



TRACES

FESTIVAL DES ARTS NUMÉRIQUES

BAGNOLS-SUR-CÈZE

PONT-SAINT-ESPRIT

SPECTACLES

EXPOSITIONS

TRACES

FESTIVAL DES ARTS NUMÉRIQUES

RENCONTRES

PROJECTIONS

DU 15 MAI AU 8 JUIN 2013 | BAGNOLS-SUR-CÈZE | PONT-SAINT-ESPRIT

Sommaire

p.5	Éditorial
p.6	Jean-Paul Fargier
p.7	Avant-propos
p.8	INVITÉ DU FESTIVAL MICHEL JAFFRENNOU
	EXPOSITION SILLAGES NUMÉRIQUES
p.11	Alain Bourges
p.12	Mariana Carranza
p.14	Alain Fleischer
p.16	Alain Longuet
p.17	Hervé Nisic
p.18	Sandra et Gaspard Beble-Valerian
p.19	Scenocosme
p.20	Jacques Perconte
p.22	Bill Viola
	EXPOSITION TRANSVERSAL
p.24	Installation transmédia de muséographie itinérante
p.25	Équipe de création
	EXPOSITION ARTS VIDÉOS/ VIDÉOS D'ARTS
p.26	Caroline Tapernoux
p.27	Gustavo Kortsarz
p.28	Maria van Munster et Daniel Grobet
p.29	Anne-Marie Jeanjean et Arlette Fétat
p.30	Remerciements

Éditorial

La première édition du festival TRACE(s) a eu lieu au printemps 2013 sur le territoire du Gard rhodanien.

Dans le cadre de sa politique culturelle, la Ville de Bagnols-sur-Cèze, en partenariat avec la Communauté d'agglomération du Gard rhodanien, a souhaité mettre en lumière la culture électronique et les arts multimédias.

Bug informatique, pixellisation, incrustation, jeu vidéo, géolocalisation... Les artistes invités se sont saisis d'outils numériques pour créer des œuvres magiques, remplies de poésie, d'humour et d'effets déroutants.

Ainsi, durant trois semaines, une sélection d'œuvres numériques, autour du thème de l'interaction entre le temps, l'image et la mémoire a rassemblé et conquis un public large, novice ou passionné. Les élèves des écoles ont découvert la dimension artistique de ces dispositifs ludiques et accessibles.

Mises en valeur par les lieux patrimoniaux qui les ont accueillies (le Prieuré Saint-Pierre à Pont-Saint-Esprit et le Centre d'art rhodanien Saint-Maur à Bagnols-sur-Cèze), comme une passerelle jetée entre histoire et contemporanéité, les œuvres ont séduit, amusé ou émerveillé les visiteurs.

Ce catalogue présente les artistes et les œuvres accueillies durant les différentes expositions du festival. Une manière de laisser TRACE(s)... jusqu'à la prochaine édition !

Le Maire de Bagnols-sur-Cèze
Président de la Communauté d'agglomération du Gard rhodanien

Jean-Paul Fargier

Directeur artistique



Critique de cinéma (Cinéthique, Tribune socialiste, Cahiers du Cinéma, Turbulences, Art Press, Le Monde...) et universitaire, Jean-Paul Fargier a été le chantre de l'art vidéo durant toute son histoire.

Outre ses chroniques dans les Cahiers du Cinéma qui ont donné, mois après mois, le pouls d'un art-vidéo naissant, on lui doit d'avoir dirigé l'ouvrage de référence sur le sujet : « Où va la vidéo ? » (n° spécial des Cahiers du Cinéma, à l'occasion de l'exposition du même nom en 1986, à Villeneuve les Avignon). Il a également publié un roman, un pamphlet et deux essais : une monographie intitulée *Nam June Paik*, éditée par Art Press, et une étude sur l'œuvre de Bill Viola présentée dans cette exposition : *Reflecting Pool* (éditions Yellow now).

Jean-Paul Fargier a réalisé et réalise toujours quantité de documentaires, que ce soit sur l'art et la littérature (*L'origine du Monde, Tardieu ou le voir-dit, Choses vues (avec Michel Piccoli), Cher Mallarmé, Cézanne, Charles Péguy, Curzio Malaparte (ces deux derniers dans la série Un siècle d'écrivains), Aux Grands Hommes la Peinture reconnaissante...*) ou par exemple sur l'histoire (*Le dernier bal de la quatrième, Versailles, Les jardins du pouvoir (avec Denis Podalydès), Et De Gaulle créa la Cinquième...*). Parallèlement, il est aussi l'auteur d'œuvres plus indépendantes (*Notes d'un magnétoscopeur, Joyce Digital, Sollers au Paradis, Godard-Sollers: l'entretien, Robin des Voix, Robin texto (avec Jean-Claude Gallota), Adorer brûler...*), d'enregistrements, de performances, notamment avec Alain Kirili, d'installations (*La Nativité, La Visitation...*) et d'une performance restée célèbre : Paradis Vidéo, avec Philippe Sollers. On lui doit aussi un film, *Jour après jour*, réalisé à partir d'un projet de Daniel Pollet, après le décès de ce dernier.

Avant-propos

Un festival dédié aux arts vidéo et numériques, pour être réussi, doit être à la fois un miroir et une loupe, que l'on plonge au cœur de nos activités médiatiques et technologiques. Dans le miroir s'impriment de façon synthétique et ludique nos habitudes et nos désirs de consommateurs de médias. La loupe est l'instrument qui fouille dans les détails au-delà de ce que peuvent percevoir les yeux, montrant la réalité autrement grâce au filtre d'un regard artistique.

Les premiers festivals vidéo interrogeaient la relation du public à la télévision, média dominant des années 60-90 ; les festivals actuels, depuis une dizaine d'années, ciblent la multiplicité des écrans dont nous nous servons tous les jours. Un festival est une fête, ce qui veut dire une série d'événements joyeux, utopiques, brillants. C'est aussi un moment de réflexion (un miroir ça réfléchit, comme disait Cocteau, dans les deux sens), une sorte de retour (culturel, théorique) sur investissement (affectif, pratique).

L'art vidéo a toujours été manipulé par des artistes aimant la plaisanterie... instructive, le clin d'œil... déconstructeur. L'art numérique reprend et amplifie ces gestes salutaires. Ils s'inscrivent ainsi dans un vaste champ de l'art contemporain qui joue la carte de l'humour pour mettre en question les (vrais) vices et les (fausses) vertus des technologies.

Les artistes multimédias, qui par définition aiment les nouvelles technologies de communication puisqu'ils les ont adoptés comme moyen d'expression, se proposent d'en être à la fois les poètes et les bouffons, les chantres et les moralistes facétieux. Jonglant avec les codes des images dont ils connaissent tous les secrets, s'ils suivent et peignent leur temps, ils le précèdent aussi, imaginant ce qui nous attend, montrant d'autres usages possibles de nos écrans quotidiens. Ils nous libèrent de nos habitudes, dictées par le marché des objets, ils ouvrent la voie à des gestes nouveaux, créateurs. Leurs images sont les merveilleux papillons de nos chenilles informatiques !

Jean-Paul Fargier

Scenocosme

Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancx forment le duo Scenocosme. Mélant art, technologie, sons et architecture afin de concevoir des œuvres évolutives et interactives, Scenocosme propose des mises en scène où les spectateurs partagent des expériences sensorielles originales. Les deux artistes explorent entre autres, les relations invisibles que nous entretenons avec l'environnement. « En distillant la technologie numérique, ils en font ressortir des essences de rêve et de poésie, et en utilisent ainsi la partie vivante, sensible voire fragile. À travers des formes d'expressions pluridisciplinaires, Scenocosme développe la notion d'interactivité, par laquelle l'œuvre existe et évolue grâce à l'action des spectateurs. »

Rencontres imaginaires (2012)

« Rencontres imaginaires » ou l'interactivité au service des fantasmes de frôlements ludiques. Contacts sans lendemain ou caresses inoubliables, jeux de mains et (pas) de vilains : à chacun son ressenti. Qui vivra verra.



Extrait du livre

Remerciements : à la Communauté d'agglomération du Gard Rhodanien, aux villes de Bagnols-sur-Cèze et de Pont-Saint-Esprit ainsi qu'à leurs services techniques, éducatif et communication, Daniel Michel, Ludovic Di Rollo, Christèle Dominguez, Agnès Bastaroli, Bruno Michel, Valérie Serre, Olivier Agier, Laurent Augé, Martine Sciacqua, Nathalie Rostaing, Jean-Noël Criton.
Remerciements particuliers à l'École d'art du Mont-Cotton et ses étudiants et à Seokkyung Bae pour la qualité de conception de ce catalogue.

Commissaire d'exposition : Cyril Delfosse
Directeur artistique : Jean-Paul Fargier
Technique et scénographie : Yann Elissalde

Conception graphique : Seokkyung Bae

Les images et textes reproduits ici sont la propriété de leurs auteurs et ne peuvent être reproduits sans leur accord.

Imprimé par Imprimerie de Provence
à Bagnols-sur-Cèze
Janvier 2014



