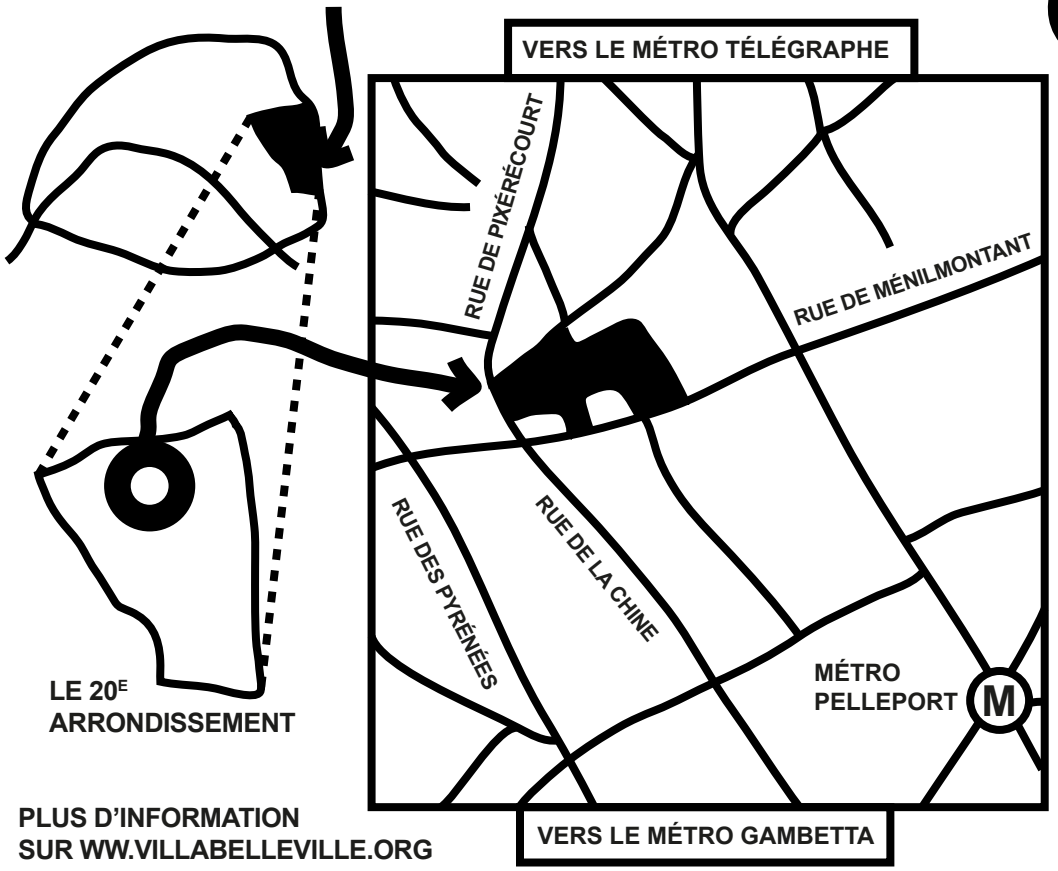
La Villa Belleville, etablissement public de la ville de Paris, est un espace ressource pour la création émergente en art visuel. Elle comprend un programme de résidence, un espace d'exposition et des ateliers techniques partagés. La Villa Belleville propose également un large programme d'actions culturelles ouvert sur le quartier.
La Villa Belleville, 23 rue ramponeau, 75020 Paris
www.villabelleville.org - contact@villabelleville.org

L'association Paris Culture 20 a pour but d'organiser, soutenir et initier dans le 20e arrondissement de Paris des manifestations et actions diverses dans le domaine de la culture. Elle est porteuse des projets d'ET 20 L'ÉTÉ, festival d'art en espace public et gère la médiation des expositions et des cycles de conférence au Pavillon Carré de Baudouin.
parisculture20eme@gmail.com

LE SQUARE DES SAINT-SIMONIENS EST AU CROISEMENT DE LA RUE DE MÉNILMONTANT ET DE LA RUE DE PIXÉRÉCOURT, DANS LE 20E ARRONDISSEMENT.



PLUS D'INFORMATION SUR WW.VILLABELLEVILLE.ORG

villa belleville
RÉSIDENCES DE PARIS BELLEVILLE

PARIS CULTURE 20

NUIT BLANCHE

[2018]

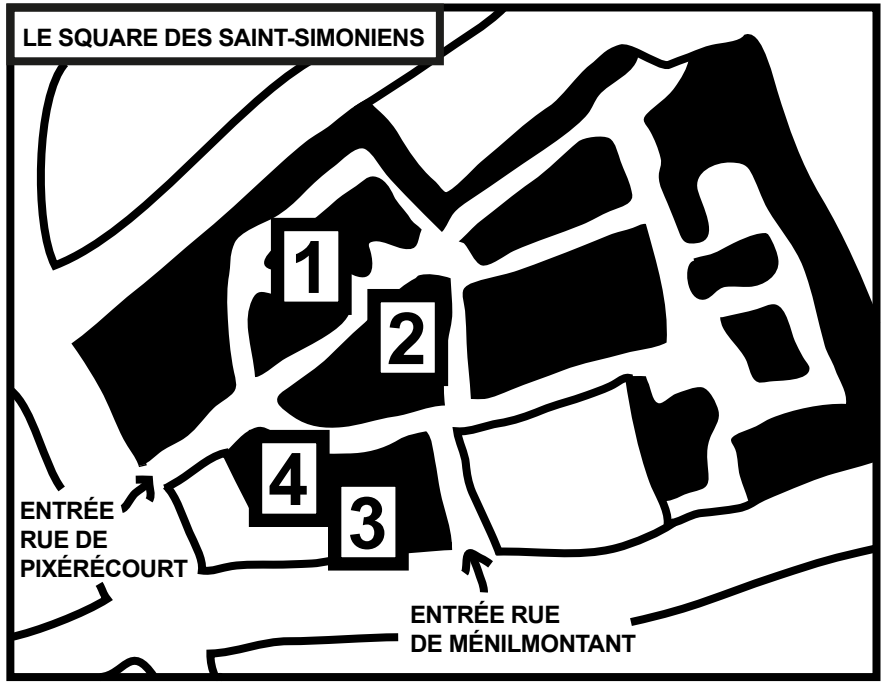
LE 06 OCTOBRE DE 21H À 00H AU SQUARE DES SAINT-SIMONIENS

151 RUE DE MÉNILMONTANT, PARIS 20e

À L'HEURE D'INTERNET

DES PROJECTIONS VIDÉO EN PLEIN AIR D'ANTHONY PESKINE, DE NICOLAS BAILLEUL ET DE SEUMBOY VRAINOM :€

mairie paris 20



A L'HEURE D'INTERNET

A l'occasion de la Nuit Blanche, Paris Culture 20 et la Villa Belleville investissent le square des Saints-Simoniens et vous proposent des projections vidéo en plein air.

Les artistes exposés se saisissent d'internet comme d'un espace de création. Jeux vidéo, réseaux sociaux, moteurs de recherche ou plateforme de partage vidéo sont les matériaux à partir desquels ils façonnent leurs projets artistiques. A la fois support, outil et environnement créatif, internet devient leur atelier en ligne.

1. NICOLAS BAILLEUL

Les Survivants, 27 minutes, 2018

Les Survivants est un projet de film / performance qui explore des espaces hors champs du jeu vidéo. C'est une errance au travers d'une succession d'espaces et de temporalités en jeu et hors jeu qui s'entremêlent et s'interpénètrent en permanence. C'est une enquête sur les coéquipiers de jeu de l'artiste qu'il n'a jamais rencontré ailleurs que dans sa chambre. Ce sont des voix, des histoires, des lieux, des notes, des enregistrements, de la récolte. Le tout s'assemble, sans raison particulière. Il fait aussi le récit de sa propre expérience d'artiste-joueur, dans son rôle d'observateur participant. Il raconte ses doutes, ses frustrations et son propre enfermement dans cet immense terrain d'enquête délimité par les bordures de la carte du jeu et par l'enceinte de son espace de joueur.

2. SEUMBOY VRAINOM :€

Sur tous les onglets, 6 minutes, 2018

"L'ordinateur serait le prolongement de nos cerveaux. Mais d'où vient l'amour? Et cette haine puissante, ce seum? Comment s'entretient la mémoire? Et c'est quoi la conscience à part le test de Turing? L'ordinateur est le prolongement de nos cerveaux et nous prolongeons l'irrationalité qui nous permet de vivre."Cette vidéo présente l'exploration irrationnelle d'un espace numérique. Des vidéos commencent puis s'arrêtent, des pages s'ouvrent, affichant des logiciels fusionnés. Il y a peut être deux ou trois souris en même temps. Le tout dans un espace de fond d'écran crépusculaire. Une bande son au vocoder rythme l'ensemble avec des mantras. Il ne faut pas hésiter à mettre la vidéo en pause pour prendre le temps de lire.

Seumboy Vrainom :€ est *un apprenti chamane numérique*. Il a grandi au Luth, une cité de région parisienne, au 13ème étage d'une tour, flottant dans le virtuel. Face à une difficulté à se réapproprier la terre, il s'est naturellement plongé dans l'espace numérique.

3. ANTHONY PESKINE

GSM CLOCK, diaporama de photos projeté, une photo par minute de téléphone portable donnant l'heure réelle, 2016

Les publicités de smartphones — et plus généralement, les smartphones eux-mêmes — nous confrontent de manière innocemment violente au temps qui passe : l'heure y est toujours affichée en gros caractères et « il est impossible d'échapper à la police du temps» (La jetée, Chris Marker, 1962) aujourd'hui, tant nous sommes entourés de ces objets. Il était donc logique que je compose une horloge à partir de publicités et de photos de téléphones portables trouvées sur internet. Cette horloge en ligne composée de 1440 images renvoie l'objet téléphone au concept qui a provoqué sa naissance: le temps. Le téléphone est en effet un outil servant à gagner du temps pour délivrer des messages. A fortiori, le smartphone est censé réduire le temps qui nous sépare de l'information.

4. RESTITUTION D'ATELIER

Des atelier-rencontres ont été menés aves les élèves de l'école élémentaire Etienne Dolet, Paris 20e. Avec Seumboy Vrainom :€, les CE2 CM2 ont mené un travail de retouche numérique de leur autoportrait photographique sur tablette pour augmenter les émotions qu'ils ont choisies de mettre en scène.

Avec Anthony Peskine, les CM1 et CM1/CM2 ont travaillé la notion de classement artistique à partir de leur propre matériel de classe, trousse, stylos, crayons, et en investissant également des brochures publicitaires.

Ateliers menés par Vincent Prieur Professeur de la Ville de Paris en arts Plastiques

Un grand merci à toute l'équipe pédagogique de l'école pour son soutien !

Avec le soutien de l'école
Etienne Dolet et de Corégie Expo