

# SÉLECTION OODAAQ

+ + + + + + + + + + +

ÉDITION 2011



## Contact

L'OEil d'Oodaaq

création et diffusion d'images poétiques

-> nous écrire: 6 cours des Alliés - 35000 Rennes

-> Website : <http://www.loeildoodaaq.fr>

-> E-mail : [loeildoodaaq@gmail.com](mailto:loeildoodaaq@gmail.com)

-> blog : <http://decharge.loeildoodaaq.fr/>

-> <http://collectif.loeildoodaaq.fr/>



Oodaaq est une île découverte en 1975 au large du Groenland. Cet amas de graviers et de vase, recouvert par quelques mètres de glace, serait la terre émergée la plus au nord du monde connu.

C'est à partir de ce territoire inaccessible et invisible que nous avons établi notre campement, en vue d'explorer la création artistique contemporaine.

Chaque année, au mois de mai, L'OEil d'Oodaaq organise son Festival d'images poétiques à Rennes. Plus de 80 artistes qui s'exposent, se projettent et se performent, dans une quinzaine de lieux à travers le tissu urbain de la ville de Rennes.

À partir des projections qui ont eu lieu dans le cadre du festival, L'OEil d'Oodaaq a retenu onze vidéos afin de constituer sa Sélection 2011, qui vous est restituée ici.

Ce DVD est une co-édition :  
L'OEil d'Oodaaq & L'Atelier du Bourg

*Alors que son existence est scientifiquement prouvée, personne n'a jamais pu apercevoir l'île d'Oodaaq. Menant une existence quelque part entre réalité et imaginaire, elle devient ainsi métaphore de l'image vidéo et photographique. Le référent de ces dernières étant la plupart du temps réel et concret, son image est par essence artificielle, immatérielle, manipulée et manipulante. Le décalage par rapport à la réalité – peu importe par quel moyen il est atteint – permet de créer des discours poétiques sur notre environnement. Mais souvent, le sujet – si sujet il y a – devient prétexte pour mener une réflexion sur le médium même de la vidéo et de la photographie.*

*La Sélection Vidéos Oodaaq 2011 présente ainsi différentes manières d'aborder le médium de la vidéo. Captations simples d'actions en rupture avec certaines habitudes, narrations poétiques, superpositions de temporalités et d'espaces, création d'images de synthèse, étirements ou compressions de la durée, incrustations numériques et analogiques, jeux avec des références cinématographiques ; un ensemble pluriel qui définit un champ du possible, et joue avec les codes d'un langage poétique et artistique.*

## 1 – Iván Torres Hdez Constancy – 7'19

Constancy a été filmée au bord du brise-glace finlandais Urho. Des travellings de paysage, basés sur une esthétique de l'image, alternent avec des portraits rapprochés qui annulent toute hiérarchie entre les hommes de l'équipage. Cette alternance crée des coupures nettes dans la constance du son, conférant une rythmique particulière à l'ensemble. L'artiste construit ici de nouveaux codes de narration muette, marquant à la fois l'opposition et les relations qu'entretiennent homme, machine et nature.

## 5 – Thomas Daveluy Port – 2'25

La vidéo de Thomas Daveluy nous emmène dans un long travellings à travers la zone portuaire de Lorient. Le décor, vide de toute présence humaine, regorge de tensions insaisissables. L'image, qui nous paraît très fluide au premier abord, porte en elle des tremblements et flottements qui la font basculer dans un univers surréaliste et inquiétant, au bord de sa rupture. L'important travail sonore constitue une dernière couche de sens qui ancre l'image, pourtant réelle, définitivement dans un genre cinématographique.

## 9 – Tomas Stark & Marko Bandobranski Sensation Guardian Happy Home – 5'39

Les deux vidéastes cherchent à mélanger des techniques analogues et numériques afin de créer des images fantomatiques. Leur vidéo a été tournée au centre expérimental de la télévision à New York, un ancien atelier de couture. Se servant à la fois d'une esthétique télévisuelle – brouillage, télé-surveillance – et d'une esthétique cinématographique – expérimentale, mais aussi fantastique – ils tentent de capter en image la forte impression de présence qu'ils éprouvaient dans ce bâtiment chargé de sa propre histoire.

## 2 – Nicolas Bergström Hansen & Valdemar Lindekratz Excavation n° 2 – 5'

Excavation n°2 confronte deux pans de la culture américaine : des extraits de poèmes de John Muir, poète naturaliste romantique du début du siècle, sont superposés à des vidéos téléchargées sur youtube montrant des hommes et femmes tirant de façon arbitraire dans le vide. Les sous-titres, qui entretiennent déjà habituellement une relation ambiguë avec les images, deviennent ici les cibles des tireurs frénétiques. La vidéo marque également le rapport de force entre les archives poussiéreuses des bibliothèques et celles, dynamiques, sur Internet.

## 6 – Floriane Davin Berlin S42 – 1'

À Berlin, les lignes de S-Bahn circulaires S42 et S41 font le tour de la ville, en boucle, vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Floriane Davin a posé sa caméra au bord de la fenêtre de la S42 le temps d'un tour complet : une heure. Floutée et condensée en une minute précise, la vidéo se présente comme une compression de l'espace-temps, telle qu'on peut la vivre à bord des moyens de transport en commun. Ces derniers tracent une carte autre, simplifiée, de la ville qu'ils parcourent et finissent par nous en livrer une image au bord de l'abstraction.

## 10 – Viktor Landström Spirit – 1'40

Viktor Landström présente une vidéo d'animation très simple et à l'humour décalé, typiquement scandinave. Il met en scène un personnage qui marche. Restant toujours au centre de l'image, il semble provoquer le déroulement de l'image du fond – en analogie avec la pellicule de film. Son jeu de ballon, calé sur le rythme de ses pas, devient un jeu musical, un dialogue entre image et son. C'est dans le jeu que se révèle la nature même de l'homme : il marche, il pense, il crée. Puis il décide de s'enfuir tel un pied de nez à toute création.

## 3 – Trieri Rivière Firinga – 1'07

Dans sa vidéo Firinga, Trieri Rivière tente une lutte absurde et perdue d'avance contre le vent. Muni d'un bout de tôle ondulée, cette dernière finit par le repousser sans cesse dans le champ de la caméra. C'est par cette tentative de rester dans l'image que l'artiste fait finalement vivre cette dernière. Alors que la vidéo renvoie au burlesque d'un Buster Keaton, où tout environnement devient hostile, elle évoque également l'actualité de son époque de création, la tempête à la Nouvelle Orléans.

## 7 – Mathieu Cortin Dérive – 3'48

Dérive est une documentation de performance. Un personnage tente de tricoter avec des rames, provoquant un déplacement aléatoire, une dérive. La vidéo se révèle être plus qu'une simple documentation de cette action absurde. Le radeau sort sans cesse du cadre de l'image, pour y revenir, signifiant fortement le hors-champ. Les ellipses temporelles suggèrent une action sans fin, tel Sisyphus, absorbé entièrement dans un geste répété à l'infini. Une impression de danse, de mouvement en boucle, révèle la poésie sous-jacente à une prétendue absurdité de la vie.

## 11 – Marion Brossard Sans Titre – 4'31

Alors que le spectateur pense assister à une scène banale et dénuée d'action, il se rend bientôt compte que le déclin lent et progressif de la mouette est un questionnement sur l'image vidéo. Le temps de celle-ci est entièrement déterminé par l'animal, tout comme le cadrage, très bas, de la scène de fond. En même temps, les deux plans de la vidéo paraissent étrangement séparés l'un de l'autre, obéissant à des temporalités différentes et décalées. Le regard du spectateur finit par être attiré davantage par l'espace public que par la mouette, créant des doutes quant au véritable sujet de la vidéo.

## 4 – Céline Le Nezet Homo bulla – 1'01

Une action simple et drôle à la base, devient ici profondément inquiétante. Le visage, immergé partiellement dans l'eau tel celui d'un cadavre flottant, reste parfaitement inexpressif, même au moment de l'éclatement de la bulle de fumée. Le portrait devient ainsi métaphore de la pétrification qui s'opère dans le devenir-image de toute chose. Le geste anodin du départ s'alourdit ainsi infiniment et se charge d'une poésie obscure.

## 8 – Simon Guiochet Comprecion – 3'49

Avec la caméra à l'épaule, l'artiste effectue un trajet autour d'un village pittoresque. Cette boucle physique se meut finalement en boucle numérique. La marche devient prétexte pour accomplir un processus radical de traitement de l'image vidéo, menant aux limites de cette dernière. L'accélération numérique provoque en effet une perte aléatoire d'images, et crée une abstraction défectueuse et vibrante de la réalité. L'image statique et fantomatique de la fin – qui est en réalité un bug informatique – est une tentative de la part de l'artiste de reproduire sa vision subjective du trajet à travers le village.