

2014 DOSSIER PÉDAGOGIQUE
VIDEO
FORMES
29^E FESTIVAL INTERNATIONAL
ARTS NUMÉRIQUES



FESTIVAL
19 au 22 MARS

EXPOSITIONS
20 MARS au 05 AVRIL

NUIT DES
ARTS ÉLECTRONIQUES
22 MARS

CLERMONT-FERRAND
WWW.VIDEOFORMES.COM

Émilie BARNOLA, professeur correspondant culturel
Yoan Pompét et Claire Valente, stagiaires master conduite de projet culturel

VIDEOFORMES – La diode 190/194 bd Gustave Flaubert – 63000 Clermont-Ferrand

www.videoformes.com

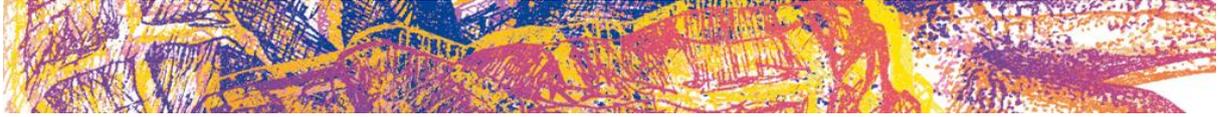
videoformes@videoformes.com 04 73 17 02 17

VIDEOFORMES bénéficie du soutien de : Ville de Clermont-Ferrand, Clermont
Communauté, Conseil Général du Puy-de-Dôme, Conseil Régional d'Auvergne,
Ministère de la Culture/DRAC Auvergne.

VIDEOFORMES est membre du Réseau Arts Numériques (RAN).

SOMMAIRE

Présentation	p.3
Les actions jeunes publics de VIDEOFORMES	p.4
L'art vidéo	p.5
L'outil vidéo	p.5
Le matériau vidéo	p.5
L'évolution technologique	p.5
Les fondateurs	p.6
La deuxième génération	p.7
Aujourd'hui	p.8
Autres formes de l'art vidéo	p.8
L'installation	p.8
La performance	p.10
La vidéodanse	p.11
Le Vee-Jaying	p.11
Brèves biographies d'artistes présentés	p.12
Programme des expositions	p.13
Les installations par lieu	p.14
Présentation et liens avec les programmes scolaires	p.14
Glossaire	p.36
Bibliographie et sitographie	p.46



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 :

Bill Viola (États-Unis)
Thierry Kuntzel (France)
Gabriel Mascaro (Brésil)
Jacques perconte (France)
Julien Piedpremier (France)

Scenomosome (France)
Rachel Rosalen et Rafael Marchetti (Brésil)
Jean-Charles Eustache (France)
Samuel Rousseau (France)
Clémence Demesme (France)

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 2014. 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'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 magnéto 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*

à



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...), **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 intermédias 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 medium 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.

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 en piloter les effets soit pour en constituer le medium 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>

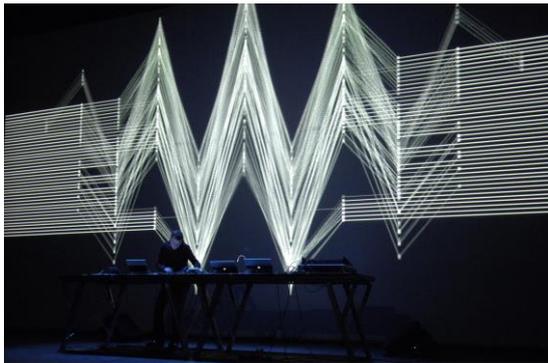
La performance se veut un art de l'immédiat, de l'éphémère et du partage instantané entre l'artiste et son public. La performance ne vaut que dans et par sa réalisation et pour ceux qui y ont participé. A l'issue du spectacle ne restent que des impressions, des sensations laissées par la perception de 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=CxyN55mrlaA>)
(<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.

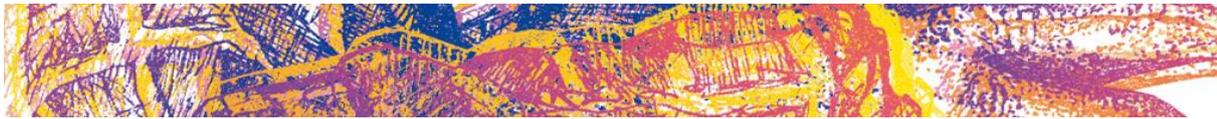
John Cage (1912 - 1992), américain. Compositeur, poète, plasticien, philosophe, inspirateur entre autres, du mouvement Fluxus. Célèbre pour sa composition **4'33"**, silence permanent pour une interprétation pendant laquelle il ne joue pas. Le travail de John Cage s'appuie sur la recherche et l'expérimentation. 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 Vostell (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 œuvres 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'œuvre 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. **Actuellement en présentation à la Chapelle de l'Hôpital Général.**



VIDEOFORMES 2014 – Expositions – Sommaire – renseignements pratiques

Chapelle de l'Hôpital Général • Exposition du 20.03 au 05.04 • vernissage le 19.03 à 18h30

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

Bill Viola (Etats-Unis) - *Inner Passage*

La Tôlerie • Exposition du 20.03 au 05.04 • vernissage le 19.03 à 19h30

10 rue de Bien-Assis - Clermont-Ferrand • Du mardi au samedi de 14h à 18h

Thierry Kuntzel (France) - *The Waves*

Julien Piedpremier & Patrick Marcland (France) - *Le toit du monde* - Label 2 Digits

Jacques Perconte (France) - *Puys* - Label 2 Digits

Scenocosme (France) - *Rencontres imaginaires*

Rachel Rosalen & Rafael Marchetti (Brésil) - *H.Scope*

Gabriel Mascaro (Brésil) - *Memories of my time on Mars*

Galerie Claire Gastaud • Exposition du 20.03 au 26.04 • vernissage le 19.03 à 18h

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

Jean-Charles Eustache – série de dix peintures

Samuel Rousseau (France) – *Soubresauts du monde*

Galerie Dolet (CROUS) • Exposition du 20.03 au 04.04 • vernissage le 20.03 à 18h30

25 rue Etienne Dolet - Clermont-Ferrand • Du lundi au vendredi de 8h à 16h

Production vidéo des écoles d'art du Havre, de l'île Maurice et du DMA (métiers d'art option cinéma d'animation) du Lycée Descartes à Cournon d'Auvergne.

CRDP de l'Académie de Clermont-Ferrand • Exposition du 2 au 15.04 • vernissage le 01.04 à 17h

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

Clémence Demesme (France) - *Sans titre*

Maison de la Vie Etudiante • Exposition du 04.04 au 25.04 • vernissage le 04.04 à 11h30

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

***Rêves de science*, dans le cadre du secteur « Art, sciences techniques et société » du SUC**

VIDEOFORMES 2014 – Exposition – 20/03 > 05/04 – Chapelle de l'Hôpital Général



Bill Viola (Etats-Unis)

***Inner Passage* (2013)**

Si l'âme a été rarement représentée, ce qui fait de la tentative de Viola un exploit magnifique, exceptionnel, la manifestation des pensées qui assaillent un individu relève d'une thématique souvent traitée, que ce soit dans le roman, la peinture, le cinéma ou le théâtre. Divers procédés ont été éprouvés, dont le plus récent et maintenant le plus répandu est le monologue intérieur, le flux de conscience. Avec *Inner Passage* (hommage à Richard Long¹), Viola tente une transcription de ce flux, fondée seulement sur une succession d'images, sans le secours des mots. Cette installation appartient à la « Série des Mirages ». On y voit, sur un grand écran vertical, venir vers nous, du fond d'un paysage désertique, un jeune homme (joué par Blake Viola, l'un de ses deux fils), jusqu'à ce que soudain, quand son visage atteint la dimension d'un gros plan bouchant le cadre, se déclenche une rafale de plans très courts mêlant des visions d'animaux, flammes, cieux divers, immersion violente de corps dans des eaux agitées, paysages sombres ou irradiés, plantes, rues, villes, etc. Cette séquence intérieure dure deux minutes environ, puis le promeneur reprend sa marche, s'éloignant de la caméra qui cadre d'abord en gros plan son crâne par derrière, puis enregistre sa silhouette jusqu'à ce qu'il atteigne le point où elle se fond dans le désert. La scène dure 17'. On est tenté d'y voir un hommage au cinéma, même si Richard Long n'est pas cinéaste. Mais plutôt que de cinéma, même expérimental, c'est bien encore de théâtre qu'il s'agit. L'irruption du tumulte intérieur au cœur d'un aller-retour aussi graphique qu'implacable trace une dramaturgie en trois actes ne pouvant se produire que sur une scène vouée à l'expression codée d'une tragédie intime, ayant besoin pour affleurer d'un décor et d'un rituel, comme seul le théâtre en procure depuis les temps les plus archaïques. *Inner Passage* émet des résonances dramatiques immémoriales.

Jean-Paul Fargier

Bill Viola est né en 1951 à Flushing (Etats-Unis). Il vit et travaille à Long Beach, Californie, aux États-Unis. En 1969, il entre au département d'art de l'Université de Syracuse à New York. En 1972, il réalise sa première vidéo, *Wild Horses*, et travaille comme assistant d'exposition de Nam June Paik et de Peter Campus. C'est aussi en 1972 que Bill Viola expose pour la première fois aux États-Unis (*Instant Replay*). Deux ans plus tard, en Europe, il présente l'installation vidéo *Trapped Moments* à l'exposition Impact Artevideo au Musée d'art décoratif de Lausanne (Suisse).

Une première rétrospective de son oeuvre a été organisée aux États-Unis en 1982 par le Whitney Museum à New York, et en Europe en 1983 par le Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris. Ses travaux figurent dans les collections des plus grandes institutions (le Museum of Modern Art et le Guggenheim Museum à New York, le Centre Georges Pompidou à Paris, la Tate Gallery à Londres, etc.).

Bill Viola figure parmi les artistes qui, depuis la fin des années 70 jusqu'à aujourd'hui, ont le plus influencé le développement de la vidéo en tant qu'art.

¹ **Richard Long** est un artiste britannique qui se définit lui-même comme l'héritier des grands migrants. Son travail repose sur le fait que l'art est fait en arpentant le lieu. Il fait de la marche une sculpture.

Chapelle de l'Hôpital Général

Exposition du 20.03 au 05.04

Rue Sainte Rose - Clermont-Ferrand
Du mardi au dimanche de 10h à 18h

Inner Passage (2013)

Bill Viola (Etats-Unis)

Liens et références :

Site officiels des artistes :

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

<http://www.richardlong.org/>

Histoire des arts.

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

- arts du visuel
- arts de l'espace

Collège :

- Thématique « Arts, espace, temps » :

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

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

Lycée :

- Champ anthropologique :
Thématique « Arts, corps, expression »
-

VIDEOFORMES 2014 – Exposition - 20/03 > 05/04 – Tôlerie



Thierry Kuntzel (France)

The Waves (2003), installation interactive.²

Avec la collaboration du **Musée des Beaux-Arts de Nantes**

Au fond de la pièce, très longue, une très grande image et le son qui lui est associé : la mer ; plus exactement les vagues. Pas de plage, juste un filet de ciel. Les vagues, dans leur étagement : le lointain presque plat, la formation des premiers reliefs, et, en avant-plan, le déferlement. Mouvement et couleur, comme un monochrome instable, sans cesse renaissant, entre noir, bleu, gris, vert et doré (le sable happé par les rouleaux).

Ce qui advient à l'image et au son entretient dans l'installation un troublant rapport au spectateur : s'il ne détermine pas cette image et ce son, préalablement enregistrés, il est celui qui en règle, dérègle la vitesse, par sa position dans l'espace. Les vagues ralentissent au fur et à mesure de la progression vers l'écran, jusqu'à l'immobilisation en une photographie privée de son. Pas de fusion littérale avec les vagues mais lien, connivence avec elles : renouveau du sentiment océanique (illumination de la mélancolie). Dispositif, perception, retour du presque même, sac, ressac, temps impossible : *The Waves*³ est un hommage à Virginia Woolf (au livre qui porte ce titre), à son écriture, son invention du temps, sa personne - cette vie toujours au bord de la noyade (ce fut sa fin réelle), entre terreur et extase.

Thierry Kuntzel est né en 1948 à Bergerac et décédé en 2007 à Paris. Il a suivi des études de lettres, philosophie, linguistique et sémiologie. Il a commencé une thèse avec Roland Barthes à propos du « Travail du film, travail du rêve ». Thierry Kuntzel a été chercheur à l'ORTF puis à l'INA de 1972 à 1989. Il a enseigné dans les mêmes années (sémiologie du cinéma et analyse textuelle du film) à l'Université de Paris I, à l'IDHEC, au Centre d'Etudes Américain du Cinéma à Paris, et dans des universités américaines : University of New York à Buffalo, Center for Twentieth Century Studies à Milwaukee-Wisconsin. Depuis 1974, il a réalisé de nombreuses monobandes et installations acquises par des musées du monde entier.

² **Installation interactive**: « L'interactivité nécessite la coopération de plusieurs êtres ou systèmes, naturels ou artificiels qui interagissent et ajustent leur comportement réciproquement. " L'art interactif réagit à son public et/ou à son environnement. Les dispositifs ou installations interactifs invitent le spectateur à devenir acteur de la création. A l'aide de programmes informatiques, de capteurs, d'internet ou encore de jeux vidéo, l'oeuvre et le spectateur entrent dans un dialogue en temps réel. Diana Domingues insiste « sur l'importance de la dimension comportementale de l'art interactif, dans laquelle un corps est enclin à ressentir quelque chose qui amplifie sa dimension de monde ».

³ **The Waves, Virginia Woolf**. Ce roman a été publié en 1931 et traduit en français par marguerite Yourcenar. Dans ce récit expérimental, ponctué par la course du soleil et le flux et le reflux des vagues, les monologues de six personnages suivent le cheminement tortueux de la pensée humaine.

La Tôlerie

Exposition du 20.03 au 05.04

10 rue de Bien-Assis - Clermont-Ferrand Du mardi au samedi de 14h à 18h

The Waves (2003)

Thierry Kuntzel (France)

Histoire des arts.

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

- arts du visuel
- arts de l'espace

Collège :

- Thématique « Arts, espace, temps » :

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

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

- Thématique « Arts, techniques, expressions »

Lycée :

- Champ anthropologique :

Thématique « Arts, corps, expression »

- Champ scientifique et technique :

Thématique « Arts, sciences et techniques »

VIDEOFORMES 2014 – Exposition - 20/03 > 05/04 – Tôlerie



Gabriel Mascaro (Brésil)

Memories of my time on Mars (Souvenirs de mon passage sur Mars)

Coproduction Gabriel Mascaro / VIDEOFORMES 2013 - création en résidence 2012/2013

« Cette vidéo a été réalisée avec des séquences de *footage*⁴ de soldats pendant la guerre en Afghanistan. Les vidéos ont été trouvées sur un site de réseau social fréquenté par des soldats, leurs familles et des curieux.

Après avoir réorganisé les images, je propose un voyage à travers une guerre symbolique où l'ennemi est invisible et les cibles incertaines. Ce qui m'a le plus intéressé dans cette recherche, c'est l'expérience d'un présent latent, dans lequel le conflit ne se déroule plus entre le soldat et l'ennemi, mais dans un espace et un temps raréfiés entre la caméra et le casque. »

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 ; Los Angeles, Cartagena, Visions du Réel, Munich, ... Ses œuvres récentes se situent entre le documentaire, la fiction, l'art vidéo et l'installation.

⁴ Le **found footage**, littéralement « métrage trouvé », désigne à la fois un courant et une pratique ayant pour point de départ la réutilisation de matériaux filmiques ou sonores préexistants. Dans l'histoire de l'art, le remploi constitue probablement la pratique la plus constante et diverse quant à la fabrication des images. Les courants engendrés par le found footage, bien que très différents, répondent à des questionnements communs sur la crise de la représentation et du trop-plein d'images.

La Tôlerie

Exposition du 20.03 au 05.04

10 rue de Bien-Assis - Clermont-Ferrand Du
mardi au samedi de 14h à 18h

*Memories of my time on Mars (Souvenirs
de mon passage sur Mars)*
Gabriel Mascaro (Brésil)

Liens et références :

Site officiel de l'artiste :

<http://cargocollective.com/gabrielmascaro-en/MEMORIES-OF-MY-TIME-ON-MARS>

Portrait de l'artiste :

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

<http://www.videoformes-fest.com/residences-d-artistes/gabriel-mascaro/>

Histoire des arts.

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

- arts du visuel

Collège :

- Thématique « Arts, créations, cultures »

- Thématique « Arts, espace, temps » :

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

- Thématique « Arts, ruptures, continuités »

Lycée :

- Champ anthropologique :

Thématique « Arts, réalités, imaginaires »

Thématique « Arts, sociétés, cultures »

- Champ historique et social :

Thématique « Arts, mémoires, témoignages, engagements »

- Champ scientifique et technique »

Thématique « Arts, Informations, communications »

VIDEOFORMES 2014 – Exposition - 20/03 > 05/04 – Tôlerie

Simulation inspirée de l'installation "Monade" de Laurence Marthouret dont les travaux de recherche s'inscrivent dans l'appel à projets lancé par 2 Digits.

2DIGITS est né de la rencontre entre deux organisations : **VIDEOFORMES** et **Catopsys**.

Startup auvergnate et internationale à la fois, créée en janvier 2013, **CATOPSYS** développe des solutions immersives (à 360°) de projection et de visualisation de medias de réalité virtuelle, dans n'importe quel espace.

La philosophie et le contexte du projet

2DIGITS se positionne comme un **label** qui crée une passerelle entre les artistes, les entreprises, les organisateurs d'événements artistiques ou technologiques et les établissements d'enseignement supérieur, qui sont sources de projets artistiques innovants. Il propose un projet social à travers un nouveau modèle de production où cohabitent l'expérience artistique et l'esprit d'entreprise.

Cette plateforme s'appuie sur la mutualisation de recherches, d'expertises et de moyens :

- un commissariat atypique qui sera le fruit de la rencontre entre l'entreprise et l'artistique,
- l'expertise artistique et culturelle de Vidéoformes,
- l'aide à la production : mise à disposition de compétences, de matériel, d'outils, de logiciels,
- l'accès aux ressources technologiques développées par Catopsys, ainsi qu'aux ressources technologiques et de l'assistance technique mobilisées auprès des entreprises partenaires,
- l'accès aux réseaux locaux, nationaux et internationaux de VIDEOFORMES et de Catopsys,
- la diffusion dans le cadre de VIDEOFORMES, manifestation internationale d'arts numériques, et à l'étranger dans des événements partenaires,
- la recherche de financements complémentaires pour cofinancer les projets.

2DIGITS s'appuie sur un appel à projets, destiné à développer les meilleures conditions pour détecter les projets, les faire émerger, leur permettre d'aboutir. L'objectif est d'élaborer à travers cette expérience une méthodologie innovante commune de coproduction, permettant de produire des projets artistiques participant à la stratégie de communication et de développement des entreprises.

<http://www.2digits.fr/>

VIDEOFORMES 2014 – Exposition - 20/03 > 05/04 – Tôlerie

Jacques Perconte (France)

Puys - Label 2 Digits

*Installation produite en résidence à VIDEOFORMES avec le concours de **Clermont Communauté** dans le cadre de sa politique de création, et le soutien de la **DRAC d'Auvergne**.*

Il y a quelques dizaines de milliers d'années les puissances telluriques dessinaient ces terres d'Auvergne. Des Puys se dégage une énergie particulière. La terre rayonne. Le temps est différent. Il se suspend. C'est une donnée relative. Cette série de films génératifs⁵ explore les



possibles modulations de ces images magiques. Et des couleurs captées, émergent quantité de tonalités qui appellent toutes les saisons de ces paysages.

Né en 1974 à Grenoble, **Jacques Perconte** vit et travaille à aujourd'hui à Paris après avoir passé une vingtaine d'années dans le sud-ouest. Même s'il est reconnu comme l'un des pionniers français de l'art sur internet, c'est avant tout l'un des tout premier à avoir envisagé la vidéo numérique comme un médium. Il a ouvert la voie du travail par les codecs (travail sur la compression et la décompression) et a donné au numérique une nouvelle dimension picturale.

Jacques Perconte a été représenté par la Galerie Numeris Causa (Paris) et la galerie Ooblik (Lyon).

Il est aujourd'hui représenté par la Galerie Charlot (Paris) qui lui a consacré des expositions personnelles en février 2012 et en mai 2013. Jacques Perconte est actuellement en résidence artistique à VIDEOFORMES.

⁵ **L'art génératif** : C'est une forme hybride de création artistique où l'expressivité humaine repose sur des processus algorithmiques mis en œuvre par un programme informatique.

C'est un système qui est donc capable de produire, en fonction de règles prédéfinies, des œuvres uniques car le résultat n'est jamais identique. Cet art se base en effet sur la programmation (le code), ainsi il associe artistes et développeurs.

L'une des origines de ce mouvement, avant les origines des ordinateurs, sont les "musikalische Würfelspiele" dont Mozart a utilisé le principe. Les Musikalisches Würfelspiel reposaient sur un système basé sur un dé pour générer aléatoirement de la musique, technique très populaire en Europe au XVIIIème siècle.

La Tôlerie

Exposition du 20.03 au 05.04

10 rue de Bien-Assis - Clermont-Ferrand
Du mardi au samedi de 14h à 18h

Puys - Label 2 Digits

Jacques Perconte (France)

Liens et références :

Site officiel de l'artiste :

www.jacquesperconte.com

Portrait de l'artiste :

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

<http://www.videoformes-fest.com/residences-d-artistes/jacques-perconte-1/>

Histoire des arts.

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

- arts du visuel

Collège :

- Thématique « Arts, espace, temps » :

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

- Thématique « Arts, techniques et expressions »

Lycée :

- Champ anthropologique :

Thématique « Arts, réalités, imaginaires »

- Champ scientifique et technique :

Thématique « Arts, sciences et techniques »

Julien Piedpremier (France)

Sous le toit du monde - Label 2 Digits



Installation produite en résidence à VIDEOFORMES avec le soutien de la **DRAC d'Auvergne**, en partenariat avec Catopsys, Ogilvy, le CIRM de Nice

Sous le toit du monde est une installation immersive⁶ qui propose au spectateur de vivre une expérience ludique et collaborative.

La voûte céleste s'offre à nous et nous propose une interaction via notre smartphone ou un écran tactile fixé au mur, avec les planètes qui la composent. Ces planètes sont constituées de boîtes contenant des messages textuels et/ou vidéos mis en ligne dans un espace type "photomaton" en marge de l'installation ou sur un site Internet dédié. Il est aussi possible de contempler simplement le ciel étoilé en mouvement, baignant dans une composition musicale originale.

La création visuelle de Julien PIEDPREMIER a pour but d'immerger le spectateur au-delà du cadre des écrans que nous avons l'habitude d'utiliser. Dans un univers "hors les murs", entre ciel et terre, où la voûte céleste interagit avec le spectateur et l'encourage à participer au processus de création.

Une structure mobile d'environ 5 mètres de côté développée par Catopsys permettra au spectateur de vivre une expérience immersive sonore et image à 360 degrés. L'environnement sonore est conçu par Patrick Marcland.

Julien Piedpremier est né à Clermont-Ferrand en 1975. Elève d'Henri Guibal et de Jean Nani durant son passage à l'école des Beaux Arts de Clermont, de 1996 à 1999, qui seront ses principaux guides pour aiguïser sa perception des couleurs. Son apprentissage à l'image projetée et aux supports de projection s'effectuera aux côtés d'Olivier Agid à l'école d'Architecture de Clermont durant les *Ateliers Nuit*. Sa participation au festival *Vidéoformes* de 1998 lui permettra de rencontrer Miguel Chevalier avec son installation *Turbulences Numériques*, et Laurent

⁶ **Environnement immersif** : Les environnements immersifs donnent la possibilité de mettre en situation le visiteur dans un environnement virtuel interactif, 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. Un environnement immersif utilise les technologies numériques pour créer un espace dans lequel le visiteur expérimente des situations de stimulation perceptive à travers n'importe quel type d'interface technologique. L'objectif est d'évoluer dans un monde nouveau 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.

Mignonneau avec *Interactive Plant Growing* qui influenceront son parcours de manière décisive. Au cours de l'année 2000, l'outil numérique et ses multiples champs d'action l'encouragent à suivre l'enseignement de Michel Bret et d'Edmond Couchot, dans la section Art et Technologies de l'images de l'Université de Paris VIII. Il poursuivra ses études dans les Arts Numériques jusqu'à l'obtention d'un Doctorat en contrat CIFRE avec l'entreprise Parisienne SSF. Il soutiendra sa thèse en 2005 sur la thématique "*Les grandes Images*" avec Hervé Huitric comme directeur.

Tout au long de son parcours universitaire, il saisira des opportunités de création aux côtés de compositeurs de l'IRCAM, notamment Alain Bonardi avec qui il réalisera plusieurs installations d'art vidéo dont *Alma Sola*, présentée au Cube d'Issy les Moulineaux et au Palais de Tokyo. Il y fera la rencontre de Laurence Marthouret (Danseuse et chorégraphe) et de Patrick Marcland (Compositeur) avec qui il participera comme artiste visuel à *Monade* ou encore *Meltem* jusqu'à aujourd'hui. Actuellement Julien Piedpremier est directeur artistique dans la jeune société Clermontoise *Catopsys*. Il est également en résidence artistique à VIDEOFORMES.

La Tôlerie

Exposition du 20.03 au 05.04

10 rue de Bien-Assis - Clermont-Ferrand

Du mardi au samedi de 14h à 18h

Le toit du monde - Label 2 Digits

Julien Piedpremier (conception et création visuelle) & Patrick Marcland (son) (France)

Liens et références :

Sites des artistes :

<http://julienpiedpremier.wordpress.com>

<http://www.patrick-marcland.fr/>

Portrait de l'artiste :

[http://www.videoformes-](http://www.videoformes-fest.com/residences-d-artistes/julien-piedpremier/)

[fest.com/residences-d-artistes/julien-piedpremier/](http://www.videoformes-fest.com/residences-d-artistes/julien-piedpremier/)

Histoire des arts.

Cette installation peut s'inscrire dans les grands domaines artistiques :

- arts du visuel
- arts de l'espace

Collège :

- Thématique « Arts, espace, temps » :

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

- Thématique « Arts, techniques et expressions »

Lycée :

- Champ anthropologique :

Thématique « Arts, réalités, imaginaires »

- Champ scientifique et technique :

Thématique « Arts, sciences et techniques »

- Champ esthétique:

Thématique « Arts, artistes, critiques, publics »

VIDEOFORMES 2014 – Exposition - 20/03 > 05/04 – Tôlerie



Scenocosme (France)

Rencontres imaginaires

Soutien et coproduction : AADN - Arts et Cultures Numériques, Salle des Rancy

Rencontres imaginaires propose une mise en scène où les reflets réels se confondent avec les images virtuelles, donnent l'illusion d'une réalité déformée. Œuvre vidéo interactive comportementale⁷, l'installation présente une caméra et un écran qui agit comme un miroir. Lorsqu'un visiteur entre dans l'espace d'interaction, il se retrouve face à cet écran miroir. Celui-ci reflète son corps, son visage. Son reflet attire progressivement des mains et visages virtuels⁸ qui tentent de le toucher, de le caresser, de le fuir, de l'attraper, de le surprendre...

Timides, farouches, curieux ou engageants, ces mains et visages ont autant de comportements qui interrogent les relations que nous avons à l'autre. Les mains et visages perçoivent la présence et se déplacent le long du reflet du spectateur.

Les artistes Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt forment le duo **Scenocosme**.

Ils distillent la technologie numérique⁹, en font ressortir des essences de rêve et de poésie, et en utilisent ainsi la partie vivante, sensible voir fragile.

⁷ **Œuvre vidéo interactive comportementale** : cf note 1. Thierry Kuntzel.

⁸ **Virtuel** : Le mot virtuel vient du latin médiéval virtualis, lui-même issu de virtus, force, puissance. Dans la philosophie scolastique, est virtuel ce qui existe en puissance et non en acte. Le virtuel tend à s'actualiser, sans être passé cependant à la concrétisation effective ou formelle. L'arbre est virtuellement présent dans la graine. En toute rigueur philosophique, le virtuel ne s'oppose pas au réel mais à l'actuel : virtualité et actualité sont seulement deux manières d'être différentes.

⁹ **Technologie numérique** : 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.

La Tôlerie

Exposition du 20.03 au 05.04

10 rue de Bien-Assis - Clermont-Ferrand
Du mardi au samedi de 14h à 18h

Rencontres imaginaires

Scenocosme (France)

Liens et références :

Site officiel des artistes :

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

[http://www.scenocosme.com/rencontres
es_imaginaires.htm](http://www.scenocosme.com/rencontres_imaginaires.htm)

Histoire des arts.

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

- arts du visuel

Collège :

- Thématique « Arts, créations, cultures »

- Thématique « Arts, espace, temps » :

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

- Thématique « Arts, techniques et expressions »

Lycée :

- Champ anthropologique :

Thématique « Arts, réalités, imaginaires »

Thématique « Arts, corps, expressions »

VIDEOFORMES 2014 – Exposition - 20/03 > 05/04 – Tôlerie

Rachel Rosalen & Rafael Marchetti (Brésil)

UNASSIGNED (2014)

Installation interactive¹⁰



L'installation invite le public à réfléchir sur le concept de territoires occupés et le véritable « état d'esprit » qui s'y rattache, en dévoilant la violence qui se trame derrière la réalité quotidienne d'une situation d'occupation.

Le lustre des grandes villes s'oppose aux souvenirs qui hantent ces lieux. L'histoire et la politique donnent naissance à de grandes mégalofoles fondées sur l'industrie, les services et les technologies de l'information.

Le concept de ville en mouvement est dicté par des intérêts privés qui influencent et font évoluer l'espace urbain. L'avancée des nouvelles technologies et des sciences appliquées appuie cette évolution.

Bien que ces mégalofoles incarnent le « progrès », leur expansion obéit à des principes très rudimentaires qui prônent ce « progrès » et traitent l'espace comme un bien de consommation.

Ces politiques tendent à délaisser les anciens lieux de vie de la ville. Les souvenirs liés à ces endroits tombent dans l'oubli à cause de l'embourgeoisement et d'un urbanisme pensé à l'échelle mondiale.

En réalité, l'urbanisme est mal pensé. La maquette d'une ville ne correspond en rien à la « vraie » ville, avec son côté chaotique et l'effervescence inhérente à son habitat. La restructuration urbaine et les projets de rénovation des quartiers annihilent les souvenirs, l'affectif, les témoignages, la mémoire et les histoires, même lorsqu'il y a une période ou un espace de résistance.

Les artistes **Rachel Rosalen et Rafael Marchetti** ont commencé à travailler ensemble en 2007. En combinant des dessins d'espaces virtuels physiques et/ou virtuels qui font allusion à l'architecture et au net, ils ont développé ensemble des installations interactives et des espaces hybrides.

Rachel Rosalen et Rafael Marchetti ont présenté des expositions et des projets dans des lieux culturels et artistiques renommés comme le Centre Pompidou (Paris), *Yokohama Museum of Art* (Japon), *Museum für Gegenwartskunst* (Bâle), *Image Forum* (Tokyo), *Videoformes* (Clermont), *Kunstraum Walcheturm* (Zurich), *La Filature* (Mulhouse), *Palazzo Nuovo* (Naples), *Paço das Artes* (São Paulo), *VIDEOZONE IV – 4th International Video Art Biennial* (Israël), *Ars Electronica* (Linz), *File* (São Paulo), *404* (Rosario), *Viper Festival* (Bâle), *ACM Multimedia* (Singapour), *Nuevas Geografías* (México DF), *Havana Biennial* (Cuba), *Break 2.3* (Ljubljana), *Accea* (Arménie), *Laboral* (Asturias, Espagne)...

Ils ont été sélectionnés pour des programmes de résidences par *The Japan Foundation/ Nanjo and Associates*, *Cyprès*, *Marseille/ UNESCO-Aschberg* ; *Werkraum Warteck PP/ Warteck Fonds – Basel and Bain::Connective*, *Bruxelles*.

¹⁰ *Interactif* : "L'interactivité nécessite la coopération de plusieurs êtres ou systèmes, naturels ou artificiels qui interagissent et ajustent leur comportement réciproquement." L'art interactif réagit à son public et/ou à son environnement. Les dispositifs ou installations interactifs invitent le spectateur à devenir acteur de la création. A l'aide de programmes informatiques, de capteurs, d'internet ou encore de jeux vidéo, l'oeuvre et le spectateur entrent dans un dialogue en temps réel. Diana Domingues insiste « sur l'importance de la dimension comportementale de l'art interactif, dans laquelle un corps est enclin à ressentir quelque chose qui amplifie sa dimension de monde ».

La Tôlerie

Exposition du 20.03 au 05.04

10 rue de Bien-Assis - Clermont-Ferrand Du
mardi au samedi de 14h à 18h

UNASSIGNED (2014)

Rachel Rosalen & Rafael Marchetti (Brésil)

Liens et références :

Site officiel des artistes :

www.rachelrosalen.com.br

<http://rosalenmarchetti.wordpress.com/>

Histoire des arts.

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

- arts du visuel
- arts de l'espace

Collège :

- Thématique « Arts, espace, temps » :

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

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

- Thématique « Arts, techniques, expressions »

Lycée :

- Champ historique et social :
-

VIDEOFORMES 2014 – Exposition - 20/03 > 26/04 – Galerie Claire Gastaud

Jean-Charles Eustache (France)

Exposition personnelle composée de dix peintures



Dans cette série de dix peintures récentes, on retrouve l'univers étrange et mélancolique de Jean-Charles Eustache. Le spectateur, face à ses toiles, se retrouve comme confronté à un instantané, prélevé d'un thriller. On se surprend à regarder ces images comme si l'on scrutait à travers un feuillage, une haie, ou encore un télé-objectif. Ces images imprègnent et s'impriment sur la rétine.

L'artiste introduit une nouvelle matité dans de précieux petits panneaux qui sont empreints de ses différentes influences picturales, mais aussi culturelles.

*« Que dire à propos de ces nouvelles peintures, si ce n'est qu'elles poursuivent leur lent processus de dissolution du réel (ou tout du moins, de ses apparences). C'est en effet bien le thème de l'oubli qui rode d'une peinture à l'autre. Tantôt, cela peut se traduire par la disparition partielle d'un corps ou d'un objet dans le paysage, tantôt, cela se manifeste par une sorte de combustion qui perturbe et dévore le motif, à l'instar du temps qui oblitère nos souvenirs les plus chers. »
Jean-Charles-Eustache*

Durant ses études à l'École Supérieure d'Art de Clermont-Communauté, **Jean-Charles Eustache** s'est employé à bâtir une œuvre picturale dont les premières orientations ont servi de socle à tout ce qui a suivi dans les années suivantes. Les premières œuvres, réalisées sur carton et utilisant des teintes plus enterrées à l'époque, étaient déjà des paysages chargés d'atmosphères mystérieuses, des étendues parcourues de constructions abandonnées, d'architectures sans qualité, d'ambiances qui vacillaient entre une perception romantique du monde et une charge sombre qui n'était pas sans évoquer alors la peinture d'Edward Hopper ou les films de David Lynch. Les peintures de Jean-Charles Eustache ont toujours entretenu une relation très particulière au regard, à la manière dont une image s'inscrit, vibre, disparaît partiellement, s'affirme simultanément comme une vérité et comme un mensonge, se laisse circonscrire tout en s'échappant. Jean-Charles Eustache est, comme d'autres peintres qu'il affectionne (Luc Tuymans, Raoul de Keyser notamment), très intéressé par la supposée obsolescence de la peinture en tant que médium capable de rendre compte du monde, très intéressé également par la manière dont les images persistent ou non lorsqu'elles sont vues et, éventuellement, reportées en peinture.

www.claire-gastaud.com

Galerie Claire Gastaud

- Exposition du 20.03 au 26.04 •
- 5/7 rue du Terrail - Clermont-Ferrand •
- Du mardi au samedi de 14h à 19h •

Exposition personnelle composée de dix peintures

Jean-Charles Eustache (France)

Liens et références :

Site officiel de l'artiste :
<http://www.eustache.eu/>

Sur l'exposition :
<http://www.claire-gastaud.com/exhibition/Jean-Charles-Eustache/-Galerie-Claire-Gastaud>

Histoire des arts.

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

- arts du visuel

Collège :

- Thématique « Arts, espace, temps » :
L'œuvre d'art et l'évocation du temps et de l'espace.

- Thématique « Arts, ruptures, continuités »

Lycée :

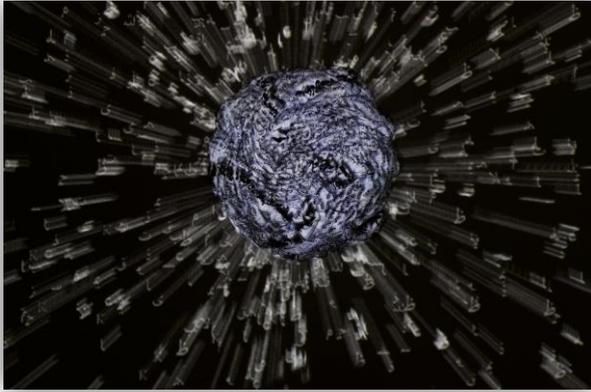
- Champ anthropologique :
Thématique « Arts, réalités, imaginaires »

- Champ « esthétique »
Thématique « Arts, goût, esthétiques »

VIDEOFORMES 2014 – Exposition - 20/03 > 26/04 – Galerie Claire Gastaud

Samuel Rousseau (France)

Soubresauts du monde



Cette exposition s'articulera principalement autour de l'œuvre « Soubresauts du monde » installation vidéo mêlant sculpture motorisée et projection vidéo. Cette œuvre, comme souvent dans les créations de Samuel Rousseau, est fortement marquée par la société et donne à réfléchir sur le monde des médias et le nouveau traitement des données journalistiques et des informations à travers le monde.

Cette pièce récente, forte et hypnotique, est totalement en adéquation avec l'œuvre de Samuel Rousseau, plasticien, vidéaste, photographe, cultivant la pluridisciplinarité dont les œuvres tiennent autant de la sculpture, de la vidéo, de l'installation. L'originalité de son travail repose sur sa façon de mêler les technologies les plus complexes à des objets issus d'une production populaire et rudimentaire. Samuel Rousseau utilise avec génie et finesse les nouvelles technologies : en véritable magicien, il intègre une image vidéo spécifique à des objets communs, leur donne vie et interroge ainsi avec humour et poésie l'absurdité de la condition humaine.

« Comme d'autres maîtrisent le crayon ou le pinceau, Samuel Rousseau est passé maître dans l'art des logiciels et des programmes informatiques. La façon qu'il a de les mettre au service d'une production d'œuvres vidéographiques, lisibles sur écran ou projetées sur toutes sortes de matières et d'objets, lui appartient en propre et les pièces qu'il réalise n'ont pas d'équivalent. Intelligent d'une histoire de l'art dont il revisite volontiers les genres, son art en appelle à celui de la nature morte, du paysage, de la scène urbaine et de la vanité. En véritable alchimiste des algorithmes¹¹, Samuel Rousseau crée tant des petites saynètes animées que des arrêts sur image qui nous offrent à voir sa vision poétique, souvent drolatique, du monde. Une vision qui cultive le micro et le méga, l'élémentaire et l'hybride, l'anecdotique et l'universel. La vie et la mort d'un arbre, des gens qui vont et viennent dans des bureaux, la terre qui se déforme comme si elle était remuée de l'intérieur, l'éternel tremblement de la flamme d'une bougie, etc., les œuvres de Samuel Rousseau happent notre regard d'autant plus puissamment qu'elles semblent relever d'un tour de magie inexplicable. Entre réalité et fiction. » *Philippe Piguet*

www.claire-gastaud.com

¹¹ **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.*

Galerie Claire Gastaud

- Exposition du 20.03 au 26.04 •
- 5/7 rue du Terrail - Clermont-Ferrand
- Du mardi au samedi de 14h à 19h •

Soubresauts du monde

Samuel Rousseau (France)

Liens et références :

Sites sur l'artiste :

<http://www.samuelrousseau.com/>
http://www.dda-ra.org/fr/oeuvres/ROUSSEAU_Samuel
<http://rousseau.aeroplastics.net/>

Histoire des arts.

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

- arts du visuel

Collège :

- Thématique « Arts, créations, cultures »
- Thématique « Arts, techniques, expressions »

Lycée :

- Champ anthropologique :
Thématique « Arts, sociétés, cultures »
 - Champ « scientifique et technique »
Thématique « Arts, informations, communications »
-

VIDEOFORMES 2014 – Exposition – CRDP de l'académie de Clermont-Ferrand, 15 rue d'Amboise – du 2 au 15 avril.

Clémence Demesme (France)

La chair et les volcans

(Work in progress)¹²



Création en résidence au Lycée Lafayette de Brioude. Avec le soutien de la DRAC d'Auvergne et en partenariat avec le CRDP de l'académie de Clermont-Ferrand.

Actuellement en résidence d'artiste au Lycée Lafayette à Brioude, Clémence Demesme travaille sur un projet de fiction élaboré à partir d'éléments et de décors réels. L'environnement, la ville, le lycée, deviennent alors sources d'inspiration pour la jeune réalisatrice, et contribuent de façon essentielle à l'élaboration du projet.

« La chair et les volcans abordera avec pudeur le lourd sujet de l'isolement et du harcèlement à l'école, mais parle aussi des armes et refuges qu'un adolescent se crée pour faire face au monde qui l'entoure. »

Sous une forme plus contemplative, l'artiste nous proposera ici une introduction à l'univers du film à travers ses décors et personnages.

Clémence Demesme est une photographe et artiste vidéaste française née en 1988 à Avignon. Très tôt, elle quitte les bancs de l'école pour se former en autodidacte aux différentes techniques de prise de vue jusqu'à devenir autonome dans son univers et vacillant ainsi entre obsessions réelles et pure fiction. Dès 19 ans, ses premières vidéos se verront remarquées aux festivals Vidéoformes (Clermont-Ferrand) puis, primée à l'AVIFF de Cannes quelques années plus tard (*Le cauchemar du poisson*, 2009). Aujourd'hui, que ce soit via la photographie ou l'image en mouvement, l'artiste de 25 ans, bien que très attachée à l'émotion plastique de l'image, s'aime de plus en plus à explorer les systèmes narratifs habituellement propres à la fiction tels que la construction d'un personnage, puis d'un récit.

¹² **Work in progress** : Dans le domaine des arts, notamment en arts visuels et en théâtre, on peut traduire cette expression anglaise par *création évolutive* pour désigner une œuvre en cours d'élaboration, présentée au public sous une forme non définitive et améliorée au fil des représentations ou des étapes de création. Il va sans dire que d'autres termes ou expressions sont également possibles selon les situations : *création en cours*, *création en évolution*, *ouvrage en cours*, *œuvre en devenir*, *œuvre inachevée*, etc. On parle aussi parfois, de façon plus imagée, de *chantier* pour désigner cette notion d'« œuvre en cours d'élaboration ».

CRDP

Exposition du 02.04 au 15.04

15 rue d'Amboise- Clermont-Ferrand

Du lundi au vendredi de 9h à 17h.

La chair et les volcans

Clémence Demesme (France)

Liens et références :

Site officiel de l'artiste :

<http://fr.ulule.com/la-chair-et-les-volcans/>

Histoire des arts.

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

- arts du visuel

Collège :

- Thématique « Arts, créations, cultures »
- Thématique « Arts, ruptures, continuités »

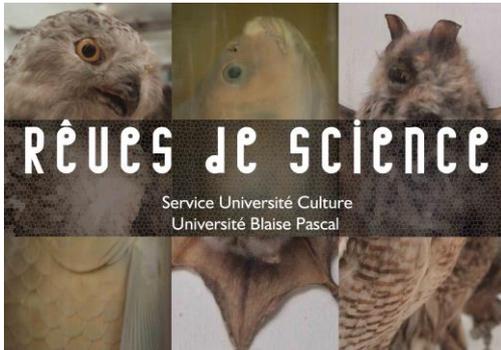
Lycée :

- Champ anthropologique :
Thématique « Arts, réalités, imaginaires »
Thématique « Arts, sociétés, cultures »
 - Champ esthétique :
Thématique « Arts, théories et pratiques »
-

VIDEOFORMES 2014 – Exposition – 04/04 > 25/04 – Maison de la Vie Etudiante

Rêves de Science

Installation proposée par le Service Université Culture, le Département de biologie et le Département des Métiers de la culture de l'Université Blaise Pascal.



Dans une installation monumentale, les spécimens biologiques conservés sous différentes formes sont mis en scène de manière visuelle et sonore dans un univers aquatique, onirique et poétique.

L'objectif est de rapprocher le patrimoine scientifique de l'université et les arts. C'est aux étudiants de Master « Conduite de projets culturels – Action culturelle et gestion de projets arts du spectacle » du département des Métiers de la culture et aux étudiants inscrits dans les ateliers « décors et montages techniques » et « Musiques à voir » du Service Université Culture qu'est confiée la conception et la mise en

œuvre de l'installation, sous la responsabilité d'Evelyne Ducrot secteur Arts, sciences techniques société du SUC, Caroline Lardy, département Métiers de la culture, Marie Charpin et Boris Fumanal, département de biologie et des artistes associés Anne-Sophie Emard, plasticienne vidéaste, Alain Picheret, décorateur, Nicolas Bault, musicien.

GLOSSAIRE

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...).

L'art génératif : C'est une forme hybride de création artistique où l'expressivité humaine repose sur des processus algorithmiques mis en œuvre par un programme informatique.

C'est un système qui est donc capable de produire, en fonction de règles prédéfinies, des œuvres uniques car le résultat n'est jamais identique. Cet art se base en effet sur la programmation (le code), ainsi il associe artistes et développeurs.

L'une des origines de ce mouvement, avant les origines des ordinateurs, sont les "musikalische Würfelspiele" dont Mozart a utilisé le principe. Les Musikalisches Würfelspiel reposaient sur un système basé sur un dé pour générer aléatoirement de la musique, technique très populaire en Europe au XVIIIème siècle.

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.*

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.

Dispositif audio-visuel immersif : Le dispositif est l'ensemble des éléments constitutifs d'une œuvre d'art dans son contexte de monstration. L'œuvre 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.

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 : Les environnements immersifs donnent la possibilité de mettre en situation le visiteur dans un environnement virtuel interactif, 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. Un environnement immersif utilise les technologies numériques pour créer un espace dans lequel le visiteur expérimente des situations de stimulation perceptive à travers n'importe quel type d'interface technologique. L'objectif est d'évoluer dans un monde nouveau 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.

Mise en perspective : au-delà de l'immersion, il semblerait que la virtualité en tant que matériau devienne l'enjeu de pratiques transversales à questionner, qui conduisent à traiter le réel comme surface d'écriture consacrant la fusion du réel et de la fiction.

Expérimental : qui est fait, produit, fabriqué à titre d'expérience, pour en éprouver les qualités.*

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

Les films de S.F. :

Le found footage : littéralement « métrage trouvé », désigne à la fois un courant et une pratique ayant pour point de départ la réutilisation de matériaux filmiques ou sonores préexistants. Dans l'histoire de l'art, le remploi constitue probablement la pratique la plus constante et diverse quant à la fabrication des images. Les courants engendrés par le found footage, bien que très différents, répondent à des questionnements communs sur la crise de la représentation et du trop plein d'images.

Graffeur : Personne, artiste qui réalise des graffs à la bombe de peinture.*

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

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.)

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.*

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.

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

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

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).

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.

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

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...

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).*

Performance : terme utilisé dans les années soixante-dix, relayant, sous l'influence du vocabulaire anglo-saxon, l'"action", pour désigner les réalisations publiques proposées par les artistes appartenant à des courants qui requièrent la présence des spectateurs pour mener l'œuvre à bien.

La performance hérite d'une histoire déjà longue puisque, dès les premières décennies du siècle, le Futurisme et surtout les manifestations dadaïstes font émerger une relation directe entre l'art et la présence physique de l'artiste. Au cours des années cinquante, des phénomènes aussi hétérogènes que l'Action Painting, Gutai ou les Anthropométries de Klein commencent à conférer au fait corporel une certaine autonomie par rapport à l'activité picturale. Mais les premiers Happenings de Cage, puis ceux réalisés aux États-Unis et en Europe, ainsi que les "events" de Fluxus, constituent la source la plus déterminante de la performance.

La performance, qui repose sur la présence de l'artiste, sur l'utilisation d'accessoires et d'un scénario plus ou moins précis, rejoint à certains égards une situation théâtrale - elle revendique cependant une transgression des formes traditionnelles de l'art pour interroger le corps, les données sensorielles, la parole, le geste et les comportements sociaux. Une telle pratique, où l'acte artistique est immédiatement consommable, ne peut être ultérieurement diffusée que par la photographie et la vidéo. En dehors de ces supports ne subsistent en effet d'une performance qu'un "décor" et des objets inertes, éventuellement monnayables comme souvenirs ou fétiches.

Article tiré du Dictionnaire de l'art moderne et contemporain(Hazan, 1992, p.486)

Performeur/performance artistique : Le terme provient ici directement de l'anglais "to perform" dont il est la traduction littérale signifiant "interpréter". La performance artistique se comprend donc comme une manière particulière de (se) mettre en scène. Les artistes performeurs produisent un acte sur scène (c'est-à-dire en public), acte qui possède en lui-même une certaine valeur et qui peut

être soumis à des critères esthétiques et au jugement des spectateurs. La performance artistique correspond donc ainsi à une manière de donner un spectacle en direct, spectacle qui implique directement le spectateur. Son origine historique se situe dans les années 1960, notamment autour de ce que l'on a appelé la scène des «actionnistes viennois». Depuis, ce sens est donné à toute production d'artistes réalisant un acte donné, acte considéré en lui-même comme une production artistique, répondant à un projet créatif et suscitant des émotions chez le spectateur. La performance s'associe (avec cette signification) à ce que l'on appelle le "body art". De la performance, il peut ne rien rester ; si ce n'est parfois quelques traces (photos, vidéos, commentaires, etc.). La performance artistique n'est donc pas nécessairement soumise à l'enregistrement de l'acte pas plus qu'elle ne vise à laisser une oeuvre matérielle comme pourraient l'être un tableau ou une sculpture. Au contraire, la performance ne vaut que dans et par sa réalisation et pour ceux (artistes et spectateurs) qui y ont participé. C'est un acte pour l'acte, qui se joue ici et maintenant. Un artiste réalise une performance, les spectateurs y assistent. À l'issue du spectacle ne restent que des impressions, des sensations, laissées par la réalisation ou la perception de l'acte. L'art de performance se veut donc un art de l'immédiat, de l'éphémère et du partage instantané entre l'artiste et son public. Référence : parmi les origines de la performance à la fin des années 50 et au début des années 60 les manifestations de Gutai au Japon, le "happening" aux Etats-Unis, les "dérives" des situationnistes, les Anthropométries d'Yves Klein en France.

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 Z 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.

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, crée des sensations qui lui sont propres.

Prise directe :

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.

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

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.

Stéréoscopique : relative à la perception du relief, à l'ensemble des principes qui régissent l'observation binoculaire et sa reproduction.*

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>

Surréalisme : « *Mouvement intellectuel, littéraire et artistique, ébauché vers 1919 à la suite du romantisme et du dadaïsme, défini par A. 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)

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

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 son 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.*

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.

Technophile : amateur de techniques modernes

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 détournés 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

La transversalité : Caractère de ce qui recoupe plusieurs disciplines.

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

Vidéo générative : Une oeuvre d'art est dite « générative » 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 oeuvre unique et originale. La puissance de calcul des ordinateurs actuels permet en effet d'introduire des données variables dans le processus de création.

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.

Virtuel : Le mot virtuel vient du latin médiéval *virtualis*, lui-même issu de *virtus*, force, puissance. Dans la philosophie scolastique, est virtuel ce qui existe en puissance et non en acte. Le virtuel tend à s'actualiser, sans être passé cependant à la concrétisation effective ou formelle. L'arbre est virtuellement présent dans la graine. En toute rigueur philosophique, le virtuel ne s'oppose pas au réel mais à l'actuel : virtualité et actualité sont seulement deux manières d'être différentes.

Work in progress : Dans le domaine des arts, notamment en arts visuels et en théâtre, on peut traduire cette expression anglaise par *création évolutive* pour désigner une œuvre en cours d'élaboration, présentée au public sous une forme non définitive et améliorée au fil des représentations ou des étapes de création. Il va sans dire que d'autres termes ou expressions sont également possibles selon les situations : *création en cours*, *création en évolution*, *ouvrage en cours*, *œuvre en devenir*, *œuvre inachevée*, etc. On parle aussi parfois, de façon plus imagée, de *chantier* pour désigner cette notion d'« œuvre en cours d'élaboration ».

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.*

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.

Il existe 3 techniques de stéréoscopie :

- **L'anaglyphe** est une image créée pour être vue en relief à l'aide de deux filtres de couleurs différentes disposés devant chacun des yeux de l'observateur (lunettes rouge et bleu).
- **Le décalage temporel** peut être utilisé avec des moniteurs, des télévisions ou des projecteurs. Il nécessite l'usage de lunettes alternantes à cristaux liquides appelées « Shutter

glasses ». Le procédé consiste à alterner les deux photos divergentes sur un écran de manière synchrone à la transparence de chacun des verres de lunette, en ne laissant qu'un infime délai entre les changements d'image.

- **L'image polarisée** : Projection en lumière polarisée : Ce procédé nécessite un écran argentique, deux projecteurs avec filtres polarisants, des lunettes polarisées.

Ecran à diffusion polarisée : C'est un moniteur qui diffuse simultanément les deux images. Des lunettes à verres polarisés sont nécessaires.

La 3d relief est donc relative au système de diffusion.

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.

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/>