

MONDES VISUELS

**PROGRAMME DE RECHERCHE ET
CRÉATION EN ART ET MEDIA**

e|m|a|fructidor

« Mondes Visuels » est un programme transdisciplinaire s'intéressant à la multiplicité des phénomènes visuels et à la variété de leurs modes de production et de perception, chez les êtres vivants, au sein des systèmes de vision artificielle et dans les interactions entre les uns et les autres. Il est animé par un nombre important d'intervenant.e.s dont la contribution prend à chaque fois la forme d'une conférence publique suivie d'un travail avec un groupe d'étudiant.e.s et par l'accueil de plusieurs artistes en post-diplôme, qui sont amené.e.s à prendre une part active à la conduite des activités de recherche. Une restitution plastique et théorique de dimension internationale est prévue pour l'été 2022.

Une équipe de recherche de cinq jeunes artistes a été constituée pour l'année 2020-2021, formée des candidat.e.s retenu.e.s à l'appel lancé au printemps dernier. Chacun.e de ces cinq artistes conçoit et réalise une œuvre au cours de l'année, tout en bénéficiant d'un accompagnement artistique et technique et d'une aide à la production. Ils/elles sont également une force motrice, participant par leurs initiatives collectives (curatoriales, éditoriales, académiques, artistiques, ...) à l'avancée des recherches, sous la supervision de l'Ecole Media Art et du directeur du programme (Olivier Perriquet).

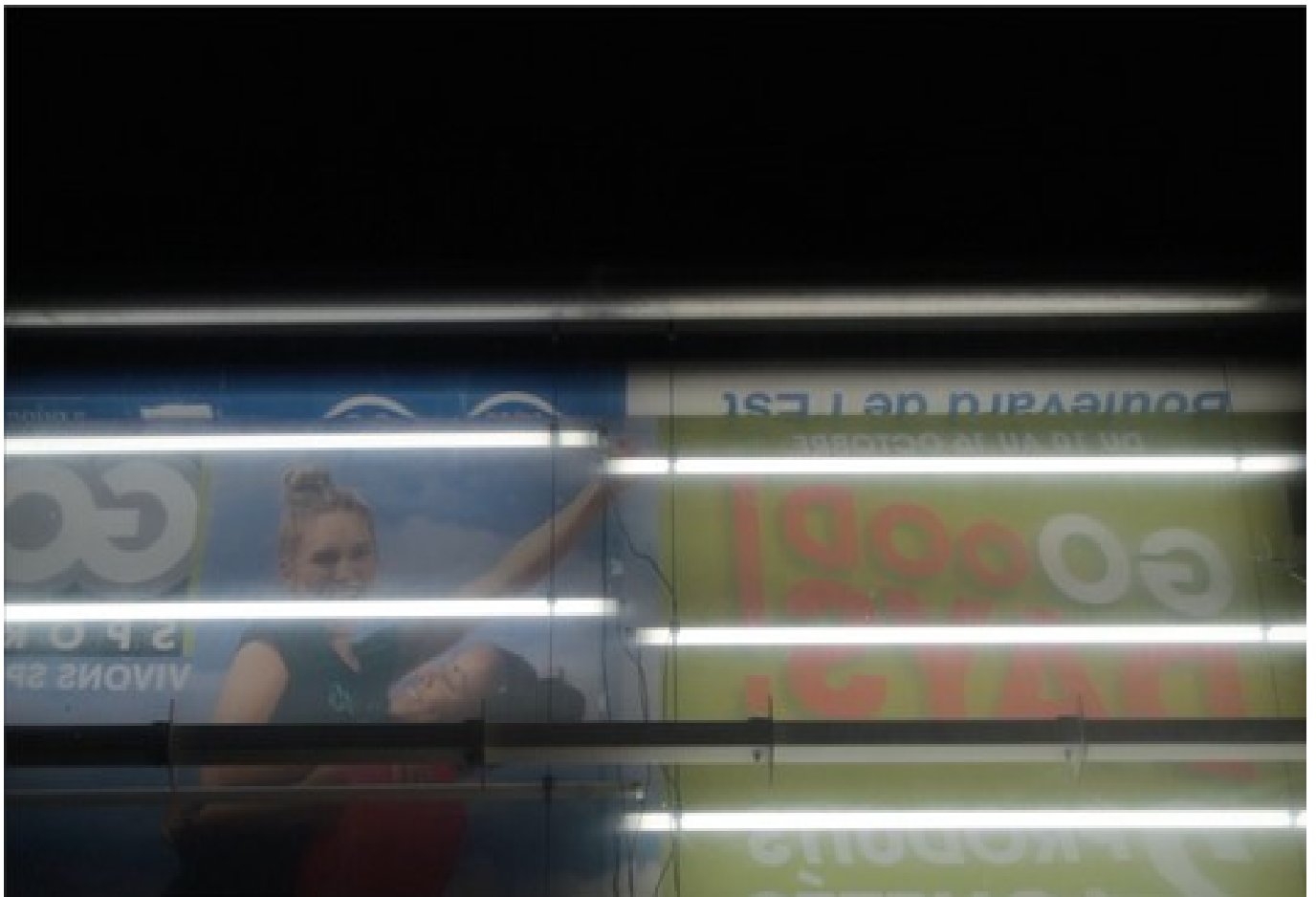
ÉQUIPE DE RECHERCHE 2020-2021

**MARION PHALIP | MANON MAËS | LÉA
LAFORREST | EMMA COZZANI | THÉO CHIKHI**

MARION PHALIP

Marion Phalip vit et travaille à Caen. Diplômée de l'ésam Caen/Cherbourg en 2020, elle a étudié à MO.CO ESBA et à l'EMA après une Licence en Cinéma et Audiovisuel à l'Université. Pendant son cursus, elle développe une pratique réflexive de l'image et s'intéresse particulièrement aux standards techniques et aux normes esthétiques. En 2019, avec des camarades d'études, elle crée Camille Terrible, un projet tentaculaire et polymorphe : personnage fictif dont le nom à valeur d'aptonyme (activité principale : être terrible), fonds d'archives sur les luttes en école d'art, groupe de travail visant à développer une savoir situé sur les études en école d'art, collectif d'organisation événementielle, ... Marion quitte le collectif en terminant son cursus mais Camille Terrible est encore en activité à l'ésam Caen/Cherbourg.

web – marionphalip.fr



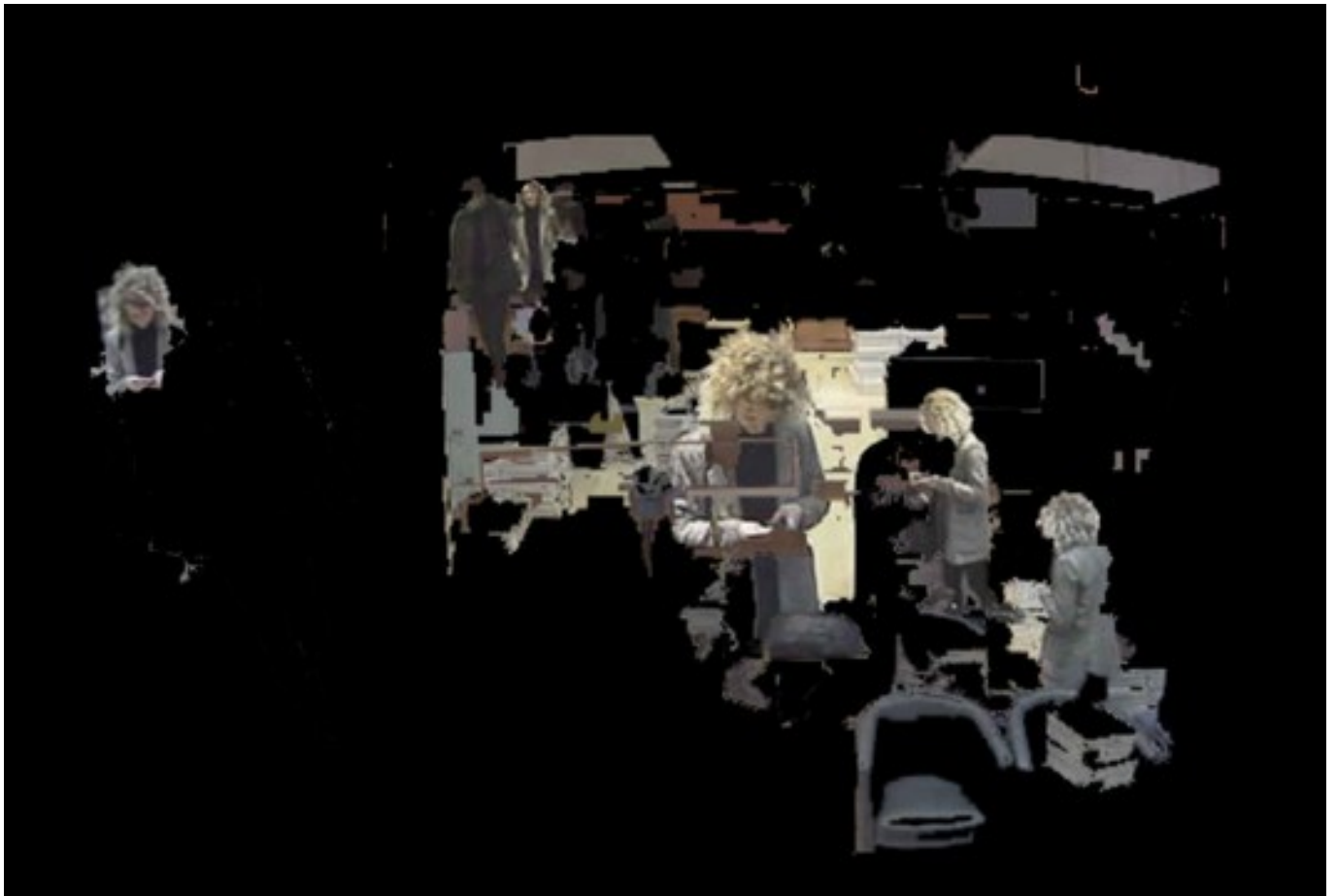
PROJET

Des cartes postales des révoltes viticoles du début du XXIème siècle aux images d'amateurs diffusées sur internet, et notamment sur les réseaux sociaux, le projet pour Mondes Visuels est centré sur l'iconographie des luttes sociales, et plus particulièrement des manifestations dans l'espace public.

MANON MAËS

Née à Lille en 1993, Manon Maës est diplômée d'un Master en Sciences et Cultures du Visuel à la Faculté des Sciences Historiques, Artistiques et Politiques de Lille (2018) et d'une Maîtrise en Cinéma et Nouvelles Images au Centre d'Etudes des Arts Contemporains de l'Université de Lille (2015). Durant son parcours universitaire, elle mène ses recherches sur la question des dispositifs dans le champ du cinéma expérimental et des œuvres audiovisuelles dites immersives (vidéos 360, réalité virtuelle). Elle développe en parallèle une pratique artistique de l'image fixe et en mouvement, sur supports analogiques et numériques. À travers les questions de genre, son travail explore l'écologie des corps et l'économie des regards, prises dans des temporalités suspendues.

web – <http://manonmaes.com>



PROJET

Le projet développé durant le programme « Mondes Visuels » interrogera les relations de domination avec les objets techniques de regard et de surveillance, en proposant une expérience sensorielle intime qui sera un glissement des rapports d'aliénation vers des formes de plaisir.

LÉA LAFOREST

Diplômée de la section graphisme des Beaux-Arts de Besançon, Léa Laforest vit et travaille entre Paris et le Jura. En 2018, elle fonde avec Marie-Lou Garcia le studio de graphisme Sthéno. Elle développe en parallèle une pratique artistique personnelle qui prend la forme d'installation mêlant sculptures, vidéos et images imprimées. Son travail se concentre autour du rapport image/volume, du statut de ces éléments et de la frontière existant entre ces deux dimensions. Sous forme de fragments qu'elle construit ou extrait du réel, Léa Laforest raconte des histoires, récréant un contexte et un univers dans lequel le.la spectateur.trice est invité.e à entrer. Dans ses installations, l'image se déploie sous ses trois formes distinctes : la vidéo, la photo et l'image matérialisée. La variations des supports, l'assemblage avec d'autres éléments, notamment sculpturaux, la rend tangible et la ramène à son état de fragments, mettant alors en avant le caractère friable, proche de la disparition, des éléments capturés.

web – <https://www.instagram.com/lealfrst/>



PROJET

La société occidentale s'est fondée à partir de mythes religieux et de grands récits idéologiques. La post-modernité, puis l'hypermodernité marquent la fin des grands récits et l'entrée dans de nouveaux paradigmes. L'industrialisation et les révolutions technologiques ont changé nos rapports à la production et à la consommation. La surproduction d'objets, d'images et d'informations impliquent de manière légitime une augmentation et une diversification du répertoire symbolique. A travers un travail de collecte non exhaustive, Léa souhaite rendre compte de cette évolution, observer les mutations existantes et interroger l'actuelle production symbolique.

EMMA COZZANI

Emma Cozzani (née en 1989, Ajaccio, France) est une artiste dont la pratique explore la place de la mémoire et du langage comme vecteur d'identité et de communication à l'ère numérique. Sous la forme d'installations, de vidéos et de textes performatifs, son travail cherche à faire « état du monde » à travers l'information (mise en forme autant que mise en signe) de données au sein de dispositifs propres à ouvrir de nouvelles formes de narrations et de subjectivités à investir par l'imaginaire. Emma Cozzani a étudié à MO.CO. ESBA (FR) et à l'ESBAN (FR) dont elle est diplômée depuis 2014. Son travail a été présenté lors d'expositions collectives en France (FRAC Languedoc-Roussillon et La Panacée à Montpellier) en Allemagne (C.Rockefeller Center for Contemporary Arts à Dresden), en Belgique (Projection Room à Bruxelles) et en Suisse (HeK et Kunsthau Baselland à Bâle).

web – <http://emmacozzani.net>



PROJET

Le projet pour Mondes Visuels a pour point de départ le super-ordinateur MareNostrum installé dans une chapelle désacralisée à Barcelone. Considéré comme une forme de cerveau-appendice externe au corps humain, la trame narrative du film sera guidée par des visions hallucinatoires de la machine sur ses propres capacités à s'incarner et à produire images et croyance dans le réel.

THÉO CHIKHI

Théo Chikhi est un artiste français né à Belfort (France) en 1994. Il vit et travaille à Dijon. Il explore dans son travail les nouveaux rapports au paysage, à la lenteur et à la réalité à l'ère numérique. La capacité à être présent, le lien avec la nature, la façon d'appréhender la rencontre et le contact avec l'autre, font partie de ces interactions déformées par l'avènement du simulacre dans la société du spectacle. En utilisant des images issues d'espaces virtuels, comme le jeu vidéo ou le réseau social, les œuvres de Théo Chikhi sont un ensemble de traces et de souvenirs de ses voyages à l'intérieur de ces univers simulés. En détournant les avatars des personnages qu'il incarne de leur posture guerrière ou dominatrice, il propose paradoxalement un retour vers le réel, où la violence laisse place à la contemplation, la foule à la solitude, le bruit au silence.

web – <http://theochikhi.com>



PROJET

La réalisation d'un court métrage relatant l'odyssée d'un voyageur à travers les mondes numériques. Le voyageur, personnage virtuel orphelin, traversera des paysages issus de jeux vidéos de tous âges ; ira à la rencontre des entités qui les peuplent ; et se questionnera sur ce que sont les actes de regarder, de voyager, de rencontrer - une quête vers un retour au réel à l'intérieur des mondes renversés générés par la simulation.