

**FESTIVAL
INTERNATIONAL
d'art
VIDEO
DE CASABLANCA**

Sommaire

Mot du Président du Festival	04
Mot du Directeur Artistique du Festival	07
Remerciements	10
Comité d'organisation	12
Performance et Vidéos-danses	15
Réalité virtuelle et réalité augmentée	25
Installations	31
Projections	47
Colloque	53
Workshops et Matser Class	61

د. رشيد الحضري

فضلا عن السمعة والمصداقية التي حظي بها المهرجان لدى الهيئات الوطنية والدولية، منذ تأسيسه في عام 1993، فضلا عن كونه أيضا، يشكل فضاء للحوار والتسامح والتقارب بين الثقافات، فإن المهرجان الدولي لفن الفيديو، ساهم بشكل كبير في تطوير وتعزيز وترويج فن الفيديو في المغرب.



نصل اليوم إلى الدورة التاسعة والعشرين للمهرجان، والتي كانت ستكون، في الحقيقة، هي الدورة الثلاثون، لولا توقف المهرجان عام 1994. على أي حال، لم يعد المهرجان بحاجة لإثبات استمراريته وصموده أو تأقلمه.

تحاول هذه الدورة، البحث عن الجديد، ولكن ليس موضوع جديد: الذكاء الاصطناعي. ففي كلية الآداب والعلوم الإنسانية بن مسك، جامعة الحسن الثاني بالدار البيضاء، نريد، لأسباب فنية وعلمية وتربوية، مواكبة عصرنا: ولهذا اخترنا موضوع العوالم الافتراضية موضوعا للدورة السابقة للمهرجان الدولي للمسرح الجامعي، والذكاء الاصطناعي، موضوعا لهذه الدورة للمهرجان الدولي لفن الفيديو. فالأمر لا يتعلق هنا بمواكبة الموضة، بقدر ما هو مرتبط بضرورة حتمية: اقتراح تعميم الذكاء الاصطناعي وعلاقاته بالفن، وتبسيط الضوء على ظهور ما يسمى بالتقنيات التفاعلية والاعتمادية الجديدة، وفهم المعرفة والممارسات الناتجة عنها.

نسعى في المهرجان الدولي لفن الفيديو أن نبني تاريخا، أو على الأقل، أن نساهم، في بنائه. ولهذا السبب نجمع مرة أخرى، هذه السنة، هذه اللمة من الفنانين العاشقين للتجديد والإلهام، وخصوصا، لهذا المزيج من الفن والتقنيات الجديدة. لقد كشفت الذكرى التاسعة والعشرين للمهرجان عن سريرتها. فهيا نستمتع جميعا!

وقبل ذلك، نود أن نشكر من أعماق قلوبنا كل شركائنا في القطاعين العام والخاص، ونشكر كذلك الفنانين، ووسائل الإعلام السمعية البصرية، والمكتوبة والإلكترونية. ونقول لكل من يدعم هذا المهرجان، بطريقة أو بأخرى، شكرا لكم.

Mot du Doyen - Faculté des Lettres et des Sciences Humaines Ben M'Sik Président du Festival

Pr Rachid EL HADARI

Depuis sa création en 1993, et grâce à sa renommée et à sa crédibilité acquises auprès des instances nationales et internationales, et à sa vocation d'espace de dialogue de tolérance et de rapprochement entre les cultures, Le Festival International d'Art Vidéo a largement contribué au développement et à la promotion, de la création et de l'art vidéo au Maroc. Aujourd'hui, nous arrivons à la 29e édition du festival international. En fait il aurait pu être la 30ème ; c'est d'ailleurs la raison pour laquelle ne parlant du 30ème anniversaire, nous avons marqué une pause en 1994, la seule année où le Festival ne s'est pas tenu. Quoi qu'il en soit, l'on devra reconnaître que ce festival n'a plus à démontrer sa pérennité, ni sa résilience.

L'édition de cette année tente une nouvelle investigation, mais pas nouvelle en tant que thématique : l'intelligence artificielle. A la faculté de lettres et des sciences humaines de Ben M'sik, Université Hassan II de Casablanca, nous tenons pour des raisons artistiques, scientifiques et pédagogiques, à suivre le cours du temps : les mondes virtuels pour le Festival International du Théâtre Universitaire et l'intelligence artificielle pour le Festival International d'Art Vidéo. Ce n'est pas un effet de mode, mais une nécessité : proposer une vulgarisation de l'intelligence artificielle et ses relations à l'art, mettre en relief l'émergence des nouvelles technologies dites interactives et immersives, et comprendre le savoir et les pratiques qui en découlent.

Au FIAV, nous construisons une histoire ou du moins c'est notre contribution. C'est la raison pour laquelle nous rassemblons cette année encore ces fanatiques du renouveau, de l'inspiration, et surtout de ce métissage art et nouvelles technologies. Le 29ème anniversaire du festival annonce déjà les couleurs. Que l'on en profite !

Merci à nos partenaires public et privé. Merci aux artistes et la presse avec ses différents corps. A tous ceux qui soutiennent, d'une manière ou d'une autre, cette manifestation. Du fond du cœur Merci.

Dean of Ben M'sik Faculty of Letters and Humanities speech President of the Festival



Prof. Rachid El Hadari

Since its creation in 1993, and thanks to its reputation and credibility with national and international bodies, and its vocation as a space for dialogue, tolerance and rapprochement between cultures, the International Festival of Video Art has made a major contribution to the development and promotion of video art and creation in Morocco. Today marks the 29th edition of the international festival. In fact, it could have been the 30th; that's why, speaking of the 30th anniversary, we paused in 1994, the only year the Festival wasn't held. Be that as it may, we have to admit that this festival no longer needs to demonstrate its durability, nor its resilience.

This year's edition attempts a new investigation, but not new as a theme: artificial intelligence. At the Ben M'sik Faculty of Arts and Humanities, Hassan II University, Casablanca, we're keen, for artistic, scientific and educational reasons, to keep up with the times: virtual worlds for the International University Theatre Festival, and artificial intelligence for the International Video Art Festival. It's not a fad, but a necessity: to popularize artificial intelligence and its relationship to art, to highlight the emergence of new technologies known as interactive and immersive, and to understand the knowledge that goes into it.

AtFIAV, we're rebuilding history, or at least that's our contribution. That's why, once again this year, we're bringing together these fanatics of renewal, inspiration and, above all, the blending of art and new technologies. The festival's 29th anniversary is already setting the tone. Let's make the most of it!

Thanks to our public and private partners. Thanks to the artists and the press. To all those who support this event in one way or another. Thank you from the bottom of my heart.



كلمة المدير الفني للمهرجان الدولي لفن الفيديو للدار البيضاء

مجيد سداتي

يحتفي المهرجان الدولي لفن الفيديو بالدار البيضاء هذه السنة بالذكرى الثلاثين لتأسيسه (1993 - 2023)، من تأسيسه، مروراً بكل المحطات التي قطعها، من أجل تقييم الحصيلة وهي فرصة للعودة إلى المراحل الأولى والمكانة التي يحتلها اليوم في الساحة الفنية الوطنية والدولية.



بكل فخر، يمكننا القول إن مهرجاننا، بما له وما عليه، فقد نجح طيلة العقود الثلاثة الماضية في ترسيخ ثقافة صورة جديدة مختلفة عن تلك السائدة عادة؛ ثقافة تسعى إلى مساواة الموروث الثقافي والفني والاجتماعي من خلال نظرة نقدية وتحليلية ذكية، وذلك من أجل تجديده وإثرائه وتعزيز حضوره بشكل يتناسب والتطورات الحديثة.

لقد نجحنا أيضاً في تسليط الضوء على الاتجاهات الفنية الناشئة، وشجعنا الشباب على تجديد الأفكار والأشكال وابتكار أساليب جديدة تتماشى مع روح العصر. وقد حرص المهرجان أيضاً على خلق الجسور بين الثقافات والجماليات، وعلى إلغاء الحدود بين مختلف التعبيرات الفنية، والدفاع عن حرية تنقل الفنانين وأعمالهم، وعلى تبادل المعرفة والخبرة، ونقل التكنولوجيات إلى الأماكن التي تفتقر إليها.

لقد أعدنا كل شيء لاستقبالكم خلال هذه الدورة الرائعة للمهرجان. فالوجبة غنية ودسمة: برنامج مكثف متعدد التخصصات، وفنانون مشهورون قادمون من جميع أنحاء العالم، وإبداعات فيديو ورقمية تعرض لأول مرة بالمغرب، وورشات تكوينية حول تقنيات الصور الجديدة، وماستر كلاس، ومائدة مستديرة، بالإضافة إلى أماكن عرض جذابة في كل أنحاء الدار البيضاء.

في هذا الاتجاه، ننوه إلى البرنامج يشمل أعمال من فن الفيديو تعود إلى فترة السبعينيات من القرن الماضي، وصولاً إلى الأعمال الجديدة التي تم إنجازها بواسطة خوارزميات الذكاء الاصطناعي.

بلا شك، ضمن المهرجان استمراريته بفضل الروابط القوية التي أقامها مع الفنانين والشركاء. ونعتمد هذه الفرصة لنشكر جميع الفنانين الذين قدموا من مختلف ربوع العالم للاحتفاء معنا بالذكرى الثلاثين لتأسيس المهرجان، ومشاركتنا هذه اللحظات الفنية والإنسانية الجميلة والنبيلة.

شكراً جزيلاً لجميع شركائنا من المؤسسات العمومية والخاصة على التزامهم ودعمهم اللامشروط. كما نتوجه بالشكر الخالص إلى كافة وسائل الإعلام الوطنية، المكتوبة والمسموعة والمرئية والإلكترونية، التي لا تتوانى في دعمنا ومرافقتنا في هذه المغامرة الجميلة.

في هذا الاتجاه، ننوه إلى البرنامج يشمل أعمال من فن الفيديو تعود إلى فترة السبعينيات من القرن الماضي، وصولاً إلى الأعمال الجديدة التي تم إنجازها بواسطة خوارزميات الذكاء الاصطناعي.

Mot du directeur artistique du FIAV

Majid SEDDATI

Le Festival international d'art vidéo de Casablanca célèbre cette année son trentième anniversaire (1993 - 2023). C'est l'occasion de retracer l'histoire de cet événement et de revenir sur les étapes de son évolution, afin d'évaluer la place qu'il occupe aujourd'hui sur la scène artistique marocaine et internationale.

Sans hésitation, nous pouvons affirmer avec fierté qu'au cours des trois dernières décennies, notre festival a réussi à établir une culture de l'image différente de celle qui prévalait habituellement. Une culture qui cherche à interroger les héritages et les traditions artistiques et sociales par un regard critique, analytique et intelligent, afin de les renouveler, de les enrichir et de les valoriser davantage. Nous avons également réussi à mettre en lumière les tendances émergentes et à encourager le renouvellement des formes et l'innovation des styles.

Depuis sa création, le festival s'attache à tisser des liens entre les cultures et les esthétiques, à abolir les frontières entre les différentes expressions artistiques, à préserver la libre circulation des artistes et de leurs œuvres, à échanger des connaissances et des expériences, et à transférer des technologies vers des lieux qui en sont encore dépourvus.

Certes, tout est prêt pour vous accueillir lors de cette belle édition. Le menu est riche et varié : un programme pluridisciplinaire dense, des artistes de renom venus des quatre coins du monde, des créations vidéo et numériques innovantes et inédites, des ateliers sur les nouvelles technologies de l'image, des master class, une table ronde, ainsi que des lieux d'art attrayants à travers Casablanca.

Le programme couvre à la fois des vidéos d'art historiques et de nouvelles œuvres générées par des algorithmes d'intelligence artificielle. Ce passage de la bande vidéo à l'art génératif est parfaitement illustré par cette chaise classique aux pieds de pieuvre, créée par des algorithmes d'intelligence artificielle et figurant sur le visuel officiel du festival.

Le FIAV a assidûment assuré sa pérennité grâce aux liens forts qu'il a tissés avec les artistes et les partenaires. Nous profitons de cette occasion pour remercier tous les artistes qui ont accepté de venir fêter avec nous ce trentième anniversaire, partageant avec nous ces moments de convivialité et de créativité. Nous remercions également tous les artistes qui n'ont pas pu être présents, mais qui nous ont gracieusement envoyé leurs œuvres.

Un grand merci à tous nos partenaires artistiques institutionnels, privés et publics pour leur engagement et leur soutien. Nos remerciements vont également à toute la presse nationale, écrite, audiovisuelle et électronique, qui ne manque jamais de nous soutenir et de nous accompagner dans cette belle aventure.

C'est avec une grande joie que je vous donne rendez-vous du 07 au 11 novembre prochain à Casablanca.

Venez nombreux, nous vous attendons avec impatience.



Word of artistic director of the festival

Majid Seddati

The Casablanca International Video Art Festival celebrates its thirtieth anniversary this year (1993 - 2023). This is an opportunity to retrace the history of this event and look back on the stages of its evolution, in order to assess the place it occupies today on the Moroccan and international art scene.



Without hesitation, we can proudly say that over the last three decades, our festival has succeeded in establishing a different image culture from the one that usually prevailed. A culture that seeks to question artistic and social heritages and traditions with a critical, analytical and intelligent eye, in order to renew, enrich and enhance them. We have also succeeded in highlighting emerging trends and encouraging the renewal of forms and the innovation of styles.

Since its inception, the festival has been committed to forging links between cultures and aesthetics, breaking down the boundaries between different artistic expressions, preserving the free circulation of artists and their works, exchanging knowledge and experience, and transferring technology to places that still lack it.

Certainly, everything is ready to welcome you to this wonderful edition. The menu is rich and varied: a dense multidisciplinary program, renowned artists from the four corners of the world, innovative and unprecedented video and digital creations, workshops on new image technologies, master classes, a round table, as well as attractive art venues across Casablanca.

The program covers both historic art videos and new works generated by artificial intelligence algorithms. This shift from videotape to generative art is perfectly illustrated by this classic chair with octopus legs, created by artificial intelligence algorithms and featured on the festival's official visual.

FIAV has assiduously ensured its continuity thanks to the strong links it has forged with artists and partners. We take this opportunity to thank all the artists who have agreed to come and celebrate this thirtieth anniversary with us, sharing with us these moments of conviviality and creativity. We would also like to thank all the artists who were unable to attend, but who graciously sent us their works.

Many thanks to all our institutional, private and public artistic partners for their commitment and support. Our thanks also go to all the national press, written, audiovisual and electronic, who never fail to support us and accompany us in this wonderful adventure.

It's with great pleasure that I look forward to seeing you in Casablanca from November 07 to 11.

We look forward to seeing you there.

شكر

تقدم اللجنة المنظمة للدورة 29، للمهرجان الدولي للمسرح الجامعي للدار البيضاء خالص شكرها وامتنانها لكل شركائها الذين وفروا شروط تنظيمها ونجاحها:

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي والابتكار
وزارة الشباب والثقافة والتواصل
رئاسة جامعة الحسن الثاني بالدار البيضاء
مكتب الكيبكك بالرباط
جماعة الدار البيضاء
ولاية جهة الدار البيضاء – سطات
مجلس جهة الدار البيضاء السطات
مجلس مدينة الدار البيضاء
عمالة مقاطعات مولاي رشيد
حنا كازابلانكا – وي كازابلانكا
حنا كازابلانكا للتنشيط والتظاهرات
إدارة الجمارك و الضرائب الغير مباشرة
ولاية أمن الدار البيضاء
المعهد الفرنسي بالدار البيضاء
المعهد الفرنسي المغرب
المركز الأمريكي للفنون بالدار البيضاء
إيبسون المغرب
مقاطعة المعاريف
التعاون الإسباني بالمغرب
المعهد الإسباني
مجلس كيبكك للفنون والآداب
مقاطعة مولاي رشيد
مقاطعة سيدي عثمان
مقاطعة بنمسك
لوزين، مؤسسة ثريا وعبد العزيز التازي
المدسة العليا للفنون الجميلة بالدار البيضاء
رواق مرسوم مؤسسة عبد الرازق الشرايبي

الأيام	القناة الثانية 2M
الأيام 24	راديو 2M
البيان	الشركة الوطنية للإذاعة والتلفزة المغربية SNRT
بيان اليوم	وكالة المغرب العربي للأنباء MAP
كازا 24	راديو RIM
الفيدرالية المغربية لناشري الصحف	اليوم - MAP

Remerciements | Acknowledgements

Le Festival exprime ses remerciements à tous ses partenaires :

- Ministère de l'Enseignement Supérieur, de la Recherche Scientifique et de l'Innovation
 - Ministère de la Jeunesse, de la Culture et de la Communication
 - Présidence de l'Université Hassan II de Casablanca
 - Bureau du Québec à Rabat
 - La commune de Casablanca
 - La Wilaya de la région de Casablanca - Settat
 - Conseil de la région de Casablanca-Settat
 - Conseil communal de Casablanca
 - Préfecture des Arrondissements Moulay Rachid
 - Wecasablanca
 - Wecasablanca Events & Animation
 - Administration des Douanes et Impôts Indirects
 - Wilaya de la Sureté Nationale de Casablanca
 - L'institut Français Maroc
 - L'institut Français de Casablanca
 - The American Arts Center - Casablanca
 - EPSON - Maroc
 - Arrondissement Mâarif
 - Cooperacion Espagnola
 - Instituto Cervantes - Casablanca
 - Le Calq - Conseil des arts et des lettres du Québec
 - Arrondissement Moulay Rachid
 - Arrondissement Sidi Othmane
 - Arrondissement Ben M'Sick
 - Complexe Culturel Mohamed Zefzaf
 - Complexe Culturel Moulay Rachid
 - L'UZINE, Fondation Touria et Abdelaziz TAZI
 - Ecole Supérieur des Beaux Arts de Casablanca
 - Marsam, Galerie - Editeur / Galerie d'art Marsam
-
- 2M
 - Radio 2M
 - 2M.ma
 - SNRT
 - MAP
 - RIM
 - Le Jour
 - Le 360
 - Al Ayam
 - Al Ayam 24
 - Al Bayane
 - Bayane Al Yamw
 - Casa 24
 - Fédération Marocaines des éditeurs et de la presse électronique

Nos remerciements vont aussi à tous les artistes marocains et étrangers qui ont contribué à l'organisation et à la réalisation de cette édition.

اللجنة المنظمة

رئيس المهرجان : رشيد الحضري ، عميد كلية الآداب والعلوم الإنسانية بنمسيك

المدير الفني : مجيد سداتي

التنسيق العام : يوسف أسفري

اللجنة العلمية : سميرة الركيبي ، ابراهيم فداي ، مجيد سداتي

التنسيق : عبد اللطيف المرتجي

مديرة التواصل : لمياء الدكالي

المسؤول الإعلامي : أحمد طنيش

بمساعدة : عتيقة الفحلي ، وطلبة ورشة الصحافة بكلية الآداب والعلوم الإنسانية بنمسيك

أميمة بو نخلة ، بشرى جاب الخير ، محمد أسدي

الإدارة التقنية : محمد الغالي ، هشام الشاوي

المساعدة التقنية : عبد السلام بنسعيد ، رشيد آيت مُحمد

موقع المهرجان : فاطمة الزهراء إيزوران

الترجمة : خالد الحلو ، لحسن الواسمي ، سي محمد أغليمو

الواقع الافتراضي والواقع المعزز والتنصيبات : أماني لمنوني ، فاطمة الزهراء ضمير ، فاطمة الزهراء

أوضاهر ، يوسف نجمي ، محمد حديدي

تسيير فضاء المحترفات : ميلود يقيني ، شيماء فضلة ، منى يقيني

التواصل الرقمي : سمية الحنفي ، مونيا بولعراصي

إخراج الشريط الدعائي : لمياء الدكالي

الإقامة والإستقبال : عبد اللطيف الجبيلي ، عبد الله الزوهاي ، يونس عبد الله

التدبير المالي : كاميليا لهبوب ، إيمان باجي ، عتيقة السويسي

كتابة المهرجان : سعاد إيران ، أميمة عامري

الميصال : عبدالرحيم العسري

تصميم الملصق : خالد بن الضو | *K&Ben*

Comité d'organisation | The organization Committee

Président du Festival : Dr. Rachid EL HADARI, Doyen de la Faculté des Lettres et des Sciences Humaines Ben M'Sik, Casablanca

Directeur Artistique : Majid SEDDATI

Coodination générale : Yousef SEFRI

Comité scientifique : Samira RGUIBI, Brahim FADDADI, Majid SEDDATI

Coordination : Abdellatif EL MORTAJI

Directrice de Communication : Lamiae DOKKALI

Relations Presse : Ahmed TENNICH

Assistants Relations Presse Atika EL FAHLI, et les étudiants de l'atelier de Presse de la Faculté ; Oumaima BOUNAKHLA, Bouchra JAB AL KHAYR, Mohamed ASSADI

Responsables techniques : Mohamed EL GHALI, Hicham CHAOUI

Assistants techniques : Abdessalam BENSALD, Mohamed HADIDI

Webmaster : Fatima Ezzahra IZOURANE

Traduction : Khalid LAHLOU, Lahcen OUASMI, Si Mohamed ARHLIMOU

Médiation VR/AR et installations : Amani LAMOUMNI, Fatima Zahra DAMIR, Fatima Zahra OUDAHER, Youssef NAJMI, Rachid Ait Mohand

Gestion des workshops : Miloud YAQINI, Chaimae FADLA, Mouna YAQINI

Community Management : Somaya EL HANAFI, Mounia BOULAARASSI

Réalisation du spot publicitaire : Lamiae DOKKALI

Accueil et transport : Abdellatif AJBILI, Abdellah ZOUHADI, Youness Abdallah

Gestion financière : Kamilia LAHBOUB, Imane BAJI, Atika SOUISSI

Secrétariat : Souad IRANE, Oumaima AMRI

Standard : Abderrahim LAASRI

Conception du visuel du FIAV : Khalid BENDAOU | *KBeu*

Changez pour l'impression Zéro Chaleur

Réduisez votre consommation d'énergie.
À chaque impression, participez à la diminution
de l'impact environnemental.

Notre technologie : votre meilleure alliée



PRECISIONCORE
HEAT•FREE

EPSON®

PERFORMANCES

FRACTAL

Danse, arts sonores et numériques

Projet de Wajdi Gagui | Maroc

Une fractale est une forme géométrique qui se reproduit à l'infini, créant des motifs complexes et fascinants. Cette idée d'infini et de complexité est au cœur de la performance. Fractal explore la relation entre la nature, la technologie et l'art.

À l'aide de projections numériques et de mouvements de danse inspirés des formes fractales, la performance propose au public une expérience immersive et captivante. Les danseurs évoluent dans un monde de formes en constante évolution, créant un lien entre l'homme et la machine.

A fractal is a geometric shape that reproduces itself ad infinitum, creating complex and fascinating patterns. This idea of infinity and complexity is at the heart of the performance. Fractal explores the relationship between nature, technology and art. Using digital projections and dance movements inspired by fractal inspired by fractal forms, the performance offers audiences a captivating, immersive experience. The dancers evolve in a world of constantly changing forms, creating a link between man and machine.



Production : l'Uzine (Fondation Touria et Abdelaziz Tazi)

Direction artistique et Chorégraphie: Wajdi GAGUI

Mapping : Jad Mourid

Création sonore: Abdellah Hassak

Images en live et régie: Hamza Baroune

Danseurs: Mourad Koula, Mohammed Bouriri, Wajdi Gagui

En partenariat avec EPSON MAROC **EPSON**



THE CLUSTERs

Danse robots

Naoyuki Tanaka aka NAO | Japon



Cette production est possible grâce au collectif deletere en partenariat avec CNC - DICRÉAM et La Manufacture CDCN Nouvelle-Aquitaine Bordeaux · La Rochelle

THE CLUSTERs est un groupe de performeurs formé en 2020 spécialisé dans la MECHA-DANSE. Il s'agit d'un spectacle de danse de robots. Les machines inorganiques prennent vie. Leurs rythmes s'ajoutent les uns aux autres et forment un espace musical complexe. Puis l'infection de cette joie de vivre se répand au public comme un virus. «Nous composons des sons moteurs qui proviennent de nos corps comme des rythmes musicaux. Sur le thème de « la fusion du corps et de l'esprit », nous représentons notre univers original parfois émotionnel et parfois raisonnable. Même les animaux savent danser, pourquoi pas nous les robots? Écoutez le rythme de notre énergie vitale!»

THE CLUSTERs is a group of performers formed in 2020 specializing in MECHA-DANCE. It's a robot dance show. Inorganic machines come to life. Their rhythms add up to a complex musical space. Then the infection of this joie de vivre spreads to the audience like a virus. «We compose motor sounds that come from our bodies like musical rhythms. On the theme of «the fusion of body and mind», we represent our original universe, sometimes emotional, sometimes reasonable. Even animals can dance, why can't we robots? Listen to the rhythm of our vital energy!».

M 3 T A M O R P H

Performance électroacoustique

Musique: Tudor Todoroff, Animation: Alexander Derben | Belgique

Les études de la pièce musicale de Todoroff m'ont inspiré une série de 24 photographies de paysages. Mes «matériaux organiques» visuels de terre et de boue ont été choisis pour développer des formes abstraites et des mouvements de vol énergiques qui ont été associés aux expressions musicales de «Dédales». La profondeur et l'énergie de cette musique organique étaient cruciales pour moi. Mais mes associations visuelles ont surtout été guidées par le titre de la musique, Dédales, dans lequel j'ai reconnu la référence aux métamorphoses et aux figures de la mythologie. Par exemple, je connais l'histoire de «Dédale dans le labyrinthe» - ce labyrinthe sans espoir qui me semble soudainement familier aujourd'hui en raison de restrictions légales.

The studies of Todoroff's musical piece inspired me to create a series of 24 landscape photographs. My visual «organic materials» of earth and mud were chosen to develop abstract forms and energetic flight movements that were associated with the musical expressions of «Dédales». The depth and energy of this organic music was crucial for me. But my visual associations were above all guided by the music's title, Dédales, in which I recognized the reference to metamorphoses and mythological figures. For example, I'm familiar with the story of «Daedalus in the Labyrinth» - the hopeless labyrinth that suddenly feels familiar today due to legal restrictions.



M 3 T A M O R P H

Associations to the music of Tudor Todoroff

Images and animations by Alexander Derben Music: Dédales (2008) by Tudor Todoroff

Released on the album Univers parallèles (2019), empreintes DIGITALes

Dédales © Tudor Todoroff (SABAM) / Ymx média (SOCAN) - 2019 Enregistrements i média (SOPROQ)

Courtesy of empreintes DIGITALes

All rights reserved MMXX © ALDEMEDIA.COM / D-28203 Bremen 2020 © Alexander Derben / Tudor Todoroff / empreintes DIGITALes



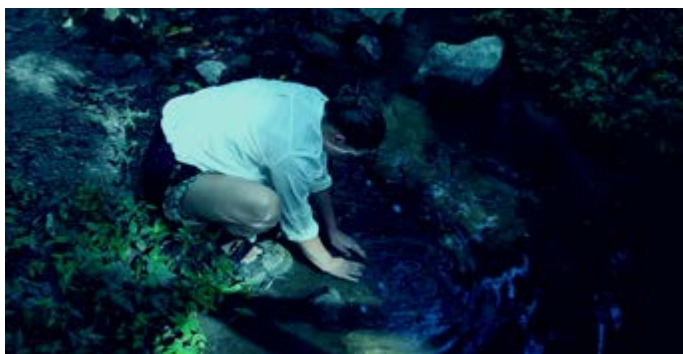
Mira Miraculous

Performance et atelier avec jeu vidéo artistique immersif (30')

Per Hüttner | Suède

Mira Miraculous est une performance de Per Hüttner. Elle étudie la relation entre le monde intérieur de l'homme et le monde qui l'entoure. La performance est divisée en deux parties. Dans la première partie, Huttner invite le public à un exercice d'introspection. Tout en écoutant une musique d'ambiance tamisée, les participants sont invités à se masser les mains avec une crème spéciale. Ils ferment ensuite les yeux et prennent le temps pour se détendre, puis pour étudier la sensation que leur procurent leurs mains. Après l'exercice d'introspection, le public est invité à regarder un film de 20 minutes réalisé par Huttner sur le thème de l'introspection. Tout au long du film, nous voyons une femme qui passe d'une réalité à l'autre. Ce qu'elle fait et ce qui se passe à l'écran renvoient à l'exercice auquel le public s'est livré, créant ainsi une identification particulière entre la femme et chaque spectateur. Pendant que le public regarde le film, Huttner fait de la musique basée sur l'activité cérébrale en temps réel d'une personne qui fait des introspections, en temps réel d'une personne engagée dans une introspection qui est également présente dans la salle.

Mira Miraculous is a performance by Per Huttner. It investigates the relationship between the human inner world and how it relates to the world that surrounds us. The performance is divided into two parts. In the first part Huttner invites the audience to an introspection exercise. While listening to subdued ambient music, the participants are invited to massage special cream into their hands. They then close their eyes and spend some time to first relax and then investigate how their hands feel. After the introspection exercise, the audience is invited to watch a 20 minute long film by Huttner that reflects on introspection. We see a woman who moves from reality to reality throughout the film. What she does and what happens on the screen reconnects to the exercise that the audience has engaged in creating a special kind of identification between the woman and each audience member. While the audience watches the film, Huttner makes music based on the real time brain activity of a person engaged in introspection who is also present in the room.



KINETIC REFLECTIONS

Musique électroacoustique, acoustique 2023

Todor Todoroff | Belgique

Composé pour la célébration du 100^{ième} anniversaire de la naissance de l'artiste peintre / sculpteur belge Pol Bury dans le cadre du projet Sonic Spheres de Transcultures.

Les sculptures cinétiques de Pol Bury fascinent. Mues par des moteurs, de manière presque invisible par un jeu de fils ou, comme par magie, à l'aide d'aimants, elles prennent vie et invitent le spectateur à prendre le temps de les découvrir. Leurs mouvements lents nous plongent dans un espace-temps suspendu, presque méditatif. L'observation attentive altère progressivement la perception du mouvement et de la vitesse. Des rythmes internes hypnotiques surgissent, des paysages imaginaires apparaissent, évoluent, basculent et se bousculent. Les réflexions sur le métal poli démultiplient les points de vue comme autant d'échos rêvés. Illusion du réel ou réalité des songes ?

Ces images et ces rythmes se retrouvent dans Kinetic reflections : répétitions hypnotiques, gravité et légèreté, roulements et envols, mécanique et mystère, thèmes et variations, transformations, transitions et ruptures font appel à l'imagination du spectateur/auditeur.

Composed for the celebration of the 100th anniversary of the birth of Belgian painter/sculptor Pol Bury, as part of Transcultures' Sonic Spheres project. Pol Bury's kinetic sculptures fascinate. Driven by motors, almost invisibly by a set of wires or, as if by magic, by magnets, they come to life and invite the viewer to take the time to discover them. Their slow movements plunge us into a suspended, almost meditative space-time, almost meditative. Careful observation gradually alters our perception of movement and speed. Hypnotic internal rhythms emerge, imaginary landscapes appear, evolve, shift and jostle. Reflections on polished metal multiply viewpoints points of view like so many dreamy echoes. Illusion of reality or reality of dreams? These images and rhythms are echoed in Kinetic reflections: hypnotic repetition, gravity and lightness hypnotic repetition, gravity and lightness, rolls and flights, mechanics and mystery, themes and variations, transformations, transitions and ruptures all appeal to the viewer's/listener's imagination.

Composé en 2023 au studio ARTeM, en revisitant les enregistrements multiphoniques de séances d'expérimentation et d'improvisation violoncelle, voix et transformations numériques interactives avec Sigrid Vandenbogaerde.

Version stéréo de 8'19" pour le CD Sonic Spheres de Transcultures, créée en concert le 9 juin 2023 au Festival Reflets
Sonores à Fauquez (B).

Discographie : - Sonic Spheres, Transonic (Belgique, 2023) [TRSC14]

Compositeur(s) Todoroff, Durée, 8:19 / Effectif: Support stéréophonique ou octophonique



SiNaPS VR

Performance et atelier avec jeu vidéo artistique immersif (30')

Kònic Thtí&Lab | Espagne

SiNaPS est un environnement numérique interactif en 3D, qui permet au public de s'immerger dans l'univers grâce à une navigation virtuelle à l'aide de lunettes de réalité virtuelle. La performance en direct de deux artistes et d'un danseur combine la réalité virtuelle, la danse avec des capteurs de mouvement et la musique pour une expérience impressionnante.

SiNaPS est un projet narratif phygital (articulation des mondes physique et numérique) qui fait dialoguer le réel et le virtuel. Il fait référence aux connexions nécessaires à la réalisation d'un processus complexe. Trois acteurs partagent un espace physique/scénique à partir duquel ils construisent ensemble des interactions sonores et visuelles dans le monde numérique. La connexion entre les trois personnages est établie au moyen d'un dispositif de réalité virtuelle générative et d'un système de capture de mouvement qui leur permettra de créer en direct des environnements visuels et sonores immersifs. Chaque interprète a un rôle différencié et complémentaire pour articuler conjointement des actions créatives partagées et collaboratives qui prennent forme dans l'environnement virtuel.

SiNaPS is an interactive 3D digital environment, allowing audiences to immerse themselves in the universe through virtual navigation using virtual reality goggles. The live performance by two artists and a dancer combines virtual reality, dance with motion sensors and music for an impressive experience.

SiNaPS is a phygital narrative project (the articulation of physical and digital worlds) that brings together the real and the virtual. It refers to the connections needed to carry out a complex process. Three actors share a physical/scenic space from which they build together sound and visual interactions in the digital world. The connection between the three characters is established by means of a generative virtual reality device and a motion capture system that will enable them to create live immersive visual and sound environments. Each performer has a differentiated and complementary role to jointly articulate shared and collaborative creative actions that take shape in the virtual environment.

Chorégraphie, direction artistique :
Rosa Sánchez
Dirección tecnológica et
musique : Alain Baumann
Danse : Viktoria Kohalmi
Performance VR : Alain Baumann
Performance : Rosa Sánchez
Développement Software : Alex
Martinez Casalà
Communication :Eva Romero
Production : Kòniclab



inLAND

Performance audiovisuelle

Annabelle Playe | France

inLAND est un projet hybride entre lutherie électronique, art numérique et « let's play » de jeu vidéo. La performance puise autant dans les outils de création de jeux que dans sa culture visuelle foisonnante, créant une porosité entre les deux mondes. inLAND ouvre les portes d'un meta univers, où les artistes explorent les notions de passages, de traversées et de métamorphoses...

Nous traversons des espaces s'ouvrant tour à tour sur une multitude de mondes. Le réel s'abstrait, l'abstraction fait place à des paysages, échos aux mondes intérieurs qu'une narratrice semble déplier. Nos projections épuisées, nous faisons l'expérience de ce qui ne peut être dit ni représenté mais éprouvé. Néant, expérience terrifiante ou mystique, connaissance, éblouissement ou saisissement... Dans cet espace en mutation, distante ou proche, la voix égrène une narration insaisissable, témoin ou créatrice de la mystérieuse genèse en cours.

inLAND is a hybrid project between electronic lutherie, digital art and video game «let's play». The performance draws as much on the tools of game creation as on its abundant visual culture, creating a porosity between the two worlds. inLAND opens the doors to a meta universe, where the artists explore notions of passage, crossing and metamorphosis...

We pass through spaces that open onto a multitude of worlds. Reality becomes abstract, abstraction gives way to landscapes, echoes of inner worlds that a narrator seems to unfold. Our projections exhausted, we experience what cannot be said or represented, but only felt. Nothingness, terrifying or mystical experience, knowledge, dazzlement or astonishment... In this changing space, distant or close, the voice spins out an elusive narrative, witnessing or creating the mysterious genesis in progress.

Production : AnA compagnie /
Coproduction : Biennale NEMO,
Scènes Croisées de Lozère /
Soutiens : DGCA/SACEM, Direction
Régionale des Affaires Culturelles
Occitanie,
Région Occitanie, Conseil Général
de la Lozère, Spedidam, Centre
National de la Cinématographie -
Dicréam, Ville de la Canourgue.

© Crédit photo - Quentin Chevrier



Annabelle Playe : conception, composition, live électronique, voix Marc Siffert : composition, live électronique / Hugo Arcier : vidéo en images de synthèse 3d audioréactives / Estelle Bordaçarre : travail corporel / Halory Goerger : regard
Dorota Kleszcz : costumes / Perrine Cado : création lumière / Samuel Herbretou : régie générale
DISTRIBUTION 3



ECHO CHAMBER

Performance lumineuse et sonore

Martin Messier | Québec Canada

ECHO CHAMBER est une performance audiovisuelle à tableaux multiples. Echo Chamber s'inspire de technologies permettant de sonder l'intérieur du corps, telle que l'échographie ou l'acuponcture, générant ainsi une composition sonore où prédomine l'idée de résonance.

Par la création d'une interface modulaire à trois panneaux, dont le potentiel de manipulations est multiple, Messier a déterminé une périphérie de possibilités à l'intérieur de laquelle il performe une forme de chorégraphie lumino-sonore.

À l'aide de longues aiguilles qu'il manie comme autant de notes d'un instrument, il traverse une plaque audio-réactive qui enclenche des séquences sonores. À l'image de l'aiguille échographique qui triture le corps pour y sonder son intérieur, ce qui s'y trouve peut-être – présence vivante pourtant invisible ? –, les gestes performatifs de Messier sont sources d'images où le corps éventuellement apparaît, magnifié en une ombre portée, transportée.

ECHO CHAMBER is a multi-panel audiovisual performance. Echo Chamber is inspired by technologies used to probe the interior of the body, such as ultrasound or acupuncture, generating a sound composition in which the idea of resonance predominates.

By creating a three-panel modular interface with multiple manipulative potential, Messier has determined a periphery of possibilities within which he performs a form of lumino-sound choreography.

Using long needles wielded like so many notes on an instrument, he passes through an audio-reactive plate that triggers sound sequences. Like the ultrasound needle that probes the body's interior, what might be there – a living yet invisible presence? – Messier's performative gestures are sources of images in which the body eventually appears, magnified into a transported, cast shadow.

Concept, composition audiovisuelle, programmation et performance : Martin Messier

Design technique : Maxime Damecour, Robocut, Martin Messier

Aide technique : Francis Vaillancourt-Martin, Gabriel Duquette, Pierre-Antoine Poirier Guay, Jean-François Piché, Alice Germain, Francis-Olivier Métras

Conseillés à la création : Olivier Girouard, Thomas Payette, Patrick Lamothe, Briana Lombardo

Crédit photo+vidéo : Martin Messier / Production 14 lieux



Liminal Beauty

Choreographer & dance artist

Carima Neusser | Suède

Liminal Beauty est un spectacle de danse de Carima Neusser basé sur le drame féministe d'Elfriede Jelinek, lauréate du prix Nobel, intitulé La Belle au bois dormant. La performance de Neusser utilise la pièce pour aborder d'importantes questions métaphysiques sur la constitution de la réalité à travers le mouvement et les dialogues entre le film, la danse et la musique. Pour étudier ces questions, Neusser utilise des mouvements corporels sur scène et dans les images animées projetées qui examinent ce que signifie être piégé, dans les limbes, entre différents stades corporels. L'utilisation du film, de la danse et de la musique en direct lui permet, ainsi qu'au public, de comprendre différemment les mystères de la condition humaine et le potentiel du corps humain.

Liminal Beauty is a dance performance by Carima Neusser based on the Nobel laureate, Elfriede Jelinek's feminist drama "Sleeping Beauty." The drama describes Sleeping Beauty's subjective experience of being a prisoner in a liminal state between life and death and wakefulness and sleep. Neusser's performance uses the play to address important metaphysical questions about the constitution of reality through movement and dialogues between film, dance and music. In order to investigate these questions, Neusser uses bodily movements on stage and in the projected moving images that examine what it means to be trapped, in limbo, between different bodily stages. The use of film, dance and live music allows her, as well the audience, to get a different understanding how the mysteries of the human condition and the potential of the human body.



RÉALITÉ VIRTUELLE

Biolum [doublé en FR] – Interactive



Biolum est une expérience interactive de science-fiction en réalité virtuelle, à la première personne, qui immerge l'utilisateur dans la stupéfiante beauté des profondeurs pour une plongée qui ne se passera pas comme prévu.

Biolum is a first-person, interactive sci-fi virtual reality experience that immerses the user in the breathtaking beauty of the deep for a dive that won't go quite as planned.

Planet ∞ - 360°



Dans un monde en ruine, seuls les champignons et les moisissures poussent au milieu de cadavres gigantesques d'insectes desséchés. Un changement météorologique se déclenche, la pluie irrigue cette planète aride jusqu'à la noyer progressivement.

Dans l'eau naît alors un écosystème, peuplé de têtards carnivores géants. Plongé dans un espace aride puis aquatique, Planet ∞ propose de vivre une expérience multispatiale et atemporelle inouïe.

In a ruined world, only mushrooms and molds grow amid the gigantic corpses of desiccated insects.

A meteorological change is triggered, with rain irrigating this arid planet until it gradually drowns. An ecosystem is born in the water, populated by giant carnivorous tadpoles. Plunged into an arid and then aquatic space, Planet ∞ offers an unprecedented multispacial and atemporal experience.



Claude Monet, L'obsession des Nymphéas – Interactive



On vous emmène sur les lieux de la création et vous plonge au cœur d'une œuvre picturale unique. Le cycle des Nymphéas que le peintre impressionniste a réalisé sur le motif dans son jardin de Giverny, est la preuve admirable qu'il était en effet non seulement un génie de la peinture, mais aussi un admirable observateur de la nature et du jardin qu'il avait façonné dans sa demeure de Giverny.

We'll take you to the place of creation and plunge you into the heart of a unique pictorial work. The Water Lilies cycle, which the Impressionist painter created on the spot in his garden at Giverny, is admirable proof that he was indeed not only a genius of painting, but also an admirable observer of nature and the garden he had fashioned in his Giverny home.

En tête-à-tête avec la Joconde



En tête-à-tête avec la Joconde est la première expérience en VR proposée au public par le Musée du Louvre en partenariat avec Emissive et HTC Vive Arts. L'expérience révèle les dernières recherches scientifiques concernant l'innovation artistique de Léonard de Vinci et ses techniques et procédés de peinture, à travers une visualisation exceptionnelle en réalité virtuelle qui leur donne vie.

One-on-one with the Joconde is the first VR experience offered to the public by the Musée du Louvre in partnership with Emissive and HTC Vive Arts. The experience reveals the latest scientific research into Leonardo da Vinci's artistic innovation and his painting techniques and processes, through an exceptional virtual reality visualization that brings them to life.

FRACTURA

Azahara Cerezo et Mayte Gómez Molina | Espagne



Fracture est un essai immersif qui explore l'expérience de la réalité virtuelle offerte par des appareils tels que l'Oculus Quest 2.

Alors que nous nous immergeons dans des environnements immersifs, les lunettes balayent continuellement l'espace autour de nous et surveillent nos mouvements à l'aide de 4 caméras infrarouges intégrées et de 2 contrôleurs avec accéléromètres et gyroscopes.

Le fonctionnement de l'appareil lui-même, ainsi que les logiques commerciales qui le sous-tendent, cachent en fait des coutures et des opacités qui n'ont pas grand-chose à voir avec l'esthétique minimaliste de la Silicon Valley.

La pièce propose de tracer les tentacules de l'idée d'immersion au-delà des technologies numériques actuelles, en cherchant des résonances dans crepitars del fuego, les expériences collectives et les instruments de vision qui nous permettent de dévoiler la magie pour voir les mondes que nous sommes en train de construire.

Fracture is an immersive essay that explores the virtual reality experience offered by devices such as the Oculus Quest 2.

As we immerse ourselves in immersive environments, the goggles continuously scan the space around us and monitor our movements using 4 built-in infrared cameras and 2 controllers with accelerometers and gyroscopes. The functioning of the device itself, and the commercial logic behind it that underlie it, in fact conceal seams and opacities that have little to do with the minimalist aesthetics of Silicon Valley.

The piece proposes to trace the tentacles of the idea of immersion beyond today's digital technologies, seeking resonances in *crepitars del fuego, the collective experiences and instruments of vision that enable us to unveil the magic to see the worlds we are building.



#SeeYouAtHome

Bettina Katja Lange, Uwe Brunner, Joan Soler-Adillon | Espagne



installation interactive
et immersive

La pièce #See You at Home

The Domestic Spaces as Public
Encounter

Authors:
Bettina Katja Lange,
Uwe Brunner,
Joan Soler-Adillon

#SeeYouAtHome est une installation interactive et immersive sur le changement du rôle de l'espace privé en temps de crise. Elle fait partie d'un projet participatif en cours qui réfléchit à notre vie domestique quotidienne entre sphère privée et sphère publique, et donc à notre relation avec les espaces de vie en général.

C'est une pièce très poétique de réalité virtuelle. Elle a été présentée l'an dernier dans le cadre de ISEA. Le public peut interagir dans des micro espaces, et crée une ambiance sonore. Le public qui n'a pas de casque peut voir les images sur un moniteur.

#SeeYouAtHome is an interactive and immersive installation about the changing role of private space in times of crisis. It's part of an ongoing participatory project reflecting on our daily domestic life between private and public spheres, and therefore on our relationship with living spaces in general.

It's a highly poetic virtual reality piece. It was presented last year as part of ISEA. The public can interact in micro-spaces, and create a sound ambiance. Audiences without headsets can see the images on a monitor.

Chauvet : à l'aube de l'art - Interactive



Le premier chef d'œuvre de notre humanité a été réalisé en Ardèche il y a 36 000 ans. Dans la grotte Chauvet, 1000 dessins ornent les parois d'une cavité fermée à jamais. Voulez-vous rencontrer vos ancêtres de la Préhistoire, ces humains qui ont investi un espace souterrain profond ? Voulez-vous croiser l'ours des cavernes, le véritable habitant de la grotte Chauvet, un géant des âges glaciaires qui a laissé des milliers d'empreintes dans la cavité ? Avec Cécile de

France, entrez dans la grotte Chauvet, inscrite au Patrimoine mondial de l'UNESCO.

Humanity's first masterpiece was created in the Ardèche 36,000 years ago. In the Chauvet cave, 1,000 drawings adorn the walls of a cavity closed forever. Would you like to meet your prehistoric ancestors, the humans who inhabited a deep underground space? Would you like to meet the cave bear, the true inhabitant of the Chauvet cave, a giant of the Ice Ages who left thousands of footprints in the cave? With Cécile de France, enter the Chauvet cave, a UNESCO World Heritage site.

INSTALLATIONS

FLOOR & WALL

Jeu interactif

kamal Ghabte | Maroc

L'Interactive Game Floor and Wall est une plateforme de jeu interactif qui place le corps et son environnement au centre de l'action. Le principe est simple : un jeu projeté sur une surface (sol, mur) dont le public devient l'acteur principal. Il renforce la collaboration, la participation et les capacités cognitives des participants.

Une variété de jeux et de modèles personnalisables offrent des heures d'interaction avec les enfants. Ici, l'univers numérique est l'essence même du projet. Comprendre et interagir de manière ludique avec ce nouvel univers sont les enjeux du projet.

Interactive Game Floor and Wall is an interactive game platform that places the body and its environment at the center of the action. The principle is simple: a game projected onto a surface (floor, wall) in which the audience becomes the main actor. It reinforces collaboration, participation and the cognitive capacities of participants. A variety of games and customizable models offer hours of interaction with children. Here, the digital universe is the essence of the project. Understanding and interacting in a playful way with this new universe are the challenges of the project.

Un parcours artistique & numérique
Echanges artistiques / Numériques / Technique informatique /
Transmission / Conneion



SONOLITHIQUE

Oeuvre interactive avec des pierres

Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt France



Soutien :
Daknong Geopark Viet Nam,
Daknong Province,
UNESCO Avec l'aide de Ton
Ngoc Bao,
Guy Martini,
Christophe Thollet,
Daan De Lange

Cette œuvre interactive visuelle et sonore est inspirée du lithophone : un des instruments de musique les plus anciens de l'humanité. Les spectateurs peuvent frotter chacune des pierres afin d'en explorer la résonance. Les différentes vibrations sont augmentées d'une relation visuelle et sonore. Les visuels cymatiques sont issus des formes d'ondes visibles dans les éléments liquides.

Sonolithique propose une rencontre sensorielle et symbolique avec la matière minérale. Une version de cette œuvre est exposée au Vietnam au Dak Nong Cultural Museum. Les pierres étaient utilisées par les K'hos (premières ethnies des hauts plateaux) pour en faire des instruments de musique. Certaines pierres trouvées au bord des ruisseaux étaient attachées à des lianes et mises dans l'eau. La force de l'eau permettaient de faire résonner les pierres et de créer des sons puissants, capables de repousser des animaux et donc de protéger leurs cultures. Ces pierres ont ensuite été utilisées sous forme de lithophone afin d'accompagner leurs danses et rites religieux.

D'après Alexandre Lauterwasser, dans « Images sonores d'eau - La musique créatrice de l'univers », dans certains mythes, la création du monde, qu'il soit minéral, végétal,

animal, aérien serait issue d'oscillations notamment aquatiques, de tons et de sons. « Si toutes les formes sont de la musique figée, des gestes vieilliss du son fluide, la totalité du monde actuel n'est-il pas comme un écho de ces sons primitifs. L'ensemble des formes et des êtres de la nature seraient véritablement, au sens le plus profond, des corps de résonance, à chaque fois pénétrés et accordés, à un certain moment de ces sons, à une tonalité, à un intervalle, à une note, une parole, un motif, une mélodie ? »

This interactive visual and sound work is inspired by the lithophone, one of mankind's oldest musical instruments. Spectators can rub each of the stones to explore its resonance. The different vibrations are enhanced by a visual and sonic relationship. The cymatic visuals are derived from the waveforms visible in liquid elements.

Sonolithique offers a sensory and symbolic encounter with mineral matter. A version of this work is exhibited in Vietnam at the Dak Nong Cultural Museum. The stones were used by the K'hos (the first ethnic groups of the high plateaux) to make musical instruments. Certain stones found on the banks of streams were tied to vines and placed in the water. The force of the water made the stones resonate and create powerful sounds, capable of repelling animals and thus protecting their crops. These stones were then used in the form of lithophones to accompany their dances and religious rites.

According to Alexandre Lauterwasser, in "Images sonores d'eau - La musique créatrice de l'univers", in certain myths, the creation of the world, whether mineral, vegetable, animal or aerial, is said to be the result of oscillations, particularly aquatic oscillations, of tones and sounds. "If all forms are frozen music, aged gestures of fluid sound, isn't the whole of today's world an echo of these primitive sounds? In the deepest sense, all the forms and beings of nature are truly bodies of resonance, each penetrated and tuned, at a certain moment of these sounds, to a tonality, an interval, a note, a word, a motif, a melody".



Le Cube augmenté - Installation

Kamel Ghabte | Maroc - France

Le Cube Augmenté : une réalisation artistique numérique qui transcende les frontières conventionnelles de l'art contemporain. Alliant objet d'admiration lointaine et espace immersif, cette œuvre invite les spectateurs à pénétrer dans l'univers fascinant de son architecture cubique amplifiée.

Au sein de cette structure innovante, les participants sont immergés dans un voyage numérique, ponctué par une expérience sensorielle inédite, mariant avec virtuosité le son et les arts visuels.

L'interaction occupe une place centrale dans cette création, où les mouvements des spectateurs influencent et modulent l'œuvre sur les plans visuel et sonore, générant ainsi une sensation unique de toucher la matière sonore elle-même.

Un élément particulièrement frappant de cette installation est la présence d'un tableau interactif de lignes blanches, évoquant une myriade de possibilités et de connexions.

Cette composition graphique, à la fois minimaliste et complexe, stimule l'imaginaire du spectateur, le plongeant dans une introspection profonde sur les liens qui unissent l'art, la technologie et l'humanité.

Telle une odyssée interactive, Le Cube Augmenté témoigne du potentiel infini de l'art à l'ère numérique, où la réalité et la virtualité se mêlent harmonieusement pour offrir une exploration esthétique sans précédent.

The Augmented Cube: a digital artistic creation that transcends the conventional boundaries of contemporary art. Combining both a distant object of admiration and an immersive space, this work invites spectators to enter the fascinating universe of its amplified cubic architecture.

Within this innovative structure, participants are immersed in a digital journey, punctuated by a unique sensory experience, skillfully blending sound and visual arts.

Interaction is at the heart of this creation, where the movements of spectators influence and modulate the work on both visual and auditory levels, generating a unique sensation of touching the sonic material itself.

A particularly striking element of this installation is the presence of an interactive white lines tableau, evoking a myriad of possibilities and connections. This graphic composition, both minimalist and complex, stimulates the viewer's imagination, plunging them into deep introspection about the connections between art, technology, and humanity.

Like an interactive odyssey, The Augmented Cube bears witness to the infinite potential of art in the digital age, where reality and virtuality harmoniously blend to offer an unprecedented aesthetic exploration.

Le Cube augmenté - Performance

Kamel Ghabte(Production), Reqteq (producteur de musique), Polini et Hanane Soltani (Danse) déploient le cube augmenté pour offrir au public une performance originale, le 10 novembre à 20h à l'American Arts Center.

Kamel Ghabte(Production), Reqteq (music producer), Polini and Hanane Soltani (Dance) deploy the augmented cube to offer the public an original performance, November 10 at 8pm at the American Arts Center.



LÉVIATHAN

Installation robotique

Paolo Almareo | Québec – Canada

Des tableaux de lignes et de points, résultat de l'interaction du public avec des machines, sont produits pendant l'exposition Léviathan. Ce projet interactif d'art numérique a comme objectif la représentation spatio-temporelle des sociétés politiques où il est présenté.

Par l'accumulation de représentations issues de l'interaction du public avec des machines, ce projet formalise l'idée d'illustrer des corps politiques comme des systèmes, des composés artiCiciels ou des 'automates', entièrement constitués d'unités individuelles : des humains.

Tables of lines and dots, the result of the public's interaction with machines, are produced during the Leviathan exhibition. The aim of this interactive digital art project is the spatio-temporal representation of the political societies in which it is presented. Through the accumulation of representations resulting from the public's interaction with machines, this project formalizes the idea of illustrating political bodies as systems, artiCicial compounds or 'automata', entirely made up of individual units: humans.



Panopticom

Jad Mourid | Maroc

Panopticom est une installation d'art numérique interactive questionnant le pouvoir de la surveillance technologique. L'évolution technologique rapide des outils de surveillance et d'analyse de plus en plus omniscient de nos données sur le web, les réseaux, nos appareils mobiles etc, pose des questions sur la valeur et les limites de notre e-intimité individuelle. L'installation utilise le mouvement des utilisateurs pour les plonger dans un cyber espace, où leurs données et intimité sont enfreintes par une présence virtuelle transgressive. Un cyber panopticon, où on ne sait pas qui nous observe et nous suit, et où l'on a une expérience qui suscite la réflexion sur la valeur de nos données personnelles et nos droits humains dans les espaces virtuels.

Panopticom is an interactive digital art installation questioning the power of technological surveillance. The rapid technological evolution of increasingly omniscient tools for monitoring and analyzing our data on the web, networks, mobile devices etc., raises questions about the value and limits of our individual e-intimacy. The installation uses users' movements to plunge them into a cyber-space, where their data and privacy are violated by a transgressive virtual presence. A cyber panopticon, where we don't know who's watching and following us, and where we're subjected to a thought-provoking experience about the value of our personal data and human rights in virtual spaces.



Spirale du monde

Kalon Glaz

Dans mon esprit le brouhaha du monde de la surconsommation et du capitalisme. Alors que seul le silence me plaît; que seul le chant des oiseaux et le bruissement de la rivière m'apaisent.

@kalonglaz Mai2023

In my mind, the hubbub of the world of overconsumption and capitalism. When only silence pleases me; only birdsong and the rustle of the river soothe me.

@kalonglaz May2023



Latitude 31°30'0"N | Longitude 34°28'0.01"E

S'envoler est-elle la seule issue ?
Il n'y a pas de mot. Espoir pour Gaza et la Palestine.

@kalonglaz Août2023

Is flying the only way out?
There are no words. Hope for Gaza and Palestine.

@kalonglaz August2023



SPIRALE DU MONDE #KALONGLAZ EDP #MAI2023

IN MY MIND THE HUBBUB OF THE WORLD OF OVERCONSUMPTION AND CAPITALISM. WHEN ONLY SILENCE PLEASES ME; ONLY BIRDSONG AND THE RUSTLE OF THE RIVER SOOTHE ME.
@KALONGLAZ MAY2023




Velasquez Aristopunk : NøøAlcazar Selfie

Yann Minh

Ce tableau dont nous sommes les héros, est une mise en abîme de la mise en abîme de Vélasquez, avec son jeu de miroirs qui, par une astuce conceptuelle, nous projette par voyage dans le temps dans le palais de l'Alcazar avec la famille du roi d'Espagne, grâce au jeu de miroir mais aussi grâce aux propriétés immersives des règles de la perspective de la Renaissance. Le tableau original de Velasquez est un jeu immersif précurseur de nos métavers, et dont nous devenons les héros. Ainsi, à l'instar de Velasquez qui, selon les règles de la perspective de la Renaissance, ouvre une fenêtre virtuelle en trompe-l'œil donnant sur un cyberspace précurseur de nos jeux vidéo, cette réinterprétation des Ménines en réalité augmentée ouvre un tunnel spatial temporel entre le passé et notre proche futur peuplé d'intelligences artificielles dont les nøøavatars algorithmiques contaminent peu à peu le tableau, dans l'espace numérique immatériel.

This painting, in which we are the heroes, is a mise en abîme of Velasquez's mise en abîme, with its play of mirrors which, through a conceptual trick, projects us by time travel into the Alcazar palace with the family of the King of Spain, thanks not only to the play of mirrors but also to the immersive properties of the rules of Renaissance perspective. Velasquez's original painting is an immersive game, the precursor of our metavers, in which we become the heroes. So, just as Velasquez, using the rules of Renaissance perspective, opens a virtual trompe-l'œil window onto a cyberspace that is the precursor of our video games, this reinterpretation of Les Menines in augmented reality opens a temporal space tunnel between the past and our near future, populated by artificial intelligences whose algorithmic nøøavatars gradually contaminate the painting, in immaterial digital space.





Dans cette interprétation allégorique contemporaine du tableau où Vélasquez dans la version originale, décrit de manière provocante son émancipation du statut d'ouvrier à celui d'aristocrate, je me suis moi-même modélisé en avatar de Velasquez aristopunk, pour décrire notre propre espoir collectif d'émancipation contemporaine, grâce à la domesticité robotique dont nous nous entourons, mais dont la multitude cybernétique finit par nous asservir. (tout comme l'aristocratie des siècles passés était asservie par ses propres serveurs). Cette composition est aussi une transposition du palais de l'Alcazar dans les métavers du jeu vidéo contemporain, avec leurs myriades d'avatars. Le spectateur ne se projette plus seulement dans le Roi et la Reine d'Espagne, mais aussi dans tous les avatars présents dans la scène. La scène décrit un palais de l'Alcazar virtuel reconstruit dans un métavers comme Second Life, et dans lequel les avatars des célèbres époux Arnolfini du tableau de Van Eyck viennent en gyrodine rendre visite aux avatars de la famille du roi d'Espagne en version cyberpunk. Tous les personnages ont été créés avec l'application d'art génératif de LLM : Midjourney. Le décor extérieur à gauche du tableau est l'univers des rochers volants des Récifs. Une cosmogonie virtuelle dans laquelle j'ai voyagé à travers les visions synesthésiques de mon enfance par ce que l'on appelle désormais le « Shifting ». Les récifs sont présents dans la plupart de mes œuvres graphiques et littéraires depuis cinquante ans.

In this contemporary allegorical interpretation of the painting in which Velasquez, in the original version, provocatively describes his emancipation from the status of worker to that of aristocrat, I have modeled myself as an aristopunk Velasquez avatar, to describe our own collective hope for contemporary emancipation, thanks to the robotic domesticity with which we surround ourselves, but whose cybernetic multitude ends up enslaving us. (just as the aristocracy of past centuries was enslaved by its own servants). This composition is also a transposition of the Alcazar palace into the metaverse of contemporary video games, with their myriad avatars. The viewer is no longer projected solely into the King and Queen of Spain, but also into all the avatars present in the scene. The scene depicts a virtual Alcazar palace reconstructed in a metaverse like Second Life, and in which the avatars of the famous Arnolfini couple from Van Eyck's painting come in gyrodine to visit the avatars of the King of Spain's family in a cyberpunk version. All the characters were created using LLM's generative art application Midjourney. The outer setting on the left of the painting is the world of the flying rocks of the Reefs. A virtual cosmogony in which I travelled through the synesthetic visions of my childhood by what is now known as "Shifting". Reefs are present in most of my graphic and literary works.



Mariana Nøø-Serendipity

Yann Minh

Ce tableau dont nous sommes les héros, est une mise en abîme de la mise en abîme de Vélasquez, avec son jeu de miroirs qui, par une astuce conceptuelle, nous projette par voyage dans le temps dans le palais de l'Alcazar avec la famille du roi d'Espagne, grâce au jeu de miroir mais aussi grâce aux propriétés immersives des règles de la perspective de la Renaissance. Le tableau original de Velasquez est un jeu immersif précurseur de nos métavers, et dont nous devenons les héros. Ainsi, à l'instar de Velasquez qui, selon les règles de la perspective de la Renaissance, ouvre une fenêtre virtuelle en trompe-l'œil donnant sur un cyberspace précurseur de nos jeux vidéo, cette réinterprétation des Ménines en réalité augmentée ouvre un tunnel spatial temporel entre le passé et notre proche futur peuplé d'intelligences artificielles dont les nøøavatars algorithmiques contaminent peu à peu le tableau, dans l'espace numérique immatériel.

This painting, in which we are the heroes, is a mise en abîme of Velasquez's mise en abîme, with its play of mirrors which, through a conceptual trick, projects us by time travel into the Alcazar palace with the family of the King of Spain, thanks not only to the play of mirrors but also to the immersive properties of the rules of Renaissance perspective. Velasquez's original painting is an immersive game, the precursor of our metavers, in which we become the heroes. So, just as Velasquez, using the rules of Renaissance perspective, opens a virtual trompe-l'œil window onto a cyberspace that is the precursor of our video games, this reinterpretation of Les Menines in augmented reality opens a temporal space tunnel between the past and our near future, populated by artificial intelligences whose algorithmic nøøavatars gradually contaminate the painting, in immaterial digital space.



Mariana Nøø-Serendipity

Interprétation aristopunk de la princesse Mariana, basée sur le tableau des Ménines de Velasquez.

En 2023, la sérendipité est sans doute la méthode la plus simple pour créer des images avec les I.A. d'art génératif. Plutôt que de tenter en vain d'apprivoiser l'IA pour obtenir une image précise, mieux vaut se laisser guider par les différentes propositions du Machine Learning.

Ce portrait inspiré de l'esthétique steampunk et de notre imaginaire collectif samplé par le LLM a donc émergé au bout de quelques prompts. Une des étrangetés des intelligences artificielles d'art génératif est qu'en échantillonnant massivement notre histoire des arts graphiques, de temps en temps, en puisant dans le bigdata artistique collecté par leur apprentissage algorithmique, elles génèrent des images qui contiennent une petite part du mystère de l'art. Des créations picturales, qui, parfois, peuvent ressusciter certaines émotions ineffables d'ordre métaphysique héritées de cinq millénaires d'exploration du cyberspace et de la noosphère par l'humanité.

Aristopunk interpretation of Princess Mariana, based on the Velasquez painting Meninas. In 2023, serendipity is probably the easiest way to create images with generative art AIs. Rather than trying in vain to tame the AI to obtain a precise image, it's better to let yourself be guided by the various propositions of Machine Learning. This portrait, inspired by the steampunk aesthetic of our collective imagination and sampled by LLM, emerged after a few short steps.

One of the oddities of generative art's artificial intelligences is that, by massively sampling our graphic art history, from time to time, by drawing on the artistic bigdata collected by their algorithmic learning, they generate images that contain a small part of the mystery of art. These are pictorial creations that can sometimes resurrect some of the ineffable metaphysical emotions inherited from five millennia of humanity's exploration of cyberspace and the noosphere.



Velasquez-Minh Aristopunk selfie

Mon Selfie en Velasquez Aristopunk en réalité augmentée (filmer le QR code) , réalisé pour mon exposition initiée par l'Opline Prize International en Chine au musée d'art moderne de Shenzhen, et qui sera également exposée au FIAV : Festival International d'art Vidéo de Casablanca FIAV de Majid Seddati.

Mise en abîme « Tekné-logic » Création par IA d'art génératif basée sur l'autoportrait de Velazquez du tableau Ménines, réinterprété par apprentissage profond et retouché en infographie numérique. Compositing avec Cinema4D, Photoshop et Gimp à partir de mon autoportrait également réalisé par l'intelligence artificielle Midjourney Modélisation en 3D de l'aérographe, des palettes VR, de la rapières et des interfaces neuronales directes « NecoMimis »

«C'est une inspiration que j'ai eue en me brossant les dents devant le miroir de la salle de bain... Je me suis dit : - mais si Velasquez dans son tableau des Ménines prend un selfie provocateur... je dois faire de même..."

My Velasquez Aristopunk Selfie in augmented reality (film the QR code), created for my exhibition initiated by the Opline Prize International in China at the Shenzhen Museum of Modern Art, and which will also be exhibited at the FIAV: Festival International d'art Vidéo de Casablanca FIAV by Majid Seddati.

Mise en abîme "Tekné-logic" AI-based creation of generative art based on Velazquez's self-portrait from the painting Meninas, reinterpreted by deep learning and retouched in digital computer graphics. Compositing with Cinema4D, Photoshop and Gimp based on my self-portrait, also created by Midjourney AI 3D modeling of the airbrush, VR palettes, rapier and direct neural interfaces "NecoMimis" "It was an inspiration I had while brushing my teeth in front of the bathroom mirror.... I said to myself: - but if Velasquez in his painting of the Meninas takes a provocative selfie... I must do the same..."



Les images sont en "Réalité Augmentée" (AR).

Filmer le QR code et/ou télécharger l'application EyeJack pour smartphone pour voir les animations.

AppleStore : <https://apps.apple.com/us/app/eyejack/id1163248223>

GooglePlay : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.eyejackapp&hl=fr&gl=US>



DÉCRYPTAGE ALLÉGORIQUE.

A droite mon avatar tient un aérographe, c'est une mise en abîme technologique : L'aérographe a été mon premier outil graphique technologique avant les palettes graphiques et l'IA Ce sont des amplificateurs tactiles, des amplificateurs manuels qui changent le monde et transforment l'immatérialité de nos pensées en matérialités graphiques. C'est une allégorie de la Tekné : faire exister dans le monde physique des entités informationnelles immatérielles provenant de notre esprit, ce qui nous oblige à lutter de façon néguentropique contre cette chose mystérieuse qu'est la réalité physique, et ce voyage initiatique nous enseigne des connaissances ineffables sur nous-mêmes et sur le monde, qui sont intimes et intransmissibles de manière exotérique. Velasquez dans le tableau tient un pinceau et une palette, ses outils pour construire le métavers cyberspatial qu'il nous présente avec en arrière-plan le miroir qui nous reflète... qui reflète notre dimension temporelle actuelle. La palette virtuelle près de l'œil de mon avatar est composée de la gamme chromatique de la palette Velasquez de la peinture originale.

NFT : <https://objkt.com/asset/KT1JbU5iPa2QYi2xSmidVUY3iV5VjMct2WZm/1>

ALLEGORICAL DECIPHERING.

On the right, my avatar is holding an airbrush, a technological mise en abyme: the airbrush was my first technological graphic tool, before graphic palettes and AI. These are tactile amplifiers, manual amplifiers that change the world and transform the immateriality of our thoughts into graphic materialities. It's an allegory of the Tekné: making immaterial informational entities from our minds exist in the physical world, forcing us to struggle neguentropically against the mysterious thing that is physical reality, and this initiatory journey teaches us ineffable knowledge about ourselves and the world, which is intimate and untransferable exoterically. Velasquez in the painting holds a brush and palette, his tools for constructing the cyberspatial metaverse he presents to us, with the mirror reflecting us in the background... reflecting our current temporal dimension. The virtual palette near my avatar's eye is composed of the chromatic range of the Velasquez palette from the original painting.

Projections

PROGRAMME VIDÉO | 60'

Marc Mercier | France

L'art vidéo, c'est expérimenter toujours

L'art vidéo (né en 1963 à Wuppertal) a 60 ans. Le FIAV (né en 1993 à Casablanca), a 30 ans. Ces deux là étaient faits pour se rencontrer, se mêler, se marier pour le meilleur, jamais pour le pire. L'art vidéo, c'est expérimenter toujours. Rien n'est jamais acquis. Comme en amour. Comme en poésie.

Cette programmation débute par la première œuvre d'art vidéo créée en Argentine en 1978 en cachette pendant les années sombres de la dictature. Elle se termine par une vidéo performance et musicale improvisée dans l'Université des Lettres de Ben M'Sik en 1994. Entre les deux, quelques pépites délicieuses pour nous faire rêver à un monde où l'imagination des poètes sera toujours plus enthousiasmante que les dérives belliqueuses qui attristent les étoiles. Longue vie au FIAV, Féeries Inventions Amours Vie.

Marc Mercier, co-fondateur du FIAV



Video art is always experimenting

Video art (born in 1963 in Wuppertal) is 60 years old. FIAV (born in 1993 in Casablanca) is 30 years old. These two were made to meet, mingle and marry for better, never for worse. Video art is all about experimentation. Nothing is ever taken for granted. As in love. As in poetry.

This program begins with the first work of video art created in Argentina in 1978, in secret during the dark years of the dictatorship. It ends with a performance and musical video improvised at Ben M'Sik University of Arts in 1994. In between, a few delicious nuggets to make us dream of a world where the imagination of poets will always be more exciting than the bellicose drifts that sadden the stars. Long live FIAV, Féeries Inventions Amours Vie.

Marc Mercier, FIAV co-founder

Tiempo de descuento. La hora cero (11'20 – 1978) / Margarita Paksa (Argentine)

Les Vidéoflashes (8'51 – 1982) / Michel Jaffrennou (France)

My video-masochism (6' – 1989) / Joseph Robakowski (Pologne)

Holzstücke (5'30 – 1982) / Jean-François Guiton (France / Allemagne)

Fragile communication (6'45 – 1993) / Mounir Fatmi (Maroc)

Eloge de la volonté (1'45 – 1992) / Loïc Connanski (France)

La valse de l'aiguille creuse (1'45 – 1995) / Valérie Pavia (France)

Ram'N'Ewe de Gringos (Mas, Riera, Sanou) (Espagne, 1990) 4'53

Sans titre (2' – 1996) / Les Pisseuses : Sophie-Charlotte Gautier, Gaëlle Lucas, Claire Donois (France)

Quatuor Vidéo de Marc Mercier et l'atelier de création video de Ben M'Sik (Maroc/France, 1994) 12'



PROGRAMME VIDÉO | 32'

Abir Boukhari Syrie | Suède

Into Uncertain Present

Nous avons tenté l'expérience de la résidence virtuelle entre 2020 et 2022, en organisant trois éditions. Les résidences se sont déroulées sous forme de webinars, d'abord à l'étape de la proposition de projet, puis en offrant aux artistes des temps de rencontres pour élaborer un concept, travailler sur une nouvelle création, et enfin exposer le résultat dans les lieux de Stockholm ou chez d'autres partenaires.

Notre concept de résidence a été guidé par la citation d'Albert Camus: « J'ai toujours pensé que j'étais étranger à cette ville et que je n'avais rien à faire avec vous. Mais maintenant que j'ai vu ce que j'ai vu, je sais que je suis d'ici, que je le veuille ou non. Cette histoire nous concerne tous. » (A. Camus, La Peste)

Voyons-nous l'épidémie comme une catastrophe collective contre laquelle nous devons tous nous serrer les coudes ?



Into Uncertain Present

We experimented with virtual residencies between 2020 and 2022, organizing three editions. The residencies took the form of webinars, first at the project proposal stage, then offering artists time to meet, develop a concept, work on a new creation, and finally exhibit the result at Stockholm venues or other partners. Our residency concept was guided by a quotation from Albert Camus: «I've always thought that I was a stranger to this city, and that I had nothing to say about it.

I had nothing to do with you. But now that I've seen what I've seen, I know I belong here, whether I like it or not. This story concerns us all. (A. Camus, The Plague)

Do we see the epidemic as a collective catastrophe against which we must all pull together?

Council of Silence / Diana Jabi / 2022 / Syrie-Roumanie-Espagne / 4'33

Rereading Liberian Time / Mats Hjelm / 2022 / Suède / 8'21

Attempt to Disappear / Anna Ill / 2021 / Espagne-Royaume-Uni / 5'28

Three moons appear from three holes in the window / Muhammad Ali / 2021 / Syrie - Suède / 4'38

Ten laps per hour / Daniela Delgado Viteri / 2022 / Espagne - Equateur / 7'15

I Love Me / Felice Hapetzeder / 2021 / Suède / 2'56

Birds of the Gaspésie / Chantal Rousseau / 2021 / Canada / 3'20

Still Presence / Tracy Peters / 2021 / Canada / 5'14

PROGRAMME VIDÉO | 60'

Marc Mercier | France

AVEC MANON LABRECQUE

Hommage à Manon Labreque

Vidéographe



Avant la pleine lune de la fin de ce mois d'août 2023, Manon Labrecque s'est éclip­sée dans la nuit de ses songes. Peuplés d'images. Elle est de la constellation des arts vidéo et de la performance. Pas loin de Nam June Paik et de Yoko Ono. Danseuse étoile des pixels.

Parfois, il suffit de dire « non » et tout s'arrange. Ou bien, le metteur en scène crie « coupez ! » et hop, on reprend la scène autrement. Mais quand un cri heurte le mur du silence qu'engendre la disparition d'un être aussi merveilleux que Manon Labrecque, on se sent désœuvré, dépouillé, dépité, sans mot. Irréversible le vol des hirondelles vers le néant, elles laissent cependant sur leur passage des graines de printemps : « Le vivant et l'inerte se côtoient », disait-elle.

Marc Mercier | Distributeur : Vidéographe (Montréal)

WITH MANON LABRECQUE

Tribute to Manon Labreque

Before the full moon at the end of August 2023, Manon Labrecque slipped away into the night of her dreams. Filled with images. She belongs to the constellation of video and performance art. Not far from Nam June Paik and Yoko Ono. Star dancer of pixels.

Sometimes, all you have to do is say "no" and everything works out. Or the director shouts "cut" and the scene is resumed in a different way. But when a cry hits the wall of silence created by the disappearance of a being as wonderful as Manon Labrecque, we feel idle, stripped, bereft, wordless. The swallows' flight into nothingness is irreversible, yet they leave seeds of spring in their wake: "The living and the inert stand side by side," she once said.

Marc Mercier | Distributor: Vidéographe (Montreal)

Oublier (1994) 4'24

Jeux antigravitationnels pour un corps et ses souvenirs.

c't'aujourd'hui qu' (1999) 17:15

Le temps se froisse.

L'espace se frippe.

Le je s'effrite.

La lune... une soupe... le quotidien.

Et si tout à coup, la matière s'échappait de son contour habituel.

Se faire tout un scénario (2011) 2:21

Les splendeurs du réel ... et variations sur le même thème.

En deçà du réel (1997) 11:43

Seule. Dans un espace vide. Danser et puis rire? S'amuser à passer et repasser le temps. Compresser, étirer, essorer l'espace et le temps. Découvrir la charge d'un réel plutôt banal. Entrer dans les replis de la réalité. Voir entre les lignes...

double (2011) 6:45

Des abîmes et des reflets..les profondeurs de l'image de soi... en soi.

Selfie (2015) 3:30

Apprivoiser la peur de la perte de l'image de soi.

Entrevue (avec une célébrité) (2018) 5:01

Entrevue philosophique et existentielle avec une personnalité que j'admire.



PROGRAMME VIDÉO SUD-AFRICAIN

Kisito Assangni | Togo

Enseignant et Commissaire d'exposition

THE UPSHOT OF TRANS-AFFECTIVE SOLIDARITY

Programme d'art vidéo et de films expérimentaux d'artistes africains. Kisito est né à Lomé (Togo), ce « travailleur culturel », comme lui-même à se définir, a réussi à trouver sa place dans les milieux artistiques huppés européens à tel point qu'il est sollicité régulièrement par les grands musées.

Program of video art and experimental films by African artists. Born in Lomé (Togo), Kisito is a self-described «cultural worker» who has found his place in Europe's elite artistic circles, to such an extent that he is regularly in demand by major museums.

Bridge of Humanity de Abdoul Ganiou Dermani, Kodoroko, 2023, 02:44

Negotiations I, de Anna Binta Diallo, 2013, 06:05

Even the sun has rumors de Ali Tnani, 2017, 08:03

A pinch of Kola, de Eden Tinto Collins, 2021, 23:44

The Newest Flower, de Helina Metaferia, 2015, 07:48

Santification, de Kokou Ekouagou, 2021, 01:49

Longinos Nagila, de Hands That Built the City, 2020, 02:52

Cet inconnu, de Mouna Jemal Siala, 2023, 01:38



PROGRAMME VIDÉO - Etudiants

Youssef Nidam, Faculté des Lettres et des Sciences Humaines Ben M'Sik, 4°51" | Casablanca - Maroc

GLEEFULLAND

Dans la communauté dystopique 'Gleefullland', l'intelligence artificielle promet le bonheur et la sécurité, mais nécessite un contrôle total de l'esprit. La vidéo se moque de l'obsession du monde moderne pour le bonheur et le matérialisme, mettant en évidence la manipulation gouvernementale des droits individuels et de la liberté morale. Le message du film est que le vrai bonheur vient de l'intérieur, et sacrifier la liberté ou les idées pour cela ne vaut pas la peine.



GLEEFULLAND

In the dystopian 'Gleefulland' community, artificial intelligence promises happiness and safety but requires full control of the mind. The video mocks the modern world's obsession with happiness and materialism, highlighting government manipulation of individual rights and moral freedom. The film's message is that true happiness comes from within, and sacrificing freedom or ideas for it is not worth it.

Amine Bekar, ENSAD, 3'40" | Mohammedia - Maroc

Hallucinations

Le film est un voyage dans les profondeurs du traumatisme psychologique de l'enfance d'un personnage.

En découvrant une robe noire, ce traumatisme refait surface, plongeant le jeune personnage dans une confrontation avec ses idées confuses et son passé douloureux. Il découvre alors des facettes cachées, mystérieuses et hallucinantes de sa personnalité. Un film sobre et poétique.

The film is a journey into the depths of a character's childhood psychological trauma.

Upon discovering a black dress, this trauma resurfaces, plunging the young character into a confrontation with his confused ideas and painful past. He discovers hidden, mysterious and hallucinating facets of his personality. A sober, poetic film.



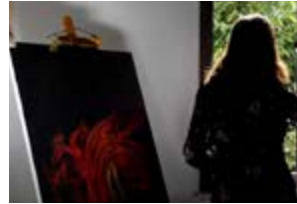
Noura Sekkat, ENSAD, 3'59" | Mohammedia - Maroc

Deux rêves parfumés

Une jeune fille qui loue une maison en zone urbaine, afin de terminer ses études aux beaux-arts ; Elle trouve deux parfums dans son placard qui contrôlent ses rêves en peu de temps.

Two scented dreams

A young girl rents a house in an urban area in order to finish her art studies; she finds two perfumes in her closet that control her dreams in no time.



Milan ZULIC, 6' | Serbie

INFINITY

«J'ai trouvé la mer,
Un océan sans limites.
J'ai ouvert un trésor sans fin,
Ses bijoux brillent de l'éclat de mille mille soleils, Et ils brillent ici, dans mon âme.
Soudain,
Sans aucun effort de ma part, j'ai entendu le secret éternel, j'ai appris à connaître Dieu.
Ici, dans ma vie, s'est épanouie la fleur de l'union parfaite».

"I have found the sea,
An ocean limitless.
I have opened a treasury unending,
Its jewels blaze with the luster of a thousand thousand suns, And they blaze here, in my soul.
Of a sudden,
Without any effort of mine own, I have heard the eternal Secret, I have learned to know God.
Here in my life hath blossomed The flower of perfect union".



COLLOQUE

من شريط الفيديو إلى الذكاء الاصطناعي

يحتفي المهرجان الدولي لفن الفيديو بالدار البيضاء هذه السنة بالذكرى الثلاثين لتأسيسه (1993 - 2023). وتعتبر هذه المحطة فرصة لاستعادة تاريخ هذه التظاهرة والوقوف على مراحل تطورها، وذلك لتقييم المكانة التي تحتلها اليوم في المشهد الفني بشكل عام، ومقاربة القضايا والتساؤلات التي تطرحها في مجال الفن المعاصر بشكل خاص.

وسيكون مهرجان هذه السنة مناسبة أيضا للاحتفاء بالذكرى الستين لظهور فن الفيديو سنة 1963 في ألمانيا، وذلك خلال معرض فلو كسوس Fluxus الذي عرف مشاركة الفنان الكوري نام جون بايك والفنان الألماني فولف فوستيل.

وكما هو الحال مع جميع الابتكارات الفنية، فإن الحصول على الاعتراف ليس نتيجة مضمونة مسبقا، فمنذ بداياته الأولى، كان على هذا الفن المستحدث أن يعمل لاكتساب شرعيته وإيجاد موطن قدم راسخة له بين الفنون الأخرى، وهذا ما كان يعيه جيدا الفنان بيل فيولا الذي ذهب سنة 1974 إلى أنه: "ربما يكون الفيديو هو الشكل الفني الوحيد الذي له تاريخ حتى قبل أن يكون له تاريخ".

إن الحاجة لبناء تاريخ لهذا الوسيط الحديث، تملية طبيعته الهشة واللامادية والعبارة، ناهيك عن اعتمادها القوي على التكنولوجيا، وحاجته إلى لاعتتراف به كمنجز فني قائم بذاته. لقد اختفت بالفعل العديد من أعمال الفيديو التي تم إنتاجها في الستينيات والسبعينيات من القرن الماضي، وتدهور البعض منها، في حين لم يعد من الممكن مشاهدة أعمال أخرى بسبب الاختفاء التام من الأسواق للأجهزة الخاصة لتسجيل وبث الفيديو. ولذلك فإنه كلما تلاشى التاريخ الإلكتروني للفيديو، كلما زادت الحاجة إلى تدوين تاريخه. وهذا فعلا ما استطاع تحقيقه نسبيا هذا الفن، إذ نجح في ترسيخ نفسه كشكل فني مبتكر ومناسب، ترك أثره في تاريخ الفن المعاصر. إن فن الفيديو ليس مجرد شكل من أشكال الفن، بل هو حالة ذهنية وفكرية، وطريقة للوجود في العالم، كما قال مخترعه الكوري نام جون بايك.

لقد تصادم فن الفيديو على مدى العقد الماضي بتقنيات جديدة وذكية، بدأت تغزو عالم الفن. وقد بدأ واضحا أن الفن الناتج عن الذكاء الاصطناعي، أصبح وسيلة يستخدمها الفنانون بشكل متزايد، لإنجاز أعمال جديدة واستكشاف مفاهيم محدثة.

فهل تطرح أنماط الإنتاج الجديدة هاته، ضرورة إعادة النظر في الوضع الاعتباري للفنان؟ وهل تحول الفنان إلى مهندس بارع؟ هل نشهد ثورة حقيقية في مفهوم الإبداع الفني المثير للحواس وللمواهب؟ لتتحل بالحذر في جوابنا عن هذه الأسئلة، فمثلها كان قد طرح كذلك عندما ظهر التصوير الفوتوغرافي والسينما؟ إنه بإمكان خوارزميات الذكاء الاصطناعي توليد أفكار جديدة، وإنشاء أشكال فنية خالصة لم يكن من الممكن تصورها من قبل، ولكن هل باستطاعة هذه الآلات الذكية أن تولد شيئا آخر غير استعراض براعتها الجمالية؟ وهل يمكنها مساعدتنا في التفكير في عالم اليوم، أم أنها لا تتعدى تعويدنا على مجرد التعايش معه؟ أليس الفن في المقام الأول، تعبيراً إنسانياً معقدا ومتعددا، يتجاوز مجرد اختراع أشكال جمالية؟ ألا يخاطب الفن قبل كل شيء، العواطف والأحاسيس، والتجارب الشخصية، والسياقات الثقافية، والأفكار الاجتماعية التي تعكس عمق الحالة الإنسانية؟

عندما أنشئ المهرجان الدولي لفن الفيديو، كانت هذه الأسئلة قد طرحت من قبل. لقد اعتقد الناس أن فن الفيديو كان نهاية المغامرة الرائعة للخيال الإنساني المتعلق بالتصوير والنحت والشعر والسينما... ولكن تبين أن جميع هذه الممارسات الفنية، التقليدية والمعاصرة، تتعايش هنا وفي أي مكان آخر.

ولكن، هل ما زال بإمكاننا الحديث عن فن الفيديو اليوم، على الرغم من هذا التطور التكنولوجي؟ والإجابة يقدمها لنا مخترعه نام جون بايك بقوله: إن القمر هو أول تلفزيون عرفته البشرية. ونظرا للحالة الراهنة للعالم، فمن حقنا أن نتساءل عما إذا كان القمر قادرا على الصمود أمام الأرض.

هذه الأسئلة وغيرها كثير، هو ما سيتم طرحه للنقاش خلال مائدة مستديرة، سيلتئم حولها مجموعة من الفنانين والباحثين المدعوين إلى هذا المهرجان.

De l'art électronique à l'art numérique

Le Festival international d'art vidéo de Casablanca fête cette année son trentième anniversaire (1993 - 2013). C'est l'occasion de revenir sur son histoire et son évolution, de faire le point sur la place qu'occupe aujourd'hui cette manifestation dans le champ de l'art en général, les questions qu'elle soulèvent dans le champ de l'art contemporain en particulier.

Nous célébrons cette année un second anniversaire. L'art vidéo est né il y a soixante ans (1963) lors d'une exposition Fluxus (Nam June Paik, Wolf Vostell).

Comme pour toutes les innovations en art, la reconnaissance n'est jamais gagnée d'avance. Dès ses débuts, l'art vidéo a été confronté à la nécessité de raconter son histoire. En 1974, l'artiste Bill Viola en avait conscience : "La vidéo est peut-être la seule forme d'art à avoir une histoire avant même d'avoir une histoire. »

Le souci de construire une histoire pour un médium aussi récent était dicté par son caractère fragile, immatériel et éphémère. En plus de sa forte dépendance vis-à-vis de la technologie et la nécessité de le reconnaître comme une œuvre d'art à part entière. De nombreuses vidéos produites dans les années 60 et 70 ont déjà disparu, d'autres se sont détériorées, d'autres encore ne peuvent plus être visionnées car les magnétoscopes pour ces formats ont disparu du marché. Plus l'histoire électronique de la vidéo s'estompée, plus le besoin d'une histoire écrite se fait sentir. L'art vidéo a réussi à s'imposer comme une forme d'art innovante et pertinente qui a marqué les esprits. L'art vidéo n'est pas seulement une forme d'art, mais un état d'esprit, une manière d'être au monde, comme l'a si bien dit son inventeur Nam June Paik.

Au cours de la dernière décennie, l'art vidéo s'est heurté à d'autres technologies innovantes et intelligentes qui commencent à envahir le monde de l'art. L'art généré par l'Intelligence Artificielle apparaît comme un moyen de plus en plus utilisé par les artistes pour créer de nouvelles œuvres, explorer de nouveaux concepts.

Ces nouveaux modes de production remettent-ils en question le statut de l'artiste ? Est-il devenu un ingénieux ingénieur ? Est-on en train d'assister à une véritable révolution du concept même de création artistique, sensible, talentueuse ? Restons prudents. Ces mêmes questions se sont posées quand apparurent la photo et le cinéma.

Les algorithmes d'IA peuvent générer de nouvelles idées et créer de nouvelles formes d'art qui étaient auparavant inimaginables. Les machines intelligentes peuvent-elles générer autre chose que l'exhibition de ses prouesses esthétiques ? Peuvent-elles nous aider à penser le monde d'aujourd'hui ou seulement nous habituer à le subir ?

L'art n'est-il pas avant tout une expression humaine complexe et multiforme qui va au-delà de la simple invention de formes esthétiques ? L'art ne fait-il pas avant tout appel à des émotions, des expériences personnelles, des contextes culturels et des commentaires sociaux qui reflètent la condition humaine ?



Quand le FIAV est né, ces questions se posaient déjà. Déjà des gens pensaient que l'art vidéo était la fin de la magnifique aventure de l'imagination humaine picturale, sculpturale, poétique, cinématographique... Force est de constater que toutes les pratiques artistiques, traditionnelles ou contemporaines, co-existent ici et ailleurs.

Peut-on encore parler d'art vidéo aujourd'hui, malgré cette évolution technologique ? Son inventeur Nam June Paik disait que la Lune est la première TV. Vu l'état du monde actuel, on est en droit de se demander si la Lune ne survivra pas à la Terre.

Ces questions et d'autres seront abordées lors d'une table ronde avec des artistes et des chercheurs invités au festival.

Intervenants :

Todor Todoroff : Compositeur, développeur de systèmes interactifs et d'instruments virtuels à commande gestuelle (Belgique)

Marc Mercier : Ecrivain, poète, réalisateur, directeur de plusieurs festivals d'Art Vidéo et Numérique et Co-fondateur du FIAV (France)

Kamel Ghabte : Artiste numérique polyvalent, consultant, compositeur en musiques électroniques et formateur en audio numérique et en interactivité digitale (Maroc | France)

Rosa Sanchez : Conseillère artistique et images en direct (Espagne)

Alain Baumann : Créateur sonovisuelle immersive (Espagne) Dominik Barbier : Artiste, auteur et réalisateur (France)

Louis-Robert Bouchard : Directeur artistique, concepteur et producteur (Québec | Canada)

Guillaumit : Artiste plasticien, créateur de films 'animation et créateur de projets numériques (France)

Majid Seddati : Enseignant, scénariste, critique du cinéma, directeur artistique du FIAV (Maroc)

From VHS to digital art

The Casablanca International Video Art Festival celebrates its thirtieth anniversary this year (1993 - 2013). It's an opportunity to look back at its history and development, and to take stock of the event's place in the field of art in general, and the questions it raises in the field of contemporary art in particular.

We're celebrating a second anniversary this year. Video art was born sixty years ago (1963) at a Fluxus exhibition (Nam June Paik, Wolf Vostell).

As with all artistic innovations, recognition is never a foregone conclusion. From its very beginnings, video art has been confronted with the need to tell its story. In 1974, artist Bill Viola was well aware of this: "Video is perhaps the only art form to have a story even before it has a history."

The concern to build a history for such a recent medium was dictated by its fragile, immaterial and ephemeral nature. In addition to its strong dependence on technology and the need to recognize it as a work of art in its own right. Many videos produced in the 60s and 70s have already disappeared, others have deteriorated, and still others can no longer be viewed because VCRs for these formats have disappeared from the market. As the electronic history of video fades, so does the need for a written history. Video art has succeeded in establishing itself as an innovative and relevant art form that has made its mark. Video art is not just an art form, but a state of mind, a way of being in the world, as its inventor Nam June Paik so aptly put it.

Over the past decade, video art has come up against other innovative and intelligent technologies that are beginning to invade the art world. Art generated by Artificial Intelligence appears to be a means increasingly used by artists to create new works and explore new concepts.

Do these new modes of production call into question the status of the artist? Have they become ingenious engineers? Are we witnessing a veritable revolution in the very concept of artistic, sensitive and talented creation? Let's remain cautious. The same questions were asked when photography and cinema were invented.

AI algorithms can generate new ideas and create new forms of art that were previously unimaginable. Can intelligent machines generate something other than the exhibition of their aesthetic prowess? Can they help us think about today's world, or just get us used to living in it? Isn't art above all a complex, multiform human expression that goes beyond the simple invention of aesthetic forms? Doesn't art above all appeal to emotions, personal experiences, cultural contexts and social commentaries that reflect the human condition?



When FIAV was born, these questions were already being asked. Some people already thought that video art was the end of the magnificent adventure of the human imagination: pictorial, sculptural, poetic, cinematographic... We have to admit that all artistic practices, traditional or contemporary, co-exist here and elsewhere.

Can we still speak of video art today, despite this technological evolution? Its inventor Nam June Paik said that the Moon is the first TV. Given the state of the world today, we're entitled to wonder whether the Moon won't outlive the Earth. These and other questions will be addressed during a round-table discussion with artists and researchers invited to the festival.

Speakers:

Todor Todoroff: Composer, developer of interactive systems and gesture-controlled virtual instruments (Belgium)

Marc Mercier: Writer, poet, filmmaker, director of several video and digital art festivals and co-founder of FIAV (France)

Kamel Ghabte : Versatile digital artist, consultant, electronic music composer and trainer in digital audio and digital interactivity (Morocco | France)

Rosa Sanchez: Artistic consultant and live images (Spain)

Alain Baumann: Immersive audiovisual creator (Spain) **Dominik Barbier:** Artist, writer and director (France)

Louis-Robert Bouchard: Art director, designer and producer (Québec | Canada)

Guillaumit: Visual artist, animator and creator of digital projects (France)

Majid Seddati: Teacher, scriptwriter, film critic, artistic director of FIAV (Morocco)

**FESTIVAL
INTERNATIONAL
d'art
VIDEO
DE CASABLANCA**

Workshops

Jeu vidéo artistique immersif

Animé par Kònic Thtr&Lab | Espagne

Le JEU VIDÉO INMINEXO est un environnement numérique interactif en 3D qui permet au public d'obtenir une sensation d'immersion par le biais d'une navigation virtuelle. Une proposition conceptuelle avec une vision environnementale pour réfléchir à la façon dont les humains se rapportent à leur environnement urbain et naturel.

L'idée est d'explorer de manière ludique et d'expérimenter les possibilités créatives des jeux immersifs pour une expérience en direct.

The INMINEXO VIDEO GAME is an interactive 3D digital environment that gives the public a sense of immersion through virtual navigation.

A conceptual proposal with an environmental vision to reflect on how humans relate to their urban and natural environment.

The idea is to playfully explore and experiment with the creative possibilities of immersive games for a live experience.



Jam d'électroménagers piratés

Paolo Almario et Shana Patry – Artiste numérique | Québec - Canada

Cet atelier est conçu pour introduire les participants aux méthodologies de création d'un projet en arts numériques. Dans cet atelier les participants :

- Rentreront en contact avec les notions d'Interactivité, de la Computation Physique, et de l'art produit à partir des données numériques.
- Seront guidés pour le montage d'un circuit électronique.
- Programmeront un microcontrôleur (Arduino).
- Apprendront l'usage des capteurs et actionneurs numériques.
- Pourront 'pirater' des électroménagers pour les contrôler à partir des données fournies par un capteur numérique (son, distance, luminosité, entre autres).

L'interaction entre les participants et les électroménagers 'pirater' permettra la réalisation d'une activité artistique : Jam d'électroménagers 'pirater'.

Les participants n'ont pas besoin d'avoir une formation préalable. Une connaissance de base d'utilisation d'un ordinateur PC ou Mac est préférable.

This workshop is designed to introduce participants to the methodologies involved in creating a digital arts project. In this workshop, participants will:

- Get in touch with the notions of Interactivity, Physical Computation, and art produced from digital data.
- Be guided through the assembly of an electronic circuit.
- Program a microcontroller (Arduino).
- Learn how to use digital sensors and actuators.

Be able to 'hack' household appliances to control them using data supplied by a digital sensor (sound, distance, luminosity, among others). The interaction between participants and the 'pirate' appliances will enable the realization of an artistic activity: Jam d'électroménagers 'pirater'.

Participants don't need any prior training. Basic knowledge of using a PC or Mac computer is preferred.

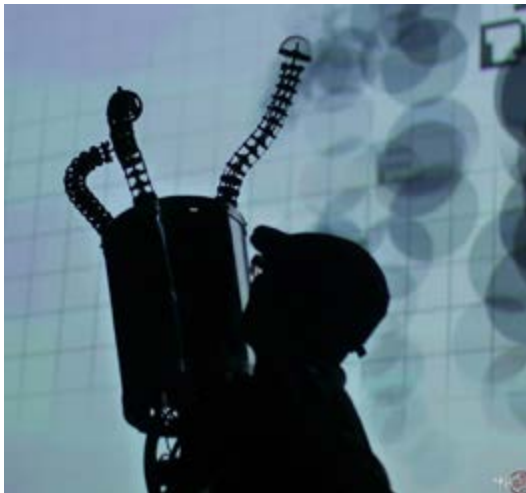


De la VHS à la l'Intelligence artificielle

Naoyuki Tanaka | Japon

Atelier robotique animé par Naoyuki Tanaka (Japon). Vous acquerrez une introduction complète à la programmation Arduino, apprendrez à assembler un robot opérationnel, et le verrez en action. Cette session intensive offre un aperçu captivant de la robotique et de l'ingénierie. Êtes-vous prêt à explorer le domaine de la robotique en un temps limité? NAO, artiste en robotique performance, vous invite à vous joindre à cette expérience unique.

Robotics workshop led by Naoyuki Tanaka (Japan). You'll get a complete introduction to Arduino programming, learn how to assemble a working robot, and see it in action. This intensive session offers an exciting insight into robotics and engineering. Are you ready to explore the field of robotics in a limited time? NAO, robotic performance artist, invites you to join this unique experience.s, which will immerse you in the fascinating journey of technology, from analog to artificial intelligence. This session will offer a unique perspective on how technological evolution has shaped the way we perceive, interact and create in the world around us. The workshop will be a combination of interactive discussions, live demonstrations and hands-on activities.



De la peinture à la réalité virtuelle

Muhammad Ali – Artiste numérique | Syrie – Suède

Cet atelier vise à donner une idée de la manière de rapprocher plusieurs médias artistiques, depuis le dessin jusqu'à la réalité virtuelle.

L'atelier permettra aux participants de découvrir les possibilités artistiques et esthétiques offertes par l'image virtuelle à travers l'expérience de son utilisation par l'artiste.

This workshop aims to give an idea of how to bring together several artistic media, from drawing to virtual reality.

The workshop will enable participants to discover the artistic and aesthetic possibilities offered by the virtual image through the experience of its use by the artist.



l'intégration de la vidéo et du son dans des installations artistiques Master Class

Louis-Robert Bouchard et Josiane Roberge | Québec - Canada

Le workshop sera présenté par les artistes Louis-Robert Bouchard et Josiane Roberge et portera sur l'intégration de la vidéo et du son dans des installations artistiques. Quels logiciels utiliser? Quels appareils? Quelles techniques? Comment véhiculer une sensibilité à travers l'utilisation des nouveaux médias? Ces questions seront abordées à travers la présentation de différents projets réalisés par les artistes.

The workshop will be presented by artists Louis-Robert Bouchard and Josiane Roberge, and will focus on the integration of video and sound in art installations. What software to use? What devices? Which techniques? How can we convey a sensibility through the use of new media? These questions will be addressed through the presentation of various projects created by the artists.



**FESTIVAL
INTERNATIONAL
d'art
VIDEO
DE CASABLANCA**