



## BLOSSOM LES HISTOIRES DE LA TACHE II Marie-Laure Cazin

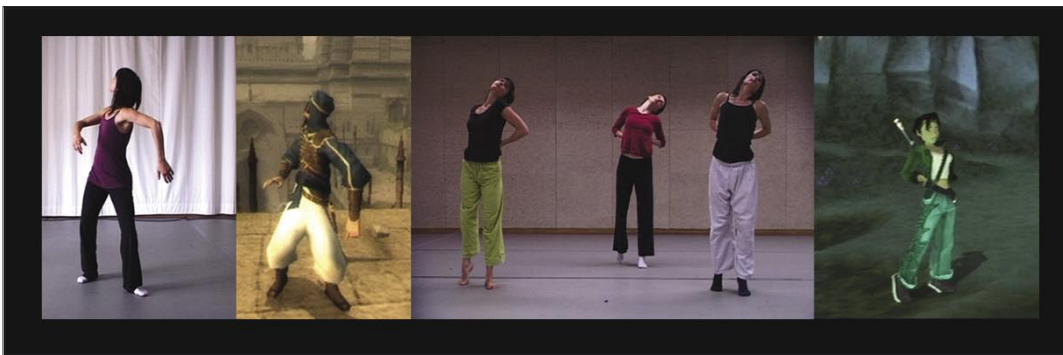
Drôle de vidéo qui est fabriquée à partir d'images fixes : les images intermédiaires ont été produites par une machine qui a reconstitué les images manquantes (technique utilisée pour la restauration de très vieux films auxquels il manque des images). C'est un bel exemple pour parler de ce qui différencie la photo, de l'image-mouvement (le cinéma, la vidéo). Dans ce film, le son lui aussi est soumis à cette rupture. Ce film invite à s'interroger sur ce qu'est une image : au cinéma, elle est constituée de 25 images par seconde, par exemple ; on peut aussi se demander ce qui différencie la photographie et la peinture (où les images sont créées, inventées comme celles qui manquent dans le film de Marie-Laure Cazin).

coproduction Le Fresnoy Studio national des arts contemporains

## L'Effet papillon Mylène Benoît

Dans ce dispositif scénographique, c'est le corps du spectateur qui fait varier les images. C'est le corps qui gouverne et non les images. On peut dès lors s'interroger sur le fonctionnement des jeux vidéo où le joueur est à la fois maître du jeu et soumis au jeu...

représentation le week-end au soir  
sur réservation



## 25 années de création vidéo et numérique dans le Pays de Montbéliard Proposé par Nicolas Thély

En ce qui concerne les vidéos, il est possible de montrer des extraits représentatifs qui permettront de comprendre ce qui différencie le monde de la vidéo de celui du cinéma ou de la télévision. Le travail des vidéastes est au début « contre » la télévision. C'est un univers étonnant qui change radicalement avec les images que les enfants ont l'habitude de voir à la télé ou au cinéma. En vidéo, on peut distinguer deux tendances : la première est issue des arts plastiques : l'image est alors perçue comme une peinture en mouvement (et sons en mouvements) ; la seconde remet en cause la notion d'« histoire » : l'histoire n'est plus linéaire, mais fragmentée, elle répond à d'autres logiques. Ce qui est intéressant c'est de constater quelles libertés offrent les technologies : comment raconter différemment le monde qui nous entoure.

## INTRUSIONS manifestation d'arts numériques à Montbéliard du 25 novembre au 14 décembre 2005

### Parcours pédagogiques

Dans le cadre de la manifestation, nous proposons aux écoles (primaire, collèges et lycées) qui le souhaitent un accompagnement pédagogique sous la forme d'une visite guidée et commentée des œuvres. Les visites se dérouleront en matinée et pendant l'après-midi du lundi 25 novembre au vendredi 10 décembre. Deux personnes accompagneront chaque groupe ce qui permettra de scinder la classe en deux et ainsi d'expérimenter les œuvres. La durée de chaque visite est de 1 heure 30 ce qui laisse à chaque classe le temps d'arriver sur les lieux et de revenir avant la fin des cours.

Les installations sont regroupées autour du siège de la CAPM (Communauté d'Agglomération du Pays de Montbéliard).

Les œuvres présentées cette année sont accessibles à des publics relativement jeunes. Poétiques et ludiques, elles racontent les rêves de l'homme, comme cet Icare qui voulait voler et s'est brûlé les ailes tout en questionnant ce qu'on appelle les nouvelles technologies : les capteurs, l'image de synthèse, en 3D, etc. De plus, la présentation des œuvres vidéo (« 25 ans de vidéo dans le Pays de Montbéliard ») dans le parking de la CAPM permet de comprendre l'évolution de l'image et des sons hors des circuits habituels que sont la télévision et le cinéma.

Ainsi, l'accompagnement pédagogique est-il un atout dans la découverte de ces œuvres technologiques et poétiques, d'autant plus qu'il est dirigé vers un public « jeune » qui, s'il ne connaît pas ou mal cette partie de l'art contemporain, est néanmoins et quotidiennement « exposé » aux nouvelles technologies et aux nouvelles « images », à travers les téléphones portables et les jeux vidéos, par exemple.

Anne Vauclair  
anne.vauclair@ars-numerica.net  
tel : 03 84 56 55 38

[www.ars-numerica.net](http://www.ars-numerica.net)

DU 25.11 NOVEMBRE  
AU 14.12 DECEMBRE

[ars] NUMERICA



## ICARE Ivan Chabanaud

Dans cette installation, le spectateur est invité à mettre un casque et à porter un costume qui le transformera momentanément en l'oiseau. Avec ses bras, le spectateur navigue dans un paysage en 3D qu'il voit à travers le casque. Il peut monter dans le ciel (au risque de se brûler les ailes...), redescendre sur terre et se promener dans l'espace. Cette œuvre est très ludique, elle permet de parler de l'image en 3D et de la posture du spectateur devenu « acteur ».

Elle sensibilise les élèves au mythe d'Icare, ce jeune homme qui, désobéissant à son père, Dédale qui lui conseillait de ne pas s'approcher du soleil, a vu ses ailes de cire fondre en montant trop haut. Ce mythe est très présent dans les rêves qu'ont pu faire les hommes : celui de voler, mais aussi celui d'échapper au monde des hommes pour trouver une spiritualité ou une liberté qui parfois leur coûtent la vie.

## LA BALANÇOIRE Veaceslav Druta

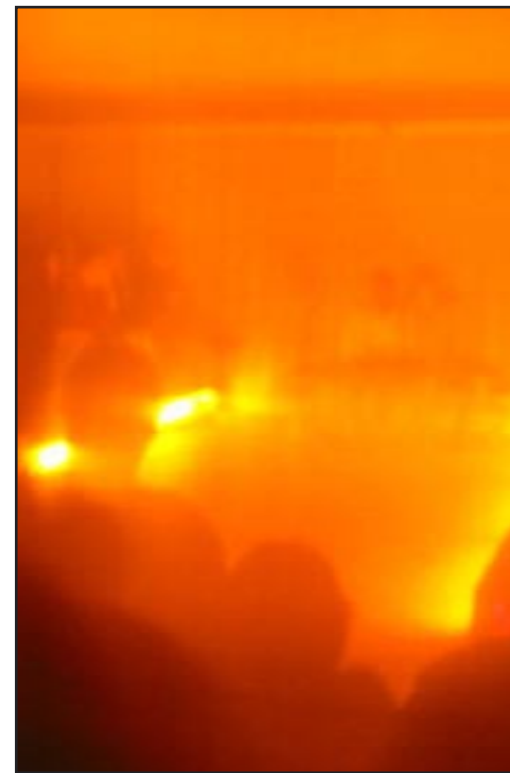
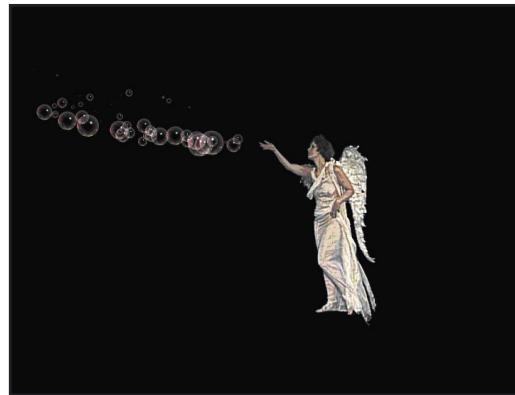
C'est une pièce de « menuiserie musicale ». Le visiteur se cale dans une grande balançoire en bois, suspendue entre deux hautes roues. En se balançant, il déclenche une musique qui varie selon la position de ses mains sur les barres, son poids et selon sa vitesse. C'est une pièce très intéressante car elle se situe entre l'objet artisanal - qui rappelle les orgues de barbarie - et l'objet technologique. Ici, le corps de l'interprète est intimement lié à l'instrument.

une production du Fresnoy, Studio national des arts contemporains



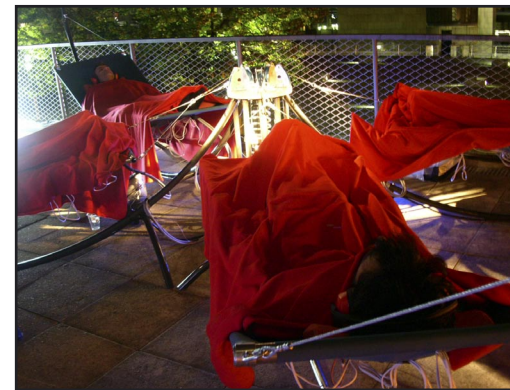
## MAIS... L'ANGE Bruno Cohen

C'est une installation poétique et très étrange. On voit un ange comme « suspendu » à l'intérieur d'un cadre vide. L'image virtuelle de l'ange est animée de mouvements lents et fluides dont l'activité principale consiste à souffler des bulles de savon. Lorsque les bulles de savon virtuelles sortent du cadre de vision constitué par la face avant de l'écran d'ordinateur, ces bulles deviennent réelles et poursuivent leurs trajectoires jusqu'à leur disparition après éclatement.



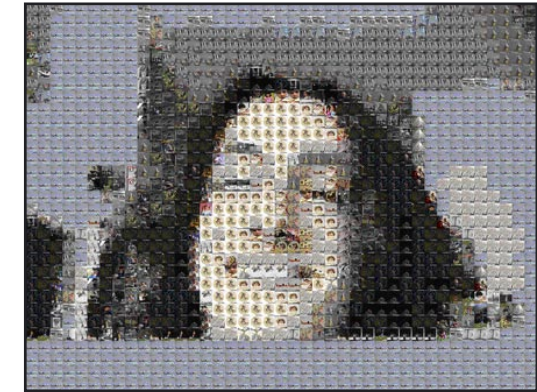
## RÉMINISCENCES Xavier Boyaud et Laurent Ostiz

Dans cette installation, c'est le déplacement du spectateur qui compose chaque séquence. Il n'y a pas d'images, mais plusieurs sources de lumière qui se conjuguent avec des sons. C'est de cette interaction que naissent les « images lumières ».



## Des Frags Reynald Drouhin

C'est à travers le réseau que se constitue l'image. Un moteur de recherche va chercher des images liées à un mot clé. Ces images sont rassemblées dans l'image même du mot demandé. Reynald Drouhin parle de hold-up et de la manière de s'approprier une mémoire archivée et morte. La défragmentation permet aussi de comprendre comment nous nous représentons notre monde, quelle image est associée à telle mot, etc. Le jeu qui s'instaure entre la multitude d'images possibles et le mot posé dans le moteur de recherche incite en effet à réfléchir sur notre manière de « réfléchir » le monde, de le penser de manière globale.



## PAUSE Lynn Pook

Comment entendre si l'on est sourd ? Comment écouter les sons avec son corps, c'est-à-dire de manière tactile et non auditive ? Dans cette installation, le spectateur est invité à se coucher dans un hamac et c'est à travers des capteurs qu'il ressent de manière physique la musique.

Cette installation pose la question des sens et de la manière que l'on a de voir, d'entendre, de sentir le monde qui nous entoure.