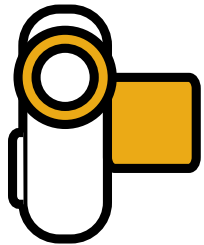
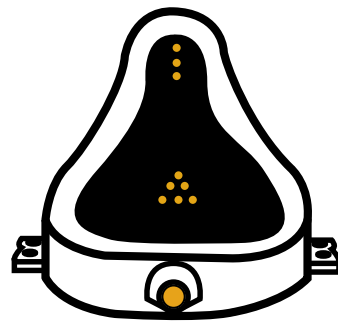


# Viviane Riberaigua

## BOOK - ART



ART VIDEO



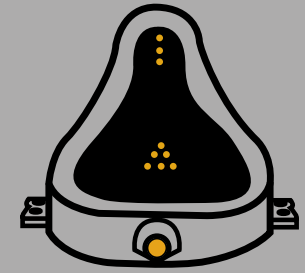
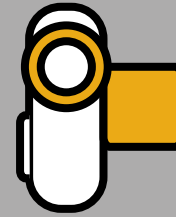
INSTALLATION



PHOTOGRAPHIE

<http://viviane-riberaigua.com> / [vriberaigua@aol.com](mailto:vriberaigua@aol.com)

Riberaigua Viviane 8 rue Jules Muraire 83210 Solliès-Pont / 06 15 78 49 86  
n° de Siret 4847511600028 / Maison des artistes n° R4062538



## Installation vidéo interactive

The cell est un projet d'installation vidéo sur la frontière psychologique, l'enfermement d'un individu et sa capacité à fuir dans l'imaginaire, bâtissant les murs de sa propre prison mentale, cette dernière le canalise dans les règles et les devoirs, voire l'autocensure qu'il s'inflige. Sa porte de sortie ? La fuite vers l'imaginaire. Aujourd'hui la situation historique amplifie le phénomène de frontière psychologique. Nous sommes tous de chaque côté de toute barrière géographique ou physique, dans un monde assez sombre.

Les réfugiés, les clandestins qui fuient leurs pays sont eux aussi dans une fuite imaginaire car l'autre côté de la barrière leurs laisse rêver en un monde meilleur. L'utopie source de toutes les évolutions humaines et de toutes les angoisses ... l'imaginaire qui enferme, l'imaginaire qui a peur de l'autre, peur de l'inconnu ou rêve de changement ... tour à tour en fuite ou prisonnier de ses peurs.

Les spectateurs se retrouvent confrontés à la maquette d'une maison d'architecte, voire de Poupées. Placée de manière centrale dans la pièce, elle fait écho à une projection vidéo d'une silhouette noire de femme qui court dans un espace blanc. Elle court dans un espace sans frontière.

La maquette au milieu de la pièce est équipée de deux moniteurs vidéos et d'un système de vidéo surveillance, de manière à ce que si un spectateur s'approche il se voit enfermé dans la maison (les écrans vidéos, étant en effet les vitres de la maison). Cette maquette entourée d'un haut mur, lui même souligné d'un fil barbelé renvoie le spectateur au statut de prisonnier. Que ce dernier se voit enfermé dans la prison, ou qu'il observe la silhouette en fuite, il observe deux phénomènes d'un même trouble. Ils ont l'air en opposition mais pourtant traduisent le même propos : l'être humain tantôt en fuite, tantôt prisonnier de lui même observant le monde derrière les barreaux de sa cellule.

*1 vidéo en boucle 1 minutes 20 / 1 maquette d'une maison équipée de 2 moniteurs vidéos qui font office de vitres 15 x 15 cm et de 2 micros caméra (30 Kg) + 1 Vidéoprojecteur / 1 Dvd.*

*Ce projet sera finalisé au mois de Mars 2009 lors d'une résidence d'artiste à laquelle je participe.*







La maquette au milieu de la pièce est équipée de deux moniteurs vidéos et d'un système de vidéo surveillance, de manière à ce que si un spectateur s'approche il se voit enfermé dans la maison (les écrans vidéos, étant en effet les vitres de la maison).

Cette maquette entourée d'un haut mur, lui même souligné d'un fil barbelé renvoie le spectateur au statut de prisonnier.



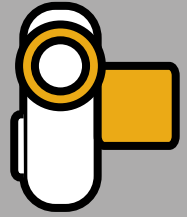
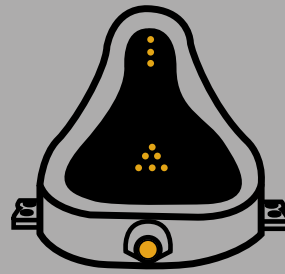


Quele spectateur se voit enfermé dans la prison, ou qu'il observe la silhouette en fuite, il observe deux phénomènes d'un même trouble. Ils ont l'air en opposition mais pourtant traduisent le même propos : l'être humain tantôt en fuite, tantôt prisonnier de lui même observant le monde derrière les barreaux de sa cellule.

Installation video



# Les contes



Ma recherche sur la remise en question de la réalité m'a fait m'interroger sur la propagande à travers les siècles, lorsque le montage et le point de vue photographique n'était pas encore une arme à la construction de notre approche au monde. J'ai entamé dès lors le travail autour des contes qui caractérise principalement une partie de mon travail en 2007 et 2008, comme la série d'Installations autour des contes de Perrault et d'Alice de Carol Lewis où transparaît un certain humour noir notamment dans l'installation « La belle o bois dormant » présentée lors de la nuit blanche à paris en 2007. Il y aura également « Alice o fil », « le petit chaperon rouge », « le petit Poucet », l'installation vidéo « Griselidis », l'Installation Interactive « De l'autre côté du miroir » et « Installation o couteaux »

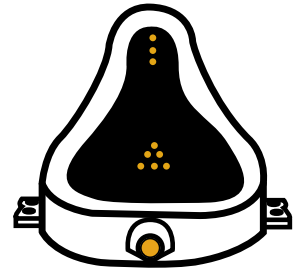
Les Propagandes les plus diverses particulièrement celles conditionnant le statut et le rôle de la femme, sont le plus souvent glissées dans les mythes et contes populaires puisant leurs forces dans les croyances que portent les hommes en ces illusions.

De par la réalisation de vidéos, d'installations interactives ou photographiques, je plonge dans l'univers des contes, des légendes et des mythologies, questionnant sans cesse notre manière d'illusionner le monde et de concevoir notre propre réalité.



# Belle o bois dormant.

## Installation photographique



Alors que je me questionnais sur la propagande à travers les siècles, lorsque le montage et le point de vue photographique n'étaient pas encore une arme à la construction de l'interprétation du monde, je me suis intéressée à l'univers de contes. Porte sur l'imaginaire, la magie est partout, et rattrape même les plus fervents cartésiens car les hommes ne pourront jamais s'empêcher de rêver. Elle offre la possibilité à quelques habiles conteurs de faire parler les magiciennes afin d'influencer le peuple. Cette idée est évoquée avec un certain humour dans cette série d'installations où j'élabore une réflexion autour de l'image de l'imaginaire et de l'enfance. Les œuvres sont composées de tirages photographiques de très grand format, sous forme de photomontage. De cette manière je recompose une réalité à partir de l'image d'une autre ou de plusieurs autres. Je mets en scène l'ambiguïté que peut avoir certains contes que nous lisons à nos enfants en toute innocence, les doubles sens de lecture sont pourtant bien présent et reflètent bien souvent une parfaite amoralité. Ces oeuvres interpellent le spectateur, le questionnent, l'incitent à revisiter les ouvrages dont elle a pris la source. De nombreuses clefs sont glissées dans les images à la manière des jeux, des contes d'Epinal, ces clefs se retrouvent également disséminées dans les projections en 3 dimensions qui sortent de l'image et qui pénètrent dans le monde réel.

L'installation photographique «La belle o bois dormant» est un hommage à Mr Perrault qui a tué la liberté de la femme en créant à travers ses contes un courant de pensées aliénant pour toujours les jeunes filles à la soumission.

Il a ainsi permis de faire basculer la liberté de penser vers un idéal féminin qu'il a fabriqué de toute pièce et vers lequel les jeunes filles se clonent volontiers sans apercevoir la perversité de cette envie de ressemblance.

Bâche photographique de 2m50 par 1m66 / Chaines en fil de coton / 20 poupées / 20 valises , 2 bôîtes à musique. 22 Kg

Viviane Riberaigua -Installation 2007

- Mon oeil  
-Viry-Chatillon  
mars /avril 2007





"BELLE AU BOIS  
DORMANT"

PROMISE AU PREMIER  
PRINCE VENU! DIRE  
MERCÌ À LA FÉE EN  
SORTANT.





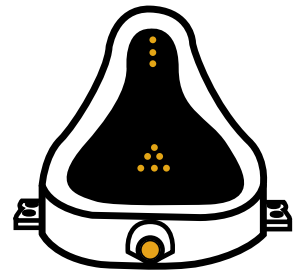






# Le petit Poucet

## Installation photographique



De par la réalisation de vidéos, d'installations interactives ou photographiques, je plonge dans l'univers des contes, des légendes et des mythologies, questionnant sans cesse notre manière d'illusionner le monde et de concevoir notre propre réalité.

Alors que je me questionnais sur la propagande à travers les siècles, lorsque le montage et le point de vue photographique n'étaient pas encore une arme à la construction de l'interprétation du monde, je me suis intéressée à l'univers de contes. Porte sur l'imaginaire, la magie est partout, et rattrape même les plus fervents cartésiens car les hommes ne pourront jamais s'empêcher de rêver. Elle offre la possibilité à quelques habiles conteurs de faire parler les magiciennes afin d'influencer le peuple. Cette idée est évoquée avec un certain humour dans cette série d'installations où j'élabore une réflexion autour de l'image de l'imaginaire et de l'enfance. Les œuvres sont composées de tirages photographiques de très grand format, sous forme de photomontage. De cette manière je recompose une réalité à partir de l'image d'une autre ou de plusieurs autres. Je mets en scène l'ambiguïté que peut avoir certains contes que nous lisons à nos enfants en toute innocence, les doubles sens de lecture sont pourtant bien présent et reflètent bien souvent une parfaite amoralité. Ces oeuvres interpellent le spectateur, le questionnent, l'incitent à revisiter les ouvrages dont elle a pris la source. De nombreuses clefs sont glissées dans les images à la manière des jeux, des contes d'Epinal, ces clefs se retrouvent également disséminées dans les projections en 3 dimensions qui sortent de l'image et qui pénètrent dans le monde réel.

Cette installation est une mise en scène du châtimement que mériterait le Petit Poucet de Charles Perrault. Elle rend justice à l'amoralité dont il a saupoudré ce conte qui existait déjà dans les milieux populaires. Réfléchi comme un jeu d'énigmes, des clefs parsèment l'installation incitant le spectateur à la relecture des textes où jeux d'écriture et double sens de lecture ont permis à son auteur de proposer une vision très misogyne du monde qui perdure à travers les siècles.

*Bâche photographique 133 x 330 cm / pierres en carton et papier 17 Kg* Viviane Riberaigua -Installation 2008











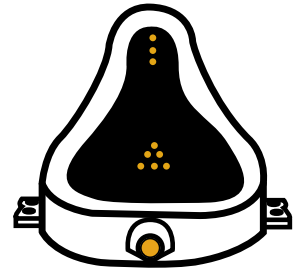






# Alice o fil

## Installation photographique



De par la réalisation de vidéos, d'installations interactives ou photographiques, je plonge dans l'univers des contes, des légendes et des mythologies, questionnant sans cesse notre manière d'illusionner le monde et de concevoir notre propre réalité.

Fil de la vie, fil d'Ariane, fil de l'histoire.

Cette installation est un arrêt dans le temps du « fil de l'histoire », une réflexion sur l'instant. Elle fait parti d'une série de réflexions plastiques où je mets en scènes, des instants de contes de fées où la violence des situations reste tout à fait d'actualité.

« Alice o fil » est une représentation de la terrible scène dans Alice aux pays des Merveilles où la petite fille se retrouve dans la maison de la duchesse . Cette scène incarne à elle toute seule un des maux les plus fréquents de notre société, la maltraitance et le silence des proches.

L'installation est composée d'une photographie tirée sur bâche (1m66 par 2m50), du vrai fil cousu directement sur la bâche muselle la bouche d'Alice et de la cuisinière. De la terrible aiguille de la Duchesse s'échappent et sortent du cadre de vrais fils reliés à de grosses bobines sur le sol. Les fils et les bobines envahissent le monde réel car cette scène n'est malheureusement pas qu'une image, l'histoire se répète à l'infini dans notre réalité.

Alice o fil / Photographie sur bâche / 2m50 X 1m66 / 10 Canettes / 4 Grosses Bobines de Fil / 3 aiguilles 1m20 - 2008





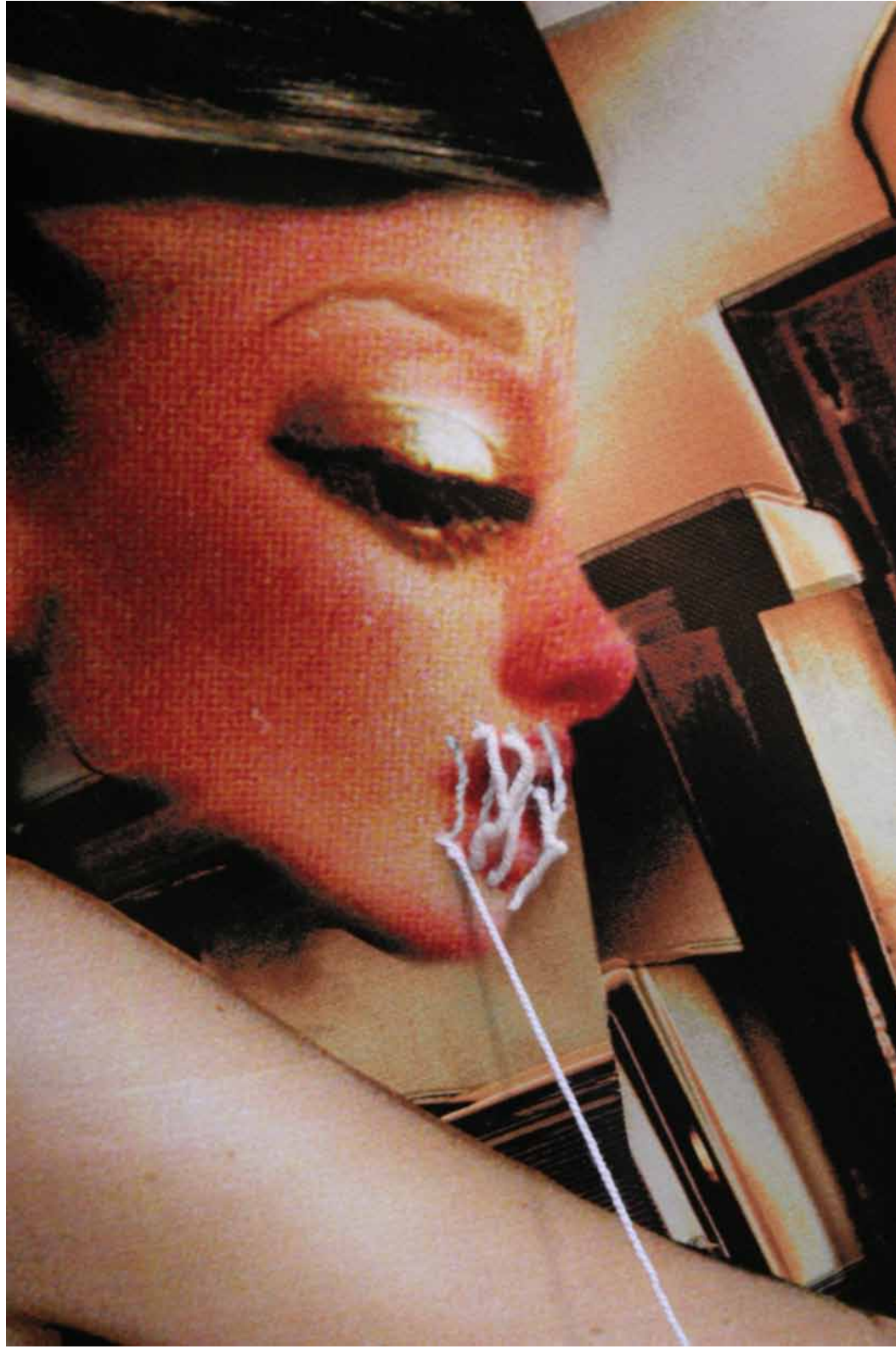


«Alice o fil»  
«Art au vert» Juin 2007  
Le Maetle Stosswirh  
Alsace



«Le Labyrinthe» Ollioules  
mai 2007







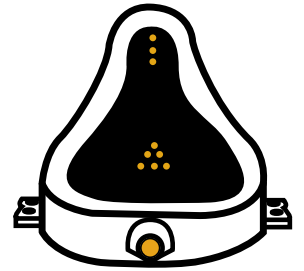




Viviane RIBERAIGUA  
• 2008 - 02/08

# Le petit Chaperon Rouge

Installation photographique



De par la réalisation de vidéos, d'installations interactives ou photographiques, je plonge dans l'univers des contes, des légendes et des mythologies, questionnant sans cesse notre manière d'illusionner le monde et de concevoir notre propre réalité.

Alors que je me questionnais sur la propagande à travers les siècles, lorsque le montage et le point de vue photographique n'étaient pas encore une arme à la construction de l'interprétation du monde, je me suis intéressée à l'univers de contes. Porte sur l'imaginaire, la magie est partout, et rattrape même les plus fervents cartésiens car les hommes ne pourront jamais s'empêcher de rêver. Elle offre la possibilité à quelques habiles conteurs de faire parler les magiciennes afin d'influencer le peuple. Cette idée est évoquée avec un certain humour dans cette série d'installations où j'élabore une réflexion autour de l'image de l'imaginaire et de l'enfance. Les œuvres sont composées de tirages photographiques de très grand format, sous forme de photomontage. De cette manière je recompose une réalité à partir de l'image d'une autre ou de plusieurs autres. Je mets en scène l'ambiguïté que peut avoir certains contes que nous lisons à nos enfants en toute innocence, les doubles sens de lecture sont pourtant bien présent et reflètent bien souvent une parfaite amoralité. Ces œuvres interpellent le spectateur, le questionnent, l'incitent à revisiter les ouvrages dont elle a pris la source. De nombreuses clefs sont glissées dans les images à la manière des jeux, des contes d'Épinal, ces clefs se retrouvent également disséminées dans les projections en 3 dimensions qui sortent de l'image et qui pénètrent dans le monde réel.

Bâche photographique de 160 x 287 cm - 5 poupées 35 cm - Installation 2008





!mom o lou!



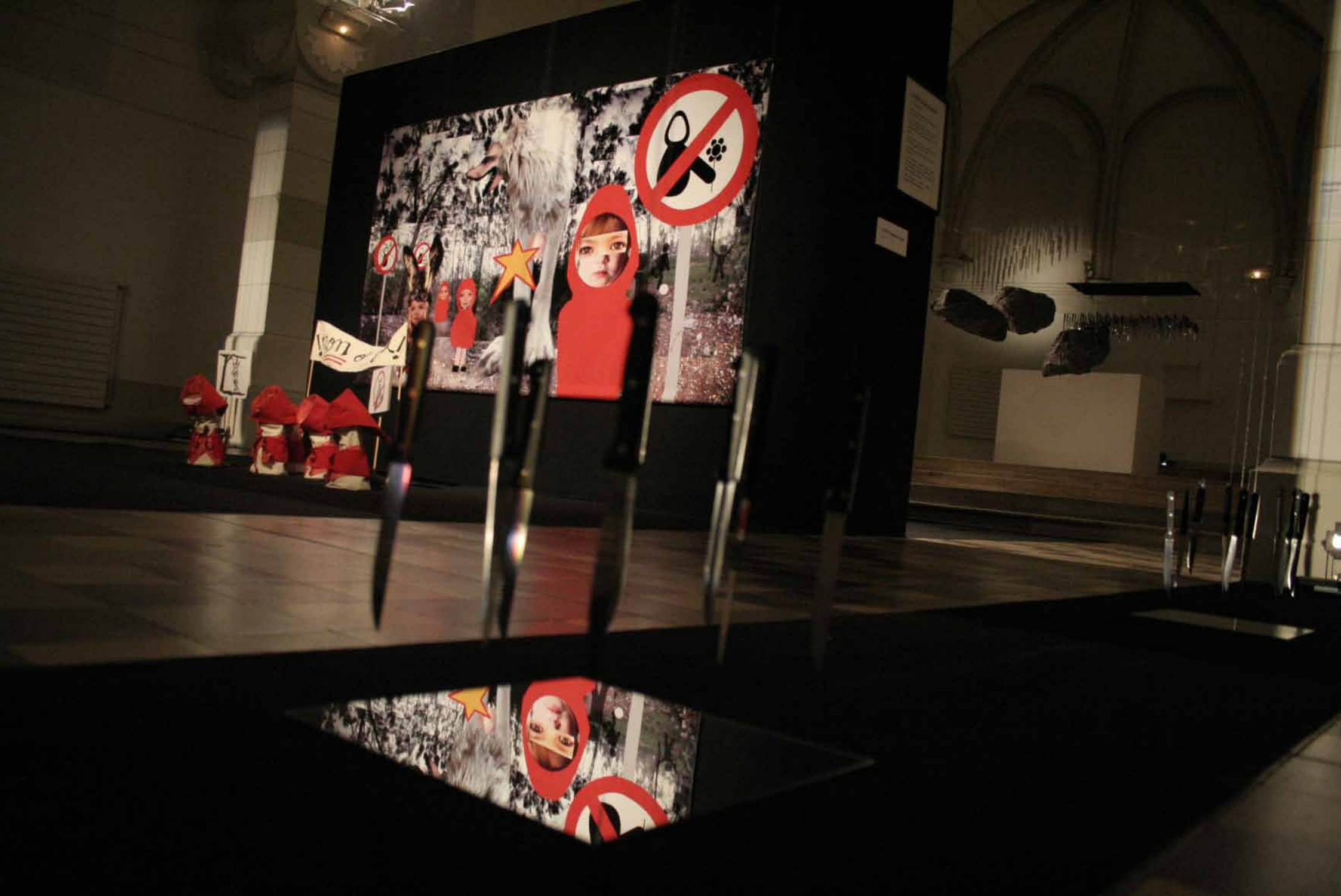






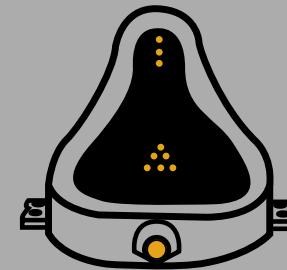
*!mom & low!*







# Installation O couteaux



Histoire de se faire peur.

4 modules de 270 x 30 x 30 cm  
Comprenant chacun de 9 couteaux de cuisine, 1 grille 30 x 30,  
1 miroir, fil noir 9 x 270 cm

1 module  
135 Couteaux de cuisine, 1 grille 90 x 150, fil de noir 45cm x 135

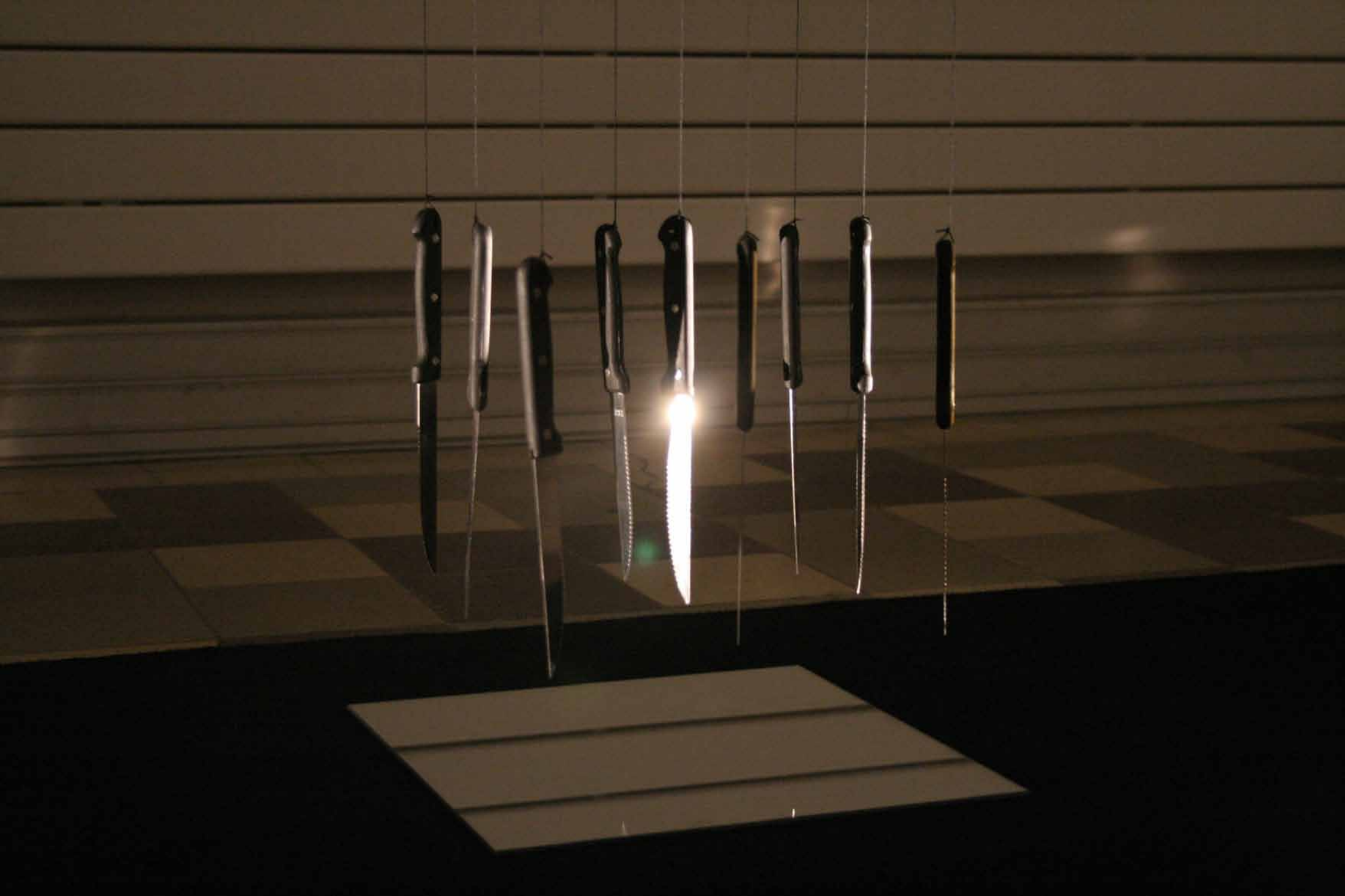
Installation miroir aux contes de fées.

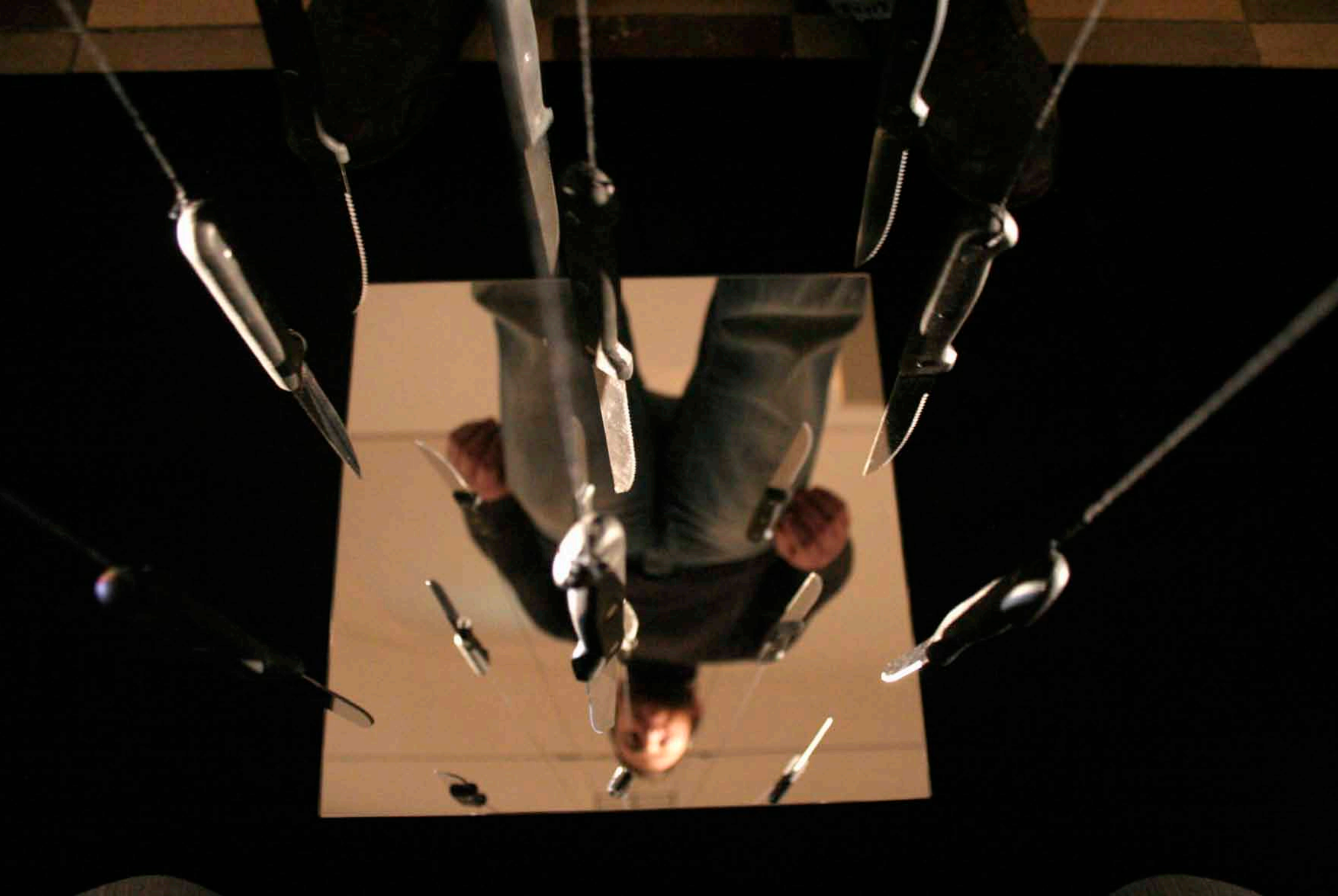
Pour que les grands aussi se fassent peur.

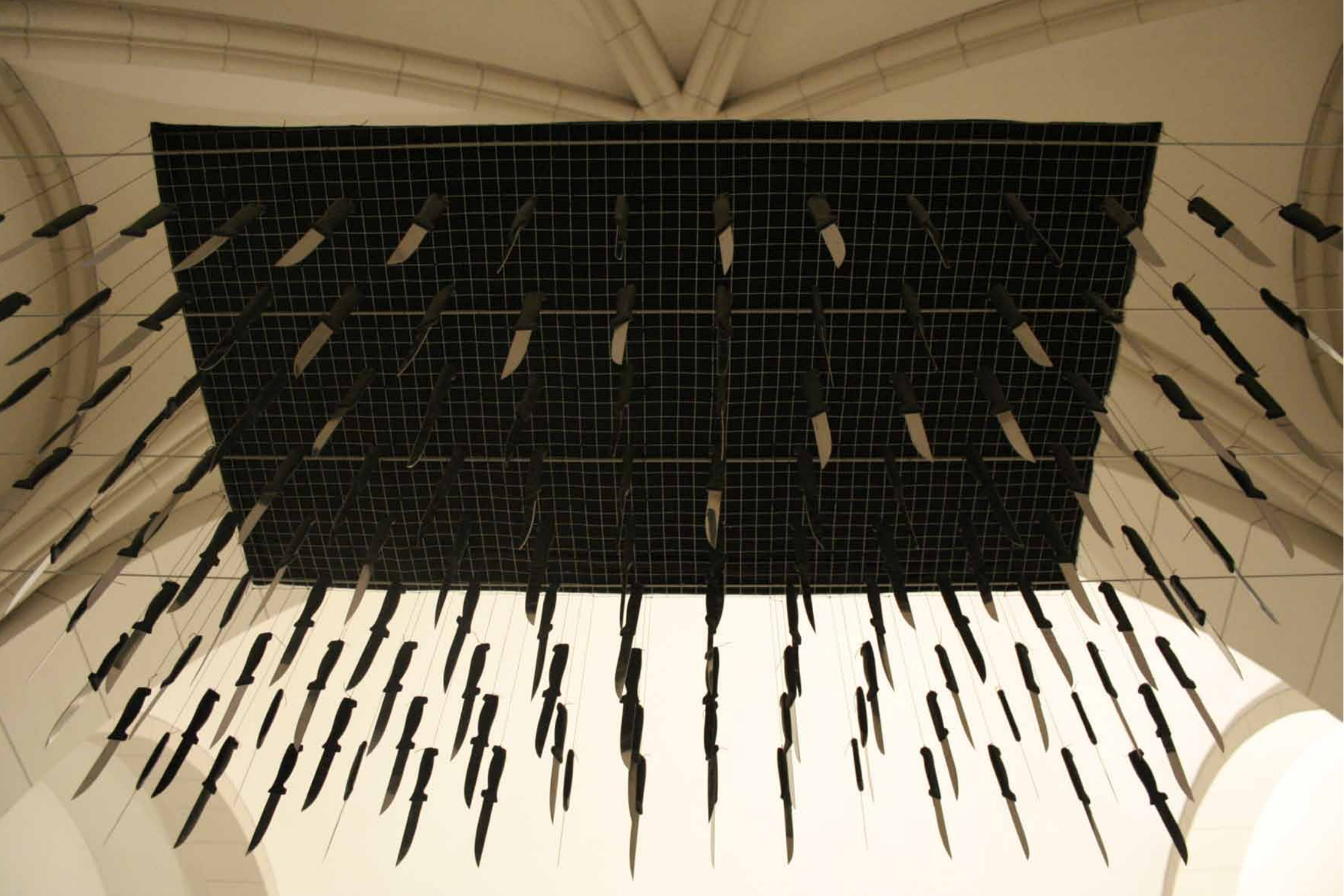
Les contes, histoires d'incestes, de mariages forcés, de meurtres, de monstres, de pervers, d'agressions et de sang. Le couteau : ustensile de cuisine, glissé dans la main de la cuisinière, va tout aussi bien se glisser dans le ventre de l'amant trompé ou dans la gorge des épouses de Barbe Bleue.

Histoire d'une réalité où encore et toujours les soi-disant sages de la société se jouent de nos peurs pour nous influencer.







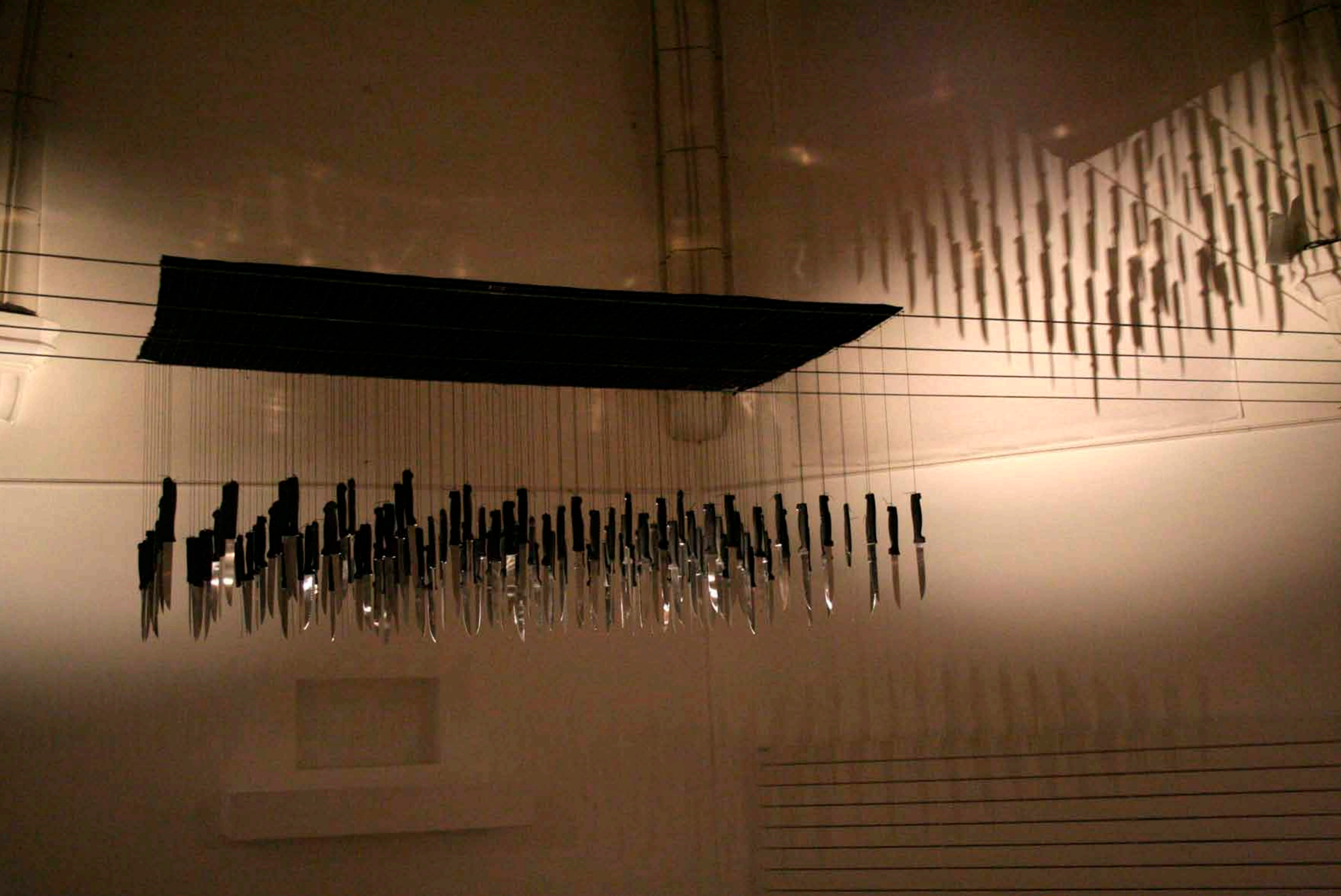








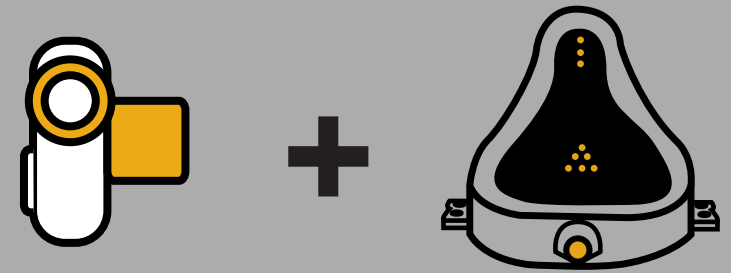






# Griselidis

## Installation vidéo



Il s'agit d'une installation vidéo où une projection de 6 visages sur fond noir viennent se poser sur 6 ballons déformés placés également sur fond noir.

C'est une sorte de sculpture vidéo mouvante.

6 Fées racontant la terrible histoire de «GRISELIDIS», le très célèbre poème de Charles Perrault censuré dans de nombreuses éditions des contes de ma mère l'Oye pour sa cruauté et sa perversité envers les femmes.

6 ballons – mur, tissus noir au moins 2 m de haut par 2m50 large par , 1 DVD vidéo en boucle de 10,36 minutes, 1 vidéoprojecteur, un lecteur dvd

installation Vidéo «Griselidis» 2008



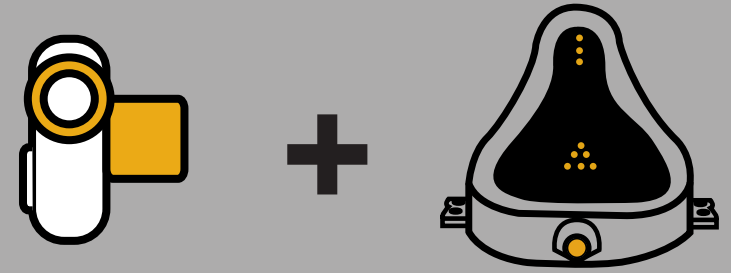








# De l'autre côté du miroir



Installation Interactive

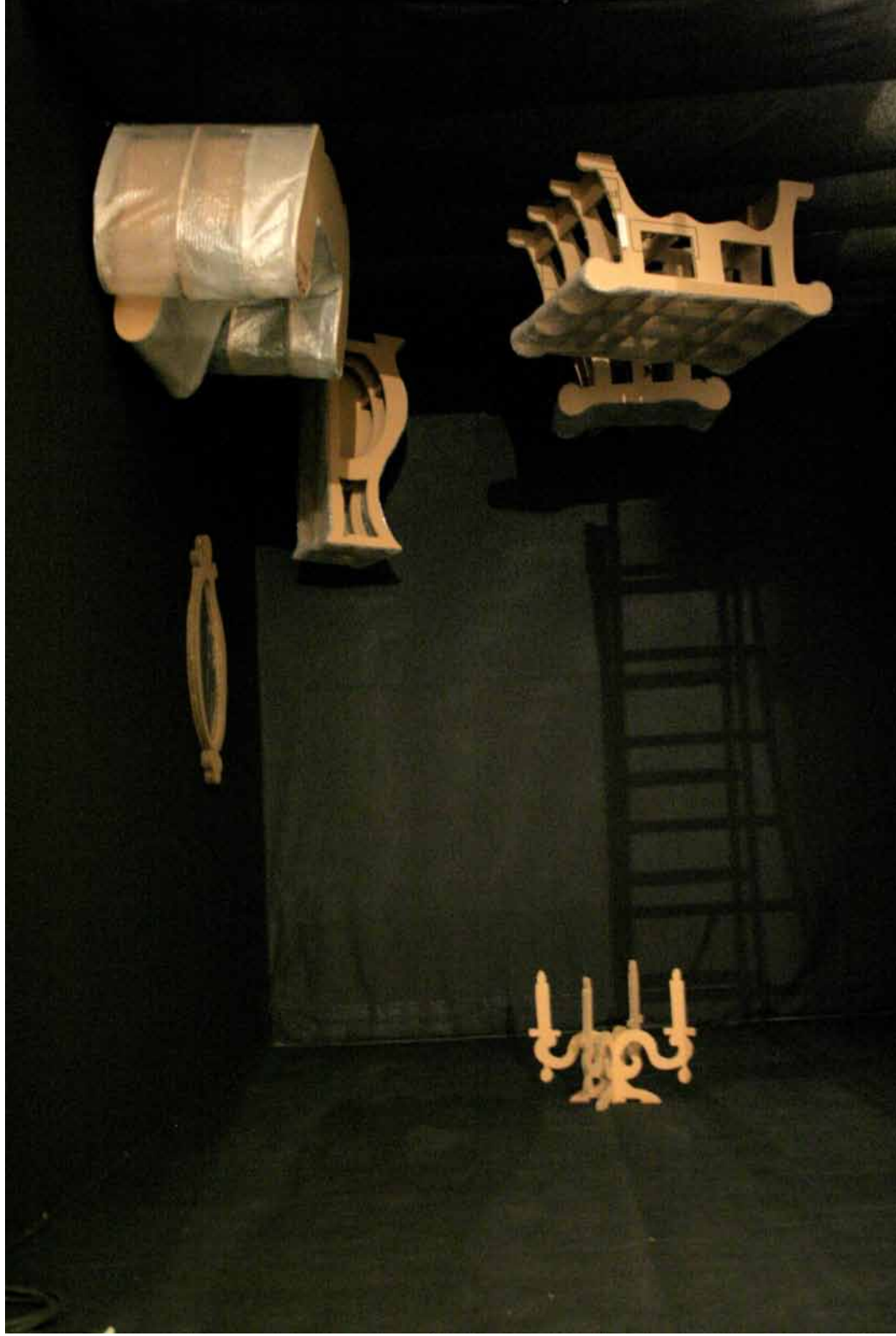
De par la réalisation de vidéos, d'installations interactives ou photographiques, je plonge dans l'univers des contes, des légendes et des mythologies, questionnant sans cesse notre manière d'illusionner le monde et de concevoir notre propre réalité.

Déambulation sur le plafond d'une maison de poupée, le spectateur joue sur la bascule de son univers. Du rêve à la réalité.

Une caméra video, une rotoptique, vidéoprojecteur, Meubles en carton: Fauteuil H: 56 cm p: 50 cm L: 80 cm, Table H: 39 cm p: 47 cm L: 72 cm Miroir H: 76 cm L: 42 cm, Tabouret: H: 39 cm p: 27 cm L: 57 cm, Commode H: 78 cm p: 27,5 cm L: 34, Chandelier, Commode H: 78 cm p: 27,5 cm L: 42 cm H: 34 cm p: 44 cm L: 44 cm  
Installation

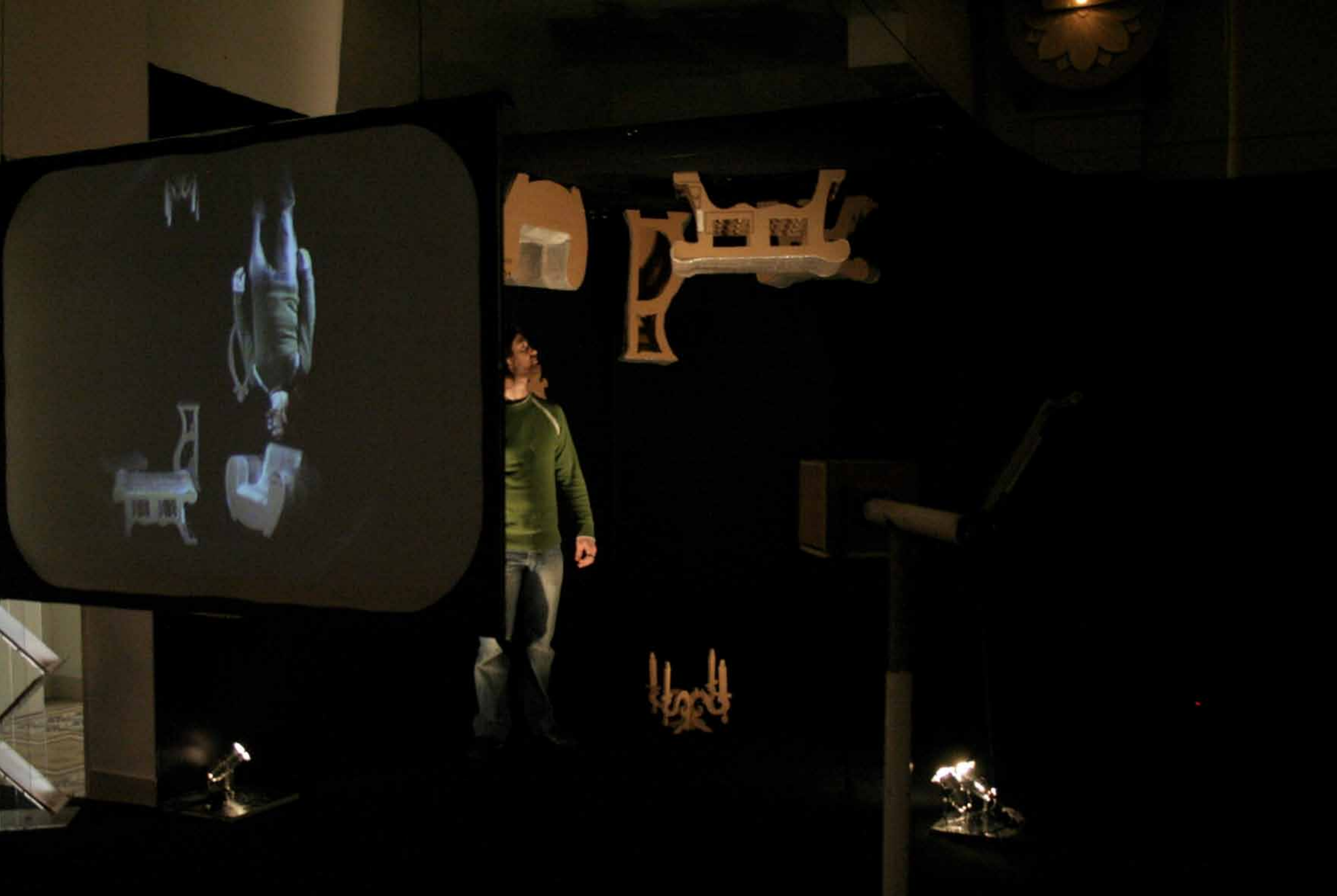
Inter- Active De l'autre côté du miroir - 2008

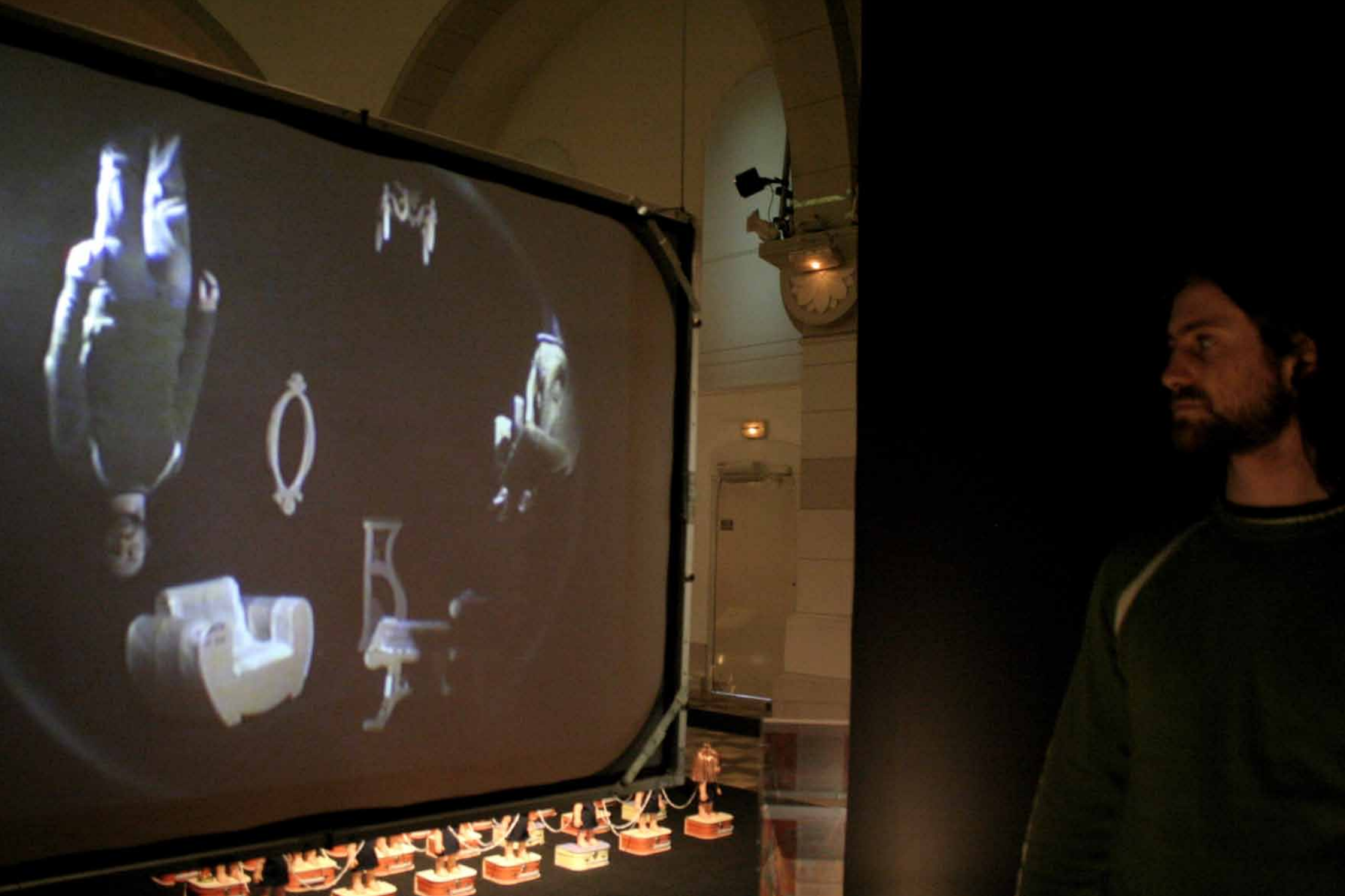




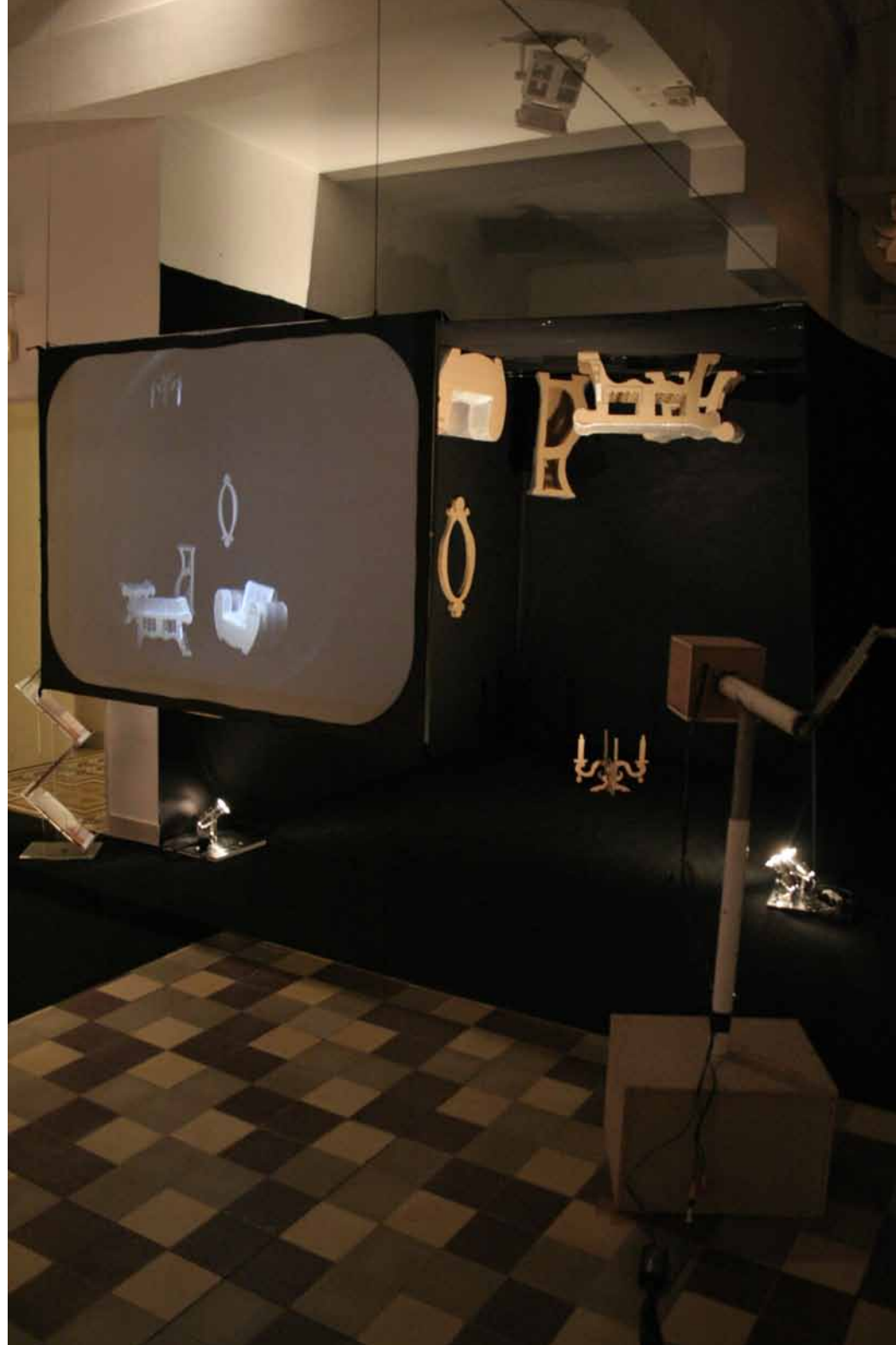




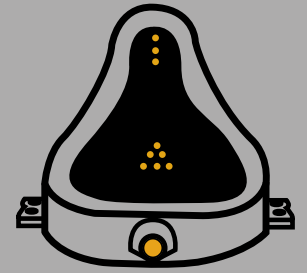








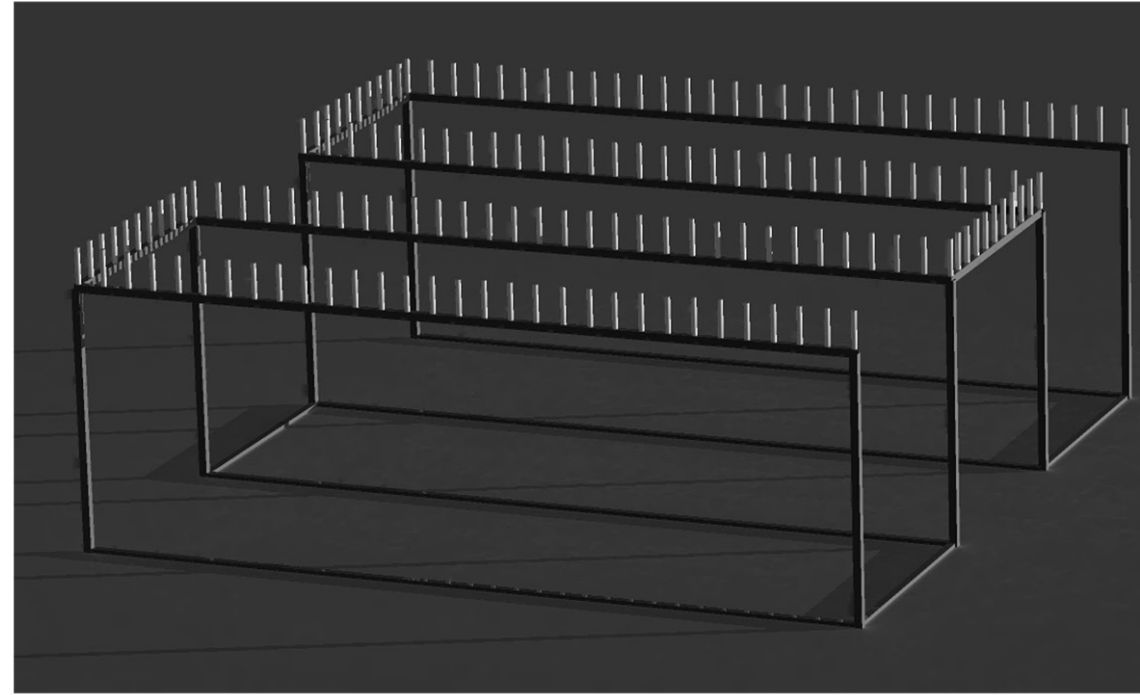
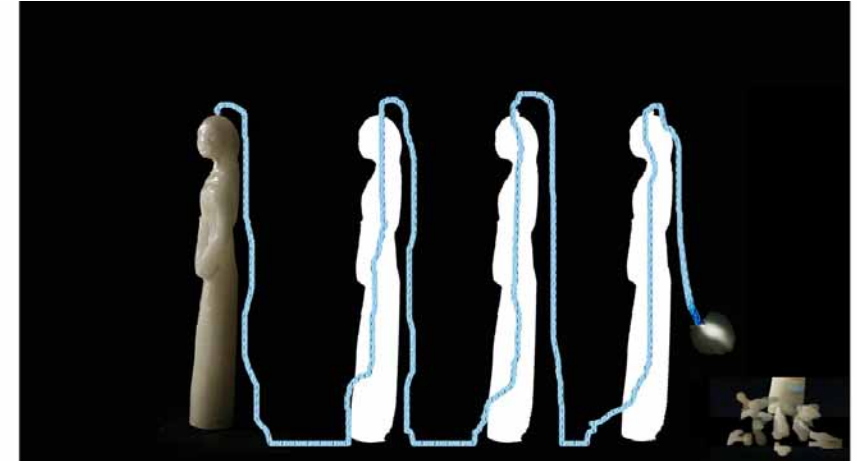
# Installation pour 150 recluses.

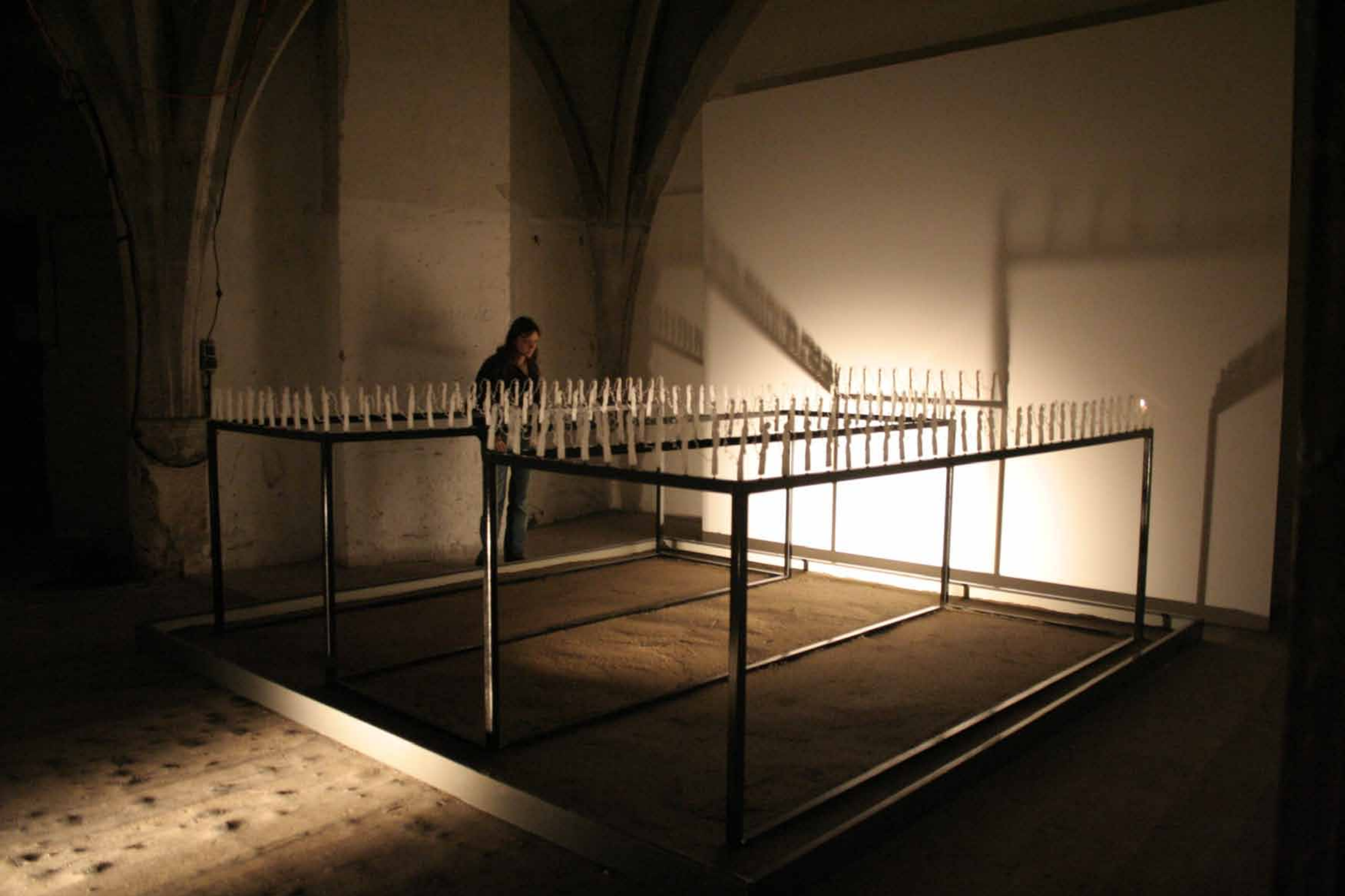


Au milieu du pont vieux de Saint-Flour, au Moyen-âge vivait la Recluse. Emmurée vivante dans une pièce exiguë, elle mourait à petit feu après une année tout au plus et était alors remplacée. Souvent choisie parmi les plus pures des jeunes filles du village, les veuves et quelques veufs, elle apparaissait plus amène d'accomplir les prières des villageois pour faire fuir les fléaux qui sévissaient alors dans ces contrées.

Peut-être 150 personnes seraient ainsi mortes enfermées par leur volonté ou par la folie des hommes. Ces vies considérées comme des bougies à souhaits se sont éteintes les unes après les autres. «L'installation pour 150 recluses» dans la sacristie les représentera. Tel un jeu de domino, 150 petites filles en cire reliées par le même long filament s'éteindront les unes après les autres ; chaque mort appelant la suivante. La légende des recluses raconte l'histoire d'un imaginaire si fort qu'il incita tout un village à laisser perpétuer durant plusieurs siècles, des sacrifices humains. Le thème des recluses m'a beaucoup touché; j'ai choisi d'évoquer ces faits dans une installation tout en douceur qui rappelle la pureté de ces âmes. Le temps a une importance considérable dans ce travail qui se déconstruit comme un film au fil des jours, au fil des mois d'exposition, chaque figurine aura son jour de gloire puis s'éteindra en laissant quelques traces de son existence. La lumière éclairera la sacristie jusqu'à la dernière bougie puis sombrera dans l'obscurité.

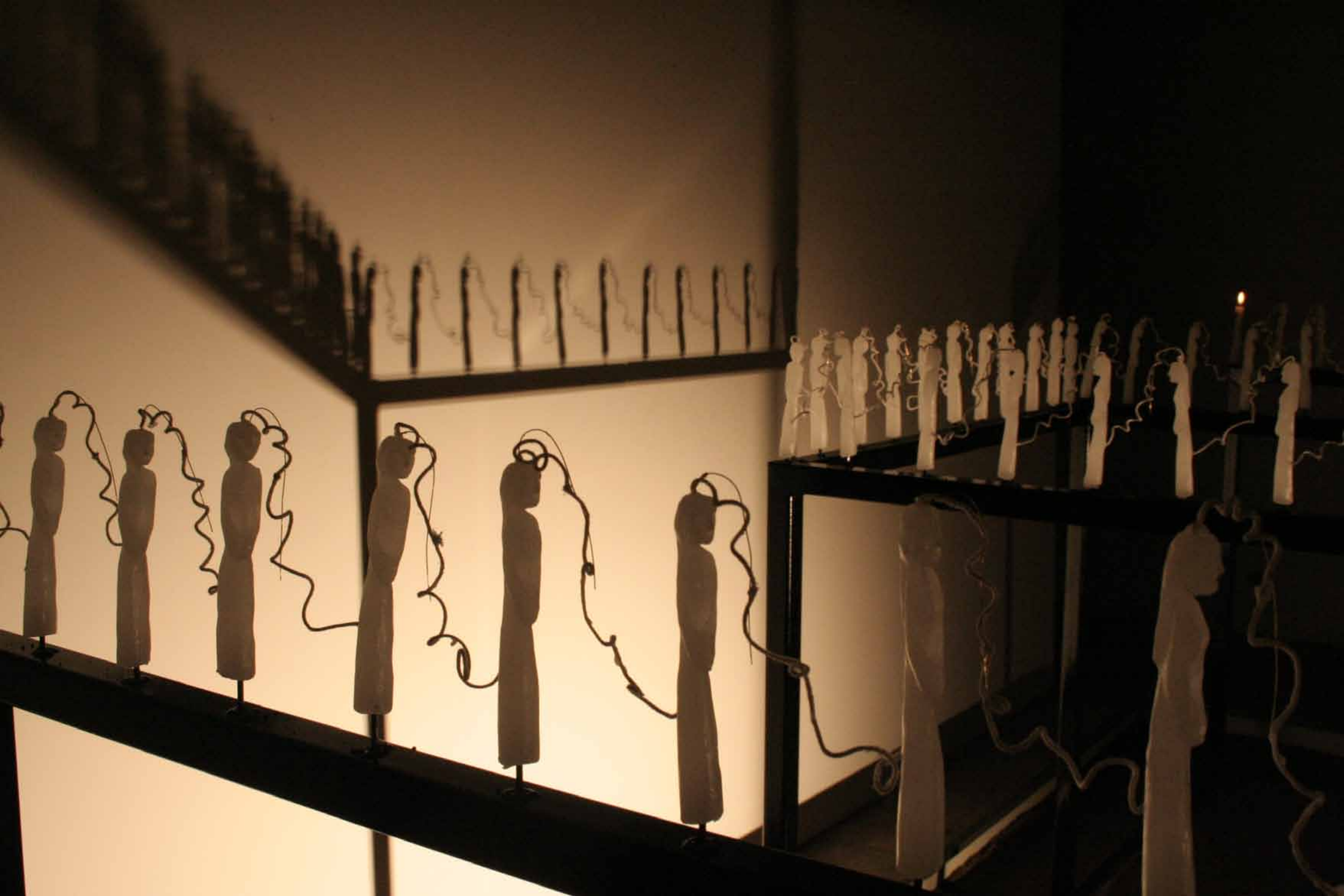


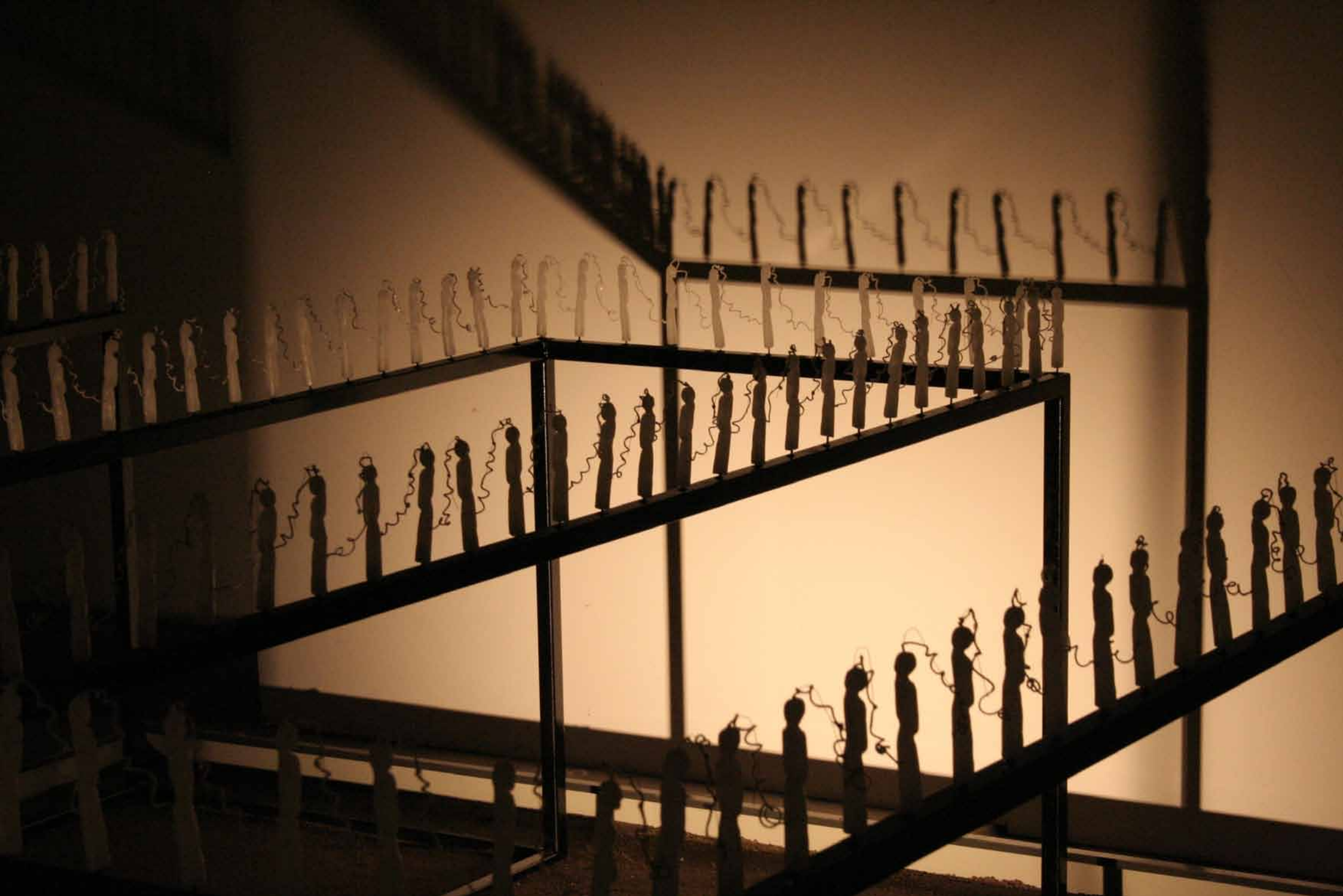








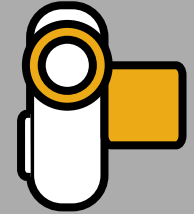






# L'Eglise

Installation d'Art vidéo



Prix du conseil Général du Var  
Rendez-vous des Jeunes Plasticiens 2006

Des jeux étonnants s'établissent entre la cathédrale de Toulon et une boutique de lingerie libertine placée en vis-à-vis, et laisse apparaître des tableaux étranges et immoraux. Un chant angélique nous entraîne ainsi dans une visite guidée de ces deux espaces en connotant les images, un air de passion charnelle envahie peu à peu l'ensemble des scènes. Les images traitées de manières saccadées fonctionnent comme un diaporama où on peut se promener dans chacune d'elle. Le cœur qui chante, la couleur et le grain des photos pourraient laisser penser au départ que l'on se promène dans un tableau. Les images des mannequins de la boutique, semblent presque iconographiques et les poses érotiques prennent alors un autre sens ; la jouissance devient prière mais la prière au fil de la visite devient très rapidement jouissance. La boutique nous projette dans la luxure et la cathédrale qui se reflète sur les vitres de cette dernière est son antithèse et sa source en même temps. L'illusion des reflets montre par moment des images de prostituées faisant le tapin devant la porte des saints puis la vision change. Le traitement saccadé du film paraît redonner vie aux mannequin et aux statues, le rythme des images fige au contraire les passants et unifie ainsi le statu des différentes représentations qui se confrontent. Ces images paradoxales racontent une histoire aux multiples strates de réalités et de symbolismes, mirages d'une cité invisible dénonçant l'ambiguïté du sacré.

Durée 08 min 30

Réalisé par Viviane Riberaigua.

Produit par l'Ecole supérieur d'Art de Toulon. France

Chant: Sandrine Grosso







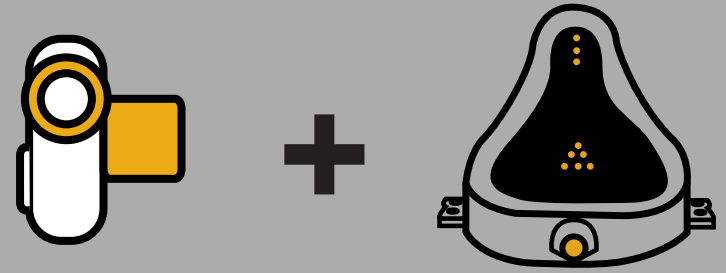
# L'église



Viviane Riberaigua

# Deus ex maquina

## Installation vidéo expérimentale



Née avec la télévision au cœur des prémices de la révolution technologique et des nouveaux moyens de communication, je porte un regard critique sur les systèmes mis en place par la société pour nous proposer ou imposer des visions, voir des conceptions du monde. - Comment certains sont passés maîtres de nos doutes et jouent de nos peurs, conditionnent nos comportements grâce à la maîtrise de nos doutes?

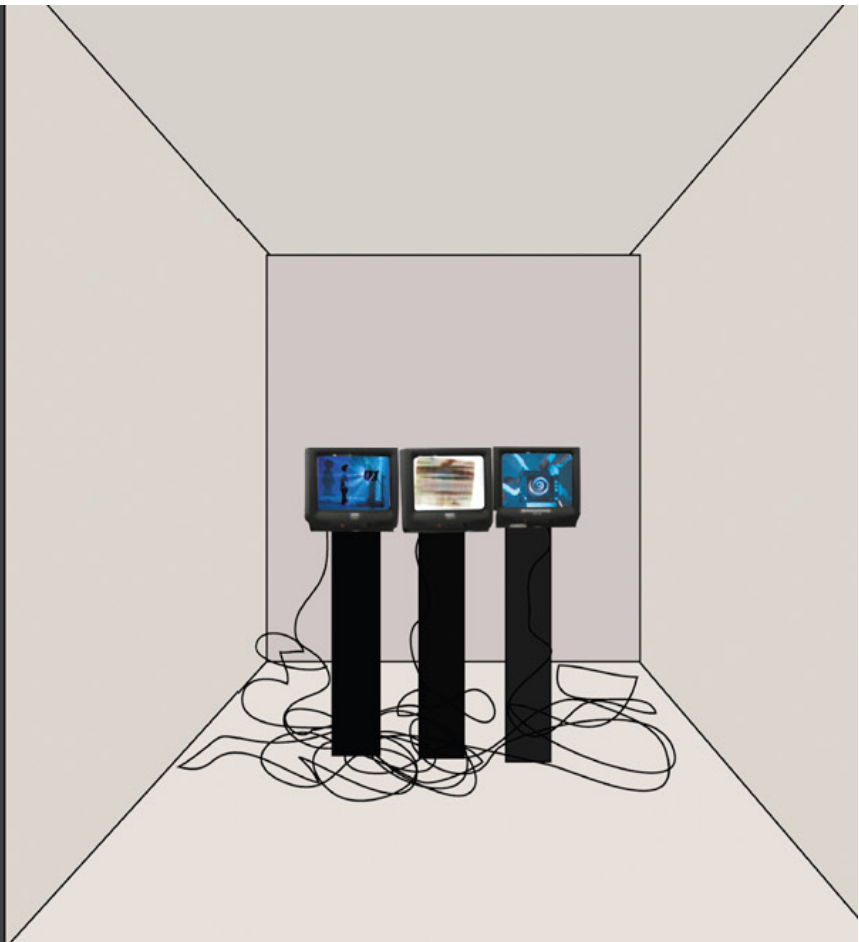
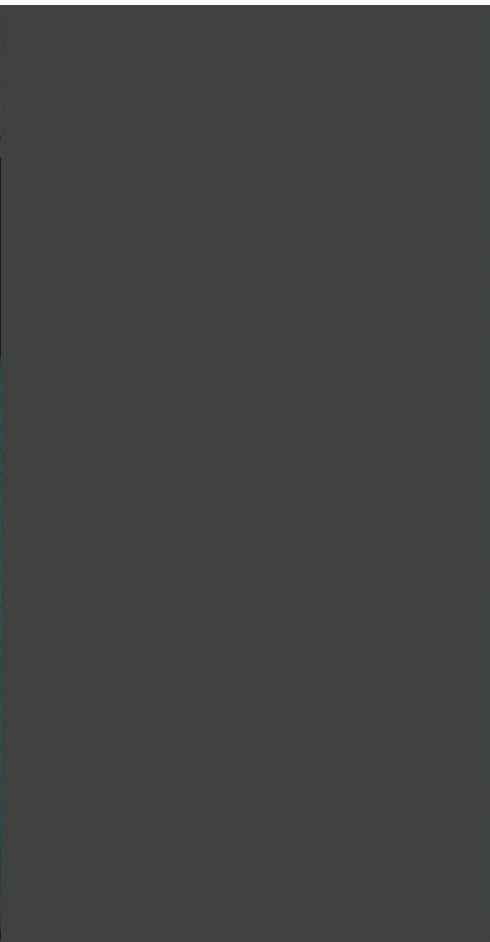
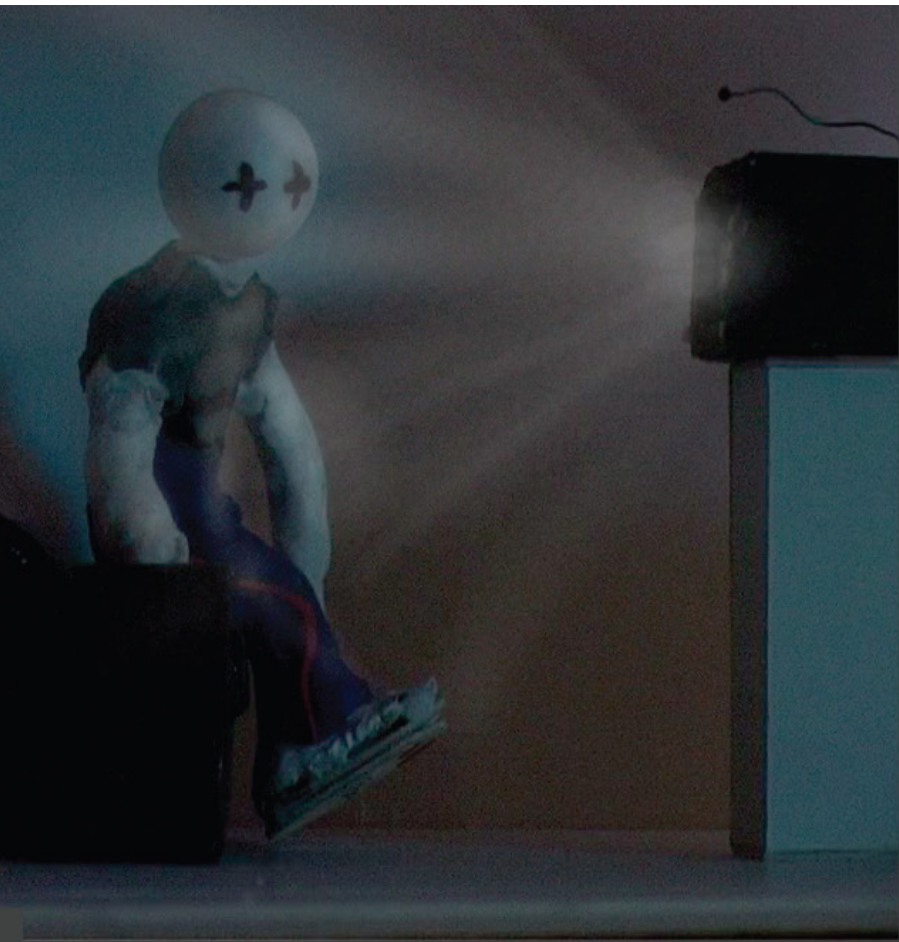
### Synopsis:

«deus ex maquina » est une forme de miroir caricaturé de nos comportements face à la télévision.

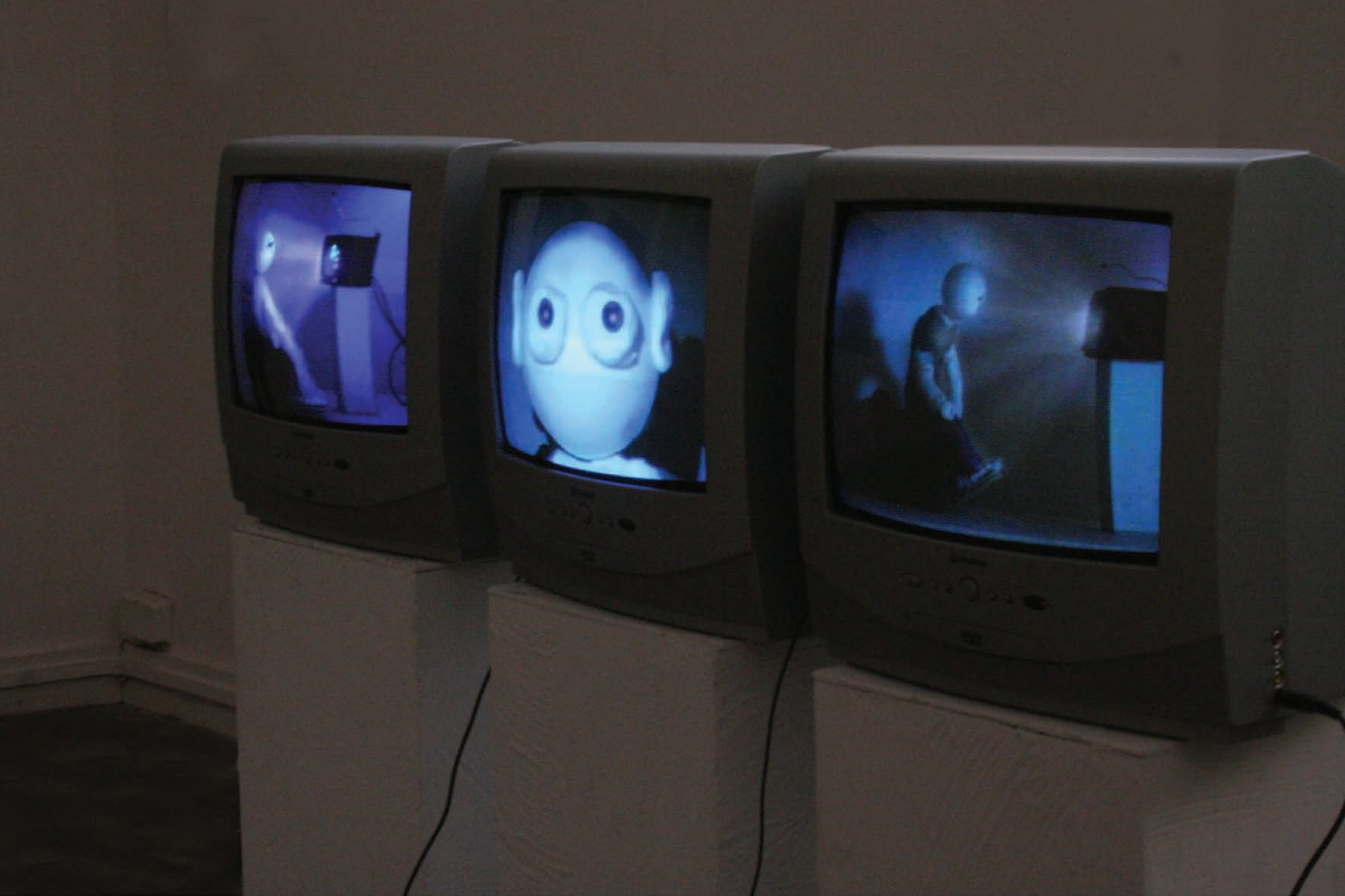
Dans une salle, trois écrans de télévision sont placés de manière centrale sur des blocs, au sol des dizaines de câbles enchevêtrés courent et se mélangent. Des sonorités angoissantes envahissent l'espace et des images hypnotiques de séquences en animation se promènent sur les trois écrans. Le spectateur se retrouve alors pris au piège des images qu'il regarde et qui font écho avec lui même à cet instant. Alors que lors des siècles précédents chaque maison possédait un autel vers lequel l'attention et les regards étaient tournés et qui prenait une place centrale dans la maison, les citoyens contemporains se tournent désormais vers leur poste de télévision qui a pris peu à peu la place de Dieu.

L'installation parlant de la télévision, il semble plus pertinent de la diffuser sous sa forme d'installation qu'en projection. Si néanmoins vous souhaitez diffuser ce travail sur un autre support, le DVD que je vais vous fournir regroupant les 3 vidéos sur le même écran est parfait pour la diffusion en vue de projection vidéo . «Deus ex Machina» est une installation vidéo composée de trois DVD, 3 lecteurs DVD identiques et 1 télécommande permettant de lancer les 3 vidéos en même temps sur 3 écrans de télévision (de type tube cathodique de préférence), installés sur 3 blocs blancs, les images se balladent sur les 3 écrans.

Viviane Riberaigua - 3 x 8 minutes 30 - 2006









<http://viviane-riberaigua.com>

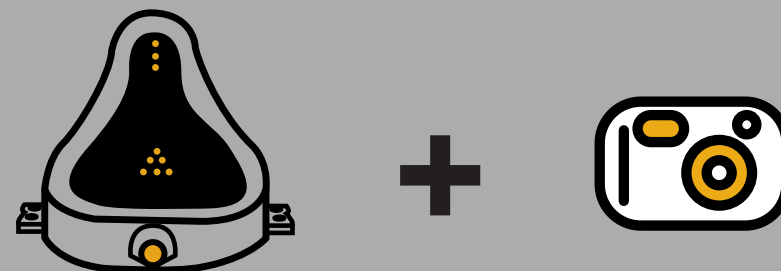






# La Machine

Installation photographique animée



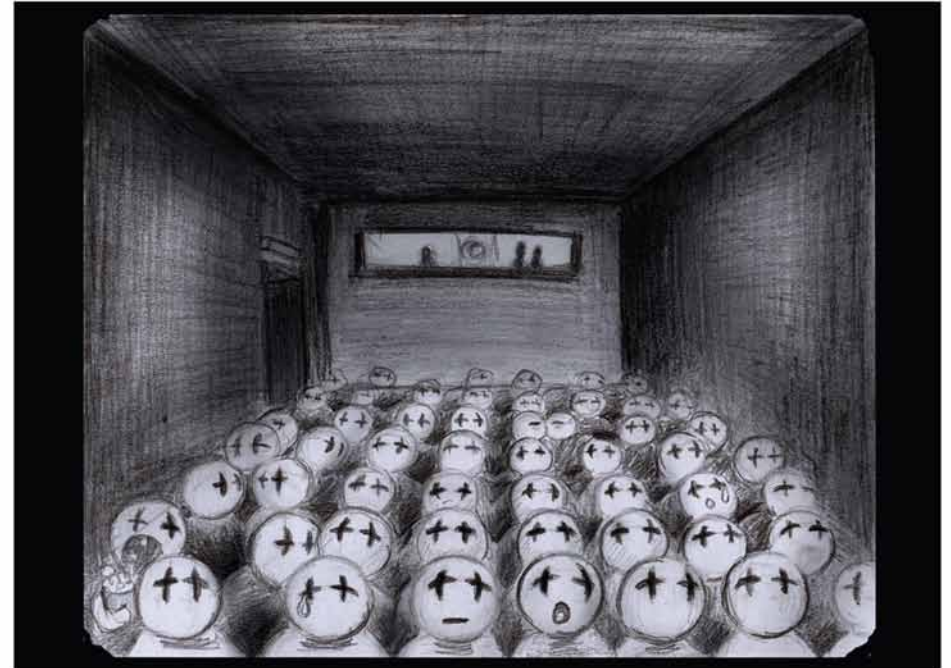
Installation photographique rétroéclairée. Chaque photographie s'éclaire indépendamment et le jeu des stroboscopes laisse apparaître en transparence des messages subliminaux en ombre chinoise derrière les photos

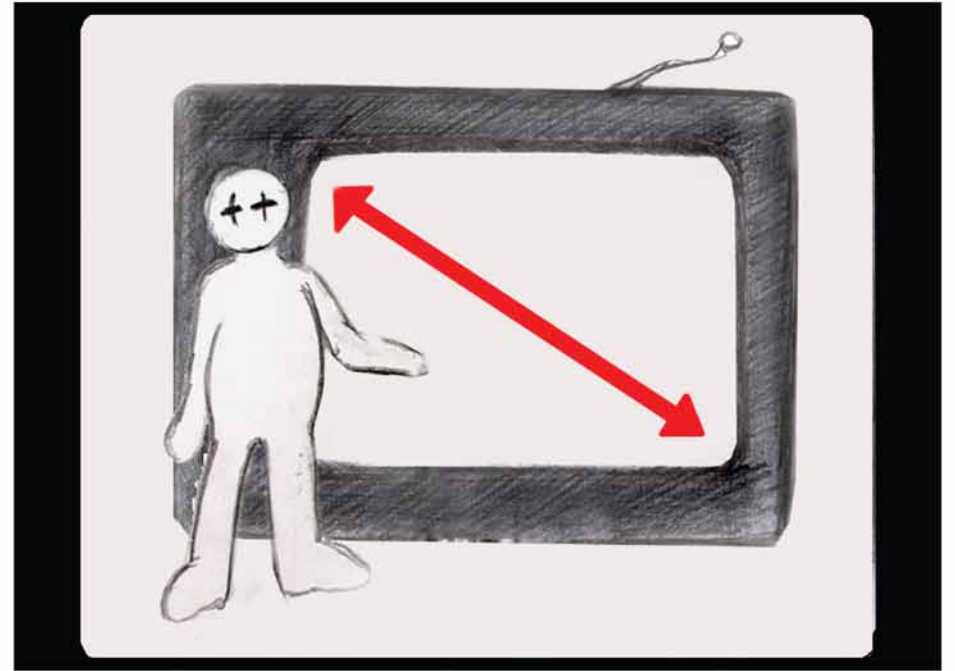
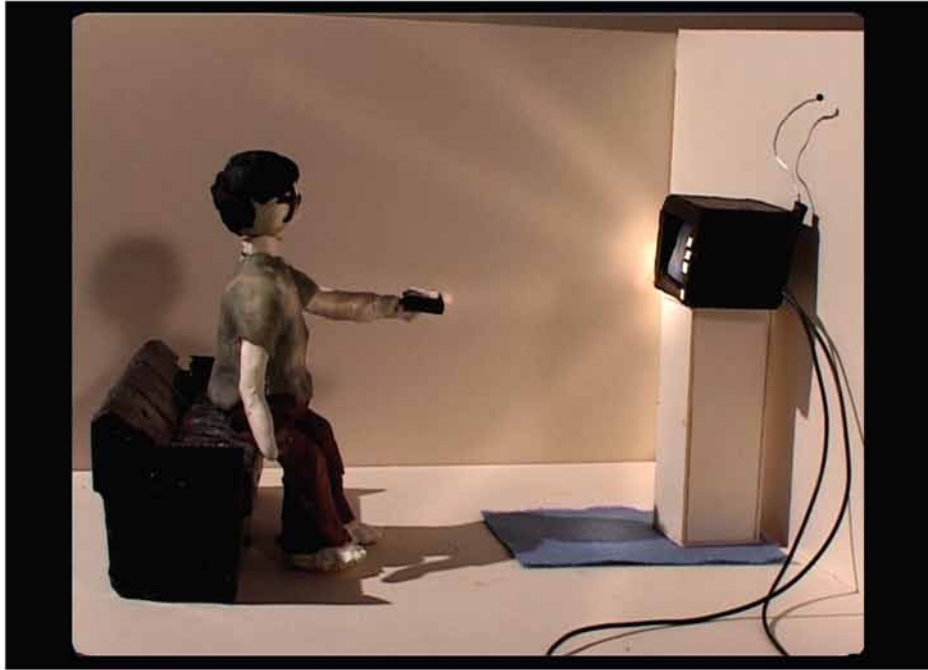
L'installation photographique «La Machine» est une œuvre qui fonctionne en écho avec L'installation vidéo «Deus ex Maquina» et qui traite avec ironie des procédés de manipulation des médias. Alors que lors des siècles précédents chaque maison possédait un autel vers lequel l'attention et les regards étaient tournés et qui prenait une place centrale dans la maison, les citoyens contemporains se tournent désormais vers leur poste de télévision qui a pris peu à peu la place de Dieu.

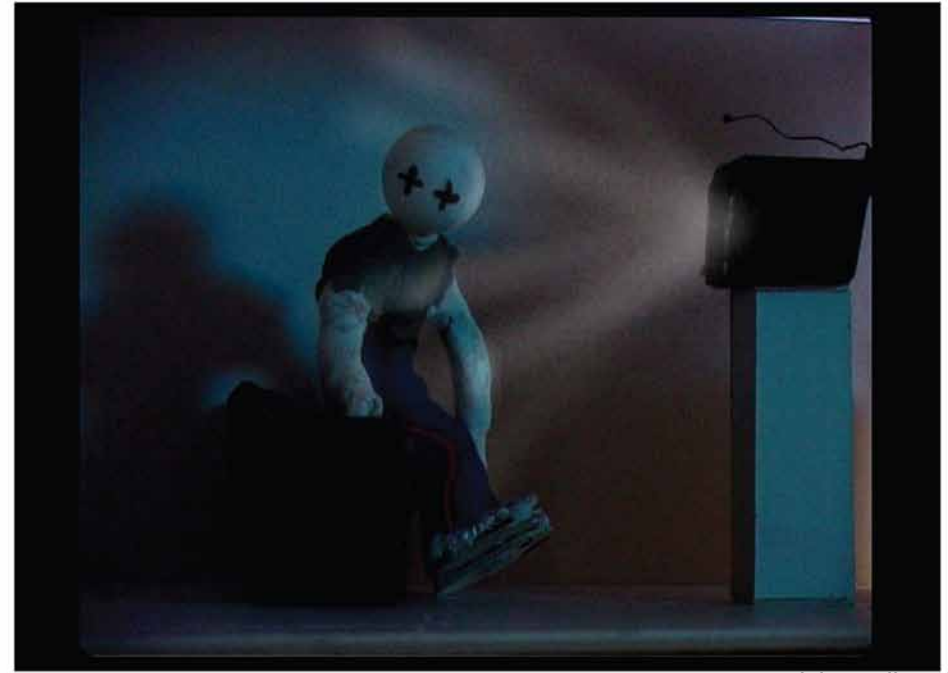
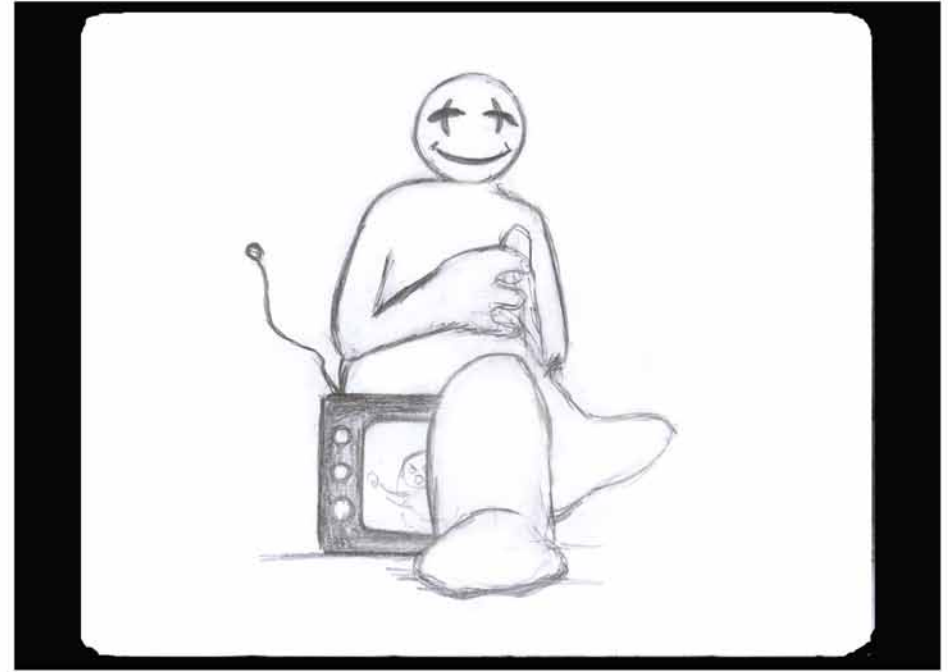
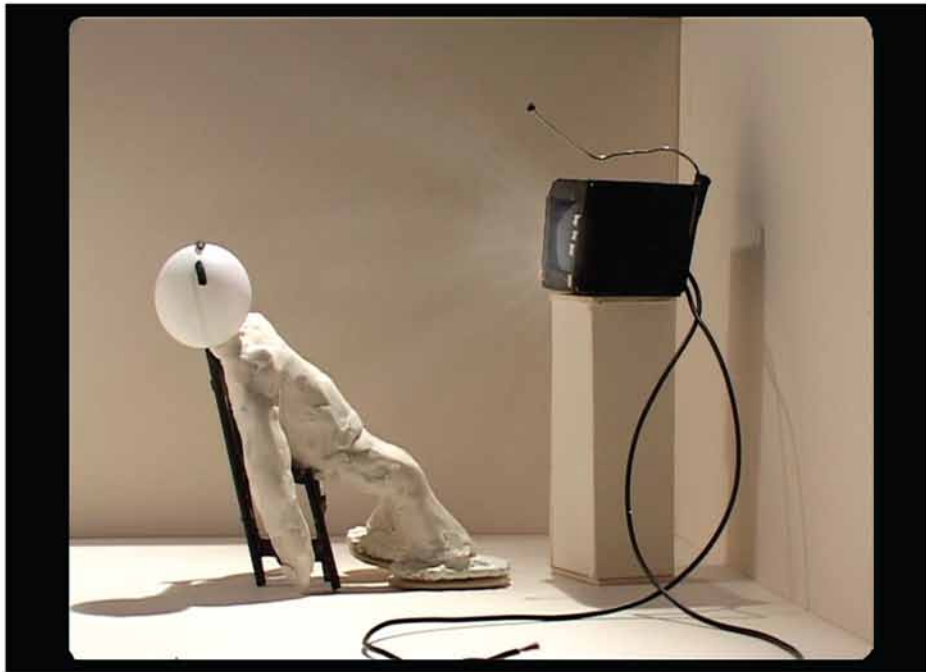
30 photographies 13 x 18 cm, 3 stomatoscopes, Boîte de 48 cm de profondeur par 92 cm de Large par 80 cm de Haut.







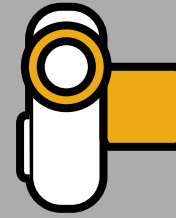




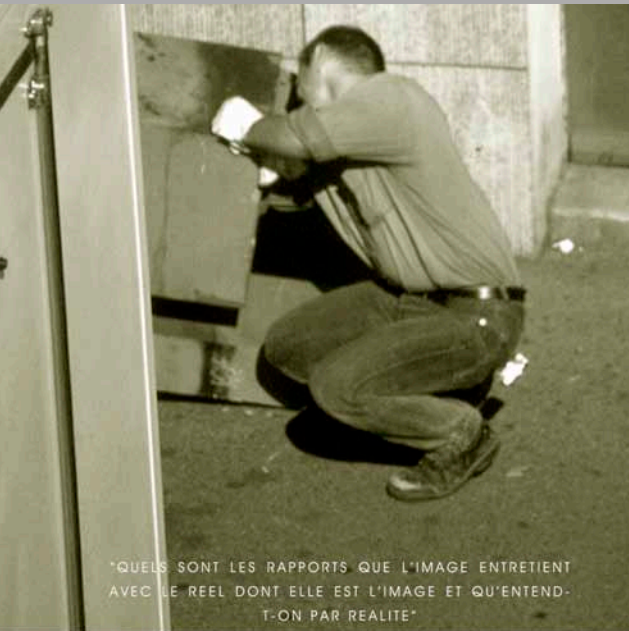
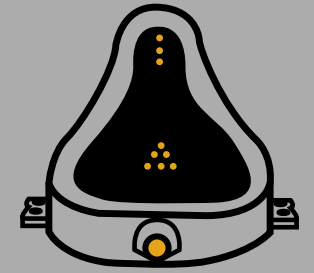


# Le Cambriollage

Installation



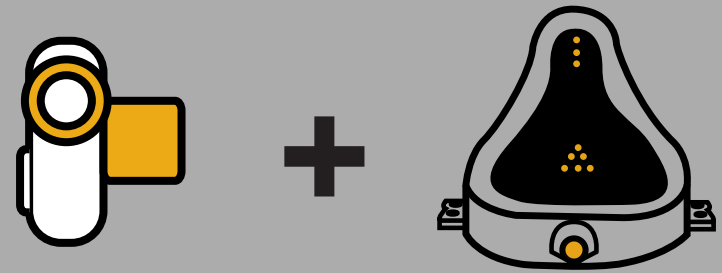
+



VIVIANE RIBERAIGUA

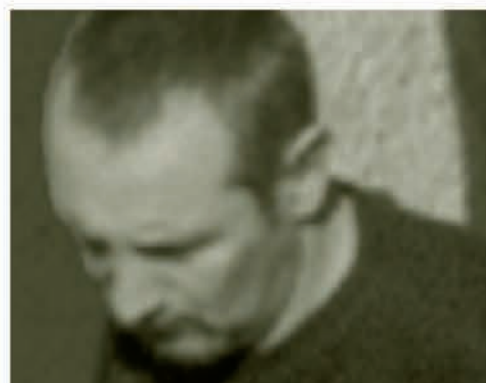
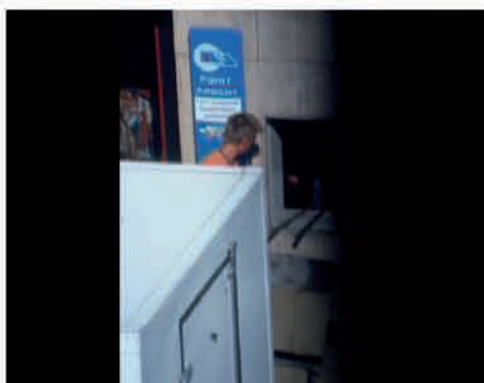
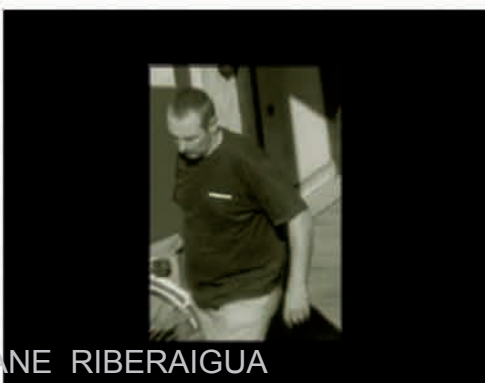
# Le Cambriollage

## Installation

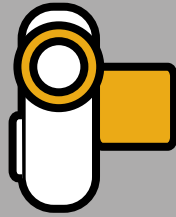


Installation sous forme d'enquête policière. On pénètre dans un bureau d'enquêtes, au mur sont épinglés des photographies et des documents. Un téléviseur est placé sur le bureau de l'inspecteur. Le moniteur s'allume et un flash d'informations diffuse un fait divers traitant d'un cambriolage qui viendrait de se dérouler. (Flash d'information ; 2 minutes). Le spectateur doit faire ses propres recherches pour trouver la vérité. S'il s'investit ; ouvre les tiroirs, feuillette les papiers, il apprendra ce qui s'est réellement passé. De la sorte, il découvrira peut-être que les cambrioleurs n'étaient en fait que des employés d'une société venus changer les coffres, que le barrage de police avait été filmé des mois après ce fait et qu'il s'agissait alors de policiers encadrant une manifestation, que les gens apeurés, fermant leurs volets étaient simplement mes voisins qui en avaient marre que je les filme, etc. Ce travail est une réflexion sur l'image, la télévision, il tente de mettre en évidence la force du texte et du cadrage sur la perception que nous pouvons avoir de la réalité.





# Art Vidéo



# Le train

Art - vidéo - Fiction expérimentale

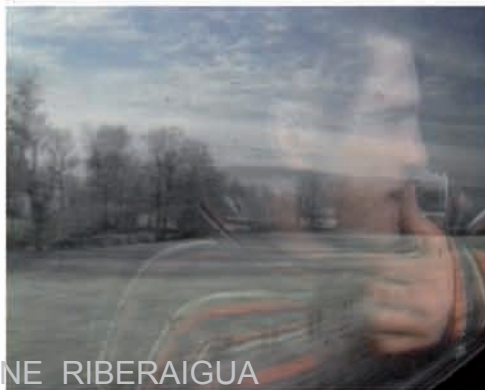
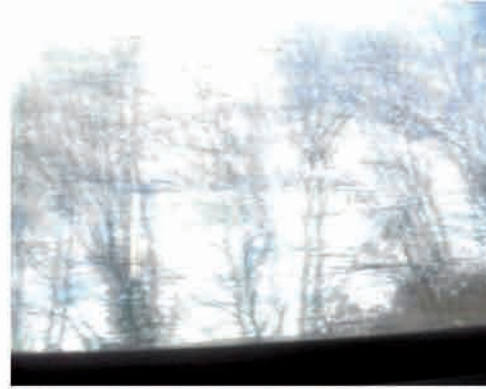
Vidéo d'Art: 8 minutes

Deux personnages sont dans le wagon d'un train et regardent par la fenêtre le paysage qui défile. Et si le paysage n'était en fait qu'un décor ? Ils observent les jeux de reflets dans les vitres et les miroirs, leur imagination divague.

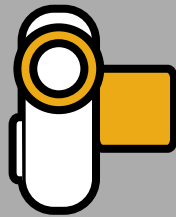
Le spectateur n'a ainsi que peu d'informations par rapport au stimuli visuel, il observe ce long travelling de paysage comme tout passager d'un train. La parole et le son prennent alors davantage d'importance par rapport à l'histoire.

Jeux de dialogues et de divagations de la pensée. Questionnement sur le réel, la réalité, jeux de miroirs et de reflets. Et si le réel pour les gens était leur imaginaire.





# Art Vidéo



# Café

vidéo expérimentale

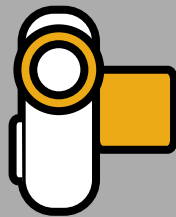
Vidéo d'Art ; 5 minutes 02

Jeux de syncope des différentes strates de la réalité.

Ce film est dans la poursuite du travail photographique • représentation • tout comme ce dernier il ouvre une brèche vers un univers parallèle que nous côtoyons quotidiennement au grès de nos rencontres avec ces surfaces lisses que sont les vitrines • où chaque reflet est un autre monde • Le film a été réalisé à travers la vitre extérieure d'un café, les objets et les personnes placés en amont et en aval de cette dernière semblent pourtant être sur le même plan. Ce film raconte l'histoire étrange de ce monde parallèle où la foule traverse un carrefour chargé de voitures, où les panneaux publicitaires traversent les camions etc.... On se perd très rapidement dans ce tourbillon d'anecdotes improbables et pourtant bien réelles.



# Art Vidéo



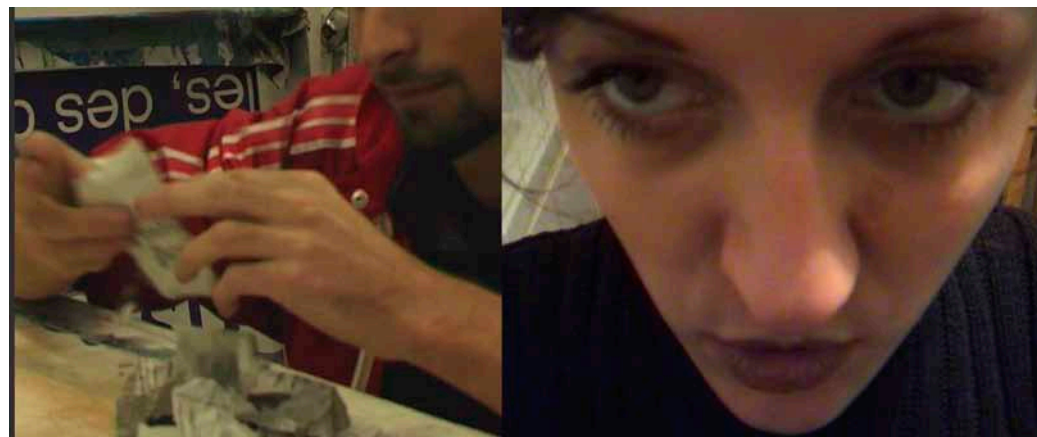
# LES FOUS

Art - vidéo - Fiction expérimentale

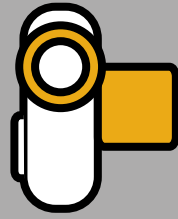
Vidéos d'art, 6minutes 35

Fiction expérimentale

Les fous un deux et trois sont trois films courts traitant de l'art et de la folie. Ils ont été réalisés dans l'enceinte de l'École Supérieure des Beaux Arts de Toulon. Les images sont des séquences tirées du réel, c'est-à-dire capturées sans aucun jeu d'acteur, prises sur le vif. Je suis partie du principe d'une phrase que l'on m'a lancée un jour. • "Vous n'êtes pas dans une école d'Art mais dans un hôpital psychiatrique". Dès lors je suis partie à la recherche de preuves afin de reconstituer une fiction à partir de réalité, (tout comme ces gens qui basculent de l'autre côté et qui s'imaginent un autre monde en observant la réalité.) Les trois films sont trois interprétations possibles du réel.



# Art Vidéo



# Mécanimachine

Art - vidéo - Fiction expérimentale - Animation

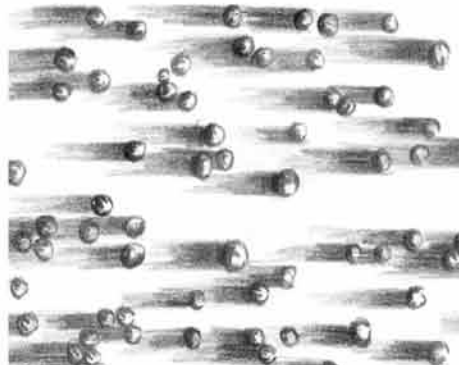
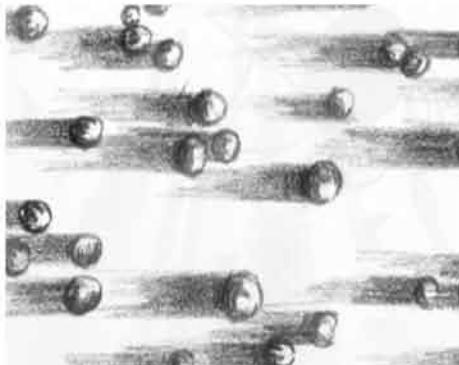
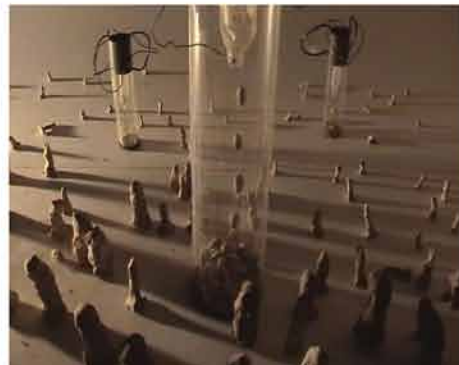
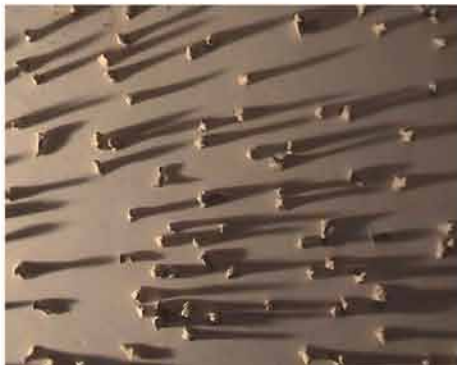
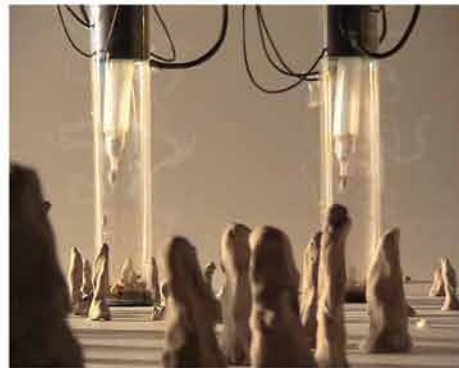
## Vidéo d'Art

Mon propre univers, ma propre vision du monde,  
Pour moi la réalité est subjective, j'ai effectué une série de travaux qui tentent de rendre visible quelques aspects de ma mythologie personnelle liée à mon regard et à mes affects. Nous nous créons tous de façon plus ou moins consciente une mythologie personnelle qui pioche ça et là certaines superstitions collectives ou bien encore nous en inventons de nouvelles. Nous nous représentons le monde de manière individuelle et bien distincte pour chacun de nous, notre propre histoire et la parole de l'autre le modifie à chaque instant.

J'ai réalisé un film d'animation qui jette sur l'écran une somme d'informations et d'interrogations personnelles. Ce film est une sorte de métaphore de mes croyances mises en images. Une sorte de mise en forme de mon langage interne mais scénarisé.

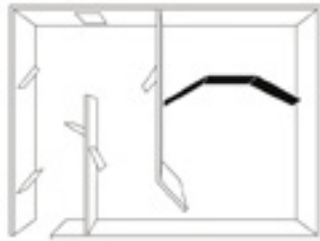
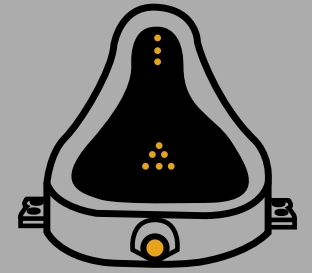
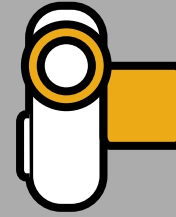






# Le repas

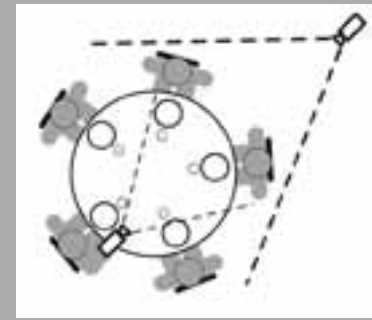
Installation



Cette installation permet de confronter plusieurs visions du monde, de mettre en évidence leurs singularités de manière à questionner notre propre vision sur la réalité et la notion de vérité.

# Le repas

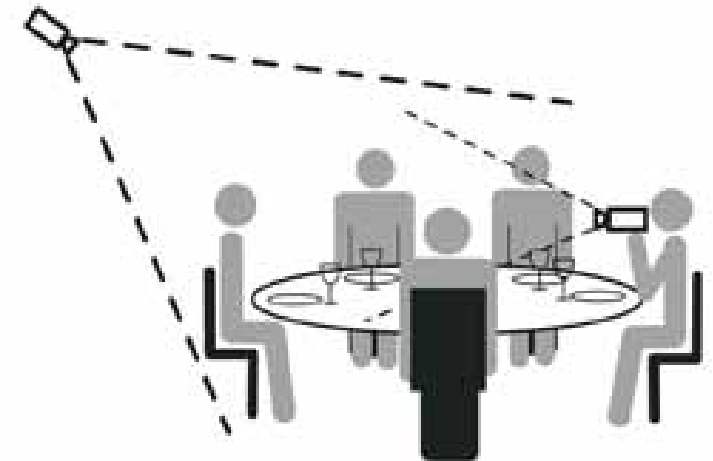
## Contexte de création de l'installation



Cette installation tente de mettre en évidence les différents univers de chacun. Univers unique autant par la façon d'appréhender une situation trahie par les gestes, les expressions et les regards, et sur la manière dont nous observons le monde ou notre regard et nos centres d'intérêts.

Elle permet ainsi de confronter plusieurs visions du monde, de mettre en évidence leurs singularités de manière à requestionner notre propre vision sur la réalité et la notion de vérité.

Elle met en évidence les difficultés liées au langage pour exprimer aux autres son propre univers et nous fait découvrir quelques mythes et croyances qui nous habitent et créent nos mythologies personnelles.

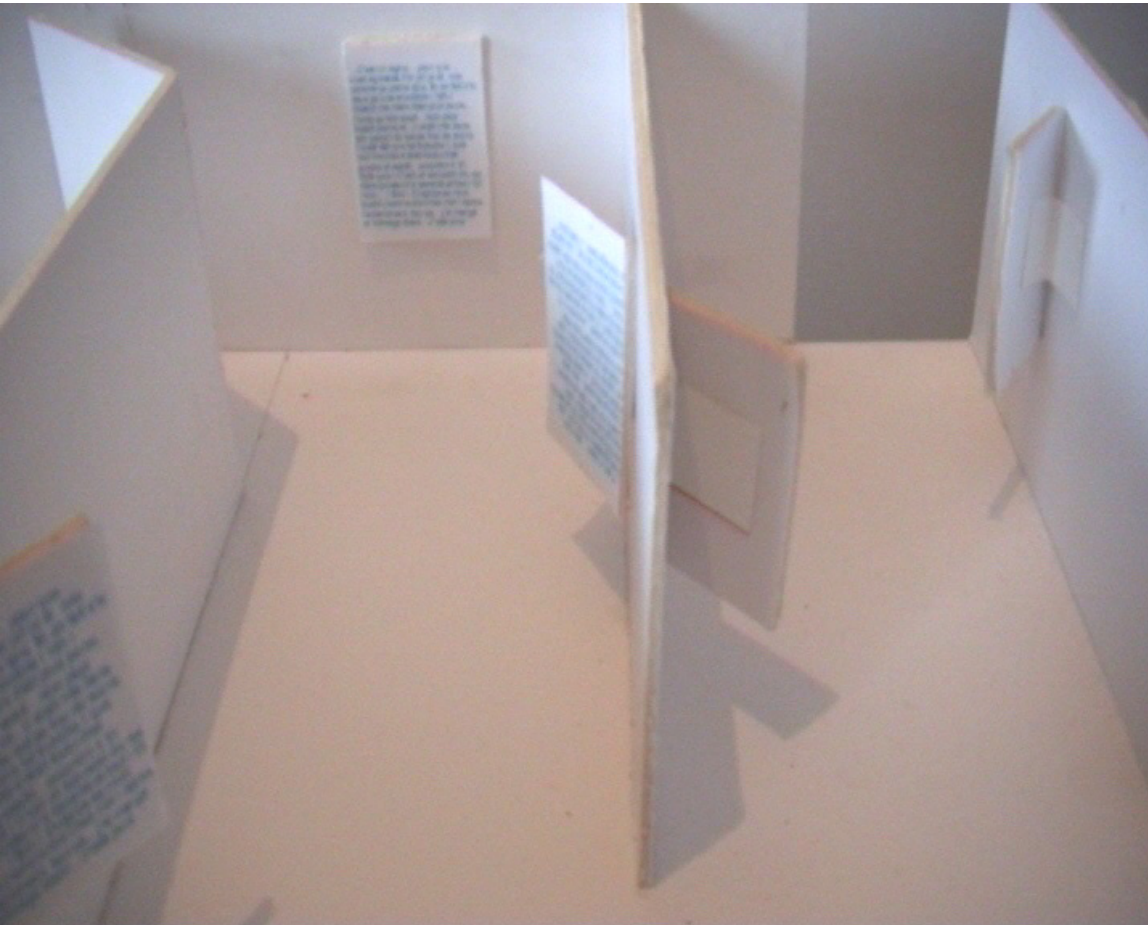
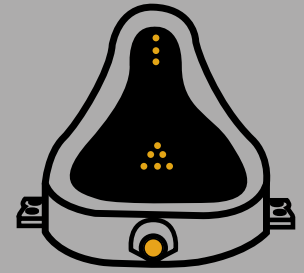


Quatre artistes plasticiens et un écrivain furent conviés à un repas où un dispositif de capture d'image avait été mis en place. Une caméra fixe placée en hauteur filmait l'ensemble de la scène (Caméra Objective), une deuxième circulait entre les mains des invités.

Une seule consigne leur a été donnée: conserver à tour de rôle la caméra 5 minutes puis la faire passer à son voisin. Le repas fut bien arrosé et des conversations étonnantes en sont ressorties. Ce repas a duré deux heures et l'installation que vous allez découvrir a été mise en place avec les éléments de la deuxième heure car à partir de cet instant, les convives étaient naturels et ne se souciaient plus des caméras.

# Le repas

## Installation - Salle 1



### Salle 1 :

Découverte de textes accrochés au mur . La lecture semble au premier abord difficile, puis on se rend compte qu'une histoire est racontée, on découvre peu à peu qu'il s'agit d'un dialogue (langage oral) racontant plusieurs mythologies personnelles (ou si vous préférez croyances). 7 histoires différentes sont fondues dans un dialogue entre 5 interlocuteurs. On ne connaît pas encore leur nom, mais les codes couleurs selon les phrases nous montrent bien qu'il s'agit de personnes différentes.

- 1 « Papi et son Yaourt »
- 2 « Travail sur la dame blanche »
- 3 « Edwige et la possible rencontre avec la dame blanche »
- 4 « Théories sur la dame blanche »
- 5 « J'y crois pas !!! »
- 6 « Moi je l'ai vu »
- 7 « Rêve de l'accident »

Le spectateur imagine des identités et des attitudes à chacun des protagonistes des histoires, il prend position par rapport à ce qu'il pense comprendre.



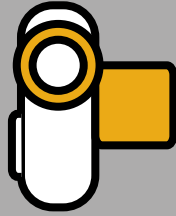
Ces textes sont les dialogues de 12 minutes de conversation lors d'un repas.

Cinq personnages discutent de leurs croyances vis à vis de l'au-delà. On y découvre sans pudeur leurs angoisses et leur logique vis-à-vis de ce sujet. Les conversations ont été notées dans le langage le plus réaliste possible de sorte que toutes les hésitations, soupirs compressions de mots et autres défauts du langage deviennent visibles (ce qui rend très difficile la lecture).

Des fautes ont été volontairement glissées dans le texte comme des « s » ou lieu de « c » ex : s'tait au lieu de c'était ou bien encore des compressions comme « j'l'e » non réglementaires mais qui permettent d'éviter par moments des mots avec 4 apostrophes..

# Le repas

Installation - Salle 2



Lorsque l'on pénètre dans cet espace on se retrouve face à trois écrans qui montrent la même scène de manière synchronisée mais sous des angles différents. Les conversations que l'on entend coïncident avec les textes lus précédemment. On découvre alors les personnages et certains passages obscurs de la lecture prennent un sens.

- Le premier écran montre un plan fixe ; une scène de repas, c'est une vue d'ensemble, légèrement de dessus. On y voit une table entourée des 5 convives, 4 filles et un garçon qui mangent et discutent. On peut distinguer que l'un d'entre eux tient une caméra.
- Le deuxième écran est un plan mobile, très rapidement on fait le lien avec la personne sur l'écran précédent qui tient une caméra, le manque de souci de cadrage et les préoccupations liées à l'image montrent peu à peu que cet écran dévoile ce que voit le personnage qui tient la caméra.
- Le troisième écran est un écran de texte. Le texte de la conversation défile avec comme précédemment sur les panneaux de textes, un code couleur pour chaque personnage. Cet écran a plusieurs emplois. Premièrement il permet d'identifier certaines paroles masquées par les autres voix. Deuxièmement, le fait de voir défiler le texte permet de ne pas se faire avoir par la compréhension sélective et de mettre en évidence que certaines paroles dites veulent dire l'inverse de ce qui est compris.

\*Mise en évidence des différents univers de chacun au travers de ses centres d'intérêts.

\*mise en évidence de la rectification des défauts de langage et des contresens dans la compréhension générale des interlocuteurs grâce à l'écran texte (le texte défile et on se rend bien compte qu'il y a bien souvent un écart entre ce qui est dit et ce qui est compris).

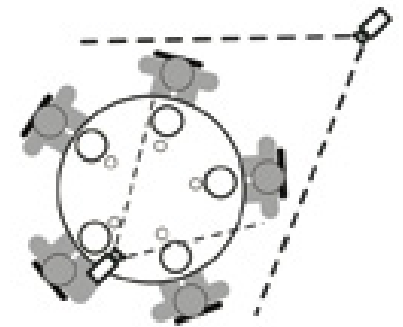
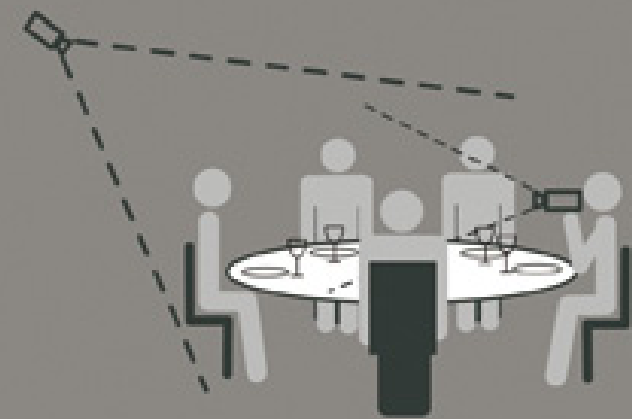
Cette installation tente de mettre en évidence les différents univers de chacun. Univers unique autant par la façon d'appréhender une situation trahie par les gestes, les expressions et les regards, et sur la manière dont nous observons le monde ou notre regard et nos centres d'intérêts.

(Très visible sur la caméra objective)

Elle permet ainsi de confronter plusieurs visions du monde, de mettre en évidence leurs singularités de manière à questionner notre propre vision sur la réalité et la notion de vérité.

# Le repas

Installation - Salle 2

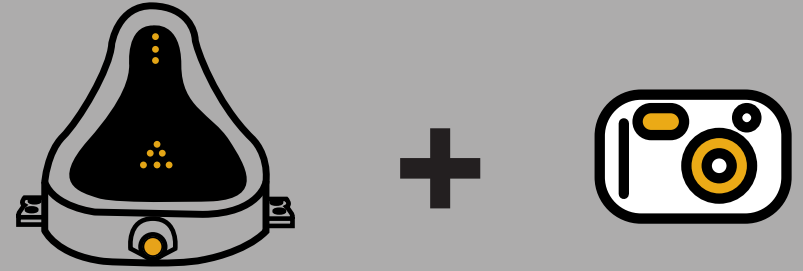


Lorsque l'on pénètre dans cet espace on se retrouve face à trois écrans qui montrent la même scène de manière mais sous des angles différents  
Le premier montre un plan fixe, le deuxième écran est un plan mobile, le troisième écran est un écran de texte.



# Claustrophobie

## Installation Photographique



L'Installation Photographique «Claustrophobie» exprime la narration d'un état d'angoisse, un état de Claustrophobie.

Le spectateur se retrouve projeté dans un espace confiné, et sombre. La salle de 1 mètre 85 de haut et 2 mètres de large a les murs peints en noir, on entend le son d'une voix de femme en train de respirer, de s'étouffer, ce qui amplifie le malaise, un deuxième son strident répétitif accentue encore la sensation. La taille généreuse des photos oblige le spectateur à effectuer des rotations sur lui-même. L'espace, la lumière et le son qui l'envahit lui font prendre peu à peu la gestuelle d'un Claustrophobe. Les photos ont été prises dans un espace des mêmes dimensions que l'installation, c'est l'exploration de cet espace et de cette angoisse.

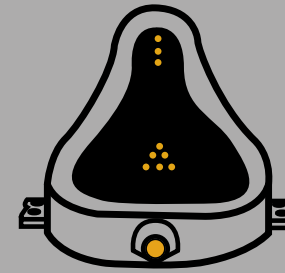
L'Installation se veut être comme un arrêt sur image dans un film, sur une sensation intense, où la vision se trouble, où les données sur l'espace se distordent où les informations de nos sens mentent à notre cerveau.

14 photographies numériques en Back light (caisson rétro éclairé), salle de 1 mètre 85 de haut et 2 mètres de large a les murs peints en noir.



# Claustrophobie

Contexte de l'installation



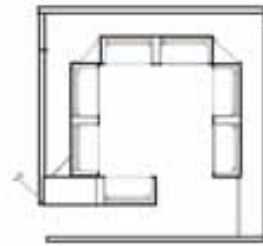
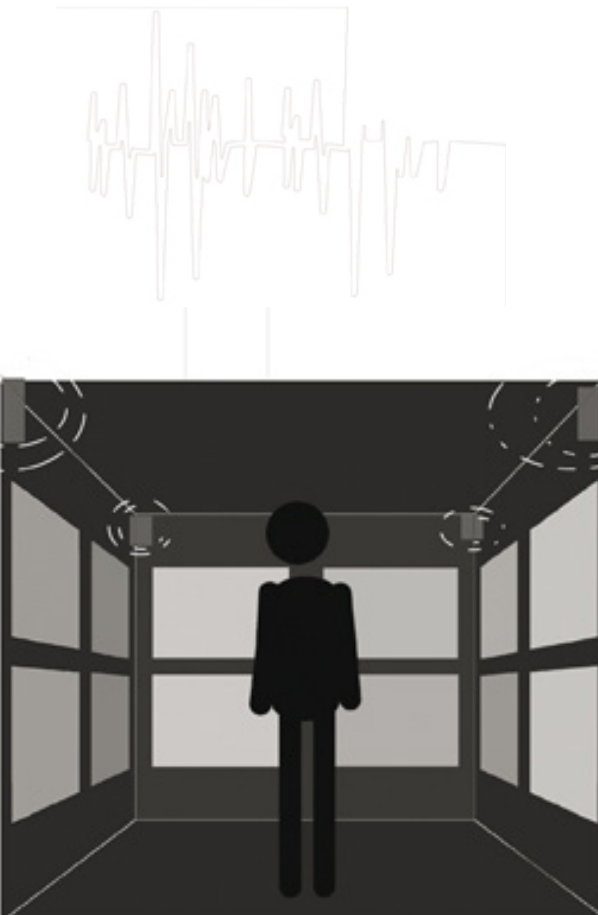
## Installation Photographique «Claustrophobie»

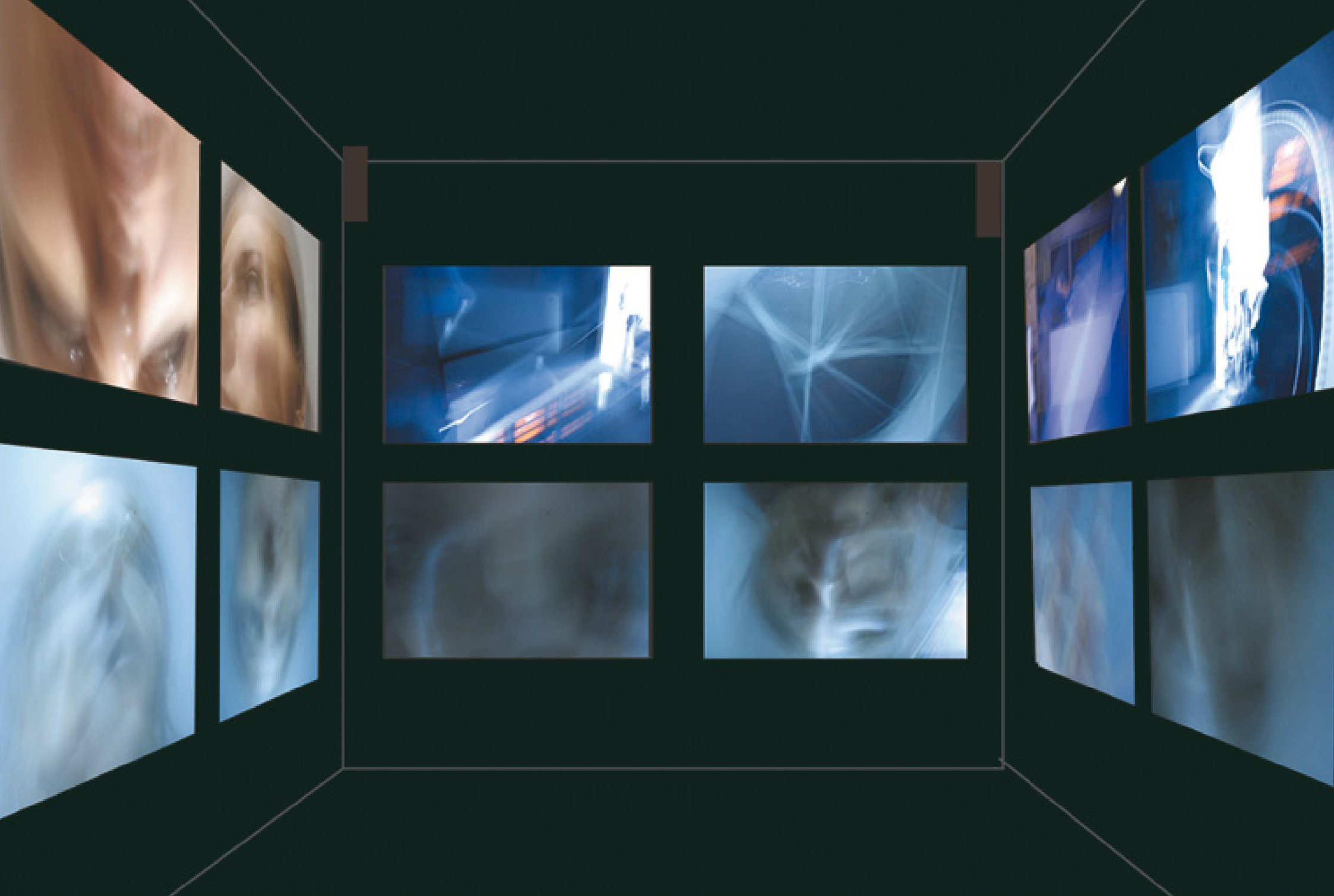
Contexte :

La série photographique «claustrophobie» a été réalisée pour un projet d'Installation photographique qui fait suite à toute une série d'installations interactives sur le déphasage temporel.

Ces oeuvres très épurées aux allures de laboratoires scientifiques posent différentes questions où le spectateur, tantôt chercheur, tantôt cobaye, expérimente différents états physiques et psychologiques. Comment l'influence des changements de rythmes et informations liés à nos sens introduit des distorsions de perceptions de la réalité et notamment du temps.

Le projet d'Installation photographique «Claustrophobie» est le tout premier travail de cette série où une narration figurative est introduite. En agrémentant ainsi grâce à l'impact de l'image et de sa sémiologie ces recherches sur la modification des informations primaires intégrées à nos sens, Viviane Riberaigua propose au visiteur un nouvel univers de sensations.

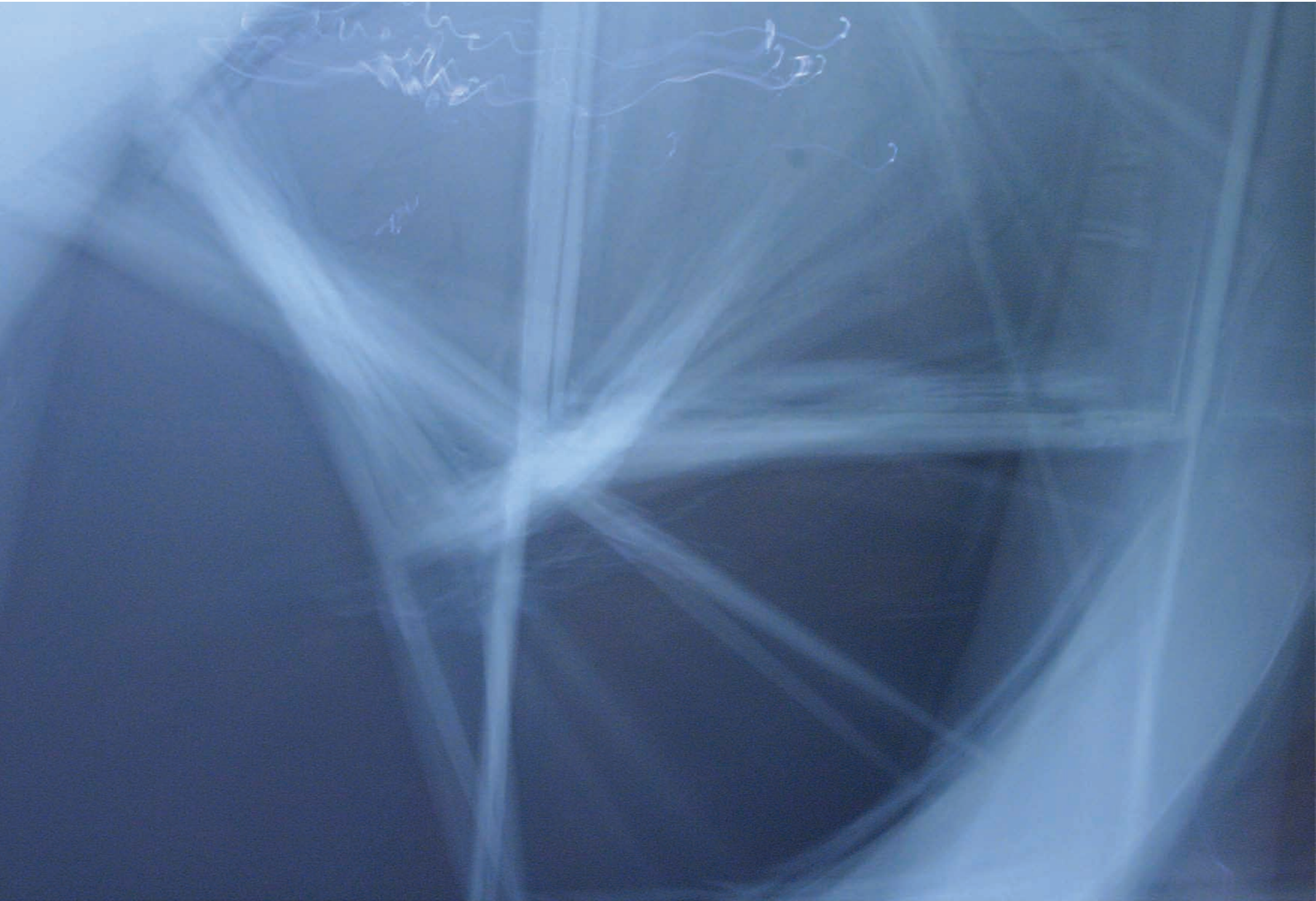






«Claustrophobie» Ensemble 4 photographies numériques 50 x 75 chacune, tirage argentique.



















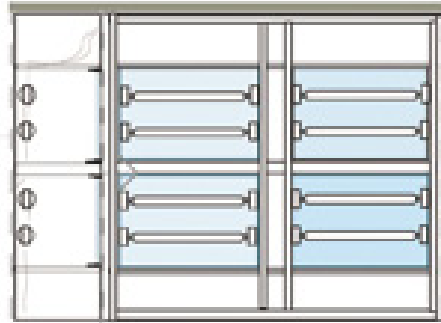




Vue de Frontale

du site de l'installation

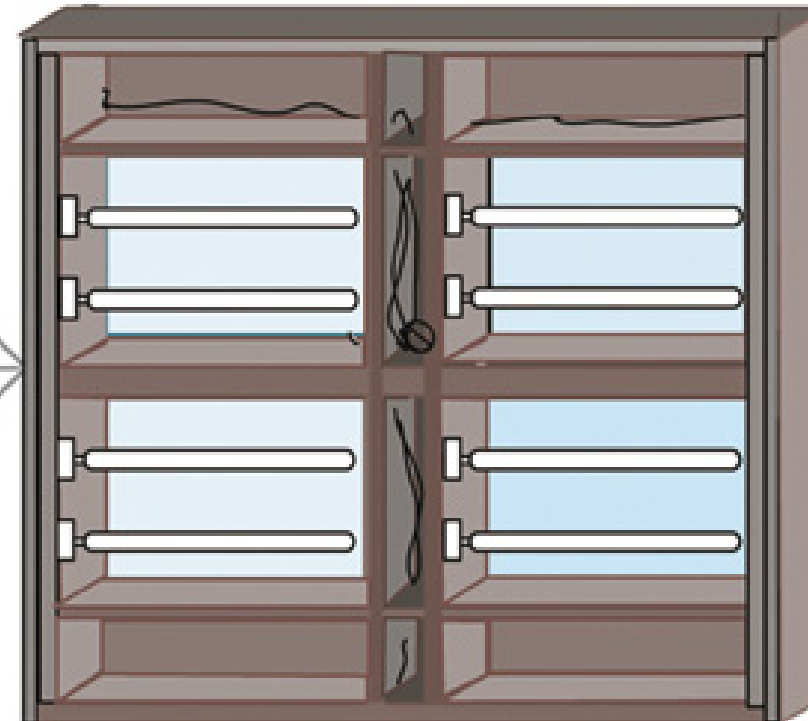
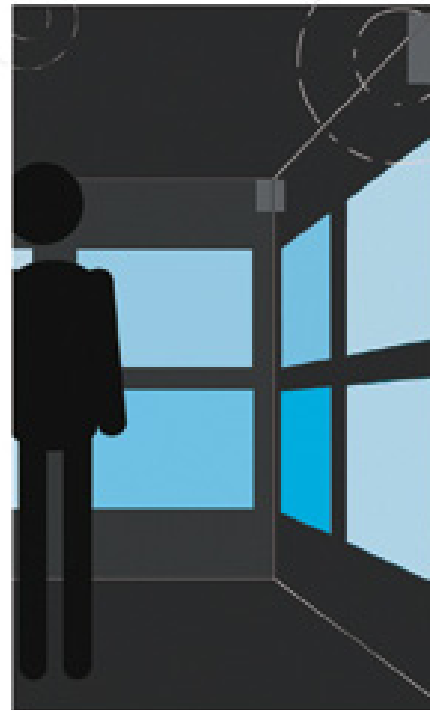
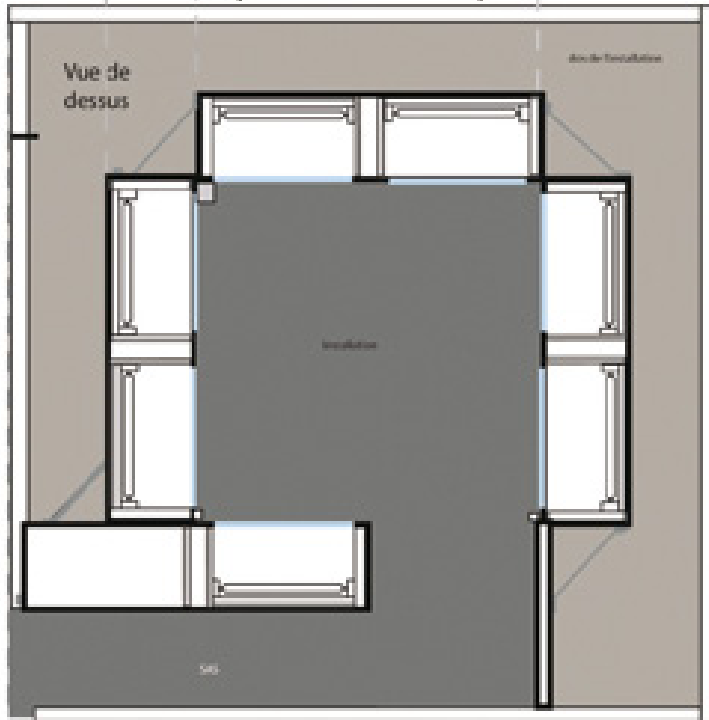
Exemplaire



2 m

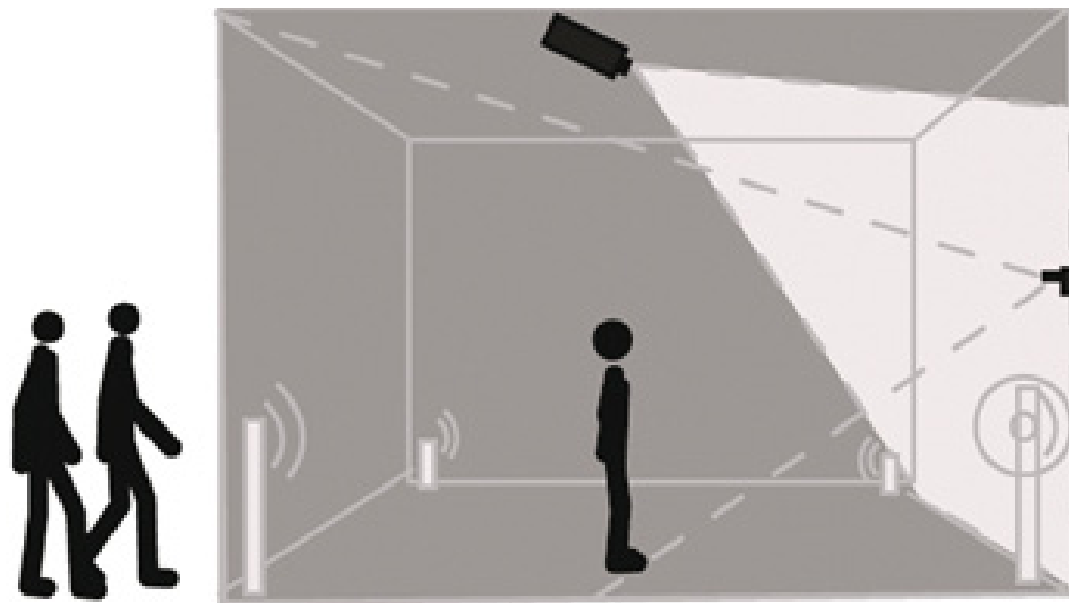
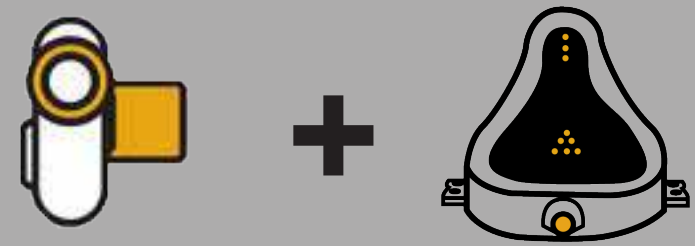
Vue de dessus

du site de l'installation



# Espace XN2

Installation vidéo interactive



Installation interactive permettant de jouer avec l'espace et de destabiliser la perception de l'espace et du temps  
Installation interactive espace Xn2 - 2003 - Présent/passé

# Espace XN2

Installation interactive.

## Temps 2



Cette installation interactive a été étudiée afin de faire vivre une expérience très particulière au niveau de la temporalité.

La perception du temps est une question de synchronie entre notre rythme corporel et l'horloge extérieur (Heures, minutes secondes).

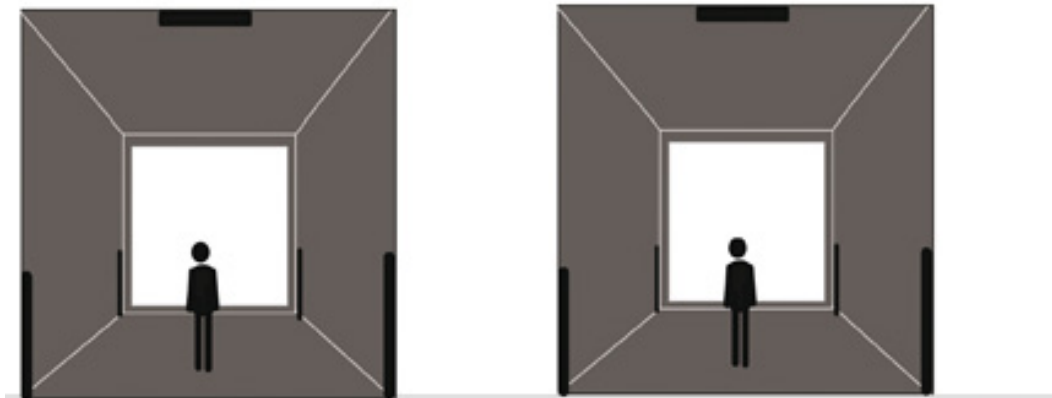
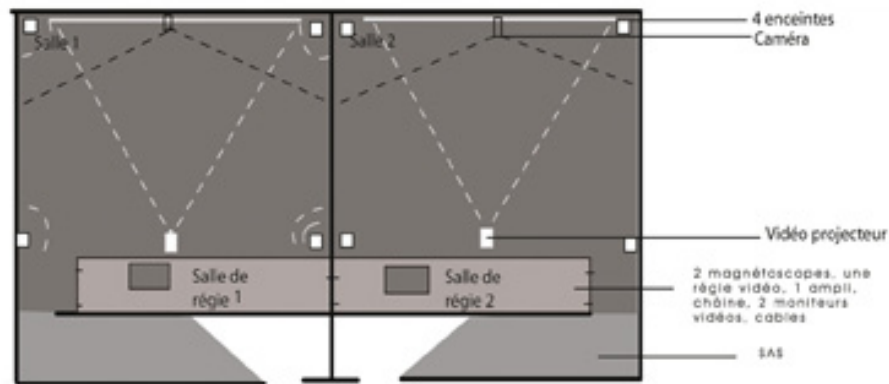
Les informations que reçoivent nos sens peuvent altérer notre rythme cardiaque et ainsi modifier la gestion du flux d'informations arrivant au cerveau. Notre corps se base invariablement sur ces repères internes pour percevoir le temps, d'où le décalage qui survient parfois et la sensation de temps qui passe.

Cette installation joue avec nos sens et le rapport au corps perturbe l'espace, et tente de faire prendre conscience que l'on ne vit pas toujours dans le même temps, il y a plusieurs temporalités, que la sensation du temps et de durée peut être un leurre.



# Espace XN2

## Installation vidéo interactive

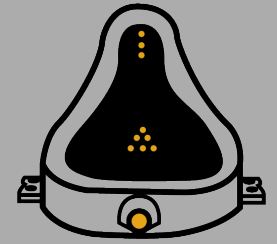


Cette installation est de format variable, elle s'adapte à la taille des pièces existantes et se sert de mobilier y étant intégré afin de renforcer l'instabilité. L'installation se vit dans l'obscurité il est donc nécessaire de créer deux sas de permettre à la lumière et au son de s'atténuer progressivement, deux salles de régie sont également nécessaires car l'installation n'est pas automatisée.

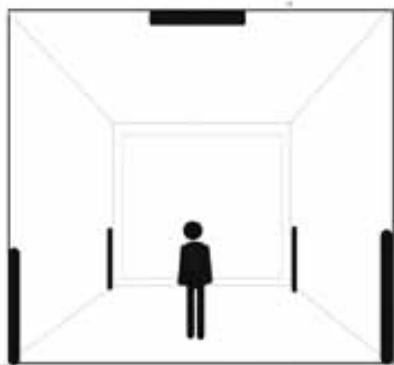
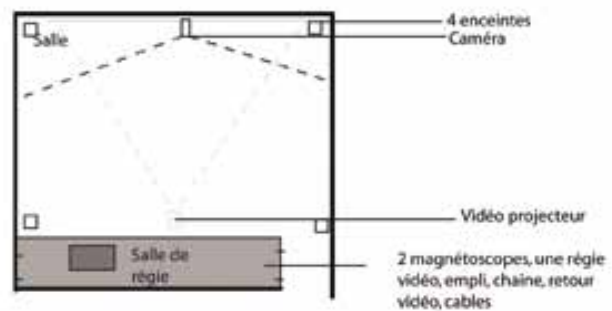
Les salles 1 et 2 comprennent chacune 1 vidéo projecteur 3000 lumens, 4 enceintes, et 1 caméra. Il y a une petite salle de régie pour chaque salle, ce qui permet à un technicien de faire varier les expériences vécues par les spectateurs. Chacune des salles régie comprend une vitre sans tain. Le vidéo projecteur et la caméra de chaque salle sont reliés à une régie vidéo installée dans la salle régie. Il y a également un système de câblage, un ampli, un moniteur vidéo, une chaîne hifi, une régie audio.

# Espace XN1

Installation vidéo interactive



Installation interactive permettant de jouer avec l'espace et de destabiliser la perception de l'espace et du temps



# Espace XN1

Contexte



## Contexte

Installation interactive espace Xn1 - 2003

Présent/passé Mes travaux précédents m'ont fait me pencher sur le sujet du temps et de l'espace, les réflexions qui en ont découlés m'ont peu à peu amenée à m'intéresser à des dispositifs permettant de faire s'inter-pénétrer différents espaces temporels.

Dans cette nouvelle recherche, au lieu de parler du temps je choisis, par le biais d'une installation interactive, de jouer avec l'espace et de déstabiliser la perception de l'espace et du temps. La relation du présent avec le passé est purement temporelle, continue, la relation de l'autrefois est dialectique, ce n'est pas quelque chose qui se découle mais une image saccadée.

# Espace XN1

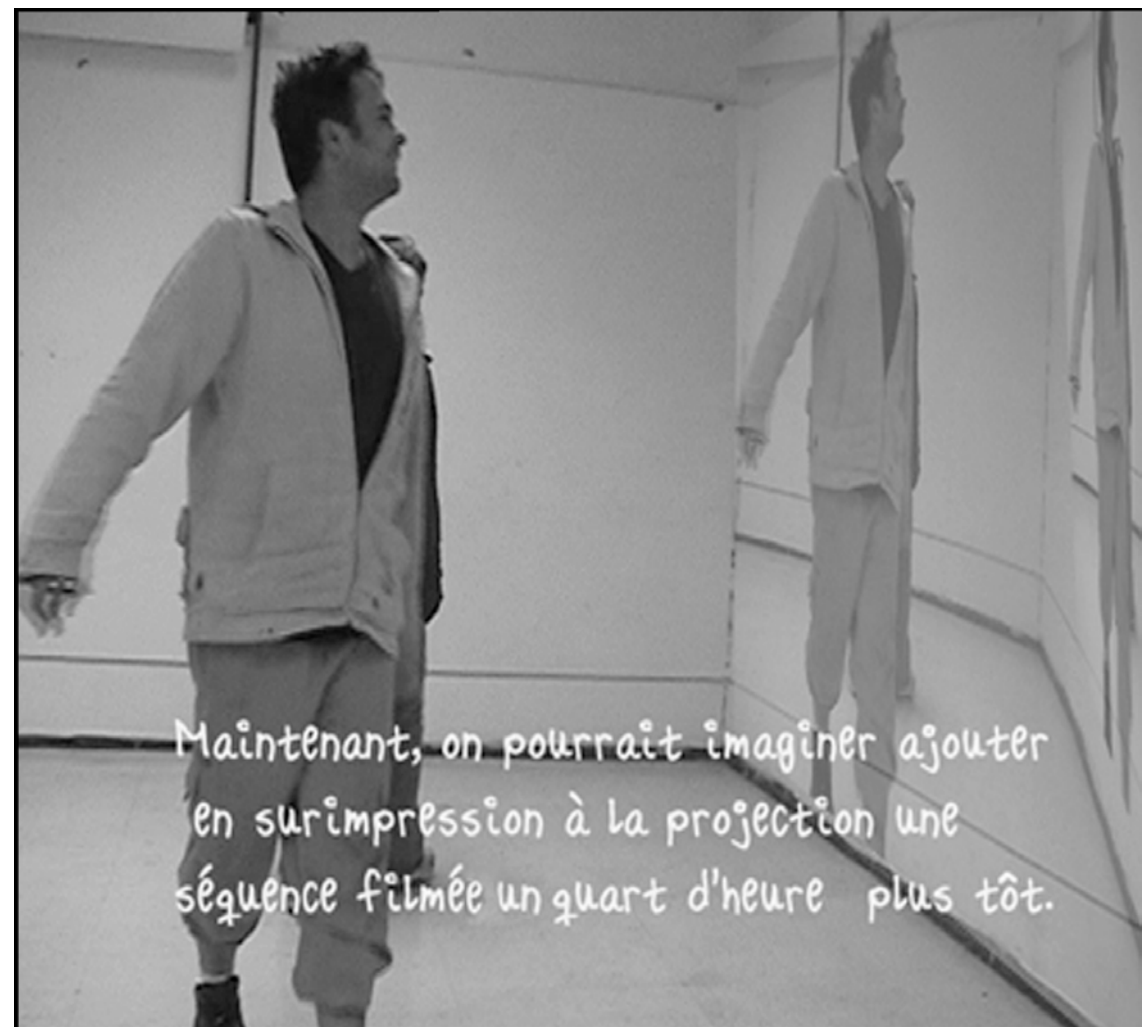
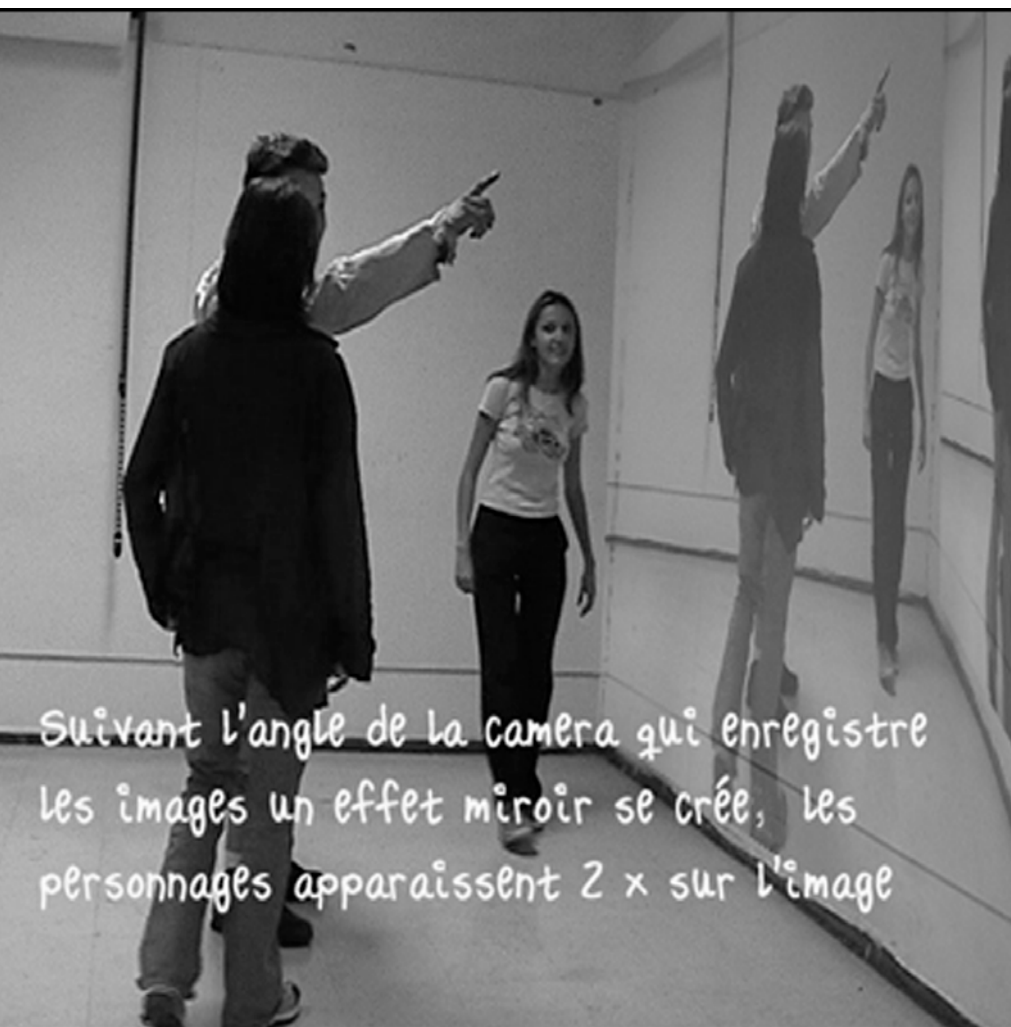
## Déscriptif de l'Installation

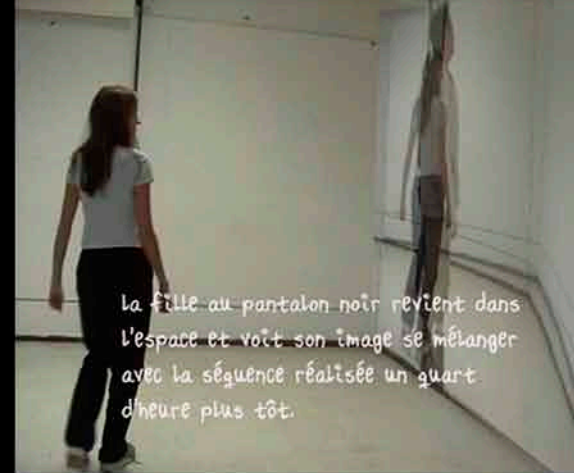


J'ai imaginé un espace clos où serait camouflée une caméra, qui capturerait les images des personnes pénétrant dans ce lieu, un dispositif vidéo projeterait sur l'un des murs de la pièce la scène filmée additionnée à une autre scène filmée un quart d'heure plus tôt. Les personnes entrant dans la salle pour la première fois n'ont évidemment pas tout de suite conscience du phénomène qui se produit. La projection de l'espace étant à l'échelle 1, elles ont tout d'abord à s'habituer au choc de leur propre image. Elles sont déstabilisées par cette nouvelle vision spatiale et entament très rapidement un travail sur la gestion de leur image et l'exploration de l'espace.

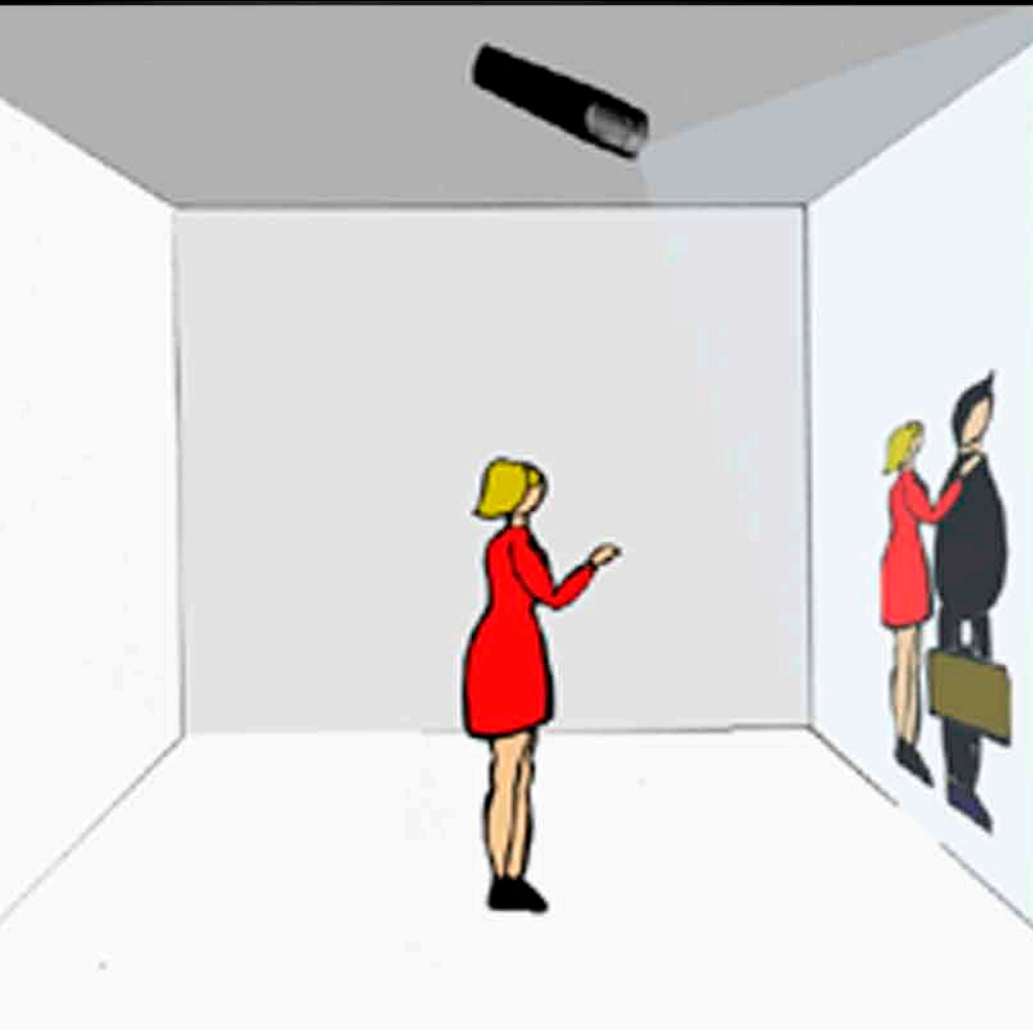
Si un quart d'heure plus tôt un autre groupe de personnes est resté dans cette même pièce, les nouvelles personnes se voient alors en compagnie d'autres individus non présents physiquement dans cet espace. Elles les voient sur le mur de projection, les entendent comme si elles étaient à leurs côtés. Un dispositif d'enregistrement et de spatialisation sonore permet de renforcer l'instabilité de la situation.

Les gens se retrouvent à la fois acteurs d'une mémoire tampon et témoins du passé. S'ils restent suffisamment longtemps dans cet espace, ils pourront se confronter à leur propre image. Mes différentes expérimentations m'ont permis de mettre en évidence que lorsque cela se produit les gens ont un nouveau choc car s'ils arrivent à maîtriser leur image prise en direct, ils se retrouvent face à une autre image d'eux même qui déambule à leurs côtés et dont ils n'ont plus aucun contrôle. En effet l'image en direct est une sorte de miroir, leurs pensées suivent leurs gestes. Lorsque l'image d'eux même (d'un quart d'heure) apparaît additionnée à la prise directe, ils se retrouvent spectateurs d'eux mêmes, ils ne sont plus dans l'instant mais dans le souvenir d'un instant. Une fois le processus intégré, ils jouent avec leur propre image dans le présent et préméditent le futur afin qu'une fois le présent devenu passé ils puissent reprendre le contrôle avec cette image dans le futur présent. Le but de cette installation est de créer un décalage temporel qui perturbe la perception du présent, de créer un espace où le présent se mélange au passé.





La fille au pantalon noir revient dans l'espace et voit son image se mélanger avec la séquence réalisée un quart d'heure plus tôt.

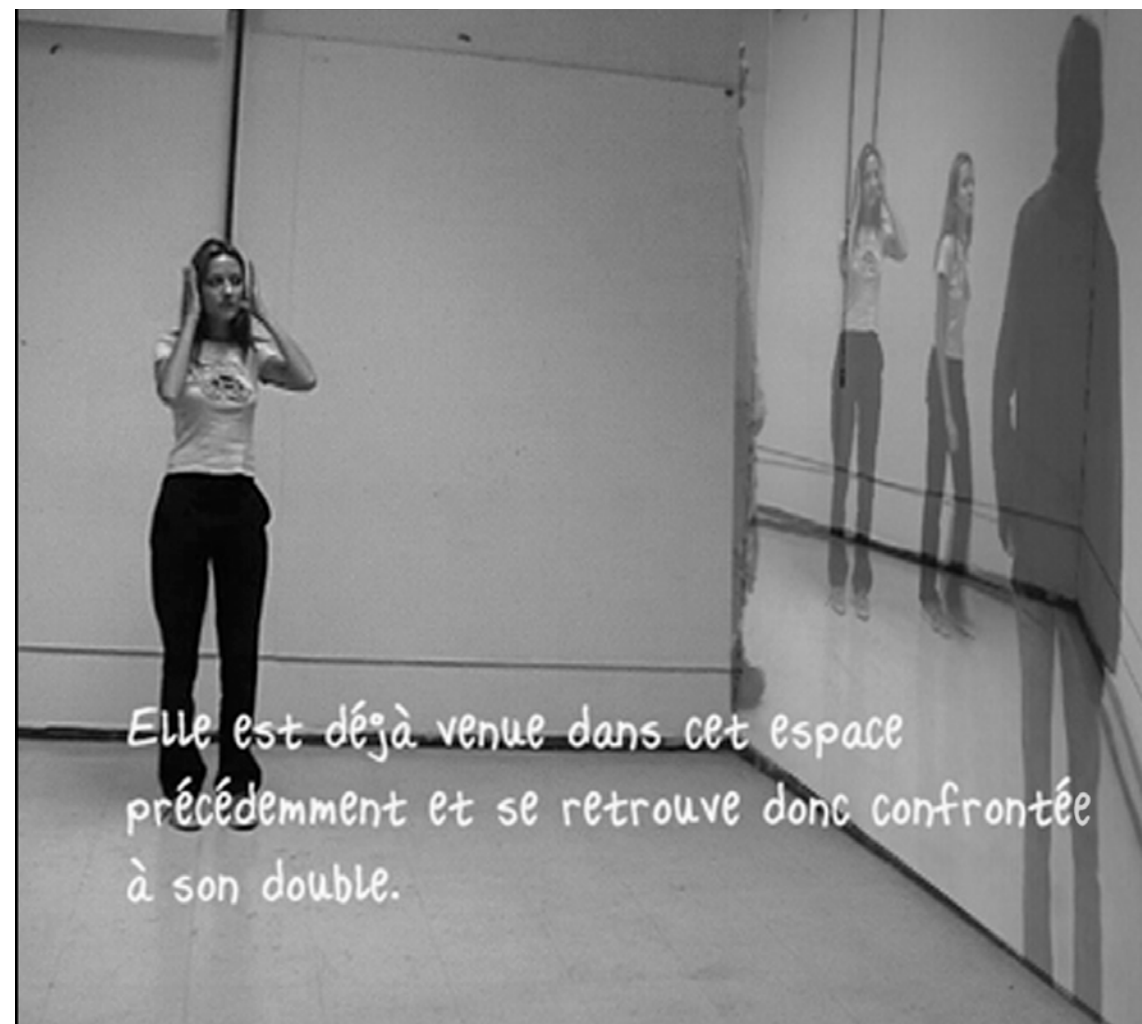


Si un quart d'heure plus tôt un autre groupe de personnes est resté dans cette même pièce, les nouvelles se voient alors en compagnie d'autres individus non présents physiquement dans cet espace. Elles les voient sur le mur de projection, les entendent comme si elles étaient à leurs côtés. Un dispositif d'enregistrement et de spatialisation sonore permet de renforcer l'instabilité de la situation.

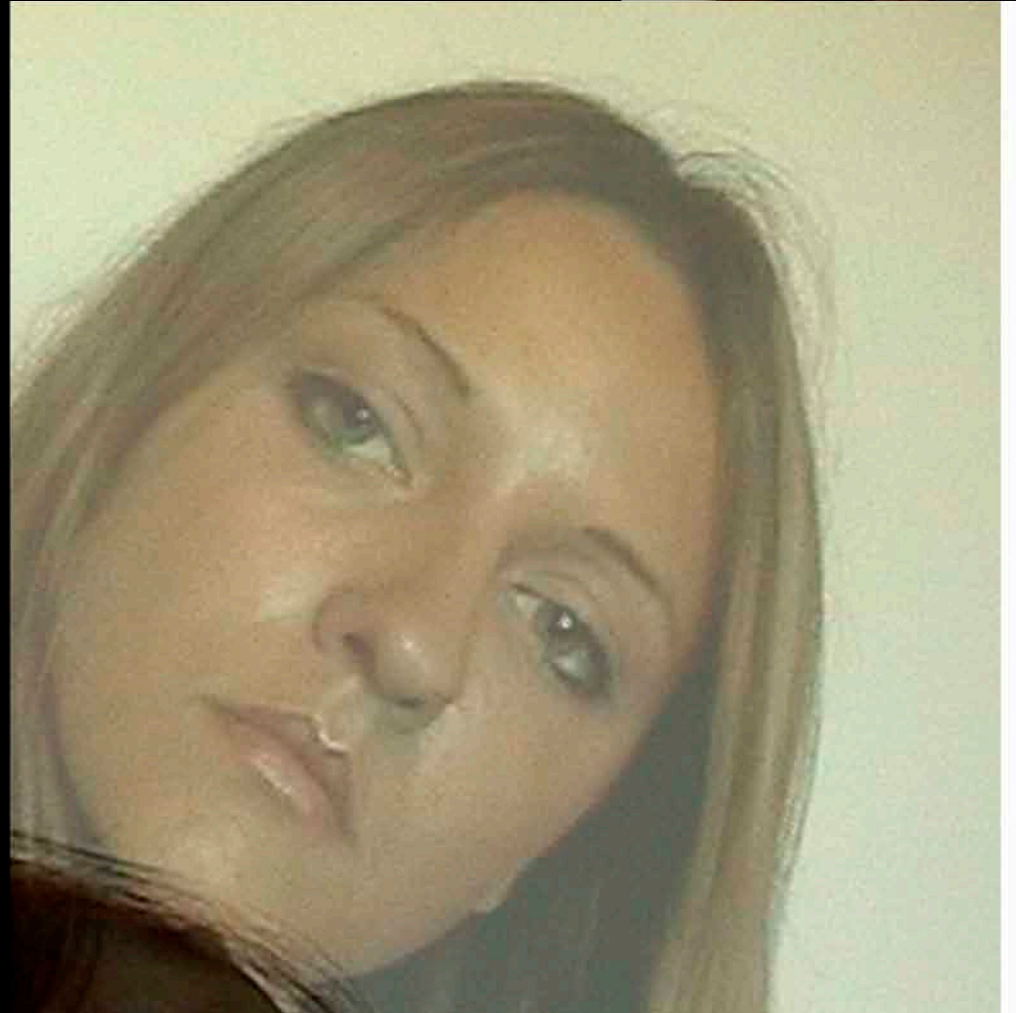
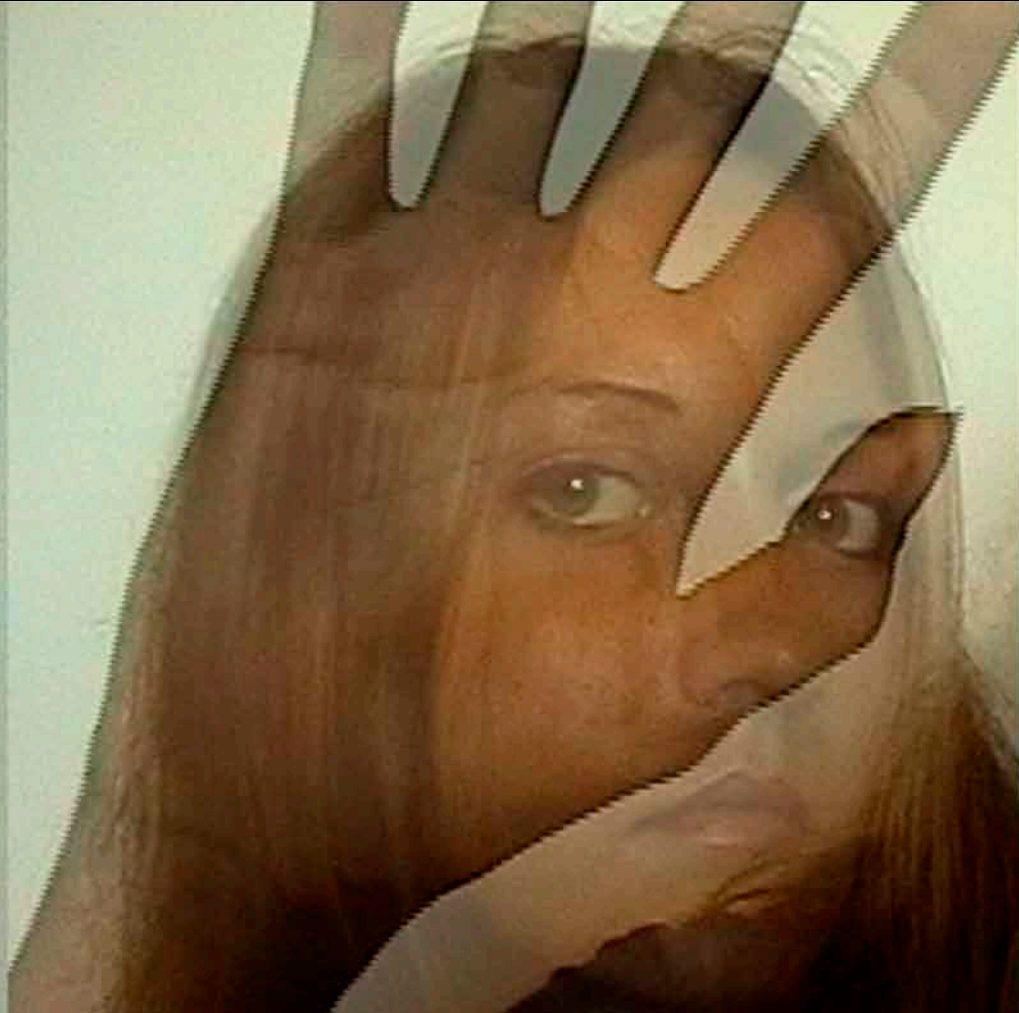




Elle se voit donc sur le mur en compagnie de personnes non présentes dans la pièce.



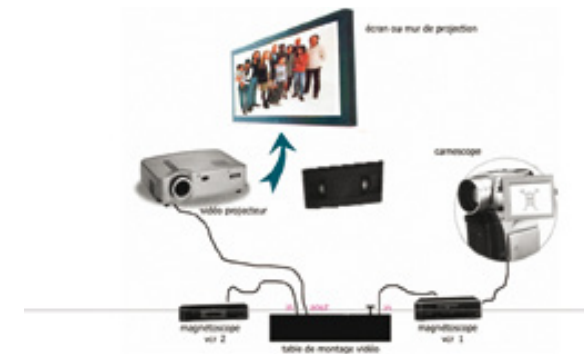
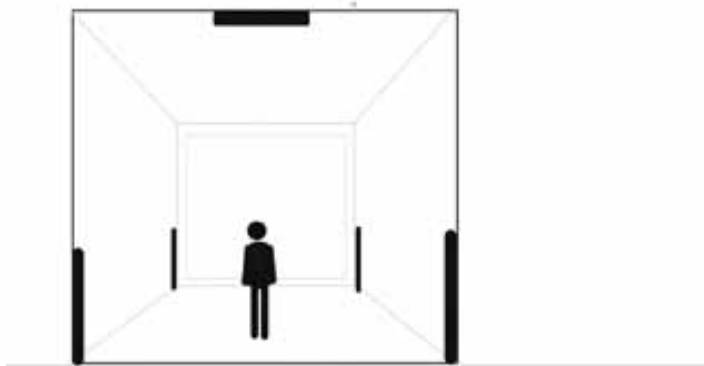
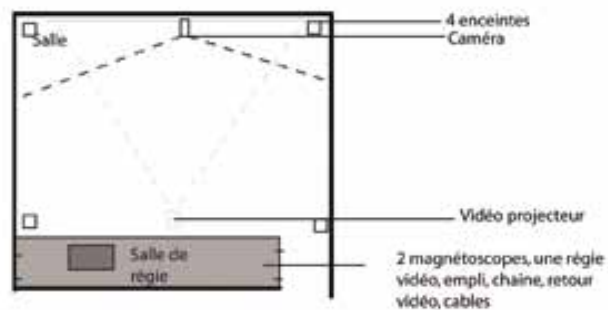
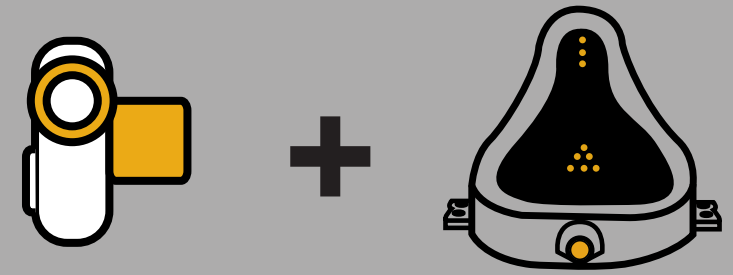
Elle est déjà venue dans cet espace précédemment et se retrouve donc confrontée à son double.





# Espace XN1

## Fiche technique

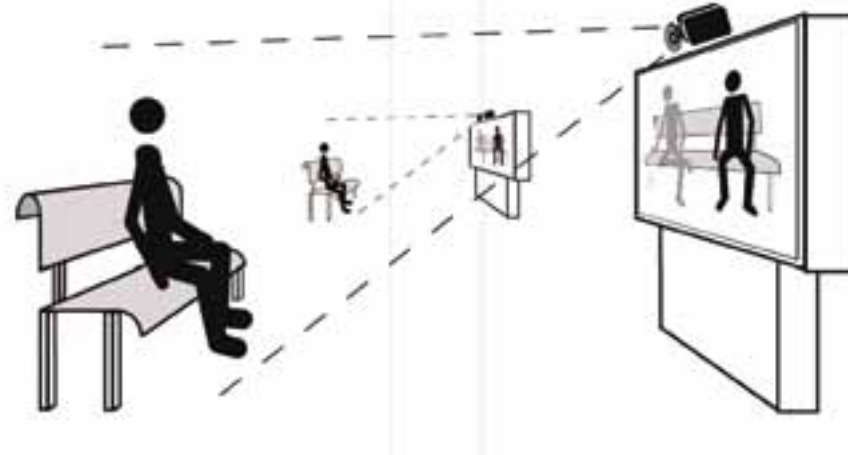
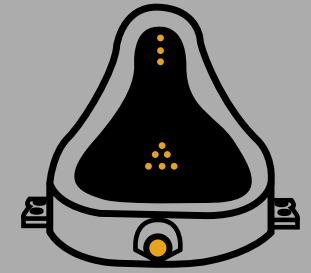
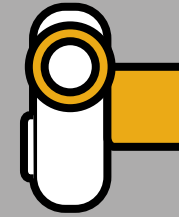


Cette installation est de format variable, elle s'adapte à la taille des pièces existantes et se sert de mobilier y étant intégré afin de renforcer l'instabilité.

La salle comprends 1 vidéo projecteur 3000 lumens, et 4 enceintes, 1 caméra. Il y a une petite salle de régie, ce qui permet à un technicien de faire varier les expériences vécus par les spectateurs. Elle comprend une vitre sans teint. Le vidéo projecteur et la caméra sont reliés à une règle vidéo installée dans la salle régie. Il y a également un système de câblage, un ampli, un moniteur vidéo, une chaîne hifi, une règle audio.

# Le banc

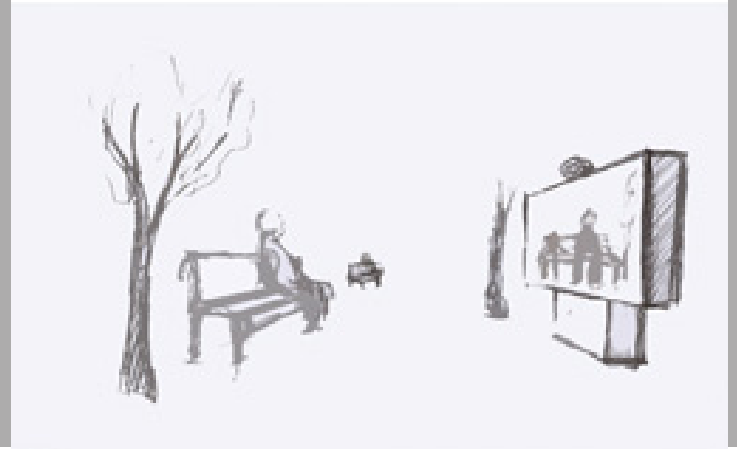
Installation vidéo interactive



Cette installation interactive urbaine qui en jouant avec le temps tentera de réactiver le processus de lien social en créant un point d'interrogation dans la ville.

# Le banc

## Contexte de l'Installation



Le problème posé, est la non communication ou la perte de communication dans les grandes villes, en parti causé par la course contre le temps qui a peu à peu désociabilisé la société actuelle. (Nos emplois du temps, la rapidité d'information, le téléphone, Internet, la télévision, les selfs services, etc...)

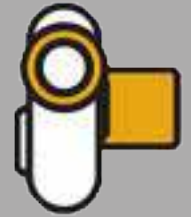
La question est : Peut-on se servir du temps pour inverser, ne serait-ce qu'un instant la donne, c'est à dire resserrer le lien social en marquant un temps d'arrêt dans la ville ?

Mon principal lieu d'interrogation se trouve être les bancs publics qui, si on y regarde de plus près, perdent peu à peu leur sens premier, car on ne verra que rarement deux personnes qui ne se connaissent pas installées sur le même banc. Ces lieux anciennement, lieux de partage, de convivialité et de rencontre avec l'autre sont aujourd'hui bien mal utilisés par les passants qui préféreront un muret, un autre banc vide ou ne pas s'asseoir que de s'installer au côté de l'inconnu.

Une des solutions aurait été de remplacer les bancs par des chaises mobiles afin que chacun puisse s'isoler, vu que la société n'est pas prête de changer, mais j'ai envie de m'amuser de ce constat et de rendre ces lieux ludiques et fédérateurs par le jeu de la situation.

# Le banc

## Descriptif de l'installation

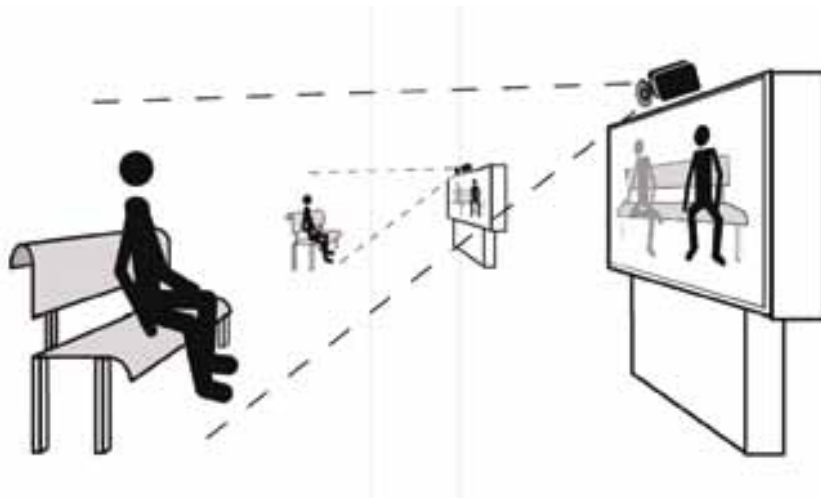


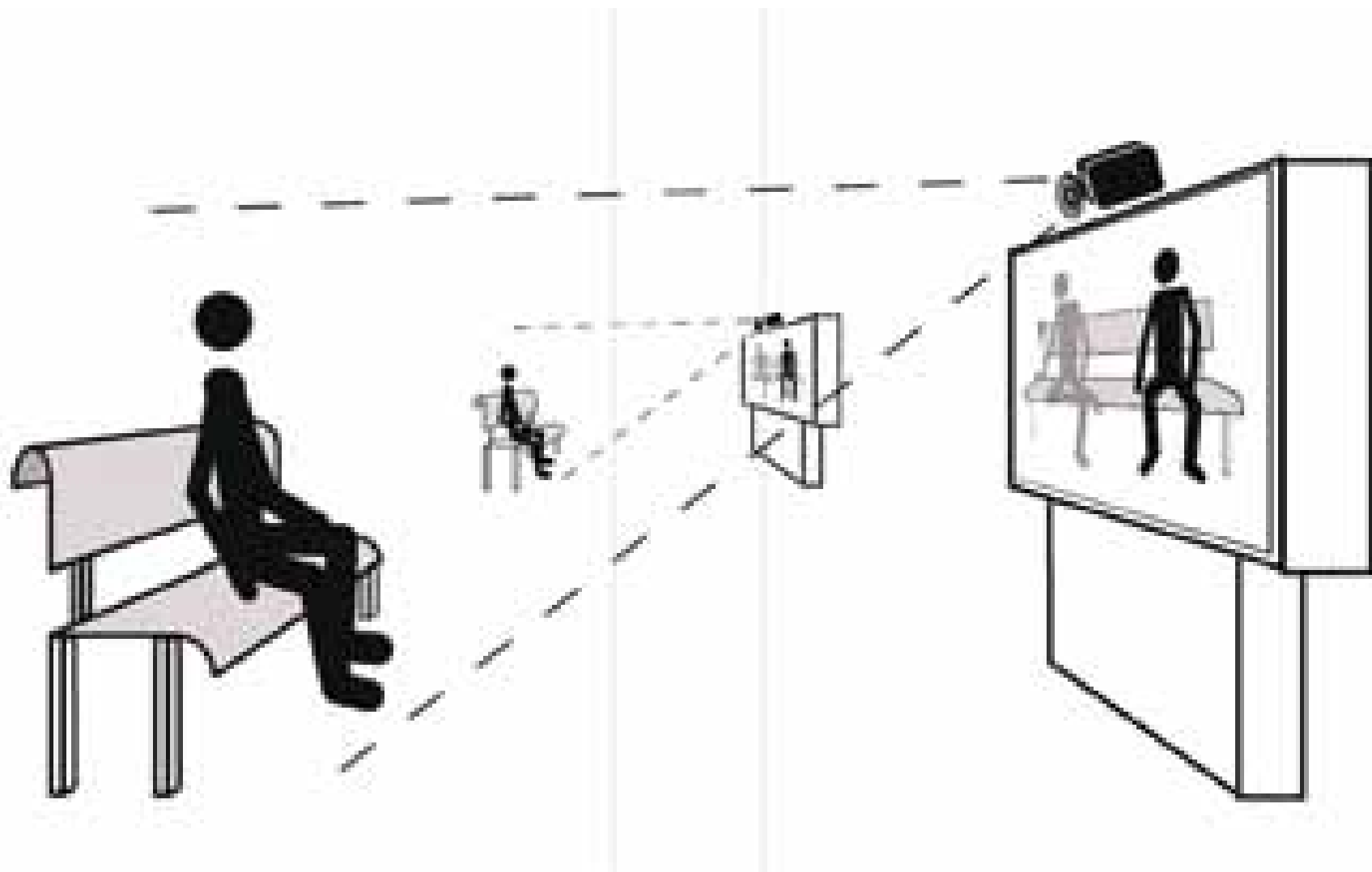
Devant chaque banc de mon installation urbaine, seront positionnés à quelques mètres un écran et une caméra qui filme totalement la scène. Les personnes qui viennent de s'asseoir sur le banc se voient donc sur l'image projetée en vis à vis. Si une personne un quart d'heure plus tôt est venue sur ce même banc, la personne qui a pris la suite sur le banc se verra sur l'écran, installée au côté de celle venue précédemment. Elle se verra au côté d'une personne non présente physiquement et laissera à son tour sa trace, mémoire tampon qui sera le jeu de futures personnes qui prendront place à leur tour.

Le dispositif mélange donc une source vidéo en direct avec la trace de celle filmée un quart d'heure plus tôt.

Les passants intrigués viendront sans doute s'installer sur les bancs pour s'amuser. Ils se poseront des questions sur le dispositif qu'ils ne comprendront peut-être pas au premier abord mais très vite d'autres passants s'arrêteront à leur tour et des gens qui ne se connaissent pas tenteront de décrypter l'énigme. Le dispositif continuera à filmer ces scènes éphémères, parfois comiques, d'une réflexion sur le temps et notre réalité contemporaine, elles disparaîtront et apparaîtront tout comme les passants.

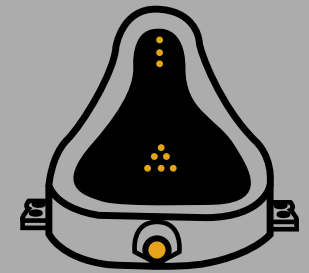
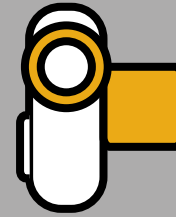
[L'installation tout en posant la question créera du lien](#)



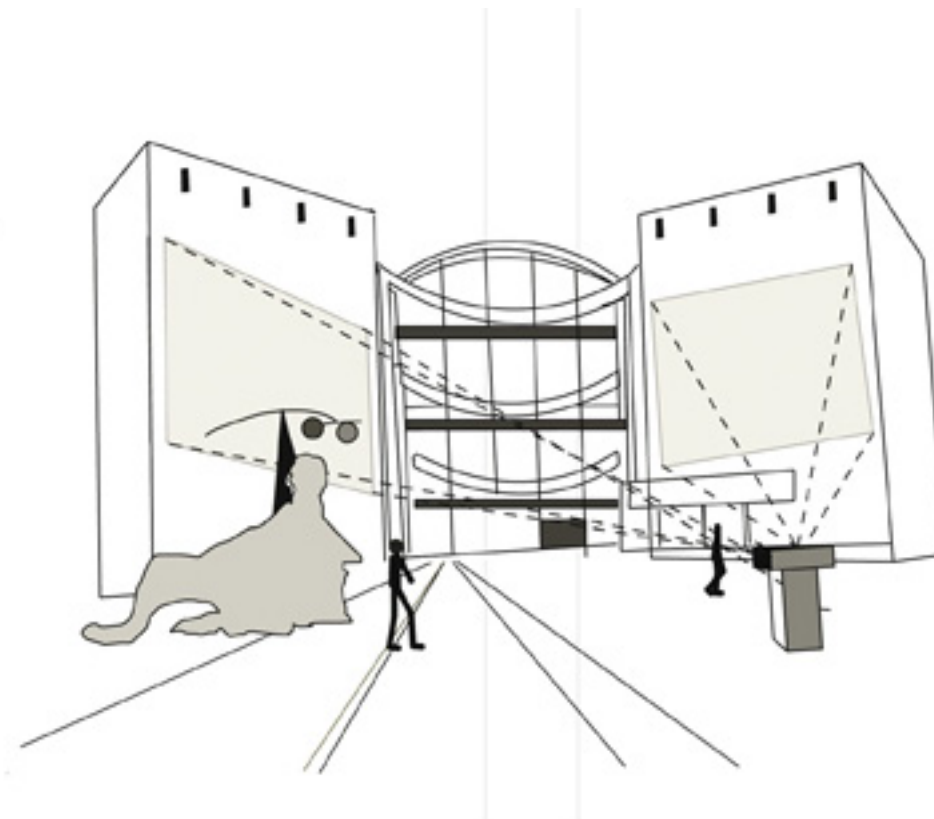


# L'Horloge

Installation vidéo urbaine



22:59:47

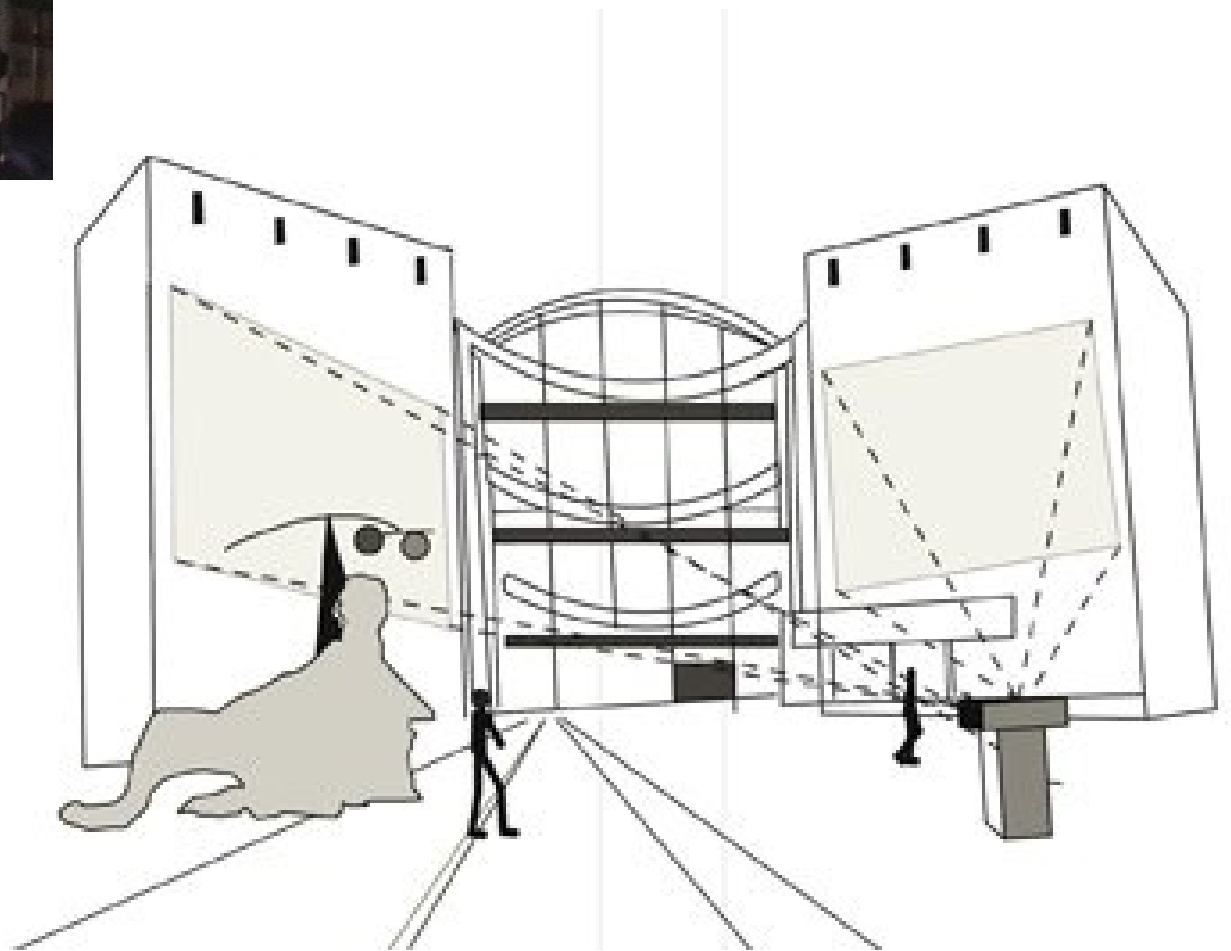


Cette horloge n'est pas mécanique mais audiovisuelle. L'affichage des minutes et des secondes défilent ; toutes les heures un court métrage se déclenche. Les séquences renvoient les spectateurs à leurs propres expériences, à leurs rapports à la ville et au temps.



L'horloge, projection sur  
les murs du MAMAC, Nice  
A gauche

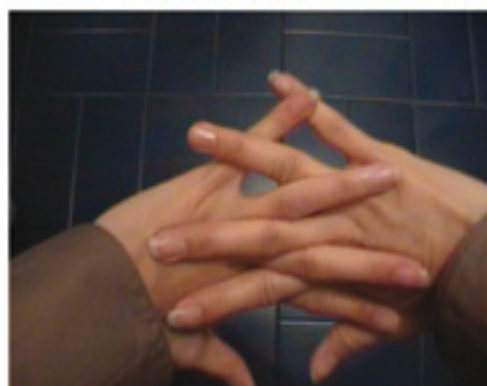
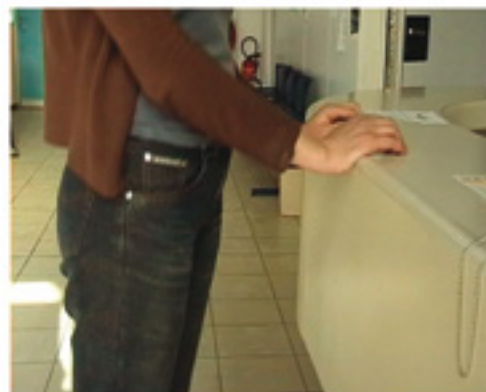
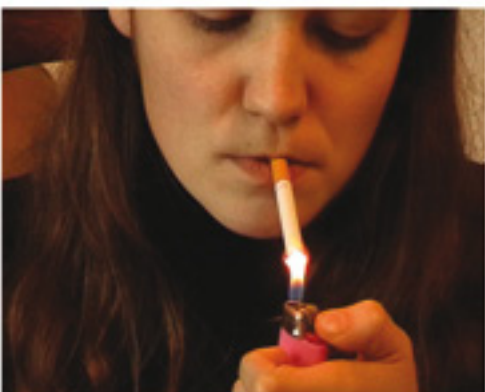
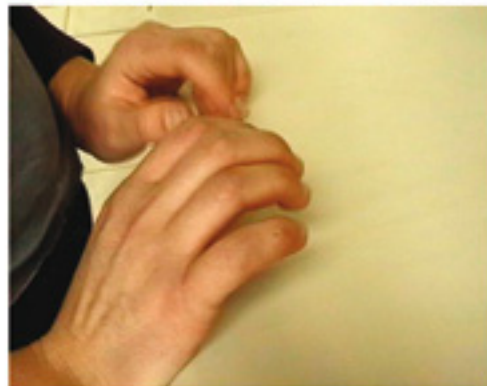
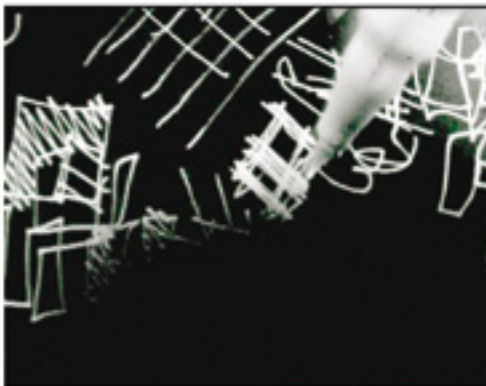
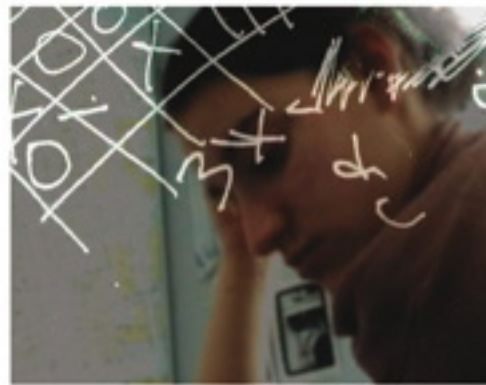
# MAMAC de Nice





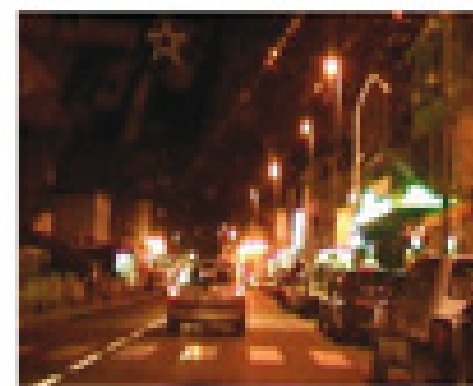
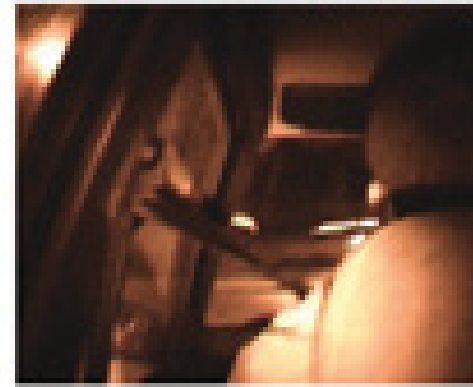
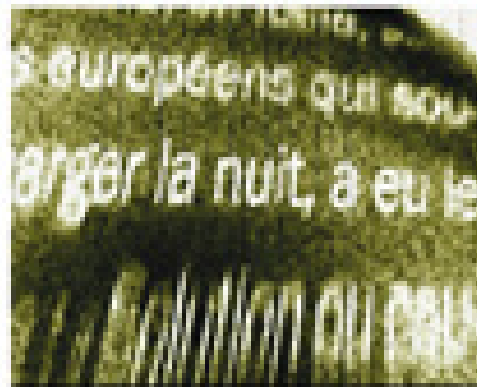
10:58:32

10:59:22



22:59:57

22:59:58

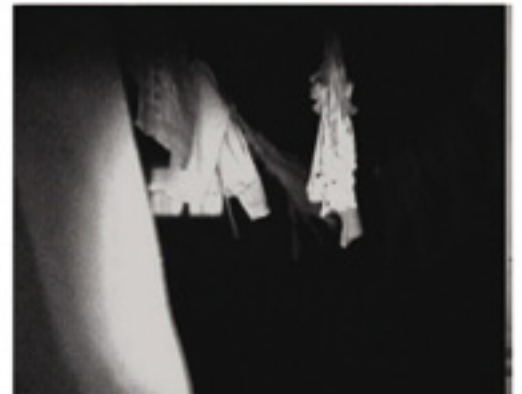
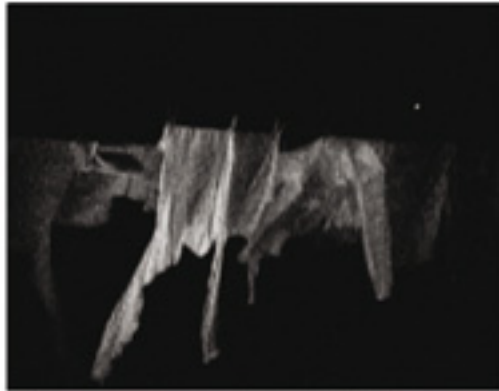


...s européens qui sou  
arger la nuit, a eu le

ts, des es

21:59:41

21:59:59



# An Other World?

## Installation photographique

J'ai choisi cette année d'explorer les nombreuses possibilités offertes par les images fixes, ainsi par le biais de photographies, je « réarchitecture » ma vision du monde, je plonge à corps perdu dans l'imaginaire du réel. J'explore ce monde que je cherche à comprendre en le disséquant, décomposant, explorant l'espace et le temps, sur les pas d'Alice au royaume de Lewis Carroll.

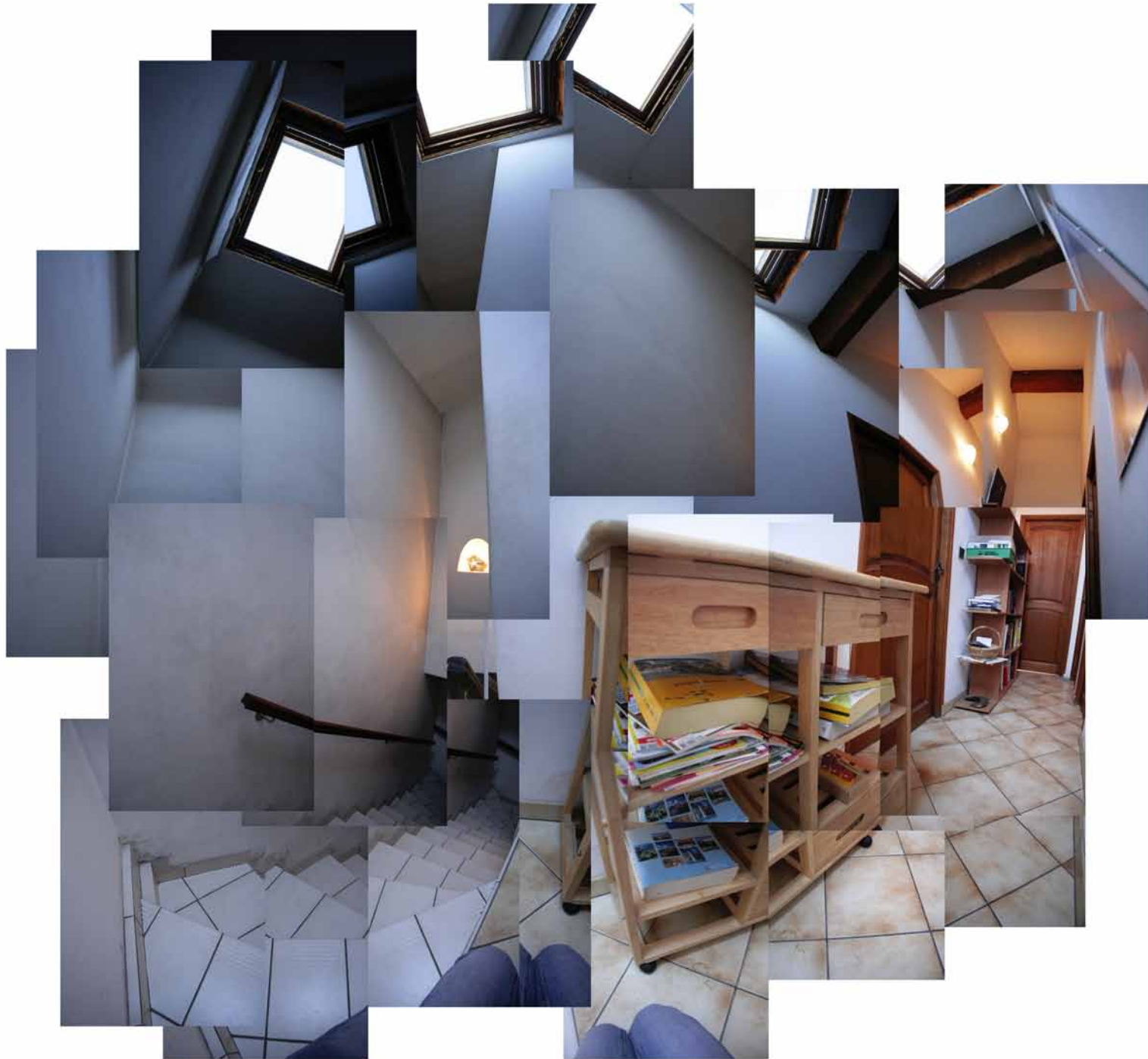
Dans la série Photographique « An Other World? », j'explore les pièces de mon environnement. Plusieurs instants composent chaque image ; en moyenne chaque composition représente un quart d'heure de vie. Chaque photographie composant l'image possède un point de vue et de fuite unique. La recombinaison de l'espace proche de la vision humaine restructure ma réalité et plonge le spectateur vers mon monde onirique. Chaque composition photographique est tirée en argentique d'après des fichiers numériques ; les images ne sont pas de format académique et les décrochés sont respectés, elles sont encollées sur plexiglas à une taille minimum de 2 mètres 40 par 1 mètre 50 pour les formats paysages et à peu près 2 mètres par 2 mètres pour les autres. Cette taille permet au spectateur de balader son regard dans l'espace de la photographie ; l'exploration des espaces ressemble à la vision humaine. Ces images qui peuvent sembler surréalistes sont pourtant bien plus proches de nous que bien d'autres images que nous jugeons comme conventionnelles et qui manipulent bien souvent notre entendement.



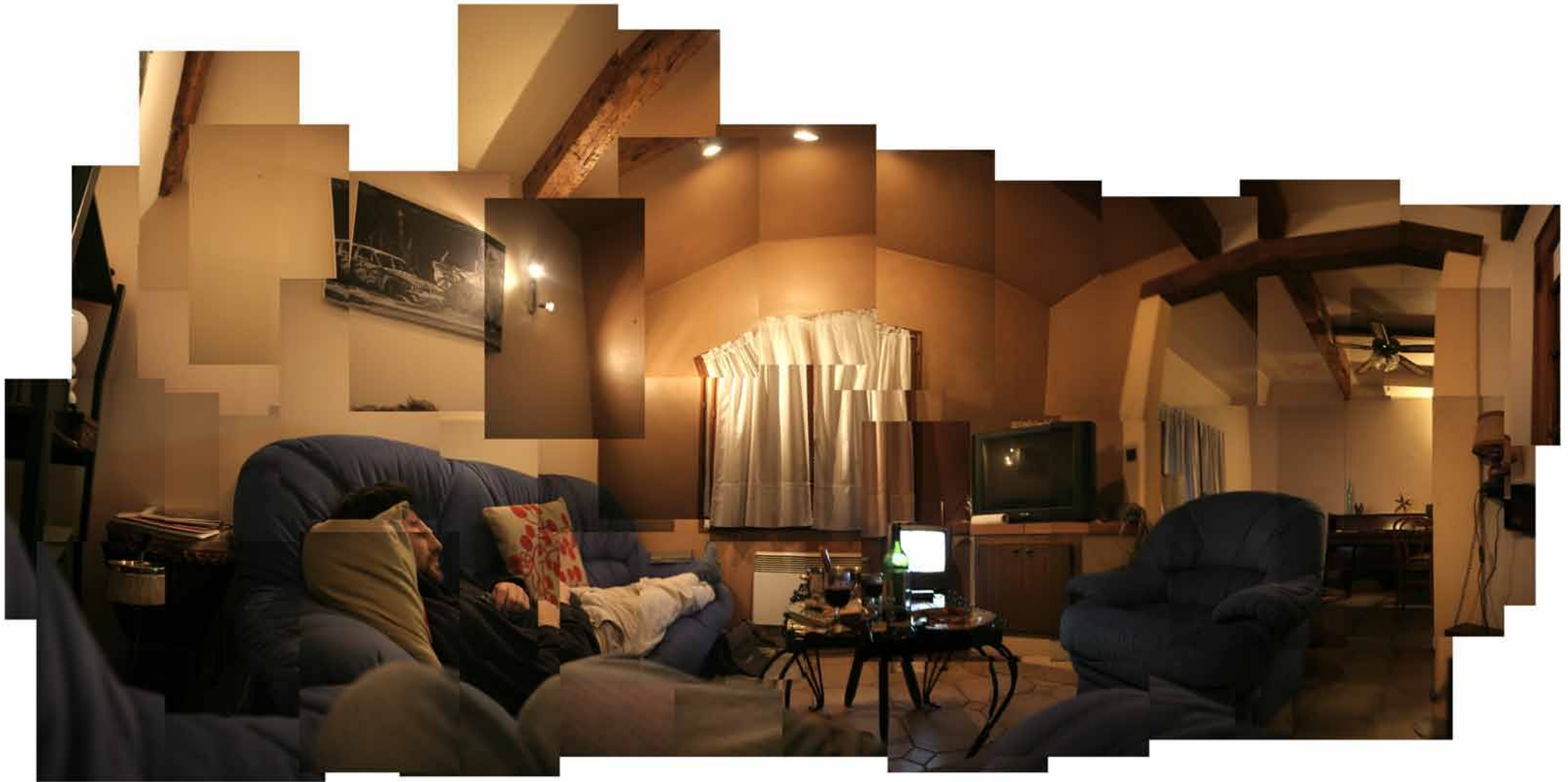




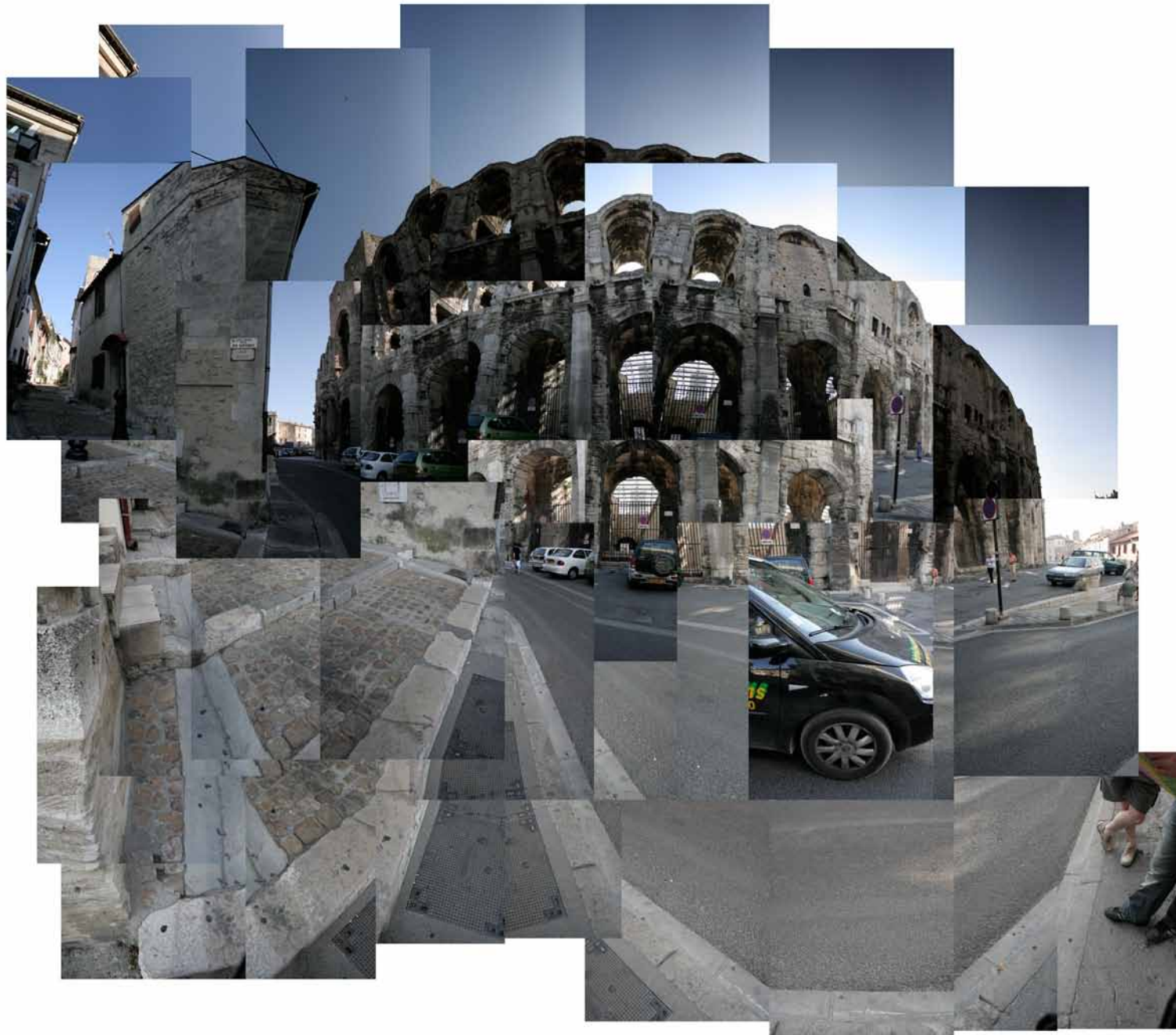
SALLE DE BAIN - VIVIANE RIBERAIGUA



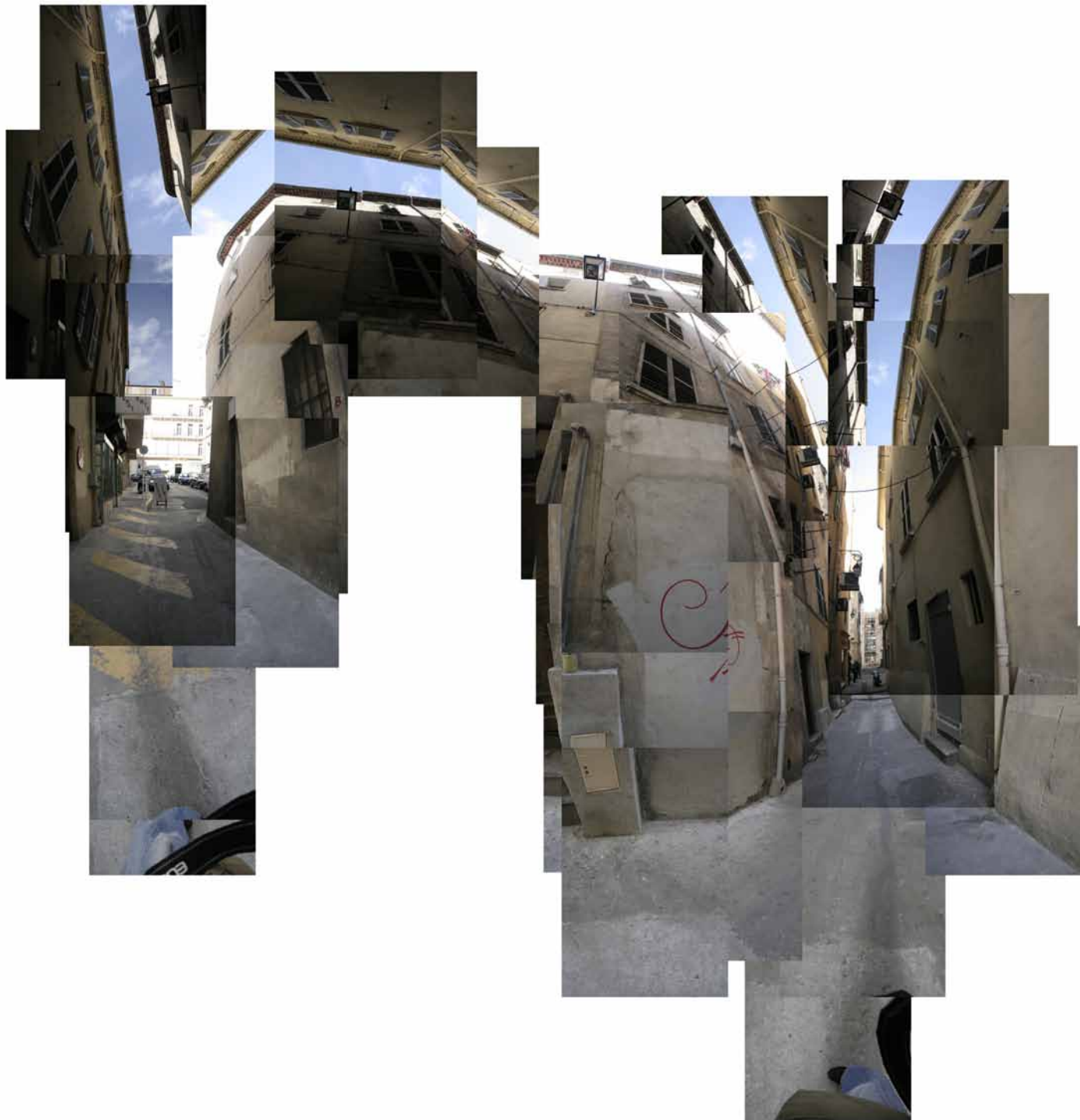




LE REPERE DE L'OGRE - VIVIANE RIBERAIGUA



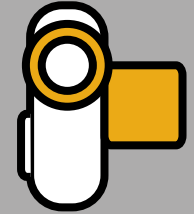
LA COURONNE DE LA REINE- VIVIANE RIBERAIGUA





# An other World

vidéo expérimentale - Art Vidéo



## Synopsis:

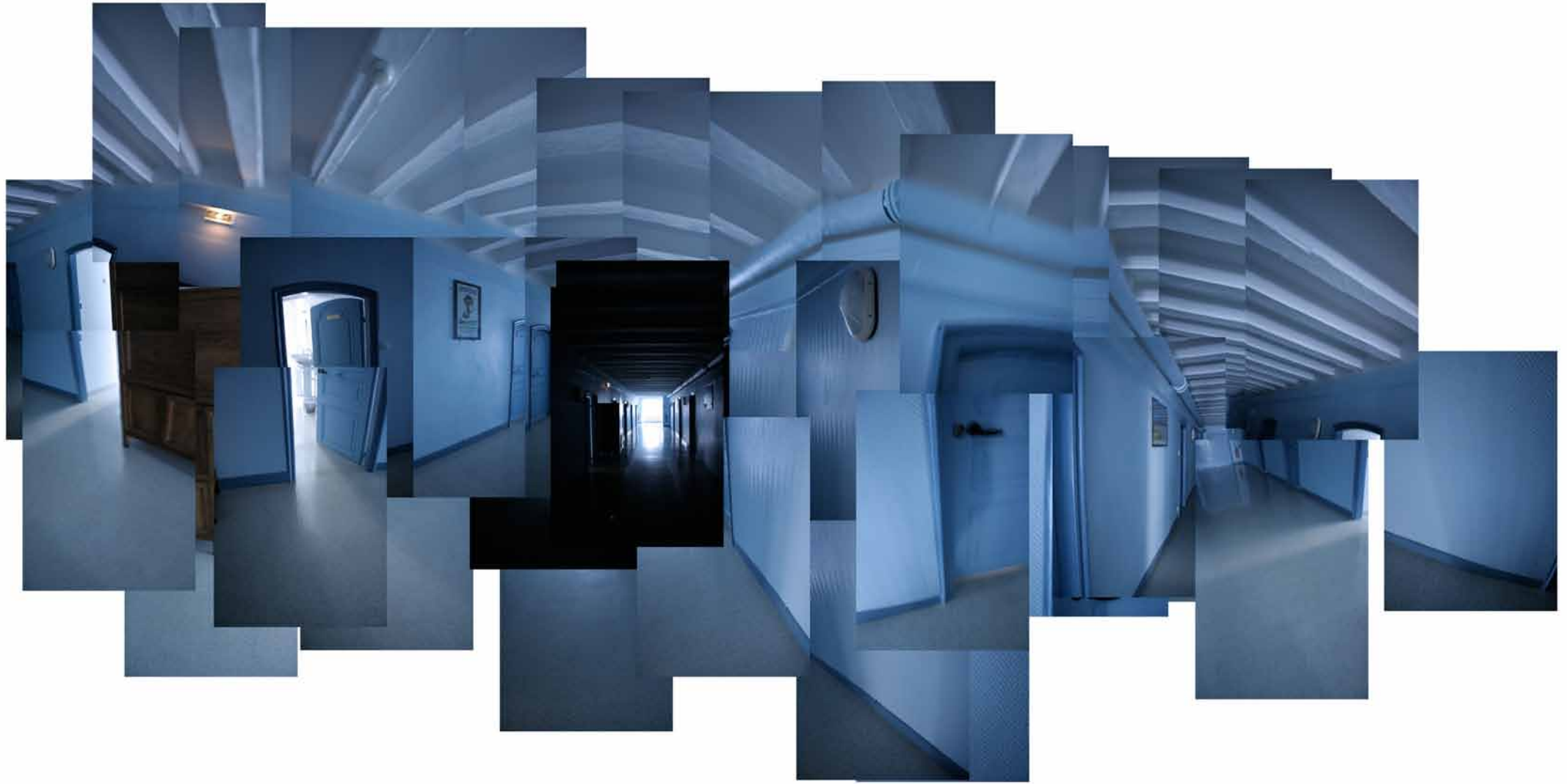
Voyage onirique dans la cartographie imaginaire des habitants d'une ville. Cette vidéo visuelle et sonore permet au spectateur de déambuler virtuellement dans l'espace scénographique d'une ville construite grâce à un travail sur différents lieux ainsi que l'apport de témoignages des habitants de ces lieux, toutes ces rencontres me permettant d'agrandir le territoire dans lequel le futur spectateur de la vidéo déambule au travers de ces projections. Cette vidéo, clin d'oeil au travail de David Hockney, est le fruit d'un travail de recherches sur la spatialisation et sur la perception de l'espace vu par les individus liés à ce qui est réellement vu, ainsi que les projections imaginaires que provoquent certains lieux.

Lorsque je discute avec les personnes vivant sur ces lieux, très vite des mythes et des légendes apparaissent transformant alors la vision réelle en un paysage fantastique. Je prends note scrupuleusement de ces témoignages qui joueront un rôle primordial dans la construction et l'atmosphère de l'image plane, ces témoignages influenceront également les interactivités sonores qui surgiront de ces lieux. Plusieurs instants composent chaque image ; en moyenne chaque composition représente un quart d'heure de vie dans la réalité. Chaque photographie composant l'image possède un point de vue et de fuite unique. La recomposition de l'espace proche de la vision humaine restructure la réalité et plonge le spectateur vers un monde onirique. Chaque composition photographique par la taille de la projection permet au spectateur de balader son regard dans l'espace de la photographie ; l'exploration des espaces ressemble à la vision humaine. Ces images qui peuvent sembler surréalistes sont pourtant très proches de la vision humaine baladant sans cesse notre regard, changeant continuellement de point de fuite. Cette vidéo est en projet de mutation en installation interactive ... à suivre

Un voyage onirique entre réalité et imaginaire.

Viviane Riberaigua 2008 - Art Vidéo - 8 minutes 30

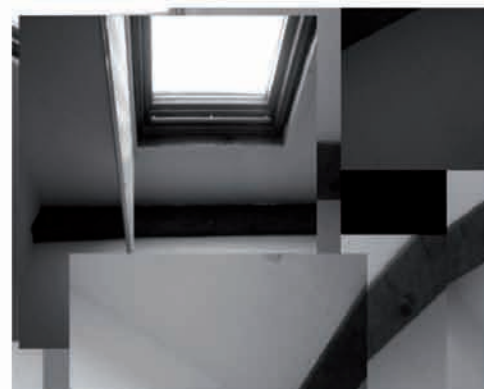


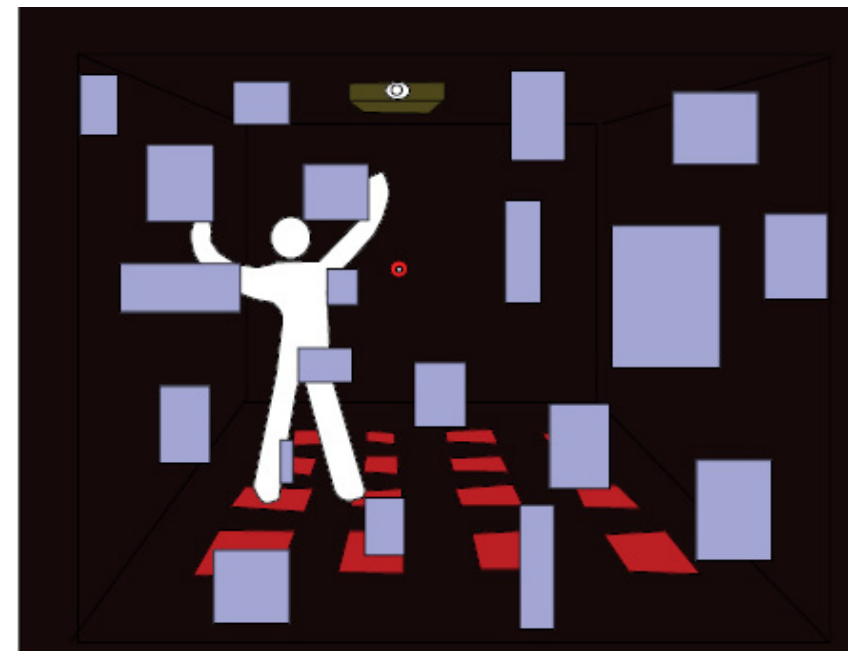
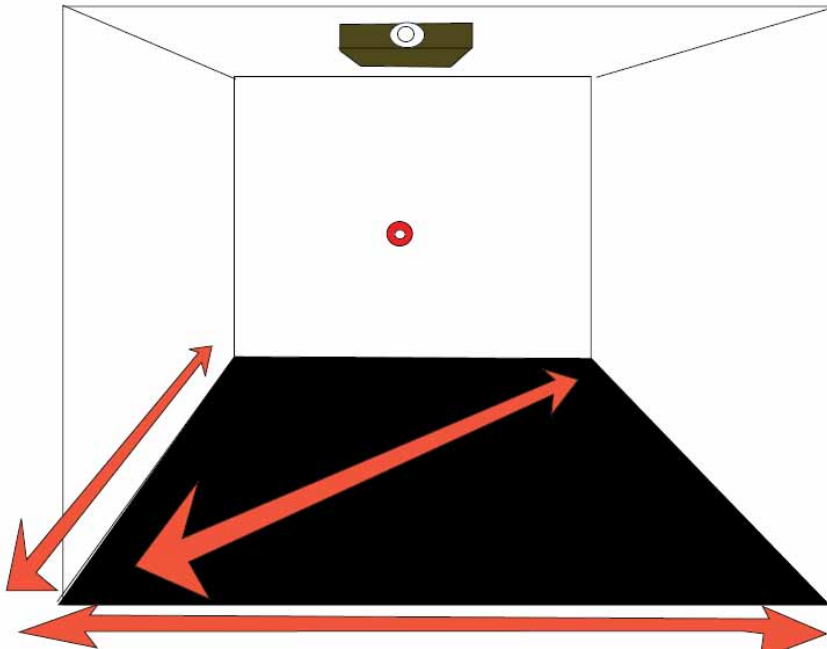
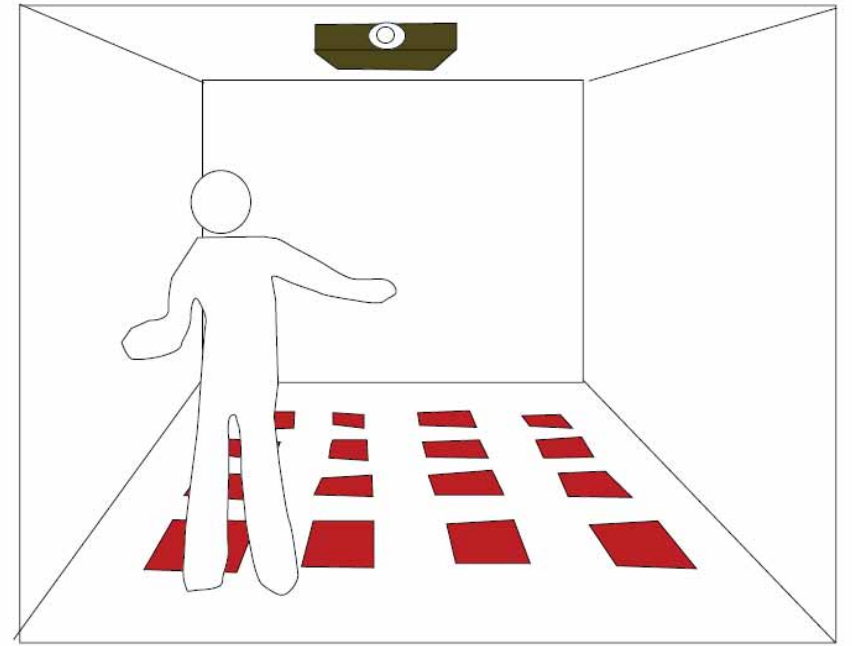
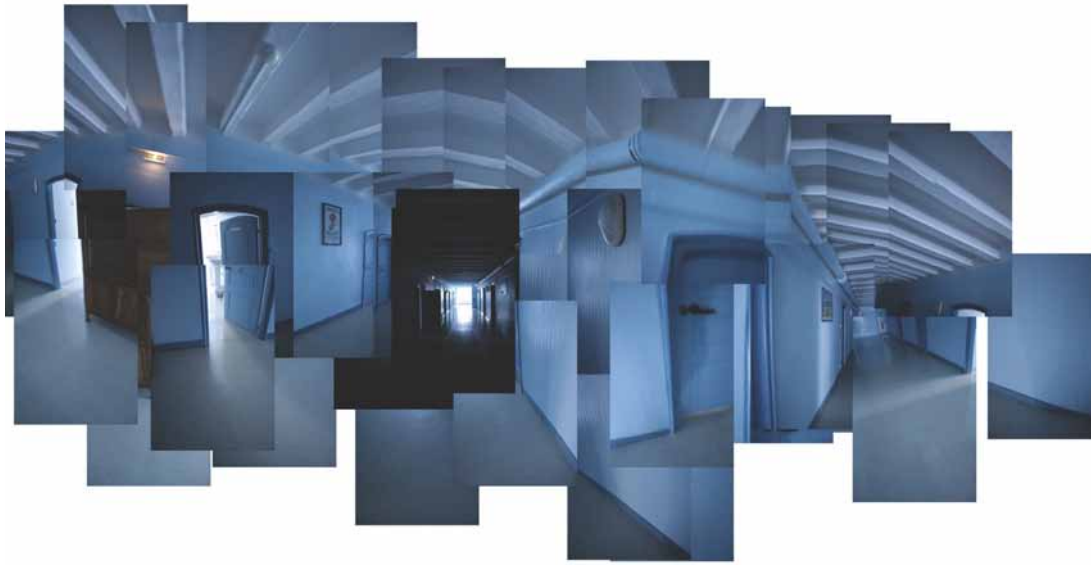


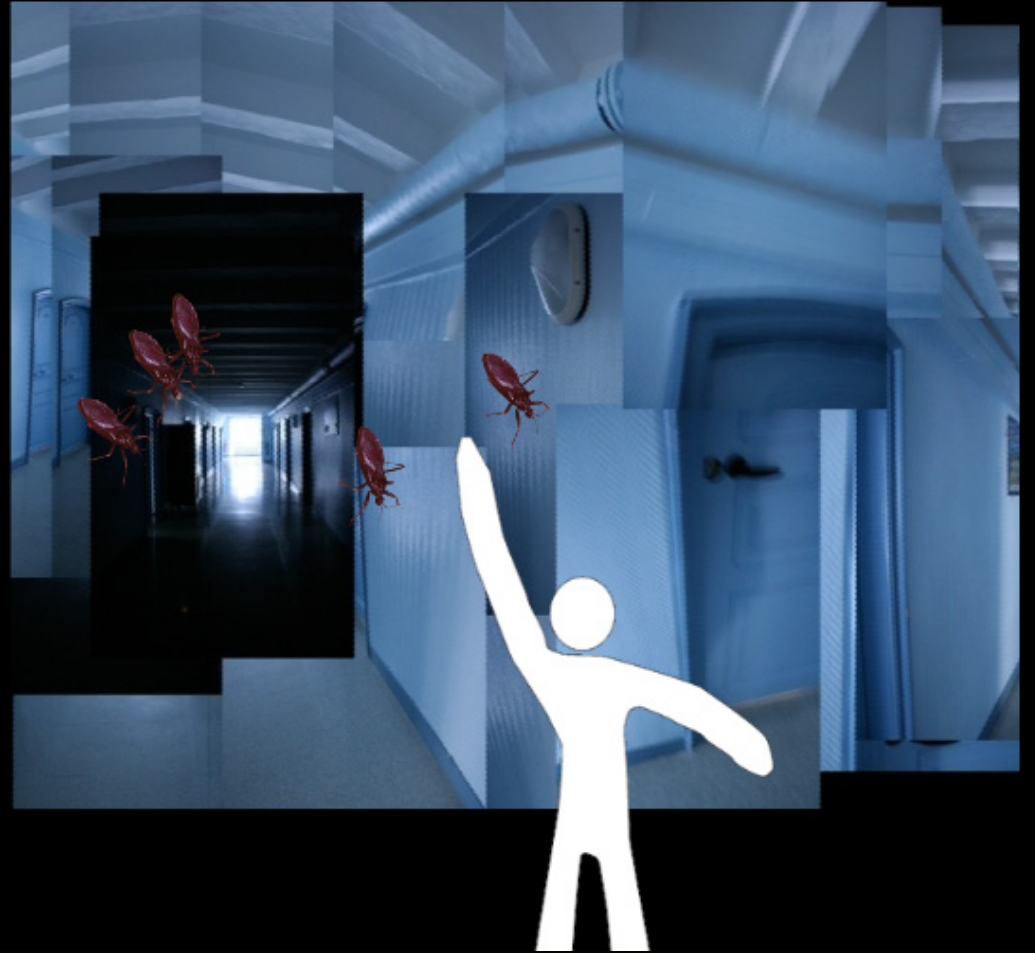
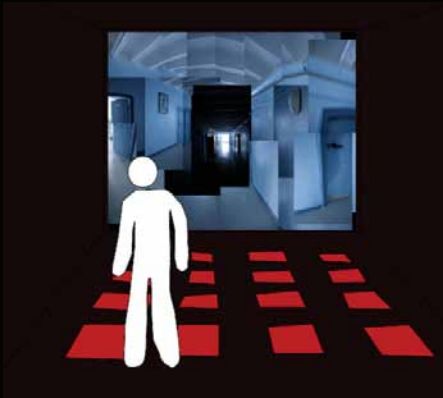






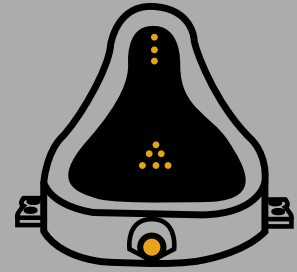




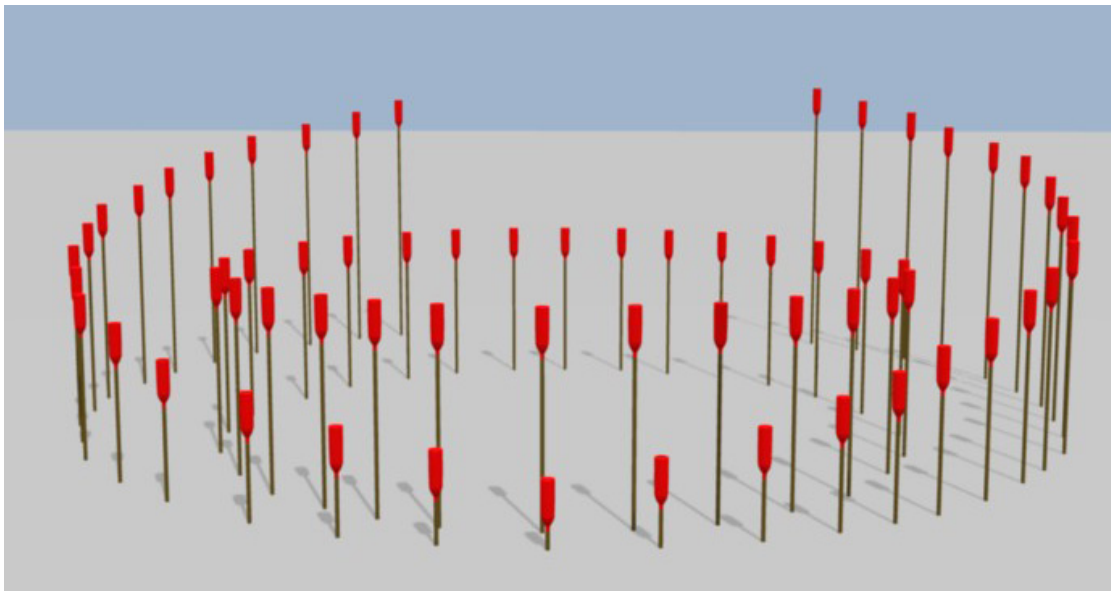




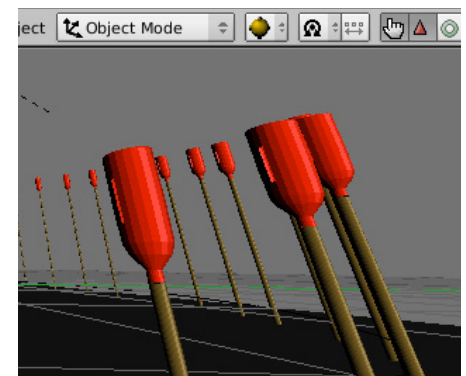
# «L'Orgue» Installation sonore



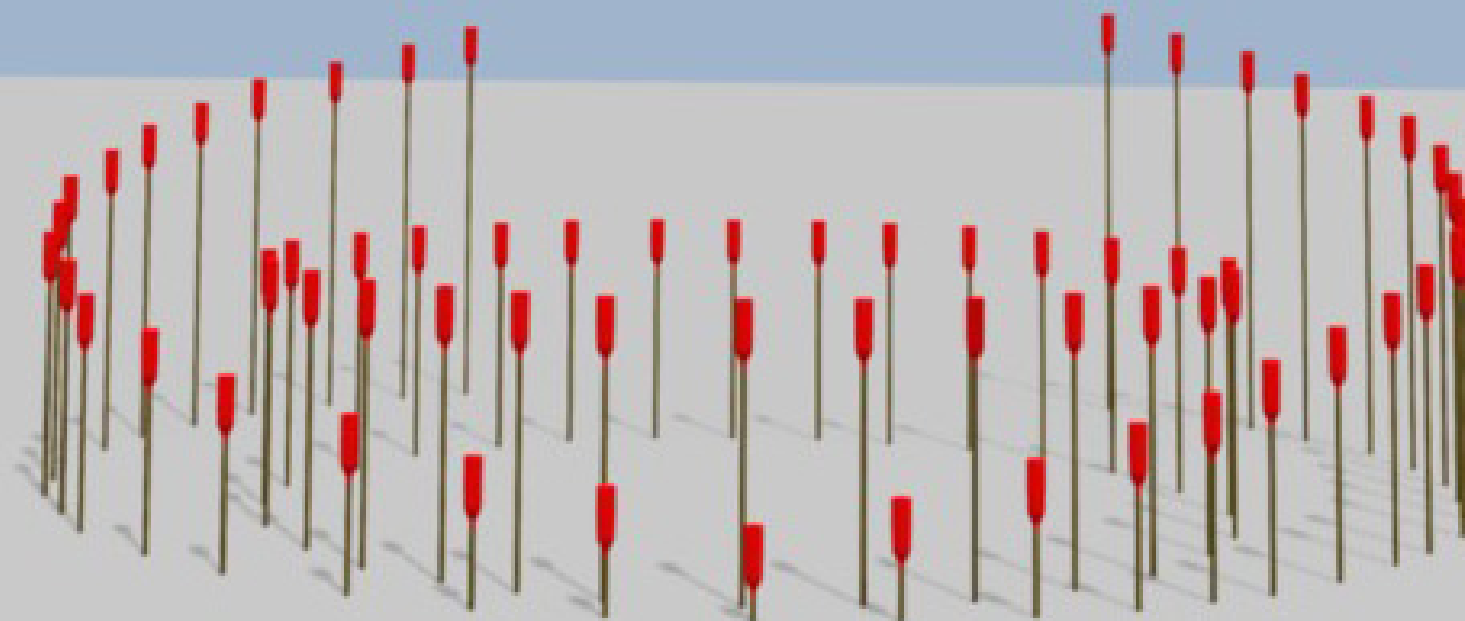
Installation sonore, utilisant la faculté du vent de faire chanter des objets creux et notamment les bouteilles sonores



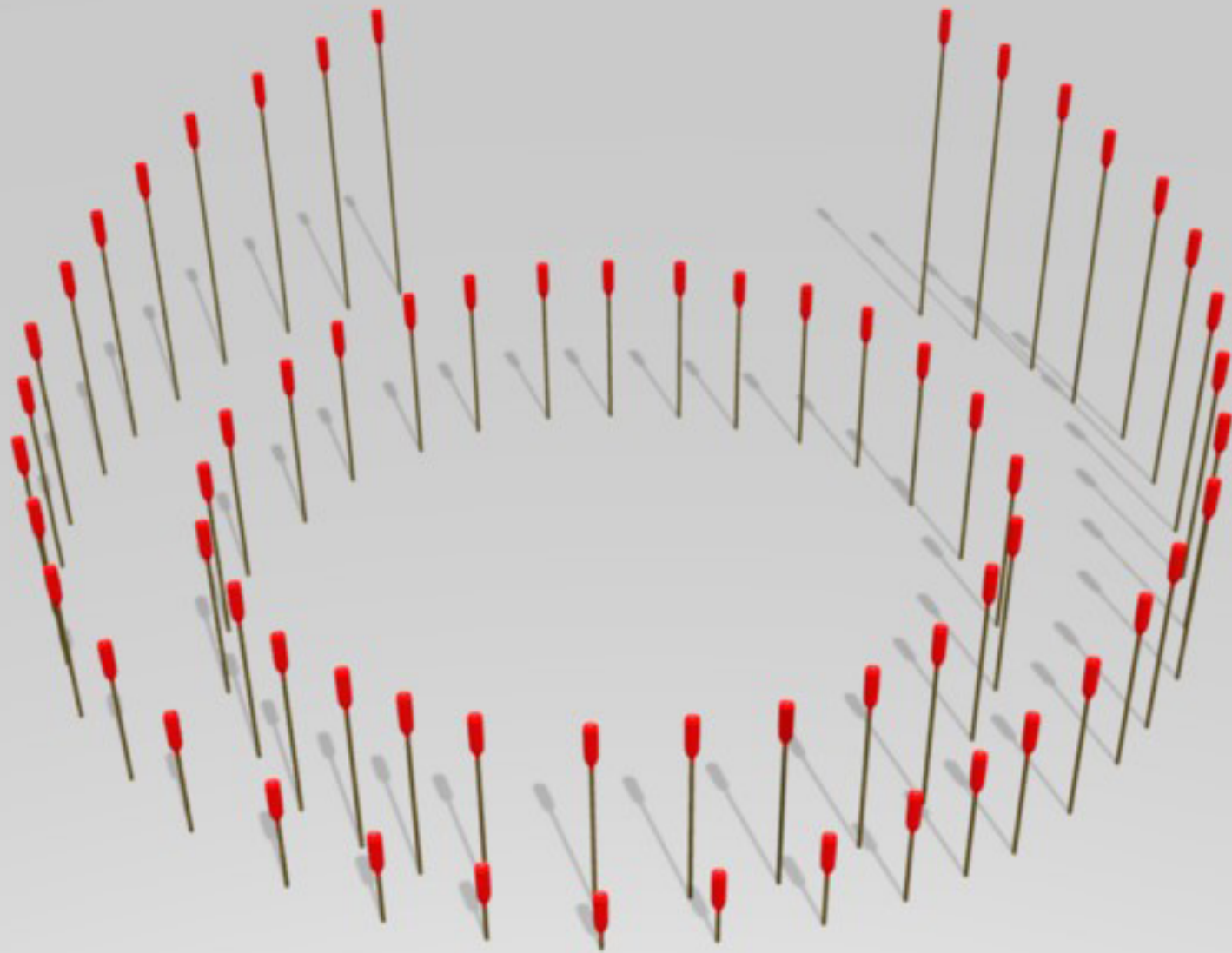
36 + 28 = 64 Bouteilles en plastique 28cm  
64 baguettes rondes de 2m40



... Suivant l'angle de vue ou on observe l'installation des effets d'optiques apparaissent le moindre soufle de vent fait entrer en vibration l'orgue qui se met à chanter

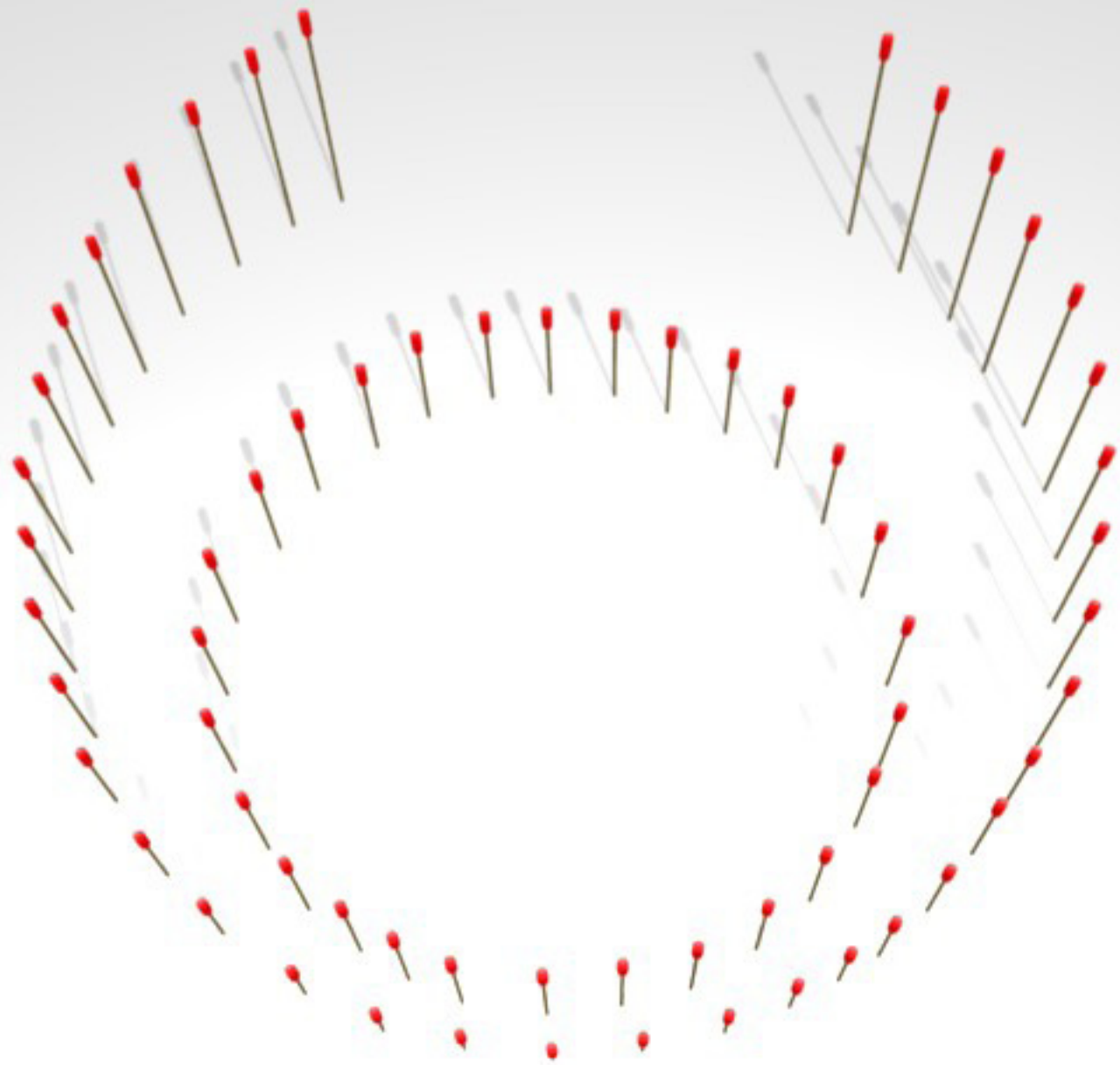


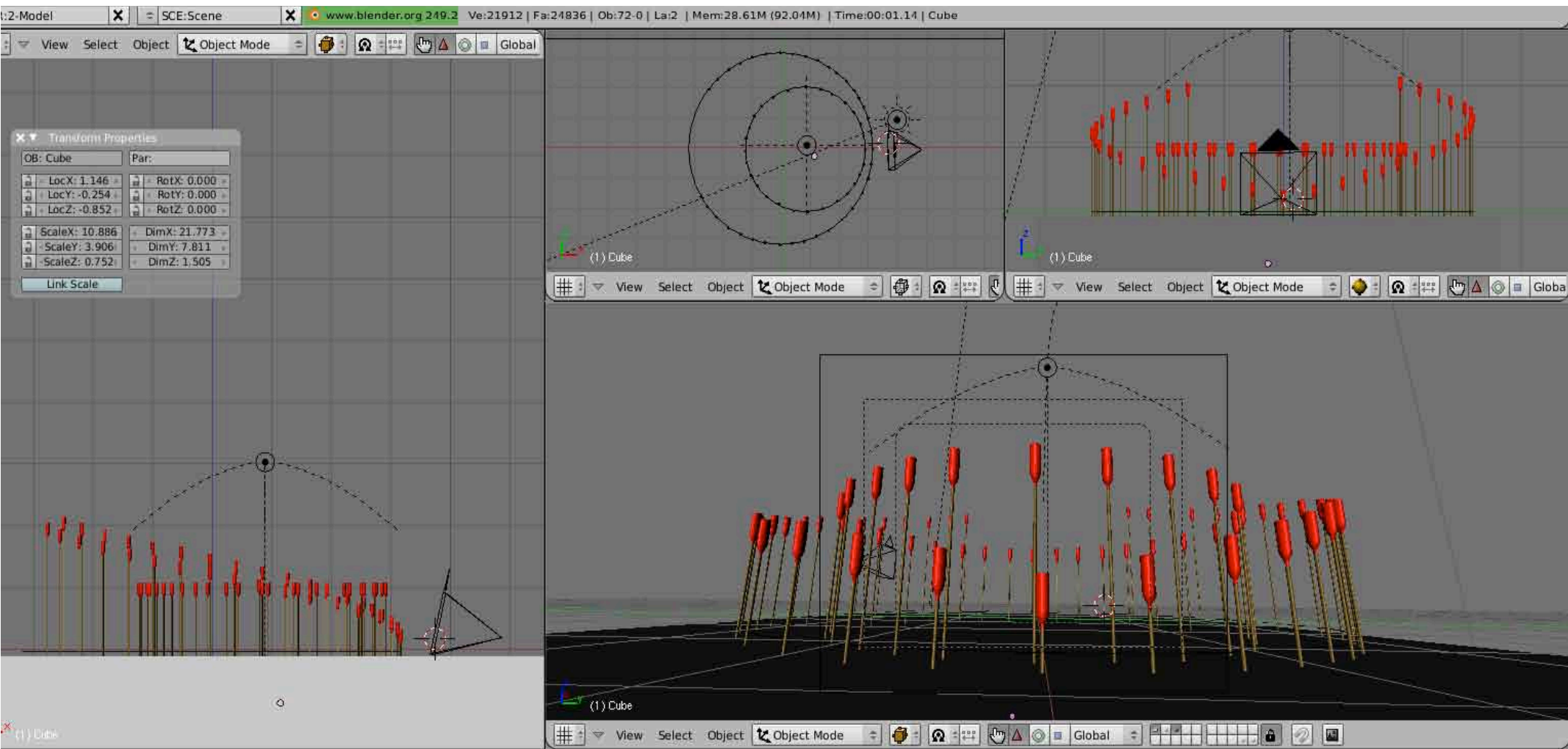
«L'Orgue 2»





«L'Orgue 2»



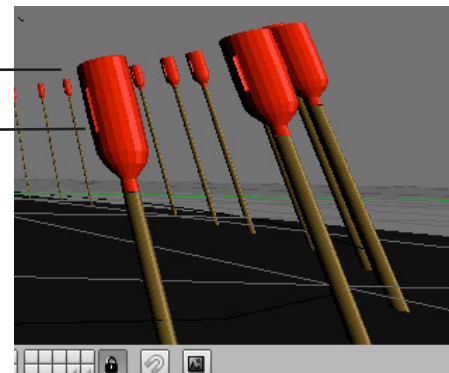


# «L'Orgue 2»

36 + 28 = 64 Bouteilles en plastique 28cm  
 64 baguettes rondes de 2m40

bouteille en plastique

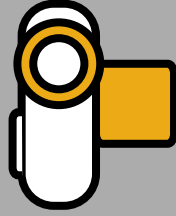
fente







# Art Vidéo



# Qui yé suis !

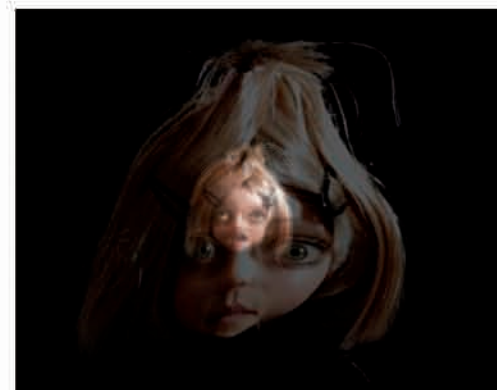
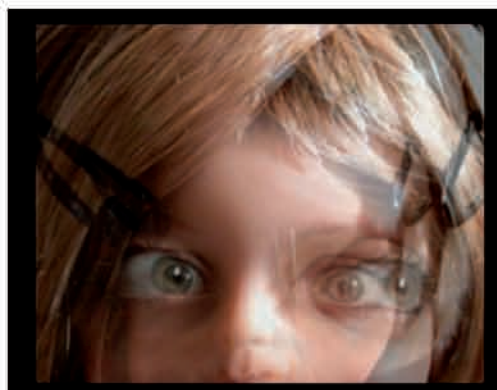
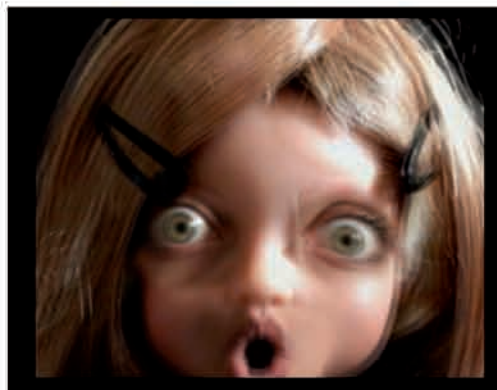
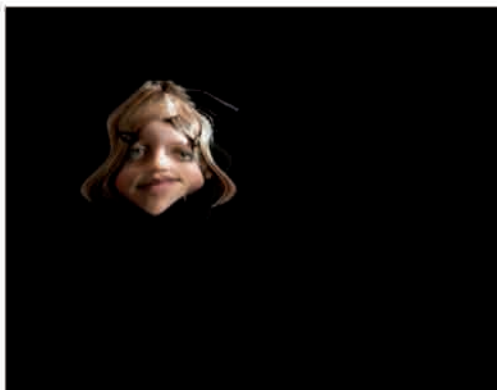
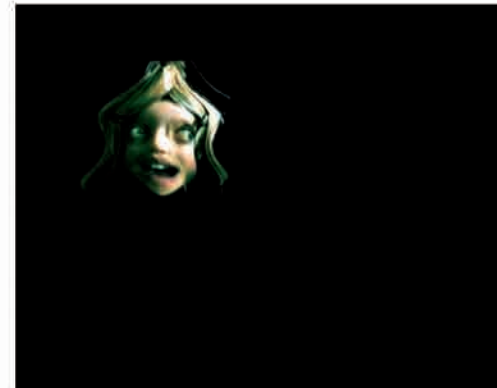
vidéo expérimentale animation

Synopsis:

Un étrange personnage en animation, artefact de son auteur Viviane Riberaigua, ironise sur le travail et la démarche de son créateur et plus généralement sur le statut de l'artiste plasticien et le regard qu'on peut lui porter

Art vidéo 2 minutes 14

Viviane Riberaigua 2008





Viviane Riberaigua

**SITE :**

<http://viviane-riberaigua.com>

[vriberaigua@aol.com](mailto:vriberaigua@aol.com) / [riberaigua.viviane@laposte.net](mailto:riberaigua.viviane@laposte.net)

Riberaigua Viviane /8 rue Jules Muraire 83210 Solliès-Pont / 06 15 78 49 86