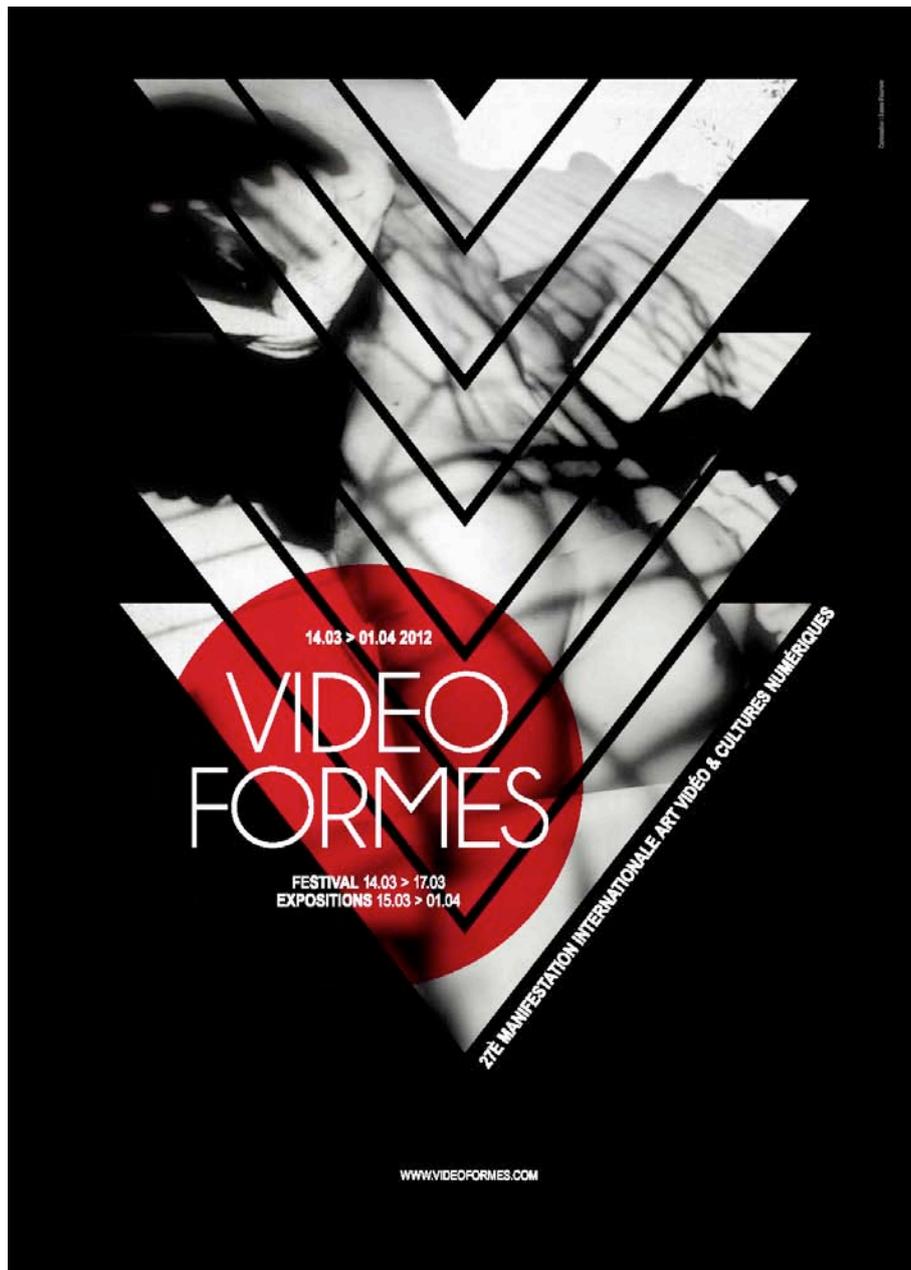


# DOSSIER PEDAGOGIQUE 2012

- ◆ Installations dans l'espace public
- ◆ Expositions d'installations



Bénédicte Haudebourg, professeur correspondant culturel  
Laëtitia Amblard, stagiaire Master action culturelle

VIDEOFORMES - 64, rue Lamartine - 63000 CLERMONT-FERRAND [www.videoformes.com](http://www.videoformes.com)  
04 73 17 02 17 [videoformes@videoformes.com](mailto:videoformes@videoformes.com)

# SOMMAIRE

Introduction	(page 3)
L'art vidéo	(page 4)
Vidéoformes et ses actions jeunes publics	(page 9)
Programme des installations par lieu	(page 11)
Liens avec les programmes scolaires	(page 12)
Les installations par lieu	(page 15)
Lexique : Vocabulaire de l'art vidéo	(page 24)
Bibliographie et sitographie	(page 29)

# INTRODUCTION

« Les grandes œuvres d'art ne sont grandes que parce qu'elles sont accessibles et compréhensibles à tous. »

Léon Tolstoï (1828-1910), *Qu'est ce que l'art ?*

## LE NUMÉRIQUE

« Les technologies numériques sont aujourd'hui inscrites dans la démarche usuelle de nombreux artistes, d'architectes et de créateurs œuvrant au croisement des arts. Elles ne sont pas seulement des technologies de communication, mais elles véhiculent **une nouvelle relation à la matière et à l'immatériel, au relationnel et au social**. Elles induisent de nouvelles questions éthiques, génèrent de nouveaux comportements et de nouvelles démarches artistiques.

L'enseignement des arts plastiques vise le développement du potentiel créatif et sensible de l'élève, une éducation du regard et une culture artistique nourries des œuvres et démarches du passé et d'aujourd'hui. Fondé sur l'expérimentation et la pratique, il apporte les moyens de comprendre les faits artistiques repérables dans les créations de toutes natures.

Il est donc naturel que la formation générale de l'élève **prenne en compte les outils et démarches d'aujourd'hui, soit le numérique**. Le numérique complète la gamme des outils traditionnels. Dans le champ des arts plastiques, l'appropriation artistique du numérique suscite de nouvelles questions, renouvelle ou met en perspective les codes fondamentaux de la création d'images. L'enseignement des arts plastiques doit permettre aux élèves d'explorer ce médium, de l'intégrer dans leur pratique et d'adopter un point de vue distancié à son égard. L'élève doit être à même de distinguer **les images numériques de consommation culturelle** (et il en est abreuvé) des images à **dimension artistique**. Pour ce faire, le passage par les œuvres d'art numérique est indispensable. »

*Extrait de l'intervention de Sylvie Lay, IA-IPR, Poitiers lors du plan National de Formation : nouveaux programmes d'arts plastiques - 7 mai 2009*

**Le présent dossier propose des pistes pédagogiques pour les enseignants sur les installations vidéographiques dans l'espace public et dans les lieux d'expositions du festival Vidéoformes 2012.**

Les artistes présents cette année :

Aire/Marc Blioux  
Laurent Pernot  
Jean-François Cantin  
Nelly Girardeau  
Pablo Lobato  
André Amparo  
Mariana Carranza  
Isabel Rocamora  
Olga Kisseleva  
Reynolds Reynolds  
Robert Croma  
Hee Won Lee  
Anne-Sophie Emard

Cette année, vous découvrirez les installations des deux artistes en résidence à Vidéoformes :

- Laurent Pernot
- Nelly Girardeau

Les artistes de Vidéoformes investissent l'espace public de la ville et les espaces privés des lieux d'expositions. Nous vous proposons dans ce dossier, un bref historique de l'art vidéo en général, ainsi qu'une lecture thématique des différentes œuvres présentées durant le festival Vidéoformes, en lien avec les programmes scolaires. Vous pourrez également retrouver, à la fin de ce dossier, un lexique vous permettant de vous y retrouver dans le langage techniciste de la culture numérique, ainsi que des références utiles en lien avec les programmes scolaires, ce qui vous permettra d'aborder les principaux thèmes avec votre classe.

# L'ART VIDÉO

On considère souvent que la vidéo est fille du **cinéma** et de la **télévision**. Elle est avant tout outil et matériau dans les mains des artistes qu'ils soient plasticiens, musiciens, chorégraphes ou cinéastes.

Marcel L'herbier, dans "*l'inhumaine*" (Film muet, 1924), pressentait un système de communication global voué à la diffusion des arts de par le monde, comme une télévision, voire une sorte d'Internet. Il est remarquable que, dans le même temps, la télévision fut scientifiquement et techniquement inventée.

**L'image vidéo** « signal électrique » est un balayage de lignes, une trame entrelacée qui, point par point, va se distinguer de l'image télévisuelle, dont elle est issue, en devenant matériau aux mains des artistes. Elle emprunte les supports (nombre de moniteurs jalonnent l'histoire de l'art vidéo) et dès ses origines, elle est soutenue par ses diffuseurs (les chaînes de télévision WGBH de Boston en 1950 et KQED de San Francisco en 1970). Matériels et canaux télévisuels ainsi mis à disposition des artistes permettent des premiers tâtonnements, expérimentations dans une période d'émancipation propice à l'émergence du fait artistique. L'hétérogénéité de l'époque, des pratiques artistiques, et bientôt la diversité des lieux de création, rendent possible la rencontre non fortuite de la vidéo avec la sculpture, la musique, la performance, le vivant.

**Qu'est-ce que l'outil vidéo ?** Un outil nouveau qui se caractérise par sa relative légèreté et son immédiateté. L'accès à un résultat est dès lors instantané : on peut voir ce que l'on vient de tourner dans l'instant. Cet outil se différencie ainsi de manière radicale de l'outil cinématographique qui fait nécessairement appel à une chaîne de production longue et complexe. À ses débuts, dans les années soixante, la vidéo devient l'outil idéal entre les mains de groupes de jeunes militants politiques et sociaux et des artistes.

Dans le milieu artistique, **Wolf VOSTELL** (1932-1998) et **Nam June PAIK** (1932-2006) posent les fondements de l'**art vidéo**. Ils sont tous deux des éléments remarquables du mouvement néo-dadaïste **Fluxus**, héritier proclamé de Marcel Duchamp et de ses ruptures surréalistes. Ils développent cependant des approches différentes : revendicative et critique pour Vostell, plasticienne pour Paik.

- **Nam June PAIK** explore les capacités de la vidéo et l'exploite comme un plasticien, un musicien, un performeur. Il se saisit de cette nouvelle matière électronique, visuelle et sonore, pour en jouer, pour innover. En 1963, lors d'une exposition à la Galerie Parnasse de Wuppertal, en Allemagne, le Coréen s'aperçut qu'en approchant un aimant du tube cathodique d'un poste de télévision, ils en altéraient les composantes électroniques. Nam June Paik "*préparerera*" alors 13 téléviseurs en transformant les circuits électroniques tout comme son ami John Cage "*prépare*" ses pianos dès 1938. Ce premier geste créateur s'inscrit dans l'évolution de l'art des années soixante. Pour Paik ce fut le commencement d'une réflexion sur les possibilités de la distorsion de l'image télévisée. Ses recherches devaient donner naissance à l'art électronique, ou art vidéo. Nam-June Paik commence à penser à la vidéo en termes artistiques. Il marque le début d'une période de recherches et d'expérimentations débridées au travers desquelles, déformations, étirements des images, jeux sur la matière vidéoplastique elle-même sont tout à fait caractéristiques. Paik part ensuite au Japon étudier les propriétés de l'image couleur, et met alors au point **le premier synthétiseur d'images** qui permettra de générer n'importe quelle forme colorée à partir de l'image noir et blanc, n'importe quel son, et qui peut mélanger tous les genres: musique, théâtre, discours, danse, images, spots publicitaires.
- **Wolf VOSTELL**, qui a vécu son adolescence pendant la période nazie et la seconde guerre mondiale, ne se départira jamais, dans son travail sur l'image en mouvement, de cette méfiance viscérale vis-à-vis de la télévision : il n'a cessé de dénoncer sa capacité à formater les esprits, son utilité propagandiste. La violence de Vostell à l'égard de la télévision est à la hauteur de celle qu'il entend dénoncer : il propose, par exemple, au spectateur d'entourer son téléviseur avec du fil de fer

barbelé, de le couler dans du béton et de l'asperger avec des tartes à la crème tout en continuant à regarder le programme" (L'œuvre, *La Chambre Noire* de 1958 est un environnement dans lequel il évoque les massacres d'Auschwitz et de Treblinka. Le téléviseur entouré de barbelé diffuse un programme déréglé) (performance ou happening "Fluxus").

Les recherches de ces deux artistes s'inscrivent dans la foulée de prédécesseurs tels qu'**Allan KAPROW** avec ses "events" et ses "happenings" auxquels participait le très influent compositeur et musicien **John CAGE**. C'est d'ailleurs dans la classe de composition de John CAGE qu'un certain nombre d'artistes du courant Fluxus étudièrent. PAIK et VOSTELL vont entraîner plusieurs artistes dans leur sillage. Ils participent au développement d'une typologie d'œuvres nouvelles : les events, les happenings, les performances et les installations :

> **Ils écrivent les figures syntaxiques de l'art vidéo** : **Steina** (1940) et **Woody VASULKA** (1937) travaillent particulièrement les interactions et interférences du son et de l'image en liaison avec la question du point de vue. (Exemple : la « *machine de vision* » faite de caméras rotatives et de miroirs sphériques, jeux musicaux et visuels à 360°, signaux captés, images déformées), **Ed EMSHWILLER** (1925-1990), etc. ...

> **Ils imaginent et développent des outils, des robots**, comme le synthétiseur de couleurs de Nam June PAIK et l'ingénieur **Shuya ABE**.

> **Ils étendent leur champ d'intervention à la sculpture** (Nam June PAIK, et sa *Famille de robots* par exemple, **Bruce NAUMAN**, Shigeo KUBOTA avec *Nu descendant l'escalier* (Duchamp), vidéo sculpture de 1975, etc.), à l'installation (Nam June PAIK, Wolf VOSTELL, Steina et Woody VASULKA, ...) et aux performances (Nam June PAIK, Wolf VOSTELL, Steina et Woody VASULKA, ...), précédant ainsi les futures hybridations de tous les champs de l'art telles qu'elles sont admises et pratiquées largement aujourd'hui.

En France, **Jean-Christophe AVERTY** (1928) crée avec Igor BARRERE, François CHATEL, Pierre TCHERNIA et Alexandre TARTA, un premier "laboratoire" en lançant la *Société de production "Vidéo"*.

Vers la fin des années 1960, la société Sony crée le Portapak, ancêtre lointain du caméscope. C'est Nam June PAIK qui l'utilisera le premier en filmant depuis un taxi la ville de New York, alors qu'il se rend au Café Gogo sur Bleecker Street pour présenter cette bande-vidéo en Octobre 1965. Il s'agit d'un ensemble caméra et magnétoscope portable. Cette invention libère les artistes comme le tube de peinture avait libéré les peintres de la contrainte de l'atelier.

À Düsseldorf en Allemagne, **Terry SCHUM** crée la "TV Gallery", à New York, **Pontus HULTEN** invite pour la première fois des œuvres d'art vidéo au Museum of Modern Art de New York et notamment « La Machine à faire de l'âge mécanique », à laquelle participe Nam June PAIK.

En Europe, à l'instar des chaînes nord américaines, les chaînes de télévision ouvrent les portes de leurs laboratoires de recherche aux artistes et aux expérimentations : **Pierre SCHAEFFER** (1910-1995) prend la tête du Groupe de Recherche Image à l'ORTF et la Télévision française commande à **Jean-Luc GODARD** (1930) le *Gai Savoir*. Il sera tourné en studio en décembre 1967 et monté après Mai 68. En déconstruisant la structure narrative traditionnelle du cinéma, Jean-Luc GODARD explore les capacités critiques et éducatives de la vidéo multiplication des ralentis, incrustation de textes, mode simplifié du reportage. Jean Luc Godard approfondit les potentialités du médium en regard du cinéma : « *La vidéo m'a appris à voir le cinéma et à repenser le travail du cinéma d'une autre manière. Avec la vidéo, on revient à des éléments plus simples. En particulier avoir le son et l'image ensemble* ». La vidéo devient un outil supplémentaire (facilités de tournage et de montage) pour les cinéastes militants. **Jean-Luc GODARD** et **Chris MARKER** (1921) manipulent les premières caméras Sony 2100 1/2 pouce noir et blanc pour réaliser des tracts bruts qui seront diffusés sous la forme d'un magazine de "contre-culture" intitulé *Vidéo 5* dans la librairie de François MASPERO à Paris.

C'est essentiellement avec les artistes de la "deuxième génération" comme **Gary HILL** (1951), **Bill VIOLA** (1951), **Bruce NAUMAN** (1941), **John SANBORN** (1954) aux Etats-Unis, que le public et les institutions découvrent l'étendue des possibilités de la création vidéo (et plus tard du "numérique") et sa capacité de

réaliser des images et des sons conceptuels, abstraits ou synthétiques.

En Belgique, **Jacques LIZENE** (1946), **Jacques-Louis NYST** (1942-1996) et **Jean-Pierre RANSONNET** (1944) jouent un rôle important sur la scène artistique.

En Espagne, **Antoni MUNTADAS** (1942), représente la première génération de plasticiens vidéastes espagnols.

En 1971, à **New York**, création du *Kitchen, Center for Video, Music, Performance and Dance* par Steina et Woody VASULKA : il présente, produit et distribue des travaux d'artistes, notamment ceux des vidéastes. À New York également, **Howard WISE** (1903-1989) crée le *Electronic Arts Intermix*.

La vidéo est aussi un outil de captation des performances : pour la première fois, **Gina PANE** (1935-1990) se fait filmer afin de conserver les traces de l'action *Nourriture/Actualités TV/Feu* dans un appartement parisien.

La télévision écossaise retransmet dix œuvres du vidéaste **David HALL** (1937) : l'émission s'intitule "TV Interruptions" et est le premier exemple d'émission artistique à la télévision britannique.

Au début des années 1980, la technique du standard VHS et les progrès dans le système couleur permettent une production moins chère et une meilleure qualité technique. Les possibilités de traitement électronique des images enregistrées par la caméra connaissent elles aussi une évolution fantastique.

En 1977, la *DOCUMENTA 6* à Cassel en Allemagne a pour thème principal l'art et la vidéo. Dans la foulée de cette *DOCUMENTA*, les institutions culturelles prennent en compte les projets vidéo et un système de subventions se met en place. Cela permet à davantage d'artistes, notamment des jeunes, d'aborder ce média. Il s'ensuit une augmentation des productions qui conduit à la création de festivals vidéo réguliers, lesquels décernent des prix. **Le Festival de Locarno** est la plus ancienne des manifestations de ce type. Les comportements artistiques ainsi que le climat culturel général changent. C'est dans l'évolution du vidéo-clip au sein de l'industrie de la musique pop que se manifeste principalement la transition menant des apports intermédiés qui avaient imprégné les expériences culturelles d'après-guerre, à la perspective multimédia, dont les applications dans la culture quotidienne battent aujourd'hui leur plein.

Aujourd'hui, la vidéo s'est non seulement imposée comme un art à part entière, mais elle a en outre infusé tous les champs de l'art contemporain : de la musique au spectacle vivant en passant par toutes les formes des arts plastiques, la peinture, la photo... La vidéo est aussi devenue un médium extrêmement banal parce qu'aussi accessible que peut l'être l'acte d'écrire ou de chanter. Elle est le moyen de communication et de création le plus répandu à l'échelle de la planète grâce à Internet qui permet d'éditer et diffuser de la vidéo, d'échanger, de collaborer, et d'innover : de nouvelles formes se font jour au fur et à mesure de l'innovation technologique telles que le vjing (mixage en direct d'images vidéos lors de concert/performances) et les œuvres collaboratives par Internet. L'art vidéo est reconnu dans l'institution muséale et prend de nouvelles formes. Une partie de l'art vidéo passe le relais aux arts technologiques : arts multimédia et environnements virtuels.

**L'art vidéo** est un art du temps (time based art), le spectateur pour l'appréhender doit prendre le temps de la durée choisie par l'artiste comme il peut le faire pour une oeuvre musicale par exemple. Parmi les nombreux artistes de ce début du XXIème siècle, en voici quelques-uns dont les recherches explorent les innombrables possibilités de la mise en espace des projections vidéo : Pipilotti RIST, Douglas GORDON, FISCHLI et WEISS, Matthew BARNEY, Pierrick SORRIN, Pierre HUYGUE, Sam TAYLOR-WOOD, Natacha MERRIT, Gillian WEARING... Robert CAHEN, Peter FISCHER, Paolo ROSA avec *STUDIO AZZURO*, Alain FLEISCHER, Sylvie BLOCHER ... Michel JAFFRENOIU, Tony OURSLER.

# L'INSTALLATION

L'**installation** est un genre de l'art contemporain qui désigne une œuvre combinant un ou plusieurs médias, se réalisant dans un **espace singulier** et sollicitant souvent la **participation du spectateur**. Certaines installations sont conçues pour un lieu d'exposition bien particulier.

Les installations se sont surtout développées à partir des années 1960, même si l'on peut trouver des prémices de cette forme d'art avec les *ready-made* de **Marcel Duchamp** ou chez certains **artistes surréalistes** ou **Dada** (comme **Kurt Schwitters**). **Mouvement Dadaïste dès 1916**.

Voir le site sur les films dadaïstes : [http://www.youtube.com/watch?v=oeosT\\_6vG7q&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=oeosT_6vG7q&feature=related)

La première installation *éphémère*, conçue pour être détruite après une brève exposition, a été réalisée en 1956 à Barcelone par le poète catalan **Joan Brossa** :

[http://www.youtube.com/watch?v=GSLQsd1qo\\_I&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=GSLQsd1qo_I&feature=related)

Les installations mettent en scène, dans un arrangement qui a sa propre dynamique, des médias traditionnels comme la peinture, la sculpture, la photographie, mais le plus souvent des médias plus récents comme les projections (film, vidéo), le son, l'éclairage.

Dès le début des années 1980, les artistes français **Jean-Robert Sedano** et **Solveig de Ory** réalisent des installations visuelles et sonores interactives en utilisant des moyens analogiques et numériques. À partir des années 1990 les installations font de plus en plus appel à l'informatique soit pour en piloter les effets soit pour en constituer le médium principal. Ainsi se sont développées les installations interactives (**Perry Hoberman**, **David Rokeby**), d'art numérique et d'art immersif (**Jeffrey Shaw**, **Maurice Benayoun**). Le spectateur est pris à parti et compose également avec et dans l'œuvre. Il ne fait plus que tourner autour ou entrer comme dans un Pénétrable, il participe de sa voix, ou avec son corps grâce à des capteurs à la création en temps réel du contenu de l'installation.

## L'INSTALLATION INTERACTIVE :

La science et l'art sont de plus en plus étroitement imbriqués aujourd'hui. Pour Annick Bureau, critique d'art, chercheuse et commissaire d'exposition dans le domaine de l'art et des technosciences :

« L'interactivité désigne la (les) relation(s) des systèmes informatico-électroniques, avec leur environnement extérieur. L'œuvre interactive est un objet informationnel, manipulable. On peut distinguer deux registres de l'interactivité : celle avec un agent humain et celle sans agent humain. Dans ce deuxième cas, l'agent peut être un élément de la nature ou de l'environnement. Avec l'art interactif, le spectateur et/ou l'environnement deviennent des éléments de l'œuvre, au même titre que les autres éléments qui la composent. »

Extrait des textes de l'Education Nationale, contenu pour les classes de Terminale :

« - Le corps physique du spectateur, confronté à l'œuvre (peinture, photographie, images animées ; sculpture, installation ; environnement, architecture et paysage) fait l'expérience du point de vue, d'une perception associée à son déplacement ainsi que d'une immersion dans un espace englobant. Le corps de l'acteur et celui du spectateur sont l'un et l'autre engagés dans un processus de sensation, d'émotion, de perception et d'appropriation. »

Tunnel sous l'Atlantique (1995)  
**Maurice Benayoun** :  
Installation interactive de réalité virtuelle reliant les villes de Paris et Montréal.



## Brèves biographies d'artistes cités dans cette présentation :

**John Cage** (1912 / 1992), américain, compositeur, poète, plasticien, philosophe, inspirateur entre autres, du mouvement Fluxus. Célèbre pour sa composition **4'33''**, silence permanent pour une interprétation pendant laquelle il/elle ne joue pas. Le travail de John Cage s'appuie sur la recherche et l'expérimentation. Cage, élève de Schoenberg, avait, dans la lignée de Satie, inventé une méthode de composition a-subjective, qui intégrait simultanément dans l'œuvre musicale le public et la réalité des sons environnants. Il collabora dès 1952 au *Black Mountain College* avec **Merce Cunningham**, **Robert Rauschenberg** lors de manifestations mêlant vidéo, sculpture, action, danse.

**Nam June Paik** (1932 / 2006), sud-coréen, artiste. Il est considéré comme l'artiste fondateur du mouvement d'art vidéo. L'histoire de l'art vidéo orientera toute sa vie. Après des études d'histoire, d'esthétique, de musique et d'art, il devient membre du groupe **Fluxus** en 1961. Il s'intéresse à l'image, s'interroge sur le module télévisuel et à la matière vidéoplastique proprement dite, grâce à ses sculptures vidéo, mais aussi à ses installations.

**Wolf Wostell** (1932 / 1998) allemand, artiste plasticien. Considéré comme un des pionniers de l'**Environnement**, du mouvement **Fluxus**, de l'**art vidéo** et du **happening** ; il est l'inventeur du principe du « dé-collage » et travaille sur un plan sociologique et politique, critiquant la société de consommation, questionnant dans ses œuvres des enjeux forts tels que la récupération et le rebut comme matériau de création.

**Gary Hill** (1951) américain, artiste. Il se consacre à la sculpture jusqu'en 1973. Il sonorise ses sculptures en acier en plaçant à l'intérieur des magnétophones (dans lesquels) des bandes montées en boucle produisent des sons électroniques. Gary Hill est reconnu pour ses bandes et ses installations vidéo qui dématérialisent de plus en plus l'image comme si elle se trouvait en suspension dans un espace insaisissable. La question de la réception de l'œuvre par le spectateur y est patente.

**Bill Viola** (1951) américain, artiste. Il s'est principalement illustré par la création d'**installations vidéo monumentales**, et par ses premières vidéos expérimentales. Ses dispositifs vidéo interrogent **le temps, le langage, le son et la perception** dans des atmosphères étranges voir inquiétantes. Les quatre éléments : air, eau, terre, feu, se mêlent aux rituels humains ordinaires : naissance, respiration, sommeil, mort...etc. dans des dispositifs complexes, enveloppant, immergeant totalement le spectateur.

**Marcel Duchamp** (1887 - 1968) peintre, plasticien français, naturalisé américain en 1955. Inventeur des **ready-made** au début du xx<sup>e</sup> siècle, sa démarche artistique exerce une influence majeure sur les différents courants de l'art contemporain. Le **ready-made** est un objet considéré comme une œuvre d'art. La technique des **ready-made** consiste, initialement, à simplement choisir un objet manufacturé et le désigner comme œuvre d'art. Initiée par Marcel Duchamp, cette démarche a donné naissance à une grande partie des pratiques artistiques actuelles, qu'elles s'en réclament ou s'en défendent.

# VIDEOFORMES

VIDEOFORMES est une association et une **manifestation de référence internationale** sur la scène contemporaine de l'art vidéo et des cultures numériques. Espace permanent de création, de production, et de diffusion, VIDEOFORMES présente **vidéos, installations, performances, créations numériques pluridisciplinaires**. Ses actions traduisent ses missions d'observation, de soutien aux projets et aux artistes émergents, de médiation et de formation des publics qui s'inscrivent dans des réseaux locaux, nationaux ou internationaux. Outre sa manifestation annuelle d'art vidéo et cultures numériques, VIDEOFORMES propose des **résidences d'artistes**, une **revue trimestrielle** (Turbulences Vidéo), des **Archives Numériques**, des **vidéobars** (présentations expérimentales) dans sa Galerie de l'Art du Temps, des séries de portraits vidéo d'artistes, et des opérations collaboratives (Vidéocollectif, Cadavres exquis, etc.). VIDEOFORMES est membre fondateur du portail 24-25.fr

## LES ACTIONS JEUNES PUBLICS

> **Concours de création vidéo Une Minute** - Projection des vidéos reçues le **14 Mars** de 14h à 17h au **CRDP** (14h école, 15h collège, 16h lycée, 17h enseignement supérieur)

Vidéoformes organise au niveau national un concours de création vidéo, soutenu par la **Fondation Varenne**, la **DRAC d'Auvergne** et le **Rectorat de Clermont-Ferrand**. Ce concours est ouvert à tous les jeunes, aux établissements scolaires comme aux associations. Il existe **4 catégories** pour la diffusion et l'établissement du palmarès : **école, collège, lycée, enseignement supérieur**. La seule contrainte est de se tenir à **une minute de réalisation**. Tous les genres, tous les sujets, toutes les techniques de production d'images en mouvement sont acceptés.



> **Exposition Installations Jeune Vidéo**

Du **21 mars** au **3 avril 2012** au **CRDP d'Auvergne**, **15 rue d'Amboise**, **Clermont-Ferrand** - du lundi au vendredi de 9h à 17h -

Cette exposition s'inscrit dans le cadre du projet fédérateur art vidéographique « Installations Jeune Vidéo » proposé par Vidéoformes, en partenariat avec le Rectorat de Clermont-Ferrand, la DRAC d'Auvergne et le CRDP d'Auvergne, dans une démarche d'éducation à l'image et aux arts vidéographiques référencés dans les nouveaux programmes. Il permet de sensibiliser les élèves à l'art contemporain et leur apporte une expérience collective de réalisation d'un projet.

> **Programmes vidéo scolaires** - Le **22 Mars** de 9h à 17h30 au **CRDP** (9h et 14h programme école, 10h programme collège, 15h programme lycée)

**Vidéoformes** et le **CRDP d'Auvergne** proposent un accueil des établissements scolaires au CRDP pour découvrir les vidéos du concours Une Minute, et une programmation adaptée à travers 3 programmes

spécifiques de vidéos sélectionnées parmi les films reçus pour le concours international de création vidéo :  
**Ecole - Collège - Lycée.**

Un **prix du Jeune Spectateur** est décerné à un artiste diffusé dans les programmes vidéo scolaires grâce au soutien de la Fondation Varenne et aux votes des élèves spectateurs, après chaque projection.



# PROGRAMME

## Les installations vidéo et multimédia par lieu

### EXPOSITIONS 15 mars > 01 avril

**Place de Jaude** · du 15 au 18 mars  
Aire / Marc Blieux (France) - *Synchronicity*

**Chapelle de l'hôpital Général**  
Rue Sainte Rose - Clermont-Ferrand · Du mardi au dimanche de 10h à 18h  
Laurent Pernot (France) - *Whoever you are*

**La Tôlerie**  
10, rue de Bien-Assis - Clermont-Ferrand · Du mardi au samedi de 14h à 18h

Jean-François Cantin (Canada) - *Chroma*  
Nelly Girardeau (France) - *La surface du monde*  
Pablo Lobato (Brésil) - *Overturnd Bronze*  
André Amparo (Brésil) - *The Recollection Box*  
Mariana Carranza (Uruguay/Allemagne) - *Constelaciones*  
Isabel Rocamora (Royaume-Uni) - *Peur, Défense, Disparition*  
Hee Won Lee (Corée du Sud/France) - *108*

**Centre d'animation Camille Claudel**  
Centre Blaise-Pascal - 3, rue Maréchal-Joffre - Clermont-Ferrand  
· Du lundi au samedi de 14h à 19h (fermé le lundi 19 Mars)

Aire / Marc Blieux (France) - *Synchronicity* < du 20/03 au 31/03 >  
Olga Kisseleva (Russie/France) - *Double vie*

**Galerie Gastaud**  
5/7, rue du Terrail - Clermont-Ferrand · Du mardi au samedi de 14h à 19h  
Anne-Sophie Emard (France) - *Les étendues*

**Musée d'Art Roger-Quilliot**  
Place Louis Deteix - Clermont-Ferrand · Du mardi au vendredi de 10h à 18h, samedi & dimanche  
de 10h à 12h et de 13h à 18h  
Reynold Reynolds (USA/Allemagne) - *La Trilogie des secrets*  
Robert Croma (Royaume-Uni) - *La descente*

**CRDP d'Auvergne (Centre régional de documentation pédagogique)**  
15, rue d'Amboise - Clermont-Ferrand · Du lundi au vendredi de 9h à 17h  
Anne-Sophie Emard (France) - *My soul-shift*

**CROUS (Centre régional des œuvres Universitaires et Scolaires)**  
25, rue Etienne Dolet - Clermont-Ferrand · Du lundi au vendredi de 12h à 14h  
Sélection de vidéos d'étudiants (ESACM, *L'Œil d'Oodaq*) < du 12/03 au 31/03 >

**Musée Mandet**  
14 rue de l'Hôtel de Ville 63200 Riom · du 24/02 au 22/04 ·  
Du mardi au dimanche de 10h à 12h et de 14h à 17h30  
Laurent Pernot (France) - *La mémoire intermittente*



# LES INSTALLATIONS DU FESTIVAL 2012

**Les artistes** : Aire (Marc Blieux....) // Andre Amparo // Jean-François Cantin // Mariana Carranza // Robert Croma // Anne-Sophie Emard // Nelly Girardeau // Olga Kisseleva // Hee Won Lee // Pablo Lobato // Laurent Pernot // Reynold Reynolds // Isabel Rocamora.

Liens avec les programmes scolaires : Nous vous présentons **les artistes et les différentes installations par lieu d'exposition**. Chaque œuvre est reliée à une ou plusieurs thématiques abordées dans les **programmes scolaires** d'arts plastiques (et histoire des arts, cinéma-audiovisuel), de la 6<sup>e</sup> à la terminale, tout en tenant compte des **références artistiques** que l'œuvre fait apparaître, afin de permettre un prolongement en classe.

PROGRAMME COLLÈGE	ŒUVRES / DISPOSITIFS	OUVERTURES
<p><b>3<sup>ème</sup></b> : Œuvre et spectateur. L'espace comme dimension de dialogue entre œuvre et spectateur. L'espace comme dimension de la réalité à expérimenter physiquement.</p>	<p><b>Mariana Carranza</b> : Constelaciones</p> <p>Installation interactive de <b>MarcBlieux</b> : SynchroniCity</p> <p><b>Isabel Rocamora</b> : Peur, Défense, Disparition</p> <p>Installation vidéo de <b>Pablo Lobato</b> : Overturned Bronze</p> <p>Projet d'<b>Olga Kisseleva</b> : Double Vie</p>	<p><b>Sotto</b>, les pénétrables (1973)</p> <p><b>Martin Creed</b> Work 201 ( 2005)</p> <p>Ces installations instaurent toutes un dialogue avec le spectateur, on s'interrogera sur notre place, notre rôle physique dans ces pièces audio visuelles et sur le nouvel espace-temps qu'elles engendrent.</p> <p>Voir <i>Reflecting pool</i> de <b>Bill Viola</b> <a href="http://youtu.be/D_urrt8X0I8">http://youtu.be/D_urrt8X0I8</a></p> <p>La place du corps dans l'œuvre de Pablo <b>Lobato</b> entre profane et sacré, documentaire et surgissement d'un réel amplifié. Le corps militaire chez Isabel <b>Rocamora</b>. Le corps stellaire et celui du spectateur chez Mariana <b>Carranza</b>. Le corps hybride chez Olga <b>Kisseleva</b>.</p> <p style="text-align: center;"><b>MOTS CLEFS</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">Interactif, Corps, Virtuel, 3D mouvement, Espace</p> </div>
<p><b>4<sup>ème</sup>, 5<sup>ème</sup></b> : Image, œuvre et réalité/: Image œuvre et fiction</p>	<p><b>Laurent Pernot</b> : La mémoire intermittente. <b>Nelly Girardeau</b> : La surface du Monde.</p>	<p>On s'interrogera sur la place de la photo et la notion de paysage pour ces artistes qui élaborent des espaces géographiques singuliers qu'ils soumettent à notre mémoire et imaginaire collectif.</p> <p>Musique, mots, textes sont associés en une sorte de fiction poétique.</p>

	<b>Anne-Sophie Emard</b> : Les Etendues, installation vidéo et sur Internet.	Espace, Photos, Fiction lumière, Imaginaire collectif, Identité
6 <sup>ème</sup> : L'objet, et l'œuvre	<b>André Amparo</b> : The recollection box installation vidéo // <b>Hee Won Lee</b> : 108 installation vidéo	Boîtes de conservation de mémoire d'amours ou installation mémorielle avec 108 boîtes à musique devant un écran. (L'objet boîte à musique, ici, est à la fois par le son, symbole d'une lettre composant un texte ; et par sa valeur d'objet, métaphore du souvenir d'un enfant orphelin. Œuvre utilisant l'écriture comme en littérature combinatoire, dans les travaux de l' <b>Oulipo</b> .  Dans <i>Cent mille milliards de poèmes</i> de <b>Raymond Queneau</b> le lecteur manipulant les bandes de papier contenant chacune un alexandrin peut créer une infinité de poèmes.  Ces 2 installations oscillent entre le documentaire et le souvenir intime.
PROGRAMME LYCEE	ŒUVRES / DISPOSITIFS	OUVERTURES
Première et Terminale, option : La représentation et la présentation  - Les procédés de représentation.  - Les codes cinématographiques Inscription dans un espace. Figuration et construction.	<b>André Amparo</b> : The recollection Box// <b>Laurent Pernot</b> : La mémoire intermittente // <b>Robert Croma</b> : La descente Installation vidéo //  <b>Anne-Sophie Emard</b> : Les étendues et My soul-shift	On peut évoquer le travail d'installation d'espaces de mémoire de l'artiste <b>Chiharu-shiota</b> , comparé à la mémoire des photographies de famille de <b>Laurent Pernot</b> <a href="http://www.chiharu-shiota.com">http://www.chiharu-shiota.com</a>  L'usage de l'internet chez A.Sophie Emard contribue à l'élaboration de ses paysages images : une autre image-construction, une image-pensée.
Terminale : Œuvre et corps / Figuration et temps conjugués / Question de la	<b>Laurent Pernot</b> : Whoever you are Installation sonore et lumineuse //	Références picturales dans l'œuvre de <b>Reynold Reynolds</b> : <i>Les désastres de la guerre</i> , gravures de <b>Francisco de Goya</b> entre 1810 et 1815 Lire l'interview de <b>Jérôme Glicenstein</b> : <i>La place du sujet dans l'œuvre interactive</i> : <a href="http://www.ciren.org/artifice/artifices_4/glicen.html">http://www.ciren.org/artifice/artifices_4/glicen.html</a>

<p>relation de l'image et du temps / Travail des temporalités, grande diversité: Cette conjugaison des temporalités esthétiques et du présent de l'image, auquel s'ajoutent ses propres devenirs, permet de poser les questions de l'œuvre.</p>	<p><b>Isabel Rocamora :</b> Peur, Défense, Disparition // <b>Mariana Carranza</b> Constelaciones, installation interactive // <b>Projet d'Olga Kisseleva</b> Double Vie // <b>Reynold Reynolds</b> La trilogie des secrets.</p>	<p>Notion de temps avec <b>J.F Cantin</b> : « Ce qui sous-tend l'image, c'est le temps. C'est ce qui m'intéresse fondamentalement. Je travaille avec des outils qui amènent le spectateur à questionner son regard dans le temps, car on perçoit le réel dans un continuum temporel. Entretien avec Jean-François Cantin « <i>Qu'est-ce que le réel? ( Et surtout ) comment en rendre compte?</i> » Revue : ETC., Numéro 42, juin-juillet-août 1998, p. 27-30 <a href="http://www.erudit.org/culture/etc1073425/etc1114765/459ac.html?vue=resume">http://www.erudit.org/culture/etc1073425/etc1114765/459ac.html?vue=resume</a></p> <p><b>Voir Bill Viola et sa conception de l'espace-temps ( cité dans le programme de collège 3<sup>ème</sup> )</b></p> <p>Toutes ces installations qui collaborent avec le domaine scientifique proposent une interaction avec le spectateur que nous sommes et au-delà nous prennent à partie, nous implique autour de la question du devenir de l'homme, de la mémoire collective, de la transmission. À mettre en relation avec l'exposition de <b>Jan Fabre</b>. <a href="#">Jan Fabre délivre les reliefs des ombres de l'heure bleue (Interview au MAM de Saint-Etienne)</a></p> <div data-bbox="759 965 1023 1368" data-label="Image"> </div> <p>« Remplir le vide, habiter l'espace, vaincre le temps, transcender la matière et la couleur dans une blessure universelle »</p>
---	---	---

> **Place de Jaude du 15 au 17/03 /// Installation dans l'espace public**

> **SynchroniCity /// installation interactive // Marc Blieux (France)**



2011-2012 / production AIRE / association Artefact.

SynchroniCity est une création collaborative initiée par Marc Blieux. Elle se construit avec la participation d'artistes internationaux et du public. Cette œuvre s'inscrit dans la continuité du projet *AIRE Ville Spatiale* lancé en septembre 2009 sur la plateforme numérique 3D temps réel Second Life, posant la première couche d'un monde virtuel subjectif.

Une installation interactive permettra à chacun d'interagir directement par le corps avec les créations 3D : face à un écran projetant l'image de l'espace virtuel 3D en temps réel, l'utilisateur se déplacera et interagira, directement avec les mouvements de son corps. Un dispositif de captation par infrarouge permettra de repérer le corps physique, qui sera alors associé à un avatar dans l'espace virtuel. Il pourra se déplacer à travers les créations issues des diverses contributions collaboratives. Les interactions de l'utilisateur provoqueront des apparitions d'objets, de particules lumineuses, de sons qui construiront et déconstruiront l'espace virtuel 3D. Une création éphémère, une chorégraphie sensorielle, une écriture du corps, à créer selon sa propre subjectivité. Mais *SynchroniCity* est également un parcours physique dans Clermont-Ferrand par la réalité augmentée. Un film complètera ce dispositif.

<http://aire-ville-spatiale.org/synchronicity>

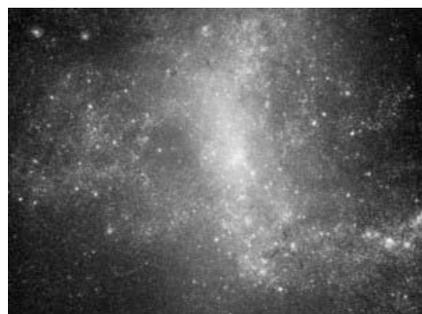
**Marc Blieux** est né en 1970 à Vichy. Il se définit comme un chercheur. Après des études en biologie végétale, cette recherche se déplace dans le champ artistique. En 2000, il crée le centre *Epsilo* et développe une théorie posant que les flux de subjectivité sont des transmissions d'énergie. Pour lui, l'apport de la physique quantique à la construction d'un nouveau modèle de pensée ne peut être opérant qu'en comprenant ses implications dans la vie de chacun de nous.

Ce n'est donc pas la création d'œuvres isolées dans un système clos qui l'intéresse mais la réalisation d'expériences prenant en compte les 3 écologies : naturelle, sociale et psychique, tel que l'a défini Félix Guattari. Marc Blieux développe ses projets aussi bien dans une école qu'un centre d'art. En 2006, c'est avec le projet AIRE que la structure artistique avec laquelle il travaille, devient la première association française à s'implanter sur la plate forme numérique 3D Second Life. En 2010, c'est un musée national dont le projet, initié et développé par Marc Blieux, sera lauréat « service culturel innovant » du Ministère de la Culture.

> **Chapelle de l'hôpital Général**

> **Whoever you are /// Installation sonore et lumineuse // Laurent Pernot (France) / 2012**

**Création en résidence** avec le soutien de Clermont Communauté et de la DRAC d'Auvergne. En partenariat avec La Galerie Odile Ouizeman à Paris et le Musée Mandet de Riom.



*Whoever you are* s'inspire d'un projet historique conçu par la NASA qui consistait à envoyer des messages dans l'espace, à l'attention d'éventuels extra-terrestres.

A bord de sondes propulsées dans l'espace dès le début des années 70, des disques contenant de nombreuses informations ont été embarqués dans l'espoir d'une rencontre. A ce propos, Jimmy Carter énonçait cela : "This is a present from a small, distant world, a token of our sounds, our science, our images, our music, our thoughts and our feelings. We are attempting to survive our time so way live into yours." Les sons et les images sélectionnées pour ces voyages

interstellaires exposent pour l'essentiel des aspects déterminants de notre planète Terre, de la vie et de l'état de nos cultures.

Le projet de Laurent Pernot nous propose de renouer avec l'univers qui nous entoure, univers lui-même à

l'origine de nos croyances. Un ensemble d'images et de sons proches de celles qui voyagent dans l'espace seront donc diffusés, avec la présence d'une sphère lumineuse dans un mouvement proche de celui d'une planète.



Né en 1980 et diplômé de l'Université puis du Fresnoy studio national des arts contemporains, Laurent Pernot poursuit depuis un parcours singulier ponctué de résidences et d'expositions en France et à l'étranger. En privilégiant toutes les formes d'expressions, de la conception d'installations à la production d'images, Laurent Pernot expérimente des processus temporels, poétiques et immersifs. **Ses productions s'articulent de façon récurrente autour des notions de visible et d'invisible, du temps et des égarements de la mémoire, en s'inspirant de l'imaginaire des sciences et de l'histoire qui hantent l'individu comme la société.**

Il enseigne également, collabore régulièrement dans le domaine des arts vivants, et a récemment été invité par Jean-Paul Gaultier pour une commande spécifique. Son travail a notamment été présenté en solo à la Fondation Miro de Barcelone, à la Sketch gallery de Londres, au musée Alvar Aalto en Finlande, et plus récemment au Palais des Arts de Belo Horizonte (Brésil) et au Palais de Tokyo fin 2011. Laurent Pernot s'est vu décerner le prix SAM pour l'art contemporain 2010.

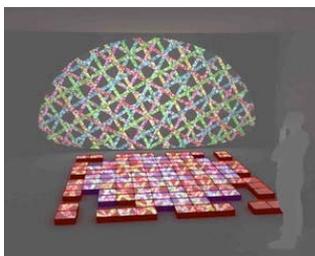
<http://www.laurentpernot.net>

**A voir ! → Exposition de Laurent Pernot « La Mémoire Intermittente » au Musée Mandet de Riom, du 25 février au 22 avril 2012 : Exposition personnelle, regroupant 8 installations vidéos de l'artiste.**



## > La Tôlerie

> *Chroma* /// installation vidéo // Jean-François Cantin (Canada) / 2011



«*Chroma*» se penche sur les rapports qu'entretiennent *le conscient* et *l'inconscient*. Ce qui est submergé, immergé, et ce qui fait surface sont examinés dans un dispositif de *mise en image* qui se configure comme une métaphore de leurs relations. L'artiste fait appel à l'eau en interaction avec les projections vidéo. L'eau est utilisé comme un matériau qui permet la transparence, la réflexion, la fluidité, et permet d'examiner, en lien avec les projections vidéo, les différentes modalités de l'esprit.

Jean-François Cantin est né en 1953 à Montréal où il vit et travaille. Il a présenté *Eccchymose* au Musée d'art Roger-Quilliot à Clermont pour VIDEOFORMES 1999.

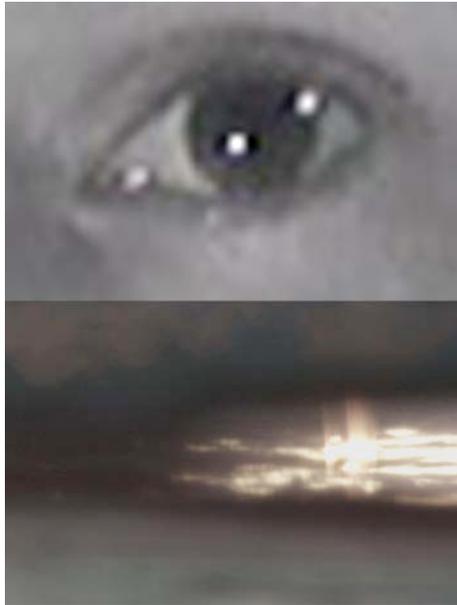
« Depuis plus d'une vingtaine d'années, je m'intéresse à la façon dont les médias de l'image — photographie, cinéma, vidéo — conditionnent notre perception du réel. Dans mon travail en installation, j'ai recours à des dispositifs dérivés des procédés de l'image qui se placent comme métaphores de *la perception* et de ses processus psychiques. Avec cette approche, je réalise des installations qui opèrent sur nos mécanismes de perception, des processus formels qui produisent des expériences perceptuelles. Dans ma pratique, le phénomène de *la perception* est au cœur d'un questionnement ontologique : la perception comme phénomène

médiateur de *l'être*. » Jean-François Cantin

[www.jfcantin.com](http://www.jfcantin.com)

> *La surface du monde* /// installation vidéo // Nelly Girardeau (France) / 2012

Création en résidence avec le soutien de la DRAC d'Auvergne



« Ouessant, l'île haute, l'île de l'épouvante, l'île des naufragés, tous les marins connaissent les brumes qui l'engloutissent et les froids courants qui l'enserrent. Ce territoire isolé, émergé au large du Finistère cristallise un imaginaire dense et singulier. Éloignés du continent, les habitants de l'île ont construit un monde rythmé par les tempêtes et hanté par les forces surnaturelles de la nature. Les croyances et les rituels, comme celui de l'enterrement fictif des noyés et des disparus, impriment encore aujourd'hui le visage sévère de l'île.

**L'installation envisagée est une projection simultanée sur deux écrans. Les images en tension feront apparaître un paysage et son existence, quelque part entre réalité et représentation fantasmatique.**

L'île sera sillonnée de manière aléatoire, à la recherche de formes errantes. La lande et la brise qui la traverse, les rochers déchiquetés, le flou de l'horizon, la masse assombrie du ciel, le va et vient des vagues... La présence sonore participera aussi à donner une densité à l'espace et à sa perturbation.

« J'envisage de créer un espace plastique qui permet de faire

l'expérience de l'essence poétique du cinéma, de sa matière organique et son mouvement dans l'alternance de l'obscurité et de la lumière. »

Nelly Girardeau



**Nelly Girardeau** est cinéaste et plasticienne. Elle vit et travaille à Clermont-Ferrand. Diplômée des Beaux Arts de Clermont Ferrand, son travail a toujours questionné les mécanismes de perception et de fabrication des images que l'on construit à partir de la réalité du monde. Déconstruire, fragmenter, assembler, pour faire apparaître quelque chose, d'une autre nature. La pratique de l'art comme révélateur. Elle réalise des installations ("Les Mars de l'Art contemporain" Clermont-Ferrand, "Augurales" au Centre d'art contemporain de Brétigny sur Orge...). Par la suite elle étudie le cinéma documentaire et développe une réflexion sur l'origine des images. Elle a reçu le soutien du

Groupement de Recherches et d'Essai Cinématographique pour la réalisation de son premier film *L'eau salée*, présenté au Festival Traces de Vies en 2011.

> *The recollection box* /// installation vidéo // André Amparo (Brésil)

Création produite en résidence à la WBK GEMAK - Vrije Academie, Den Haag, Pays-Bas (2010/2011).



**The recollection box** est une installation audiovisuelle sur l'amour et la mémoire. Images et sons sont présentés comme des éléments constitutifs d'une mémoire amoureuse que la plupart du temps on tente d'effacer, pour le meilleur et pour le pire, laissant le passé derrière nous. L'installation est une tentative pour sauver un ensemble de souvenirs qui finiront par disparaître tôt ou tard.

Ecrivain, photographe, consultant et producteur audiovisuel, **André Amparo** (Brésil, 1972) travaille sur des projets d'installation vidéo, d'art vidéo, de longs métrages, de films documentaires, de performances live audiovisuelles, et sur la création d'ambiances audiovisuelles pour des événements et des musées au Brésil ou à l'étranger. Entre 1996 et 2011, son travail a été présenté dans 45 pays.

> *Overturged Bronze* /// installation vidéo // Pablo Lobato (Brésil) / 2011



L'installation vidéo *Overturged Bronze*, terminée début 2011, est le premier résultat d'une recherche sur les cloches et la pratique du carillonnement développé dans des églises au Brésil. Cette vidéo propose une performance réalisée par des carillonneurs dans la ville de São João Del Rey, dans le Minas Gerais au Brésil. **Les corps des carillonneurs jouent un rôle déterminant dans la composition sonore.** Les aspects visuels, sonores et sculpturaux du film mettent en valeur cette pratique particulière, qui bien que remontant au XVIII<sup>e</sup> siècle, et toujours ignorée de beaucoup, et souvent des prêtres eux-mêmes.

**Pablo Lobato** est né à Bom Despacho, au Brésil en 1976, et il vit et travaille actuellement à Belo Horizonte, au Brésil. Il est le fondateur de *Teia*, Audiovisual Research Center, situé à Belo Horizonte. Il a réalisé le long métrage *Accident*, récompensé comme meilleur documentaire Hispano-Américain à Guadalajara, Mexico, en 2007. En 2009 Lobato a reçu une bourse de la *Fondation John Simon Guggenheim*, à New York. Il a été sélectionné récemment par le programme brésilien « Rumos Artes Visuais » 2011/2013. Son travail a été présenté aussi bien dans des festivals d'image comme Sundance, Locarno, Rotterdam, que dans des institutions artistiques telles que MAM (São Paulo's Modern Art Museum), MoMA (New York), The Tamayo Museum of Contemporary Art (Mexico City), Akademie der Kunst (Berlin), and the New Museum (New York).

> *Constelaciones* /// installation interactive // Mariana Carranza (Uruguay/Allemagne) / 2011



Au travers de ses mouvements, le corps crée des constellations d'étoiles aux variations infinies. **L'image générée est le produit d'un processus interactif entre le corps et un programme informatique spécialement créé pour ce travail.** Le corps en mouvement active le système qui réagit en affichant à l'écran des formes évoquant des constellations. Il ne s'agit pas de superpositions d'images mais bien d'une création auto générée par l'informatisation des pixels de la capture vidéo. Grâce au code aléatoire intégré dans le script, les images sont différentes à chaque fois.

*Constelaciones* est une installation audiovisuelle interactive, qui combine la présence du public avec un processus numérique en temps réel, pour révéler des images, des sons, l'espace et le mouvement.

**Mariana Carranza** a étudié l'architecture, l'urbanisme, l'art, la danse, la vidéo et la programmation informatique à Montevideo (Uruguay), en Espagne et en Allemagne. Elle vit et travaille en Allemagne, et participe à des projets en collaboration avec le *Medialab-Prado* de Madrid (Espagne).

Son travail se concentre sur **la création d'espaces interactifs**, expérimentant des interfaces entre le corps, le mouvement, l'espace, les images et les sons, réunissant la poésie et la technologie, cheminant le long des frontières entre monde réel et virtuel. Elle a présenté son travail lors d'expositions individuelles et collectives en Amérique et en Europe.

[www.youtube.com/MarianaCarranza](http://www.youtube.com/MarianaCarranza)

> **108 /// installation vidéo // Hee Won Lee (Corée du sud)**

© 2010 Heewon lee, Le Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains, avec le soutien de Kchiasma.

L'image est constituée par le mouvement des lettres, un film uniquement typographique. Le son lui est acoustique, produit par **des boîtes à musique** (au nombre de **108**). À chaque caractère typographique correspond une note de musique. Ainsi vont se former à l'écran des mots et des phrases accompagnées de sons, une orchestration aléatoire. L'ensemble de l'installation est piloté par informatique, à la fois cerveau de commande et banque de données. Sur un thème concret, presque documentaire, celui des enfants abandonnés ou orphelins, l'œuvre aborde un fait de société important. L'artiste s'intéresse à ceux-ci, au peu de place que nous leur accordons, et souhaite leur ouvrir une fenêtre, un espace de visibilité à travers ce travail, leur redonner un champ d'expression dans notre quotidien.

L'installation fait ressentir aux spectateurs un moment d'angoisse et une certaine violence (par la présence et le fonctionnement de toutes ces boîtes à musique), mais aussi une très grande fragilité dans le dispositif et la problématique abordée.

Née en 1978 à Kyung Ki-Do en Corée du Sud, **HeeWon Lee** vit et travaille à Paris. Après des études de stylisme, elle quitte Séoul et s'installe en France en 2001. Elle étudie le français à l'université et intègre l'Ecole Nationale Supérieure d'Art de Nancy avant de conclure son parcours par un post-diplôme au Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains (Tourcoing). HeeWon Lee développe une pratique artistique pluridisciplinaire en associant la vidéo, le graphisme et la création sonore. Ses projets ont été primés à plusieurs reprises et sont régulièrement diffusés en France et à l'étranger (Brésil, Canada, Corée du Sud, Maroc, Espagne, Italie... ).

> **Peur, Défense, Disparition /// Installation vidéo // Isabel Rocamora (Royaume-Uni) / 2011**



**Peur, Défense, Disparition** questionne des notions construites sur la nécessité de conflit en regardant les structures de défense mentales et physiques bâties autour d'elle. L'œuvre invite à la réflexion en comparant les solides **blockhaus** trouvés sur les plages de Normandie - vestiges désaffectés de la Seconde Guerre mondiale - aux **corps** jeunes et farouches des soldats aujourd'hui à l'entraînement. Ainsi ce **diptyque** examine le corps du soldat comme rempart, et s'intéresse à la façon dont les formes prises par les structures militaires reflètent, à un niveau existentiel, notre peur de la mort.

**Isabel Rocamora** (Barcelone, 1968) est une artiste vidéo de nationalité britannique qui étudie le langage performatif du geste humain et sa relation à l'identité individuelle et culturelle.

Gagnante de plusieurs prix internationaux, comme le *IMZ Award* - la Hague et *DCW Media Honors* - Los Angeles, on trouve le travail d'image en mouvement d'Isabel Rocamora dans des filmothèques et musées au niveau international. Récemment, ses films ont notamment été exposés au *Centre for Contemporary Art Palazzo Strozzi*, à Florence ; *Sala Parpalló Museum*, à Valence ; *Sørlandet Museum of Art*, en Norvège; et le *National Museum of Photography*, à Copenhague. Son œuvre a également participé à de grandes rétrospectives d'art vidéo comme *Video(s)torias* au *Artium Museum of Modern Art, Vitoria et Remote Viewing : Best of Loop*, exposée à The Pacific Centre, L.A. et Arts Santa Monica, Barcelone. Ses derniers projets seront bientôt exposés au *Herzliya Museum of Contemporary Art*, en Israël ; à *Vidéoformes*, Clermont-Ferrand, en France et à l'*Austrian Cultural Forum*, NYC.

[www.isabelrocamora.org](http://www.isabelrocamora.org)

## > Centre d'animation Camille Claudel

> *Double Vie* /// installation vidéo // projet d'Olga Kisseleva (Russie) / 2008-2010

### En collaboration avec :

Victor Daamouche, Arsène Jurman, Philippe Quinzan, Julio Velasco, Odile Lefranc, Claudia Gomez, Olivier Leconte, Frédéric Lormeau, Haruka Yamada, Yun Lin, Florent di Bartolo, Gaspard Delanoë, Aurelie Le Faurestier.

### Production:

"DHL" et "Élévation" - ENSA, Dijon France

"La vie au petit prix" et "Fais comme moi, donne !" - Centre d'art contemporain Abbaye de Maubuisson, St Ouen l'Aumône, France.

Les artistes et les intellectuels, qui ne parviennent pas à vivre de leur création, et se retrouvent à devoir consacrer une partie de leur énergie à un travail alimentaire, sont invités à prendre part au projet *Double vie*. Chaque participant obtient le statut de co-auteur dans le projet.

La première partie du diptyque montre l'artiste, obligé par la société à mener une sorte de double vie : une confrontation entre son esprit créatif et son travail routinier, imposé par la nécessité. La deuxième partie est une narration parallèle à partir des éléments de son environnement quotidien, réalisée sur la proposition de l'artiste. A travers le discours de ses dirigeants, et à travers ses faits, la société ultra-libérale réfute le besoin, d'artistes, de poètes, de philosophes et de toutes sortes d'intellectuels « inutiles ». L'économie de marché, la recherche du profit et le spectacle très grand public sont privilégiés. Quant à ceux qui tentent quand même la voie de la création indépendante et de la réflexion, ils se retrouvent quelquefois obligés de mener une double vie, de dissimuler leur véritable personnalité derrière l'apparence de « vrais » métiers. Ainsi, une doctorante à la Sorbonne est dans la « vraie » vie serveuse de fastfood, un poète passe ses nuits à trier les épis de maïs à l'usine *Bonduelle*, et un jeune artiste se trouve un emploi de caissier au supermarché. Leur temps, leurs potentiels artistiques et une énorme énergie sont ainsi gaspillés.

Mais un artiste, un philosophe, ou un historien d'art voit la réalité, celle d'un fastfood, d'une usine ou d'un supermarché, à travers d'une sorte de filtre formaté par son travail de recherche. Et le plateau du fastfood évoque « le monde sur un plateau », la métaphore de la nature morte hollandaise du 17ème siècle avec la signification symbolique de chaque objet, présent sur la toile ; les codes barres, passés à la caisse tout au long de la journée, se transforment en installation interactive de op-art, et l'expérience d'une journée de standardiste racontée en langage de moudra devient une chorégraphie...

Dans cette perspective, la pratique du détournement du travail à des fins artistiques permet à l'artiste, de transformer son environnement. Dans ce projet, l'artiste met en place un processus qui est le produit d'une lutte du sujet contre la puissance des stéréotypes sociaux, lutte dont la puissance montre que l'on touche là à des enjeux primordiaux, puisque la question des fins et du sens rejoint celle de la création.



**Olga Kisseleva**, née en 1965 à Saint-Pétersbourg est une des artistes russes les plus reconnues de sa génération. Elle vit et travaille entre St Pétersbourg et Paris.

Diplômée de l'Université de Saint-Pétersbourg en 1988, Olga Kisseleva fait partie de cette première génération de la Perestroïka, qui fait tomber le mur de Berlin et lever le rideau de fer. Dès le début des années 90, Olga Kisseleva intègre, sur invitation de la Fondation *Fulbright*, une équipe de créateurs qui travaillent sur le développement des technologies numériques aux Etats-Unis. Elle séjourne notamment à l'Université de New York et à l'Université de Californie, où elle participe à l'aventure des premières start-up de la Silicon Valley. En conclusion de ce travail universitaire, elle soutient en 1996 sa thèse de doctorat sur les nouvelles formes d'hybridation, et rejoint l'Institut des Hautes Etudes en Arts Plastiques à Paris. L'oeuvre d'Olga Kisseleva entremêle des actions qui se déroulent dans les milieux urbains ou en réseau avec

des interventions dans les galeries et musées. Elle a été notamment présentée au Centre National d'Art Contemporain (Moscou, Russie), à l'ARC (Paris, France), à KIASMA (Helsinki, Finlande), au Musée Nacional Centro de Arte Reina Sofia (Madrid, Espagne), dans les Biennales de Venise, d'Istanbul, de Dakar, de Tirana, de Rennes et de Moscou.

### > Galerie Gastaud

> Les étendues /// Installation vidéo, Internet // Anne-Sophie Emard (France) / 2012

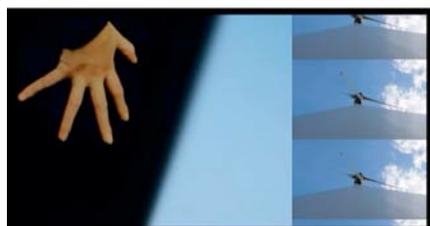


Du 14 mars au 28 avril, la galerie Claire Gastaud présente les derniers travaux photographiques et vidéos d'Anne-Sophie Emard. Ses images mêlent plusieurs origines (géographiques, cinématographiques, personnelles) à tel point qu'il n'est plus possible de les décrire objectivement. Leur nature ambivalente fait appel à la mémoire intime de chacun.



Cette exposition sera le noyau central d'un dispositif qui dépassera les frontières « concrètes » du lieu d'exposition grâce à un espace que l'artiste va investir sur **Internet** les trois mois précédents l'évènement. Elle a travaillé d'une façon similaire lors d'une résidence réalisée en 2011 au Centre photographique de Lectoure :

<http://www.annesophieemard.com/lignes-de-faille/ligne-de-faille.html>



Ces espaces fonctionnent comme un **journal de bord** : des notes visuelles et sonores et une position journalière dans l'immensité de son champ de recherches (cinéma, littérature, musique, environnements naturels et urbains). Dans ce champ de références et d'influences, Anne-Sophie découvre toujours un fil qu'elle suit

obstinément jusqu'à la production d'une oeuvre, qu'elle soit **photographique, filmique, multimédia**. C'est ce voyage que la création sur le net lui permet d'illustrer.

**Anne-Sophie Emard** est née à Chamalières en 1973. Diplômée des Beaux-Arts de Clermont-Ferrand (DNSEP), elle vit et travaille à Clermont-Ferrand. « Ce que me semble chercher, avec une obstination légère, une certitude douce, Anne-Sophie Emard, c'est à mettre à jour le fonctionnement de la pensée et, ce faisant, la compréhension du monde. 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 « voit » ces deux images, mais pour que l'on en voit une autre, pas une troisième, une autre, une image-construction, une image-pensée. »

Arnaud Laporte, producteur à France Culture

### > Musée d'art Roger Quilliot

> La descente /// Installation vidéo 2010 // Robert Croma (Royaume-Uni)



Voici, au ralenti, une vague de gens qui descend les marches du métro d'on ne sait quelle ville. Vont-ils au travail, ou bien rentrent-ils chez eux ? Certaines personnes remarquent la caméra et la regardent tout en continuant d'avancer car il est impossible de stopper son chemin dans ce flot en perpétuel mouvement. La tension monte pour le spectateur tout au long de la vidéo et l'on attend quelque chose mais le film continue...

**Robert Croma** est écrivain, photographe, réalisateur et artiste vidéaste anglais. Il a aussi écrit des pièces de théâtre, de la poésie, des scénarios et des fictions. Dans les années 90, il a commencé à réaliser des petits films expérimentaux en super 8 et 16mm à la « London Filmmakers Cooperative », berceau de la vidéo d'art et du cinéma expérimental en Angleterre. Photographe anglais talentueux, il a mis toute sa technique photographique au service de la « vidéopoésie » et du *vlogging* (blog vidéo). Il réalise des vidéos souvent tournées dans la rue, dans lesquelles on ressent beaucoup d'empathie avec les personnes qu'il filme, il met beaucoup d'humanité dans ses vidéos qu'il diffuse sur Internet : <http://robertcroma.com>

"Mon travail actuel avec la vidéo utilise Internet comme moyen de diffusion, stimulant encore davantage ma passion pour la vidéo en ligne et son « potentiel égalitaire » de communication et de partage pour les artistes et raconteurs d'histoire du monde entier."

Portrait vidéo en ligne : <http://www.videoformes-fest.com/portraits-d-artistes/robert-croma/>

### > La trilogie des secrets /// installation vidéo // Reynold Reynolds

« La trilogie des secrets » est composée de 3 films : *Secret Life*, *Secret Machine* et *Six Easy Pieces* (déjà présentées respectivement lors des éditions de Vidéoformes 2008, 2009, 2010).



Le portrait des humains que dresse Reynolds dans ses œuvres nous permet de prendre conscience de l'étroitesse du cadre avec lequel nous percevons la réalité alors qu'un vaste monde incertain et étrange existe ailleurs. Reynolds change les normes de la vie quotidienne en transposant au cinéma les méthodes d'expérimentation scientifique qu'il a apprises pendant ses études de Sciences Physiques. Il enferme d'abord le réel dans un laboratoire (le plateau), puis change une composante qui altère les autres. L'œuvre d'art réside ainsi dans la description précise des activités produites pendant le test.

Dans *Secret Life*, la vie des plantes, l'inconscient humain refoulé et la rhétorique mécanique du corps apparaissent visuellement suite à l'altération du temps. Dans *Secret Machine*, les mécanismes et les limites de la rationalité deviennent visibles alors que l'âme apparaît comme un moteur latent dans la grille moderne de l'espace-temps.

Basé sur le livre "Six Easy Pieces : Essentials of physics explained by its most brilliant teacher" de Richard P. Feynman se référant à une époque où les artistes et les scientifiques avaient des préoccupations similaires, *Six Easy Pieces* explore les conditions insaisissables qui délimitent notre existence. La protagoniste est observée, étudiée, mesurée, comparée. Le temps passe à toute vitesse provoquant transformation et altération de la personne filmée.

**Reynold Reynolds** vit actuellement entre New York et Berlin. Il est né le 4 février 1966 à Central en Alaska, aux Etats-Unis. De 1985 à 1989, il étudie la physique et la philosophie à l'Université du Colorado de Boulder. Après avoir obtenu sa licence (B.A.), il passe deux ans de plus à l'université pour suivre les cours d'art et de cinéma de Stan Brakhage. Il part ensuite étudier la photographie à New York à l'Ecole des Arts Visuels, obtenant une maîtrise (M.F.A) en 1995. A la fin des années 90, Reynolds s'intéresse au matériau super 8 et 16mm et travaille souvent à des projets artistiques avec Christoph Dreager et Patrick Jolley. En 2003, Reynold Reynolds obtient une bourse de la Fondation *John Simon Guggenheim Memorial*. Et en 2004, l'*American Academy* à Berlin l'invite et lui fournit un studio au *Kunstlerhaus Bethanien*. En 2006, son travail est présenté à la Biennale d'Art Contemporain de Berlin. Reynold Reynolds a été influencé très tôt par la philosophie et la science. Au travers d'installations, de documentaires, de *found footages*, de films expérimentaux et narratifs, il a développé une grammaire filmique basée sur la transformation, la consommation et la décrépitude. Reynolds développe souvent les thèmes du trouble psychologique et

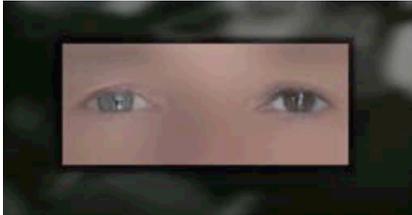
physique, provoquant le désarroi chez les spectateurs.

[www.reynold-reynolds.com](http://www.reynold-reynolds.com)

Portrait vidéo en ligne : <http://www.videoformes-fest.com/portraits-d-artistes/reynolds-reynolds/>

> **CRDP d'Auvergne**

> **My soul-shift /// Installation vidéo 2010 // Anne-Sophie Emard (France)**



Un regard innocent, un morphing incessant entre deux regards, nous observe avec bienveillance. Une foule apparaît derrière lui ainsi qu'un rideau rouge bouchant l'espace tel un écran de cinéma avant la projection. L'écran est devant le rideau, comme si nous nous retrouvions dans l'envers du décor. L'artiste s'inspire ici du générique de l'émission *Le cinéma de minuit*. Les techniques cinématographiques nourrissent de manière importante le travail d'Anne-Sophie.

# VOCABULAIRE DE L'ART VIDEO : Rappels et définitions

## ANIMATION

Comme dans le cinéma et la vidéo, l'**illusion du mouvement** est donnée par une **succession d'images fixes** à une **fréquence régulière** donnée et rendue possible par le phénomène de **persistance rétinienne** de l'oeil humain. Les images employées peuvent être de différentes natures (dessins, photographies de volumes : marionnettes, pâte à modeler ou objets, images numériques, images de synthèse, machinima, etc).

## AI

**AI** ou **intelligence artificielle** est la « recherche de moyens susceptibles de doter les systèmes informatiques de capacités intellectuelles comparables à celles des êtres humains».

## ARTEFACT

Il désigne un effet artificiel, une transformation, un **parasite**. En vidéo et en art numérique, un artefact est un défaut, un **effet visuel anormal**, un élément parasite (bruits, pixel, balayage...).

## ART NUMERIQUE

*Art en ligne, art en réseau, art artificiel, art immatériel, art interactif, art virtuel, art cybernétique, art génératif, computer art, art robotique, art algorithmique, cyberart, art génétique, software (logiciel) art, net art, art multimédia, @rt...* autant d'expressions pour cerner des genres particuliers en matière d'art numérique. Tout art réalisé à l'aide de matériel numérique : ordinateurs, interfaces, et réseaux, peut être considéré comme art numérique. Cette définition sommaire reflète la densité de ce champ artistique, toutefois il convient de distinguer l'art numérique des pratiques artistiques ayant simplement recours au numérique en tant qu'outil. « Un artiste retouchant numériquement son travail avant de le présenter dans une galerie sous forme de tirages photographiques ne peut être perçu comme un « artiste numérique » [...] Les artistes numériques [...] réfléchissent, questionnent, s'approprient les technologies actuelles et les font entrer au coeur de leur démarche ». extrait *Sitographie d'artistes numériques commentée*, document des interlocuteurs TICE Arts Plastiques 2009 Académie de Nancy-Metz. Les pionniers de l'art numérique : **Maurice Benayoun, Michel Bret, Miguel Chevalier, Edmont Couchot, Char Davies, Fred Forest, Sophie Lavaud, Orlan, Nan June Paik, Jeffrey Shaw, Christian Sommerer et Laurent Mignonneau.**

<http://www.ars-numerica.net/>

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

<http://arts.fluctuat.net/blog/tag-art-numerique.html>

## AVATAR

Dans la mythologie hindoue, on nommait ainsi une divinité qui descendait sur terre et prenait forme, s'incarnait. Quand le mot a été intégré en anglais, il vint à définir toute chose d'aspect remarquable ou extraordinaire.

- 1) Dans la religion hindoue, chacune des incarnations de Vishnu.
- 2) Sens figuré : métamorphose, transformation.
- 3) Par contresens : mésaventure, malheur (déf. Le Petit Robert)

Le mot Avatar n'a pas de contresens dans les autres langues. Dans l'usage courant, le mot désigne des êtres libres et créatifs qui d'un état premier, développent la capacité d'intégrer une création, d'orienter leur propre **identité**, de changer l'interprétation de leurs expériences.

Un avatar est la **représentation informatique d'un internaute**, que ce soit sous forme 2D, (sur les forums, messageries électroniques, réseaux sociaux) ou sous forme 3D (dans les jeux vidéo, par exemple), certains parlent plus volontiers de "perso".

## BUG

Le mot anglais *bug* (forme francisée « bogue ») signifie **insecte** et provient du jargon des ingénieurs mécaniques. L'utilisation du terme pour décrire les défauts de systèmes des machines apparaît déjà dans les notes de Thomas Edison (inventeur américain, pionnier de l'électricité, des télécommunications et de l'audiovisuel). Le rapprochement entre les **dysfonctionnements** et la présence d'un insecte dans le système, image drôle et percutante rend le terme populaire. En informatique, un bug est un **défaut de conception d'un programme** à l'origine d'un dysfonctionnement. Certaines oeuvres numériques **simulent ou provoquent volontairement des bugs**.

## CITATION

Dans une oeuvre plastique, une citation est une **référence directe** à une autre oeuvre ou à un autre artiste. Lorsque l'artiste contemporain fait une « citation », il fait souvent référence à **une oeuvre majeure** de l'histoire de l'art. Il ne s'agit pas de s'inspirer de l'oeuvre mais de **l'intégrer en tout ou pour partie** dans l'oeuvre actuelle. La citation n'est pas pure copie ou imitation mais implique **appropriation** et **parti-pris** du créateur. C'est un **clin d'oeil, hommage ou critique, une interprétation singulière** mûrement réfléchie par l'artiste. Une citation réussie propose un **nouveau sens**, introduit de **nouvelles interrogations, formes, présentations** propres à l'artiste contemporain. Elle induit un principe de **reconnaissance** et de **complicité** avec le spectateur. Ses limites naissent de son principe même puisque la perception d'une citation requiert des bonnes connaissances en histoire de l'art. La citation n'est pas propre au champ des arts plastiques, un artiste peut choisir de « citer » un architecte, un musicien, un cinéaste, etc et inversement.

## DISPOSITIF

C'est l'ensemble des **éléments constitutifs** d'une oeuvre d'art dans son **contexte de monstration**. L'oeuvre d'art nécessite un **agencement spatio-temporel particulier**. « À la fois machine et machination (au sens de la méchanè grecque), tout dispositif vise à produire des effets spécifiques. Cet « agencement des pièces d'un mécanisme » est d'emblée un système générateur qui structure l'expérience sensible chaque fois de façon originale. Plus qu'une simple organisation technique, le dispositif met en jeu différentes instances énonciatrices ou figuratives, engage des situations institutionnelles comme des procès de perception. Si le dispositif est nécessairement de l'ordre de la scénographie, il n'est pas pour autant le fait des seules installations. Dans les bandes aussi bien sont actualisés certains réglages du regard ou des modes particuliers d'implication du spectateur. » **Anne Marie Duguet**

## ENVIRONNEMENT

« Le terme d'environnement est entré dans le champ des arts au cours des années 1960, en pleine période du décloisonnement des catégories artistiques. À l'époque, celui-ci qualifie déjà un milieu englobant et participatif au sein duquel l'expérience perceptive et critique du spectateur est vivement convoquée. Le spectateur est invité à s'impliquer physiquement dans le processus de création. Dans les environnements interactifs, truffés de capteurs invisibles qui interprètent les mouvements et la morphologie du spectateur, la sensorialité humaine est immergée dans un monde où elle est sollicitée, interprétée, pour finalement devenir une matrice créative qui informe et régénère l'espace environnant. » **Valérie Morignat**

**Les environnements virtuels (EV) et augmentés (EA)** font partie intégrante de l'art numérique et jouent de **l'ambiguïté entre espace physique et espace virtuel**. Le recours au numérique n'est pas seulement outil technologique mais permet **d'envisager des processus, des situations complexes**. Non cantonné à imiter le réel, il offre un **nouvel espace de représentation, de nouvelles possibilités d'interprétations** et interroge le rapport **réalité/fiction**. Des artistes comme Jeffrey Shaw, Christa Sommerer et Laurent Mignonneau, Maurice Benayoun, Char Davies, Sophie Lavaud et Fred Forest s'intéressent particulièrement à cette notion d'*environnement*.

## FOUND FOOTAGE

[http://archives.arte.tv/cinema/court\\_metrage/court-circuit/lemagfilms/010901\\_film3bis.htm](http://archives.arte.tv/cinema/court_metrage/court-circuit/lemagfilms/010901_film3bis.htm)

**Le remploi ou recyclage d'images** : les artistes utilisant le *Footage* obéissent à plusieurs codes du *remplois* : structurel, critique, matériologiste et analytique. Nicole Brenet pour *Arte archive* propose une cartographie du Found Footage que vous découvrirez en suivant le lien cidessus. On découvre que les notes préparatoires de Fernand Léger pour le Ballet mécanique représentent sans doute la première esquisse d'un traité du **found footage** : "employer des chutes de film quelconque sans choisir, au hasard" (1923).

« Dans l'histoire de l'art, le Remploi constitue probablement la pratique la plus constante et diverse quant à la fabrication des images. Il s'agit de fragmenter un film d'origine, le démonter pour n'en conserver que certains moments privilégiés et fétichiser ceux-ci par remontage : le motif prime donc à tel point qu'il subordonne le montage à son apparition, ce qui engendre des formes sauvages de raccordement. » Nicole Brenet pour Arte archives.

### GAME PLAY

Sans réel équivalent en français, « **jouabilité** » semble la transcription la plus fidèle de celui-ci. Le *gameplay* définit la façon de jouer à un **jeu vidéo** : **l'appréhension des règles, comme l'interface du jeu**. Cette expression inclut également la **dimension d'appréciation personnelle** de chaque joueur et permet de **hiérarchiser les jeux en différentes catégories** ( FPS: First Personal Shooter, stratégie, jeux de rôles, arcade, etc).

### IMAGE

**Deux grands types: l'image fixe** (un dessin, une peinture, etc...) et **l'image animée** ou mobile (films, vidéos, animation). A ne pas confondre:

- L'image **virtuelle** est une image immatérielle qui n'a pas d'existence propre, issue d'une projection lumineuse, d'un reflet, d'un hologramme.
- L'image **numérique** est une image photographiée, scannée, stockée, transformée, diffusée ou imprimée par un ordinateur.
- L'image de **synthèse** est une image numérique qui est totalement créée sur ordinateur par des programmes informatiques.

### IMMATERIEL

Ce terme permet de caractériser les oeuvres numériques, les univers virtuels, artificiels en particulier, puisque **dénués de matière physique**, de substance charnelle et concrète.

### INFOGRAPHIE

C'est une technique de production d'**images fixes ou animées grâce à l'ordinateur**. On l'appelle également **D.A.O** (dessin assisté par ordinateur), la destination du travail n'est pas nécessairement artistique (publicité, communication, etc).

### IN SITU

L'étymologie latine signifie "**dans l'endroit même**", "**à sa place**". En art, l'expression indique une oeuvre réalisée spécialement **pour le lieu** qu'elle occupe. Certaines sont très **éphémères**, parfois une mémoire des oeuvres (textes, photographies, croquis, etc) témoignent de l'existence passée de celles-ci. Aujourd'hui, les oeuvres contemporaines *in situ* sont essentiellement des installations (voir définition).

### INSTALLATIONS

« Oeuvre d'art contemporain dont les éléments, de caractère plastique ou conceptuel, sont organisés dans un espace donné à la manière d'un environnement. » (Déf. Larrousse ).

Dans l'Art contemporain, le mot "**installation**" désigne des oeuvres conçues pour un lieu donné, ou adaptées à ce lieu. Ses divers éléments constituent un **environnement** qui sollicite la **participation du spectateur...** (exemple vidéo Tatiana Trouvé,) Références historiques : voir : *Beuys, Buren, De Maria, General Idea, Pistoletto, Viola etc. Exemple* : Installations de "*Personnes*" de Christian Boltanski ( Monumenta, Grand Palais janvier, 2010)

### INTERACTIF

"L'interactivité nécessite la coopération de plusieurs êtres ou systèmes, naturels ou artificiels qui interagissent et ajustent leur comportement réciproquement." L'art interactif réagit à **son public et/ou à son environnement**. Les dispositifs ou installations interactifs invitent le spectateur à **devenir acteur de la création**. A l'aide de programmes informatiques, de capteurs, d'internet ou encore de jeux vidéo, l'oeuvre et le spectateur entrent dans un **dialogue en temps réel**. Diana Domingues insiste « sur l'importance de la dimension comportementale de l'art interactif, dans laquelle un corps est enclin à ressentir quelque chose qui **amplifie sa dimension de monde** ».

## INTERFACE

Une **interface** est une **zone, réelle ou virtuelle** qui sépare deux éléments. L'interface désigne ainsi ce que chaque élément a besoin de connaître de l'autre pour pouvoir fonctionner correctement.

## INTERNET

Loin de n'être qu'un outil de communication et de recherche informatique, Internet est à la fois un **médium, un matériau, un support, un processus de création, un espace de monstration, de diffusion et un environnement spécifique** pour les artistes. Il permet d'impliquer facilement un large public dans les créations et de lui faire parcourir un univers où progressent **de nouvelles formes artistiques**.

## MACHINIMA

Mot formé par la contraction de **Machine, Cinéma, Animation**. Technique consistant à réaliser un film en utilisant un moteur de jeu vidéo. <http://jeuxvideo.fluctuat.net/blog/tag-machinima.html>

Nouvelle pratique ludique issue de communautés de joueurs, pratiquant le montage de film, à partir de film 3D et d'animation. Les coûts sont réduits, les délais de production sont courts, c'est une interface facile mais les moyens restent limités.

## MEDIUM / MEDIA

En son sens premier le médium (média, au pluriel) désigne le **liant** qui sert à mélanger les pigments (l'eau, l'essence, etc...). Média a pris son sens actuel et désigne un **mode de diffusion d'informations** (les journaux, les livres, la radio, la télévision, internet).

## MISE EN ABÎME

"Lorsque deux miroirs se font face, ils se reflètent à l'infini". On parle de mise en abîme pour désigner une oeuvre citée ou visible à l'intérieur d'une autre. Principe des poupées russes : une image ou une oeuvre devient elle-même représentation dans une image ou une oeuvre.

## MULTIMEDIA

Ensemble de divers médias numériques et numérisés (textes, graphiques, photos, vidéos, son et données informatiques) rassemblés sur un même support pour les **diffuser simultanément et de manière interactive**.

## PERFORMANCE ARTISTIQUE

Le terme provient ici directement de l'anglais "*to perform*" dont il est la traduction littérale signifiant "interpréter". La performance artistique se comprend donc comme une manière particulière de **(se) mettre en scène**. Les artistes performeurs produisent un acte sur scène (c'est-à-dire en public), acte qui possède en lui-même une certaine valeur et qui peut être soumis à des critères esthétiques et au jugement des spectateurs. La performance artistique correspond donc ainsi à une manière de **donner un spectacle en direct, spectacle qui implique directement le spectateur**. Son origine historique se situe dans les années **1960**, notamment autour de ce que l'on a appelé la scène des **«actionnistes viennois»**. Depuis, ce sens est donné à toute production d'artistes réalisant un acte donné, **acte considéré en lui-même comme une production artistique, répondant à un projet créatif et suscitant des émotions chez le spectateur**.

La performance s'associe (avec cette signification) à ce que l'on appelle le **"body art"**. De la performance, il peut **ne rien rester** ; si ce n'est parfois **quelques traces (photos, vidéos, commentaires, etc.)**. La performance artistique n'est donc pas nécessairement soumise à l'enregistrement de l'acte pas plus qu'elle ne vise à laisser une oeuvre matérielle comme pourraient l'être un tableau ou une sculpture. Au contraire, la performance ne vaut que dans et par sa réalisation et pour ceux (artistes et spectateurs) qui y ont participé. C'est un acte pour l'acte, qui se joue ici et maintenant. Un artiste réalise une performance, les spectateurs y assistent. **À l'issue du spectacle ne restent que des impressions, des sensations, laissées par la réalisation ou la perception de l'acte. L'art de performance se veut donc un art de l'immédiat, de l'éphémère et du partage instantané entre l'artiste et son public.**

**Référence** : parmi les origines de la performance à la fin des années 50 et au début des années 60 les manifestations de **Gutaï** au Japon, le **"happening"** aux Etats-Unis, les "dérives" des situationnistes, les **Anthropométries** d'Yves Klein en France.

### **SAMPLE (sampling)**

C'est un **échantillon** sonore, un fragment musical, un **extrait de son original** allant d'une simple **note**, d'un **bruit**, jusqu'à des **séquences** plus longues. Les sons originaux sont **recyclés** en vue d'une **nouvelle composition**. Dans un morceau, un *sample* peut être **répété, transformé, associé à d'autres**. Ces **collages sonores** peuvent être effectués **en live** (DJ) ou **enregistrés sur bandes magnétiques ou équipements informatiques**. La technique du *sampling*, aujourd'hui très répandue dans la *musique électronique, électroacoustique*, en passant par le *hip hop*, et la *musique concrète* trouve notamment ses origines dans le *dub* jamaïcain qui impulse le « bricolage » des *sound systems*. (Lee Perry, *Cow thief skank* (1972); Kool Herc, *Rappers Delight* (1979); Dillinger (dès 1976)). (voir définition VJ)

### **SCENARIO**

Le mot provient de l'italien, littéralement « décor de théâtre ». C'est l'**écriture en amont de la réalisation de l'oeuvre**. Couramment utilisé dans le cinéma, le scénario comporte tant la **narration que les dialogues et les détails techniques nécessaires** pour le tournage et le montage du film. En art certaines oeuvres sont scénarisées, notamment dans l'art vidéo et les créations interactives lorsque les artistes s'interrogent sur le **processus, la narration, la fiction**. Les vidéastes utilisent souvent la méthode du *scénario* ou du *story board* (voir définition) pour **hiérarchiser et organiser des séquences**. Dans le jeu de rôle, un scénario est la **trame** qui va servir au développement de l'histoire. Les oeuvres interactives incluent différents scénarios possibles modifiables par l'intervention du public.

### **SYNOPSIS**

Il s'agit du **bref résumé du scénario**. Souvent présent sur la quatrième de couverture des DVD dans les programmes ou la presse, il décrit les **grandes lignes** de l'histoire **au présent**, dans un style simple. Il **suggère, amorce la narration** plus qu'il ne la résume. En effet, il doit rester assez mystérieux pour **susciter l'envie du public et engager celui-ci à découvrir l'oeuvre intégrale**.

### **STORY BOARD (OU SCENARIMAGE)**

C'est une **forme préparatoire** qui se compose de **dessins successifs** afin de rendre compte du récit, un **scénario en images** en somme. Les croquis doivent correspondre à l'**oeil du spectateur, au cadrage de la caméra**. Cette technique est fréquemment utilisée pour l'animation, les clips, la vidéo, les films à effets spéciaux. La planche générale et préparatoire à la conception d'une bande dessinée est également nommée scénarimage.

### **VIDEODANSE**

Le XXème siècle témoigne de liens et de collaborations entre le monde des arts vivants, notamment la danse, et les artistes plasticiens (Fernand Léger, Picasso, Mondrian). Les chorégraphes **Merce Cunningham** et **Pina Bausch** investissent significativement le champ de l'art contemporain. Au départ les danseurs se filment dans l'objectif de créer des démos destinées aux producteurs, programmeurs, etc. Ils développent de plus en plus la scénographie, les plans, la narration, s'interrogent sur l'image où la forme vidéo, plus que témoignage de l'instantanéité, devient une création propre. La vidéo danse devient une catégorie de l'art vidéo à part entière.

[http://www.despasdesfigures.fr/pages/liseuse\\_appaix/Videodanse09\\_Inrock.pdf](http://www.despasdesfigures.fr/pages/liseuse_appaix/Videodanse09_Inrock.pdf)

### **VJ (VeeJay)**

Inspiré du terme DJ, le Vee Jay, ou vidéo-jockey, crée des **animations visuelles projetées en temps réel**. Il s'agit de proposer une **performance visuelle live (VJing)** associée à la musique, et parfois à la danse ou autres performances. Le VJing évolue à travers différents **événements et manifestations** (concerts, festivals) en direction d'un public au moyen de médiateurs technologiques et numériques (ordinateur, table de mixage, etc). Le VJ est à la fois **artiste et technicien**. Il s'adapte à diverses contraintes techniques, il élabore la matière nécessaire au **mixage vidéo: acquisition et création vidéo, boucle, sampling vidéo, création d'animations, d'images fixes, manipulation de caméra**. En amont, un travail tant de recherche que de création des visuels et des outils est nécessaire. Les VJ peuvent associer **imagerie numérisée** (photographies, vidéos) et **imagerie de synthèse** (animation flash, 3D, fractales), certains emploient encore des diapositives ou bandes magnétiques comme leurs précurseurs.

# Bibliographie et sitographie

## Bibliographie

- Michael Rush, *L'art vidéo*, Paris, Ed. Thames&Hudson, 2007.
- Joshua Decker, *Vidéo Art*, Paris, Ed. Taschen, Petite Collection Album, 2006.
- Gens Hoffmann, Joan Jonas, *Action*, Paris, Ed. Thames&Hudson, Coll. QUESTION D'ART, 2005.
- Florence de Méredieu, *Art et Nouvelles technologies*, Paris, Ed. Larousse, 2005.
- Christian Paul, *L'art numérique*, Paris, Ed. Thames&Hudson, 2004.
- Edmond Couchot, Norbert Hillaire, *L'art numérique*, Paris, Ed. Flammarion, Coll.Champs, 2003.
- Roselle Golberg, *La performance : du Futurisme à nos jours*, Paris, Ed.Thames&Hudson, Coll.L'univers de l'art, 2001.
- Michael Rush, *Les Nouveaux Médias dans l'art*, Paris, Ed. Thames&Hudson, Coll.L'univers de l'art, 2000.
- Michaël Archer, *L'art depuis 1960*, Ed.Thames & Hudson, Coll. Univers de l'Art, 1998.
- Dominique Moulon, *Art Contemporain, Nouveaux Médias*, Nouvelles éditions Scala, Paris 2011.
- J.G.Hanhardt et J.Ippolito, *Name June Paik*, 2000.

## Sitographie

- <http://www.artvideo.free.fr/>
- [http://stephan.barron.free.fr/art\\_video/index\\_art\\_video.html](http://stephan.barron.free.fr/art_video/index_art_video.html)
- <http://www.newmedia-art.org/>
- <http://www.artfluctuat.net/blog/>
- <http://www.Sceren.fr>
- [http://media.education.gouv.fr/file/special\\_6/28/0/programme\\_arts\\_general\\_33280.pdf](http://media.education.gouv.fr/file/special_6/28/0/programme_arts_general_33280.pdf)
- <http://www.histoiredesarts.culture.fr/>
- <http://www.eduscol.education.fr/>
- [http://www3.ac-clermont.fr/pedago/arts/pedago/Explicitation\\_3eme.pdf](http://www3.ac-clermont.fr/pedago/arts/pedago/Explicitation_3eme.pdf)
- <http://archeologue.over-blog.com/article-20036734.html>
- <http://lesrapports.ladocumentationfrancaise.fr/BRP/054000281/0000.pdf>
- <http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-oeuvre-espace/ENSoeuvre-espace.htm>
- <http://blog.1ersiecle.org/pages/L-art-du-spectateur3>
- <http://www.ars-numerica.net/>