

QUINZAINE
DES RÉALISATEURS
Société des réalisateurs de films
CANNES 2019

GO WHERE YOU LOOK!
FALLING OFF SNOW MOUNTAIN

LAURIE ANDERSON HSIN-CHIEN HUANG

THREE VR INSTALLATIONS

ALOFT / CHALKROOM / TO THE MOON

AU SUQUET DES ART(ISTE)S

15 - 25 MAI 2019

7 RUE SAINT DIZIER
CANNES
ENTRÉE LIBRE

MARDI → VENDREDI 13H → 17H
SAMEDI, DIMANCHE
10H → 13H ET 14H → 18H

UNE EXPOSITION
MAIRIE DE CANNES



Le SUQUET DES

ART(ISTE)S

france.tv



Dossier de presse



Go Where You Look!

Falling Off Snow Mountain

Aloft / Chalkroom / To the Moon

Trois installations en réalité virtuelle de

Laurie Anderson
&
Hsin-Chien Huang

Le « Suquet des Art(iste)s »
7 Rue Saint-Dizier, 06400 Cannes

du 15 au 25 Mai

entrée libre
dans la limite des places disponibles

Edito

«Laurie Anderson est une musicienne, réalisatrice, écrivaine, artiste multidisciplinaire, pionnière de l'art numérique et finalement storyteller au sens le plus ouvert du terme, classique et contemporain à la fois.

En 1987 elle lie son histoire à celle de la Quinzaine des Réalisateur·e·s en y présentant sa première réalisation, Home of the Brave, film-concert devenu culte. C'est donc tout naturellement que la Quinzaine a souhaité l'inviter cette année à présenter une nouvelle forme de son exploration du storytelling : l'ensemble de ses récentes réalisations en réalité virtuelle, qu'elle cosigne avec le créateur en nouveaux médias, Hsin-Chien Huang.

***Aloft, Chalkroom et To the Moon**, les trois œuvres aux passerelles évidentes et aux expérimentations complémentaires, réalisées depuis 2016 et présentées ensemble pour la première fois, offrent au spectateur une image complète de leur recherche dans ces nouveaux territoires narratifs.*

Les dimensions sensorielles, poétiques et technologiques de ces trois œuvres s'imbriquent intimement et proposent de nouvelles formes de récit en amplifiant l'expérience cinématographique. C'est cette approche singulière de la réalité virtuelle, comme nouvelle pratique d'un auteur, que la Quinzaine des Réalisateur·e·s a souhaité mettre en avant et saluer.

La trajectoire artistique de Laurie Anderson est particulièrement représentative de l'esprit d'exploration de la Quinzaine des Réalisateur·e·s et de cette 51^e édition qui se veut à la fois observatoire et laboratoire de l'évolution de la narration par les images en mouvement et chambre d'échos de toutes les formes de création dans ce domaine».

Paolo Moretti

Laurie Anderson

Laurie Anderson est l'une des artistes avant-gardistes américaines les plus renommées et audacieuses. Plus connue pour ses performances multimédia, son usage novateur des technologies et ses récits à la première personne, cette écrivaine, réalisatrice, plasticienne et chanteuse est l'auteur d'œuvres révolutionnaires dans les domaines de l'art, du théâtre et de la musique expérimentale. Sa carrière musicale, lancée par "*O Superman*" en 1981, est jalonnée de nombreux disques sortis chez Warner Records, parmi lesquels "*Big Science*" (1982), la bande originale de son long métrage "*Home of the Brave*" (1986), "*Strange Angels*" (1989), "*Life on a String*" (2001), "*Homeland*" (2008) et "*Landfall*" (2018) sorti chez Nonesuch, qui a reçu en 2019 le Grammy Award de la meilleure prestation d'un ensemble de musique de chambre.

En 2002, Laurie Anderson a été la première artiste en résidence à la NASA, donnant lieu en 2004 à sa performance solo "*The End of the Moon*", la deuxième d'une série de trois récits-performances, avec "*Happiness*" (2001) et "*Dirtday*" (2012), pour lesquels elle a tourné dans le monde entier.

Anderson a publié huit livres, dont le plus récent, "*All the Things I Lost in the Flood*" (Rizzoli), est une série d'essais sur les images, le langage et les codes.

Parmi ses films, on compte de nombreux clips musicaux et installations, ainsi que *Home of the Brave* en 1986 (présenté à la Quinzaine des Réalistes), *Carmen* (1992), *Hidden Inside Mountains* (2005) et le documentaire *Heart of a Dog* (2015), en sélection officielle aux festivals de Venise et Toronto en 2015.



Laurie Anderson : photo par Ebru Yildiz

En 2017, Laurie Anderson se joint à quatre autres artistes pour inaugurer une exposition d'œuvres en alternance sur une durée de 15 ans, au Musée d'art contemporain du Massachusetts. Elle y exposera des œuvres appartenant à ses archives ainsi que des inédits. Le premier cycle d'exposition comprend ses collaborations de réalité virtuelle avec Hsin-Chien Huang, *Chalkroom* et *Aloft*. *Chalkroom* a été présenté dans des festivals de cinéma aux quatre coins du monde, comme la Mostra de Venise où il a remporté le prix de la "meilleure expérience VR" sous son titre italien, "La Camera Insabbiata". Cette œuvre et leurs autres collaborations, *Aloft* et *To the Moon*, seront présentées lors du Festival de Cannes 2019, réunies sous le titre "Go Where You Go!". Les œuvres de Laurie Anderson feront l'objet d'une exposition majeure au musée Hirshhorn à Washington en 2020, tandis que l'artiste travaille avec Hsin-Chien Huang sur une nouvelle œuvre ambitieuse pour le Festival international de Manchester.

Hsin-Chien Huang

Hsin-Chien Huang est un créateur en nouveaux médias ayant exercé dans les domaines de l'art, du design, de l'ingénierie et du divertissement numérique. Son œuvre explore l'utilisation de technologies de pointe dans l'art, la littérature, le design et l'art-performance. Ses projets sont souvent caractérisés par une interactivité de grande ampleur, des performances, des machines, des programmes informatiques algorithmiques et des installations vidéo.

Il est bénéficiaire d'une bourse Fulbright en tant que chercheur invité en 2019. Sa collaboration en VR avec Laurie Anderson a reçu le prix de la Meilleure Expérience VR à la 74e Mostra de Venise. Il a remporté le Prix Fifth Public Art du ministère de la Culture taïwanais en 2016, la décoration Light of Taiwan des mains du président taïwanais en 2011, le Muse Award de l'Association américaine des musées en 2009 et le grand prix de la compétition «New Voices, New Vision» en 1994.

Les œuvres de Hsin-Chien Huang ont été présentées dans des galeries, des musées d'art, des festivals de cinéma et des émissions de télévision aux quatre coins du monde, parmi lesquels le musée national des Beaux-Arts taïwanais, la Biennale de Venise, le MoMA, le musée d'art moderne Louisiana au Danemark, la Biennale de Shanghai, le OK Center de Linz, l'espace 798 de Pékin, le musée Herbert F. Johnson et le Festival 404 en Argentine. Son projet de performance live a été présenté au SIGGRAPH 2015 et dans l'émission de télévision America's Got Talent en 2018, lors de laquelle le jury a mis des lunettes VR pour la première fois.



Il a reçu des commandes de création de design visuel pour les concerts des chanteurs taïwanais Jay Chou, Wakin Chau et Jody Chiang. Ses installations interactives monumentales ont été présentées à l'Exposition universelle de 2010 à Shanghai. Précédemment, il avait été directeur artistique chez Sony et Sega Computer Entertainment de 1994 à 1999 et avait créé des campagnes de lancement internationaux. Hsin-Chien Huang est également professeur à plein temps à l'Université nationale de Taïwan et collabore avec Yahoo Taïwan sur des projets de YouTubeurs virtuels.

La première collaboration de Laurie Anderson et Hsin-Chien Huang était le CD-ROM *Puppet Motel* en 1995. Depuis, ils ont travaillé sur différents supports numériques et préparent des expositions conjointes de leurs œuvres à Taïwan et à Washington.

Note d'intention

«**GO WHERE YOU LOOK! FALLING OFF SNOW MOUNTAIN** est notre série de trois œuvres en réalité virtuelle. La réunion de ces installations dans le cadre du Festival de Cannes offre une occasion unique de faire de nouveaux liens entre elles et de les apprécier dans le contexte d'un festival de cinéma qui met en avant le cinéma à la fois grand public, art et essai et expérimental.

Présenter la réalité virtuelle est délicat, car c'est une forme d'art encore en devenir. Tout d'abord, les casques, assez inconfortables, ne sont pas faits pour être portés très longtemps. Et pour les personnes sujettes au vertige, la réalité virtuelle peut se transformer en torture. De plus, une œuvre ne peut pas encore être vue par beaucoup de personnes en même temps, ce qui n'en fait pas encore une forme d'art sociale comme les concerts ou le théâtre. Elle s'adresse à un public d'une seule personne.

D'un autre côté, c'est la seule forme d'art qui permette de voler, et c'est ce qui m'a rendue complètement accro. Et puis, certains de ces inconvénients apparents sont aussi des avantages. La VR est idéale pour le format court, et c'est aussi une forme d'art très intime partiellement influencée par les choix du participant.

Hsin-Chien et moi avons présenté nos œuvres de VR dans de nombreux contextes : musées d'art, festivals littéraires, de cinéma et de musiques, salons du livre et événements high-tech. Notre démarche vise à montrer le numérique dans des installations physiques, à rapprocher le virtuel et le réel, à renforcer les liens sociaux et à ancrer les œuvres dans un contexte physique.

Les installations sont parfois des œuvres d'art en elles-mêmes, presque de petits théâtres. Même s'il existe beaucoup de nouvelles réalisations de VR permettant à plusieurs personnes de découvrir l'œuvre ensemble, dans nos trois œuvres, le participant est plutôt vu comme un lecteur solitaire.

À l'avenir, comme lieu d'accueil de la VR, je verrais bien un open-space chic dans chaque multiplexe, qui présenterait une sélection tournante d'œuvres courtes documentaires et de fiction. Et contrairement au cinéma, qui ne permet la discussion que dans la file d'attente du guichet, cet espace de VR permettrait aux spectateurs de s'asseoir, de discuter et de partager leur expérience.

En présentant ces œuvres dans différents lieux, j'ai remarqué que le public avait envie d'en parler après. Ou de se reposer. Go Where You Look! à Cannes comprendra un espace bar pour permettre aux participants qui souhaitent voir plus d'une œuvre de reprendre leur souffle entre deux expériences.

La VR est aussi un apprentissage. On peut progresser à force d'en voir. Les participants les plus férus de VR sont en général des garçons de 10 ans très habitués à l'univers du jeu vidéo. J'aime faire de la VR pour les jeunes publics en m'appuyant non pas sur la violence ou la compétition, mais sur le rêve, l'imagination et l'envol.»

Laurie Anderson

Notes sur la réalité virtuelle

«En tant qu'artiste et interprète je suis de plus en plus frustrée par les scènes et les écrans ; je me retrouve de plus en plus dans les œuvres immersives – les musiques où on entre physiquement et les images qui vous enveloppent. J'adore aussi le travail très prolongé qui emplit l'espace physique autant que l'imagination. J'aime aussi l'art composé et complété par celui qui l'écoute ou le regarde, qui entre dedans physiquement et le vit viscéralement, émotionnellement et intellectuellement.

En travaillant avec la réalité virtuelle (VR), j'ai dû réapprendre maintes choses que je savais sur le narratif et les histoires. Dans la VR, le début, le milieu et la fin sont des états changeants, et non des états séquentiels. Cette façon d'être dans le temps est, pour moi, de plus en plus fascinant et en réalité, la plus véridique.

Je veux me perdre dans les œuvres d'art. Evidemment, on peut se perdre dans un roman russe, se perdre dans un dessin au crayon. Or, se perdre dans la réalité virtuelle entraîne ses propres plaisirs profonds. J'aime aussi le fait que ceci a le pouvoir de confondre et déconcerter les sens de proprioception et certitude et de transmettre des messages complètement différents aux différents sens. Par exemple, il y a des moments où nos pieds nous disent, « Je suis planté ici, dans une salle de musée, en sécurité absolue. » Or, nos yeux nous disent, « Je suis perché sur une colonne haute de 100 mètres, et large de seulement 60 cm. » Et on se met à tituber. Ce sont les yeux qui commandent !

Parfois, quand nous présentons une VR dans un festival de film, l'œuvre VR est un peu marginalisée, exhibée dans des salles obscures loin du cœur de l'évènement. La VR est l'enfant bâtard du cinéma et du «tech» et parfois doté d'une attitude infecte. Il m'est arrivée de surprendre d'autres auteurs de films VR qualifier les films traditionnels dans un festival de «films plats».

En tant que quelqu'un qui a utilisé la technologie pendant des décennies pour raconter des histoires, je ne me fais pas l'illusion que la technologie présente de grands avantages par rapport à d'autres médias. Une bonne histoire est une bonne histoire. Et bien que la dernière technologie ait un attrait sexy et un attrait commercial, j'aime citer un dicton très connu dans le monde de la tech : si tu penses que la technologie va régler tes problèmes, tu ne comprends pas la technologie. Et tu ne comprends pas tes problèmes.

Mais, revenons à voler. Je vole dans mes rêves et maintenant je peux voler au sein des histoires aussi. J'adore la réalité virtuelle».

Laurie Anderson

Les 3 installations

GO WHERE YOU LOOK! FALLING OFF SNOW MOUNTAIN est composée de trois pièces : **Aloft**, **Chalkroom** et **To the Moon**.

*«La progression depuis l'intense interaction d'**Aloft** vers le vol libre de **Chalkroom**, jusqu'au monde plus émotionnel et onirique de **To the Moon**, cette progression reflète nos expériences et nos tentatives d'infuser ces œuvres avec l'esprit du cinéma et de la narration».*

Laurie Anderson

Aloft et **Chalkroom** sont actuellement installés dans le musée d'art contemporain MASS MoCA à North Adams dans le Massachusetts. Sous son titre italien "La Camera Insabbiata" il a gagné le prix du « Meilleur Expérience RV » au Festival de Film de Venise.

To the Moon est une commande du Louisiana Museum of Modern Art, Humlebaek, Denmark

Aloft



ALOFT est le premier projet VR que Hsin-Chien et moi avons réalisé ensemble. Il commence dans un avion sur le point de décoller. On s'installe dans son siège, on regarde par la fenêtre. On peut aussi se lever, déambuler dans le couloir.

Bientôt, l'avion décolle et on remarque des rayons de lumière qui apparaissent au plafond et au sol. Et puis, l'avion commence à se désintégrer.

Ton pire cauchemar.

Sauf que là, c'est doux.

Soudain, tu te sens flotter, toujours dans ton siège, au-delà de la boîte noire, (ici, elle est rouge brillant) en allant vers un grand vortex lumineux.

Un livret mode d'emploi pour tes mains virtuelles flotte vers toi.

Tu commences à tendre tes mains virtuelles - tout d'un coup visibles – pour toucher et saisir les débris et les objets qui passent dans l'aire.

Tu touches un lis et il se brise en morceaux pour devenir mots d'une histoire ou les paroles d'une chanson.

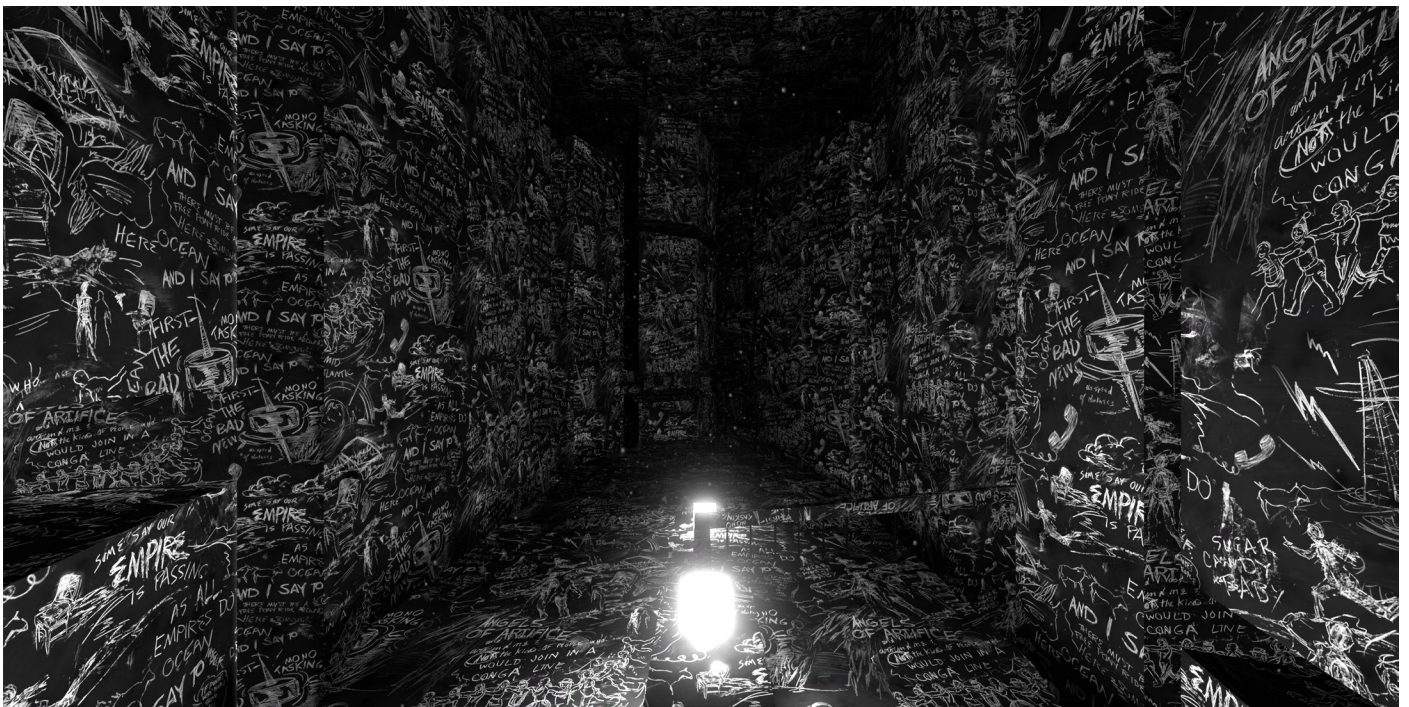
Tu touches un globe, qui s'avère être la planète Mars, et puis tu te trouves transporté dans cette planète.

Il y a un corbeau et une machine à écrire et pleine d'autres choses, chacune avec sa propre histoire et sa musique.

Selon tes choix, tu te retrouves soit dans un lac placide sous une pluie de fleurs de cerises, soit avec un livre dans les mains : Crime et Châtiment. Le livre libère ses mots qui volent dans l'air, puis se fracturent en lettres qui s'enroulent en spirale.

C'est une œuvre qui met en avant le vortex, la spirale et le corps. Dans ma séquence préférée, on délaisse ses mains et quand on les retrouve elles sont transformées en sabots.

Chalkroom



CHALKROOM est une œuvre de réalité virtuelle dans laquelle le participant vole à travers une structure énorme, un édifice apparemment infini, composé de mots, de dessins et d'histoires.

Dès son entrée dans cette espace, il est libre de voler et d'explorer ce qu'il souhaite. Il peut naviguer à travers des gouffres, suivre des ponts étroits, se propulser à travers les portes, sauter des précipices, naviguer au-dessus, autour et à travers de l'édifice. Pendant ce temps, des mots flottent dans l'air, se déconstruisent et se dispersent en poussière, se regroupent et se séparent à nouveau. C'est un monde fait des langues et des contes - parlés, écrits et dessinés.

Tout est poussiéreux et sombre. Idéalement, CHALKROOM est installé dans une grande pièce peinte avec des dessins blancs phosphorescents : même avant de mettre l'appareil sur la tête, on est dans un monde immersif.

Au sein de CHALKROOM il y a différents endroits où aller.

The Dog Room est un regard abstrait en 3D sur un dessin issu de la série en fusain « Lolabelle in the Bardo ».

The Water Room est une scène surréaliste située dans une pièce en céramique inondée.

The Anagram Room est une visualisation interactive tandis que **The Sound Room** est un espace dans laquelle le spectateur enregistre des sons - qui deviennent des vagues sonores en 3D - objets virtuels qui ressemblent à d'énormes lanternes en papier coloré.

The Tree Room permet au spectateur de voler autour d'un immense arbre qui contient plusieurs histoires.

Dans **The Writing Room** des mots coulent depuis des gestes physiques.

To the Moon



TO THE MOON a été commandé par le Musée Louisiana de Danemark à l'occasion de l'exposition "The Moon: From Inner Worlds to Outer".

TO THE MOON utilise des images et figures de la mythologie Grecque, de la littérature, des sciences, des films de science-fiction d'espace et de politique, pour créer une nouvelle lune sombre et imaginaire. Au cours des 15 minutes de l'expérience VR, le spectateur est propulsé depuis la Terre, marche sur la surface de la Lune, se glisse parmi des débris spatiaux, vole entre des squelettes d'ADN, est soulevé sur la face d'une montagne lunaire puis éjecté dans l'espace.

Contrairement à ALOFT et CHALKROOM, TO THE MOON est composé de scènes et doté d'une structure narrative formelle, sans pour autant priver le participant de ses propres choix sur où et comment il va regarder.

Parmi les scènes on trouve **Constellations** qui comprend des formes de vie en voie d'extinction - un ours polaire, l'abeille mellifère – et souligne le transitoire par rapport au fixe. Lorsque le spectateur regarde les constellations, elles évaporent, de la même manière que les êtres humains créent et effacent leurs mondes.

Dans le **Musée de l'ADN**, on vole à travers des squelettes des dinosaures – qui sont composées de symboles d'ADN et qui se transforment en Cadillac, référence ironique à l'histoire des carburants fossiles.

Dans **Technology Wasteland**, la lune devient une décharge dystopique pour plastiques et déchets nucléaires. On se glisse dans cette scène toxique, les bras transformés en de longues tentacules écailleuses.

Stone Rose, inspiré par la rose dans *Le Petit Prince* est une rose fossile à la dérive dans l'univers, entourée des planètes tourbillonnantes.

Dans **Snow Mountain**, le spectateur perd le contrôle et se voit balayé au sommet d'une montagne. Inspiré par l'intrigue de maints films d'aventures spatiales, le corps virtuel bascule de manière spectaculaire dans l'espace profond.

Dans **The Donkey Ride**, le spectateur trotte sur le dos d'un âne à travers le paysage lunaire.. Finalement, on est soulevé et porté haut et loin dans un univers d'étoiles – qui commence à exploser comme des feux d'artifice.

TO THE MOON contient moins de mots que les autres pièces.
Et ses mots forment des questions plutôt que des histoires.

*You know the reason I really love the stars?
It's that we cannot hurt them.
We can't burn them. We can't melt them or make
them overflow.
We can't flood them. Or blow them up
or turn them out.
But we are reaching for them.
We are reaching for them.*

*(Tu sais pourquoi j'adore les étoiles ?
C'est parce que nous ne pouvons pas leur faire du mal.
Nous ne pouvons pas les brûler. Nous ne pouvons pas les faire fondre ou
déborder.
Nous ne pouvons pas les inonder. Ni les faire exploser.
Ni les expulser.
Mais nous essayons de les atteindre.
Nous essayons toujours de les atteindre.)*

Parmi plusieurs thèmes dans TO THE MOON, on trouve ce que les humains peuvent et ne peuvent pas faire dans le monde naturel.

TO THE MOON est dédié au peintre de l'Antiquité chinoise qui a peint un immense paysage vertical, d'une montagne avec des forêts de pins, une route escarpée et sinueuse menant au sommet, des chutes d'eau, des minuscules randonneurs avec leurs cannes, des huttes en bambou aux toits de chaume, et des pêcheurs qui jettent leurs filets dans la mer loin au-dessous. L'image était très détaillée et avait demandé de nombreuses années à accomplir. Quand le peintre avait enfin terminé son tableau, il est entré dedans.

C'est cela que nous essayons de faire avec TO THE MOON : permettre au spectateur littéralement d'entrer dans une œuvre d'art.

Crédits

Laurie Anderson & Hsin-Chien Huang, Auteurs

Pour **Canal Street Communications Inc**

Shaun MacDonald, Producteur des projets spéciaux et des expositions

Jason Stern, Directeur technique

Jim Cass, production et fabrication

Betty Lees, finances et administration

Lysee Webb press, communication, logistique

Pour **Storynest Studio**

Saiou-Yue Tsau, production et administration

Wei-Chieh Chiu, Directeur technique

Peng-Wen Tong, communication et contrats

Pour la **Ville de Cannes**

M. David Lisnard, Maire de Cannes, Président de l'Agglomération Cannes Lérins, Vice-président du Département des Alpes-Maritimes

M. Thomas de Pariente, Adjoint au Maire délégué à la Culture et à la Jeunesse

Le Conseil municipal

Mme Maud Boissac, Directrice de la Culture

M. Numa Hambursin, Directeur du PAMoCC

Mme Hanna Baudet, Directrice adjointe du PAMoCC

L'équipe du PAMoCC (Yvette Roll, Naoual El Assaoui - Guilouchi, Olivier Calvel et Abderrhazak Salouh

Pour la **Quinzaine des Réalisateurs**

Paolo Moretti, Délégué général

Christophe Leparc, Secrétaire général

Anaïs Desrieux, coordinatrice de l'exposition

Caroline Canu, Responsable événements et partenariats

Jimmy Hirayama, Régisseur général Quinzaine

Michel Welfringer, design graphique

Inès Alez Martin, responsable de la communication

Jean-Charles Canu, attaché de presse

Catherine Giraud, attachée de presse

Information pratiques

Le « Suquet des Art(iste)s »

7 Rue Saint-Dizier, 06400 Cannes

du 15 au 25 Mai

du mardi au vendredi : de 13h à 17h

le samedi et le dimanche : de 10h à 13h et de 14h à 18h

VERNISSAGE

(sur invitation)

le 14 mai de 16h30 à 18h30 en présence de Laurie Anderson

VISITES PRESSE

le 14 mai entre 14h et 16h

Laurie Anderson sera à Cannes du 11 au 16 mai

Une exposition présentée par la Quinzaine des Réalisateur·e·s



Coordinatrice de l'exposition

Anais Desrieux

adesrieux@quinzaine-realisateur·e·s.com

Délégué général de la Quinzaine des Réalisateur·e·s

Paolo Moretti

Presse

Jean-Charles Canu

jccanu@quinzaine-realisateur·e·s.com

Catherine Giraud

cgiraud@quinzaine-realisateur·e·s.com

Partenaires & Sponsors

Les partenaires de l'exposition

Le **SUQUET** DES **ARTISTES**



france•tv



La Quinzaine des Réalisateurs remercie



Partenaires des installations



LOUISIANA MUSEUM OF MODERN ART



National Culture and Arts Foundation

TO THE MOON est une commande du Louisiana Museum of Modern Art, Humlebaek, Denmark