

DOSSIER PEDAGOGIQUE 2013

VIDEOFORMES

2013

28^e MANIFESTATION INTERNATIONALE
ART VIDÉO ET CULTURES NUMÉRIQUES
28th INTERNATIONAL VIDEO ART
AND DIGITAL CULTURES FESTIVAL

FESTIVAL 20.03 > 23.03
EXPOSITIONS 21.03 > 7.04
NUIT DES ARTS ÉLECTRONIQUES 23.03

CLERMONT-FERRAND

WWW.VIDEOFORMES.COM



Emilie BARNOLA, professeur correspondant culturel
Emilie FAYET, stagiaire action culturelle en milieu éducatif et collectivités locales

VIDEOFORMES • 64 rue Lamartine - 63 000 Clermont-Ferrand •
www.videoformes.com
videoformes@videoformes.com 04 73 17 02 17

SOMMAIRE

Présentation	p.3
Les actions jeunes publics de VIDEOFORMES	p.4
L'art vidéo	p.6
· Le matériau vidéo	
· L'outil vidéo	
· L'évolution technologique	
· Les fondateurs	
· La deuxième génération	
· Aujourd'hui	
Autres formes de l'art vidéo	p.9
· L'installation	
· La performance	
· La vidéodanse	
· Le Vee-Jaying	
Brèves biographies d'artistes présentés	p.12
Programme des expositions	p.13
Les installations par lieu	p.14
· Présentation	
· Liens avec les programmes scolaires	
· Vocabulaire (les définitions suivies d'un astérisque* sont extraites du dictionnaire Larousse)	
Index des termes techniques	p.38
Bibliographie et sitographie	p.39

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 et 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.

Le festival contribue à la promotion de l'art vidéo et des arts numériques, et favorise les rencontres et le partage autour de ces pratiques innovantes, afin de faire découvrir aux publics de nouvelles formes et de nouveaux langages artistiques, les singularités et les enjeux des cultures numériques.

La manifestation constitue une vitrine de **l'actualité de la création numérique internationale** où dialoguent des œuvres de jeunes artistes et d'artistes plus reconnus dans le monde de l'art contemporain :

- David Blasco
- Sébastien Camboulive
- Nicolas Clauss
- Pierre Coulibeuf
- Giuliana Cunéaz
- Philippe Fontes
- Bertrand Gadenne
- Nelly Girardeau
- Gabriel Mascaro
- Triny Prada
- Enrique Ramirez
- Pierrick Sorin.

Ce dossier propose des pistes pédagogiques pour les enseignants sur les installations vidéo dans l'espace public et dans les lieux d'expositions du festival VIDEOFORMES 2013. Nous proposons un bref historique de l'art vidéo en général, ainsi qu'une lecture thématique des différentes œuvres présentées durant le festival VIDEOFORMES, en lien avec les programmes d'histoire des arts. Un lexique de la culture numérique est disponible pour chaque installation

LES ACTIONS JEUNES PUBLICS DE VIDEOFORMES

VIDEOFORMES propose une programmation spécifique aux jeunes publics, et s'inscrit dans une démarche d'éducation à l'image et à l'art vidéo référencée dans les nouveaux programmes d'enseignement d'arts plastiques, à travers deux appels à la réalisation de **projets collectifs**, le concours **Une Minute** et le projet **Installations Jeune vidéo**.

« 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 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**. »

Extrait du Programme des enseignements artistiques des classes terminales des séries générales et technologiques.

L'ensemble des programmes ci-dessous bénéficie du soutien de la DRAC d'Auvergne, du Rectorat de Clermont-Ferrand, du CRDP de l'académie de Clermont-Ferrand et de la Fondation Varenne.

> **Concours de création vidéo Une Minute (16^e édition) ///**



VIDEOFORMES organise au niveau national un **concours de création vidéo** 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 durée de la vidéo est limitée à une minute. 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 sur l'image, le son, le texte... : démarche esthétique, plasticienne, poétique...

Projections des vidéos du concours Une Minute, Maison du Peuple, du 21 au 23 mars lors du VIDEO LOUNGE.

Annonce et projection du palmarès samedi 23 mars à 18h30, Maison du Peuple.

> **Projections vidéo scolaires /// Jeudi 28 mars // CRDP, 15 rue d'Amboise**

VIDEOFORMES et le **CRDP de l'académie de Clermont-Ferrand** proposent un accueil des établissements scolaires au CRDP pour découvrir 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.

9h : Programme scolaire Ecole (vidéos d'artistes) et vidéos du Concours Une Minute catégorie Ecole

10h : Programme scolaire Collège (vidéos d'artistes)

11h : Vidéos du concours Une Minute catégorie Collège

14h : Programme scolaire Lycée (vidéos d'artistes)

15h30 : Vidéos du concours Une Minute catégorie Lycée

> **Projet Installations Jeune vidéo /// Exposition du 27 mars au 5 avril // CRDP**

Suite au succès des trois années précédentes, le Rectorat de Clermont-Ferrand, la DRAC d'Auvergne, le CRDP de l'académie de Clermont-Ferrand et VIDEOFORMES proposent, aux collèges, lycées et lycées professionnels publics et privés de l'académie de réaliser une installation vidéo ou multimédia présentée dans le cadre de VIDEOFORMES 2013.



10 établissements participent au niveau régional dont 5 collèges et 5 lycées : collège Albert Camus à Clermont-Ferrand (63), collège Louise Michel à Maringues (63), collège Sainte Agnès à Volvic (63), collège Emile Mâle à Commentry (03), collège de Laroquebrou (15), EREA/lycée de Lattre de Tassigny à Romagnat (63), lycée La Fayette à Brioude (43), lycée La St Julien à Brioude (43), lycée Mme De Staël à Montluçon (03) et lycée de Presles à Cusset (03).

Un dispositif d'accompagnement est proposé aux enseignants participants. Il prévoit **10 heures d'interventions artistiques** par établissement réalisées par des artistes proposés par VIDEOFORMES : Vincent Blesbois, Loiez Deniel, Anne-Sophie Emard, Justine Emard, Clémentine Lemaître et Anne Marie Rognon...

> **Visite des expositions ///**

VIDEOFORMES accueille les établissements scolaires sur les expositions d'installations du 21.03 au 7.04. Ce dossier pédagogique présente l'ensemble de ces installations.

L'ART VIDEO

Qu'est ce que l'art vidéo ?

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

L'outil vidéo

La vidéo est un outil nouveau qui se caractérise par sa 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. A ses débuts, dans les années soixante, la vidéo devient l'outil idéal entre les mains de groupes de jeunes militants politiques et d'artistes.

Le matériau vidéo

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 en 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.

L'évolution technologique

Marcel L'herbier, dans "*L'inhumaine*" (Film muet, 1924), présentait un système de communication global voué à la diffusion des arts de par le monde, comme une télévision, voire une sorte d'Internet (<http://www.youtube.com/watch?v=-vJA5QEJE5M>) . Il est remarquable que, dans le même temps, la télévision fut scientifiquement et techniquement inventée.



En 1965 la société Sony lance le Portapak, ancêtre lointain du caméscope. Il s'agit d'un ensemble caméra et magnétoscope portable. 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 Bleeker Street pour présenter cette bande-vidéo en octobre 1965. Cette invention libère les artistes comme le tube de peinture avait libéré les peintres de la contrainte de l'atelier.

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.

Les fondateurs

Dans le milieu artistique, **Wolf VOSTELL** (1932-1998) et **Nam June PAIK** (1932-2006) posent les fondements de **l'art vidéo**. Ils développent cependant des approches différentes : revendicative et critique pour l'un, plasticienne pour l'autre.

> **Wolf VOSTELL**, qui a vécu son adolescence pendant la seconde guerre mondiale, ne se départira jamais d'une certaine méfiance vis-à-vis de la télévision : pour lui elle formate les esprits et peut être utilisée comme outil de propagande. 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

> **Nam June PAIK** explore les capacités de la vidéo et l'exploite comme un plasticien, un musicien, un performeur. En 1963, pour une exposition à la Galerie Parnass de Wuppertal, en Allemagne, Nam June Paik "*prépara*" alors 13 téléviseurs en transformant les circuits électroniques tout comme son ami John Cage "*préparait*" ses pianos dès 1938. 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. Les années soixante marquent le début d'une période de recherches et d'expérimentations 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 d'une image en noir et blanc. Cet outil lui permet aussi de générer n'importe quel son. Il peut ainsi mélanger tous les genres : musique, théâtre, discours, danse, images, spots publicitaires.



Shigeko Kubota, *Nu descendant l'escalier (Duchamp)* vidéo sculpture, 1975



Marcel Duchamp, *Nu descendant un escalier*, 1912

PAIK et VOSTELL vont inspirer de nombreux artistes qui participent au développement d'une typologie d'œuvres nouvelles : certains développent des outils et des **robots**, d'autres étendent leur champ d'intervention à la **sculpture** (Shigeko Kubota avec *Nu descendant l'escalier (Duchamp)* vidéo sculpture de 1975...), à **l'installation** ainsi qu'aux **performances**.

Aussi bien en Europe qu'en Amérique, les années 1960 voient apparaître des sociétés, des émissions télévisées ou encore des lieux d'expositions consacrés à l'art vidéo.

En **France**, **Jean-Christophe AVERTY** crée en 1966 en collaboration avec Igor BARRERE, François CHATEL, Pierre TCHERNIA et Alexandre TARTA, un premier "laboratoire" en lançant *la Société de production "Vidéo"*. À Düsseldorf en **Allemagne**, en 1968 **Gerry SCHUM** crée la "TV Gallery". La même année à **New York**, **Pontus HULTEN** dévoile pour la première fois des œuvres d'art vidéo au Museum of Modern Art de New York, lors de l'exposition *The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age* (novembre 1968- février 1969). 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** prend la tête du Groupe de Recherche Image à l'ORTF et la Télévision française commande à **Jean-Luc GODARD** 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** 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.

La deuxième génération

C'est essentiellement avec les artistes de la "deuxième génération" comme **Gary HILL**, **Bill VIOLA**, **Bruce NAUMAN**, **John SANBORN** 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**, l'année 1971 est décisive. L'exposition *Propositions d'artistes pour un circuit fermé de télévision* à la galerie liégeoise Yellow Now, propose pour la première fois de mettre la vidéo à l'honneur. Guy Jungblut a convié de nombreux artistes. Parmi eux **Jacques LIZENE**, **Jacques-Louis NYST** et **Jean-Pierre RANSONNET**. En **Espagne**, **Antoni MUNTADAS**, représente la première génération de plasticiens vidéastes espagnols. La télévision écossaise retransmet dix œuvres du vidéaste **David HALL** : l'émission s'intitule "TV Interruptions" et est le premier exemple d'émission artistique à la télévision britannique.

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** crée le *Electronic Arts Intermix*.



En 1977, la **documenta 6** à Kassel en Allemagne, exposition d'art contemporain qui a lieu tous les 5 ans depuis 1955, a pour thèmes principaux la photographie, le film 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

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 l'écriture ou le chant. 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 œuvre musicale par exemple. Parmi les nombreux artistes de ce début du XXI^{ème} 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 SORIN, 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.

AUTRES FORMES DE L'ART VIDEO

> 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 bien souvent conçue pour un lieu d'exposition bien particulier.

Les installations se sont développées à partir des années 1960 même si l'on peut trouver les prémices de cette forme d'art chez Marcel Duchamp mais aussi chez certains artistes surréalistes ou dada comme Kurt Schwitters.

La première installation éphémère conçue pour être détruite après une brève exposition a été réalisée en 1956 dans la vitrine d'une boutique de Barcelone par le poète catalan **Joan Brossa**. Quelques années plus tard, en 1960, **Jean Tinguely** réalisa *Homage to New-York*, machine improbable promise à l'autodestruction immédiate et installée dans le jardin des sculptures du MOMA (<http://vimeo.com/8537769>).



Les installations mettent en scène dans un arrangement qui a sa propre dynamique, des médias traditionnels comme la peinture, la sculpture, la photographie. Aujourd'hui des techniques plus récentes qui intègrent la vidéo, le son ainsi que des effets de lumières font partie intégrante de l'installation.

← Nicolas Clauss, *Terres arbitraires*, 2011. Présentation à Vidéoformes cette année.

L'installation interactive

Voilà en quelques mots comment Annick Bureau, critique d'art, chercheuse et commissaire d'exposition dans le domaine de l'art et des technosciences ainsi que directrice de OLATS (Observatoire Leonardo pour les Arts et les Technosciences), définit l'interactivité :

« 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. »

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.



Prenons par exemple les *Roues du Chant*, une réalisation récente de 2010. Six roues de bicyclettes sont posées sur des socles. Les spectateurs sont invités à faire tourner ces roues : elles produisent alors une polyphonie vocale qui s'adapte à la vitesse de rotation. Cette installation interactive évoque bien évidemment le célèbre ready-made de Marcel Duchamp.

A partir des années 1990, les installations font de plus en plus appel à l'informatique soit pour piloter les effets soit pour en constituer le médium principal. Les installations interactives d'art numérique et d'art immersif se sont développées. Désormais, le spectateur est pris à parti et participe, avec sa voix ou son corps à la création en temps réel du contenu de l'installation.

Perry Hoberman, David Rokeby, **Jeffrey Shaw** ou encore **Maurice Benayoun** sont des figures marquantes et incontournables de l'art interactif.



The legible city, Jeffrey Shaw, 1989-1991

En pédalant sur un vélo, le spectateur entreprend un voyage à travers les villes d'Amsterdam, Karlsruhe et Manhattan. Les immeubles sont remplacés par des lettres en trois dimensions et qui s'assemblent pour former des mots en relation avec les lieux traversés.

<http://www.youtube.com/watch?v=61I7Y4MS4aU>



Tunnel sous l'Atlantique, Maurice Benayoun, 1995

Installation interactive de réalité virtuelle reliant les villes de Paris et Montréal.

Deux personnes (l'une au Musée d'art Contemporain de Montréal, l'autre au Centre Pompidou à Paris) s'engagent dans un tunnel et sont amenées à explorer un monde d'images virtuelles pour finalement se rencontrer.

« On croit que lorsqu'on utilise la réalité virtuelle on est en pleine dématérialisation. En vrai, il y a rarement une implication du corps aussi forte. On est physiquement engagé. » M. Benayoun

> La performance ///

La performance est un mode d'expression artistique de l'art contemporain, où l'action réalisée par l'artiste constitue l'œuvre.

Le terme provient ici directement de l'anglais « to perform » dont il est la traduction littérale signifiant interpréter. Les artistes performeurs produisent un acte sur scène, cet acte possède en lui-même une certaine valeur. Il est soumis à des critères esthétiques et au jugement des spectateurs. Aujourd'hui ce sens est donné à toute production d'artistes réalisant un acte donné, répondant à un projet créatif et suscitant des émotions chez le spectateur.

Son origine historique se situe dans la fin des années 1950 - début des années 1960, même si ce terme a pu être utilisé par les futuristes italiens au début du XX^{ème} siècle. L'action painting développée par **Jackson Pollock** au milieu des années 1940 peut être vue comme le début de l'art performance. Ce sont les manifestations de Gutai au Japon, les actionnistes viennois, le happening aux Etats-Unis, les dérives des situationnistes et aussi, pour ne citer qu'elles, les anthropométries d'**Yves Klein** en France qui vont réellement marquer l'art contemporain et mettre en place la performance .



Jackson Pollock, le Dripping.

Jackson Pollock met au point sa technique du dripping dès 1947 : il s'agit de laisser couler la peinture sur une toile blanche disposée au sol, selon un protocole précis. Pollock exécute une véritable danse inspirée par les rites chamaniques autour et dans sa toile. L'œuvre est aussi bien le résultat que l'action en elle-même.



Yves Klein, les Anthropométries.

Des femmes nues, dont le corps a été enduit de couleur bleue (IKB International Klein Blue), viennent s'appuyer contre une toile blanche. Leurs corps se transforment alors en pinceau.

<http://www.youtube.com/watch?v=kj0BQD1oOG0>

La performance se veut un art de l'immédiat, de l'éphémère et du partage instantané entre l'artiste et son public. La performance ne vaut que dans et par sa réalisation et pour ceux qui y ont participé. A l'issue du spectacle ne restent que des impressions, des sensations laissées par la perception de l'acte. Il ne peut rien rester si ce n'est parfois quelques traces. C'est ici qu'entre en jeu l'art vidéo.

La vidéo devient un outil de captation des performances. **Gina Pane** se fait filmer la première fois en 1971, alors qu'elle réalise l'action Nourriture/Actualités télévisées/Feu dans un appartement parisien. (<http://www.youtube.com/watch?v=CxyN55mrlDA>) (<http://www.visuelimage.com/ch/pane/index.htm#note1>)

> La vidéodanse ///

Le XX^{ème} siècle témoigne de liens et de collaborations des arts vivants, notamment la danse et les artistes plasticiens. 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 démonstrations destinées aux producteurs, programmeurs, etc.. Ils développent de plus en plus la scénographie, les plans, la narration et s'interrogent sur l'image où la forme vidéo devient une création propre. La vidéodanse devient une catégorie de l'art vidéo à part entière.

> Le VeeJaying ///



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.

Brèves biographies d'artistes cités dans cette présentation

Marcel Duchamp (1887 - 1968), français, naturalisé américain en 1955. Inventeur des **ready-made** au début du XX^e 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.

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 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. 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. On le considère 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 oeuvres des enjeux forts tels que la récupération et le rebut comme matériau de création.

Gary Hill (1951), américain. 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'oeuvre par le spectateur est prédominante.

Bill Viola (1951) américain. 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... dans des dispositifs complexes, enveloppant, immergeant totalement le spectateur.

EXPOSITIONS D'INSTALLATIONS

Chapelle de l'hôpital Général

Rue Sainte Rose - Clermont-Ferrand • Exposition Du 21.03 au 7.04
Du mardi au dimanche de 10h à 18h

David Blasco (France) - *Home-Square & Dernier fait divers connu* -
Sébastien Camboulive (France) - *Les Papillons verts (prototypes)*
Véronique Mouysset (France) - *A shimmering chaos*



La Tôlerie

10, rue de Bien-Assis - Clermont-Ferrand • Exposition du 21.03 au 7.04
Du mardi au samedi de 14h à 18h

Nicolas Clauss (France) - *Terres arbitraires*
Pierre Coulibeuf (France) - *Doctor Fabre will cure you*
Giuliana Cunéaz (Italie) - *Waterproof*
Philippe Fontes & Bruno Capelle (France) - *Exopolis*
Gabriel Mascaro (Brésil) - *Mon temps libre & Rêve de dérive*
Triny Prada (Colombie/France) - *XVII-VIXI*



Musée d'Art Roger-Quilliot • Exposition du 21.03 au 25.08.2013

Place Louis Deteix - Clermont-Ferrand • 04 73 16 11 30

• Du mardi au vendredi de 10h à 18h, samedi & dimanche de 10h à 12h
et de 13h à 18h

Exposition personnelle de Pierre Coulibeuf (France) - *Six installations :
Somewhere in between, A Magnetic Space, Delectatio morosa, L'Homme noir,
The Warriors of Beauty, Le Démon du passage.*



CRDP d'Auvergne

15, rue d'Amboise - Clermont-Ferrand • Exposition Du 27.03 au 05.04
Du lundi au vendredi de 9h à 17h

Nelly Girardeau (France) - *De par nature*



CROUS • Exposition du 13.03 au 05.04

25, rue Etienne Dolet - Clermont-Ferrand • Du lundi au vendredi de 12h à 14h

À la rencontre de deux artistes en résidence, Enrique Ramirez (Chili) et Gabriel Mascaro (Brésil).



Maison de la Vie Etudiante • Exposition du 13.03 au 15.04

Campus des Cézeaux, 24 avenue des Landais - Aubière • Du lundi au vendredi
de 8h à 18h30 •

Pierrick Sorin (France) - *Binge Drinking*



Galerie Gastaud • Exposition du 21.03 au 7.04

5/7 rue du Terrail - Clermont-Ferrand • Du mardi au samedi de 14h à 19h •

Bertrand Gadenne (France) - *Le Renard & L'eau*

Réservations pour l'accueil des groupes souhaitées avant le 15 mars

VIDEOFORMES, 64 rue Lamartine 63 000 Clermont-Ferrand

04.73.17.02.17

videoformes@videoformes.com

> CHAPELLE DE L'HOPITAL GENERAL ///

> *Home-Square* (2013) & *Dernier fait divers connu* (2013) - David Blasco

Installations produites en résidence à VIDEOFORMES avec le concours de **Clermont Communauté** dans le cadre de sa politique de création. Les résidences d'artistes bénéficient du soutien de la **DRAC d'Auvergne**.



Home-Square, montre, par un lent **travelling**, un décor qui semble être une réplique d'un chantier figé, de fouille ou de construction. Le trajet rectiligne du **cadrage** approche ce périmètre, comme détaché de toute gravité telle une parcelle qu'un horizon profond et noir isole du monde. Le développement filmique et certains des artifices qui le composent (la bande son ou la brume) convoquent les standards des films de Science-fictions. et d'angoisse.

Dernier fait divers connu, filme, **en plan fixe**, un camion de reportage mobile à l'arrêt. En bord de route, moteur en marche, portières ouvertes, sa fonction de transmission directe de l'information est en stand by. Tous

les indices visibles sous-entendent que l'équipe de reporters a abandonné précipitamment le véhicule. La bande-son, en prise directe, installe quant à elle le spectateur dans une position d'attente et de contemplation de ce « Dernier fait divers connu ».

David Blasco est diplômé des écoles d'art d'Annecy, de Clermont, puis de Dijon (DNSEP). Il vit actuellement à Clermont-Ferrand. Il a exposé son travail à Arles (Rencontres internationales de la Photographie), à Dijon, Vichy (H2O), Clermont et Toulouse lors du festival *Traverse vidéo*. Il a obtenu une aide à la création de la DRAC d'Auvergne en 2012. Actuellement en résidence à VIDEOFORMES, il propose pour le festival 2013 deux installations vidéo qui s'inscrivent dans la continuité de ses recherches plastiques. Protéiforme, son travail « préfère la résonance que produit la pratique de différents médium comme le dessin, le volume, la photo, la vidéo ou encore l'intervention in situ... ». Lorsqu'il ne les crée pas de toutes pièces en maquette, David Blasco est en constante recherche d'espaces génériques désenchantés (chantiers, zones urbaines déshumanisées, parkings géants, terrains vagues), afin de se les réapproprier pour un temps et d'y injecter sa poésie du double jeu. Celle-ci est nourrie de concepts aussi divers que l'ordre, l'invitation, la fiction, les loisirs, la compétition, le code et le chaos.

Site internet de l'artiste : [David Blasco](#)

Travail de l'artiste en résidence à VIDEOFORMES : [David Blasco](#)

HISTOIRE DES ARTS.

Cette installation peut s'inscrire dans deux des six grands domaines artistiques :

- **arts de l'espace**
- **arts du visuel**

COLLEGE

- **Thématique « Arts, espace, temps » :**

L'œuvre d'art et l'évocation du temps et de l'espace.

- **Thématique « Arts, techniques, expressions » :**

L'œuvre d'art et la technique, source d'inspiration

L'œuvre d'art et la prouesse technique

- **Thématique « Arts, ruptures, continuités »**

L'œuvre d'art et sa composition.

LYCEE

- Champ anthropologique :

Thématique « Arts, réalités, imaginaires » :

- Champ scientifique et technique

Thématique « Arts, contraintes, réalisations »

Thématique « Arts, informations, communications »

Travelling : mouvement d'une caméra qui se déplace dans l'espace.

Le cadrage : désigne ce qui est capturé durant la prise de vue. Cela correspond au choix des limites de l'image : angles de prise de vue, échelle des plans ou encore organisation des objets et des personnages dans le champ.

Le plan fixe : est tourné à l'aide d'une caméra généralement fixée à un trépied pour rester immobile. Le décor ne change pas, seuls les déplacements des personnages à l'intérieur du cadre créeront du mouvement et détermineront la dynamique de l'image. S'il n'y a pas de mouvement à proprement parler, toutefois l'absence de mouvement peut et doit être considérée comme un mouvement en soi. L'immobilisme de la caméra, comme tout mouvement, créé des sensations qui lui sont propres.

> **Les Papillons verts (prototypes) (2010-2012) - Sébastien Camboulive (France)**
Coproduction VIDEOFORMES 2013/Association Les Rias (Saint-Apollinaire-de-Rias, Ardèche).



Les trois ensembles des **Papillons verts (prototypes), la rivière, l'arbre, la prairie** sont la conséquence et le résultat d'un séjour en résidence d'artiste sur le plateau de Vernoux en Ardèche au printemps 2010.

"Invité quelques jours à y réaliser tout autre chose, j'ai été séduit par le vent qui y soufflait. L'observation hypnotique du vent dans les champs de blé, dans les branchages de châtaigniers sur la surface des ruisseaux, m'a incité à travailler sur ce bruissement, ce frôlement pendant les deux années qui ont suivi, en choisissant de revenir à une certaine matérialité artisanale.

À l'aide de papiers découpés et de ventilateurs, j'ai cherché à reproduire une vision de cet envoûtement, conscient de la naïveté et de l'impossibilité d'une telle tentative."

Sébastien Camboulive

Les papillons verts est une œuvre étrange, triplement initiée par la présence de l'artiste dans un espace rural, par l'impression laissée par le mouvement du vent sur un champ et par le désir constant d'**expérimenter** la photographie. Ce que l'on voit, ce sont trois images composées d'une myriade de fragments en mouvements. A regarder de plus près, ces fragments sont formés de quatre carrés aux dimensions identiques. Lorsqu'une image est numérique, ces carrés sont appelés **pixel**. (...) La photographie, le cinéma mais également l'ensemble de ce qui constitue les images autour de nous, disons même de ce qui fait image, est ou a un devenir numérique. Découper ces pixels par milliers est un travail d'orfèvre sans doute très laborieux mais c'est surtout une forme de méditation. Être au contact d'un espace rural où le travail est constant et rythme les journées, a marqué la démarche de Sébastien Camboulive. Le temps est présent comme une forme à part entière. C'est le temps des prises de vues, des nécessaires parcours à travers le paysage, c'est celui de la réalisation, de la recomposition de l'image. Le temps réincarne ce qui disparaît dans les usages numériques. (...)

Martial Deflacieux, direction de la galerie In Extenso , Clermont-Ferrand

Artiste français né à Paris, **Sébastien Camboulive** vit actuellement à Clermont-Ferrand. Sa pratique, tout d'abord exclusivement photographique, s'est diversifiée s'orientant également vers la vidéo, le dessin et l'élaboration de prototypes d'installation.

Son travail varié ne cherche pas à créer une cohérence interne immédiate. Son ambition est de réaliser pour chaque projet un corpus d'images proposant un renouvellement régulier de son vocabulaire visuel.

Il est néanmoins possible d'en relever des logiques sous-jacentes montrant une démarche générale qui obéit à des goûts aussi différents que ceux de la topographie, de la trajectoire, de l'asymétrie, de la ronde, de l'effleurement, des croisements, de l'enfermement, de l'évitement, de la superposition, de l'immédiateté.

Site de l'artiste : [Sébastien Camboulive](#)

Portrait de l'artiste sur VIDEOFORMES : [Sébastien Camboulive](#)

Expérimenter : Vérifier les propriétés d'un produit au moyen d'expériences. Essayer, tester les qualités de quelque chose.*

Technologie numérique et pixel : Dans la technologie numérique, les objets à traiter (image, son, signal) sont représentés par des suites de nombres binaires. Cette représentation nécessite d'acquérir des valeurs représentatives de l'objet initial (...). Cet échantillonnage est le plus souvent suivi d'une quantification des valeurs trouvées, qui consiste à leur substituer des valeurs binaires les plus proches possibles des valeurs initiales. La représentation est d'autant plus fidèle que la fréquence d'échantillonnage est élevée et que la marge entre les valeurs binaires de quantification est étroite. (...)

On peut, par exemple, transformer une image classique en image numérique à l'aide d'un scanner. Un appareil photo et une caméra vidéo numériques permettent également d'obtenir directement des images numérisées. Mais, dans tous les cas, l'image finale doit être aussi fidèle que possible au modèle d'origine. Pour cela, les images sont décomposées en une matrice de petits carrés jointifs qui représentent alors les unités élémentaires de l'image et sont appelés **pixels** (de l'anglais *picture element*). Chaque pixel est caractérisé par une couleur unique, puisqu'il est considéré comme indivisible. En théorie, numériser une image revient donc à numériser les informations de couleur pour chaque pixel en représentant les couleurs par des valeurs numériques ayant une signification précise.*

HISTOIRE DES ARTS

Cette installation peut s'inscrire dans le domaine artistique :

- **arts du visuel**

COLLEGE

- **Thématique « Arts, espace, temps » :**

L'œuvre d'art et l'évocation du temps et de l'espace : construction, découpages.

- **Thématique « Arts, techniques, expressions » :**

L'œuvre d'art et l'influence des techniques

L'œuvre d'art et la technique, source d'inspiration

L'œuvre d'art et la prouesse technique

- **Thématique « Arts, ruptures, continuités » :**

L'œuvre d'art et sa composition

LYCEE

- Champ anthropologique :

Thématique « Arts, réalités, imaginaires »

- Champ scientifique et technique

Thématique « Arts, sciences et techniques »

> *A shimmering chaos* - Véronique Mouysset (France)

Projection en boucle / vidéo / 51mn / 2013



A Shimmering chaos, la lumière du chaos, raconte l'évolution de l'art vidéo vers l'art numérique et le **multimédia** à travers un panorama d'installations d'artistes internationaux exposées entre 1991 et 1995 en France, en Allemagne et en Pologne. Le documentaire retrace les années 1970 et 1980 pour aborder les années 1990. Il parle de Nam June Paik, l'art, la communication et l'art satellite, de Ko Nakajima et une exposition personnelle « L'âme du bois », de Klaus Vom Bruch et son installation vidéo « Fin de siècle ». Il montre différentes installations du ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie) à Karlsruhe autour des nouvelles technologies et trois performances musicales de la WRO Media art

Biennale 1995 à Wrocław. Il évoque le début de l'internet avec Douglas Davis et son projet « The World's First Collective Sentence » ,

Le documentaire oscille entre le document et la fiction en intercalant des œuvres et des écrits de ces artistes, tirés d'ouvrages ou d'archives, pour les mettre en résonance les uns aux autres.

Dans les années 1990, **Véronique Mouysset**, après des études cinématographiques à Paris, commence une recherche artistique autour de la musique électroacoustique et de l'art vidéo. Robert Cahen l'introduit à *Grand Canal* où elle réalise ses premières vidéos dont « Autopsie », primée au Festival Vidéoformes en 1994. Elle participe à plusieurs numéros de la revue d'art contemporain : *synesthesie.com*. Depuis, elle a réalisé avec Christian Zanési, compositeur de l'INA/GRM, un concert-vidéo « Constructions métalliques » et un documentaire sur Pierre Henry « Faidivertissimo ». Actuellement, elle travaille sur un projet d'installation vidéo « EDIFICE ».

Site internet de l'artiste : [Véronique Mouysset](#)

Multimédia : 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.

HISTOIRE DES ARTS

Cette installation peut s'inscrire dans le domaine artistique :

- **Arts du visuel**

COLLEGE :

- **Thématique « Arts, ruptures, continuités »**

LYCEE :

- Champ esthétique :

Thématique « Arts, artistes, critiques, publics »

> LA TOLERIE ///

Terres arbitraires (2011) - Nicolas Clauss (France)

Coproduction Nicolas Clauss, Théâtre de l'Agora - Scène nationale d'Evry et de l'Essonne, Zinc - Friche La Belle de Mai, L'EPCC La Condition Publique. En partenariat avec la Maison Populaire de Montreuil, et avec le soutien du Dicréam (CNC), d'Arcadi et de DRJSCS-DRAC PACA (Identités, Parcours & Mémoire 2011). Aide à la composition, programmation : **Christian Delecluse**



Terres arbitraires est une installation **vidéo immersive** et **généralive** qui explore les représentations des « quartiers populaires » et de leurs habitants. Il place le spectateur au centre d'un dispositif visuel et sonore qui le confronte à des portraits vidéo (près de 300), ralentis et muets de jeunes habitants de ces quartiers (portraits filmés à Marseille, Roubaix, Mantes la jolie ou encore Evry). A ces visages, à ces corps mis en scène, qui s'adressent directement à la caméra et donc au spectateur, vient se superposer un flux sonore fait d'ambiances et de bribes de discours médiatiques, politiques et sociologiques produits autour de ces quartiers.

Nicolas Clauss est « un peintre aux pinceaux électroniques, qui élabore une œuvre intimiste, subtile, exigeante, via des modules interactifs qu'il distille sur *flyingpuppet.com* ou d'autres projets de collaboration [...]» écrit Libération.

Il pose les pinceaux en 2000 pour utiliser principalement les outils des nouveaux médias, avec ses tableaux visuels et sonores d'un nouveau genre et ses installations généralives et interactives. Son univers plastique est fait de superpositions de textures et de timbres, il y mêle peinture, photographie, vidéo, parole, son et **algorithmes**. Il s'empare de la matière, la travaille, la triture, la transforme, la détruit et la recompose, repoussant les limites de la peinture. Ses œuvres, pour lesquelles il a reçu plus d'une dizaine de prix, sont présentées et exposées internationalement.

Site internet de l'artiste : Nicolas Clauss

Vidéo immersive : C'est un enregistrement vidéo à 360°. La scène est enregistrée dans toutes les directions en même temps. Le spectateur peut diriger son regard dans toutes les directions. La seule zone non visible est la vue vers le support de la caméra.

Vidéo généralive : Une œuvre d'art est dite « généralive » lorsqu'elle se base sur des algorithmes pour se générer d'elle-même. Les procédés sont multiples. En général, un logiciel conçu par l'artiste choisit automatiquement un nombre prédéfini d'éléments, qu'il assemble de manière aléatoire pour produire une œuvre unique et originale. La puissance de calcul des ordinateurs actuels permet en effet d'introduire des données variables dans le processus de création.

Algorithme : Ensemble de règles opératoires dont l'application permet de résoudre un problème énoncé au moyen d'un nombre fini d'opérations. Un algorithme peut être traduit, grâce à un langage de programmation, en un programme exécutable par un ordinateur.*

HISTOIRE DES ARTS.

Cette installation peut s'inscrire dans deux des six grands domaines artistiques :

- **arts du visuel**
- **arts du son**

COLLEGE

- **Thématique « Arts, créations, cultures »** :
L'œuvre d'art et la genèse des cultures.

- **Thématique « Arts, espace, temps »** :
L'œuvre d'art et la place de l'homme dans le monde.

- **Thématique « Arts, Etats et pouvoir »** :
L'œuvre d'art et la mémoire.

- **Thématique « Arts, techniques, expressions »** :
L'œuvre d'art et la technique, source d'inspiration

- **Thématique « Arts, rupture, continuités »**
L'œuvre d'art et sa composition.

LYCEE

- **Champ anthropologique :**
Thématique « Arts, sociétés, cultures »

Thématique « Arts, corps, expression »

- Champ historique et social

Thématique « Arts et idéologie »

Thématique « Arts, mémoires, témoignages, engagements »

- Champ scientifique et technique

Thématique « Arts, contraintes, réalisations »

> **Doctor Fabre will cure you (2013) - Pierre Coulibeuf**

35mm transféré sur fichier numérique - 60'13" en boucle, son stéréo ou 5.1

Image : Julien Hirsch (A.F.C.). Son : Quentin Jacques. Montage : Pierre Coulibeuf, Frédéric Massiot.

Produit par Chantal Delanoë. Coproduction : Regards Productions (France), Serendipity Films (Belgique), Angelos Bvba (Belgique).

Format original : 35 mm couleur Dolby Digital. Caméra 35 ARRI 535B. Optiques : série Primo ; Canon300/600.

Interprètes : Jan Fabre, Ivana Josic.



Portrait expérimental de l'artiste flamand Jan Fabre, conçu à partir de son journal, de ses œuvres plastiques et de ses performances.

Le film, comme un conte fantastique, projette Jan Fabre dans son propre imaginaire et compose un personnage qui change sans cesse d'identité, joue de multiples rôles sous les déguisements les plus variés ; derrière un masque, toujours un autre masque... Le personnage féminin, tel un "démon du passage" empruntant différents visages, hante le personnage masculin et inspire ses métamorphoses, *ad infinitum*.

Les concepts de l'œuvre sont la répétition, le **simulacre** et la métamorphose, dans un rapport essentiel aussi bien avec l'œuvre de Jan Fabre qu'avec mon œuvre propre. Le passage d'une forme à une autre, d'un état intensif à un autre, d'une identité à une autre, ou d'un univers à un autre. Le film comme "transposition" – la forme "performance" se change en forme cinématographique – création nouvelle.

Pierre Coulibeuf est né à Elbeuf (France) et vit à Paris. Il est cinéaste et plasticien.

A partir de 1987, il réalise des *fictiones expérimentales* qui investissent savamment le champ de l'art, et dans lesquelles les changements d'identité, le dédoublement, la métamorphose affectent les univers et les artistes qui inspirent ses œuvres (Pierre Klossowski, Michelangelo Pistoletto, Marina Abramovic, Jan Fabre, Meg Stuart). Ses nombreux films, tournés en **16** puis en **35mm**, *Balkan Baroque* (1999), *Les Guerriers de la beauté* (2002), *Somewhere in between* (2004), *Pavillon noir* (2006), sont sélectionnés dans de nombreux festivals internationaux de cinéma. Pierre Coulibeuf présente également ses œuvres sous forme d'installations (vidéo-photo) dans le réseau international de l'art contemporain. Ses œuvres font partie d'importantes collections en France et à l'étranger.

Expositions personnelles (sélection) : **2006** : Deichtorhallen-Haus der Photographie, Hambourg (Allemagne). **2007** : La Rada-Centre d'art contemporain, Locarno (Suisse). **2008** : Musée des Beaux-Arts, Brest (France) ; Stary Browar Art Center/Kulczyk Foundation, Poznan (Pologne). **2009** : La Casa Encendida, Madrid (Espagne) ; Fundação Iberê Camargo, Porto Alegre (Brésil) ; Musée d'Art Moderne, Saint-Etienne (France). **2010** : Museu Coleção Berardo, Lisbonne (Portugal) ; Musée des Beaux-Arts, Ekaterinbourg (Russie). **2011** : Musée d'Art Contemporain, Perm (Russie) ; Oi Futuro, Belo Horizonte (Brésil). **2012** : Musée d'Art Contemporain/MOCA, Chengdu, (Chine).

(Voir aussi page 28, exposition au Musée d'Art Roger Quilliot)

Le simulacre : Qui n'a que l'apparence de ce qu'il prétend être. Représentation figurée.

16mm : Le format 16 mm est celui d'une pellicule cinématographique d'une largeur de 16 mm. Lancé par Kodak en 1923, le but était de proposer un format et un matériel beaucoup plus économique, plus léger et plus facile à mettre en œuvre que le 35 mm standard, d'abord pour le cinéma amateur, mais aussi pour la prise de vue en reportage. Le 16 mm a aussi été le format des scopitones. Il est devenu progressivement un format professionnel pour le reportage et les fictions de télévision, pratiquement abandonné aujourd'hui au profit de la vidéo, mais il est encore utilisé par certaines productions dans sa déclinaison en format Super 16 (qui donne un rapport d'image de 1:1,66, rapport qui convient mieux au gonflage en 35 mm et au transfert sur vidéo au format 16:9 (1:1,78).)

35mm : Le format 35 mm est celui d'une pellicule d'une largeur de 35 millimètres. Créé à l'origine pour le cinéma, il a été introduit par la suite en photographie argentique sous le code 135. Il reste relativement inchangé depuis son introduction en 1892 par William Dickson et Thomas Edison. Le défilement standard pour le cinéma est de quatre perforations par image, soit environ 52 images par mètre (exactement 27 mètres par minute.) La longueur moyenne d'une bobine de 90 minutes est donc de 2,5 km. Le 35 mm a été désigné comme standard international en 1909 et est resté de loin le format dominant, grâce au bon compromis offert entre la qualité de l'image capturée et le coût de la pellicule. L'omniprésence du 35 mm en fait le seul format de l'industrie du cinéma, argentique ou numérique, à pouvoir être projeté dans la quasi-totalité des cinémas du monde.

HISTOIRE DES ARTS.

Cette installation peut s'inscrire dans le grand domaine artistique :

- **arts du visuel**

COLLEGE :

- **Thématique « Arts, rupture, continuités »**

L'œuvre d'art et le dialogue des arts.

- **Thématique « Arts, techniques, expressions »**

LYCEE :

- Champ anthropologique :

Thématique « Arts, réalités, imaginaires »

Thématique « Arts, corps, expression »

- Champ esthétique :

Thématique « Arts, artistes, critiques, publics »

> **Waterproof (2012) - Giuliana Cunéaz (Italie)**

Coproduction VIDEOFORMES 2013/ Gagliardi Art System (Turin)

Courtesy Gagliardi Art System, Turin



Waterproof est une installation **3D stéréoscopique** inspirée des images scientifiques de **nanotechnologies** obtenues grâce à des microscopes électroniques très puissants. La vision stéréoscopique entre en relation directe avec l'espace réel permettant une incroyable immersion dans le ressac d'une tempête.

Tout est en connexion et le spectateur, surpris par l'impression de vertige que suscite l'image, hésite entre deux émotions : sublimation et terreur. Le travail proposé est basé sur le thème du sublime. C'est un hommage aux personnages des peintures

romantiques de Caspar David Friedrich et William Turner, mais aussi à l'art japonais de la période Edo.

Dans la vidéo, les formes **entropiques** contre lesquelles viennent se heurter les vagues déchaînées sont liées à l'ampleur de l'existence précaire selon une vision qui va au-delà du plan physique. C'est un travail dans lequel la sculpture et l'architecture sont intégrées dans la vidéo, créant un **environnement immersif** où le langage artistique trouve et produit une nouvelle synthèse.

« Sur la base de ces images 3D (modélisation et animation), j'ai créé une **réalité virtuelle** qui peut évoquer les paysages naturels, qui sont en fait des passages qui pénètrent au cœur même du matériau. Cela génère un mouvement fluide et spontané, des nanostructures vers le macrocosme. J'ai travaillé sur la perception visuelle et son instabilité. Le travail aborde le problème actuel et dramatique des perturbations environnementales et des forces naturelles qui deviennent de plus en plus difficiles à contrôler. Les corps matérialisés sont inhérents au mouvement de leur création. »

Giuliana Cuneaz

Cette recherche de sensations dans l'immersion, trouve son objet seulement en s'abandonnant à l'élément, une perte de contrôle qui laisse l'autre envahir notre corps, quelquefois au point de nous plonger dans le coma.

Giuliana Cunéaz (née à Aoste en 1959) vit et travaille à Aoste et Milan. Diplômée de l'Académie des Beaux Arts de Turin, elle utilise dans son travail tous les médias, de l'installation vidéo à la sculpture, de la photographie à la peinture et même la peinture sur écran, une technique qu'elle a inventée.

Au début des années 90, elle a mené des recherches sur de nouvelles formes associées à la vidéo expérimentale. En 2004, la 3D a pris une place importante dans son travail, devenant un élément de recherche pour la vidéo et la peinture sur écran.

L'appropriation d'instruments technologiques fait partie du champ de recherche de l'artiste. Elle emprunte des éléments appartenant au monde scientifique et aux nanosciences, et les transforme en un paysage virtuel qui interagit avec les données naturelles.

Site internet de l'artiste : [Giuliana Cuneaz](#)

Portrait de l'artiste sur VIDEOFORMES : [Giuliana Cuneaz](#)

3D stéréoscopique : 3D signifie trois dimensions. On utilise ce terme pour caractériser un objet ou un espace possédant une longueur, une profondeur et une hauteur. Le principe de la 3D est de reprendre ces trois coordonnées pour permettre la visualisation d'un objet. L'utilisation de la 3d introduit ainsi les notions de relief, de profondeur et de perspective.

Il existe plusieurs techniques de créations d'images associées à la 3D : la 3D temps réel, la 3D pré-calculée et la 3D relief, appelée stéréoscopie.

La 3D stéréoscopie est le procédé utilisé pour donner l'impression de relief au spectateur.

La vision en relief a commencé en 1832, année où Charles Wheatstone étudiait des moyens pour observer les dessins en relief. Il fait breveter son "stéréoscope" en 1838, employé pour voir des photographies en relief.

La stéréoscopie est l'ensemble des techniques mises en œuvre pour reproduire une perception du relief à partir de deux images planes. Elle nécessite donc la création de couples d'images, gauche et droite, et permet la perception du relief lors de la diffusion. Elle est basée sur la vision binoculaire et est relative au système de diffusion.

Nanotechnologie : Domaine de la science dont la vocation est l'étude et la fabrication de structures (appelées nano-objets) dont les dimensions sont comprises entre 1 et 1 000 nanomètres (nm).*

Entropique : relatif à l'entropie. Nom donné par Clausius à la fonction d'état notée S qui caractérise l'état de « désordre » d'un système. Dans la théorie de la communication, nombre qui mesure l'incertitude de la nature d'un message donné à partir de celui qui le précède. (L'entropie est nulle lorsqu'il n'existe pas d'incertitude.)*

Environnement immersif : La réalisation d'environnement immersif est un des domaines les plus importants de la création, de la recherche et du développement de réalités virtuelles. Un environnement immersif utilise les technologies numériques pour créer un espace dans lequel un ou plusieurs utilisateurs expérimentent des situations de stimulation perceptuelle (habituellement multimédia) à travers n'importe quel type d'interface technologique. L'objectif est d'évoluer dans un monde ou une situation de fiction. Une des techniques fréquemment utilisées dans la création de

tels environnements est de permettre à l'utilisateur d'interagir d'une manière significative sur l'environnement virtuel, ceci est souvent réalisé grâce à l'utilisation de capteurs (par exemple de mouvement) qui contrôlent le déclenchement de nouveaux stimuli sensoriels.

Réalité virtuelle : Simulation de situations interactives réelles ou imaginaires avec la technologie numérique. Les expériences de réalité virtuelle sont généralement multi-sensorielles, c'est-à-dire multimédia. Les systèmes les plus courants sont de type immersif ou basés sur l'utilisation d'un écran.

HISTOIRE DES ARTS.

Cette installation peut s'inscrire dans deux des six grands domaines artistiques :

- **arts de l'espace**
- **arts du visuel**

COLLEGE :

- **Thématique « Arts, espace, temps » :**

L'œuvre d'art et l'évocation du temps et de l'espace

L'œuvre d'art et la place de l'homme dans le monde.

- **Thématique « Arts, techniques, expressions » :**

L'œuvre d'art et la technique, source d'inspiration

- **Thématique « Arts, rupture, continuités »**

L'œuvre d'art et sa composition.

LYCEE :

- Champ anthropologique :

Thématique « Arts, réalités, imaginaires »

Thématique « Arts, corps, expression »

- Champ scientifique et technique

Thématique « Arts, sciences et techniques »

Exopolis (2013) - Philippe Fontes (vidéo) & Bruno Capelle (son et traitement musical) (France)

Coproduction VIDEOFORMES 2013/GRAME (Lyon)

Avec la participation de **Pierre Petermann**, apiculteur.



Exopolis est une installation audio-visuelle basée sur l'observation des mouvements d'un essaim d'abeilles. L'œuvre se présente sous la forme d'une triple projection et d'une diffusion sonore multi-points. Le vidéaste et le musicien se retrouvent ici pour proposer un temps de regard et d'écoute privilégié au cœur d'un **dispositif audio-visuel immersif**. La situation écologique très préoccupante des abeilles n'est pas directement évoquée, elle est sous-jacente plutôt, figurée par une représentation visuelle et sonore dénaturée. Des trajectoires se dessinent sur un fond blanc

décontextualisant les abeilles de leur environnement, certains de ces tracés sont réels tels que la caméra les a captés, d'autres sont manipulés en écho à l'intention musicale. À l'instar du vidéaste, le compositeur a constitué un corpus d'enregistrements et ceci au plus près du rucher. Ce matériau fondamental se retrouve en studio, disséqué, synthétisé, réorganisé.

Il n'y a pas d'opposition entre le réel et l'artificiel, mais de simples rapports de juxtaposition, un amalgame où la modification « technique » du naturel a pour but la recherche de cohérence entre l'objet musical et visuel.

En premier lieu **EXOPOLIS** peut se voir comme étant une partition musicale graphique, elle en a d'ailleurs tous les attributs et les fonctionnalités, originellement le projet a été imaginé dans ce sens, mais cette installation pose surtout la question de la représentation que se donne l'homme de la nature et de la relation qu'il noue avec elle.

Philippe Fontes vit et travaille à Saint-Étienne. Photographe de formation, ses premiers travaux sont fortement influencés par les préceptes de la **photographie directe**. Depuis la fin des années 90, son goût pour la musique expérimentale et l'improvisation le pousse à multiplier diverses collaborations avec des musiciens. Tout d'abord en mêlant ses réalisations photographiques en direct à des improvisations musicales, puis rapidement en introduisant la vidéo qui se révélera être un médium approprié au concert. Son travail de performeur s'exprime aux travers d'installations minimalistes qu'il manipule en direct face caméra.

Il collabore actuellement avec des musiciens compositeurs tels que Franck Vigroux, Bruno Capelle, Mathias Forge, Jérôme Montagne, François David, Iris Lancery et Annabelle Playe. Il s'est récemment produit au Musée d'Art Moderne de Saint-Étienne ou encore à l'Opéra Comique de Paris pour *Futurs Composés*.

Site internet de l'artiste : [Philippe Fontes](#)

Portrait de l'artiste sur VIDEOFORMES : [Philippe Fontes](#)

Bruno Capelle, artiste sonore, compositeur

Etudes musicales à l'Université et au Conservatoire de Toulouse. Médaille d'or à l'unanimité en musique électroacoustique obtenue en 1992. Prix de la SACEM obtenu en 1992.

Compositeur invité dans divers centres de création musicale : GRAME et GMVL (Lyon), ATELAM (Millau), GRECA (Lézignan-Corbières), COREAM (Grenoble/Fontaine), SAM (actuellement EOLE, Toulouse /Blagnac), *Musiques et Recherches* (Ohain/Belgique). Il reçoit diverses commandes : de l'Etat, du festival *38e Rugissants* (Grenoble), du festival *Novelum* (Toulouse), Musée d'art moderne de St Etienne, du Musée de Toulouse pour la réalisation d'un grand mobile sonore...

De 1989 à 1992 participe aux activités de l'ensemble *Pythagore* à Toulouse. Co-fondateur de l'ensemble *Vibrations composées* à Lyon. Membre de plusieurs collectifs : Coréam (Fontaine, Grenoble), SAM (actuellement Eole) à Toulouse/Blagnac, *Plus-moins* (Saint-Etienne). De janvier 2009 à mai 2010 rejoint l'équipe de programmation du festival *Musiques démesurées* à Clermont-Ferrand. Co-organise depuis 2011 des événements artistiques à L'ATELIER et à *La cour* (St Etienne).

« La musique de Bruno Capelle qui a tous les précieux atours de la simplicité, met en jeu pour cela une grande complexité, quand bien même serait-elle intuitivement conçue. » (Philippe Mion)

Site internet de l'artiste : [Bruno Capelle](#)

Dispositif audio-visuel immersif : Le dispositif 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.

Les systèmes immersifs recourent à la réalité virtuelle à échelle humaine, ils donnent la possibilité de mettre en situation le visiteur dans un environnement virtuel à l'aide de périphériques spécialisés et de lui faire vivre une expérience singulière, hybride, qui prend ses distances et joue avec les lois du monde physique. Les dispositifs audio-visuels privilégient souvent des expériences qui perturbent les comportements formatés et qui, finalement, participent, pour ceux qui les expérimentent, d'une ré-appropriation du corps.

La photographie directe : Dans les années 30, un groupe de photographes - californiens pour la plupart - souhaitent conserver une photographie pure et directe. Ils prônent la perfection du tirage. F/64 correspond d'ailleurs à l'ouverture du diaphragme de l'objectif qui assure la plus grande profondeur de champ.

Le photographe Edward Weston est l'instigateur de la "photographie pure" et de la "prévisualisation". Pour lui la photo est donnée telle quelle par le réel, donnée à qui sait la "prévisualiser" et non la construire. La photo est déjà là, complète et achevée, il suffit de la capter avec une absolue fidélité et le moins d'interventions possible. Sa rencontre à New York avec Alfred Stieglitz et Paul Strand en 1922 est capitale. Leurs photos, publiées dans la revue *Camera Work*, ouvrent de nouvelles perspectives: la prévisualisation et la photographie pure ou *straight photography*. Weston abandonne le flou artistique, le travail de studio et les retouches en laboratoire. Il va même jusqu'à abandonner l'agrandissement, lui préférant le tirage direct par contact sur papier brillant. Nus, paysages naturels ou industriels, gros plans d'objets aussi divers que coquillages, arbres, rochers, légumes, sans oublier la célèbre cuvette de W.C., Edward Weston

nous propose une nouvelle définition de la photographie: une étude précise et fidèle des formes, un art du réel saisi en toute simplicité en lumière naturelle sur le verre dépoli d'une chambre de grand format (20 X 25) avec le maximum de netteté, de profondeur de champ, de détails. Le groupe f/64 créé en 1934 exprime toutes ces conceptions, ce culte du réel et du rendu des détails que d'aucuns ont appelé le précisionnisme. Edward Weston y adhère un temps avec son fils Brett et quelques autres dont Ansel Adams, Imogen Cunningham ou Willard Van Dyke.

La contribution d'Edward Weston à l'art du XXe siècle fut analysée et intégrée dans de nouvelles approches de la photographie, ses méthodes furent revues et interprétées bien plus qu'elles ne furent appliquées stricto sensu.

Medium/media : Le terme *medium* correspond aux différentes techniques et matériaux utilisés par l'artiste. 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).

HISTOIRE DES ARTS.

Cette installation peut s'inscrire dans deux des six grands domaines artistiques :

- **Arts du son**
- **Arts du visuel**

COLLEGE :

- **Thématique « Arts, espace, temps » :**

L'oeuvre d'art et la place de l'homme dans le monde et la nature.

- **Thématique « Arts, techniques, expressions » :**

L'oeuvre d'art et la technique, source d'inspiration

- **Thématique « Arts, rupture, continuités » :**

L'oeuvre d'art et sa composition.

L'oeuvre d'art et le dialogue des arts.

LYCEE :

- Champ anthropologique :

Thématique « Arts, réalités, imaginaires »

Thématique « Arts, corps, expression »

- Champ scientifique et technique

Thématique « Arts, contraintes, réalisations »

- Champ esthétique

Thématique « Arts, artistes, critiques, publics »

> **Mon temps libre (2013) – Gabriel Mascaro (Brésil)**

Installation produite en résidence à VIDEOFORMES avec le concours de **Clermont Communauté** dans le cadre de sa politique de création. Les résidences d'artistes bénéficient du soutien de la **DRAC d'Auvergne**.

Programme de résidence de **VIDEOBRASIL** - 17^e Festival International d'art Contemporain SESC_Videobrasil São Paulo (Brésil), avec le soutien de l'association culturelle **VIDEOBRASIL, SESC-SP** et du **Consulat de France à São Paulo**.



Le projet **Mon temps libre** est une recherche sur l'usage du temps. L'investigation a pour base de révéler des expériences singulières qui considèrent l'appropriation du temps intime comme un élément générateur de profit et qui produit en contrepartie la capacité d'expérimenter et produire des dispositifs qui génèrent le temps non productif, le temps perdu, le temps en plus, le temps suspendu.

En 2009, la corporation géante américaine de technologie *Amazon* a créé un puissant dispositif interactif appelé *Amazon Mechanical Turks*.

La plateforme permet aux entreprises de poster des questionnaires en ligne. Les utilisateurs, grâce à la flexibilité du temps, peuvent choisir quand, combien et comment répondre aux questionnaires, aidant les entreprises à déchiffrer de façon efficace, rapide et économique, les comportements et les désirs du consommateur. La pratique comprend un important débat sur notre société contemporaine, sur la façon de penser actuelle, et sur l'usage du temps.

Rêve de dérive (2013) – Gabriel Mascaro (Brésil)

Installation produite en résidence à VIDEOFORMES avec le concours de **Clermont Communauté** dans le cadre de sa politique de création. Les résidences d'artistes bénéficient du soutien de la **DRAC d'Auvergne**. **Coproduction Gabriel Mascaro / VIDEOFORMES 2013**.

Rêve de Dérive est une recherche sur l'extension de l'espace affectif dans la cité. Un matelas flotte sur les eaux d'un fleuve servant de repos pour un couple qui dort toute la journée. Selon le cours naturel du fleuve, cet œuvre fait un inventaire des nouveaux espaces de transition et déplacements possibles pour les rêves très intenses.

Gabriel Mascaro (né en 1983) vit et travaille à Recife (Brésil). Diplômé en communication sociale à l'université de Pernambuco, il s'est toujours beaucoup intéressé à l'espace urbain. Il a réalisé quatre documentaires qui ont été présentés dans les festivals les plus renommés dans le monde, notamment : IDFA, Rotterdam ; BAFICI, Miami ; Los Angeles, Cartagena, Visions du Réel, Munich, Musée d'art contemporain de Barcelone. Ses œuvres récentes se situent entre le documentaire, la fiction, l'art vidéo expérimental et l'installation. (*Voir aussi page 25, exposition à la galerie Dolet*)
Site de l'artiste : [Gabriel Mascaro](#)

HISTOIRE DES ARTS.

Ces installations peuvent s'inscrire dans le grand domaine artistique :

- **Arts du visuel**

COLLEGE :

- **Thématique « Arts, créations, cultures »**

- **Thématique « Arts, espace, temps » :**

L'œuvre d'art et l'évocation du temps et de l'espace

L'œuvre d'art et la place de l'homme dans le monde et la nature.

LYCEE :

- Champ anthropologique :

Thématique « Arts, réalités, imaginaires »

Thématique « Arts, sociétés, cultures »

Thématique « Arts, corps, expression »

- Champ historique et social :

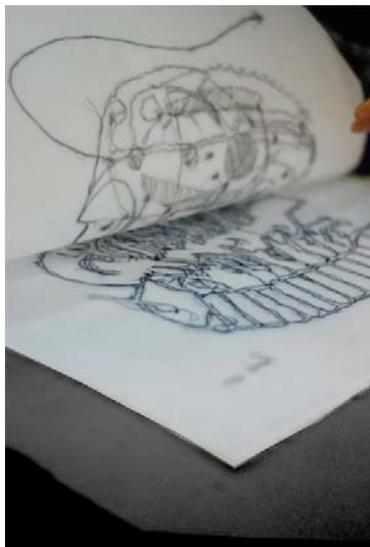
Thématique « Arts et idéologie »

- Champ scientifique et technique

Thématique « Arts, informations, communications »

> **XVII-VIXI (2013) - Triny Prada (Colombie/France)**

Avec le soutien technique de l'**École Supérieure d'Informatique, Électronique, Automatique (ESIEA)** par le biais du **Laboratoire ARNUM** dirigé par Claire Leroux. Emmanuelle Claeys, étudiante de l'EISEA s'est chargée de la réalisation technique du projet, secondée par Thomas Bejuit pour la programmation.



XVII-VIXI est une installation interactive créée à partir d'un livre déjà existant et intitulé *XVII-VIXI*, qui a reçu la bourse de création « Brouillon d'un rêve » de la **SCAM** en mai 2012.

L'installation est constituée de cinq tables disposées en U. Sur chacune d'entre elles repose une boîte fermée. À l'approche du visiteur une voix se fait entendre et l'invite à ouvrir les boîtes une à une, et commencer un parcours. Chaque boîte possède une atmosphère, une identité et un contenu qui lui est propre et les boîtes interagissent entre elles grâce à une **intelligence artificielle**. L'ouverture des boîtes déclenche un son. À l'intérieur, on y découvre une page du livre présentant un texte et un dessin qui s'anime.

A propos du livre *XVII-VIXI* : il est illustré par des dessins et constitue un carnet de notes de l'auteur.

« Un jour j'ai compris que la vie ne tient qu'à un fil. J'ai fait une recherche sur le fil, sur l'ADN, sur le sens philosophique et métaphorique du mot fil. Depuis 13 ans, je dessine de manière viscérale avec une aiguille et du fil sur un matériau appelé **tarlatane**. Ce geste lent m'aide à réfléchir sur ma propre vie, ainsi que sur notre condition humaine.

Je souhaite partager de manière poétique cette œuvre intime, en l'animant grâce à un système interactif, où le visuel et le textuel dialogueront avec la plasticité de la mise en page. Le lecteur, devenant acteur réagira et mettra à profit ses propres gestes. »

Triny Prada

Triny Prada, artiste franco-colombienne, vit et travaille à Paris. Elle mène un travail de réflexion sur la fragilité de la vie, en pointant du doigt certaines questions de société, comme les problèmes d'alimentation dans le monde et leurs conséquences néfastes sur la population. Sa devise : « On naît, on meurt... entre temps... ! »

Ses vidéos, peintures, installations, sculptures ou performances culinaires reflètent cette idée obsessionnelle du « Fil qui sépare la vie de la mort ». Après des études artistiques, Triny Prada continue sa formation au Conservatoire des Arts et Métiers à Paris et expérimente des logiciels libres comme *Pure Data* pour réaliser des installations où l'interaction homme/machine s'opère en temps réel, notamment par la technique du « **multi-touch** ».

Ses travaux ont été présentés à travers le monde et récemment au Cube (Issy-les-Moulineaux, France, 2012), au *Human Frames Festival (Werkstatt der Kulturen, Berlin, 2012)*, au *Festival Signes de nuit, Paris, 2012*), à *Hong Kong Contemporary (2012)*, *Museo Epicentro, Messina (Sicile, 2011)*, au *Museo de Arte Contemporaneo Simon Bolivar, Santa Marta, Colombie, 2011*), *Artist Art Fair (Istanbul, 2010)*, *EMAF (Osnabrück, 2009)*, *VIDEOFORMES (Clermont-Ferrand, 2007-2008)*, *Traverse Vidéo (Toulouse, 2007)*, *International Incheon Women Artists' Biennale (Corée, 2007)*, Musée d'art moderne de Cartagena (Colombie, 2008-2009), *Audiovisiva (Milan, 2008)*, *Fair Play (Berlin, 2007)*.

Triny Prada sera exposée au Palazzo Bembo lors de la 55^e Biennale d'art contemporain de Venise 2013.

Site internet de l'artiste : [Triny Prada](http://TrinyPrada.com)

Portrait vidéo de l'art sur VIDEOFORMES : [Triny Prada](http://TrinyPrada.com)

SCAM : La Société Civile des Auteurs Multimedia est une société de perception et de répartition de droits d'auteur (SPRD). Créée par les auteurs pour gérer leurs droits, la Scam est aussi leur porte-parole, elle défend leurs intérêts professionnels, matériels et moraux. Elle mène également une action culturelle et sociale. Aujourd'hui, la Scam rassemble plus de 32.000 réalisateurs, auteurs d'entretiens et de commentaires, écrivains, traducteurs, journalistes, vidéastes, photographes et dessinateurs.

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

Tarlatane : Mousseline fine et apprêtée, servant à faire des patrons et des garnitures de patrons.*

Le multitouch : est une technologie avancée qui permet de contrôler un logiciel en touchant une surface spéciale. Chaque doigt posé sur le dispositif tactile multitouch correspond à un pointeur, un peu comme le pointeur d'une souris. Toute la force de cette technique réside dans le fait que l'on peut combiner plusieurs doigts pour déclencher des interactions. Les mouvements des différents pointeurs-doigts peuvent déclencher des actions. La rotation et le zoom sont sans doute les exemples les plus simples. À l'instar du clavier et de la souris, le multitouch sert à envoyer des informations de contrôles à un logiciel. Sauf qu'on ne « clique » pas. On « touche ». On « zoom ». On « tourne ». On « déplace » en faisant des gestes...

HISTOIRE DES ARTS.

Cette installation peut s'inscrire dans deux des six grands domaines artistiques :

- **arts du langage**
- **arts du visuel**

COLLEGE :

- **Thématique « Arts, espace, temps » :**

L'œuvre d'art et la place du corps et de l'homme dans le monde.

- **Thématique « Arts, techniques, expressions » :**

L'œuvre d'art et la technique, source d'inspiration

- **Thématique « Arts, rupture, continuités »**

L'œuvre d'art et sa composition.

LYCEE :

- Champ anthropologique :

Thématique « Arts, sociétés, cultures »

Thématique « Arts, corps, expression »

- Champ scientifique et technique

Thématique « Arts, sciences et techniques »

Thématique « Arts, informations, communications »

L'art et l'utilisation des techniques de communication

- Champ esthétique

Thématique « Arts, artistes, critiques, publics »

L'art, l'artiste et le public

> MUSEE D'ART ROGER-QUILLIOT ///

HABITER LE MONDE

Corps—architectures—imaginaires

Exposition personnelle de Pierre Coulibeuf (France)

En partenariat avec le Musée d'art Roger-Quilliot

Six installations vidéo :

Somewhere in between (2004/2006)

A Magnetic Space (2008)

Delectatio morosa (1988/2006)

L'Homme noir (1998/2006)

The Warriors of Beauty (2002/2006)

Le Démon du passage (1995/2006)



A Magnetic Space

Les œuvres présentées opposent deux paradigmes : la ville et la nature ; plus précisément : l'architecture, d'un côté ; le végétal et l'eau, de l'autre. Et ce sont ces deux paradigmes qui, dans les œuvres **Somewhere in between** et **A Magnetic Space**, commandent les différentes postures, attitudes ou gestuelles des personnages. Au contact de la ville ou de la nature, les "acteurs" libèrent des forces qui déstructurent, désorganisent le corps unitaire socialisé, au profit de nouvelles formes humaines et de nouveaux modes d'être.

Avec l'homme noir, dans l'installation éponyme, *le monde devient fable*, quelque chose qui se raconte, qui n'existe que dans le récit ; autrement dit, une interprétation. L'installation **L'Homme noir** est composée de quatre éléments : *Le Bureau de l'homme noir*, *Rubato*, *Who is Michelangelo Pistoletto?* et 14 photographies. Plusieurs médiums sont utilisés pour raconter différentes versions de la fable.

La **transversalité** est la dimension principale des œuvres exposées. Les diverses réalités de l'art : chorégraphie, performance, cinéma, musique, photographie, sont ici *impliquées*, mais aussi l'architecture, l'économie, la philosophie. Des territoires se chevauchent, se croisent ou s'interpénètrent dans l'espace propre du cinéma.

Comme une **mise en abyme**, l'œuvre **Delectatio morosa** (hommage à Pierre Klossowski), dont les concepts et les problématiques inspirent les productions cinématographique et plastique de Pierre Coulibeuf, depuis l'origine.

(Voir aussi page 19, exposition à la Tôlerie)

La transversalité : Caractère de ce qui recoupe plusieurs disciplines.

Mise en abyme : *abîme*, du grec βυσσοσ *abussos* : « sans fond ».

L'expression composée *mise en abyme* apparaît sous forme verbale chez André Gide qui écrit en 1893 dans son *Journal* : «*J'aime assez qu'en une œuvre d'art on retrouve ainsi transposé, à l'échelle des personnages, le sujet même de cette œuvre par comparaison avec ce procédé du blason qui consiste, dans le premier, à mettre le second en "abyme"*»...

La mise en abyme désigne la relation de similitude qu'entretient tout élément, tout fragment avec l'œuvre qui l'inclut, principe souvent décrit comme un *effet de miroir*. Cet *emboîtement* s'apparente à une *auto-citation*. Le concept appartient à la vaste problématique de la *réflexivité* (*autoreprésentation, autoréférence*).

Ce procédé consiste donc à représenter une œuvre dans une œuvre du même type, par exemple en incrustant une image en elle-même.

HISTOIRE DES ARTS.

Les œuvres de cette exposition peuvent s'inscrire dans les grands domaines artistiques :

- **arts du visuel**
- **arts du spectacle vivant**

COLLEGE :

- **Thématique « Arts, espace, temps »**

L'œuvre d'art et la place du corps et de l'homme dans le monde et la nature

- **Thématique « Arts, rupture, continuités »**

L'œuvre d'art et sa composition

L'œuvre d'art et le dialogue des arts.

LYCEE :

- Champ anthropologique :

Thématique « Arts, réalités, imaginaires »

L'art et le vrai

L'art et l'imaginaire

Thématique « Arts, corps, expression »

- Champ scientifique et technique :

Thématique « Arts, contraintes, réalisations »

Thématique « Arts, sciences et techniques »

- **Champ esthétique :**

Thématique « Arts, artistes, critiques, publics »

> GALERIE DOLET (CROUS) ///

À la rencontre de deux artistes en résidence en 2012/2013 : **Enrique Ramirez (Chili)**, en résidence «Devoir de mémoire/Ambroise Brugière au Lycée Ambroise Brugière, et **Gabriel Mascaro (Brésil)** en résidence à VIDEOFORMES.

Enrique Ramirez / Horizon (2011)

Portrait d'artiste par Gabriel Soucheyre : [Enrique Ramirez](#)

PARIS (2009)

Vidéo / Enrique Ramirez / 9'

Paris, ville des lumières, ville de l'amour. Cela pourrait advenir n'importe où ? Un acte de patience, une image fixe disparaît. Serait-ce une ville ?

Enrique Ramirez est en résidence au Lycée Ambroise Brugière de Clermont-Ferrand, à la suite d'un appel à projet artistique de commémoration du centenaire d'Ambroise Brugière.

« *Tout mon travail repose sur l'idée de la mémoire, le voyage comme politique imaginaire ou comme simples histoires humaines que nous pouvons tous nous représenter et dans lesquelles nous pouvons tous nous reconnaître. Que cherchent les yeux quand on regarde quelque chose? Quelles sont nos pensées quand nous marchons? Comment comprendre la mémoire et l'histoire d'un endroit?* »

Par la vidéo, la photographie et l'installation, Enrique Ramirez aborde de manière poétique des sujets engagés d'abord liés à son parcours personnel mais toujours avec un regard universel : l'immigration, la mémoire collective, l'histoire...

Enrique Ramirez s'interroge notamment sur le thème intemporel qu'est l'appropriation par les nouvelles générations des événements du passé. Il a ainsi réalisé de vastes recherches sur l'imaginaire collectif, ce qu'il a d'ailleurs exprimé dans ses courts métrages au travers de vastes paysages. Ces paysages constitués de vent, d'eau ou de sable sont conçus comme des espaces « géo-poétiques », permettant à chacun de laisser libre court à son imagination. Enrique Ramirez offre au public la liberté de s'approprier le passé comme il l'entend et donc de combler les défauts de la Mémoire par l'imaginaire.

Né en 1979 à Santiago du Chili, Enrique Ramirez fait des études de musique et de communication option cinéma à l'Institut Arcos de Santiago. En 2007, il remporte le prix de la « Bienal de Video y Nuevos Medios » de Santiago qui lui permet d'intégrer le Studio national des arts contemporains – Le Fresnoy à Tourcoing. En 2008, il remporte également le Prix du Jury Etudiant aux Rencontres internationales Henri Langlois avec son court-métrage, « Brises ». Il vit et travaille à Santiago.

Site internet de l'artiste : [Enrique Ramirez](#)

Gabriel Mascaro (2013), Portrait d'artiste par Gabriel Soucheyre

Ebb and Flow / Apporté par la vague, emporté par le vent (2012)

Vidéo / couleur, HD / 28'

Rodrigo est un jeune sourd de Recife dans le nord-est du Brésil qui installe les autoradios pour une petite boutique des faubourgs de la ville. Malgré sa surdité, le son envahit sa vie quotidienne et il exploite ses vibrations, le laisse pulser dans ses veines. (Voir aussi page 25, exposition à la Tôlerie)

Site internet de l'artiste : [Gabriel Mascaro](#)

HISTOIRE DES ARTS.

Ces installations peuvent s'inscrire dans le grand domaine artistique :

- **arts du visuel**

COLLEGE :

- **Thématique « Arts, créations, cultures » :**

L'œuvre d'art et la genèse des cultures.

- **Thématique « Arts, espace, temps » :**

L'œuvre d'art et l'évocation du temps et de l'espace.

LYCEE :

- Champ anthropologique :

Thématique « Arts, réalités, imaginaires »

Thématique « Arts, sociétés, cultures »

- Champ historique et social :

Thématique « Arts, mémoires, témoignages, engagements »

De par nature (2012) – Nelly Girardeau (France)



Taxidermie. A l'origine du mot, la racine grecque *taxis* : ordre, arrangement. Pour que les choses apparaissent elles doivent être à leur place, exactement. Dans l'atelier, les gestes du taxidermiste s'apparentent un peu à ceux du vidéaste ; déconstruire puis monter et composer, agencer des fragments du réel et voir naître une forme nouvelle. L'opération est minutieuse. Le processus de transformation observé patiemment au plus près met en mouvement la question de l'apparence des êtres et des choses. Malgré leur fixité, les yeux de verre des animaux semblent observer la scène avec intensité.

Le travail sonde sans cesse la nature des images, le passage de la réalité à l'apparence du réel, de la vie à l'**artefact**. Matières organiques et artificielles, formes animales et végétales se mélangent et sont projetées sur de petits écrans. La relation de proximité ainsi créée suscite et interroge le désir intime de voir. Voir de ses propres yeux. Voir aussi, autant que possible, ce qui est enfoui dans une image. L'image **super 8** qui s'imprime physiquement sur la pellicule grâce à la lumière et qui ne se révèle ensuite que par un procédé chimique redouble ce mouvement du regard.

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. En résidence à VIDEOFORMES en 2011/2012.

HISTOIRE DES ARTS.

Cette installation peut s'inscrire dans le grand domaine artistique :

- **arts du visuel**

COLLEGE :

- **Thématique « Arts, rupture, continuités »**

L'œuvre d'art et sa composition.

LYCEE :

- Champ anthropologique :

Thématique « Arts, réalités, imaginaires »

- Champ scientifique et technique

Thématique « Arts, contraintes, réalisations »

L'art et les étapes de la création.

Artefact : Structure ou phénomène d'origine artificielle ou accidentelle qui altère une expérience ou un examen portant sur un phénomène naturel.

En anthropologie, produit ayant subi une transformation, même minime, par l'homme, et qui se distingue ainsi d'un autre provoqué par un phénomène naturel.*

Formé sur le latin *ars, artis* : art et le participe passé de *facere* : faire.

Le sens du mot est également influencé par le mot anglais *artifact* « ce qui est réalisé par l'homme, produit artificiel » Ainsi par extension artefact est employé pour désigner de manière générale un produit ayant subi une transformation par l'homme et qui se distingue ainsi d'un autre provoqué par un phénomène naturel.

En vidéo et en art numérique, un artefact est un défaut, un effet visuel anormal, un élément parasite (bruits, pixel, balayage...).

Super 8 : « Utilisé pour le cinéma amateur, le format Super 8 est identique au 8 mm «classique», mais il s'en distingue par des perforations plus petites, permettant une plus large surface d'impression. Ces perforations sont toutes placées du même côté, comme pour le 8 mm. Ce format fut lancé par Eastman Kodak en 1965, vendu dans des cassettes en plastique permettant le chargement de la pellicule dans le corps de la caméra en plein jour. Il existe d'autres versions de ce format, mais l'image a toujours la même dimension et le format Kodak fut de loin le plus populaire. Ces cassettes contiennent 15,25 mètres de film, ce qui équivaut à une durée d'environ 2 minutes 30 secondes lorsque la caméra tourne à 24 images par seconde ou 3 minutes 20 s à 18 images par seconde. L'image mesure 5,69 mm x 4,22 mm, soit un ratio de 1,35 (proche des 4/3 de la télévision classique). Un système d'encoche sur le boîtier renseigne sur la sensibilité du film, permettant à la caméra de se régler automatiquement. Ce procédé représente un net progrès sur le plan pratique, car la cassette peut être chargée en plein jour, n'a pas besoin d'être retournée au milieu du tournage, et peut même être extraite sans autre perte que les quelques images situées au niveau de la fenêtre.

En revanche, cette cassette avait quelques défauts :

- un guidage du film médiocre car lié au presseur en plastique incorporé au boîtier et à la situation coaxiale des deux bobines,
- une quasi-impossibilité à rembobiner pour faire des fondus-enchaînés ou des effets de marche arrière.

Parmi les progrès qui firent le succès du Super 8 on trouve :

- l'objectif zoom, généralisé à la même époque, permettant un meilleur cadrage et des travellings optiques (les caméras 8 ou 9,5 mm étaient généralement munies d'objectifs à focale fixe).
- le réglage automatique de l'exposition, le plus souvent manuel auparavant. En revanche, la mise au point automatique ne s'est généralisée que sur le camescope.
- l'apparition du film à haute sensibilité (160 ASA), qui, couplé à une grande ouverture (jusqu'à 1,2) et un temps de pose augmenté, permettait le tournage en basse lumière.
- la possibilité de filmer à vitesse accélérée (jusqu'à 70 images par seconde) pour permettre des ralentis de qualité
- l'incorporation d'un mécanisme de fondu au noir, rarement de fondu enchaîné. »

Texte de Philippe Sevestre, Président de la fédération française de cinéma et vidéo
<http://www.ffcinevideo.org>

> MAISON DE LA VIE ETUDIANTE ///

Binge Drinking (2012) – Pierrick Sorin (France)

En partenariat avec le **Service Université Culture (SUC)** et le **Service Santé Universitaire (SSU)**, services du **PRES Clermont Université**.



Binge Drinking est une installation **multimédia** réalisée par Pierrick Sorin pour l'Association Nationale de Prévention en Alcoologie et en Addictologie (ANPAA) dans le cadre de l'action des Nouveaux commanditaires, grâce au soutien financier de la Fondation de France, de l'INPES, du Théâtre de la Cité internationale et du Conseil régional du Nord-Pas de Calais. Médiation-production : artconnexion, Lille.

Cette œuvre est diffusée par le Théâtre de la Cité Internationale dans le cadre du programme «**Art Campus**» avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Communication, en partenariat avec le réseau

Art+Université+Culture. Il s'agit d'un module multimédia comportant une paroi frontale encadrant un théâtre optique et deux parois latérales, supports d'images, comportant des messages de prévention.

L'œuvre est un dispositif à trois facettes. Les deux parois latérales présentent des "tableaux animés", 3 écrans superposés qui diffusent des images animées dans un effet de continuité d'un écran à l'autre. Les images intégreront un espace dédié à des messages informatifs. La paroi frontale, quant à elle, est percée d'une fenêtre qui donne vue sur une mise en scène miniature, réalisée selon la technique du "**théâtre optique**". Dans un vrai décor palpable apparaissent de petits personnages filmés. Grâce à une programmation informatique, les personnages virtuels peuvent agir sur des objets réels suivant un scénario.

Né en 1960, à Nantes, **Pierrick Sorin** est artiste vidéaste et metteur en scène. Il réalise des courts-métrages et des dispositifs visuels dans lesquels il se moque, sur un mode burlesque, de l'existence humaine et de la création artistique. Fervent pratiquant de l'auto-filmage, il est souvent l'unique acteur des histoires qu'il invente. Il crée en particulier des petits "théâtres optiques", mélanges d'ingénieux bricolages et de nouvelles technologies, qui lui permettent d'apparaître comme par magie, dans l'espace, sous forme de petit **hologramme** parmi des objets réels. Il a exposé dans les hauts lieux de l'art contemporain : *Fondation Cartier, Centre Georges Pompidou à Paris, Tate Gallery de Londres, musée Guggenheim de New York, Metropolitan Museum of photography de Tokyo...* Pierrick Sorin est adepte d'une attitude artistique qui, tout en étant contemporaine et intellectuelle, reste accessible à un large public.

Portrait de l'artiste sur VIDEOFORMES : [Pierrick Sorin](#)

HISTOIRE DES ARTS.

Cette installation peut s'inscrire dans le grand domaine artistique :

- **arts du visuel**

COLLEGE :

- **Thématique « Arts, espace, temps » :**

L'œuvre d'art et l'évocation du temps et de l'espace

- **Thématique « Arts, techniques, expressions » :**

L'œuvre d'art et l'influence des techniques.

- **Thématique « Arts, rupture, continuités »**

L'œuvre d'art et sa composition.

LYCEE :

- Champ anthropologique :

Thématique « Arts et économie »

Thématique « Arts, sociétés, cultures »

- Champ scientifique et technique

Thématique « Arts, sciences et techniques »

Multimedia : (voir page 17)

Théâtre optique : Breveté par Émile Reynaud en 1888, le Théâtre optique réunit les techniques de l'analyse du mouvement et les techniques de projections. Il permet à l'action de ne plus être contrainte à un mouvement cyclique et la narration peut être développée sur plus de 10 minutes. Émile Reynaud propose au public du Musée Grévin dès le 28 octobre 1892 de véritables petits dessins animés (alors appelés Pantomimes lumineuses). Il est le premier à utiliser la perforation pour un appareil de projection d'images animées. Il obtient une médaille de bronze à l'Exposition universelle de 1889 pour l'ensemble de ses inventions.

Le Théâtre optique conserve la base du Praxinoscope, c'est-à-dire les miroirs du cylindre à facettes central. Comme pour le Praxinoscope-Théâtre, les personnages et les décors sont dissociés : les personnages sont projetés par une première lanterne magique qui les renvoie sur les miroirs du cylindre à facettes, sur un second miroir, puis à travers plusieurs lentilles, sur un miroir mobile qui permet de les repositionner sur l'écran. Le décor fixe est peint sur une plaque de verre et projeté par une seconde lanterne magique de façon traditionnelle.

Les personnages sont dessinés et peints à la main par Émile Reynaud sur des carrés (6 x 6 cm) de gélatine. Ils sont ensuite détourés en noir et certains traits des personnages sont surlignés. Chaque carré est disposé successivement sur une bande de longueur indéfinie, perforée et synchronisée avec le cylindre de miroirs par une roue dentée.

Les bandes contiennent 300 à 700 dessins et peuvent mesurer jusqu'à 50 mètres, la bande se déroulant et s'enroulant sur deux bobines, l'une émettrice et l'autre réceptrice. L'ensemble du dispositif se trouve derrière l'écran par rapport au public. Émile Reynaud anime lui-même l'ensemble. Il peut ainsi ralentir, accélérer ou revenir en arrière pour améliorer la dynamique de l'animation et également pour varier son déroulement d'une projection à l'autre en fonction des réactions du public.

Les projections sont accompagnées au piano par des musiques spécialement écrites par le compositeur Gaston Paulin. Des tiges d'argent disposées sur la bande flexible à des moments clés actionnent un bruiteur, à l'aide d'un électro-aimant, produisant, par exemple, le bruit des coups portés par Arlequin à Pierrot.

Le terme théâtre optique est aujourd'hui utilisé pour des installations vidéos. Le spectateur peut visualiser, aménagée dans une sorte de caisson, une animation en surimpression à l'intérieur d'un décor fixe par un jeu de reflet sur une plaque de verre inclinée.

<http://www.emilereynaud.fr/index.php/post/Le-Theatre-optique>

http://www.cinematheque.fr/zooms/reynaud/index_fr.htm

Hologramme : Cliché photographique transparent ayant enregistré un phénomène de diffraction de la lumière au contact d'un objet à trois dimensions, et qui, illuminé sous un certain angle par un faisceau de lumière, restitue une image en relief de l'objet photographié.*

> GALERIE GASTAUD ///

Le Renard (2012-2013) & L'eau (2011) – Bertrand Gadenne (France)

En partenariat avec la **galerie Claire Gastaud**, Clermont-Ferrand.



Le Renard

Installation vidéo projetée de nuit sur une vitrine de la galerie, couleur, muet.

L'animalité dans cette intrusion nocturne nous suggère que notre identité comme celle du renard s'éclairent mutuellement, comme le miroir de notre expérience. Notre déplacement et l'errance de notre pensée tissent un jeu sémantique, physique et anthropologique avec l'univers de la bête. Nous regardons l'animal avec un investissement imaginaire et symbolique. L'humanité ne peut exister sans l'animalité et reste la matrice de nos rêves, de notre devenir et de notre métamorphose.

L'eau (2011)

Installation vidéo présentée à l'intérieur de la galerie, couleur, muet.

Un monde de contemplation, où le regard plonge dans une masse aquatique toute en épaisseur et profondeur. Cette masse apparaît posée verticalement sur le sol et semble tenir debout comme par enchantement. Nous apercevons des reflets du monde végétal à la surface de l'eau, images fragiles et fugitives d'une réalité située en hors-champ.

Bertrand Gadenne développe un travail dans lequel la vidéo invite le spectateur à retrouver au détour d'une rue, un émerveillement depuis longtemps oublié: celui de la matérialisation d'une image projetée. En concevant des dispositifs lumineux insolites et spécifiques à des éléments naturels dont il suscite l'apparition, il crée des situations empreintes d'un caractère magique, et propices à une méditation sur les liens à la fois techniques et poétiques que son œuvre tisse entre « la nature des choses », et le fragile miracle de leur visibilité. La simplicité apparente de ces images survenant telles de véritables apparitions, entre rêve éveillé et matérialisation de l'insolite, constitue une proposition radicale et passionnante. Il utilise le principe de la projection vidéo afin d'affirmer la prise en compte de l'apparition fictionnelle de l'image en fonction du contexte architectural et de l'investissement de l'espace public qui devient le théâtre d'étranges apparitions nocturnes. On est ici proche des dérives **surréalistes**, dans l'errance urbaine et architecturale où l'apparition devient une construction mentale, une matière à réflexion. Cette déambulation hors les murs, ces amorces de récits impliquent des pensées ambivalentes entre humour et répulsion, fascination et frayeur. C'est aussi une réflexion sur les modes et les moyens de la représentation, sur l'insondable complexité de notre rapport aux êtres et au monde.

Portrait de l'artiste sur VIDEOFORMES : [Bertrand Gadenne](#)

HISTOIRE DES ARTS.

Cette installation peut s'inscrire dans le grand domaine artistique :

- **arts du visuel**

COLLEGE :

- **Thématique « Arts, espace, temps » :**

L'œuvre d'art et l'évocation de l'espace
L'œuvre d'art et la place de l'homme dans le monde.

- **Thématique « Arts, rupture, continuités »**

L'œuvre d'art et sa composition.

LYCEE :

- Champ anthropologique :

Thématique « Arts, réalités, imaginaires »

Thématique « Arts, corps, expression »

Le corps, l'âme et la vie

Surréalisme : « Mouvement intellectuel, littéraire et artistique, ébauché vers 1919 à la suite du romantisme et du dadaïsme, défini par André Breton en 1924, et principalement caractérisé par le refus de toute considération logique, esthétique ou morale, et des oppositions traditionnelles entre réel et imaginaire, art et vie, par la prépondérance accordée au hasard, aux forces de l'instinct, de l'inconscient libérées du contrôle de la raison, et qui veut surprendre, provoquer, qui cherche à dégager une réalité supérieure, en recourant à des moyens nouveaux: sommeil hypnotique, exploration du rêve, écriture automatique, associations de mots spontanées, rapprochements inattendus d'images, etc. »

« Tendance visant à représenter un monde étrange par d'insolites regroupements d'objets, par des collages, frottages, taches, trompe-l'œil, etc. et illustrée notamment par M. Ernst, A. Masson, S. Dali, R. Magritte, L. Buñuel. » (centre national de ressources textuelles et lexicales)

> Intervention itinérante dans l'espace public ///

Tag E.U.L.E. (Electronic Universal Language Expression) SMS - The Graffiti Research Lab (France)



Créée spécialement pour VIDEOFORMES 2013, **Tag E.U.L.E. (Electronic Universal Language Expression) SMS** permet aux spectateurs d'envoyer des messages SMS afin qu'ils soient immédiatement transformés en **graffitis** mouvants, projetés par un vidéoprojecteur sur une façade de bâtiment, et se déplacent en tenant compte des différents éléments d'architecture (fenêtres, portes, ...). Le GRL a pour ce faire collaboré avec des graffeurs dans le but de constituer une bibliothèque de caractères stockés au format *GML (Graffiti Markup Language)*, permettant de sélectionner au hasard un style particulier.

Le **Graffiti Research Lab** est un collectif d'artistes et **technophiles** ayant vocation à élaborer des outils de création innovants afin de redessiner l'espace urbain. Ses initiateurs sont Evan Roth et James Powderly qui, partageant un intérêt commun pour le graffiti et les **technologies open-source**, mirent en place le premier Graffiti Research Lab en 2005 lors de leur résidence au centre d'art *EyeBeam* de New-York. Graffiti Research Lab (GLR) a rapidement atteint une renommée internationale grâce à la qualité et l'originalité des projets qui y furent développés, au sein desquels figurent les *LED Throwies*, le *L.A.S.E.R. Tag* et plus récemment *EyeWriter*, en collaboration avec *OpenFrameworks* et *l'Ebeling Group*, qui a remporté le *Golden Nica* au Prix Ars Electronica en 2010.

Le GRL s'est ainsi exporté en tant que concept, donnant depuis naissance à de nombreuses autres cellules décentralisées et autonomes à travers le monde. Le GRL initial a depuis été intégré à l'organisation à but non lucratif F.A.T. (Free Art & Technology).

Fondé en avril 2011, le **GRL France** (branche française du célèbre Graffiti Research Lab) est un collectif d'artistes, designers, graphistes, graffeurs, techniciens et théoriciens ayant pour mission de créer des outils open source venant étendre ou documenter la pratique du graffiti et du **hacking urbain**. S'étant engagé à ne pas reprendre les projets ayant fait la gloire du G.R.L. pour s'orienter au contraire vers de nouvelles réalisations, le G.R.L. France, un des plus dynamiques de par le monde, a, en l'espace d'un an et demi réalisé une vingtaine de nouveaux projets et participé à 16 événements ou **workshops**.



09/2011 "This Place Has No Atmosphere", IMOCA, Dublin (Ireland)

12/2011 "Enirof", Parc de Blossac, Poitiers (France)

03/2012 "Take The Hip-Hop Train", Gare St-Sauveur, Lille (France)

03/2012 "FabFest", Gaîté Lyrique, Paris (France)

04/2012 "Aux urnes, et caetera !!", La Cantine, Paris (France)

05/2012 "Toulouse HackerSpace Factory", Mix'art Myris, Toulouse (France)

06/2012 "Résergences #3", Galerie Plateforme, Paris (France)

Site internet : [Graffiti Research Lab](http://GraffitiResearchLab.com)

Graffiti : Inscription ou dessin griffonné par des passants sur un mur, un monument, etc. Inscription ou dessin, de caractère souvent satirique ou caricatural, tracé dans l'Antiquité sur des objets ou des monuments. (les inscriptions politiques de Pompéi, les comptes sur les tessons de la Graufesenque, etc.)

Graff : Composition picturale à base calligraphique bombée sur un mur, une paroi.*

Technophile : amateur de techniques modernes

Technologie open-source : La désignation open source (en français : "source ouverte" ou "code source libre") s'applique aux logiciels dont la licence respecte des critères précisément établis par l'Open Source Initiative, c'est-à-dire la possibilité de libre redistribution, d'accès au code source et aux travaux dérivés.

Le hacking urbain : A l'instar du hacking informatique, le hacking urbain signifie piratage urbain ; certains parlent aussi de « bidouillage » urbain. C'est une pratique visant à détourner la ville de ses fonctions premières (habiter, consommer, travailler, circuler...)

L'idée est de se réapproprier la ville, détourner les installations urbaines, les décorer ou même les « réparer » si elles ne sont pas adaptées. Il s'agit là d'un concept qui n'est pas nouveau mais qui prend de l'ampleur dans nos sociétés modernes où les usages de la ville changent. L'art urbain qui détourne l'usage premier du mur en l'utilisant comme véritable toile de peinture, existe depuis l'antiquité.

Workshop : Nom que prirent aux États-Unis et en Angleterre plusieurs écoles théâtrales d'avant-garde. (Le plus ancien workshop fut celui de G. P. Baker à l'université Harvard [1905-1924] ; celui d'E. Piscator, le Dramatic Workshop, fut fondé en 1940 ; celui de Littlewood, le Theatre Workshop, fut créé en 1945.) Par extension atelier ou ensemble de sessions de travail consacrées à un thème.*

HISTOIRE DES ARTS.

Cette installation peut s'inscrire dans quatre des six grands domaines artistiques :

- **arts de l'espace**
- **arts du langage**
- **arts du quotidien**
- **arts du visuel**

COLLEGE :

- **Thématique « Arts, créations, cultures » :**

L'œuvre d'art et la genèse des cultures : les formes de sociabilité, les manifestations ludiques, festives.

L'œuvre d'art et ses formes populaires : improvisation, bricolage, détournement, parodies, savoir-faire, et *savantes* : programmation.

- **Thématique « Arts, espace, temps » :**

L'œuvre d'art et l'évocation du temps et de l'espace : construction, découpages.

- **Thématique « Arts, techniques, expressions » :**

L'œuvre d'art et l'influence des techniques

L'œuvre d'art et la technique, source d'inspiration

L'œuvre d'art et la prouesse technique

LYCEE :

- Champ anthropologique :

Thématique « Arts, sociétés, cultures »

- Champ historique et social

Thématique « Arts et idéologie »

L'art et la contestation sociale et culturelle

- Champ scientifique et technique

Thématique « Arts, contraintes, réalisations »

Thématique « Arts, sciences et techniques »

Thématique « Arts, informations, communications »

- Champ esthétique

Thématique « Arts, artistes, critiques, publics »

L'art et ses lieux d'exposition et de diffusion

INDEX DES TERMES TECHNIQUES

Artefact:

p. 32

Algorithme

p. 18

Cadrage

p. 14

Dispositif audio-visuel immersif

p. 24

Entropique

p. 22

Environnement immersif

p. 22

Expérimenter

p. 15

Graff

p. 37

Graffiti

p. 37

Hologramme

p. 34

Hacking urbain

p. 37

Intelligence artificielle ou AI

p. 27

Medium/media

p. 24

Mise en abyme

p. 29

Multimedia

p. 17 et 34

Multi-touch

p. 27

Nanotechnologie

p. 22

Plan fixe

p.14

Photographie directe

p. 24

Réalité virtuelle

p. 22

Simulacre

p. 20

SCAM

p. 27

Super 8

p. 32

Surréalisme

p. 35

Tarlatane

p. 27

Technologie numérique et pixel

p. 15

Technologie open-source

p. 37

Technophile

p. 37

Théâtre optique

p. 34

La transversalité

p. 29

Travelling

p. 14

Vidéo générative

p. 18

Vidéo immersive

p. 18

Workshop

p. 37

3D stéréoscopique

p. 22

16mm

p. 20

35mm

p. 20

BIBLIOGRAPHIE ET SITOGRAPHIE

L'art vidéo

- Michael Rush, *Les Nouveaux Médias dans l'art*, Paris, Ed. Thames&Hudson, Coll.L'univers de l'art, 2000.
- J.G.Hanhardt et J.Ippolito, *Name June Paik*, 2000.
- Edmond Couchot, Norbert Hillaire, *L'art numérique*, Paris, Ed. Flammarion, Coll.Champs, 2003.
- Christian Paul, *L'art numérique*, Paris, Ed. Thames&Hudson, 2004.
- Florence de Méredieu, *Art et Nouvelles technologies*, Paris, Ed. Larousse, 2005.
- Joshua Decker, *Vidéo Art*, Paris, Ed. Taschen, Petite Collection Album, 2006.
- Michael Rush, *L'art vidéo*, Paris, Ed. Thames&Hudson, 2007.
- Dominique Moulon, *Art Contemporain, Nouveaux Médias*, Nouvelles éditions Scala, Paris 2011.
- Repères historiques proposés par l'encyclopédie des nouveaux médias du centre Georges Pompidou, version pdf
- <http://www.artvideo.free.fr/>
- <http://www.newmedia-art.org/>
- <http://www.artfluctuat.net/blog/>
- <http://www.Sceren.fr>
- <http://www.ars-numerica.net/>

Performance, installations

- Gens Hoffmann, Joan Jonas, *Action*, Paris, Ed. Thames&Hudson, Coll. QUESTION D'ART, 2005.
- Roselle Golberg, *La performance : du Futurisme à nos jours*, Paris, Ed.Thames&Hudson, Coll.L'univers de l'art, 2001.
- Michaël Archer, *L'art depuis 1960*, Ed.Thames & Hudson, Coll. Univers de l'Art, 1998.
- <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://archeologue.over-blog.com/article-20036734.html>

Sites officiels et pédagogiques

- 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

Sur les artistes

- <http://www.videoformes-fest.com/portraits-d-artistes/>