande écriture picturale, sculptée aussi, une exigence subtile sur la lumière. Une poésie, une théâtralité, une réflexion sur le temps, ce qui connecte une femme à un homme, ce qui les sépare, dans leur présence organique au monde et leur vision sur la temporalité.

Elle nous parle ! Elle est aussi émouvante que celle des oiseaux et, comme elle, provoque, un appel intérieur qui touche à l'essence, à l'os de ce qui est le plus difficile à affronter : la question sur l'humain en nous, ce qu'il nous en reste, nous les archi-nourris par un tas de diktats.

La plupart des artistes foncent droit vers des réponses, des inventaires, des constats, des énumérations technologiques, politiques.

Tu te tiens au-dessus, ou ailleurs, tu prends le parti d'une esthétique ancienne, enracinée, ET de la liberté, d'un « instinct philosophique », aussi.

Rien n'est plus beau, plus joyeux, plus fondamental qu'une œuvre qui ouvre un livre ou des milliers de livres en nous. Qui nous fait nous demander : quelle est la question ? Qui nous propose des pistes, des sentiers sans nous en imposer la fin.

Marie-Laure de Cazotte
© Turbulences Vidéo #115



AGNÈS GUILLAUME

Agnès Guillaume est une artiste belge. Elle vit et travaille entre Bruxelles et Paris.

Les vidéos d'Agnès Guillaume semblent au premier abord figuratives et réalistes mais peu à peu on réalise que les personnes et les lieux, dont elle conçoit précisément les interactions, nous plongent dans un monde intérieur fait d'émotions, de sensations et de questions.

Dans ses vidéos, souvent composées pour plusieurs écrans, elle allie la précision du cadrage au rythme du montage et à l'usage pictural de la couleur.

Les bandes-son, qu'elle conçoit et supervise elle-même, renforcent l'expérience intérieure.

www.agnesguillaume.com

PORTRAIT VIDÉO DE L'ARTISTE :

<https://youtu.be/ILM1H9IO1WE>



Adam & Eve, VIDEOFORMES 2022, Chapelle de l'Ancien-Hôpital-Général, Clermont-Ferrand © Photo : Loïez Deniel

QUESTIONS À **AGNÈS GUILLAUME**

Comment décririez-vous cette installation ? Que voit-on ? Qu'entend-on ? Qu'y fait-on ?

Sur deux écrans verticaux, un couple, un tissu rouge, un homme et une femme noirs, un chemin dans le paysage toscan. Dans le troisième plan, ils sont chacun d'un côté d'un arbre en train de déplier et replier le même tissu rouge. Entre les deux nous les aurons vus très rapidement sortir de l'eau comme entraînés par le tissu. La bande son est une improvisation au clavier.

De quoi ça parle ?

De la relation de couple.

Est-ce la première fois que cette installation est présentée au public ? Pouvez-vous nous parler un peu du processus d'élaboration de l'œuvre pour en arriver à ce résultat ?

Ce n'est pas la première fois, elle a déjà été régulièrement exposée.

Le dyptique *Adam et Ève* s'appelait au départ *Homme et Femme*. Il y avait ce couple, noir, marchant chacun dans son écran/espace intérieur, il y avait le paysage toscan et le rideau rouge, et le rose le bleu et l'ocre de leurs vêtements repris de la peinture de la renaissance italienne, il y avait l'arbre invisible entre eux, les deux caméras et les objectifs différents, il y avait la sortie de l'eau verte. Puis le tissu rouge s'est imposé comme fil conducteur entre les trois plans, symbole de la relation ? Puis le titre s'est imposé, *Adam et Ève*, comme le couple originel, la matrice de tous les couples à venir.

Quels sont les artistes (tous domaines confondus) ou plus généralement, les formes artistiques qui nourrissent votre démarche de création, et éventuellement, les références auxquelles vous faites allusion dans cette installation ?

Dans cette vidéo je me réfère explicitement aux tableaux de la renaissance italienne : plissé du rideau rouge, ocre bleu et rose des vêtements, paysage toscan.

Quelles sont les difficultés, les contraintes, les défis à relever... rencontrés lors de son élaboration ?

Dans mes vidéos je filme toujours des gens qui ne sont pas des acteurs professionnels, je les choisis parce qu'ils représentent exactement ce que je veux filmer et je leur demande de faire à leur façon les actions indiquées. J'ai trouvé Ève facilement, Adam ce fut nettement plus difficile. J'ai arrêté au moins un demi-douzaine d'hommes dans la rue sans succès et pour finir j'ai quand même dû faire un casting d'acteur.

Quelques mots-clés qui s'accorderaient bien à votre installation ?

Adam et Ève, couple, chemin, Toscane, Italie, Art Vidéo, installation, méditation, durée.

Quelques mots sur votre parcours artistique ? À quelle période de votre vie vous êtes-vous intéressée à l'art numérique ? Arrivez-vous à vivre de votre activité créatrice ?

J'ai été d'abord musicienne et chanteuse d'opéra avant de découvrir l'art vidéo en 2010. Aujourd'hui mes œuvres sont imprégnées de tout ce que j'ai fait dans ma vie. J'ai beaucoup d'expositions et mon travail a déjà été vu par beaucoup de monde dans différents pays et continents. Juste avant le COVID-19 j'arrivais à vivre de mon art cependant depuis la pandémie cela a ralenti.

Propos recueillis par Fanny Bauguil
© Turbulences Vidéo #115



Adam et Ève, extraits © Agnès Guillaume

DAYS AFTER DAYS - **GESTURE #6**

de Agnès Guillaume / 2018-2019 / BEL

Lieu : Hôtel Artyster

Gesture#6 est l'une des 6 vidéos de la série *Days After Days*.

Création originale réalisée lors d'une résidence VIDEOFORMES 2018-2019, avec le soutien de la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes et Clermont Auvergne Métropole dans le cadre de sa politique de création.





Face à une vidéo d'Agnès Guillaume il ne faut pas brusquer le temps, mais entrer doucement, paisiblement, dans l'atmosphère propre à l'artiste, tout à la fois poétique et visuelle, sonore et lumineuse.

JOUR APRÈS JOUR...

Ses vidéos prennent la forme d'une quête personnelle, mais aussi du monde dans son ensemble, d'une collecte vagabonde, d'un voyage temporel qui se vit comme une errance poétique. Tout comme dans l'essai littéraire, l'artiste réinvente, intériorise, *intimise*, jusqu'à se découvrir une dimension universelle. Se permettant tous les écarts entre le *Je* et les autres, entre objectivité et subjectivité, entre réel et non réel, Agnès Guillaume prend la parole et réfléchit par l'image. Dans sa pratique la vidéo devient une forme qui pense. Exactement comme l'entend Jean-Luc Godard quand il écrit « Avec Édouard Manet commence la peinture moderne. C'est-à-dire le cinématographe. C'est à dire des formes qui cheminent vers la parole. Très exactement une forme qui pense »¹.

Cependant, Agnès Guillaume ouvre le spectateur à une expérience « haptique ». Dépasant le simple sens de l'optique, elle donne l'impression que l'on peut toucher l'image, la couleur ou la lumière en pénétrant visuellement dans l'œuvre, elle éveille la volonté de toucher. On a tout autant l'impression de voir et percevoir, d'entendre et d'écouter, comme de sentir ou ressentir dans notre corps propre, la vue et l'ouïe sont mobilisés bien sûr mais le goût, l'odorat et le toucher semblent également sollicités. La vidéaste nous donne à vivre sa perception intime du monde sensible par cette expérience des équivalences sensorielles. Et l'on ne peut s'empêcher de se remémorer la poésie Baudelérienne :

« Comme de longs échos qui de loin se confondent

Dans une ténébreuse et profonde unité,
Vaste comme la nuit et comme la clarté,
Les parfums, les couleurs et les sons se répondent.

Il est des parfums frais comme des chairs d'enfants,

Doux comme les hautbois, verts comme les prairies... »²

Certains indices picturaux ou musicaux, accentués par le montage, ont pour effet de convoquer notre mémoire. Une image en chassant une autre, un souvenir en rappelant un autre, les vidéos de cette artiste font revenir à l'esprit, fortuitement, des expériences et émotions artistiques passées. Images fugitives elles rappellent à notre mémoire des moments d'émotion esthétique. Agnès Guillaume dit qu'elle « filme à l'oreille », ce qui signifie pour elle que le choix d'un sujet impose sa forme esthétique. Ce qui n'exclut en aucune façon des moments de fantaisies irrésolues (choix des plans, des mouvements de caméra, des raccords audacieux), des non-dits visuels, l'inconscient de l'auteur se pliant en quelque sorte devant l'inconscient de l'œuvre elle-même ou même de son spectateur.

Ses vidéos fonctionnent comme des formes poétiques... qui pensent. Si la narration n'est pas dite précisément, les éléments qu'elle associe les uns aux autres de manière inattendue suivent le déroulement d'une pensée, empruntent la forme de la mélodie et jouent avec les références visuelles et sonores. C'est le montage réflexif des images qui produirait un récit ne se révélant pas tout à fait et qui emprunte au non *finito* de Michel Ange ou de Rodin. Pouvant glisser vers des visions oniriques l'artiste provoque chez son spectateur une émotion merveilleusement enveloppante. Ses vidéos jouent sur le mode de la fiction, elles semblent inviter l'Histoire de l'Art, la peinture, la

1 - Jean Luc Godard, *Histoire(s) du cinéma (1989-1998)*.

2 - Charles Baudelaire, *Correspondances*, Les fleurs du mal.



Days After Days - Gesture #6, VIDEOFORMES 2022, Hôtel Artyster, Clermont-Ferrand © Photo : Loiez Deniel

musique ou le chant comme éléments de citation ou d'articulation, mais elle laisse au regardeur sa propre liberté d'interprétation.

Days after days est constitué de six courtes vidéos placées comme des tableaux, à la fois autonomes et fonctionnant de concert. Chacune exprime une ambiance en soi mais se relie aux autres à la manière d'une galerie de portraits. Car c'est bien de portraits qu'il s'agit, dans le sens où les personnes que nous voyons à l'écran ne jouent pas mais sont, tout simplement. Elles effectuent des gestes dont la signification ne nous est pas donnée et nous échappe probablement, mais ceux-ci ne sont pas conditionnés par une mise en scène, les postures et attitudes viennent du modèle lui-même. Et c'est là que se joue la différence subtile entre personnage et personne.

Ce qui compte n'est donc en rien le récit, une quelconque narration ou une représentation qui définirait le caractère des gens, mais bien le langage plastique et visuel de la vidéo elle-même, ce qu'elle nous donne à voir et percevoir. Certes les images qui agissent sous nos yeux ne sont pas abstraites, mais leur déroulé ne nous dit rien de précis, il nous reste seulement à ressentir. Ce sont les couleurs, les lumières et notamment les

clairs-obscur, la composition des plans comme des œuvres picturales, les gestes eux-mêmes, la lenteur ou la précision de ces gestes même, la musique et les silences, qui peu à peu vont nous faire entrer dans un état particulier, proche de la méditation ou de la contemplation.

Si Agnès Guillaume laisse la liberté à ses « acteurs » d'inscrire leur comportement personnel dans l'action demandée, elle en fixe le cadre et le tempo. De la même façon, si la vidéaste nous donne la liberté d'interpréter, imaginer et rêver les situations et les portraits, elle imprime en nous une impression, qui se vit comme une errance poétique. Une parenthèse hors temps qui nous coupe un instant de l'agitation du monde et nous permet l'intériorisation. L'artiste l'exprime bien : « Comme dans toute mon œuvre vidéo, les images donnent à voir au spectateur le monde intérieur qui nous habite tous. Notre monde intérieur s'est imposé à moi comme sujet, à la fois de par mon histoire personnelle et parce que, dans un monde actuel où l'homme occidental s'est réapproprié sa psyché, abandonnée au cours des siècles précédents aux idéologies, qu'elles soient religieuses ou politiques, voire familiales ou d'un groupe donné, il me paraît très important qu'il

prenne le temps de se confronter à cette psyché, de l'apprivoiser. En regardant mes images et en intégrant ce qu'elles évoquent en lui, le spectateur est invité de façon ouverte, libre, à y trouver une résonance avec son propre univers intérieur ».

Tout ce qui se passe (ou ne se passe pas) à l'écran, l'image en mouvement d'une personne sans récit, induit une coloration et un climat qui s'imposent à nous par sa présence. D'une manière similaire le son joue un rôle important. Il nous fournit des indices de l'ordre de bruissements mystérieux que nous pensons reconnaître mais qui, entremêlés les uns aux autres forment une composition sonore qui vient enrichir et donner une texture à l'image. Des bruits qu'Agnès Guillaume collecte dans ses escapades dans une usine ou dans un bois, auxquels elle mêle des trouvailles glanées sur internet mais en y ajoutant toujours son intervention propre, ici, la voix. Le son fait partie intégrante de cette entreprise de subversion des sens et de libération de l'esprit.

Commencée en 2014 avec le tournage de deux premiers panneaux, cette série *Days after days* s'est poursuivie en 2015 avec le tournage de deux panneaux supplémentaires. La postproduction de ces quatre premiers panneaux a été reprise en 2018 pour aboutir à la version actuelle à laquelle la résidence à Clermont-Ferrand a permis à Agnès Guillaume d'ajouter deux nouveaux panneaux. Toutefois, il est possible que d'autres panneaux se rajoutent dans les prochaines années, puisque cet ensemble de tableaux/panneaux/vidéos occupe une place à part dans l'ensemble de sa production. C'est la seule pièce à être sans cesse évolutive. L'artiste ne parvient pas à lui mettre de point final, à chaque fois qu'elle la croit définitivement terminée, quelque chose survient qui la force à la retravailler ou à la compléter. Finalement, cela correspond parfaitement à son titre : elle se crée elle aussi jour après jour en un *work in progress*, une pratique très courante dans l'art contemporain. Sur le plan formel, rajouter un panneau après un certain temps de vacance est très intéressant pour l'artiste : retrouver et réinterpréter quelques années après les contraintes formelles de cadre, de temporalité et de couleurs qu'elle s'est donnée lors des premiers tournages est un défi très stimulant.

Que perçoit-on dans ces courtes vidéos qui fonctionnent en série ? Des corps d'hommes, de femmes, jeunes ou moins jeunes, pris dans leur acte précis, presque immobiles, concentrés hors du temps mais bien présents à l'espace qui les environne. Mais surtout ce que l'on sent confusément dès les premières secondes c'est cette sensation d'être happés par le son, sorte de

mélopée/prière provenant de voix peu audibles, difficiles à percevoir car brouillées, hachées, interrompues, comme entendues dans un mauvais poste de radio et transformées électroniquement, qui semble réciter, chanter une forme de mantra, qui fait opérer sur nous cette fascination. À l'arrière plan sonore nous distinguons des grincements de fond en continu, des murmures, des crissements, une musique comme un souffle et de temps à autre une résonance sourde comme un cognement.

Les différentes personnes sont occupées à une action qui peut servir de clé de lecture à un type de personnalité : construction précise et concentrée d'une tour, direction souple et consistante d'un chœur invisible, création manuelle inspirée, ou encore expectative angoissée. Les lieux choisis pour les mises en scène sont en lien avec la personne, sa gestualité, et son être : pièce blanche avec fenêtre en haut à droite d'où la lumière entre à flots, une autre salle avec une table devant une fenêtre derrière laquelle coule un torrent aux bouillons tumultueux, une grande carrière de pierre blanche dont le regard n'atteint pas le haut des parois, un lieu très dépouillé et neutre qui laisse voir deux mains qui battent la mesure cachées par un mur, une pièce mystérieuse aux murs blancs porteurs d'étranges traces et empreintes (la Chapelle de l'Oratoire de Clermont-Ferrand, lieu de résidence de l'artiste), un paysage de collines dont la pente accueille un troupeau de moutons et un motard... Ces espaces sobres et dépouillés, inondés d'une grande clarté laissent sourdre une ambiance énigmatique, renforcée par l'étrangeté de la bande son.

Le dispositif mis en œuvre exprime une idée de continuité, de progression lente mais régulière et irréversible. D'un écran à l'autre l'action se déroule imperceptiblement traduisant les clairs-obscur de l'âme. L'on passe de la mélancolie à la consolation, de la sérénité à l'inquiétude, de la maîtrise au trouble, de l'exaltation à l'apaisement, du froid à la chaleur, de la ferveur à l'apathie, de l'indifférence à la louange... Par de subtils passages de lumière ou de couleurs, notre perception de ces scènes évolue et se transforme au gré du temps. Rien n'est fixé, tout n'est que passage, cette sorte d'hypnose produite par le fait de passer du détail au plan large et vice-versa dans le même instant, c'est ce va-et-vient qui permet de sortir de soi pour devenir art. Par l'épreuve du passage du virtuel au réel, du possible à l'effectif, l'expérience artistique renouvelle son processus, crée des formes neuves et inventives et les inscrit dans la stabilité. C'est dans la peinture ou plutôt ici dans la vidéo qu'advient cette transfiguration, puisque

filmer revient à sculpter la lumière et conduit à représenter le volume de toute chose. « On ne peint pas seulement avec des couleurs, on peint avec le sentiment » disait Jean Siméon Chardin. Cette réflexion trouve tout son sens avec les vidéos d'Agnès Guillaume³.

Ce sentiment que l'on peut débusquer dans le rouge grenat de l'écharpe posée sur un tabouret de bois, dans la confiance de la colombe blanche entre les mains qui la protègent, dans le rai de lumière qui glisse de la fenêtre, dans les yeux clos de la femme au turban... dans le doux balancement musical des mains... dans le corps minuscule devant la paroi vertigineuse de la carrière, dans le fond blanc de cette paroi où une fissure imprime son irrégularité dans le marbre... dans la concentration de l'homme qui construit patiemment une tour fragile, dans l'ardeur du fleuve aux eaux bouillonnantes ... dans le tas de cordes posés au sol, dans l'application de la jeune fille à dénouer les nœuds de ces cordes... dans le grouillement des moutons du premier plan, dans la pleine lune en arrière plan dans le ciel... dans ces effets de diffusion lumineuse... dans les plans fixes dans lesquels peu de choses se passent... Tous ces détails qui offrent un temps de contemplation beaucoup plus long. Le regard au bout d'un moment devient « flottant et n'est plus en quête de l'information à capter » comme l'indique l'historien de l'art Daniel Arasse, mais il attend au contraire, que quelque chose de la vidéo vienne se montrer.

C'est justement dans cette double dualité présence/absence, apparition/disparition, à l'œuvre dans les vidéos *Days after days* que surgit notre envoûtement. C'est dans cette attente que l'on peut associer le travail d'Agnès Guillaume à la peinture de « scène d'intérieur » de l'histoire de l'art, une peinture de l'intimité, un « dedans du dedans », une sphère réservée et inaccessible au cœur même du monde privé. C'est dans cette intimité, dans son impénétrable visibilité, que surgit la singularité de ces vidéos.

Petits films instantanés comme des captures immédiates d'intermittences, ils mettent en scène ces petits moments incertains où la lumière vient dialoguer avec l'ombre, où le jour discute avec la nuit, où le quotidien dispute à l'extraordinaire, où enfin se réconcilient en un quart de seconde la matière et l'invisible. Fragiles et sobres, ces vidéos sont comme le glissement de la lumière, l'écoulement des secondes dans le sablier, comme

le gué entre deux eaux, le passage entre deux états de clarté du soleil entre le crépuscule et l'aube. Elles renvoient à une temporalité fugace, où le présent s'écoule dans un moment incertain et labile sans cesse en transition. En utilisant l'ombre pour faire ressortir la clarté et réciproquement, la vidéaste s'attache sans pathos au effet particulier à rendre perceptible l'éclairage naturel ou artificiel de notre quotidien. La lumière ne cesse de jouer entre le propre et le figuré, le corporel et le spirituel, le temporel et l'intemporel. Elle scande le temps et la vidéo s'en fait le témoin. Avec elle, Agnès Guillaume dessine une frontière personnelle où la lumière vient caresser la matière et où la matière vient entretenir la lumière dans un jeu constant et réflexif.

Par Isabelle de Maison Rouge, historienne
de l'art et critique d'art
© Turbulences Vidéo #115

3 - Outre Chardin, nous pourrions aussi citer Watteau ou Vermeer, peintres de l'intime et de la retenue que l'on peut associer à l'univers de la vidéaste.



BELOW VICTORY : **MEMORIA HOSPITIS & LIGHT**

de Scott Hessels / 2022 / USA

Site: IADT

Memoria Hospitis : Impressions numériques en réalité augmentée inspirées de données recueillies par Scan GPR des sous-sols gallo-romains de la place de la Victoire.

Light : Impressions numériques, interprétation de données recueillies par scan GPR des sous-sols gallo-romains de la place de la Victoire.

Design en trompe-l'œil avec Zita Barber.

Direction artistique pour l'impression et la réalité augmentée avec Thomas Leung.

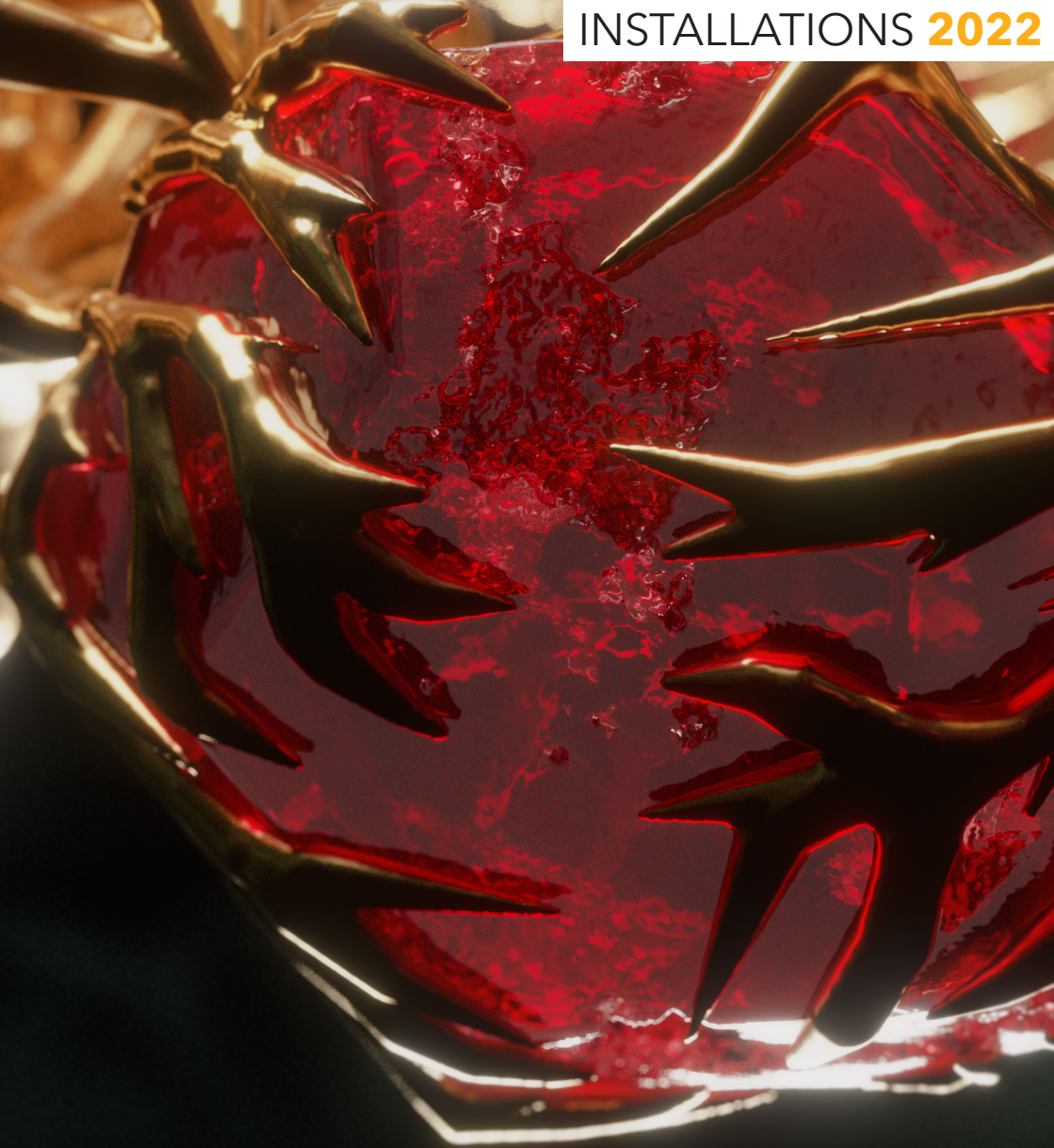
Recherche avec Márton Tóké.

Commande et production de VIDEOFORMES 2021/2022 créé en résidence avec le soutien du fonds SCAN de la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes et de la Région Auvergne-Rhône-Alpes, de Clermont Auvergne Métropole et l'aide de l'Université Clermont Auvergne (UCA).

Production exécutive VIDEOFORMES : Gabriel Soucheyre, réalisateur, Éric André-Freydefont, coordination.

Le balayage et les données GPR : Franck Donnadiou et UCA (Centre de culture scientifique, technique et industrielle, Laboratoire Magmas et volcans, Service Université Culture).

Consultant en archéologie : Hélène Dartevelle, DRAC, Service Régional d'Archéologie.



Le projet *Below Victory* (Sous la Victoire) a été initié en 2020 par VIDEOFORMES, quand l'organisation a chargé un géologue expert et un archéologue de Clermont-Ferrand de scanner au géoradar (ou GPR, Ground Penetrating Radar - radar à pénétration de sol) les ruines du temple Gallo-romain enfoui sous la Place de la Victoire. Des avancées technologiques récentes dans l'imagerie GPR ont transformé ce simple dispositif d'ingénierie de BTP en un outil archéologique de grande valeur. De nouvelles possibilités de modélisation des échos sonar résonnant à travers la pierre ont permis des découvertes de sites archéologiques là où des fouilles s'avéraient impossibles.

BELOW VICTORY

RÉSIDENCE DE RECHERCHE ART + SCIENCE

Cette technologie innovante a été proposée par Scott Hessels, un artiste basé à Hong Kong qui collabore avec des organisations scientifiques. Les forces et énergies de la nature sont au cœur de son travail et il a souvent recours aux technologies de détection de pointe. Son œuvre couvre un vaste champ de formats créatifs : sculptures cinétiques, visualisations alternatives de données, animations expérimentales et génératives, médias localisés, environnements immersifs, et plus encore.

Un pan d'histoire emprisonné a pu être révélé grâce à l'imagerie de résonance du géoradar, pour ensuite devenir un langage visuel décliné sur deux ans en une série d'œuvres d'art basées sur la découverte. Le projet de recherche art + science a donné lieu à des représentations de données dans le large spectre des médias créatifs : un trompe l'œil public spécifique au site, des animations, des tirages en réalité augmentée, des films, des photographies, ainsi que des centaines d'expérimentations graphiques. Collectivement, les œuvres ont amélioré la connaissance d'un site caché depuis l'Antiquité et fait réfléchir à la notion de non-sites publics durant une pandémie. Les avancées de cette technologie de détection

s'est avérée être un important outil créatif mettant en lumière les thèmes de la protection et de la connaissance du patrimoine culturel, de la création d'expériences publiques dans une époque de distanciation sociale, et de notre responsabilité à sans cesse questionner la complexité de l'histoire.

Le Radar à pénétration de sol

Le GPR, Ground Penetrating Radar ou géoradar émet des pulsations électromagnétiques – des ondes radio – directement dans le sol. Ces dernières rebondissent sur les matières de densités et de propriétés diélectriques différentes. Pendant des décennies, la technologie basique du géoradar servait à la détection de tuyaux, conduites d'eau ou autres câbles électriques sur des chantiers de terrassement. Mais les sous-sols des villes sont aujourd'hui constitués d'un immense entrelacs de matériaux divers. Réussir à identifier les différents éléments jonchant notre sous-sol a été grandement facilité par l'introduction récente de la modélisation 3D. En émettant des pulsations de différentes longueurs d'ondes, le géoradar



Below Victory : Memoria Hospitis © Scott Hessels

moderne peut détecter et identifier les cibles multicouches avec plus de précision.

Avant l'avènement de cette technologie, les outils dont disposait l'archéologie étaient peu nombreux et invasifs. En plus d'être onéreuses, chronophages et éprouvantes, les fouilles restent souvent vaines ou sont sources de dommages faits aux découvertes. Un outil non destructif pouvant cartographier le sous-sol sans creuser était révolutionnaire dans le domaine. Presque immédiatement, des trouvailles majeures ont pu être enregistrées grâce au GPR amélioré.

Scanner les ruines

Augustonemetum, la ville antique bâtie sur la colline centrale du Clermont-Ferrand moderne, était une étape importante de la Via Agrippa au 1^{er} siècle de notre ère. Il était probable que la ville ait comporté un forum romain sophistiqué construit

au sommet d'une colline, à l'instar de nombreux autres sites religieux. Le temple central de ce type de complexe était composé d'une cella (un hall carré sacré) entourée d'une petite galerie.

Après avoir déterminé une zone de la place où des découvertes souterraines semblaient les plus probables, une surface carrée de 23 mètres de côté a été scannée sur neuf mètres de profondeur. En guise de résultat, un nuage composé de 140 millions de points a dévoilé une structure enfouie. Les informations fournies par le scan ont constitué la structure sous-jacente de toutes les œuvres individuelles qui en ont découlé ; chacune interprétant les chiffres à sa manière, qu'elle en soit une représentation littérale ou abstraite. L'éventail de matière a démontré que les exceptionnelles données du sous-sol offraient un potentiel d'expression créative pouvant parfaire notre connaissance globale.

Below Victory : Le Trompe L'œil

La présentation du premier projet a coïncidé avec l'édition 2021 du festival VIDEOFORMES¹ et a fait des ruines découvertes sous la place un sujet de discussions locales. Six portails anamorphiques, soit plus de 180 m² d'illusions d'optiques, ont été collés sur le sol de la place et rendus accessibles au public. Avec comme référence la géométrie spatiale d'une fouille archéologique, les portails simulaient les points d'entrée d'une demeure abandonnée; ses cages d'escaliers disparaissant dans les profondeurs, ses différentes pièces, ses puits de lumière et ses conduits de cheminées; les ruines imaginaires symbolisant les foyers brisés qui dorment sous chaque champ de bataille victorieux.

Below Victory : croquis expérimentaux

Au cours des mois qui ont suivi, l'artiste a travaillé sur diverses possibilités de présenter les données. Chaque couche de profondeur, de 50 cm à 4,50 m, avait une topographie distincte comprenant des formations rocheuses jusqu'à 25 cm d'épaisseur. Ces tranches ressemblaient à des paysages surréalistes composés de centaines de textures et formes différentes. Pour d'autres expérimentations, l'artiste a utilisé le nuage de 140 millions de points pour convertir le scan entier en une maquette 3D des vestiges. Le radar est, par essence, un outil qui produit des images floues et déformées, et pourtant, les résultats visuels éthérés ici obtenus ont permis de montrer une version vaporeuse, mais identifiable, des murs et colonnes, ainsi que de la cella et de la galerie du temple.

Below Victory : Memoria Hospitis

Une sélection de modélisations 3D a été retravaillée pour obtenir quatre tirages en réalité augmentée. Sorties des données GPR les moins figuratives, des répliques imaginées de la cella et de la cour du temple se cachent dans des environnements naturels photoréalistes fantastiques; comme figés dans de l'ambre ou dissimulés derrière des nuages.

Une couche de réalité augmentée révèle de fines lignes d'écrits de Blaise Pascal, croisant ou courant en parallèle de données techniques du site. Probablement sans savoir que des ruines gisaient sous ses pieds, Pascal écrivait sur d'impénétrables secrets, des histoires perdues, sur le gouffre entre le passé et l'avenir et sur sa propre insignifiance dans

le cours de l'Histoire. Appliquées en surimpression des images, les fines lignes de textes et de données informatiques constituent la structure géométrique de référence des images irréelles des ruines. Ensemble, philosophie et technologie survolent, intersectent et connectent les secrets cachés de la nature; notre histoire complète est dévoilée par les nouvelles technologies et le savoir avancé.

Le titre de la série est également tiré des écrits de Pascal : « Quand je considère la petite durée de ma vie absorbée dans l'éternité précédente et suivante - *memoria hospitis unius diei praetereuntis*. » Ces cinq derniers mots proviennent d'une citation du *Livre de la Sagesse*, écrit en grec vers le 1^{er} siècle avant JC, peu ou prou à l'époque du forum. Ils signifient : « Le souvenir d'un hôte qui passe et qui n'est qu'un jour dans le même lieu. » Tant Pascal que ces ruines appellent aux visiteurs la brièveté de notre passage sur terre au regard de l'histoire de l'humanité.

Below Victory : Light

Below Victory : Light est constitué de deux boîtes lumineuses sur-mesure présentant des interprétations de données tirées d'une détection au géoradar de la Place de la Victoire, construite sur les ruines de la cella (nef) et de la cour d'un temple gallo-romain datant de l'Antiquité. D'une surface de 23 mètres de côté scannée sur neuf mètres de profondeur émane un nuage de 140 millions de points dissimulés sous la surface. Le radar a fourni des images déformées et floues mais, au beau milieu du brouillard gris des données brutes, des structures ont pu être distinguées et retravaillées. Les informations fournies par la numérisation ont constitué le squelette des différentes œuvres individuelles composant la recherche art + science *Below Victory*, autant de chiffres qui représentent un potentiel d'expression créative pouvant améliorer la compréhension.

La visualisation des données oscille entre, d'une part, la science qui élucide et, d'autre part, l'art qui sublime. Les points de données connectés scintillent telles des pépites d'or enfouies dans le sol, et symbolisent l'analogie de la connaissance et des partenariats engendrés par le projet : les données rétroéclairées et les résultats de la recherche scintillent de concert. Le titre même de l'œuvre fait référence aux découvertes souterraines conjointes de l'artiste et de l'équipe de Clermont-Ferrand.

1 - https://www.youtube.com/watch?v=o4_IQFKBHcs



Below Victory : Light © Scott Hessels

Conclusion

Le projet de recherche art + science s'est déroulé en pleine pandémie du COVID ; une résidence d'artiste sans résidence. Travailler ensemble durant une période de confinement paraît contradictoire, mais les thèmes du projet ont trouvé écho dans sa réalisation créative : des visualisations alternatives d'un lieu secret et dissimulé qu'on ne peut ni visiter ni toucher. Les ruines sont l'antithèse d'une sculpture publique; un souvenir urbain scellé sous la surface. La technologie du géoradar a apporté un nouveau point de vue. Des installations

spécifiques au site et des expériences en réalité augmentée sans risques ont offert une perspective moins restrictive au concept de confinement en suggérant de nouvelles possibilités d'expériences collectives. Ce carrefour de l'art, de la science, du patrimoine et des technologies émergentes a permis aux visiteurs de contempler un monde réel et physique pourtant hors de portée et uniquement visible grâce à l'écho de l'histoire cachée.

Scott Hessels © Turbulences Vidéo #115



Below Victory : Memoria Hospitis © Scott Hessels

SCOTT HESSELS

Scott Hessels est un artiste basé à Hong Kong dont les œuvres explorent la façon dont les technologies émergentes peuvent nous aider à mieux comprendre notre environnement. Ses installations spécifiques au site utilisent des capteurs, la robotique, le GPS et des matériaux adaptatifs, souvent en partenariat avec des organisations scientifiques clés. Ses films et ses installations sur les nouveaux médias ont été présentés à l'échelle internationale dans des expositions axées à la fois sur la technologie et les beaux-arts.

m.scotthessels.com

PORTRAIT VIDÉO DE L'ARTISTE :

<https://youtu.be/WOAOUIVxJvg>



Below Victory: Memoria Hospitis & Light, VIDEOFORMES 2022, IADT, Clermont-Ferrand © Photo : Loiez Deniel

QUESTIONS À **SCOTT HESSELS**

Comment décririez-vous cette installation ? Que voit-on ? Qu'entend-on ? Qu'y fait-on ?

Les œuvres sont deux séries d'un plus grand groupe d'œuvres d'art sous le nom de *Below Victory*. Cette exposition comprend quatre grands tirages avec réalité augmentée et deux autres tirages dans des caissons lumineux faits sur mesure.

De quoi ça parle ?

En collaboration avec un géologue et un archéologue, nous avons scanné la place de la Victoire à l'aide du Ground Penetrating Radar. Il s'agit d'une nouvelle technologie scientifique qui envoie des ondes sonores dans le sol et lorsque le son rebondit sur différents éléments souterrains (roche, eau, tuyaux, etc.), on peut obtenir une image de ce qui se trouve sous terre. C'est la capture d'un écho à travers la pierre. Lorsque vous vous tenez sur une montagne et que vous criez, plus vous vous éloignez de l'autre côté, plus il faut de temps pour entendre votre écho. Le GPR utilise cette idée pour créer un modèle 3D des ruines du temple romain qui se trouve sous la place.

Je fais de la visualisation de données expérimentales. J'ai utilisé les données du scanner radar pour créer des images. Mais ces images ne sont plus scientifiques, elles espèrent faire réfléchir les gens à de plus grandes idées. Les tirages montrent des versions très folles des résultats du scanner – vous pouvez reconnaître la cella du temple, la cour et les piliers – mais ils sont cachés par des éléments de la nature. Dans mes photos, les ruines sont derrière les nuages, sous le sable, dans la pierre. La Réalité Augmentée montre un texte écrit par Blaise Pascal, un philosophe du XVII^{ème} siècle, qui s'entrecroise avec des données techniques sur le site. Les choses de notre histoire sont cachées par la nature, mais sont révélées par les nouvelles technologies et un apprentissage plus approfondi.

Est-ce la première fois que cette installation est présentée au public ? Pouvez-vous nous parler un peu du processus d'élaboration de l'œuvre pour en arriver à ce résultat ?

Nous avons réalisé un énorme trompe-l'œil sur la place de VIDEOFORMES 2021 l'année dernière, en mars, comme première œuvre d'art du projet. Plus de 180 mètres d'autocollants d'illusions d'optique étaient disposés sur le sol de la place. Les illusions suggéraient une fouille archéologique d'un vieux manoir. Il s'agissait de portails menant à une maison souterraine imaginaire – escaliers, puits, conduits. Les images étaient destinées à nous rappeler les foyers brisés qui se trouvent sous chaque victoire. Nous nous souvenons des vainqueurs de l'histoire, mais nous ne pensons pas autant à ce qui a été perdu ou à ce qui est mort. Un film réalisé par un drone le montre joliment¹.

L'automne dernier, j'ai créé plus de 200 animations et images graphiques différentes à partir de ces données et j'ai réalisé un court métrage documentaire sur la technologie et le processus. Ces deux caissons lumineux et ces quatre impressions sont les dernières œuvres du projet et c'est leur première.

La zone de balayage était de 23m x 23m et de 9m de profondeur. Le radar crée un « nuage de points »... imaginez une boîte flottante de 23x23x9 cm remplie de 140 millions de points. En reliant tous ces points de différentes manières, je pourrais créer beaucoup de motifs et de styles différents.

Quels sont les artistes (tous domaines confondus) ou plus généralement, les formes artistiques qui nourrissent votre démarche de création, et éventuellement, les références auxquelles vous faites allusion dans cette installation ?

J'étais un cinéaste et un programmeur qui aimait les sculptures Earthworks ou Land Art. Les Earthworks étaient des œuvres d'art placées dans la nature, généralement faites de sable, de pierre ou d'eau, et qui changeaient avec le temps en raison des forces naturelles (vent, soleil, pluie, marées, etc.). J'ai commencé à travailler avec des scientifiques qui disposaient de technologies et de capteurs pour « lire » ces forces et ces effets. Le GPR est une technologie très récente. Pour moi, c'est

1 - https://www.youtube.com/watch?v=o4_IQFKBHcs



Below Victory, VIDEOFORMES 2021, Place de la Victoire, Clermont-Ferrand © Photo : Vincent Tiphine

comme jouer avec un nouveau jouet qui me donne une nouvelle façon de comprendre la nature.

Quelles sont les difficultés, les contraintes, les défis à relever... rencontrés lors de son élaboration ?

La pandémie bien sûr. La place a été fermée rapidement après l'un des *lockdowns*, je n'ai pas pu venir à Clermont-Ferrand et voir mes amis là-bas. Je vis à Hong Kong, c'était très difficile de faire des œuvres d'art à distance. C'est aussi moins amusant.

Pouvez-vous nous indiquer une ou plusieurs adresses internet où l'on peut voir votre travail ?

Mon portfolio se trouve à l'adresse : <http://www.scotthessels.com>. L'image du milieu renvoie aux grandes impressions que nous avons réalisées en 2021. Vous pouvez également voir de nombreuses machines de cinéma durable, des sculptures cinétiques qui utilisent l'énergie naturelle pour créer des images en mouvement. L'une d'entre elles a été présentée en France il y a quelques années et c'est ainsi que je me suis lié d'amitié avec VIDEOFORMES.

Quelques mots-clés qui s'accorderaient bien à votre installation ?

Art+Science, géoradar, capteurs, visualisation de données, arts de l'information, art public, archéologie, géologie, modélisation 3D.

Quelques mots sur votre parcours artistique ? À quelle période de votre vie vous êtes-vous intéressé à l'art numérique ? Arrivez-vous à vivre de votre activité créatrice ?

Je suis un artiste qui travaille en partenariat avec des organisations scientifiques depuis des décennies, ce qui signifie que je suis toujours en train de voyager dans de nouveaux endroits, d'apprendre de nouvelles technologies, d'approfondir mes connaissances de la nature et de nouer des liens avec certains des chercheurs les plus dévoués et les plus brillants du monde. Je fais de l'art depuis que je suis enfant, mais les progrès de la science et de la détection informatique vers 2000 m'ont permis de disposer de nouveaux outils qui m'ont également offert une belle carrière.

La question n'est pas de savoir si je peux vivre de mon art, la question est de savoir si je peux vivre sans art. J'ai du travail régulier pour les cinq prochaines années, j'ai beaucoup de chance, mais je ferais des choses même s'il n'y avait pas d'argent. C'est ce qui me rend heureux.

Propos recueillis par Fanny Bauguil
© Turbulences Vidéo #115

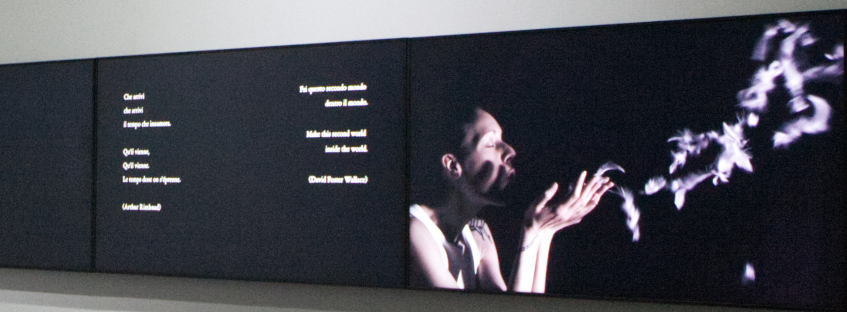
HAIKU WITH **SUSPENDED TIME**

de Eleonora Manca / ITA
Lieu : Chapelle de l'Ancien-Hôpital Général

Installation vidéo et sonore sur trois écrans.

Commissaire associé : Maurizio Marco Tozzi (directeur du Festival Over the Real, Lucca (ITA), curateur).

010 1010



Que soit
de soit
Et que de l'homme.
Qu'il soit,
Qu'il soit,
Le temps lui en l'homme.
Arthur Schopenhauer

It goes on and on
And it goes on.
More than most would
into the world.
David Foster Wallace



Un esprit aigu de recherche intellectuelle prévaut toujours dans les œuvres, où la poésie et le corps s'unissent pour donner de la lumière aux émotions et aux sensations qui génèrent une réflexion continue.

ELEONORA MANCA

HAIKU WITH *SUSPENDED TIME*

*La vaste nuit
n'est maintenant plus rien
qu'une fragrance.*

Jorge Luis Borges, « 17 Haikus »

La poésie et le corps s'unissent pour donner de la lumière aux émotions et aux sensations qui génèrent une réflexion continue. Lieux de mémoire, gestes, mots, sons, images qui se dissolvent, nous accompagnent dans une navigation de notre existence. Un processus créatif qui se développe également à travers la métamorphose, autre élément d'importance fondamentale dans l'expression d'Eleonora Manca, jamais dépourvue de cette harmonie qui la distingue dans toutes ses créations. Des expériences complexes, avec un besoin tenace de renaissance, qui savent nous entraîner dans des fascinations suggestives. Eleonora Manca vit et raconte son époque et la nôtre, marquée ces dernières années par des moments de fort partage alternant avec des formes violentes de division. La sortie n'est jamais au coin de la rue, il faut être capable de se dépasser.

L'installation vidéo *Haiku With Suspended Time* représente de nombreux aspects de son statut d'artiste, de femme dans l'ici et maintenant. Selon la tradition japonaise, le haïku est une composition en trois vers que, dans ce cas, Eleonora Manca présente dans une tonalité contemporaine avec trois audiovisuels qu'elle définit elle-même comme «... les pages d'un journal intime fait d'images, de sons et de mots...».

La première vidéo/haïku est (*Not Now*) qui s'ouvre sur une citation d'Emily Dickinson. L'image en noir et blanc n'est visible que sur un tiers de l'écran, le côté droit pour être précis, comme une fenêtre destinée à décrire les détails d'une histoire. L'ombre d'une silhouette (celle d'Eleonora Manca elle-même) avance à un rythme très lent. Des petits pas vers l'entrée d'un lieu indéfini, qui reste inconnu de nous, spectateurs, pendant tout ce temps. Un pied portant une chaussure classique et élégante franchit un seuil et s'arrête. Puis le reste du corps entre en pause à nouveau. Les moments de retard et les pauses sont accompagnés d'extraits de l'enregistrement audio original de la catastrophe de la navette spatiale Challenger, qui s'est produite à 11h39 le 28 janvier 1986 après seulement 73 secondes de vol après le décollage. Les sept membres de l'équipage ont perdu la vie, y compris Christa McAuliffe, qui était censée être la première enseignante du programme spatial à donner des cours de sciences depuis le cosmos. Après quelques mots du commandant, la marche lente continue. La lumière autour des marches devient plus intense à certains moments, encadrant le reflet du corps, qui crée à son tour des gestes et des formes abstraites poétiques.

Sur le moniteur de droite de l'installation se trouve *Little Relief Archive*, qui rend hommage au dramaturge hongrois Karinthy Frigyes au début, et il y a de nombreuses autres références tout au long de cette œuvre courte mais intense. Cette fois, les scènes sont en couleur et, après un plan d'un cadre vide, les images suivantes mettent en évidence des détails et des gros plans d'Eleonora

Manca. Des gestes intimes, émotionnels, avec ses mains tenant d'abord un cœur, puis un insecte. Les mouvements de ses longs bras se succèdent parmi d'autres objets qui apparaissent et se dissolvent rapidement comme des plumes, comme la terre entrelacée de fragments de *Zabriskie Point*. Ses bras souillés de cette terre alternent avec le grand paysage de Michelangelo Antonioni dans lequel les corps s'enroulent les uns autour des autres avec une grande passion. Des moments qui, aujourd'hui, sont souvent un souvenir précieux et dont les pensées nous procurent quelques secondes de répit. Le rapport avec la nature, référence évidente à Lucrèce, se poursuit par le contact avec une plante, «...on est parti à la recherche d'une nouvelle peau».

Enfin, l'heure du couvre-feu est au centre de l'installation vidéo. La première fois que j'ai vu cette œuvre, en avril 2021, j'ai été littéralement subjuguée par la beauté de la photographie, du montage et du texte (...enregistré en portant un masque Ffp2 juste après une crise d'asthme.) avec lequel je crois qu'Eleonora Manca a atteint l'un de ses sommets poétiques les plus profonds. Je lui ai immédiatement écrit un courriel sur un coup de tête : « *Couvre-feu*, un mot qui semblait enfermé dans les livres et les films qui nous parlent de guerres et de dictatures, loin de là. Mais depuis plus d'un an, il est revenu dans notre *normalité* quotidienne qui, comme vous le dites, est *autre chose à comprendre*. Peut-être que la normalité n'a jamais été belle, et c'est pourquoi ceux qui se considèrent beaux et normaux ne sont jamais beaux, et sont précisément ceux qui éteignent *toute flamme*. Combien de réflexions cette œuvre inspire-t-elle : poétique, réfléchie, clairvoyante. D'un point de vue technique, le cadrage est magnifique, avec une lumière qui n'est rien moins que délicieuse, un grand retour à la couleur ; votre performance, tant physique que vocale, est magnifique ».

Il s'agit certainement de l'une des vidéos les plus engageantes d'Eleonora Manca de ces dernières années. Après quelques secondes sur le plan de la plaque de la Via De Cessati Spiriti, deux grands vers d'Arthur Rimbaud et de David Foster Wallace, puis une performance de gestes accompagnée de l'enregistrement de ce texte splendide prend vie, comme prévu enregistré avec un masque Ffp2. Petits et grands détails sur les parties du corps qui bougent lentement avec élégance et délicatesse. Des objets particuliers comme un petit nid d'abeilles, un corset sur une croix en aluminium accrochée à un mur (sombre), des chaussettes rayées noires et blanches, des framboises sur les

doigts des mains, des tulipes. Les images qui se succèdent occupent les différents espaces de l'écran dans une agréable alternance. Parfois, la reproduction devient entière pour laisser place à la photographie d'un masque (hommage à Man Ray), ou à une fresque diocésaine à l'intérieur de laquelle, dans un cadre, on peut continuer à voir la performance. Comme lorsqu'un paysage reposant apparaît, marquant presque une pause dans l'intermède de la composition, qui reprend avec sa complexité harmonieuse.

Haiku With Suspended Time est certainement une installation vidéo à admirer dans son ensemble, mais surtout dans chaque détail qu'Eleonora Manca a réalisé avec un raffinement méticuleux. Il n'est pas difficile de se retrouver dans ces scènes, dans ces sons et dans ces textes qui illustrent un soi qui se partage pour une nouvelle renaissance.

Je suis Eleonora Manca depuis un certain temps déjà, avec une grande passion et une grande amitié (un élément qui, pour moi, est indissociable de l'obtention de résultats vraiment optimaux dans une collaboration artistique). Je pense que c'est une artiste authentique et généreuse qui sait faire face à tous les problèmes, comme la délicate période d'urgence que nous traversons depuis deux ans. Sa façon d'utiliser les différentes langues n'est jamais évidente, comme un voyage toujours nouveau et plein de découvertes fascinantes dont le temps reste suspendu...

Maurizio Marco Tozzi © Turbulences Vidéo #115



HAIKU WITH **SUSPENDED TIME**

Trois vidéo-haïku qui – comme les pages d’un journal intime fait d’images, de sons et de mots – marquent une nouvelle époque :

(Not Now) :

Des histoires personnelles et collectives qui se mélangent. Des extraits de l’enregistrement de l’audio original du désastre de la navette spatial Challenger, entremêlés de bruits ambiants enregistrés au moment du tournage de la vidéo (ralentis presque au maximum), et qui sont utilisés pour explorer le concept de « suspension » et de parcours interrompu.

Des histoires de parcours interrompus, après seulement 73 secondes de vol. De transitions. De souvenirs suspendus. De souvenirs mémorisés et renvoyés. De « tests de vol ». Et puis des parcours

retrouvés, peu à peu. Aussi imparfaits que fonctionnels.

The Curfew Hour :

Troubler la peste, nouer les pensées : nous renaissions constamment. L’audio a été enregistré avec le port d’un masque FFP2 à la suite d’une crise d’asthme.

Little Relief Archive :

Lorsque vous avez essayé de changer de peau à nouveau.

Lorsqu’en lisant Lucrèce, vous avez découvert que « le toucher est le sens de tout le corps entier », et que vous êtes parti à la recherche d’une nouvelle peau.

ELEONORA **MANCA**

Titulaire d’une thèse sur Avant-gardes Russe, Eleonora Manca (Lucca, 1978) est une artiste visuelle qui utilise divers media (notamment la photographie, la poésie visuelle, la vidéo et la vidéo performance) pour développer une recherche sur la métamorphose et la mémoire du corps. Elle a exposé dans de nombreux festivals, seule et en groupe en Italie et à l’étranger. Elle vit et travaille à Turin (Italie).

www.eleonoramanca.wixsite.com/eleonoramanca

PORTRAIT VIDÉO DE L’ARTISTE :

<https://youtu.be/rgGEyu8TXqA>



Haiku With Suspended Time, VIDEOFORMES 2022, Chapelle de l'Ancien-Hôpital-Général, Clermont-Ferrand © Photo : Loiez Deniel

QUESTIONS À **ELEONORA MANCA**

Comment décririez-vous cette installation ? Que voit-on ? Qu'entend-on ? Qu'y fait-on ?

Mon projet est tel un journal désordonné. Essentiellement parce que tout désordre possède son propre ordre, interne et mystérieux, tout comme les perceptions et la mémoire seraient désordonnées. Nous pouvons voir, entendre de petits moments de résistance et de métamorphose. C'est comme une anthologie du manque, comme ces notes que vous prenez à la hâte et que vous collez sur votre mur, puis que vous apprenez à lire avec un regard prismatique et des émotions étrangères. Mon travail nécessite toujours un vide, prêt à être rempli avec ce que l'observateur choisit d'entendre et de comprendre, car dédier un espace vide à un être ou une mémoire revient à le rendre concret. Mon travail est semblable à un choral parce que c'est un modèle et tout le monde peut découvrir quelque chose sur soi-même et sur son histoire. C'est pourquoi j'évite toujours d'« éduquer » le spectateur à la vision, chacune est libre de suivre tous les liens illogiques possibles. Je vous invite seulement à rester à l'écoute, dans le but d'être à l'écoute de vos émotions.

De quoi ça parle ?

Principalement, il s'agit essentiellement de l'acceptation du chaos. Les trois vidéos de ce projet examinent les stratifications de la perception. C'est le sentiment d'être sur la crête entre les yeux et l'acte de regarder. Il s'agit également de remettre en question les concepts d'identité et d'appartenance, mais c'est aussi une volonté de renoncer à fixer les événements selon une perspective unique, en laissant place à la prise de conscience de l'incertain à travers la recherche d'une nouvelle peau et, surtout, le temps nécessaire pour changer de peau.

Est-ce la première fois que cette installation est présentée au public ? Pouvez-vous nous parler un peu du processus d'élaboration de l'œuvre pour en arriver à ce résultat ?

Non, ce n'est pas la première fois que cette vidéo est présentée au public. Elle a déjà été présentée

aux Festival des Instants Vidéo Numériques Et Poétiques de Marseille, en novembre 2021. *Haiku with Suspended Time* est apparu comme une tentative de contrôler et d'ordonner le chaos qui nous a tous envahis depuis le début de la pandémie. La création de chaque vidéo a été précédée de nombreux actes poétiques, à travers lesquels j'ai essayé de retrouver une dimension existentielle faite de très peu de concessions. J'ai réduit le champ de toutes mes attentes et me suis concentrée sur des réflexions concernant mon rôle d'artiste dans un contexte social composé de peur, de maladie et de colère. Au cours de la première année de la pandémie, mon instinct de création, mon désir de créer ont été réduits. J'étais figée et ne pouvais rien concevoir. Alors j'ai beaucoup lu. J'ai beaucoup écrit (écrire est essentiel pour moi ; les images et les mots sont emblématiques pour moi) et puis, peu à peu, j'ai ressenti le besoin de donner un « ordre provisoire » à tout ce qui avait évolué en moi et qui jusque-là nous avait traversés.

Quels sont les artistes (tous domaines confondus) ou plus généralement, les formes artistiques qui nourrissent votre démarche de création, et éventuellement, les références auxquelles vous faites allusion dans cette installation ?

Depuis mon enfance, mon intérêt s'est principalement porté sur les images, les mots et leurs interprétations. Dans mon cursus, j'ai donc toujours essayé d'emmagasiner et de combiner le plus d'informations possible, afin de créer une sorte de compendium pouvant guider tous les intérêts que je développais. J'ai nommé ce comportement – comme une éponge quelque peu décousue – « ma liste de courses ». En même temps je dessinais, peignais, créais des collages en combinant des images découpées et des vers de poètes qui me parlaient. Tout cela était déjà de la poésie visuelle, même si je ne le savais pas. En même temps, mon geste artistique a toujours été réflexif, même s'ils ne sont pas autoréférentiels ; mon corps est un support de l'art défini mais aussi infini. Le corps peut vraiment être un média, je l'utilise comme moyen de me questionner en continuité. Il y a également beaucoup d'études



Haiku With Suspended Time, VIDEOFORMES 2022, Chapelle de l'Ancien-Hôpital-Général, Clermont-Ferrand © Photo : Loïez Deniel

sur la gestuelle. Par exemple, la biomécanique de Mejerchol'd m'a enseigné la possibilité d'atteindre un point où le corps agit dans un mouvement presque inconscient. *Inorganique* de Carmelo Bene la réitération presque obsessionnelle d'un geste, ses fragmentations, en le réduisant presque à un élément extérieur au corps. L'autoportrait d'Egon Schiele m'a enseigné la tension dramatique du muscle, la souffrance d'un tendon étiré presque au-delà du croyable. Francis Bacon m'a enseigné la puissance d'un visage flou, à peine effleuré, figé dans tous les cris possibles. Imogen Cunningham m'a enseigné son intérêt pour les mouvements, les expressions faciales si quotidiennes qu'elles sont – par contrepoint – iconiques, comme si elles faisaient partie d'un autre être. Claude Cahun m'a enseigné la sévérité du jeu. Robert Mapplethorpe m'a enseigné l'acharnement du détail. Annette Messenger (et plus généralement un certain Art Conceptuel) à considérer la photographie non comme une image simplement figée, mais comme une source d'expériences d'installation continue. Maria Lai m'a enseigné la patience de « tisser » une histoire capable d'avoir un langage universel. Gina Pane m'a enseigné l'importance de partir d'un

« moi » au singulier pour devenir immédiatement pluriel. Ketty La Rocca m'a enseigné la liberté d'explorer tous les champs possibles du média à s'associer avec le premier degrés du langage corporel. Et tous les poètes m'ont appris à quitter une pièce vide.

Quelles sont les difficultés, les contraintes, les défis à relever... rencontrés lors de son élaboration ?

Au-delà de la fatigue physique et mentale causée par la période de pandémie, les défis sont toujours les mêmes. C'est comme si vous ne retourniez que l'intérieur, une représentation qui se surmonte dans sa transformation. En fait, il n'y a pas de faits personnels s'ils sont racontés. En même temps, il s'agit d'être à la fois le lieu, la chair et l'image du résultat artistique final. Le regard porté sur moi est donc introspectif dans la mesure où j'ai tendance à me concentrer sur la restitution d'une œuvre qui n'est pas focalisée sur elle-même, car c'est un regard qui est capable de décomposer le sujet, qui prend une nouvelle forme par laquelle il naît, grâce aussi à l'œil du spectateur. « Je me montre » (au sens phénoménologique) donc j'existe et je

n'existe pas, mais cela n'est possible que dans un, deux, une centaine de fragments de moi qui se dispersent, qui se reconstruisent liés par des accents qui me sont souvent incompréhensibles pour moi, mais qui supporte le temps nécessaire à la métamorphose. Entreprendre un travail performant où l'acteur principal est aussi celui qui enregistre l'acte nous place devant une sorte de réalité : la photographie – et la vidéo – ne sont pas la recherche spasmodique de mon expérience, mais un outil à la hauteur de mon existence. L'image qui naît ne m'appartient pas et a donc la possibilité et la tâche d'avoir un raisonnement. Pour s'adresser à tous. Et tout cela n'est jamais facile à rendre.

Quelques mots-clés qui s'accorderaient bien à votre installation ?

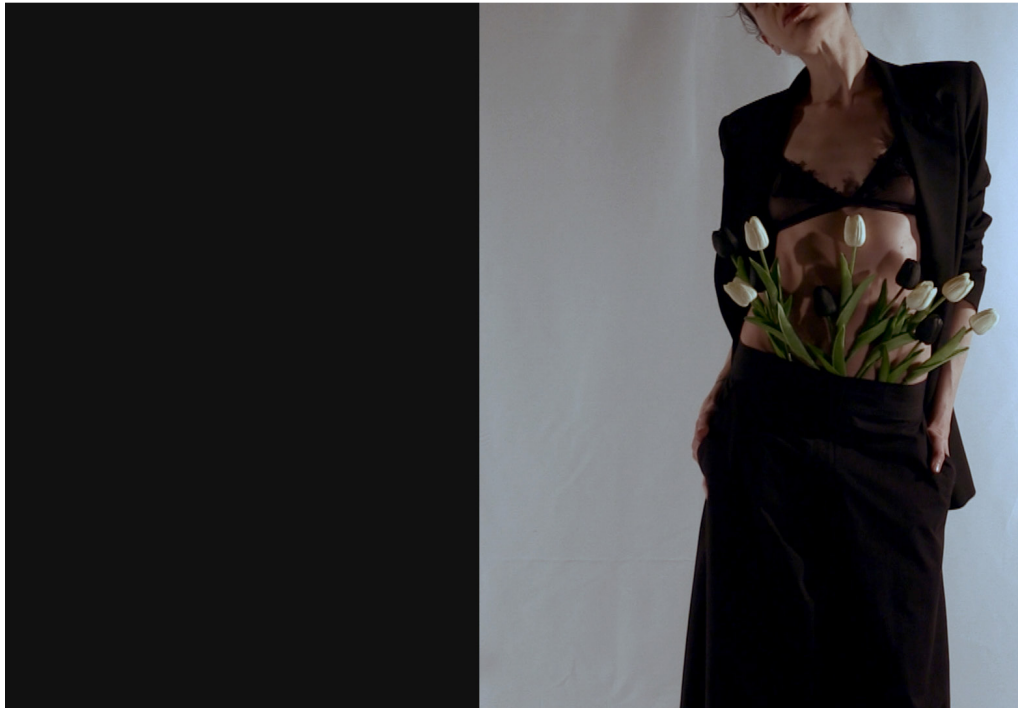
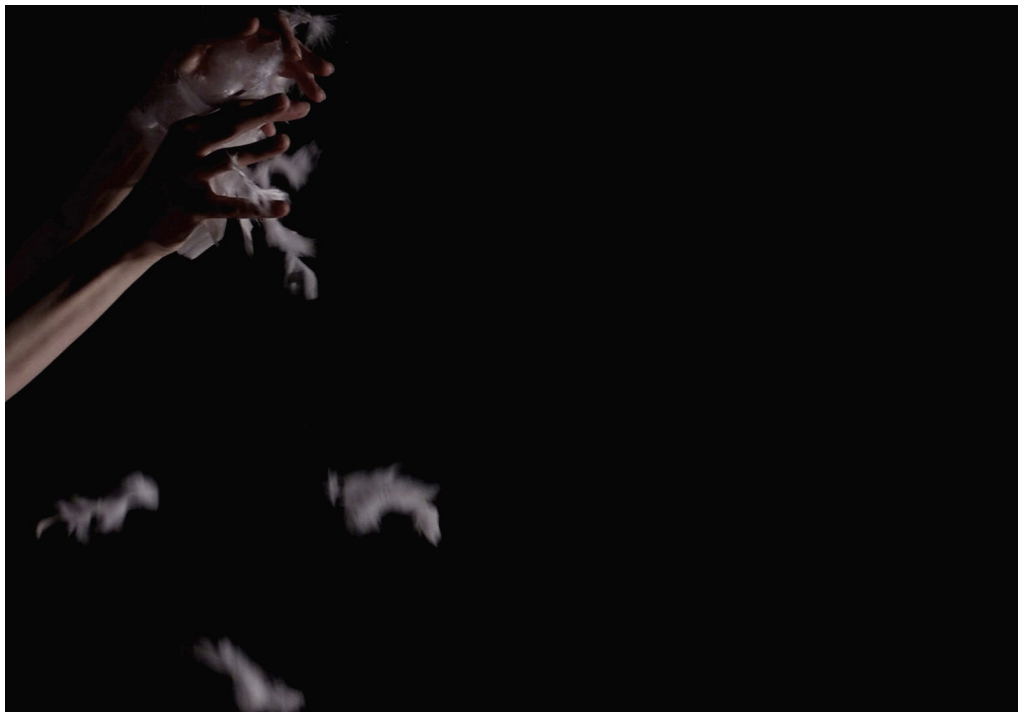
Écoute, conscience, métamorphose, mémoire, mémoire du corps, soin, étonnement, connaissance, perceptions, poésie visuelle, art narratif, percevoir, murmure, écho, mimésis, conversation, journal intime, renaissance, mystère, acceptation, redécouverte, regard.

Quelques mots sur votre parcours artistique ? À quelle période de votre vie vous êtes-vous intéressée à l'art numérique ? Arrivez-vous à vivre de votre activité créatrice ?

Après une longue recherche picturale, il y a eu une époque très intense de poésie visuelle. J'ai utilisé du papier japonais, mes propres phrases ou des découpages de vers de poètes et d'écrivains. Par exemple, J'aimais combiner un vers de Dylan Thomas avec un autre de Janet Frame créant ainsi des petits hybrides poétiques. C'était à cette époque – de mot pour image (et vice versa) – que j'ai commencé à photographier plus intensément que les années précédentes. Je me suis familiarisée avec la technique et j'ai essayé de synthétiser tout ce qui jusqu'alors m'avait envahie, m'avait formée. Cependant, j'avais de plus en plus le désir de créer de la poésie en mouvement. Ne sachant pas par où commencer, je me suis limitée à réaliser des micro-récits avec des photos. Une sorte de bobine défectueuse. J'ai durement travaillé sur le besoin de s'arrêter un moment, un geste répété. J'ai photographié les feuilles déplacées par le vent, les draps suspendus pour sécher, les rideaux en mouvement et je les aies joints en espérant qu'un seul œil pouvait leur donner le mouvement que je recherchais. De là, j'ai évolué vers le mouvement

de mon corps. La transition à la vidéo était donc inévitable. Et ce fut une étape fondamentale qui me permettait d'expérimenter, d'assembler tous les médias avec lesquels j'avais eu affaire au fil des ans. Si la question « vivez-vous de votre art ? » signifie d'un point de vue économique, Je dirais non ! Mais si elle demande si l'art fait partie intégrante de ma vie, et qu'il me nourrit, alors c'est définitivement oui.

Propos recueillis par Fanny Bauguil
© Turbulences Vidéo #115



Haiku With Suspended Time : 1. *Little Relief Archive*, 2. *The Curfew Hour* © Still : Eleonora Manca





prêtant à la
régionale nationale
en soutien au
des nouveaux projets



A photograph of a gallery space. On the left, a large framed artwork is mounted on a white wall. The artwork depicts a person in a light-colored, layered outfit standing in a cluttered, industrial-looking environment with shelves and various objects. The gallery has a wooden floor, white walls, and a track lighting system on the ceiling. A white rectangular box is overlaid on the right side of the image, containing the text 'CLAIREGASTAUD' in bold black letters. In the background, there are wooden steps and a radiator.

CLAIREGASTAUD



ERIK SCHMIDT

La galerie Claire Gastaud présente pour la première fois l'artiste berlinois Erik Schmidt et lui consacre du 5 mars 2022 au 16 avril 2022 une double exposition dans ses deux espaces à Paris et à Clermont-Ferrand.

ERIK SCHMIDT

La galerie Claire Gastaud met à l'honneur le travail d'Erik Schmidt en lui consacrant une double exposition en France « Revisiting ». Une vingtaine d'œuvres, peintures et installations vidéo, sont présentées dans les deux lieux à Paris et à Clermont-Ferrand jusqu'au 16 avril.

À l'occasion de la manifestation VIDEOFORMES à Clermont-Ferrand, la vidéo *Cut/Uncut* dans laquelle Erik Schmidt se met en scène au Japon est projetée en salle 1 dans la galerie à Clermont-Ferrand.

Erik Schmidt est un artiste incontournable de la scène Berlinoise. Originaire de la ville de Herford, il déménage à Berlin en 1997 et est immédiatement fasciné par le rythme urbain de la ville et sa vie nocturne. Cette fascination se retranscrit dans ses œuvres, où il peint et filme à partir de ce qu'il voit autour de lui. L'observation a une place importante dans sa pratique. Pour *Revisiting*, Erik Schmidt mélange photographie et peinture pour donner à voir au spectateur des prises de vue vertigineuses de Berlin, New York et Tokyo. C'est lors de sa résidence au Japon, en 2015 qu'il expérimente pour la première fois sa technique particulière : Après avoir imprimé ses photographies sur toile, il rajoute des amas épais de peinture à l'huile qui s'enchevêtrent et épousent les lignes des images sous-jacentes. D'autres œuvres sont animées par des passants, anonymisés par la peinture de l'artiste, fondus dans le décor. Ses vues urbaines en grand format prennent de la hauteur avec des perspectives nous plongeant depuis les toits des immeubles. Pour compléter les œuvres picturales, des vidéos seront également présentées dans lesquelles Erik Schmidt se met en scène au Japon et dans une déambulation Berlinoise.

Galerie CLAIRE GASTAUD | Paris
37 rue Chapon, 75003 Paris

Galerie CLAIRE GASTAUD | Clermont-Ferrand
5-7 rue du terrail, 63000 Clermont-Ferrand

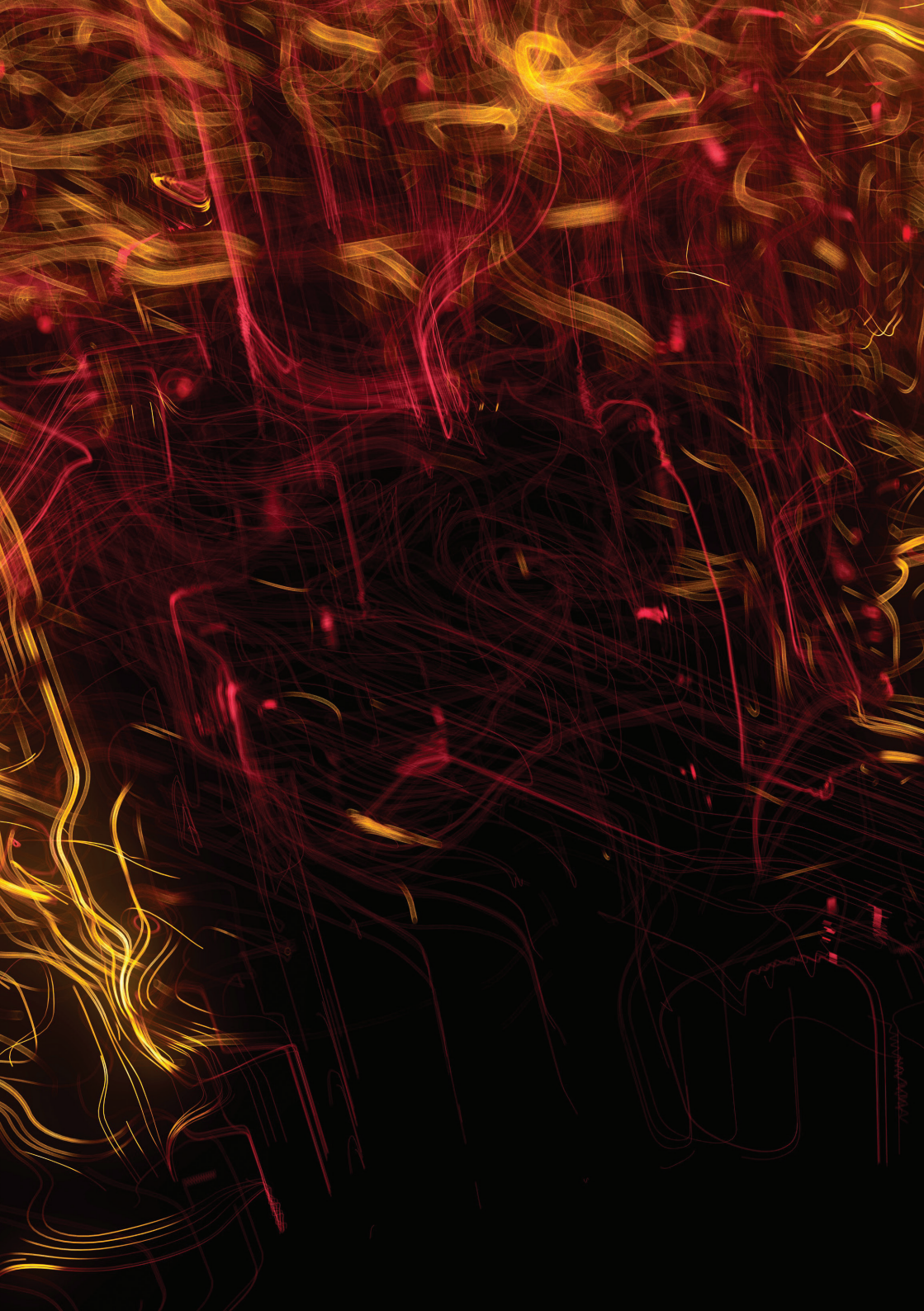
<http://www.claire-gastaud.com>


Erik Schmidt (né en 1968 à Herford) vit et travaille à Berlin. Il a participé à des expositions collectives et individuelles dans des institutions telles que la Kunsthalle Hamburg à Hambourg ; le Hamburger Bahnhof à Berlin ; l'Artists Space à New York ; le MARTA Herford à Herford ; le Museum Morsbroich à Leverkusen ; le KW Institute for Contemporary Art à Berlin ; le Matsumoto City Museum of Art à Matsumoto ; et le Museum der Moderne à Salzburg.

www.erikschmidt.info



Cut/Uncut; 2015, 11'58 © Erik Schmidt





VIDEOFORMES 2022 et le service culturel du CROUS
présentent une sélection internationale 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 2022 présente
des travaux issus de 8 établissements.

VIDEO ART ACADEMY

ÉCOLE DES MÉDIAS CRÉATIFS DE L'UNIVERSITÉ DE HONG KONG

L'École des Médias Créatifs de l'Université de Hong Kong a été fondée pour encourager une nouvelle génération audacieuse d'artistes interdisciplinaires et de professionnels des médias créatifs, et pour servir de plateforme d'innovation aux industries créatives de Hong Kong, de Chine métropolitaine et de l'étranger. Aujourd'hui, plus de 20 ans plus tard, elle est devenue un centre international reconnu de découverte et d'innovation en Asie. La créativité y est soutenue et encouragée comme la pierre angulaire du développement de la technologie artistique pour le Hong Kong du XXI^{ème} siècle. Au sein de ce noyau de créativité, les étudiants acquièrent les connaissances techniques, artistiques et intellectuelles qui leur permettront de devenir les leaders innovants d'une société et d'une économie globalisée.

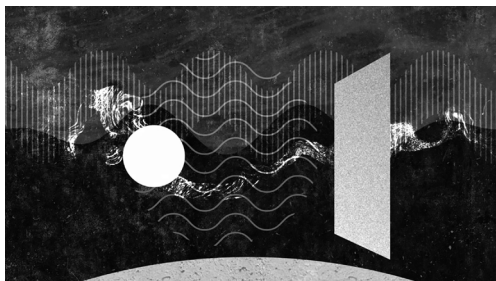
<https://www.scm.cityu.edu.hk/>

À propos de l'atelier

Enseignant : Dr. Max Hattler

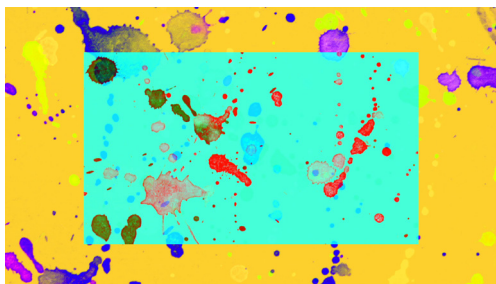
« Animation abstraite et expérimentale »

À travers une série de projections, d'ateliers et de cours magistraux, ce cours présente aux étudiants les approches passées et présentes en matière d'animation abstraite et expérimentale. L'idée centrale du cours est que le son et la musique sont des composants essentiels de l'image animée. Les étudiants exploreront le concept de musique virtuelle, ou comment rythme, tempo et contrepoint peuvent structurer ou perturber notre compréhension du mouvement abstrait. Un autre point d'intérêt sera la connexion entre les modes narratif et non narratif de l'animation expérimentale, et comment les intentions peuvent être suggérées par le biais de l'abstraction. Des travaux pratiques et des projets dirigés donneront aux étudiants les outils et les techniques nécessaires à la conception et à la production d'œuvres animées abstraites et expérimentales en tant que forme d'expression artistique et outil conceptuel pour les médias temporels, mais pas uniquement.



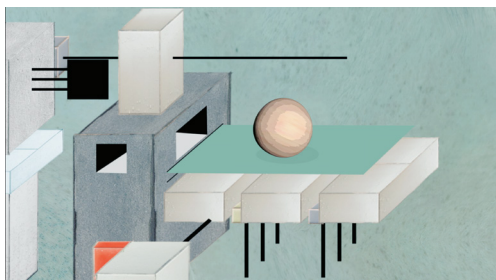
Anodic Hit / Sun, Zhouye ; Xue, Qing, Yip ; Ping Ki, Siu ; Nga Lam / 2020 / 3'11

Un ensemble de collisions de musiques électroniques et de figures géométriques. De jeunes artistes procèdent à diverses combinaisons et transformations de formes géométriques simples afin d'explorer les possibilités de compositions visuelles. Ensuite, ils créent un mouvement dynamique basé sur l'imaginaire de la musique, afin que les éléments visuels et la musique électronique dialoguent et s'entremêlent. Leur objectif est de composer une puissante œuvre audiovisuelle électronique abstraite.



Current / Lam, Ho Hin ; Ngai, Tsz Kwan ; Tsang, Tsz Wai ; Weingarten, Sean Wilhelm Foster / 2020 / 1'09

Des lignes et des points fusionnent pour composer des formes et des schémas de plus en plus complexes. Contrastant drastiquement avec ce processus, un mouvement organique qui, de temps à autre, semble ralentir, pour devenir un rythme mécanique régulier également représenté sur le plan sonore. De cette simplicité émergent des univers de plus en plus complexes combinant les esthétiques abstraites du vivant et du technique, cherchant à déterminer lequel découle duquel.



Feed Me to the Squares / Lam, Ho Hin ; Ngai, Tsz Kwan ; Tsang, Tsz Wai ; Weingarten, Sean Wilhelm Foster / 2021 / 3'01

En suivant les métamorphoses d'un amas de chair informe à travers un paysage de textures urbaines, on prend part à un processus de création et d'adaptation. D'un simple carré à des schémas animés de plus en plus complexes, l'organique semble se perdre dans l'artificiel qui se met à dominer le rythme et la structure du monde.



Firefly / Lee, Yun / 2020 / 2'16

Un film abstrait qui mêle boucles d'animations en aquarelle, couleurs vives et sons pour créer une superbe symphonie; une danse dans laquelle tout est connecté et tout interagit, à l'instar de lucioles dans la nuit. Au cours de l'animation, les éléments changent et se transforment. Ils trouvent l'harmonie tout en gardant leurs caractéristiques propres.



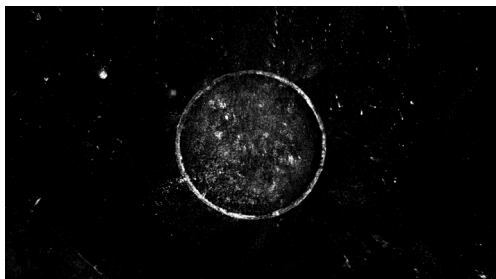
Good Nightmare / Deng, Wen Xue ; Cheng, Ka Man ; Lee, Yorki ; Yeung, Tsz Wai / 2021 / 3'30

L'histoire commence au coucher du soleil, quand les monstres s'éveillent. L'éclairage nocturne a donné une nouvelle vie à notre monde, convertissant l'électricité en énergie vitale qui réveille la ville morte. Les monstres s'éveillent et dansent au rythme de la musique, juste au moment où nous croyions pouvoir fermer les yeux. C'est comme si on actionnait un interrupteur qui illuminerait la plus sombre des journées. Sortons de l'ombre, sentons-nous vivants et embrassons la lumière.



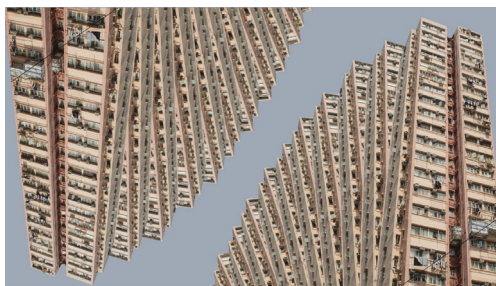
Jamais Vu / Chiu, Man Yui Serena ; Tse, Jasmine Elizabeth ; Law, Ho Yi Woody ; Yuen, Ka Hei Hannah / 2021 / 3'27

En écho à notre quotidien morose dans une jungle de béton où tout semble terne et familier, notre animation en collage met en avant la créativité, l'excentricité et la folie des personnages et objets courants. Jamais Vu, notre titre, décrit l'étrangeté et la bizarrerie des objets et environnements de tous les jours.



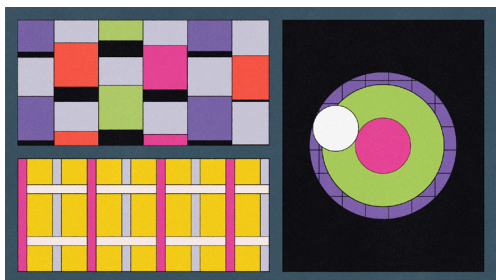
Pierce / Xing, Tong ; Jiang, Xinyue ; Qin, Yue / 2021 / 1'14

Ce film utilise le fusain et l'aquarelle pour donner à visualiser de manière abstraite le concept de "percer". Les lignes et les points forment différentes figures comprenant des blocs d'ombres condensées. En ajoutant des sons de ruissellement, d'avions qui décollent, de science-fiction et de basses profondes, les artistes cherchent à atteindre avec ce film un état de concordance entre l'ouïe et la vue.



Shuttle / Chan, Wai Cheuk Rachel ; Lam, Ying Hei ; Yang, Jen ; Kim, Ja Young ; Tsang, Chun Leung / 2021 / 2'50

En développant et en reconstruisant la ville avec notre propre vision et notre imaginaire, un effet de navette a été créé afin de montrer le passage de la ville de Hong Kong du jour à la nuit sous un angle nouveau. Les mouvements sont produits à partir de photographies et de captures d'écran de vidéos, pour donner au spectateur la sensation d'un Hong Kong rapide, au développement effréné.



Where's My Stress Ball / Or, Chun Yiu / 2020 / 1'15

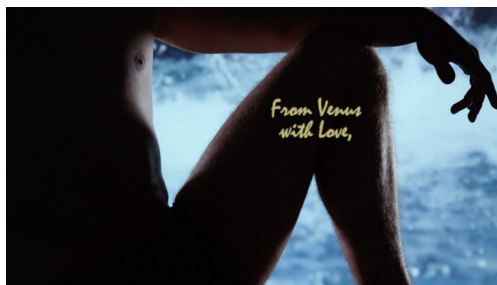
Where's My Stress Ball est une œuvre d'animation abstraite synchronisée à la musique créée durant la pandémie de coronavirus. Même s'il fut créé lors d'une période difficile de quarantaine, le film transforme l'angoisse en une abstraction joyeuse et positive dans laquelle figurent des balles qui entrent et sortent de cadres et des éclats de couleurs.

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE **D'ART ET DE DESIGN DE NANCY**

Fondée en 1708 par les ducs de Lorraine et héritière de la célèbre École de Nancy, l'ENSAD Nancy - École nationale supérieure d'art et de design - est un établissement d'enseignement supérieur du ministère de la Culture.

L'école prépare à six diplômes nationaux : le DNA (Diplôme national d'art) et le DNSEP (Diplôme national supérieur d'expression plastique) en art, communication et design. Elle propose par ailleurs deux programmes de formation en post-master. Installée depuis 2016 sur le Campus Artem, l'ENSAD Nancy est l'une des écoles fondatrices de l'Alliance Artem (ARt, TEchnologie et Management).

<https://ensad-nancy.eu/>



À propos de l'atelier :

Les productions présentées sont réalisées au sein de l'atelier vidéo (**Vincent Vicario, co-responsable**), lieu de pratique et d'expérimentation de l'image en mouvement. Ouvert à toutes années et toutes options confondues, il est le terrain d'une grande diversité de travaux.

From Venus with Love / Io Papadatos / Vidéo numérique HD / 2020 / 3'35

À travers l'érotisme, la science-fiction et un regard féminin, j'interroge la perception de ce que pourrait être le canon masculin, inspiré des représentations et sculptures de la Grèce Antique, objéifié sous le regard voyeuriste de quelques passantes. L'utilisation du smartphone ajoute une distance entre le voyeur et le sujet observé, elle semble enlever toute possibilité de pudeur, et la dualité des captations caméra/smartphone se joue entre des images à la fois lisses et crues. La musique est une interprétation personnelle de « Venus as a Boy » (1993) de Björk. La musicienne y joue avec le nom Vénus, que l'on a tendance à utiliser pour le canon de beauté féminin, en l'inversant et en l'appliquant aux fantasmes qu'elle a de son amant. Dans cette vidéo, Vénus oscille entre cette représentation et la planète Vénus, nommée d'après la Déesse romaine de l'amour et de la beauté.



Ni ici ni ailleurs / Marie Michalikova, Guillaume Aubert / Scans 3D / 2021 / 5'21

Réalisée en duo, la vidéo fonctionne comme un poème visuel composé de scans 3D effectués à Nancy par Marie Michalikova et à Genève par Guillaume Aubert. Elle porte une réflexion sur la distance en collant sur un même plan des lieux de nos quotidiens respectifs pour les faire cohabiter et créer un nouvel environnement fictionnel.



About it / Yuki Park / Vidéos numérique couleur multicanal (2 canaux), found footage / 2021 / 6'53

Alors que la Covid-19 bouleversait notre monde, j'ai aperçu d'une multitude de problèmes sociaux auxquels je n'avais pas fait attention avant. En pleine pandémie, je me posais des questions : pourquoi Dieu nous punit-il ? Si Dieu existe à nos côtés, que fait-il/elle en ce moment ? Que signifie Dieu pour moi ? Comment je le/la vois et je le/la ressens ?

Performeurs : Yuki Park, Youngchan Ko / Tournage : Chunsik Eom, Yuki Park / Photo : Minki Kim



Cancer de la vie / Zhichun Lai / Vidéo numérique HD / 2021 / 4'14

Chacun a ses peines et ses soucis. Dans la philosophie orientale, le désir, ou l'espoir, est la source de la souffrance des êtres humains, car nous demandons toujours plus que ce que nous obtenons. Il y avait une réplique de film : « En prison, ce n'est pas la torture qui détruit les gens, c'est l'espoir. » Peut-être que la société est une immense « prison » dans laquelle nous sommes tourmentés par « l'espoir ».

UNIVERSITÉ DE NOUVELLE-GALLES DU SUD

SYDNEY

L'Université de Nouvelle-Galles du Sud (UNSW) est une université de recherche et d'enseignement public de pointe basée à Sydney. Historiquement connue pour être une université axée sur la technologie, elle a joué un rôle prédominant dans le développement de la technologie solaire moderne, du calcul quantique et de la pile à hydrogène. Elle propose toutes les disciplines, des Beaux Arts aux technologies de la défense.

<https://www.unsw.edu.au/>

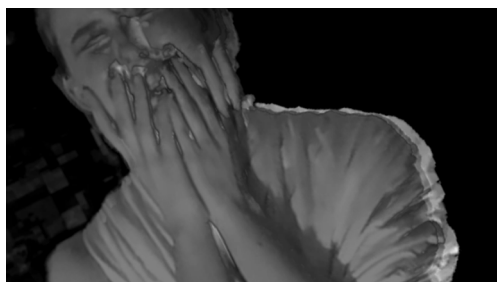
À propos de l'atelier :

Le département de l'image animée de l'Université de Nouvelle-Galles du Sud accueille des étudiants des Beaux-Arts et des arts numériques. Il est l'héritier de l'important patrimoine de production et de bourses d'études en art vidéo et films expérimentaux établi depuis l'implication de Nam June Paik et Charlotte Morman auprès de leurs étudiants dans les années 1970. Les cours avancés d'Image Animée (présentés ici) sont dispensés par l'artiste John Gillies.



Circle/Modern Sisyphus / Golshan Shokouhidehkordi / 2021 / 1'57

Selon le mythe, Sisyphé faisait rouler le rocher en haut de la colline, puis ce dernier dévalait à nouveau la pente, encore et encore. Sisyphé devait répéter l'action éternellement, en vain. Cette œuvre constitue un regard artistique sur le temps et comment nous, êtres humains, en sommes prisonniers ; nos efforts pour en capturer l'essence et en dévoiler les mystères restent futiles. *Circle/Modern Sisyphus* est un dessin du temps.



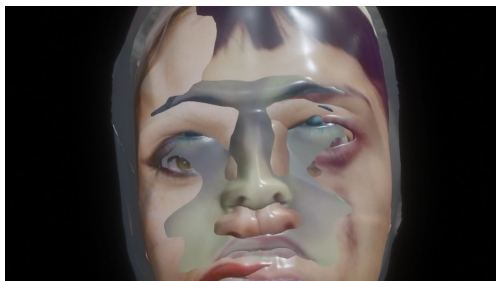
Oizys / Harriet Murphy / 2021 / 5'03

La déesse du chagrin erre dans un monde vide en quête du sens de la souffrance.



***I know you are but what am I?* / Lucy Teague / 2021 / 5'13**

I know you are but what am I? pose la question du contrôle acharné sur le corps des femmes et son inéluctable objectification. En détournant le spectateur de ses idées préconçues par le biais d'une esthétique visuelle horrifique de féminisme post-cybernétique, l'œuvre provoque une sensation d'ambiguïté et d'inconfort.



***Glitch Gaga* / Levent Dilsiz / 2021 / 3'01**

Glitch Gaga est une création composée de modèles 3D de la pop star Lady Gaga conçus par photogrammétrie et d'une démo de reconstruction faciale volumétrique signée Aaron Jackson. Les modèles ainsi créés à partir d'images trouvées au hasard sur internet bougent et se mêlent les unes aux autres pour créer un agglomérat fluide de collages formant un simulacre de cyber-souvenirs.



***Don't Feed It* / Dutches Solomon / 2021 / 1'40**

Animation/vidéo dessinée sur papier, scannée et animée de manière digitale.

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART **DE CLERMONT** **MÉTROPOLE**

L'école supérieure d'art de Clermont Métropole (ÉSACM) dispense un enseignement exigeant et ouvert des arts visuels (dessin, peinture, impression, volume, installation, photographie, vidéo, cinéma, pratiques numériques, art contemporain, histoire de l'art, philosophie, littérature, danse, performance, pratiques sonores...) qui permet à chaque étudiant-e de développer, nourrir et approfondir une pratique personnelle engagée dans la création contemporaine. Cet enseignement est délivré par des professeur-e-s qui sont eux-mêmes acteurs-trices du secteur artistique. De nombreux-ses intervenant-e-s et invité-e-s viennent également compléter cette équipe à l'occasion de workshops, de conférences, d'ateliers ou de séminaires de recherche. L'ÉSACM délivre deux diplômes d'État : le DNA de grade licence (Diplôme National d'Art) et le DNSEP de grade master (Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique), délivrés respectivement à l'issue de la troisième et de la cinquième année. L'ÉSACM propose également un 3^e cycle de recherche en art au sein de la Coopérative de recherche qui délivre un diplôme d'école intitulé DSRA, (Diplôme Supérieur de Recherche en Art).

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

À propos de l'atelier :

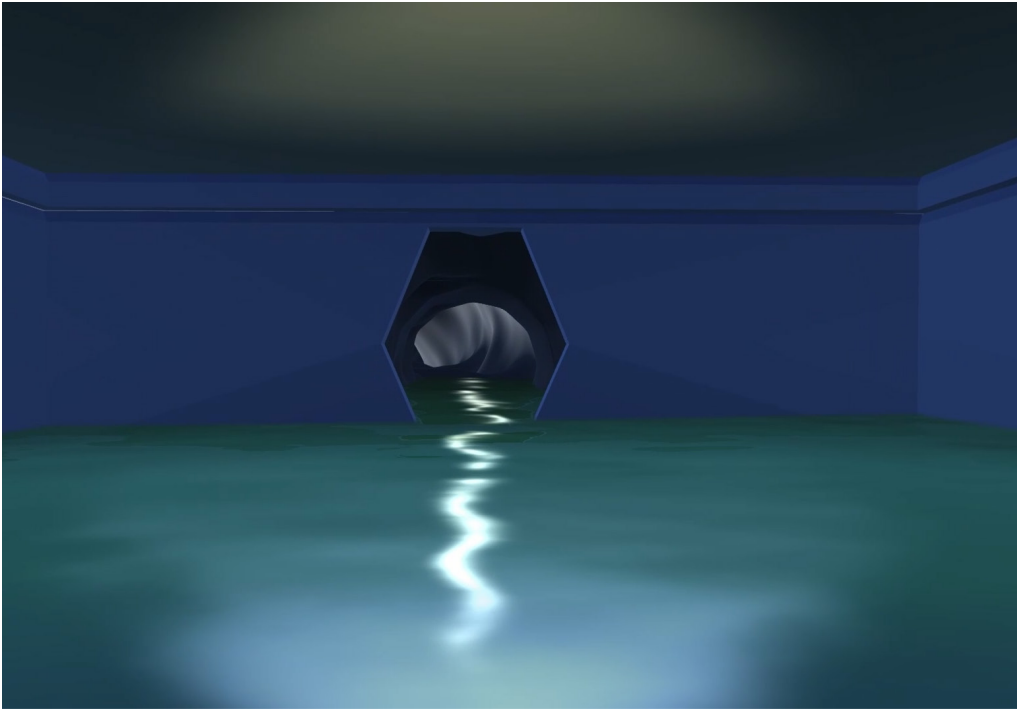
Yann et Kolja sont tous deux étudiants en année de master (respectivement en 4^e année pour l'un et 5^e année pour l'autre) à l'ÉSACM. Les vidéos qu'ils proposent s'inscrivent dans leurs recherches personnelles et leur parcours de master. Ils sont, entre autre, accompagnés pédagogiquement par **Nelly Girardeau** et **Alex Pou** enseignant-es en vidéo et cinéma.

Caverne onirique / Kolja Venturi / 2021 / 8'21

Un sommeil, un réveil, un rêve ? Une réalité incongrue où transite un personnage se réveillant dans un espace artificiel. S'en suit une déambulation pour tester les limites physiques de ce lieu fictif.

Crystal water / Yann Capape-Masera / 2021 / 11'06

Une entité aquatique observe deux personnages rejouer à leurs dépens un conte qu'elle pensait avoir oublié...



ÉCOLE EN LIGNE D'ART CONTEMPORAIN

« CONCEPT »

La seule école d'art en Russie où artistes et commissaires travaillent ensemble sur une exposition de fin d'études et apprennent à coopérer tout au long de leur cursus. Le programme annuel comprend quatre modules de trois mois chacun. Les participants sont des étudiants d'un des cinq ateliers en ligne qui se tiennent régulièrement (cinq ateliers de pratique artistique et un atelier curatoriale). Au terme de chaque module, l'école organise des projections en ligne libres d'accès auxquelles sont invités des experts et des représentants d'événements d'autres villes.

Le système d'ateliers et de projections intermédiaires s'est aujourd'hui décliné en distanciel : il contribue à la formation d'une communauté interrégionale qui varie au gré des retours des étudiants. La base de ce modèle éducatif est la pratique. Chaque commissaire élabore sa propre exposition ou son projet curatoriale avec la participation des étudiants en art.

<http://conceptionschool.com/>

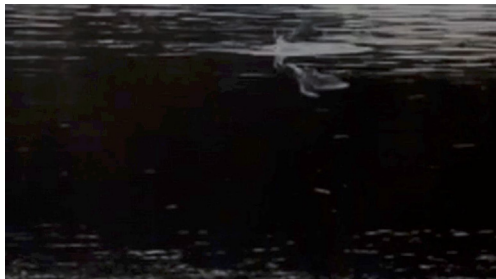
Stratégies de Communication et d'art vidéo : Atelier régulier par Evgeny Granilshchikov

L'atelier se concentre principalement sur le travail de l'image animée et assure le format de discussion des réunions. On y parle de films, d'installations vidéo, de performances vidéo, de cinéma structurel, d'essais vidéo et de vidéo en tant que moyen de communication.

Pendant l'atelier, nous analysons, par exemple, la différence entre des vidéos créées pour un musée et des vidéos créées pour des projections en cinéma. Nous parlons des stratégies artistiques qui s'offrent aux jeunes artistes et nous apprenons comment combiner différents médias en un seul projet. L'art vidéo d'aujourd'hui est perçu comme une pratique post-cinématique avec une relation non triviale entre le son et l'image animée. Ce contrepoint, ainsi que les méthodes d'installation des œuvres audiovisuelles, sont les aspects

principaux traités par l'atelier. En travaillant avec le média digital aujourd'hui, on pose la question de la narration perdue et des capacités narratives des bases de données.

La méthodologie de l'atelier est celle de la discussion et de l'analyse des projets personnels des étudiants : du stade de développement du concept à la première ébauche d'installation, jusqu'aux solutions de présentation et la participation aux projections. En analysant la pratique des maîtres de l'art vidéo dans leur contexte (personnel, historique et culturel), on apprend à découvrir nos propres stratégies et méthodes de travail.



***Parsing the second* / Mary Logvinova / 2021 / 2'20**

La vidéo s'intitule *Parsing the Second*, car elle est créée à partir d'une vidéo d'une seconde qui a été divisée en 24 entités, égales au nombre d'images que l'œil humain peut enregistrer. Ces entités variables sont devenues les molécules d'une nouvelle vidéo sur l'excitation et l'anxiété. Durant le montage, j'ai tenté de recréer l'expérience du travail de la pellicule afin de clairement démontrer combien de possibilités visuelles sont dissimulées dans une seule seconde de vidéo. Ni recadrage, ni coupe, ni superposition n'ont été effectués lors du montage.



***You hear a home in a dream* / Mariyat / 2021 / 1'55**

Une fille dort dans une voiture. La voiture la mène à un endroit où elle ne s'est pas rendue depuis longtemps. Sa destination nous est inconnue. Et si ce n'était qu'un rêve ?



***untitled_dance* / Daria Akimova / 2021 / 5'33**

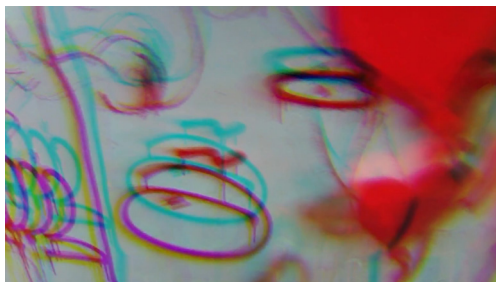
Le projet est travaillé à partir d'images d'archives trouvées (une vidéo de striptease d'une femme inconnue). En tant que femme artiste, j'étudie les mécanismes de l'image du corps féminin dans la culture et la sphère publiques. En ralentissant, fragmentant et reconstruisant une nouvelle réalité corporelle ou incarnation, j'envisage la possibilité de la déconstruction de la sexualité, sa reconstruction et sa confrontation à l'appropriation, à la privation de liberté et aux outils de libération. Mon travail en split screens (écrans séparés) permet d'intégrer le regard du spectateur, son attention et sa participation aux processus décrits.



untitled 2 / Karina Scherbakova / 2021 / 2'53

Dans la vidéo, je travaille à partir d'un texte écrit et lu par une personne de ma connaissance à qui j'avais demandé de décrire ses sentiments sur le sadisme et le rôle de la soumission dans la manifestation de sa propre sexualité. Je trouve des images pour mes propres idées sadiques. Alors que je repasse l'enregistrement, soit je me contente d'écouter le texte lu par mon interlocuteur, soit je prononce le texte moi-même après l'avoir réécouté. À chaque fois, je perds le rythme du texte ou me trompe dans la prononciation, car je comprends mal les mots que j'entends.

Je me base également sur mes impressions personnelles de l'interview, enregistrée la veille du tournage et non incluse dans la vidéo. J'inclus une scène qui reproduit le jeu de l'élastique que j'affectionnais étant enfant, en compliquant quelque peu les règles. Les personnes filmées ici ignoraient le sujet de l'œuvre finale.



Tree Roots Growing Upwards / Danielle Form / 2021 / 4'09

Certaines personnes sont comme des arbres déracinés. Contrairement à d'autres, elles n'ont pas de lopin de terre ferme dans lequel s'enraciner. Alors, elles se déplacent, elles sont à sa recherche. Mais il leur est impossible de s'arrêter, car cela leur donne l'impression de mourir.

Peut-être cet état est-il dû à un séisme ou à une guerre civile, ou à quelque chose dans leur sang. Le temps en aura effacé la cause.

Le souvenir d'un foyer perdu les hante. Peut-être est-il encore possible de le retrouver dans des choses, des odeurs, des sons, des gens.

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART DE LORRAINE, SITE DE METZ

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.

<https://esalorraine.fr/>

À propos de l'atelier « Film Essai »
Responsable : Pierre Villemin

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

Ils ont travaillé à partir d'archives, de récits, d'expériences personnelles contemporaines pour développer des processus narratifs filmiques ayant pour point commun une certaine manière d'aborder le « réel ». Leurs propos sont singuliers, ils se sont exprimés en utilisant un vocabulaire filmique travaillé tout au long de l'année, que se soit en faisant des exercices ou en visionnant des films d'auteurs tels que : Alain Cavalier, Robert Cahen,

Ismaël Joffroy Chantoudis, Henri François Imbert, Chris Marker, Jafar Panahi, Olivier Smolders, Agnès Varda, Huang Pang Chuan...



Anboo / Seohyeon Kim / 2021 / 4'14

16 mars 2020. Ce jour-là tout a changé. Ma vie en confinement est soudainement troublée par le message vocal d'un ami coréen.



Berthe / Lou Musiol / 2021 / 3'25

Ma grand-mère était une sorcière. Après sa mort, j'en suis devenue une, à mon tour, comme toutes les femmes de ma famille. Qu'est-ce que c'est, être une sorcière ? Qu'est-ce que c'est, être une femme ? Je cherche des réponses à travers le souvenir de Berthe. En mêlant les époques et les paroles de trois femmes qui l'ont connue, je tente de mettre en lumière la sororité qui nous lie.



Comptine d'un autre souvenir / Léa Pesant / 2021 / 8'30

Ferdinand Pierre Nicolas Hissette naît le 9 janvier 1937. Ferdinand aime jardiner, il n'aime pas les corbeaux qui mangent les cerises de son cerisier. Il adore les pâtes mais n'aime pas les citrons. Ferdinand a eu trois filles, deux petites filles et quatre petits fils. Vous en savez maintenant autant que moi sur mon grand-père.



Le manque partagé / Jisu Lee / 2021 / 5'38

J'observe une chaise et j'ai un peu d'affection pour elle. À nous deux, il manque quelque chose. J'entame un échange avec elle pour tenter de « communiquer ».

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

<https://www.univ-montp3.fr/>

À propos de l'atelier :

Le programme de films a été réalisé dans le cadre du cours intitulé « Écritures hybrides du réel », dirigé par Claire Chatelet, maître de conférences en audiovisuel et nouveaux médias. Ce module de 18h d'enseignements vise à questionner les enjeux esthétiques et narratifs des nouvelles formes documentaires, utilisant de façon créative et signifiante les technologies numériques. Il s'articule autour d'une partie théorique de 8h et d'une partie pratique de 10h consacrée à la réalisation de « desktop films ». La contrainte de création est de réaliser en mode intensif des films à visée documentaire, constitués uniquement d'images et de vidéos trouvées sur internet.

Cette partie pratique, qui s'inscrit dans une démarche renouvelée du « found footage », est constituée de trois étapes :

- choix des sujets, constitution des groupes et présentation du concept
- sélection des données sur internet et réflexion sur l'écriture

- montage à partir des données sélectionnées, traitement des images, enregistrement de voix-off (si nécessaire) et montage audio.

Les groupes sont constitués de 4 ou 5 personnes afin que les tâches puissent être réparties. Une maquette doit être présentée à l'issue des 10h d'atelier.

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



Entrêves / Antoine Luigi, Thomas Fraysse, Lucas Danoeuvre, Alexis Poinot / 2021 / 6'40

Entrêves est un documentaire expérimental traitant de la paralysie du sommeil à partir d'images et de vidéos de found footage issues d'Internet. Ces données ont donc été retouchées en appliquant des effets visuels grâce au logiciel After effect. Des modélisations 3D ont également été placées dans le documentaire pour donner des visions inquiétantes. Une voix off (constituée de témoignages réels) explique ce qu'un personne victime de paralysie du sommeil peut subir.



House for Rent / Elise Vandenberghe, Valentin Braem, Cécile Chevanne, David Hiribarne / found footage, traitement sur after effects / 2021 / 5'01

House for Rent est un documentaire expérimental qui vise à nous faire prendre conscience des conséquences de l'expansion de masse des villes sur l'homme et sur l'environnement. La machine de la construction ne peut être stoppée, ce qui pouvait apparaître comme un jeu d'enfant à la base semble dépasser progressivement son créateur.



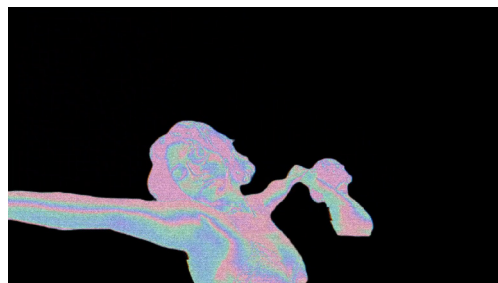
Réminiscences / Matteo Basso, Marie Courregelongue, Adem Yilmaz, Camille Seck / found footage, montage vidéo et ajouts d'effets sur le logiciel After Effect, montage son sur Audacity, technique de glitch sur Audacity / 2021 / 2'34

Réminiscence traite de la disparition. C'est avec une trame sonore imposante que l'on retrace la difficulté qu'il peut y avoir à raconter une histoire après un drame quand la seule chose qui nous reste est un son. Comment des débris sonores issues de boîtes noires peuvent nous permettre de reconstituer une image ?

UNIVERSITÉ D'AIX-MARSEILLE – LICENCE ARTS PLASTIQUES

L'Université d'Aix-Marseille à Aix en Provence propose diverses formations artistiques. La licence Arts Plastiques est celle qui mêle à la fois des cours de pratique comme la sculpture, la peinture ainsi que le numérique et l'installation mais aussi des cours théoriques comme l'histoire de l'art ou la philosophie. Cette licence a pour objectif de professionnaliser et accompagner les élèves en tant que futurs artistes contemporains. Après les trois années de licence il est possible de poursuivre en master recherche en arts plastiques, création numérique ou encore dans l'enseignement.

<https://www.univ-amu.fr/>

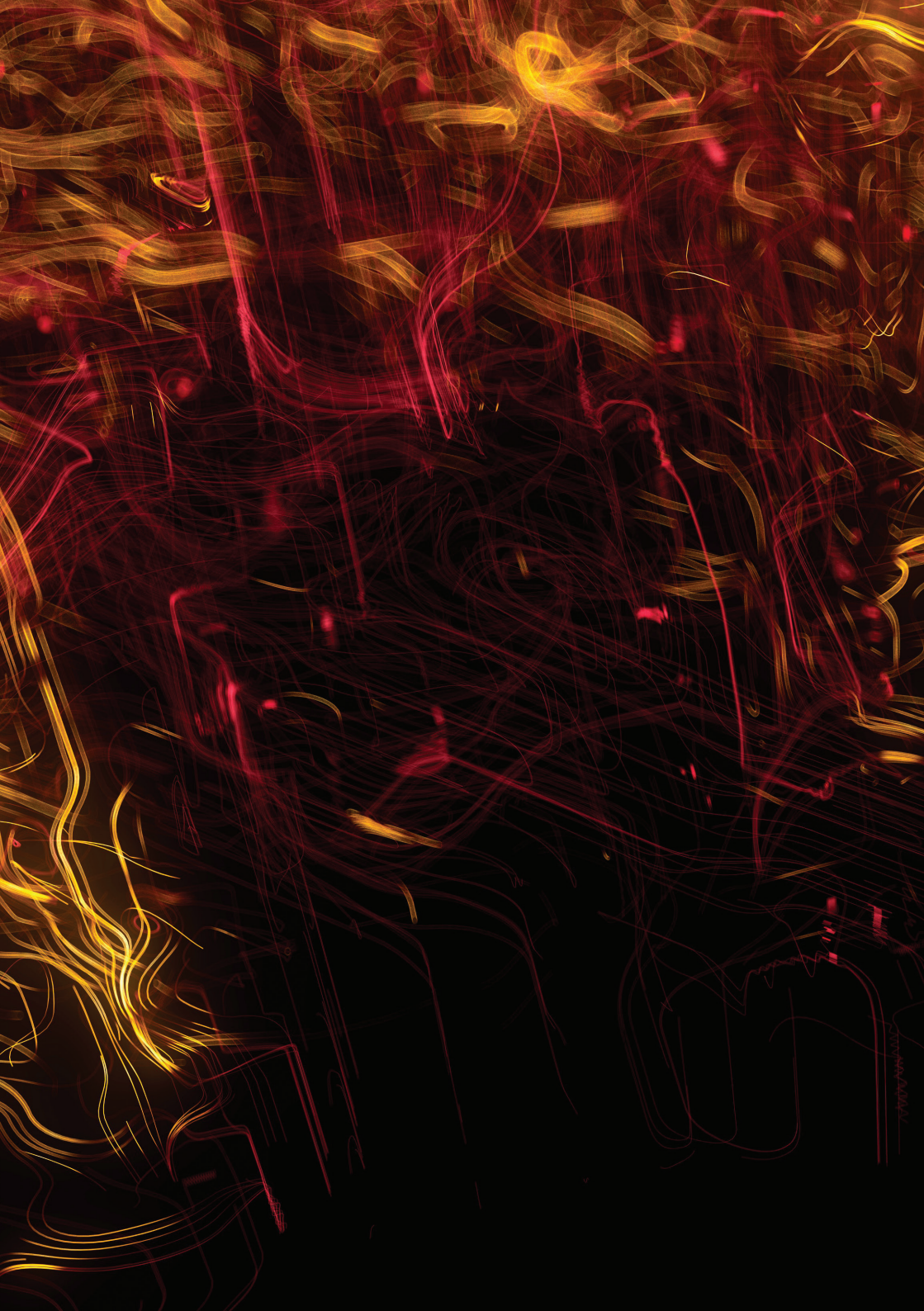


À propos de l'atelier : « Pratique Personnelle »
Professeur référent : Yves Schemoul.

En troisième année de Licence Arts Plastiques, ce cours met en avant la pratique personnelle de l'étudiant. Ce cours mêle à la fois de la pratique et la construction de la démarche artistique de l'étudiant.

My nebulous body / Amandine Balderas / Vidéo montage, mouvements corporels, enregistrements audio / 2021 / 1'19

Dans cette vidéo, mon corps qui n'est que matière (d'une couleur rose néon) et opère des mouvements face à un miroir. Le fond laisse place à un noir profond. Concernant la bande son, il s'agit d'enregistrements de l'intérieur de mon ventre et celui de mon cœur qui bat.





JEUNE PUBLIC

CONCOURS « 1 MINUTE »

VIDEOFORMES organise au niveau national un concours de création vidéo, soutenu par la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, l'Atelier CANOPE 63, et le Rectorat de Clermont-Ferrand (D.A.A.C.). Ce concours est ouvert à tous les jeunes, aux établissements scolaires comme aux associations, et à l'échelle nationale et aux établissements français à l'étranger...

Le concours s'inscrit dans une démarche d'éducation à l'image et à l'art vidéo référencée dans les programmes scolaires. La sélection s'organise autour de 3 catégories d'âge : école, collège et lycée. Il propose la réalisation d'une vidéo de 1 minute au sein des établissements.

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.

Jury du concours « 1 Minute » : Morgan Baudoin (professeur d'arts plastiques et professeur relais auprès du FRAC Auvergne), Fanny Bauguil (professeur d'arts plastiques et professeur relais auprès de VIDEOFORMES), Sophie Debievre (Déléguée Académique à l'Action Culturelle), Roxane Delage (chargée de projets à VIDEOFORMES), Marie Eymard (Médiatrice de ressources et services - Arts et Culture, Atelier Canopé 63), Hélène Lanore (chargée de mission action culturelle enseignement privé), Marianne Pierrot (IA-IPR d'arts plastiques).

LISTE DES PRIX

PRIX DRAC Auvergne-Rhône-Alpes : *Le Cercle* - Collège Les Chènevères

PRIX CATÉGORIE ÉCOLE/CLASSE : *L'école Éteinte* - École primaire Sainte-Croix

PRIX EX-ÆQUO CATÉGORIE COLLÈGE/CLASSE :

Déluge Sonore - Collège Frédéric Mistral

Les Chimères d'Ulis - Collège Saint Germain Lembron

PRIX CATÉGORIE COLLÈGE/ATELIER : *Feuille Ciseaux* - Collège Gérard Philippe

PRIX EX-ÆQUO CATÉGORIE LYCEE/CLASSE :

Un Vilain Rêve ? - Lycée Notre Dame

In Hell - Lycée Blaise Pascal



Palmarès «1 Minute» - Remise des prix, VIDEOFORMES 2022, Centre Camille-Claudel, Clermont-Ferrand © Photo : Baptiste de Ruffray

INSTALLATIONS JEUNE VIDÉO

Depuis 2010, VIDEOFORMES propose aux établissements du secondaire de l'Académie de Clermont-Ferrand d'accueillir dans une classe un artiste dans l'objectif de concevoir, réaliser et exposer une installation vidéo. L'action se finalise par une exposition collective et son vernissage durant le festival VIDEOFORMES Jeunes Publics.

Ce projet s'inscrit dans une démarche d'éducation à l'image et à l'art vidéo référencée dans les programmes d'enseignement de l'Éducation Nationale (Arts plastiques notamment). Il bénéficie du soutien de la DRAC Auvergne- Rhône-Alpes, de la Délégation académique à l'action culturelle du rectorat de Clermont-Ferrand et de l'Atelier CANOPE 63 de l'Académie de Clermont-Ferrand.

Cette année, 5 établissements et artistes participent au projet :

Lycée Albert-Londres (Cusset, 03)

Artiste intervenant : **Marie Rousseau**

Collège des Chenevières (Jaligny-sur-Besbre, 03)

Artiste intervenant : **Jérémie Tate**

Collège Pierre-Galéry (Massiac, 15)

Artiste intervenant : **Arnaud Simetière**

Collège Lucie-Aubrac (Clermont-Ferrand, 63)

Artiste intervenant : **David Blasco**

Lycée Général et Lycée des Métiers de l'Hôtellerie
(Chamalières, 63)

Artiste intervenant : **Amélie Sounalet**



Vernissage des Installations Jeune Vidéo, VIDEOFORMES 2022, Centre Camille-Claudel, Clermont-Ferrand © Photo : Baptiste de Ruffray

POÉSIE DU **TEMPS PRÉSENT**

COLLÈGE LUCIE AUBRAC, **CLERMONT-FERRAND (63)**

Installation qui permet à chaque spectateur de vivre un moment individuel et collectif au sein d'une même installation, d'une même bulle.

Le spectateur est invité à se créer une bulle de détente, de lecture, de visionnage, de voyage.

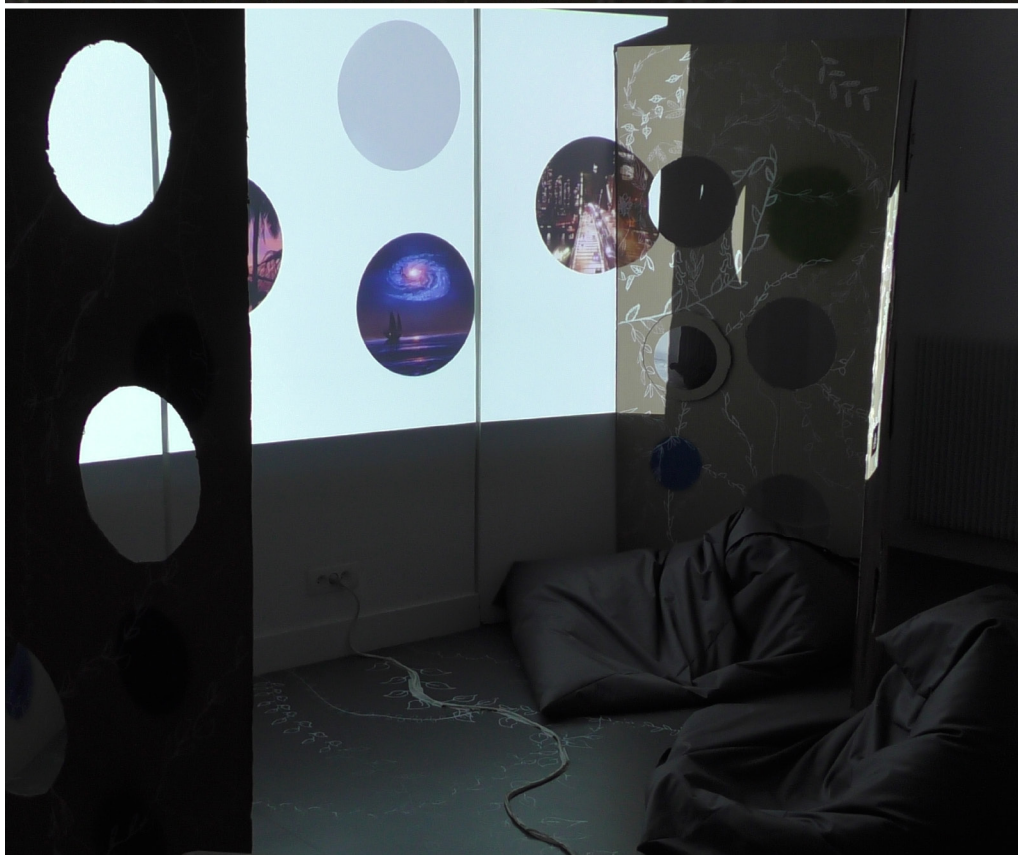
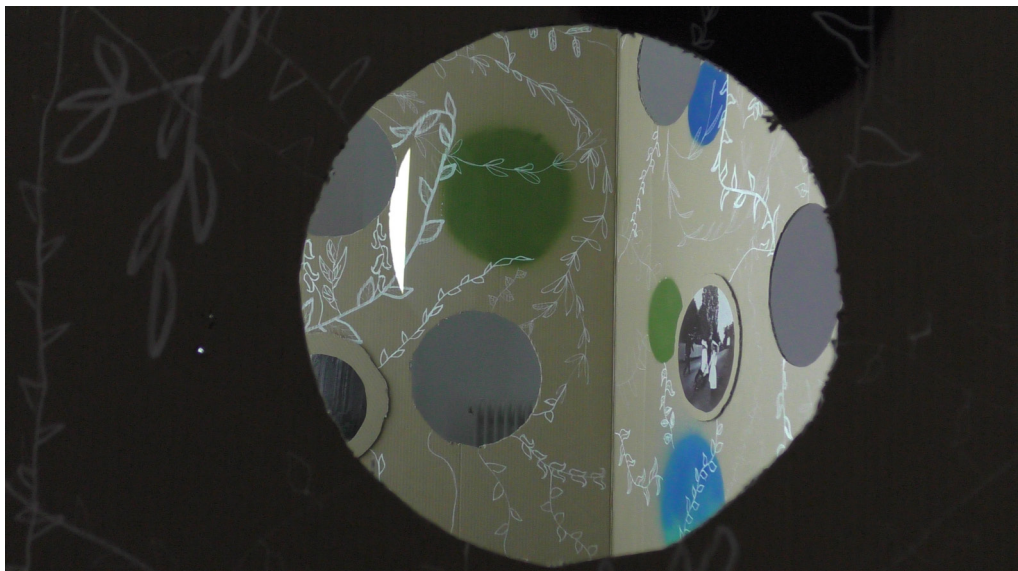
C'est une méditation à propos de la bulle comme celle du savon soufflée par l'enfant, une relecture de la création de l'homme dans la Genèse, celle des sphères comme dimension constitutive de l'expérience humaine, aussi bien sur le plan psychologique que cosmologique et politique. Que cela soit dans les photographies rondes de Kodak que dans les œuvres de Sonia Delaunay, Ulla Van Brandenburg ou George Rousse, le cercle devient un sujet. Ils sont tout autant des mandalas pour nous rappeler que tout est éphémère.

« La forme sphérique est ce qui permet à l'homme de se produire lui-même, l'environnement (matériel et symbolique) qu'il se crée. Dans cette réflexion spatiale, la Terre occupe une place capitale. »
Sphères (Peter Sloterdijk) 1998

Responsable(s) du projet : **Claire Bottesi**

Artiste : **Jérémy Tate**

Élèves participant : Classe de 3^{ème}. **N'cho Junior Assi, Manon Aznar, Justine Boyer, Gabriel Brun, Hugo Corceiro-Robalo-Leymarie, Zakaria Dakir, Emie De Freitas, Mickaël Dias, Alen Dordevic, Ludivine Dumousset, Bilal El Achgar, Ayoub Fares, Irène Guibert, Najia Hasnaoui, Elsa Latour, Yusra Lebbar, Enzo Mazuel, Clara Maillocq, Khairulla Musaeve, Ilhan Perrot, Léa Pinet-Kang, Angèle Riveau, Alexis Roux, Koray Sarioglu, Ouissal Shaitit, Axel Theilot.**



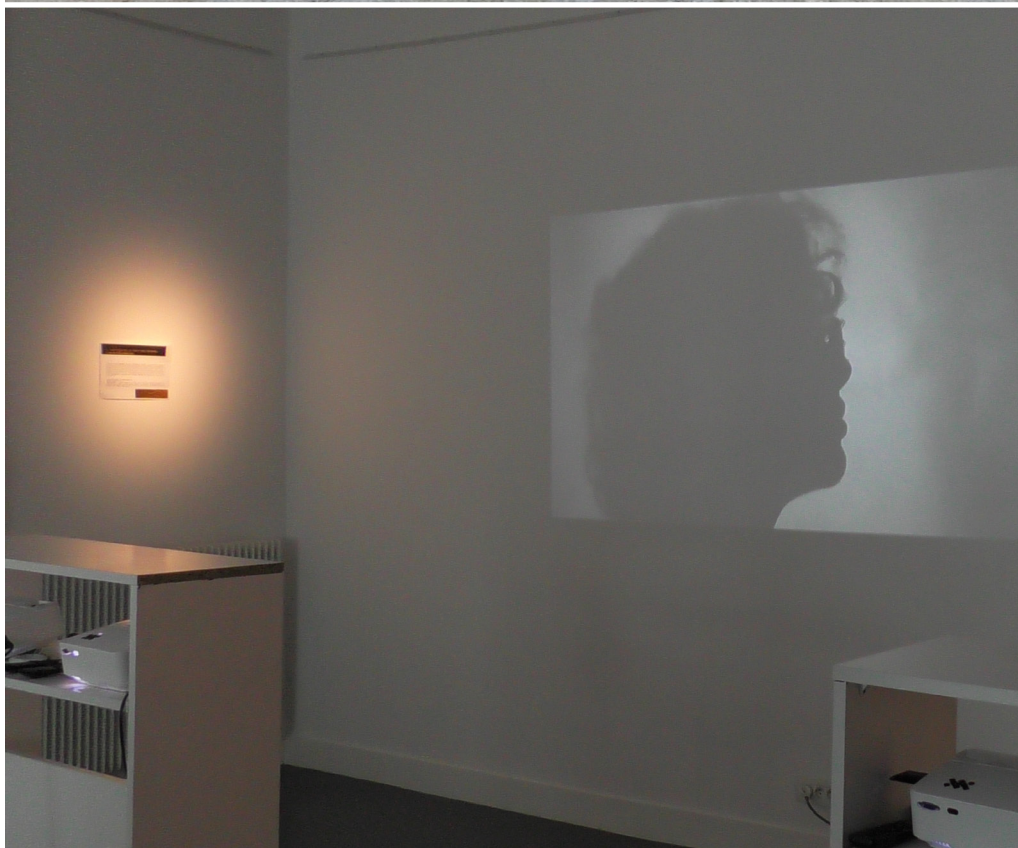
IKETIDES OU LA VOIX DES FEMMES

LYCÉE GÉNÉRAL ET LYCÉE DES MÉTIERS DE L'HÔTELLERIE, CHAMALIÈRES (63)

Création d'une scénographie vidéo pour le spectacle « IKETIDES » qui sera monté au lycée de Chamalières en avril 2022. Dans cette représentation théâtrale transdisciplinaire, les arts plastiques, les langues anciennes et musique contemporaine collaborent à une adaptation de la pièce d'Eschyle *Les Suppliantes*. Le projet exposé au Centre Camille-Claudé permet d'en découvrir l'univers visuel et musical. L'installation vidéo présente 4 « tableaux » animés numériques. Chaque tableau correspond à une scène choisie de la tragédie grecque. Montage subtil de gros plans d'objets, de matières transformées et d'apparitions d'élèves, les vidéos sont accompagnées d'une lecture musicale intense. C'est un véritable voyage multi-sensoriel au cœur du texte, et le bonheur d'une approche contemporaine et revisitée de ce grand classique.

Responsable(s) du projet : **Christophe Guillemart**
Artiste : **Amélie Sounalet**

Élèves participant : Classe de 2nd. Clara Avice, Paul Bernard, Camille Beraud, Mia Brunel, Léa Casas-Martinez, Typhaine Cuenca, Juliette Ferron, Elsa Gourdon, Ana Hernandez-Rivero, Maëlis Hernandez-Catelin, Corentin Laugier, Camille Lerche, Lucie Mercier, Thomas Monnet, Prune Ravat, Margot Sayd, Inès Tramond, Quentin Traulle.



IKETIDES ou la voix des femmes, VIDEOFORMES 2022, Centre Camille-Claudel, Clermont-Ferrand © Photo : Léo-Nil Joainin

LA PLACE **DU VILLAGE**

COLLÈGE DES CHENEVIÈRES, **JALIGNY-SUR-BESBRE (03)**

Dans le cadre du projet « Installation Jeune Vidéo » proposé par l'association VIDEOFORMES, la classe de 3eA du collège des Chenevières a travaillé une dizaine d'heures avec l'artiste David Blasco. L'artiste clermontois s'interroge sur la notion de territoire, de la perception des lieux. Les élèves ont d'abord pris le temps de faire le tour de Jaligny pour s'intéresser à l'ensemble des éléments qui constituent le village. Ils ont ainsi pu dessiner, prendre des photos pour garder trace des éléments choisis. Porter un regard différent sur son environnement proche permet de prendre du recul et d'en saisir des aspects nouveaux. Le projet proposé aux élèves est de reconstituer Jaligny au travers de leurs regards, de leurs perceptions personnelles, par des moyens simples : cartons, feutres et peinture. Très investis les élèves se sont appropriés la question et ont ajouté végétaux, cailloux, divers papiers, ... à leurs châteaux, monument aux morts, réverbère, caserne de pompiers, église...

Responsable(s) du projet : Priscille Poyet

Artiste : David Blasco

Élèves participant : Classe de 3^{ème}. Méline Aleveque, Manuëla Bianchi, Noah Chappaz, Logane Cherasse, Antoine Corneloup, Baptiste Croisel, Louise Fontbonne, Diego Garcia, Clara Guilleminot, Kévin Hazard Chatard, Noa Humblot, Mélissa Jeudi, Gabin Lasset, Noémie Laval, Lou Lefevre, Margot Loustalniau, Jeanne Minet, Loïc Moreira Carneiro, Zoé Moulin, Séléna Oudry, Gabriel Pichon, Sarah Poivre, Gabin Rembert, Cypriane Tredez, Tanguy Vaudelin, Elisa Vignaud.



La place du village, VIDEOFORMES 2022, Centre Camille-Claudel, Clermont-Ferrand © Photo : Léo-Nil Joanin

CHRONIQUES SCIENTIFIQUES ET SENSIBLES D'UNE SORTIE EN BORD DE RIVIÈRE

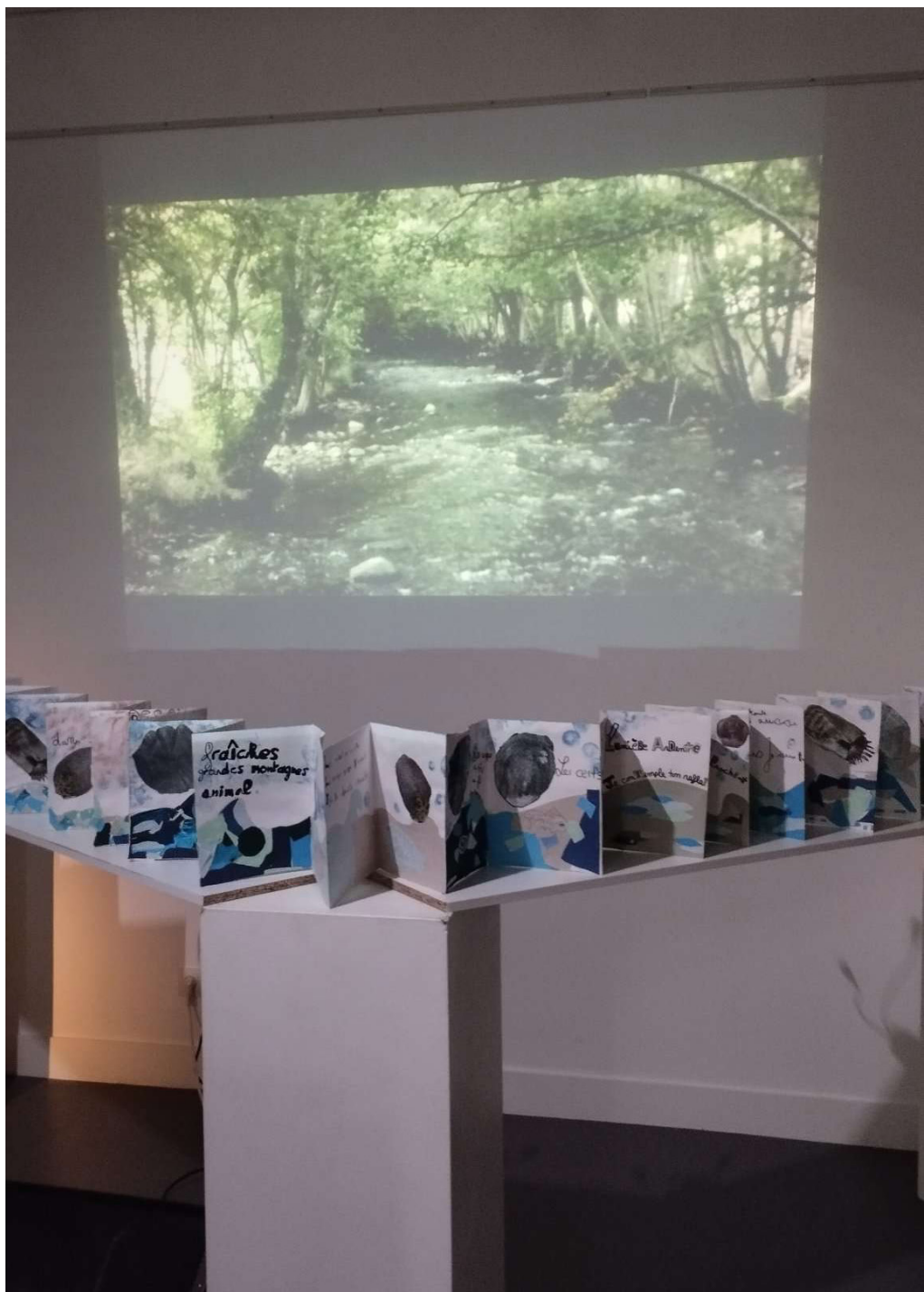
COLLÈGE PIERRE GALERY, **MASSIAC (15)**

Dans le cadre du projet intitulé *Chroniques scientifiques et sensibles d'une sortie en bord de rivière*, nous proposons la projection d'une création sonore et visuelle nourrie par les photographies réalisées par les élèves, leurs recherches en cours de science et de géographie, les haïkus écrits en cours de français. Des chroniques scientifiques donc, mais sensibles avant tout. En regard, un leporello représentant l'idée de l'écoulement du cours d'eau, infini et poétique, proposera au spectateur qui s'arrête devant l'installation de découvrir les haïkus produits par les élèves et leurs illustrations.

Responsable(s) du projet : **Stéphanie Beurrier**

Artiste : **Arnaud Simezière**

Élèves participant : Classe de 5^{ème}. Orland Adisson, Louise Aïchaoui-Tardieu, Madyson Auriol, Maïdy Berthon, Manon Crespini, Ava Deharbe, Lily Destannes, Lucie Dezendre, Charlie Faucher, Denis Hauchart, Clarence Job, Stanislas Kahn, Susan Moins-Raphanaël, Malone Papon, Erine Planche, Julia Sartain.



Chroniques scientifiques et sensibles d'une sortie en bord de rivière, VIDEOFORMES 2022, Centre Camille-Claudel, Clermont-Ferrand © Photo : Léo-Nil Joain

PERCEVOIR LA VILLE, ÉPROUVER L'ESPACE

LYCÉE ALBERT LONDRES, **CUSSET (03)**

L'idée du voyage et de l'espace parcouru traversent l'ensemble des seize vidéos présentées.

Pour capturer l'intégralité de la ville, nous proposons différents parcours, différentes perceptions personnelles. À travers le médium vidéo, nous avons cherché à exprimer des ressentis et à transmettre au spectateur les émotions que chacun éprouve en ville. Des choix de points de vue et de cadrages (plan fixe, contre-plongée, plongée, point de vue au sol et rasant...) et des choix différenciés de techniques filmiques et de montage (accélééré et ralenti, vidéo mise à l'envers, slow motion, *timelaps*...) ont été utilisés afin de donner à voir l'espace qui nous entoure selon des rythmes singuliers.

Dans l'ensemble des vidéos présentées se retrouve l'idée du mouvement et d'une perception dynamique de la ville. Les mouvements de caméra (travelling avant ; de côté, caméra embarquée souvent, caméra à l'épaule) et les transitions (foudu enchaîné, coupure avec du noir, coupure rapide comme un clignement d'œil, etc.) renforcent ces choix pour plonger le spectateur dans un univers familier qu'il redécouvre à travers nos perceptions.

Le projet reflète l'idée générale de mouvement tout en perturbant le regard du spectateur. L'espace ponctué de modules géométriques et d'objets ou matériaux urbains a été conçu pour rappeler l'urbanisme. La couleur blanche omniprésente amène une neutralité et un minimalisme à l'installation tout en mettant en valeur les vidéos. Dans nos projets, la dimension sonore tient une place fondamentale avec des bruits urbains, des sons mécaniques ou des captures sonores « contradictoires » issues de la nature. Ces sons ont pu être retravaillés -étirés ou raccourcis- afin de créer divers effets, par exemple une idée d'oppression, de vitesse et de précipitation ou, au contraire, de calme et d'apaisement.

Cette installation réunit seize vidéos réalisées seul ou par deux, filmée avec nos smartphones, à l'exception d'un projet qui a été réalisé à partir de captures d'écrans sur Google Maps.

Responsable(s) du projet : **Caroline Roux**

Artiste : **Marie Rousseau**

Élèves participant : Classe de 1^{ère} de spécialité.

Eva André, Emma Aptel, Coralie Barbarin, Lucie Bernard, Raphaëlle Davril, Albane De Lambertye, Juliette Decup, Louis-Dorian Degoulange, Gabin Delaire, Jeanne Dirringer, Solène Falaise, Meggie Hans, Alice Heisterkamp, Victor Lancelin, Maud Leloup, Mickael Meerschaut, Rose Mulot, Marika Passat, Lilou Rémondin, Adèle Thirier, Satine Zuretti.



Percevoir la ville, éprouver l'espace, VIDEOFORMES 2022, Centre Camille-Claudel, Clermont-Ferrand © Photo : Léo-Nil Joainin

Projections

[Khun-giân] : La troisième voix, p.34
 #31# (appel masqué), p.34
 3 Minutes-Sculpture, p.87
 A Rare Species of Stage Went Extinct in a Remote Land, p.86
 About the Workers Condition Before Machinery (After Engels), p.79
 An souvenir à demi-rêvé, p.36
 Angle mort, p.62
 Artist's Eyes, p.84
 Assemblages, p.73
 Atomic, p.36
 Banana Island, p.16, 20
 Bébé colère, p.62
 Belgatchia Esplanade, p.106
 Between Styles & Statements, Footwear in Berlin, p.106
 Bouche-Trou, p.106
 But in your head baby I'm afraid you don't know where it is, p.86
 Cela Avait Commencé par un Accident, p.79
 Compensation, p.106
 Contraindre, p.16, 18
 Dailies vicinity of 12 Seneca Street, p.106
 Dungeon, p.38
 EDGE, p.86
 Filling in Physical Reality, Living in Digital Reality, p.18
 Flight, p.87
 Fresh Air, p.88
 Géographie de l'Ineffable, p.78
 Glasgow, p.106
 Gliss, p.87
 Grid, p.38
 Hybrid Terrains, p.40, 62
 I wrote, you read, p.88
 Iekaterinbourg, 106
 in dividus, p.16, 20
 In Your Room, p.40
 Inside, p.60
 Kathmandu Sky, p.106
 Kira, p.32, 62
 L'Ombre Quantique, p.42
 La plage aux êtres, p.42
 La réponse de la Terre, p.44, 62
 Le Cri, p.78
 Lenin's Dream, p.44
 Letters from Silviri, p.46
 Love & revenge, p.17, 26, 29, 30
 Mémoire de l'effondrement, p.72
 Mémoires de la Télévision 1 : La voix des morts, p.66
 Mémoires de la Télévision 2 : La vie instantanée, p.66
 Mémoires de la Télévision 3 : L'Âge Ingrat, p.66
 Moments in the Metro, p.106
 Nanterre, p.46
 One Euro To Jump Now, p.78
 Parallel Anxiety, p.84
 Paysage d'été, p.48, 62
 Politik, p.73
 Pskov², p.106
 PUBLIC MOURNING, p.89
 Rémiscences d'une session d'enregistrement à Beyrouth où 15 musiciens réimaginent le classique égyptien Ya Garat Al Wadi, p.48
 Remorse, p.85
 Resist (Disappearing Happiness), p.79
 Rostov-sur-le-Don, p.106
 Saratov², p.106
 Self Similarity, p.74

sfumato, p.50
 SIGN, p.50
 Stereoscopist: City Conjunction, p.73
 Swallow the Universe, p.15, 52
 Sybil, p.72
 Synthetic Force, p.74
 The Last Song, p.85
 THE LONESOME, p.87
 THE NIGHT MANIFESTO, p.30
 The Shadows Strategy, p.74
 The Silence, p.86
 Top Down Memory, p.16, 22
 Transgression - A Post-Human Vision, p.72
 Un cri dans le vide, p.52
 Unstable Matters, p.54
 USELESS OPERA SINGERS, p.17, 24
 Very, Very, Tremendously, p.17, 24
 Viareggio ... in movimento, p.106
 Why are people screaming?, p.54
 ZIG ZAG, HANDCLAPS IN ALTERNITY, p.56

Performances

Lux Spectris, p.98
 The Island, p.96

Expositions

52 Shades of Blue, p.182 > 191
 About it, p.245
 Adam et Eve, p.198 > 205
 Anboo, p.254
 Anodic Hit, p.241
 Autogenesis, p.128 > 141
 Below Victory : Light, p.212 > 221
 Below Victory : Memoria Hospitis, p.212 > 221
 Berthe, p.254
 Cancer de la vie, p.245
 Caverne onirique, p.248
 Circle/Modern Sisyphus, p.246
 Comptine d'un autre souvenir, p.254
 Crystal water, p.248
 Current, p.241
 Days After Days : Gesture #6, p.206 > 211
 Don't Feed It, p.247
 Entrèves, p.256
 Feed Me to the Squares, p.241
 Firefly, p.242
 From Venus with Love, p.244
 Geomorph Momenta, p.142 > 153
 Glitch Gaga, p.247
 Good Nightmare, p.242
 Gradients, p.104
 Haiku With Suspended Time, p.222 > 230
 House for Rent, p.256
 I know you are but what am I?, p.247
 Jamma Vu, p.242
 Le manque partagé, p.254
 Les Éperdus, p.92, 170 > 181
 My nebulous body, p.257
 Ni ici ni ailleurs, p.245
 Oizys, p.246
 Parsing the second, p.251

Pierce, p.243
Réminiscences, p.256
Saturnism, p.192 > 197
Shuttle, p.243
Télé-sculpture, p.275
Tree Roots Growing Upwards, p.252
Untitled 2, p.252
untitled_dance, p.251
Value of Values (VoV 2.0), p.156 > 169
VIDEO AGE 2022, p.102
Where's My Stress Ball, p.243
You hear a home in a dream, p.251

Réalité Virtuelle

Algorithmic Nature, p.124
I will sleep when I'm dead, p.114
Il Canto Dei Suicidi, p.112
Kingspray Graffiti, p.124
Lotus Eaters, p.116
Mind Cathedral, p.118
The Friend (preview), p.120

Projections

Abedinirad Shirin, p.87
 Achour Lotfi, p.62
 Ahmadvand Morteza, p.87
 Alagôa Alexandre, p.38
 Amaducci Alessandro, p.40
 b-pix_berlin, p.106
 Boukaila Ghyzlène, p.34
 Bourges Alain, p.65 > 67
 Burger Vincent, p.48, 62
 Cahen Robert, p.50, 253
 Chapotel Yann, p.60
 Coderre Charles-André, p.48
 Collectif Triangle, p.73
 di Francesco Marta, p.72
 Everts Boris, p.44
 Figueroa Adrian, p.46
 Fleury Galdric, p.16, 18
 fleuryfontaine, p.18
 Fontaine Antoine, p.16, 18
 Gérard Johannes Christopher, p.106
 Ghorbanzede Samad, p.84
 Golder Gabriela, p.12, 14, 17, 76, 77, 79, 80, 182, 184, 185, 188
 Griffaud Jérémy, p.38
 Grossmann Julia, p.44, 62
 Guillaume Élise, p.40, 62
 Gyonyoung Yoon, p.16, 18
 Hamla Mourad, 106
 Hashemi Omid, p.84
 Honkasalo Felicia, p.36
 Jaci Carmen, p.73
 Jean-Dit-Pannel Lydie, p.79
 Jenab Maede, p.106
 Kamrani Behnam, p.86
 Kapteina Friedhelm, p.106
 Kaschubal Lisa, p.54
 Kheirabadi Soheil, p.87
 Khosroabadi Alireza, p.87
 Kohn Bob, p.54
 Lacomblez Arthur, p.30
 Lau Ulrich, p.73
 Lin Hsin-I, p.34
 Liu Guangli, p.17, 24
 Luyckx Jonas, p.52
 Matarazzo Antonello, p.73
 Mc Elwee Van, p.56
 Mclaughlin Kendra, p.42
 Memariani Alireza, p.89
 Mengin-Lecreux Vincent, p.79
 Merino Albert, p.72
 Moghaddam Mandana, p.86
 Niemi Akuliina, p.36
 Nieto, p.52
 Nikakhlagh Nima, p.88
 Orallo Fran, p.106
 Oriol Pierre-Martin, p.46
 Palov Rebekkah, p.106
 Perolini Jean-Pierre, p.16, 20
 Poggi Caroline, p.62
 Roshanaei Mehrnoosh, p.85
 Safaei Nastaran, p.86
 Sahihi Hamed, p.86
 Salem Anhar, p.17, 26, 28, 29, 30
 San Cristóbal Úrsula, p.36

Sapin Véronique, p.76, 78
 Schoen Matthew, p.73
 Schwarz Caroline, p.16, 20
 Seidel Robert, p.50
 Serret de Ena Pablo, p.17, 24
 Shahsavarani Farideh, p.88
 Simon Clio, p.76, 78
 Sjöberg Noemi, p.76, 78
 Soucheyre Gabriel, p.7, 14, 102, 106, 212
 Ternier Frank, p.42
 Theiler Daniel, p.16, 22
 Urrutia Hernando, p.72
 Vanderveken Nathalie, p.73
 Vinel Jonathan, p.62
 Virtanen Sinna, p.36
 Watanabe Ysana, p.32, 62
 Zarevac Dragana, p.76, 79

Performances

d'Haeseleer Kurt, p.96
 Lech Lury, p.98
 Vigroux Franck, p.70, 71, 75, 96

Expositions

Akimova Daria, p.251
 Arabshahi Nikzad, p.90, 91, 128, 130, 131, 132, 134, 135, 136, 138
 Aubert Guillaume, p.245
 Balderas Amandine, p.257
 Basso Matteo, p.256
 Behrouznia Golnaz, p.90, 91, 142, 143, 145, 148, 149
 Benayoun Maurice, p.155, 156, 157, 158, 160, 164
 Braem Valentin, p.256
 Capape-Masera Yann, p.276
 Chan, Wai Cheuk Rachel, p.243
 Cheng, Ka Man, p.242
 Chevanne Cécile, p.256
 Chiu, Man Yui Serena, p.242
 Courregelongue Marie, p.256
 Danoeuvre Lucas, p.256
 Deng, Wen Xue, p.242
 Dilsiz Levent, p.247
 Emard Anne-Sophie, p.59, 92, 170, 172, 173, 174, 176, 178
 Form Daniëlle, p.252
 Fraysse Thomas, p.256
 Golder Gabriela, p.12, 14, 17, 76, 77, 79, 80, 182, 184, 185, 188
 Grecu Mihai, p.75, 192, 194, 196
 Guillaume Agnès, p.96, 198, 200, 201, 202, 204, 206, 208, 209, 210, 211
 Hessels Scott, p. 212, 214, 218, 220, 221
 Hiribarne David, p.256
 Jiang, Xinyue, p.243
 Jisu Lee, p.254
 Kim, Ja Young, p.243
 Lai Zhichun, p.245
 Lam, Ho Hin, p.241
 Lam, Ying Hei, p.243
 Law, Ho Yi Woody, p.242
 Le Marrec Yves, p.104
 Lee, Yorki, p.242
 Lee, Yun, p.242
 Logvinova Mary, p.241

Longuet Alain, p.102, 104,
 Luigi Antoine, p.256
 Manca Eleonora, p.222, 224, 225, 226, 228
 Mariyat, p.251
 Michalikova Marie, p.245
 Murphy Harriet, p.246
 Musiol Lou, p.254
 Ngai, Tsz Kwan, p.241
 Or, Chun Yiu, p.243
 Papadatos Io, p.244
 Park Yuki, p.245
 Pesant Léa, p.254
 Poinot Alexis, p.256
 Qin, Yue, p.243
 Rousselon Jacques-Emmanuel, p.102
 Scherbakova Karina, p.252
 Schmidt Erik, p.235, 236
 Seck Camille, p.256
 Seohyeon Kim, p.254
 Shokouhidehkordi Golshan, p.246
 Siu, Nga Lam, p.241
 Solomon Dutches, p.247
 Soucheyre Gabriel, p.7, 14, 102, 106, 212
 Sun, Zhouye, p.241
 Teague Lucy, p.247
 Troiscarrés Stéphane, p.102
 Tsang, Chun Leung, p.243
 Tsang, Tsz Wai, p.241
 Tse, Jasmine Elizabeth, p.242
 Vandenberghe Élise, p.256
 Venturi Kolja, p.248
 Weingarten, Sean Wilhelm Foster, p.241
 Xing, Tong, p.243
 Xue, Qing, p.241
 Yang, Jen, p.243
 Yeung, Tsz Wai, p.242
 Yilmaz Adem, p.256
 Yip, Ping Ki, p.241
 Yuen, Ka Hei Hannah, p.242

Réalité Virtuelle

Ciciliato Vincent, p.75, 112
 Deumier Sandrine, p.116
 Havel Christophe, p.112
 Sanborn John, p.120, 121, 122
 Susplugas Jeanne, p.80, 114,
 Wennberg Teresa, p.118

Mme Roselyne Bachelot, Ministre de la Culture,
M. Philippe Chopin, Préfet du Puy-de-Dôme,
M. Marc Drouet, Directeur Régional des Affaires Culturelles
Auvergne-Rhône-Alpes,
M. Olivier Bianchi, Maire de Clermont-Ferrand et Président de
Clermont Auvergne Métropole,
M. Lionel Chauvin, Président du Conseil Départemental du Puy-de-
Dôme,
M. Laurent Wauquiez, Président de la Région Auvergne-Rhône-
Alpes,
M. Dominique Boutonnat, Président du CNC,
M. Karim Benmiloud, Recteur de l'Académie de Clermont-Ferrand,
M. Mathias Bernard, Président de l'Université Clermont Auvergne,
M. Jean-Jacques Genebrier, Directeur général du CROUS Cler-
mont Auvergne.

DRAC Auvergne-Rhône-Alpes : François Marie, Directeur adjoint, Bastien Colas, Directeur du pôle Création, Médias et Industries Culturelles, Jacqueline Broll, Directrice du pôle Action Culturelle et Territoriale, Thomas Kocek, conseiller Arts Plastiques, Marion Wolf, Conseillère Cinéma, Audiovisuel et Arts Numériques, Anne-Noëlle Bouin et Agnès Monier, Conseillères Action Culturelle et Politiques Interministérielles, Thomas David, Gestionnaire instructeur, Corinne Peynaud & Hélène Rongier, Gestionnaires instructrices.

ANCT Massif Central : Paul-Henry Dupuy, Commissaire à l'aménagement du Massif central, Nicolas Bernard, Commissaire adjoint.

Ville de Clermont-Ferrand : Isabelle Lavest, adjointe à la politique culturelle, Sondès El Fafidhi, adjointe à la politique de la Ville, Julie Hamelin, Directrice Générale Adjointe des services, Régis Besse, Directeur de la Culture, Fanny Martin, Marie Pichon, le personnel de la salle Gilbert-Gaillard.
Christine Le Ligné, directrice technique des équipements de spectacle, Bruno Alvy et Jean-Marc Detroyat, Pauline Latellier et le personnel de la Maison de la Culture et de l'Espace Municipal Georges-Conchon.
Hervé Marchand, Hélène Moreno, Dominique Goubault, Christophe Chevalier, Jean Charles Bigay, Christophe Déat et le service communication.
Thierry Pranal, Responsable Service Logistique/DSL, et Nicolas Maryniak.
Centre Camille-Claudet : Iria De Castro, Badhia Bencheikh et Maxime Tauban.

Clermont Auvergne Métropole : Isabelle Lavest, Vice-Présidente déléguée à la Culture et les élus de la commission Culture, Pierre Paturaud-Mirand, Directeur de la Culture, Franck Zimmerman, chef du service action culturelle, Cécile Dupré, cheffe du service Musées et patrimoine, Mélanie Villenet-Hamel, cheffe du service de la lecture publique, Marion Mollard, responsable du pôle administratif et financier, Sophie Changeux, cheffe du pôle Musique-Image, Chloé Peiter, responsable de l'Action Culturelle, Marie Berne, chargée de l'action culturelle Lecture Publique/Bassin de lecture Centre, la Médiathèque de Jaude, la Médiathèque Hugo-Pratt, la Médiathèque Aimé-Césaire, la Médiathèque Jack Lalite, le Centre de documentation de la Jetée, Françoise Dubosclard, Marie Rousset, Vincent Garnier, directeur, Isabelle Carreau-Parcoret et Clermont Auvergne Tourisme.

Conseil Départemental du Puy-de-Dôme : Sébastien Galpier, Vice-Président chargée des collèges, de la culture, du sport et de la vie associative, Alexandre Pourchon, Valérie Bernard, Damien Baldy, Dominique Briat, Sébastien Galpier, Sylviane Khemisti, Patrick Raynaud, Sylvie Leger,

Grégoire Michau, Direction Pôle Aménagement, Attractivité et Solidarité des Territoires, Ivan Karvaix, Direction Accompagnement et développement Culturel des Territoires, Marie-France Sanitas, Direction Accompagnement et développement Culturel des Territoires, Anne-Gaëlle Cartaud, Chef du service Territoires et Actions culturelles, Isabelle Bacusat.

Région Auvergne-Rhône-Alpes : Philippe Bailbé, Directeur Général des services, Chrystelle Laurent-Rogowski, Directrice de la Culture et du Patrimoine, Magalie Dubie, Directrice administrative Culture et Patrimoine, Lionel Chalaye, service de l'action culturelle. Cedric Pelissier, chef de projet « missions transversales », Sandrine Amennouche-Guyon, Marie Harquevaux.

Rectorat : Agnès Barbier, Déléguée Académique à l'Action Culturelle, Laurence Augrandenis et Sophie Debieuvre, Adjointes de la Déléguée Académique à l'Action Culturelle.

Atelier Canopé Clermont-Ferrand : Marie-Adélaïde Eymard, Assistante de Projets, Animation, Culture.

Et par ordre alphabétique :

7 jours à Clermont, Olivier Perrot,
Accès(s) à Cultures électroniques, Jean-Jacques Gay, directeur Agence du service civique,
Association Clermont Massif Central 2028, Patrice Chazottes, directeur, et ses collaborateurs,
Christophe Bascol, Nicolas Blanchard, ACATR
David Beuvt
Château de Goutelas : Gregory Diguët et ses collaborateurs,
Chœur d'Auvergne, Bernard Truno, Président, Blaise Plumettaz, Chef de cœur, Adeline Coste, chargée de mission,
CNC, Pauline Augrain, Directrice adjointe du Numérique, Perrine Vincent, Direction du Numérique / Service de la création numérique, Capucine Millien, gestionnaire DICRéAM,
Comme une Image, Sylvain Godard et ses collaborateurs,
CROUS, Clermont-Ferrand, Richard Desternes et ses collaborateurs,
Le Cube, Clément Thibault, Directeur artistique, Issy-les Moulineux Le Damier, David Cabal, président, Nathalie Miel, directrice, Matty Raphanaud, Romain Bard, Lolita Barse, Agathe Flouvat
Festivals Connexion, Thomas Bouillon et ses collaborateurs,
France Bleu Pays d'Auvergne, Lionel Lepage, Directeur, et toute l'équipe de journalistes,
Galerie Claire Gastaud, Claire Gastaud et Caroline Perrin,
Galerie W, Eric Landau et ses collaborateurs,
Hacnum, Céline Berthoumieux, présidente, Lea Conrath,
Hôtel Artyster, Célia Chéron, directrice, Cédric Bardou
Hyundai, Jean-Samuel Delage, Jorge Fernandes
IADT, Laurent Rieutort, Directeur, Emilie Miraoul-Colin, secrétaire générale
Institut Culturel Italien de Lyon : Anna Pastore et Anne-Marie Giangrande Ivól
Natan Karczmar,
Kinic Communication, Allan Kinic et Damien Boussicut
Christophe Lacouture,
Isabelle Le Marrec
MTEC, Régis Georgeault et Geoffrey Adam
Radio Campus, Barbara Gonçalves, chargée de développement et d'administration,
Scam, Laetitia Moreau, Présidente, Hervé Rony, directeur général, Véronique Boulon, directrice du service Action culturelle, Caroline Chatriot, chargée de l'action culturelle, Images fixes et Écritures et Formes Emergentes, Pascal Goblot, Vice-Président de la commission Écritures et Formes Emergentes, Gilles Couderc, Géraldine

Brézault, Sabine Coudert,
SAS Communication, Aurélien Fleurus, directeur, Nikolas Cham-
bon, webdesigner
Semaine de la Poésie, Thierry Renard, Président, Françoise Lalot,
Sophie Brunet,
Shortfilmdepot, Marie Boussat,
Transcultures, Philippe Franck,
Thermauvergne, La Route des Villes d'Eau, Les Accros du peignoir,
Eric Brut, Léa Lemoine, Marion Vansingle
Université Clermont Auvergne, Bettina Aboab Directrice straté-
gique du Dialogue Science et Société, Laboratoire Magmas et
Volcans, Service Université Culture, Evelyne Ducrot, Directrice,
Caroline Lardy, Pauline Fondard, Michel Durot, Sylvie Delaux, Joann
Guyonnet,
Stéphane Trois Carrés, Alain Longuet
Unis-Cité, Romain Carrier, Directeur, Janick Cordier, coordinatrice
de projets, et tous les volontaires,
Ville de Vic-sur-Cère / Communauté de communes Cère et Goul
en Carladès,
ZKM, Peter Weibel, directeur, Philipp Ziegler, production.

Merci encore

à tous les artistes, tous les amis de la poésie et des arts numériques
pour leur soutien ardent, leur engagement et leur présence
précieuses,
et à tous les stagiaires et tous les bénévoles sans lesquels le festival
ne pourrait fonctionner.

PARTENAIRES INSTITUTIONNELS :



PARTENAIRES 2022 :



... Com 1 Image

RÉSEAUX PARTENAIRES :



PARTENAIRES MÉDIA :



HACnum:

RÉSEAU NATIONAL

DES ARTS HYBRIDES ET CULTURES NUMÉRIQUES

Créé en 2020, HACNUM - le Réseau national des arts hybrides et cultures numériques - réunit plus de 40 structures qui produisent, diffusent et soutiennent la création numérique contemporaine en France.

Fort de la position transsectorielle de ses membres, HACNUM vise à défendre leurs intérêts croisés en mettant en œuvre des actions permettant leur meilleure reconnaissance et en alimentant une réflexion constante sur les transformations du secteur culturel.

Vous êtes une structure intervenante dans le champ des arts hybrides et cultures numériques ?

Vous souhaitez participer à la structuration de ces écosystèmes et profiter d'une mutualisation de ressources ?

Rejoignez-nous !



Plus d'informations sur www.hacnum.org

Contact : coordination@hacnum.org

>>> **VIDEOFORMES 2023**

FESTIVAL ::: 16.03 > 19.03

EXPOSITIONS ::: 16.03 > 02.04