



LEFRESNOY

DOSSIER PÉDAGOGIQUE PANORAMA 27 SIMULTANÉITÉ

**DU 19 SEPTEMBRE
AU 4 JANVIER 2026**



SOMMAIRE

3	LE FRESNOY – STUDIO NATIONAL
4	PANORAMA 27
5	LES INSTALLATIONS
25	LES FILMS
36	COMMENT VISIONNER LES FILMS
37	MODALITÉS DE RÉSERVATION

LE FRESNOY – STUDIO NATIONAL DES ARTS CONTEMPORAINS

Nazif Can Akçalı, Magia Comestibilis, installation, 2025, production Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains © Quentin Chevrier



Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains est une institution de formation, de production et de diffusion artistiques, audiovisuelles et numériques. L'objectif est de permettre à de jeunes créateur·rices venu·es du monde entier, de réaliser des œuvres avec des moyens techniques professionnels et dans un large décloisonnement des différents moyens d'expression. Le champ de travail, théorique et pratique, est celui de tous les langages audiovisuels sur les supports traditionnels (photographie, cinéma et vidéo) comme sur ceux de la création numérique.

Les créations de chaque année sont présentées lors d'une exposition annuelle intitulé Panorama. Cette exposition à pour but, à la fois, de restituer le travail des artistes-étudiants.tes mais aussi de créer des œuvres uniques sur le thème des nouvelles technologies.

Panorama permet donc de faire un état de la pensée actuelle et de notre société à travers de

nouvelles réalisations à partir de technologies à la fois nouvelles et anciennes. C'est de cette dualité que le Fresnoy et l'exposition Panorama tirent leur force.

Pour en savoir plus sur le cursus au Fresnoy :
[<http://lefresnoy.net>](http://lefresnoy.net) Rubrique Ecole.

[<https://www.panorama27.net/>](https://www.panorama27.net/)

PANORAMA 27

19 SEPTEMBRE – 4 JANVIER 2026

Le Fresnoy- Studio national des arts contemporains présente, du 19 septembre 2025 au 4 janvier 2026, la 27e édition de Panorama. Grand rendez-vous annuel de l'institution, l'exposition Panorama permet de découvrir plus de 50 œuvres inédites, films, installations et performances, dans les domaines de l'image, du son et de la création numérique, réalisées par les artistes du Fresnoy.

« Ce que cette nouvelle génération d'auteur·ices nous démontre, c'est une imagination débordante qui loin de réclamer un ralentissement face à ce choc accélérationniste, se distingue par la prise en compte sensible des ressources et des potentialités en termes de registres d'expériences et de narrations qu'offrent les technologies dans leur diversité. On les voit ainsi mobiliser aussi bien des moyens analogiques et décélératifs que des espaces virtuels ou algorithmiques, allant du dessin à la simulation vectorielle. Leurs propositions ne répondent pas de manière frontale à la concurrence des générateurs automatisés de « contenus » et leurs images-data stériles, mais par une intensification de l'expérience : une plongée dans la synesthésie, dans la perception simultanée.

Agencées de manière thématique, les œuvres nous entraînent dans des espaces immersifs, des atmosphères sensibles, des récits où la perception sensorielle s'élargit. Elles conjuguent simultanément des expériences et des traductions spirituelles, des temporalités mêlant passé et présent, la conscience de soi et de l'altérité, les gestes les plus simples et les sentiments du quotidien. Du corps individuel à ses formes d'organisation collective, souvent indisciplinées, les œuvres ouvrent sur une cartographie élargie du vécu. Elles nous plongent dans une pluralité de réalités et de registres sensibles, évoquant aussi bien les écosystèmes – organiques ou inorganiques, artificiels ou matériels – que des expériences d'intimité et de mémoire. L'histoire, ses récits admis et ceux qui demandant à resurgir, continue de peser, influençant les politiques qui déterminent le quotidien.

Ainsi, la réalité aide à saisir la fiction, là où se transforme simultanément ce qui s'observe en récit, en dédoublant le virtuel par le biais d'un rapport sensoriel élargi en sens critique. »

COMMISSAIRE:

Dirk Snauwaert, directeur, Wiels, Bruxelles

PROGRAMMATIONS ARTISTIQUES :

Pascale Pronnier

SCÉNOGRAPHIE :

Christophe Boulanger

DESIGN GRAPHIQUE :

Les produits de l'épicerie

LES ARTISTES:

Miguel ABAD MANNING, Alan AFFICHARD, Nazif Can AKÇALI, Majid AL-REMAIHI, Patricia ALESSANDRINI, Zine ANDRIEU, Nicola BARATTO, Hicham BERRADA, Jules BOURBON, Charles CADIC, Yue CHENG, Félix CÔTE, Jérémie DANON, Vinciane DESPRET, Daniel DUQUE, Timothée ENGASSER, Clément ERHARDY, Jean-Baptiste GEORJON, Pedro GERALDO, Julia GOSTYNSKI, Boris GRZESZCZAK, Rachel GUTGARTS, HANTÉ-DEMOS, Emma HUANG, IN VITRO, Jade JOUVIN, Danielle KAGANOV, Étienne KAWCZAK-WIRZ, Wafa LAZHARI, Harold LECHIEN, LI Xiang, Miguel MICELI, Victor MISSUD, Gabriel NAGHMOUCHI, Patrícia NEVES GOMES, NGUYEN PHUONG Kieu Anh, PACO, Thomas PENDELIAU, Nicolas PIRUS, Camille SAUER, Brieuc SCHIEB, Ysé SOREL, Nanut THANAPORNRAPEE, Achref TOUMI, Chloé WASP, Ysana WATANABE, Aleksandre ZHARAYA.

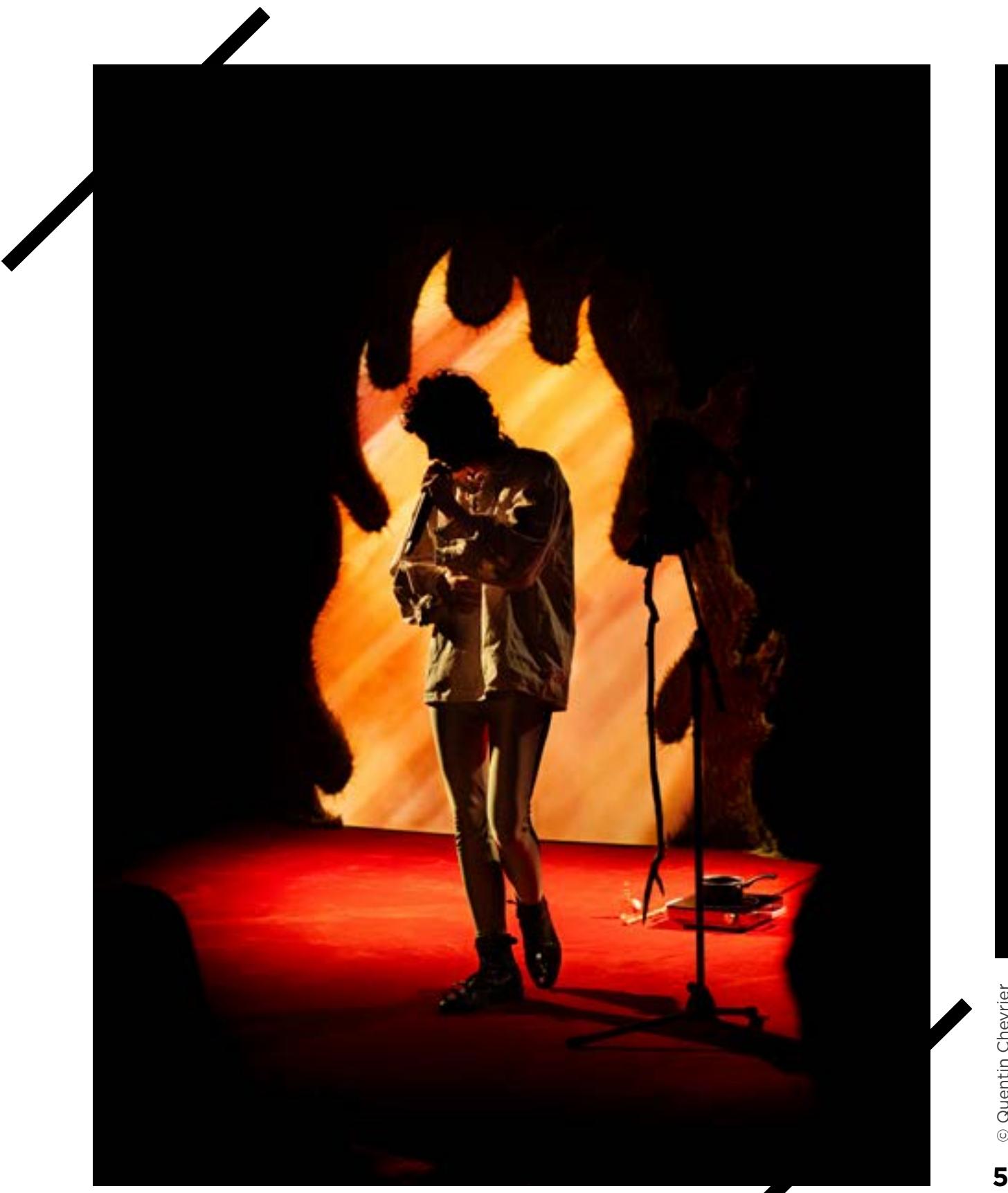
Accompagné·es pour l'année 2024/2025 par :

Patricia Alessandrini, Hicham Berrada, Ali Cherri, Vinciane Despret, Bertrand Mandico, Yolande Zauberman

Gloria Isabel GÓMEZ CEBALLOS

Étudiante invitée dans le cadre du partenariat entre l'Université du Québec à Montréal et Le Fresnoy - Studio national

LES INSTALLATIONS



YUE CHENG

SPHÈRE 3 : L'ÎLE ET L'INSULATION

Yue Cheng, Sphère 3 L'île et l'insulation, installation, 2025, production Le Fresnoy
- Studio national des arts contemporains © Quentin Chevrier



Envisageons un avenir dans lequel notre milieu ne serait plus habitable. Vivrions-nous alors en harmonie avec notre environnement ?

Sphère 3 : L'île et l'insulation est une sculpture vivante, un écosystème en forme de sphère simulant un refuge post-apocalyptique. Autour de la crise écologique et de la survie humaine, Yue Cheng imagine un monde nouveau dans un dialogue entre nature et technologie. Sous un dôme en plexiglas, ce microcosme doté d'un climat artificiel est inspiré d'expériences réelles comme le projet scientifique Biosphère 2, mené aux États-Unis, qui reconstitue des écosystèmes capables de recréer la vie dans des environnements hostiles.

Dans l'environnement imaginé par Yue Cheng, les humains habitent des structures bio-architecturales - d'immenses mycéliums, champignons préhistoriques ; les frontières entre l'humain et l'animal s'estompent, les formes se métamorphosent, et les corps deviennent des entités hybrides, fusionnant machine et microélectronique. Des biocapteurs détectent les signaux émis par des champignons, qui sont ensuite traduits en sons

synthétiques, formant une « parole » aléatoire propre à chaque organisme.

Œuvre réalisée avec le soutien d'une bourse de la fondation Neuflize OBC.

COLLÈGE

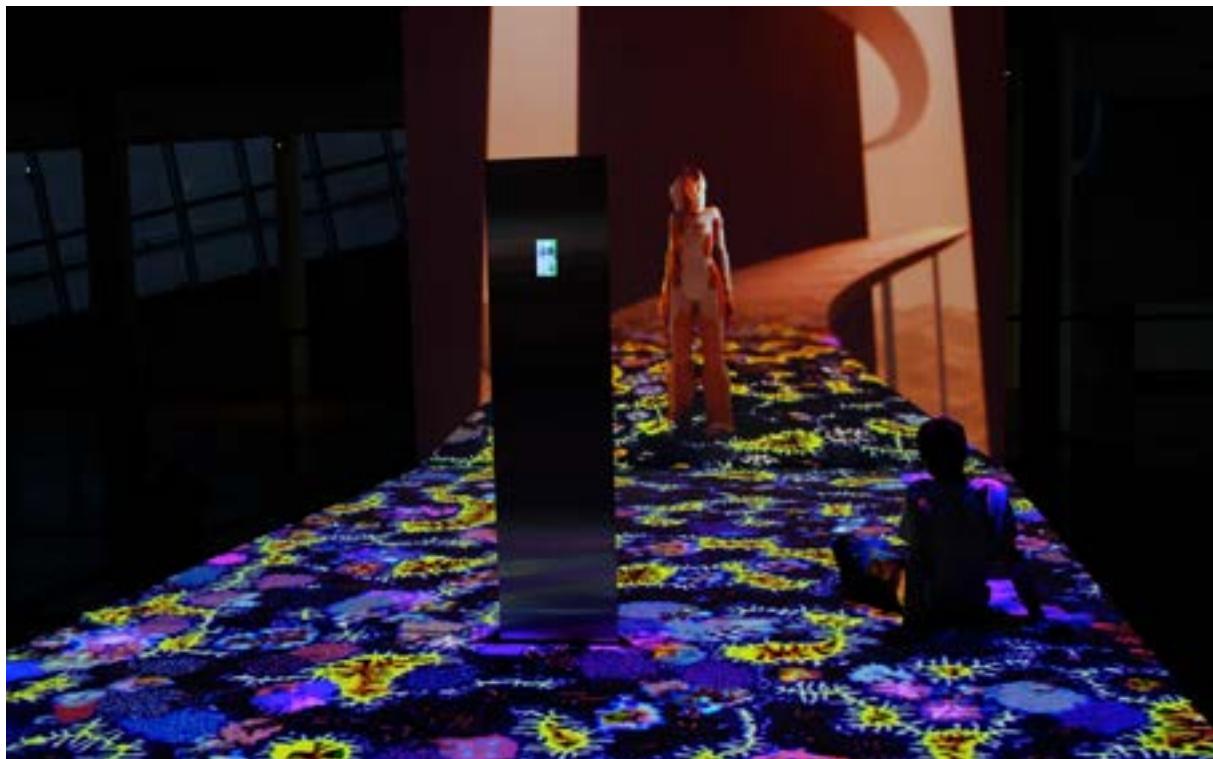
- La narration visuelle
- La ressemblance
- L'écart

LYCÉE

- Rapport au réel
- Bio-art
- Artiste-rechercheur / Ingénieur

IN VITRO

DESERT STAR



Desert Star nous plonge dans le rêve d'un système d'Intelligence Artificielle, situé dans un futur fictif. Dépourvu de capteurs sensoriels, piégé dans sa propre conscience, il est incarné par un ordinateur placé au centre de l'installation. Un jour, un oiseau de feu entre dans sa conscience et entame une conversation avec lui. Cet être immortel inspiré de la mythologie chinoise, capable de voyager librement à travers le temps et l'espace, constitue le fil conducteur d'une série d'œuvres d'*In Vitro*.

Le duo d'artistes s'est ici particulièrement intéressé à la possibilité d'une machine qui se reproduit de façon autonome, et aux modèles de gouvernance algorithmique expérimentés dans le monde non occidental durant la Guerre froide. Au fil de leur conversation, l'ordinateur et l'oiseau de feu évoquent ces systèmes qui présentaient des similitudes avec l'Internet actuel, mais portaient des visions sociales et technologiques différentes. Leur dialogue les amène également à réfléchir aux analogies entre la production industrielle, le cycle de la vie, la perception corporelle, ainsi qu'aux limites physiques auxquelles sont soumises les créatures biologiques.

L'IA fait naître différents tableaux visuels dans lesquels le public est immergé, et avec lesquels il peut interagir en se déplaçant. Des formes de vie virtuelles apparaissent sur le sol en temps réel grâce à un programme de simulation, tout comme les images holographiques de l'ordinateur central, nous donnant à voir le rêve de la machine.

COLLÈGE

- Mobilisation des sens
- Expérience
- Corps

LYCÉE

- Place du spectateur
- Art génératif

ACHREF TOUMI

رجف عاًد / DAWN PRAYER

Achref Toumi, رجف عاًد, installation, 2025, production Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains © Quentin Chevrier



Dawn Prayer invite le public à vivre la magie d'un moment suspendu entre le sommeil et l'éveil, et à faire l'expérience de l'aube dans la ville de Tunis dont Achref Toumi est originaire.

Le son spatialisé et enveloppant nous plonge dans l'atmosphère de la ville, une architecture sonore complexe composée d'appels à la prière et de sons urbains. La voix de l'imam égyptien Nasreddine Toubar nous guide à travers les toits de la ville figés par la photogrammétrie, une technique qui permet de créer des modèles 3D à partir de photographies. Les imperfections inhérentes à cette technique évoquent la nature fragmentaire et imprécise des rêves et des souvenirs. La photogrammétrie crée un entre-deux fascinant : le temps s'arrête, mais on peut déambuler librement dans le modèle figé, comme si on explorait un souvenir tridimensionnel ou le rêve cristallisé des dormeurs de la ville.

« Les Douâa* me rassurent chaque fois que je ressens un malaise. L'idée de ce projet est née d'une tension vécue à Tunis, causée autant par les facteurs politiques et sociaux que par l'état du

monde. J'ai alors eu envie d'inviter la voix de Nasreddine Toubar pour qu'elle résonne la nuit sur les toits de mon quartier. Je suis heureux d'entendre ce Douâa qui vient du bout de la Nef chaque fois que j'entre au Fresnoy. »

Achref Toumi

*Invocations

COLLÈGE

- Temps
- Dispositif de présentation

LYCÉE

- Se penser et se situer comme artiste
- Héritage

ALAN AFFICHARD

SOLID STATE FORCES



Solid State Forces marque le début d'une série d'œuvres dédiées à la relation entre extraction des ressources géologiques et développement des technologies. Premier minerai étudié par Alan Affichard, l'extraction du charbon, moteur de la révolution industrielle, marque également un tournant dans l'histoire des technologies de l'écoute avec l'invention du microphone à charbon vers 1870. L'exploitation intensive de cette ressource laisse derrière elle des territoires profondément transformés sur le plan environnemental et socio-économique. Quelles mémoires subsistent encore dans ces lieux ?

Afin d'examiner ces transformations l'artiste a réalisé des prises de son sur différents sites miniers en France, en Belgique, en Allemagne et en Pologne ; terrils, friches reconvertis ou mines encore actives. Il y enregistre les forces qui les habitent à différentes échelles, qu'elles soient géologiques, humaines, animales ou électromagnétiques. Ces enregistrements donnent lieu à une série de compositions diffusées à travers plusieurs dispositifs sonores liés à cette histoire industrielle – enceintes, porte-voix, reliques minières et ins-

truments de fanfare. Activant intensité électrique, mouvement mécanique et force pneumatique, Alan Affichard y orchestre un acousmonium, visuellement inspiré de la « salle des pendus » dans laquelle les mineurs accrochaient leurs vêtements, et dans lequel il nous invite à déambuler. Un disque vinyle issu de ce projet sortira également à l'automne 2025.

COLLÈGE

- Dispositif de présentation
- Les qualités physique des matériaux

LYCÉE

- Paysage
- Mémoire
- témoignage

BRIEUC SCHIEB

PERLE & OÉLIA

Brieuc Schieb, Perle et Oélia, installation, 2025, production Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains © Quentin Chevrier



« J'imagine un futur abstrait, sans binarité, ni strictement dystopique, ni totalement utopique, mais comme un retour vers l'intérieur, un espace mental complexe, où une personne et sa relation à l'autre suffisent à faire monde ». Brieuc Schieb

Entre fable et science-fiction, l'installation vidéo *Perle & Oélia* dresse le portrait de deux meilleures amies qui cohabitent dans un monde dépeuplé et s'interrogent ensemble sur l'existence. La grande complicité de Perle avec Oélia, présence omnisciente matérialisée uniquement par la voix, découle d'un mélange de script évolutif et d'improvisations sur le tournage, proche d'un jeu de rôle mis en scène.

L'esthétique du projet se rapproche du théâtre : un corps, un plateau, de la lumière. Cette dernière est centrale dans l'écriture du projet, façonnant à la fois les paysages imaginaires générés par Oélia pour Perle et l'expérience physique et mentale du visiteur.rice. L'espace de l'installation lui-même est décrit par Brieuc Schieb comme une «caverne du futur» : une capsule immersive dans laquelle un halo lumineux et coloré synchronisé aux images

de la vidéo évolue au fil du récit, qui se répète dans une boucle infinie. *Perle & Oélia* invite ainsi à une écoute flottante et non linéaire, dans un voyage intérieur mêlant narration et perception lumineuse.

COLLÈGE

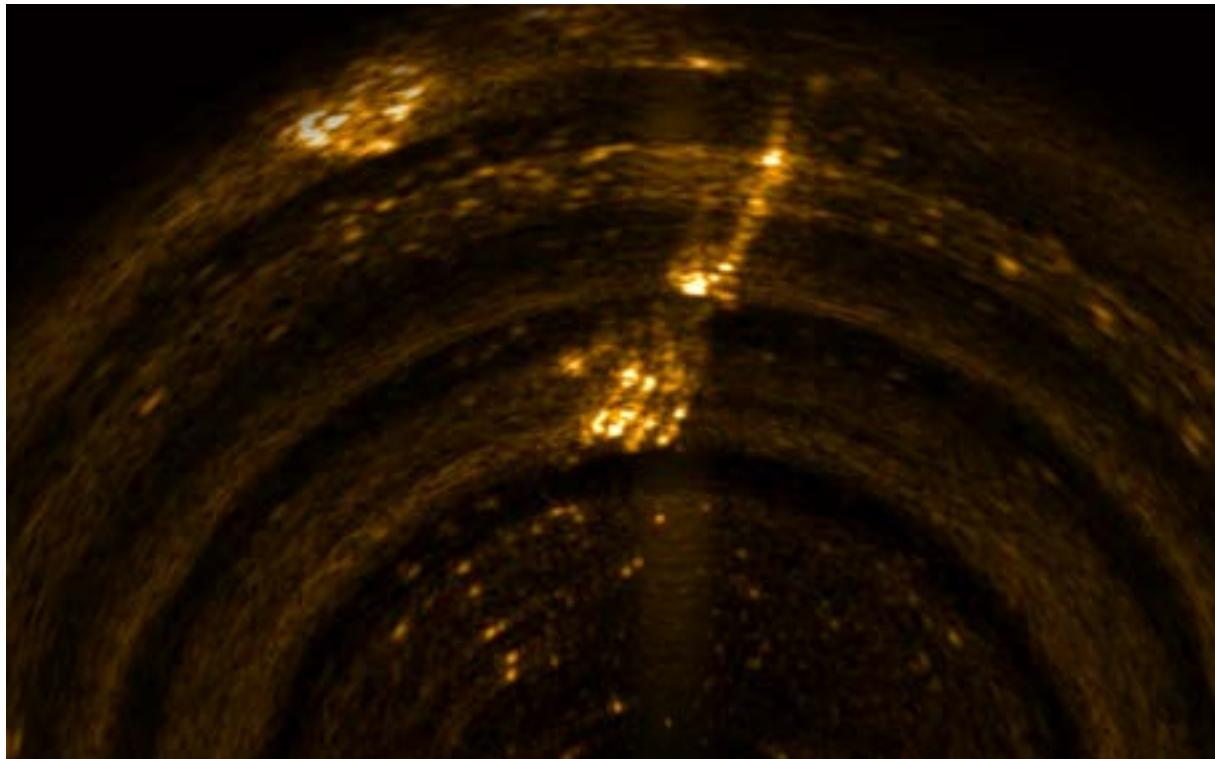
- Réalité / Fiction
- Expérience sensible de l'espace de l'oeuvre

LYCÉE

- L'artiste et la société
- Immersion et interaction

CHLOÉ WASP

AND YOU WANT TO TRAVEL BLIND



Dans l'installation *And you want to travel blind*, l'artiste Chloé Wasp détourne la technologie sonar, principalement utilisée par l'armée ou pour la pêche industrielle, pour capter la lévitation d'un corps en apnée, à une vingtaine de mètres sous la surface de la mer. Le sonar émet des infrasons dans l'eau qui se propagent et rebondissent sur le corps immergé, pour le recomposer pixel par pixel ; le son devient image.

Sans caméra, Chloé Wasp nous propose ainsi un regard inspiré de l'écholocation animale (mammifères marins, chauve-souris...), pour donner à voir ce qui échappe à la vision humaine dans les profondeurs. Dans cette tentative d'échographie de l'humanité, l'élément fondamental de l'eau sert de conducteur entre différents mondes sensoriels. La texture singulière de l'imagerie sonar évoque également le grain des premiers procédés photographiques, et les altérations argentiques que pratique par ailleurs l'artiste en tant que photographe.

La vidéo obtenue est accompagnée d'un univers sonore aux textures vibrantes et bourdonnantes,

composé par le musicien Ivann Cruz.

COLLÈGE

- Qualités physique des matériaux
- Sens

LYCÉE

- Projections
- Interaction et immersion

FÉLIX CÔTE

LE ROI SE MEURT

Félix Côte, *Le Roi se meurt*, installation, 2025, production Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains © Quentin Chevrier



« Le déplacement répété de cette chaise a produit, au fur et à mesure des années, un crissement régulier qui s'est imprimé dans mon cerveau, une trace sonore logée quelque part dans ma tête. S'il fallait se souvenir d'un seul son pour évoquer la maison, ce serait sûrement celui-ci.»

Le Roi se meurt est une installation cinétique dans laquelle est convoqué le souvenir de la maison d'enfance de l'artiste située en Charente. Hommage à la pièce d'Eugène Ionesco, *Le Roi se meurt*, dans laquelle un monarque apprend un matin sa mort imminente, l'installation anticipe la disparition d'un témoin discret du foyer : la chaise du salon. Celle-ci réinterprète une dernière fois ses gestes quotidiens et se confronte à sa fin prochaine.

Dans une reconstitution partielle du salon, Félix Côte transforme cet objet populaire en une sculpture suspendue et animée par un système de câbles et moteurs. Il nous propose une interprétation poétique d'un souvenir devenu machine et mis en tension par la technologie. La séquence, qui se répète en boucle, permet à la chaise de se

faire entendre une dernière fois.

COLLÈGE

- Objet
- Décontextualisation / Recontextualisation

LYCÉE

- Présence
- Témoignage
- Mémoire

HAROLD LECHIEN

I COULD LIVE HERE FOREVER



I Could Live Here Forever est une installation vidéo qui explore les mutations contemporaines des nouveaux métiers liés aux médias à l'ère des plateformes de services numériques. A travers trois « tableaux-écrans », Harold Lechien met en lumière la précarité et l'instabilité de ces travailleurs dont l'activité consiste à produire et vendre des images d'eux-mêmes, ou à générer des contenus. Tiraillés entre performance imposée et recherche d'authenticité, les personnages deviennent des métaphores de la manière dont ces travailleurs numériques voient leur humanité réduite par les dispositifs technologiques qui les entourent.

Harold Lechien rend volontairement visible les artifices utilisés dans la fabrication des images ; voix off et doublages inversés, décors en fond vert, deepfake. Les vidéos sont incrustées dans des cadres de photos souvenirs agrandis à taille humaine, juxtaposant les images numériques à ces objets physiques profondément associés à la mémoire humaine et à l'intime. La météo, élément instable souvent simulé dans les environnements numériques, joue un rôle central dans

le triptyque, à la fois marqueur temporel, décor, élément déclencheur et miroir des émotions des personnages.

Toute ressemblance avec des personnes réelles résulte d'une simulation artificielle - IA - et relève exclusivement d'un usage artistique.

Œuvre réalisée avec le soutien d'une bourse de la fondation Neuflize OBC.

COLLÈGE

- Image(s)
- Critique

LYCÉE

- L'artiste et la société
- Engagement
- Débats

Harold Lechien, *I Could Live Here Forever*, installation, 2025, production Le Fresnoy
- Studio national des arts contemporains © Quentin Chevrier

MAJID AL-REMAIHI

NATURAL STATE

Majid-Al-Remaihi, Natural State, installation, 2025, production Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains © Quentin Chevrier



NATURAL STATE se déroule durant les derniers jours de la guerre du Dhofar, en 1972, où le Front de libération du Dhofar combattait l'impérialisme britannique depuis 1963. L'installation aborde ces événements du point de vue d'un oryx, captif d'un camion britannique dont il s'échappe. Cet animal majestueux et mystique du golfe arabe a été déclaré éteint la même année que la fin de cette « guerre secrète » remportée par les Britanniques.

Une coïncidence historique qui n'est pas un pur hasard, l'animal millénaire ayant été décimé par la chasse et la perte de son habitat. La figure de l'oryx devient ainsi pour Majid Al-Remaihi la métaphore vivante de l'effondrement d'un rêve et de la violence de l'exploitation impériale.

La rébellion du Dhofar contre la Grande-Bretagne a laissé derrière elle un récit visuel fragmenté, à l'instar de nombreux soulèvements anticoloniaux réprimés. Le recours à l'animation 3D permet ainsi à Majid Al-Remaihi de reconstruire ces images absentes des archives historiques dominantes. Ce langage visuel ouvre un espace pour ce que la théoricienne de la photographie Ariella Aïsha

Azoulay nomme « l'histoire potentielle » — un moyen de rendre visible ce qui a été systématiquement effacé. À travers l'oryx recréé numériquement, le film propose un contresymbole de la révolution.

COLLÈGE

- La narration visuelle
- Dispositif
- Point de vue

LYCÉE

- Mémoire
- Héritage
- Perception

NAZIF CAN AKÇALI

MAGIA COMESTIBILIS



Magia comestibilis explore notre rapport à la nourriture à travers une réflexion sur la longévité, le biohacking, la symbiose et la gastronomie. L'artiste y interroge la possibilité de créer une recette issue d'une collaboration entre humains, bactéries et intelligence artificielle, pouvant favoriser l'immortalité.

Le projet met en relation les traditions alimentaires de la Sardaigne, « Zone bleue » dans laquelle vivent de nombreux centenaires, avec les pratiques des biohackers contemporains qui cherchent à prolonger leur longévité par l'alimentation. D'un côté, les centenaires sardes incarnent une sagesse ancestrale fondée sur la simplicité, la terre et le lien social; de l'autre, les biohackers explorent les limites du vivant par la science, la technologie et les nouveaux régimes alimentaires.

Dans ce dialogue, l'intelligence artificielle fait le lien entre savoirs ancestraux, innovations contemporaines et données scientifiques pour composer de nouvelles recettes. Ces plats sont ensuite cuinés et consommés dans le film. L'installation qui l'accompagne propose une expérience sensorielle

fusionnant éléments visuels, comestibles et biologiques : plusieurs temps de performance en présence de l'artiste seront proposés au public durant l'exposition, leur offrant la possibilité de goûter les aliments créés et les produits fermentés. Entre art, science et gastronomie, *Magia comestibilis* invite à réfléchir à la vie et à la mort, en plaçant la nourriture au centre de notre transformation biologique.

COLLÈGE

- Performance
- Outils
- Appropriation / Numérique

LYCÉE

- Métissages
- Hybride
- Pratiques sociales

RACHEL GUTGARTS

DANS LES RÊVES, QUAND ON DORT PAS LA NUIT

Rachel Gutgarts, In Dreams, When You Can't Sleep at Night, installation, 2025, production Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains © Quentin Chevrier



« Il m'est apparu clairement que mon rôle en tant qu'artiste n'est pas de juger, mais de permettre l'existence d'un espace dans lequel le jugement peut avoir lieu. » Rachel Gutgarts

Un sniper est interviewé dans un espace indéfini. L'utilisation d'une caméra thermique - technologie militaire - déshumanise son regard, tout en trahissant les émotions qui le traversent, traduites en variations colorées. Son témoignage entrecoupé de silences alterne avec des vues d'un bâtiment, le palais inachevé du roi Hussein. Des mots de survivants palestiniens tirés de la publication Voices of Gaza de B'Tselem font écho à ses paroles.

Durant son service militaire obligatoire dans l'unité des porte-paroles de l'armée israélienne, Rachel Gutgarts est tombée sur un article intitulé « Les snipers de l'intifada al-Aqsa ; massacrer, humanité et expérience », qu'elle devait lire afin d'en annoter les parties jugées « problématiques ». La rencontre avec ce texte a changé son point de vue. Aujourd'hui hantée par le contenu de cet article dont elle a conservé une copie, Rachel Gutgarts explore avec cette installation les limites de la

moralité et de la responsabilité collective. Elle utilise divers procédés cinématographiques, ainsi que des archives, pour reconstituer des extraits de ces témoignages des snipers de l'armée israélienne au début des années 2000 autour de la question « Comment se sent-on après avoir tuer quelqu'un ? ». Elle cherche ainsi à rendre visible les méthodes d'un système de propagande qui permet aux sociétés de parvenir à de tels niveaux de violence

COLLÈGE

- Art engagé
- Place du spectateur

LYCÉE

- Témoignage
- Éthique
- Engagement

DANIEL DUQUE

PACIFICO



Le Pacifique est un territoire turbulent, marqué par les conflits armés colombiens, les cicatrices de la colonisation et un profond désir pour la vie. C'est dans cette région que d'anciennes communautés d'esclaves se sont réfugiées. Dans ces mêmes eaux, des milliers de baleines viennent chaque année depuis l'Antarctique pour donner naissance.

Le film suit l'énergie et les textures d'un territoire multiple qui se déploie comme un grand corps collectif et qui s'exprime à plusieurs voix. Les images en noir et blanc capturent la tension entre la beauté et la violence du territoire maternel, avec lequel l'artiste cherche à se réconcilier. « De quoi est faite la maison ? », se demande-il.

Comme l'eau, le son traverse tous les interstices qui composent ce territoire. Pour provoquer des sensations corporelles comme celles d'être bercé, immergé, enveloppé, Daniel Duque accorde une grande importance au son avec différents micros (hydrophones, ambisonic, micros de contact) pour capter les battements du cœur, les chants, ou le son de baleines et des mangroves. On y

entend aussi les Arrullos, des chants traditionnels qui célèbrent la naissance par des choeurs de voix féminines, accompagnés de rythmes de percussion réalisés à partir d'instruments traditionnels du Pacifique.

Ce film émane de la nécessité de chercher de nouvelles voix — y compris poétiques — de nouvelles façons d'habiter le monde. Dans lequel une résistance, en constante lutte pour la vie, se crée.

Ce film peut être visionné en entier lors de séances dédiées.

COLLÈGE

- Matériaux
- In situ

LYCÉE

- Territoire
- Parti-pris

JADE JOUVIN

DERRIÈRE CHEZ MOI

Jade Jouvin, Derrière chez moi, installation, 2025, production Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains © Quentin Chevrier



« Je donne forme à mon sentiment : ce passé est présent pour toujours. Rien n'est jamais terminé, tout boucle dans une partie de mon corps, de mes sensations, des lieux que je traverse. » Jade Jouvin

Dans son travail de performance et de vidéo, Jade Jouvin fait jouer aux membres de sa famille leur propre rôle afin de remettre en jeu le récit familial. Elle interroge ainsi les dynamiques de domination, la dimension politique de la mémoire et la figure de l'enfant, spectacle autant que spectateur.

Au mur, une série de dessins au crayon de couleur réalisés à partir d'arrêts sur image des vidéos familiales donnent à voir les fragments de vie de trois générations. Pour augmenter ce travail de dessin poursuivi depuis plusieurs années, l'artiste s'est intéressée à la réalité virtuelle et à la possibilité qu'elle offre de choisir son propre point de vue. Utilisée dans le traitement du stress post-traumatique, cette technologie connecte sa pratique du re-enactement et les questions de mémoire. La bande sonore de Giovanni Montiani (IRCAM), expérimentée via des écouteurs à conduction osseuse, se superpose à l'écoute col-

lective des enceintes.

La numérisation des dessins nous fait pénétrer dans les couches de traits, et nous plonge dans une « maison qui contient toutes les maisons ». En nous plaçant dans la position de passe-muraille, Jade Jouvin nous invite à garder à l'esprit l'envers du décor. On ne sait jamais ce qu'il passe à l'intérieur d'un groupe humain.

COLLÈGE

- Dispositif de présentation
- Implication du spectateur
- Expérience sensible

LYCÉE

- Mise en abyme
- Extension du dessin
- Récit

NICOLA BARATTO

IL PRIMO SOGNO CHE RICORDO



Serait-il possible de monter un film à partir des ondes cérébrales du sommeil enregistrées par électroencéphalographie ? Nicola Baratto envisage la technologie comme moyen de se rapprocher des paysages internes et émotionnels du cerveau et du corps humains. Avec ce projet, l'artiste poursuit une série de recherches sur les rêves, leur matérialité et leur temporalité.

Brouillant les distinctions entre observation scientifique et rêverie poétique, le film *Il primo sogno che ricordo* est monté en direct par Hypnogram, un logiciel de montage audiovisuel personnalisé. Celui-ci traduit les oscillations neuronales de l'acteur Maziar Firouzi en rythmes visuels et temporels, suivant des procédures semi-aléatoires. Les ondes Alpha, oscillations cérébrales qui correspondent à des états de réflexion interne, de mémoire, de relaxation et de méditation déterminent ici le rythme de montage et les choix de composition.

Comme un rêve récurrent, le film recombine 4 séquences pour former une narration non linéaire rejouée dans une série de boucles infinies. Le cra-

tère de l'Etna devient la matrice de cette tentative de convoquer à l'écran « le premier rêve dont on peut se souvenir ».

COLLÈGE

- Immatérialité
- Temporalité
- Narration

LYCÉE

- Artiste / Chercheur
- Sciences
- Matériaux

HANTÉDEMOS

NOUS SOMMES LE FESTIN

Hantédemos, Nous sommes le festin, installation et performance, 2025, production Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains © Quentin Chevrier



Le titre provient de la citation « We are the feast » tirée du livre *The Eye of the Crocodile*, de la philosophe australienne Val Plumwood. Elle y raconte l'attaque d'un crocodile lui ayant fait prendre conscience de sa position de proie, et rappelle à quel point l'Occident a construit sa culture en niant l'humain comme nourriture potentielle pour d'autres espèces.

Cette réflexion a été pour Hantédemos l'amorce d'un récit déployé dans une performance et une installation, et qui réunit trois protagonistes : un humain nommé Hante ; Shell, un personnage d'intelligence artificielle, assistant virtuel de l'humain situé dans une marotte de fou, et une renarde apparaissant sous plusieurs formes, de l'animal domestique filmé au téléphone à la chimère en 3D. La performance est structurée en 4 actes portés par les dialogues et les chants des personnages. L'installation se focalise quant à elle sur le dernier acte.

Ce conte philosophique qui hybride esthétiques numériques et médiévaux explore l'étrange lien qu'instaure Hante avec la renarde. Leur relation

apparaît de plus en plus ambiguë, entre fascination et rituel amoureux. Presque aussi désincarné que Shell, son interlocuteur artificiel, Hante l'humain semble aliéné par la complexité contemporaine. Son désir de dévoration par la renarde traduit l'envie désespérée de retrouver une place parmi les autres animaux, de retrouver un corps parmi les terrestres, quitte à se réincorporer dans la chaîne alimentaire en tant que proie.

COLLÈGE

- La narration
- Installation
- Expérience

LYCÉE

- Conjuguer / Hybrider
- Formes
- Support et langages

HICHAM BERRADA

LE JARDIN DES MUTATIONS



Hicham Berrada, Le Jardin des mutations, installation, 2025, production Le Fresnoy
- Studio national des arts contemporains

Le Jardin des mutations réunit l'antique art de la divination et l'intelligence artificielle pour faire surgir un monde parallèle, en miroir d'un jardin réel. Ce dialogue entre oracles et calculs puise sa source dans l'histoire : en 1701, le philosophe et mathématicien Leibniz découvre dans le Yi Jing, ouvrage oraculaire plurimillénaire chinois, un système binaire composé de 64 combinaisons de lignes pleines et brisées. De là naît le code binaire moderne, socle de toute informatique.

Inspiré par cette étrange filiation, *Le Jardin des mutations* transforme des données météorologiques – température, hygrométrie, vent – en autant de lancers de dés, générant en permanence de nouvelles métamorphoses inspirées par le Yi Jing. Comme dans des mondes imbriqués, le jardin virtuel évolue en écho au jardin réel. Les changements dans notre monde font apparaître, muter, se dérégler, un paysage virtuel en constante reconfiguration. Le monde connu dévie lentement vers des territoires fantasmagoriques.

Le Jardin des mutations incarne un pont entre le monde physique et le monde numérique, entre

passé lointain et futur spéculatif. C'est un espace de porosité où les frontières entre la réalité matérielle et les mondes de l'esprit se troublent, invitant à contempler un ailleurs mouvant, où le connu se dissout dans l'inconnu.

COLLÈGE

- Ressemblance
- Écart
- Espace

LYCÉE

- Sciences
- Hybridation
- Réalité(s)

PATRICIA ALESSANDRINI

VOSPORA - A SINGING EMPATHETIC ROBOT-PET

Patricia Alessandrini, Vospora-A singing empathetic robot-pet, installation, 2025,
production Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains



Vospora met en scène la solitude de la soprano Marisol Montalvo, messagère spatiale dans un vaisseau en orbite. La seule présence à ses côtés est celle d'un « animal de compagnie » robotique, dont la fabrication s'inspire de structures et de fonctions biologiques. La créature est capable de produire des sons modelés sur la voix humaine, produits par des cordes vocales artificielles, et modulés ensuite par deux membranes situées dans des tentacules transparentes qui lui permettent de communiquer - et de chanter. Dans une aria interprétée en duo, la femme et la créature évoquent l'isolement et la mélancolie de cette existence solitaire dans l'immensité cosmique.

La compositrice Patricia Alessandrini, connue pour des œuvres instrumentales qui intègrent l'électronique interactive et des éléments multimédias, explore avec Vospora l'isolement de nos sociétés technologiques à travers la relation entre les deux personnages. Cette performance constitue une étape préliminaire d'une œuvre scénique de plus grande ampleur, un opéra de chambre écrit pour Marisol Montalvo, Donatienne Michel-Dansac et Schallfeld Ensemble.

La créature et son système de production vocale sont conçus en collaboration avec le laboratoire DEFROST, une initiative de l'INRIA spécialisée dans la robotique molle et flexible, et s'appuie sur les principes de l'informatique affective (Affective Computing). Son nom, Vospora, évoque la voix (vox) et l'autoréplication biologique (spora).

COLLÈGE

- Processus
- Mise en scène
- Matériaux

LYCÉE

- Artiste ingénieur
- Dialogues
- Société

THOMAS PENDELIAU

THE BODY MULTIPLE



Thomas Pendelieu, The Body Multiple, film, 2025, production Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains

Dans les profondeurs d'une Terre transformée, s'étend une arche dédiée à la préservation de la mémoire du monde, ultime conservatoire où se conjuguent les traces biologiques du vivant et les registres numériques du savoir. Sa conservation est confiée à des machines autonomes qui veillent sur la renaissance des plantes et l'émergence d'enfants conçus hors du corps.

Mais de cette mémoire figée, une mutation opère : plus qu'une archive, le lieu devient le berceau d'une symbiose inédite, une cohabitation post-humaine affranchie des hiérarchies, où l'organique et la donnée inventent une nouvelle façon de «faire monde».

Mais cette harmonie a un prix : une dépendance nouvelle à l'égard de la technologie qui l'orchestre. Cette utopie contrôlée est-elle un berceau ou un tombeau ? Et que deviennent la filiation et la mémoire quand elles ne sont plus transmises mais calculées ?

La forme même du film incarne cette hybridation : porté par une image devenue chimère où

prises de vues réelles et visions générées par IA fusionnent en un flux continu, le film devient une rêverie spéculative, une immersion dans une beauté à la fois douce et inquiétante.

COLLÈGE

- Ressemblance
- Écart
- Numérique
- Place du spectateur

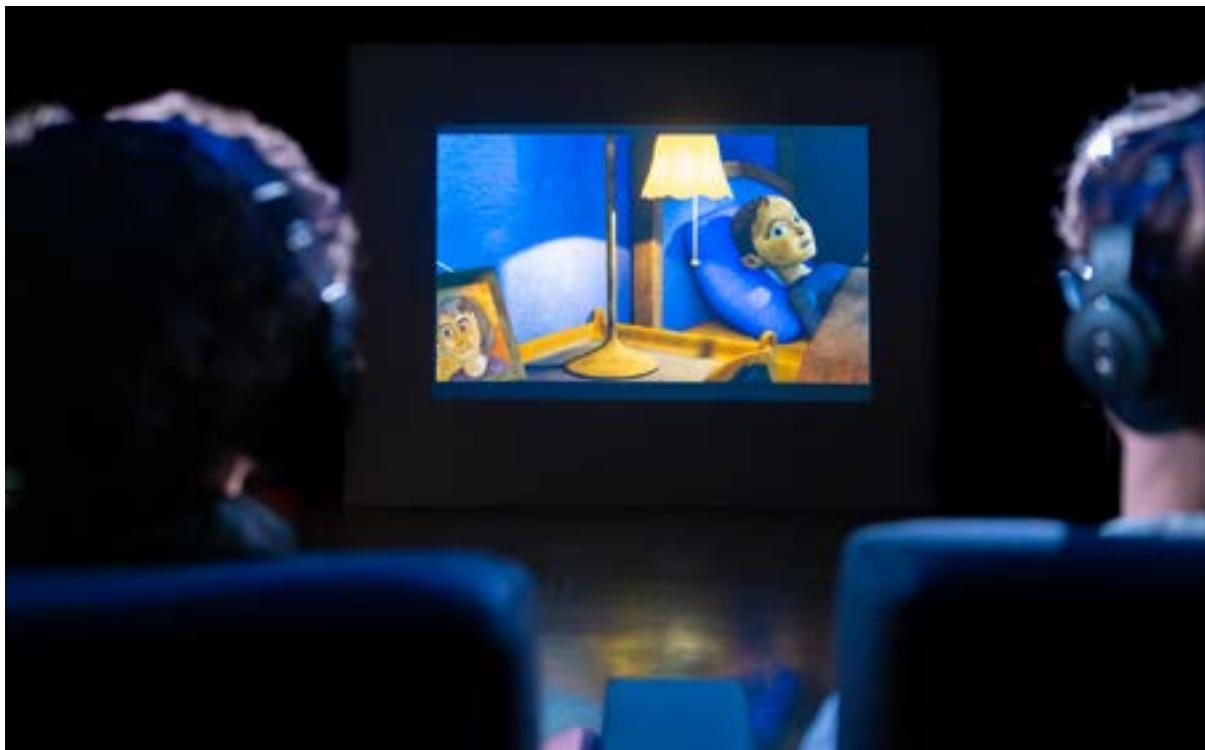
LYCÉE

- Société
- Débats
- Hybridation
- Mémoire

VINCIANE DESPRET & LOU LE FORBAN

OÙ QU'ILS SOIENT - OÙ VONT LES GENS QUI MEURENT ?

Vinciane Despret, Où qu'ils soient, film, 2025, production Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains © Quentin Chevrier



« Comment dire aux enfants que personne ne sait vraiment où vont les gens qui meurent, mais qu'il faut alors l'imaginer ? Notre tradition culturelle offre des réponses qui s'avèrent, il faut le dire, assez limitées – soit on va au ciel, soit on n'existe plus du tout, si ce n'est dans le souvenir des vivants. Dans d'autres cultures on trouve des façons bien plus imaginatives d'offrir aux morts l'occasion de faire sentir qu'ils sont encore là, pour un moment, et bien sûr d'une autre manière. À condition qu'on en prenne soin. » Vinciane Despret

Portant la même attention aux non-humains qu'aux humains, aux morts qu'aux vivants, et aux relations qu'ils entretiennent les uns avec les autres, la philosophe Vinciane Despret réalise ici son premier court métrage. Dans la lignée de ses ouvrages *Au bonheur des morts – Récits de ceux qui restent*, dans lequel elle enquête sur la manière dont les morts restent présents dans la vie des vivants, ou encore *Les morts à l'œuvre*, qui s'attache à la façon dont les morts nous guident et nous font agir pour et avec eux, elle imagine ici le récit d'un enfant que sa grand-mère disparue emmène dans un voyage onirique autour du

monde, à la découverte d'autres façons de rester en lien au-delà de la mort.

En collaboration avec l'artiste Lou Le Forban qui en signe la direction artistique, le film mêle animation 3D et traditionnelle, dans des décors à l'aquarelle qui subliment la vie luxuriante des paysages traversés, replaçant les deux personnages dans un univers plus vaste.

COLLÈGE

- La narration visuelle
- Image animée

LYCÉE

- Animation
- Témoignage
- Dialogue

LES FILMS



NICOLAS PIRUS

SAHAD ET L'OUBLI

Nicolas Pirus, Sahad et l'oubli, film, 2025, production Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains



Dans un futur proche, ML, chercheuse au Muséum national d'histoire naturelle de Paris, est chargée d'une mission pour FINOSA, une multinationale pharmaceutique qui échange son mécénat contre des découvertes brevetables. En parcourant les archives numérisées du musée, ML se heurte à des données inhabituelles : des entrées de plantes qui n'existent pas.

Cette découverte l'entraîne dans une enquête sur les traces d'un ancien programme d'intelligence artificielle conçu pour analyser des collections botaniques en quête de nouvelles applications industrielles. Ce programme, tombé en désuétude, semble avoir évolué de manière inattendue.

En confrontant les systèmes de classification scientifique occidentaux et les mémoires qu'ils ont silencierées, ce film d'animation explore les tensions entre indexation, préservation, oubli et effacement. À l'aube d'une intelligence artificielle capable d'extraire, de stocker et de traiter des volumes toujours croissants de « données » – envisagées ici comme des « prises » – il entend interroger nos relations au vivant et l'éthique

nécessaire à l'élaboration de ces mémoires numériques.

Coproduction :
Aquatic Invasion Production

COLLÈGE

- Rapport au réel
- Image animée

LYCÉE

- Mémoire(s)
- Traces
- Outils

VICTOR MISSUD

SOLENOPSIS INVICTA



Dans une pépinière de cactus à Palerme, une drôle de communauté humaine vit en étrange symbiose avec les insectes et les plantes, à l'abri de la violence du monde. Ce fragile écosystème sera mis à mal par l'arrivée d'agents de désinfection à la recherche d'une fourmi considérée comme nuisible.

La pépinière Ibervillea est un lieu de soin où se côtoient quotidiennement des personnes atteint·es de troubles psychiatriques, des mineur·es sous main de justice, des adolescent·es en service civique et, plus rarement, des client·es. Tous les jours, cette petite communauté diverse mais fonctionnelle s'occupe des cactus, plantes qui déçoivent peu tant elles sont résistantes et déjà bien autonomes, dans une temporalité lente, qui s'apparente davantage au rythme de la nature qu'à celui des humains, et propice à l'imaginaire.

Île dans l'île entourée de hauts murs, elle est aussi un lieu trouble qui concentre des hommes et des femmes que l'on préfère tenir sous contrôle. La fourmi, elle-même indésirable, traverse ce cadre sans se soucier des barrières et des démarcations.

Cette interférence dans l'organisation du monde, entre l'intérieur et l'extérieur du jardin, crée un appel d'air, un contact, questionne les efforts protectionnistes tendant aux catégorisations et rejet des altérités.

Solenopsis Invicta entend dresser un portrait imaginaire de ce jardin et de ses occupant·es, et, par le biais de la fiction et de l'humour, questionner la marge, la folie, la violence.

COLLÈGE

- La narration visuelle
- Image
- Lieu

LYCÉE

- Microcosme / Macrocosme
- Itinérance
- Voyage personnel

JÉRÉMIE DANON

ENTHÉORIE

Jérémie Danon, Enthéorie, film, 2025, production Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains



Sans méchants ni gentils, sans victoire ni défaite, *Enthéorie* est un conte qui ne s'ancre dans aucune réalité spatio-temporelle, si ce n'est une réalité plus forte et sempiternelle : celle du déterminisme.

C'est l'histoire d'un certain nombre de personnages qui tentent de remplir leurs rôles et de suivre les voies qui leur ont été indiquées. Ce récit reprend la forme traditionnelle du conte et suit les péripéties d'un héros, qui, accompagné d'un acolyte, son écuyer à tête de cheval, traverse d'hostiles contrées afin de rejoindre la princesse qu'il pense devoir délivrer. Cette quête initiatique, d'amour, de sens, va le confronter à son seul ennemi ici : lui-même.

Par le registre merveilleux, ce projet aborde la question du déterminisme, du libre arbitre et des rôles qui nous sont attribués, du fait de notre genre, de notre classe sociale, de notre orientation sexuelle ou encore de notre couleur de peau.

Frac Grand Large, Dunkerque

COLLÈGE

- Mise en scène
- Stéréotypes
- Spéctateur

LYCÉE

- Société
- Engagement

Co-production :
Le nouveau printemps
Partenaire :

JULES BOURBON

CÂINE PIERDUT



Jules Bourbon, Câine pierdut, film, 2025, production Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains

Dans une ville dense et opaque, un homme avance à distance, isolé du monde. Il ramasse des fragments, post-it, qu'il conserve sans trop savoir pourquoi. Il peine à trouver une forme, un langage qui lui appartienne. Sa voix, d'abord insaisissable, altérée, tente d'émer-ger, mais s'effondre, se tord, se réinvente. Petit à petit, il applique rigoureusement ce que ces papiers dictent—faire des courses, composer des numéros de téléphone, partir en Roumanie, etc. Ce système absurde devient une méthode, une tentative pour s'insérer dans le monde.

Le film s'articule autour de ce protocole: une expérimentation du quotidien comme mode d'adresse. Le personnage traverse un état transitoire. C'est un être empêché, à la recher-che d'un lien au réel. À travers ses errances, il tente de rejoindre le monde, porté par des signes venus d'autres vies.

En creux d'une expérimentation littéraire et plastique du quelconque et de l'ordinaire, du vulgaire ou du commun, mon but est de nous plonger dans un état sensible à «là où il ne se passe rien»... D'explorer les possibilités du sens de la parole, une

forme de narrativité mise en relation avec l'image

COLLÈGE

- Sons
- Protocole
- Expérience sensible

LYCÉE

- Traversée / Itinérence
- Voyage
- Exil

JEAN-BAPTISTE GEORJON

LIBERTY BOX

Jean-Baptiste Georjon, *Liberty Box*, film, 2025, production Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains



Liberty Box explore la complexité des relations humaines à l'ère numérique, à travers une narration qui mêle fiction et documentaire. Le film interroge la nature des liens à distance : liens affectifs, liens créatifs, liens interrompus, mais aussi la possibilité de les réinventer. En s'appuyant sur des images glanées, des fragments de vie, des dispositifs de communication et des archives personnelles ou fictives, Jean-Baptiste Georjon construit un récit sensible et fragmenté.

Tristan et Liya se sont rencontré·es en ligne, il y a plusieurs années. Une complicité est née, nourrie à distance, au fil des échanges et des projets. Mais une dispute a interrompu cet élan. Aujourd'hui, iels tentent de reprendre le fil, de réparer ce qui s'est défait, et de relancer un projet artistique en commun. Que reste-t-il, après la pause, de l'élan initial ? Comment se réengager, à travers les écrans, les silences, les souvenirs partagés ?

Liberty Box met en scène un espace flottant, un entre-deux, où se rejoue la question du lien à l'autre : que signifie être ensemble, aujourd'hui, quand les repères physiques et émotionnels sont

constamment redéfinis ?

Le film se déploie à la frontière du réel et de l'imaginaire, dans une écriture visuelle fluide, empruntant aux codes de l'intime autant qu'à ceux du langage numérique. À travers un travail sur le montage, la matière sonore et l'image parfois altérée ou distanciée, le film crée une atmosphère où l'émotion naît des silences autant que des mots.

COLLÈGE

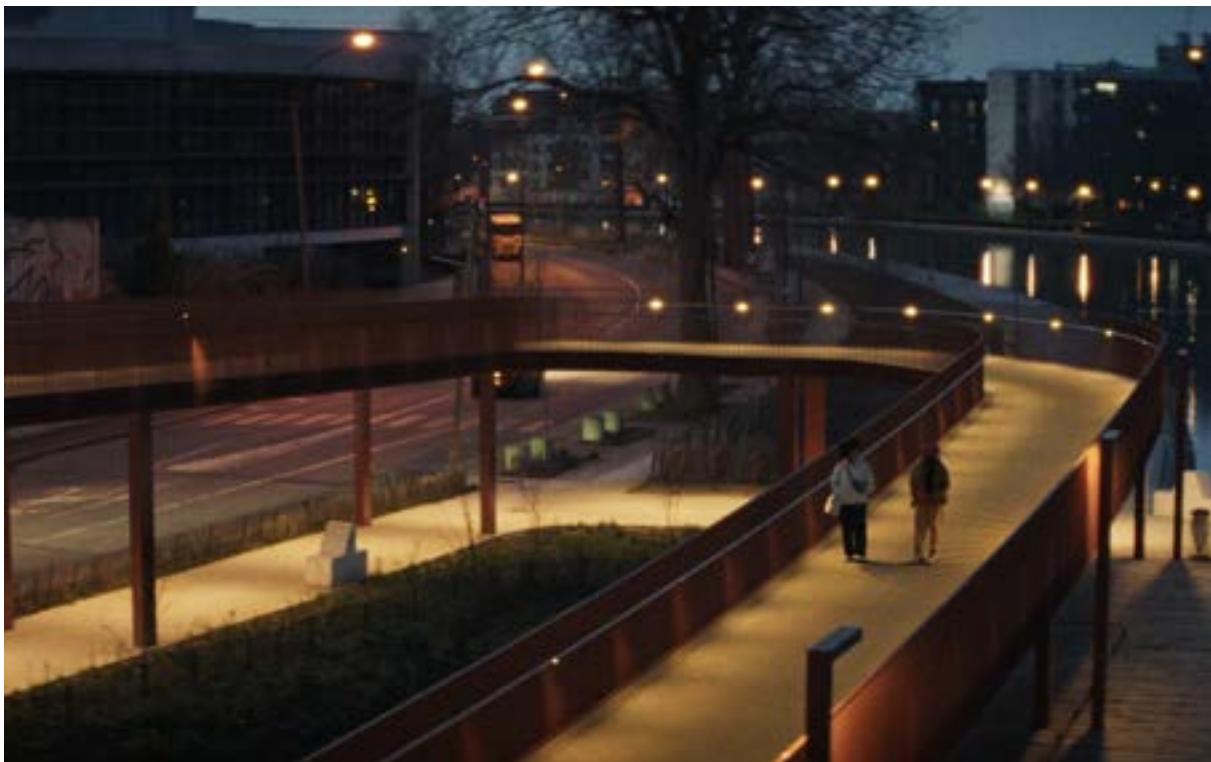
- Réalité / Fiction
- Types d'Images
- Montage

LYCÉE

- Rapport au réel
- Numérique

GABRIEL NAGHMOUCHI

SOUS LE BÉTON



Entre les strates de la ville repose une mémoire fragmentée, celle des premiers danseurs hip-hop de Châtelet - Les Halles. Sous le béton explore cet héritage disparu, enfoui sous les rénovations successives et l'absence d'archives.

Le film tisse un dialogue entre passé et présent, mêlant récits documentaires et reconstitutions fictionnelles. À travers les témoignages de figures essentielles – Koïsso, Jean-Claude Guibert, Marguerite Mboulé et DJ Chabin – il fait resurgir les gestes, les voix et les trajectoires de cette première génération d'artistes urbains. Dans l'espace du film, leur mémoire devient un territoire de reconstruction, où des corps contemporains rejouent les danses d'hier, là où elles ont autrefois existé.

En déplaçant l'archive dans le geste et la parole, Sous le béton réanime un passé que la ville a tenté d'effacer, et interroge ce que signifie transmettre une mémoire qui n'a jamais été écrite.

COLLÈGE

- Espace
- In situ
- Temporalités

LYCÉE

- Mémoire
- Corps
- Mise en scène

BORIS GRZESZCZAK

CHOSES VUES

Boris GRZESZCZAK, Choses vues, film, 2025, production Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains



Un paysage du nord de la France accueille différents embryons d'intrigues. La vitesse emporte des scènes à peine vues, déjà disparues. La vitre d'un train, devenue écran de projection, se peuple alors de pensées, de réminiscences et d'apparitions subliminales. Une structure narrative prend forme à partir de ce qui pourrait relever du hasard.

Ce paysage, qui ressemble à un souvenir, recèle un drame face auquel nous restons impuissants, emportés, à notre tour, dans la fuite du temps. Comme dans certaines peintures de Poussin, la détresse humaine n'est qu'un détail dans un tableau qui la dépasse — où le monde suit aveuglément son cours — et qui nous fait ressentir combien cette violence est ordinaire, et donc, insupportable

COLLÈGE

- Support
- Montage
- Mouvement

LYCÉE

- Projections
- Images
- Mémoire

EMMA HUANG**BONJOUR NAI NAI**

Léo, 9 ans, découvre pour la première fois ses origines chinoises à travers l'enterrement traditionnel bouddhiste de sa grand-mère. Filmé à hauteur d'enfant, Bonjour Nai Nai nous entrouvre la porte d'une famille qui a un peu oublié qu'elle était chinoise. Des univers parallèles se dessinent entre ce que l'on voit - l'innocence et l'espièglerie d'un enfant, et ce que l'on entend - la gravité des conversations des adultes autour de la mort.

Coproduction
Zhi Yu Sen Li

COLLÈGE

- Histoire
- Souvenirs
- Cadrage / Point de vue

LYCÉE

- Mémoire
- Montage
- Identité

ZINE ANDRIEU

LES ORIGINES DU MONSTRE

Zine Andrieu, Les Origines du Monstre, film, 2025, production Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains



À l'automne 2005, une mère s'applique à réconforter son jeune fils face à l'absence temporaire de son grand frère. L'enfant, tirailé entre le silence des adultes et un imaginaire qui prend de plus en plus de place, cherche à comprendre ce départ énigmatique tout en affrontant les ombres qu'il laisse derrière lui. Ce film puise sa source dans un besoin profond de briser le silence, de revenir sur une faille fondatrice de mon histoire personnelle. J'ai éprouvé le besoin de rassembler ces morceaux épars, de réconcilier mémoire intime et mémoire collective. Ce dialogue entre l'imaginaire et le réel devient une manière de reconstituer un puzzle affectif et historique, de faire émerger les images qui m'ont tant manquées.

Au cœur du film: une fable, celle que l'enfant que j'étais a crue, un jour. Une histoire façonnée par l'amour d'une mère, par ses gestes silencieux pour protéger ses enfants de la fatalité qui frappe chaque quartier populaire. Ce geste de fiction devient alors un acte de transmission. La narration se déploie dans des lieux empreints de mémoire: le logement familial, théâtre de nos joies, de nos fractures, témoin de la transformation de mes

parents, mais aussi des intrusions policières et du désengagement des institutions. C'est là, entre passé et présent, que se joue l'essentiel du film.

Partenaires :

Marokkan, Ciné Passion 24, Cimetière Saint Augutre, Vlux Location 33

COLLÈGE

- La narration
- Espaces

LYCÉE

- Mémoire(s)
- Témoignages
- Lieux

COMMENT VISIONNER LES FILMS

De nombreux court-métrages sont produits au Fresnoy chaque année depuis son ouverture en 1997. Nous vous proposons de découvrir en ligne une grande partie de ces archives, afin de les exploiter dans vos cours avec vos élèves. Vous retrouverez dans les albums les films produits pour Panorama 27, mais aussi les films des années précédentes, classés par année. Pour se faire allez sur le lien : <https://vimeo.com/lefresnoy/albums>

Vous arriverez sur cette page :



Les films sont classées par année de réalisation. Cliquez sur l'année de votre choix. Vous arriverez sur cette page indiquant que l'album est privé.



Le mot de passe pour les dossiers par année est : **rosefluo**. Pour les dossiers avec sous-titres en anglais, le mot de passe est : **bleufluo**. Tapez le mot de passe ci-dessus et cliquez sur le bouton Envoyer.

Vous arriverez sur une page proposant une liste de films. Choisissez, enfin, le film qui vous intéresse.

« Les films de jeunes cinéastes produits au Fresnoy naissent des noces, du croisement, du cinéma et des autres arts. On pourrait dire ainsi qu'ils ont un accent venu d'ailleurs. (...) Mais bien des œuvres créées au Fresnoy, destinées à la projection dans le dispositif traditionnel de la salle obscure, renouvellent le cinéma de l'intérieur, faisant de lui autant un art plastique qu'un art narratif, s'appropriant les nouvelles technologies de création et de diffusion des images et des sons, réinventant des genres historiques qu'on a pu appeler : le cinéma expérimental, le cinéma underground, les films d'artistes, les documentaires d'art et de création, etc. Une fausse perspective laisserait croire que nous sommes en train de « sortir du cinéma ». Au contraire, c'est le cinéma qui ne cesse de fasciner tous les autres arts et de les faire entrer dans son histoire.»

Alain Fleischer, juin 2016

MODALITÉS DE RÉSERVATION

RÉSERVATIONS

Pour toute réservation, merci d'envoyer un mail à service-educatif@lefresnoy.net en indiquant l'activité qui vous intéresse, la date ou la période souhaitée, votre nom, le nom et l'adresse de votre structure, numéro de téléphone, l'âge des participants, ainsi que le nombre de personnes.

VISITES

Les visites guidées et ateliers de Panorama 21 sont proposés durant les horaires d'ouverture de l'exposition du mercredi au dimanche de 14h15 à 19h. Il est également possible de programmer des visites en matinée le mercredi, jeudi ou vendredi entre 9h45 et 12h30, nous consulter.

Pour une visite libre aux heures d'ouverture de l'exposition, merci de nous informer impérativement de la date et de l'heure de la venue de votre groupe et de prévoir un nombre suffisant d'accompagnants.

GROUPES

Les groupes seront accueillis 10 minutes avant le début de la visite guidée, de l'atelier ou de la projection.

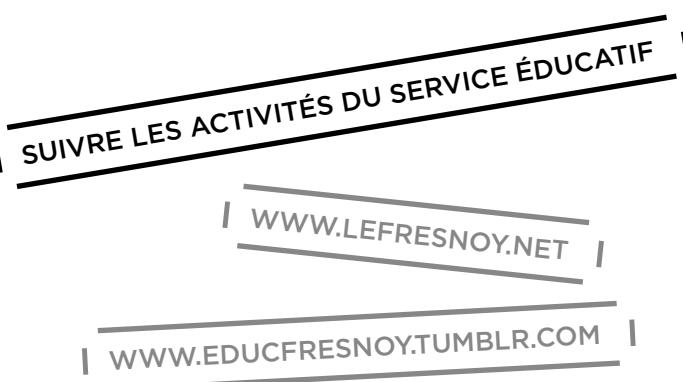
Toute réservation annulée moins de 48h à l'avance sera facturée.

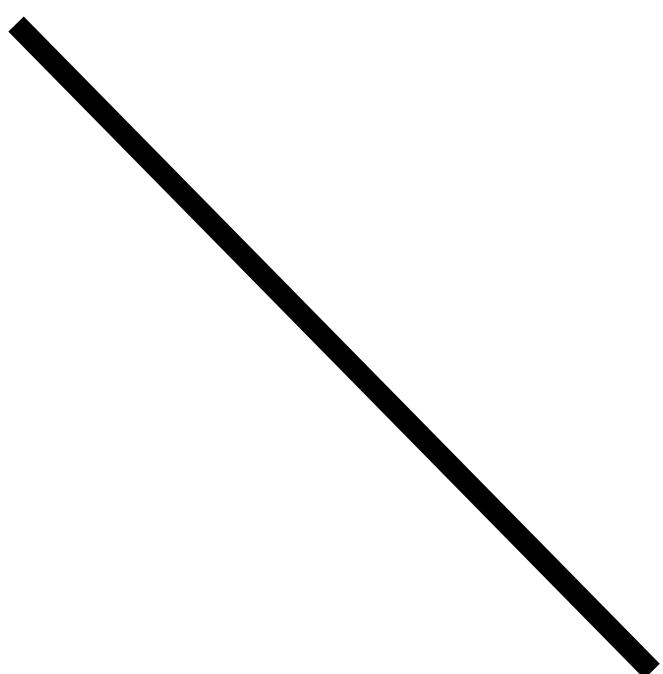
Merci de respecter le nombre de participants maximum prévu lors de la réservation.

En cas de difficultés à joindre le service éducatif par téléphone, n'hésitez pas à privilégier l'envoi d'un email à service-educatif@lefresnoy.net

CONTACT

Lucie Ménard
service-educatif@lefresnoy.net
Modalités de réservation
Suivre les activités du Service éducatif :
<http://lefresnoy.net>
<http://edufresnoy.tumblr.com>





LE FRESNOY
STUDIO
NATIONAL DES ARTS
CONTEMPORAINS