



Bio - Démarche

Annick Dragoni vit et travaille à Marseille. Son travail interroge les relations complexes entre mémoire, architecture et son. À travers la vidéo, les images virtuelles, l'installation sonore et la photographie, elle explore les altérations perceptives induites par les technologies et les résonances entre le sublime, le paysage et la mort.

En 2024, elle initie *Spectacle naturel*. Déployé à travers plusieurs médiums – vidéos, environnements virtuels, installations sonores, photographies -, ce projet au long cours interroge les imaginaires du paysage dans une époque où ceux-ci sont rentabilisés, cartographiés, virtualisés. Chaque pièce agit comme un fragment d'une mémoire collective en mutation. *Spectacle naturel* ouvre un espace de réflexion critique sur l'artificialisation de notre environnement, la porosité entre réel et virtuel, et le sentiment de finitude face aux changements climatiques. Le paysage y devient décor-fiction, entre fascination et standardisation, stabilité et fragmentation, naturel et artificiel.

Docteure en arts plastiques et sciences de l'art (Aix-Marseille Université, 2013), Annick Dragoni a bénéficié de plusieurs aides et résidences, dont la résidence à l'Échangeur22 (Occitanie) en 2024 et 2025, la résidence Casa de Pedra à Rio de Janeiro en 2023, ainsi que d'une aide à l'installation et à l'acquisition de matériel de la DRAC PACA en 2024. Elle a présenté son travail dans plusieurs expositions personnelles, notamment *A bas bruit* au Mur – Espace de création en 2023, *L'Éclipse* à la Galerie Paradise à Nantes en 2018, ou encore *Les temps qui coulent* à l'Espace Regards en 2017.

Son travail a également été montré dans des expositions collectives et festivals, en France et à l'international.

Bio - Démarche	2
Spectacle naturel	4
Travaux - Sélection	9
Textes critiques	34
Curriculum vitæ	43

CONTACT

mail annickdragoni@gmail.com
tel +33 6 10 90 64 81

site web www.annickdragoni.fr
instagram [@annickdragoni](https://www.instagram.com/annickdragoni)
vimeo [annickdragoni](https://vimeo.com/annickdragoni)

La place des corps dans les espaces – physiques comme immatériels –, et l'influence de ces derniers sur nos façons de rendre hommage, vivre et mourir, se souvenir, m'apparaît être une constante (...) Ainsi, dans les œuvres d'Annick Dragoni, voyage-t-on du silence à la lumière des étoiles, des mots déformés à la parole errante, d'une zone commerciale pixelisées au Parlement européen. On y devine comment les décisions se formalisent dans un vaisseau spatial ; on observe combien les images se percutent dans des non-lieux pour faire surgir des souvenirs. Ici les corps sont pris dans des étaux de surveillance, là les bruits persistent dans les ossatures. Le temps est suspendu, les lumières inversées, les humains quasi absents ou perdus dans des architectures science-fictionnelles ; on navigue de fantômes en voix spectrales, de dispositifs de surveillance ou d'écoute ; les mots perdent leur pouvoir communicationnel, les sons sont sourds, hors champs. « Et à la fin, conclut l'homme, il n'y aura plus que ces trous noirs. La Cité ne sera qu'un immense cimetière ! »*

* J.G. Ballard, « La Ville concentrationnaire » (1958).

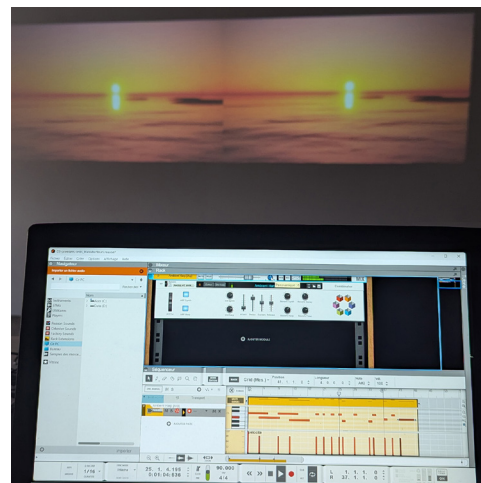
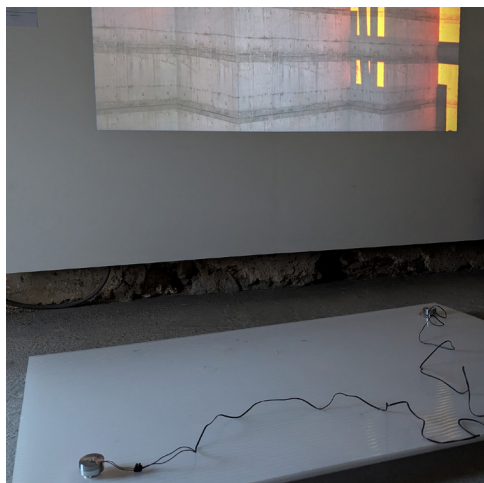
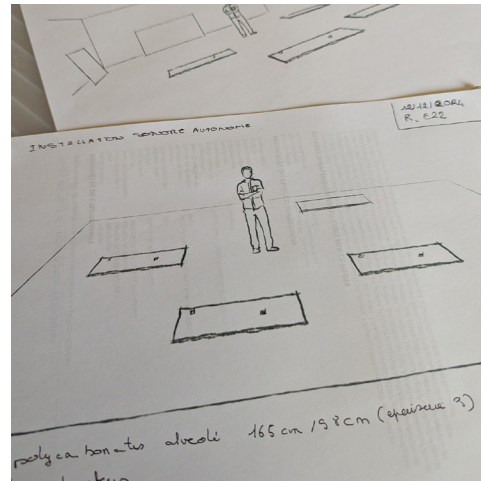
Sophie Lapalu (2024) | Extrait

Sortie dans l'Entremonde vers destinations inconnues, où nous propulse Annick Dragoni sur fond de technologies. A l'ère numérique, ses installations vidéos et animations 3D ingénieuses font vaciller nos sens, pourtant indispensables la résolution de leurs énigmes dictées par l'algorithme. L'artiste puise ses sources d'informations de la mémoire collective : récits populaires ; événements factuels, dont elle déconstruit la logique par intermittences à l'image et une sonorisation atypique (sous-titres descriptifs ; voix off aux tons multiples). Nous amputant partiellement de notre champ visuel et/ou de notre ouïe avertie – de ce qui finalement conditionne nos repères – elle questionne ainsi le rôle du spectateur qui vient se nicher aux pourtours des “non-villes”, curieuses zones dressées à ciel ouvert, qu'il arpente essentiellement la nuit.

Chloé Macary (2024) | Extrait

Spectacle naturel

Travail en cours



Études préliminaires au projet *Spectacle Naturel*
Résidence de recherche Echangeur22, décembre 2024

Spectacle naturel est une recherche artistique au long cours qui interroge notre rapport contemporain au paysage à l'heure de sa standardisation, de sa virtualisation et de sa marchandisation. Déployé à travers la vidéo, la photographie, le son et la simulation 3D, le projet explore les tensions entre ce que nous percevons comme « naturel » et les constructions esthétiques, culturelles et technologiques qui façonnent nos imaginaires.

Chaque pièce – environnement sonore vibrant, paysage virtuel, image altérée – fonctionne comme un fragment d'une mémoire collective en mutation. Le projet se construit par strates : entre fascination esthétique et inquiétude diffuse, entre stabilité et dislocation, il propose un regard critique sur l'artificialisation de nos milieux de vie. Que nous reste-t-il à voir lorsque les paysages sont devenus des décors, des images modèles, des artefacts du visible ? Dans *Spectacle naturel*, le paysage devient un révélateur des dérives de la spectacularisation, tout en activant une réflexion sur notre propre position de regardeur. Ce travail prend aussi appui sur les transformations invisibles mais déterminantes de nos environnements. À travers ces dynamiques, *Spectacle naturel* introduit l'idée que le paysage – loin d'être une image figée – est traversé par des tensions écologiques, historiques, sensibles.

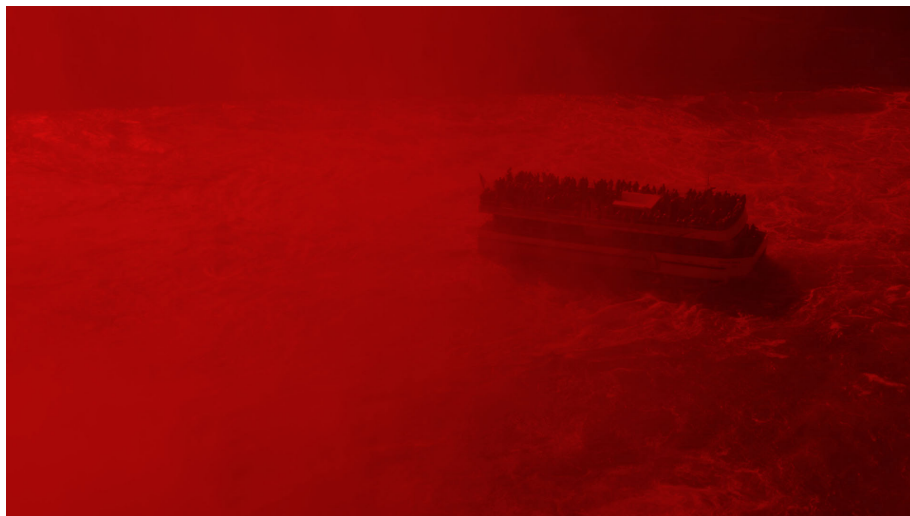
Cette approche s'inscrit dans une continuité de mon travail artistique, qui explore depuis plusieurs années les ambiguïtés de notre perception du réel à travers des installations multimédias, des environnements visuels et sonores, et une attention portée aux effets de mémoire collective. Il ne s'agit pas de délivrer un message explicite, mais de proposer une expérience critique et sensorielle, qui fait appel à la capacité du spectateur à construire ses propres récits. Le trouble, l'ambiguïté et l'écoute deviennent ici des formes d'engagement.

Plusieurs axes de travail sont actuellement en développement, chacun fonctionnant comme un volet autonome tout en dialoguant avec l'ensemble du projet.

Le spectacle contrarié

Vision contrariée, attente et altération perceptive

Ce volet s'attache à l'attente comme forme d'expérience, à l'image qui ne montre pas ou plus. Il interroge le regard tourné vers le ciel, entre attente, croyance et projection collective.



Une des premières pièces prend pour point de départ l'éclipse du 8 avril 2024 aux chutes du Niagara. Le terme « spectacle » renvoie d'ordinaire à la mise en scène d'un événement grandiose ou captivant. Le spectacle naturel des chutes du Niagara est en quelque sorte redoublé par celui de l'éclipse – un événement cosmique qui, paradoxalement, reste hors champ occulté par les nuages. Présentée dans l'obscurité, l'installation vidéo agit comme une fenêtre : un filtre rouge apposé directement sur l'écran altère l'image, teintant la scène d'une étrangeté lumineuse.



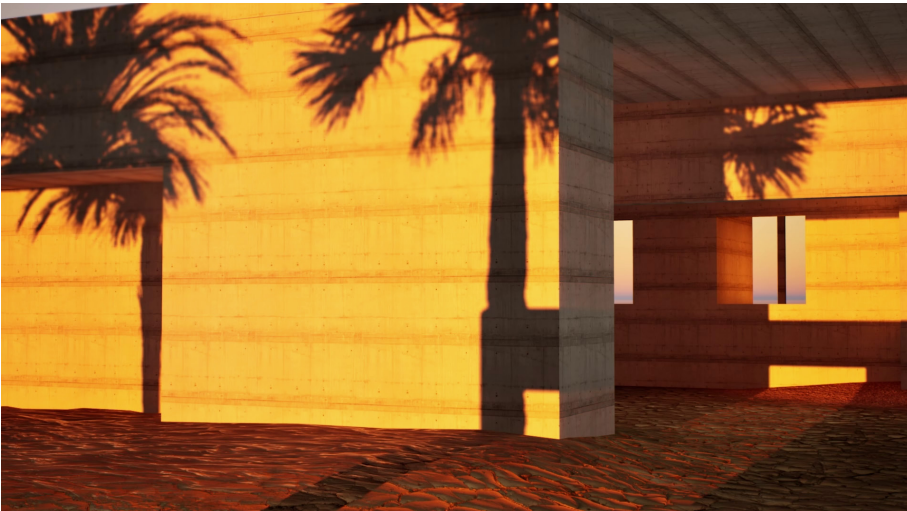
Études visuelles préliminaires

L'Eclipse II, Installation vidéo
Ecran LCD, film Lee Filter 182 (Light Red)

Décors et mondes virtuels

Paysages simulés, stéréotypes esthétiques, architecture fictionnelle

Ce volet explore la construction d'environnements numériques à partir de logiciels de rendu dit « photoréaliste » utilisés pour valoriser des projets architecturaux dans un contexte futur. Il interroge la standardisation esthétique et les notions de décors et de décoratif dans les mondes virtuels.



Niveau variable (travail en cours)

Durée estimée : 15 minutes en boucle

Image : 3 vidéoprojections synchronisées, couleur, HD

Son : son multicanal

Paysage sonore

Vibration, matière sonore, présence diffuse

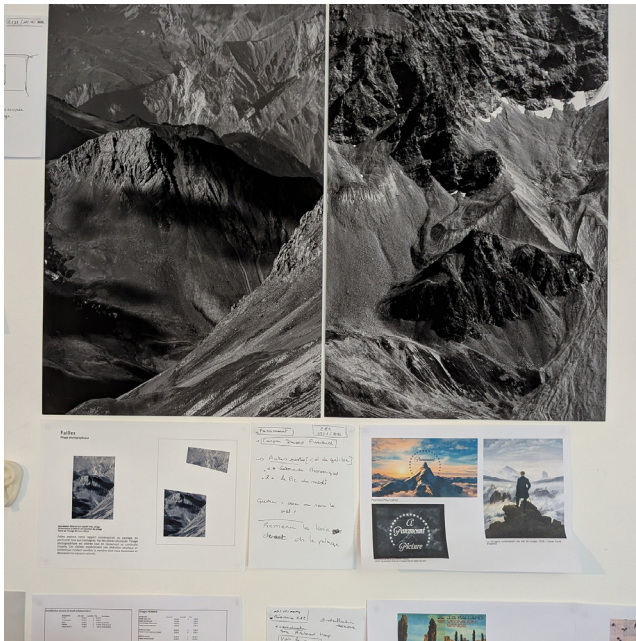
Ce volet fait du son un élément matériel, physique, qui traverse les surfaces. Il s'appuie sur des transducteurs placés sur des plaques vibrantes. L'idée est d'ancrer le son dans la matière, créant un espace sensoriel, architectural et fragile à la fois.



Photographies

Fragmentation de l'image, matérialité, altération du regard

Ce volet engage une réflexion sur la photographie en tant qu'objet instable. Le paysage y devient surface de fracture, entre sublime et dislocation.



Études préliminaires au projet *Spectacle Naturel*
Résidence de recherche Echangeur22 (2024)



Études visuelles préliminaires au projet *Failles*

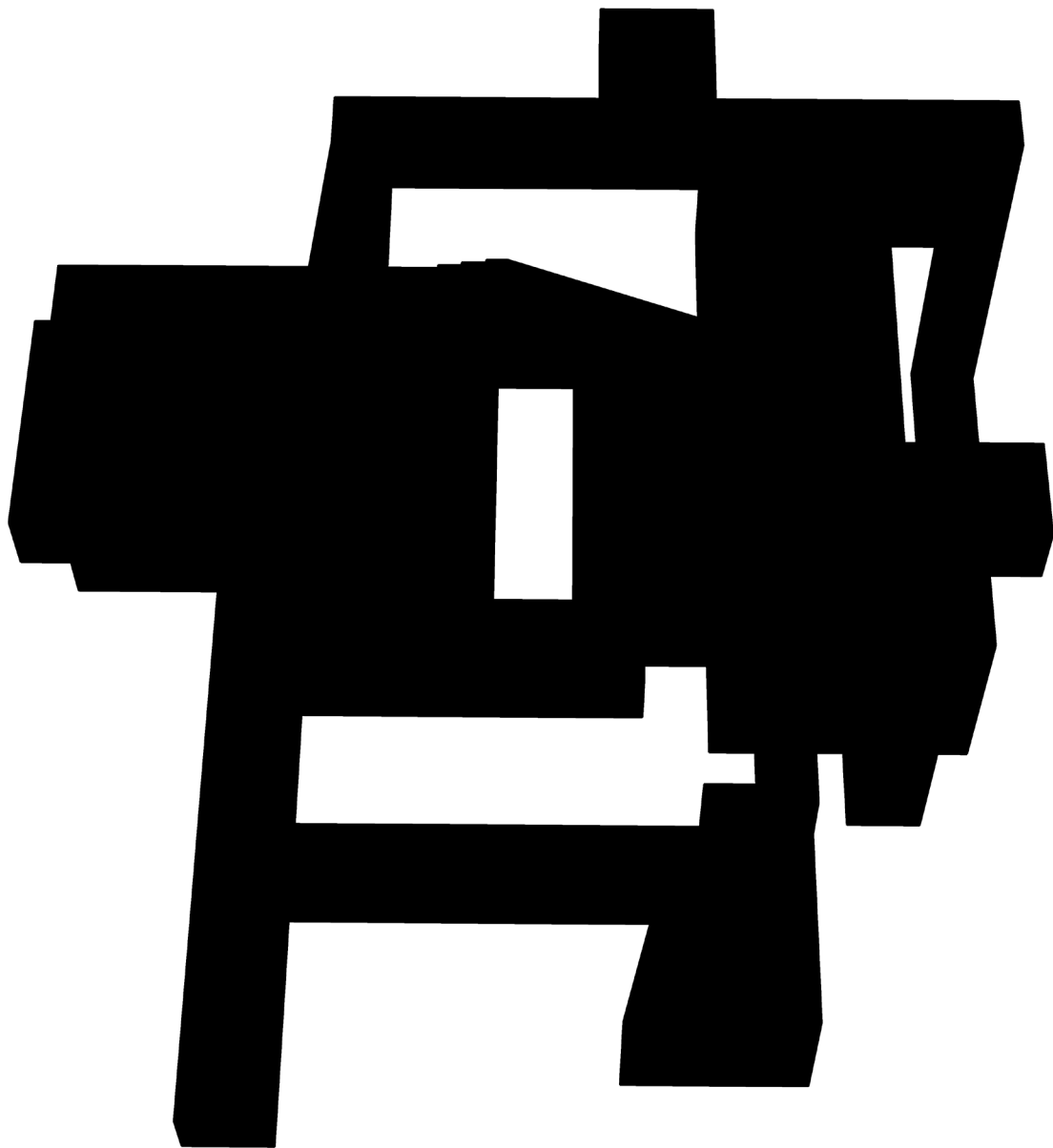


Études visuelles préliminaires au projet Paysages fantômes

Paysages fantômes (printemps), est une série de photographies réalisées à partir de textures numériques générées par mes propres scans 3D de paysages naturels. Utilisant des outils de photogrammétrie, je produis des relevés générant un modèle tridimensionnel, habillé d'une texture projetée à sa surface.

Cette image, conçue pour restituer visuellement la matière du lieu, est ici amputée de sa topographie. Ramenée en deux dimensions, puis retravaillée comme une image autonome, elle devient surface à observer : peau sans volume, fragment d'un réel désactivé, paysage résiduel.

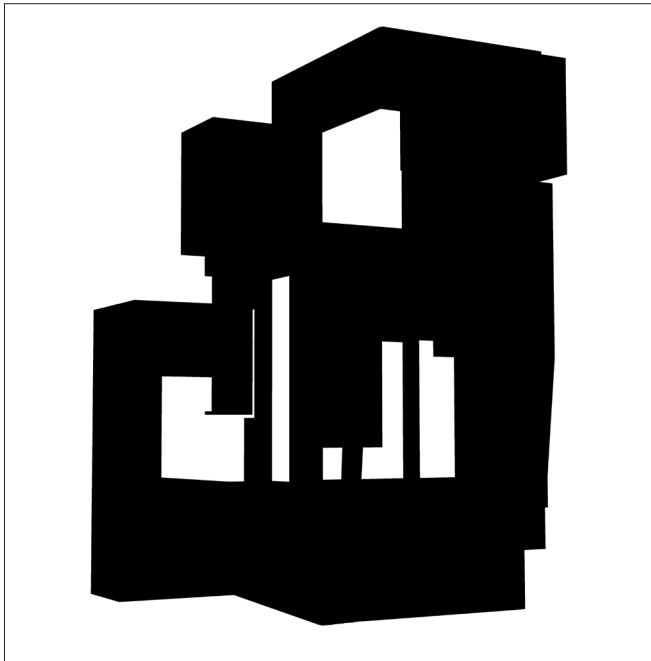
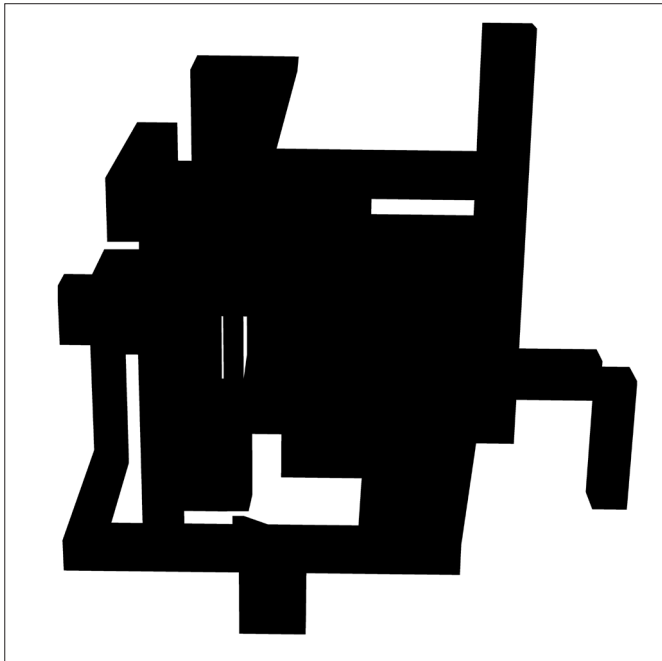
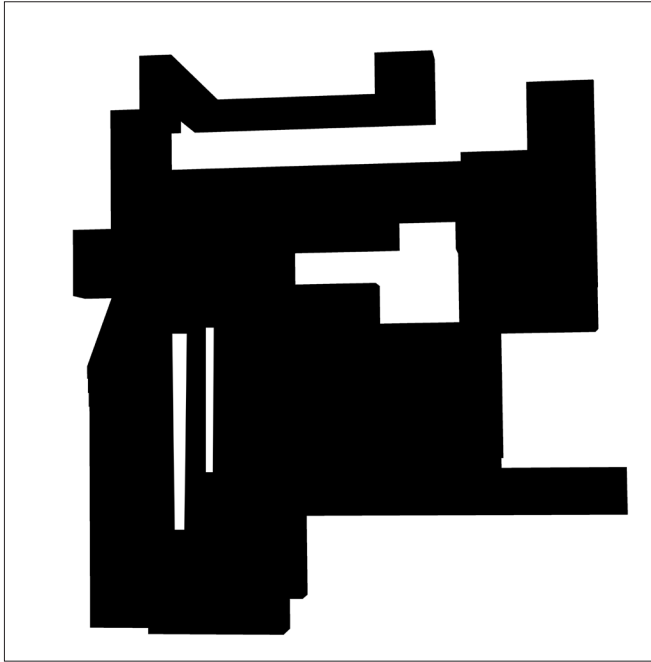
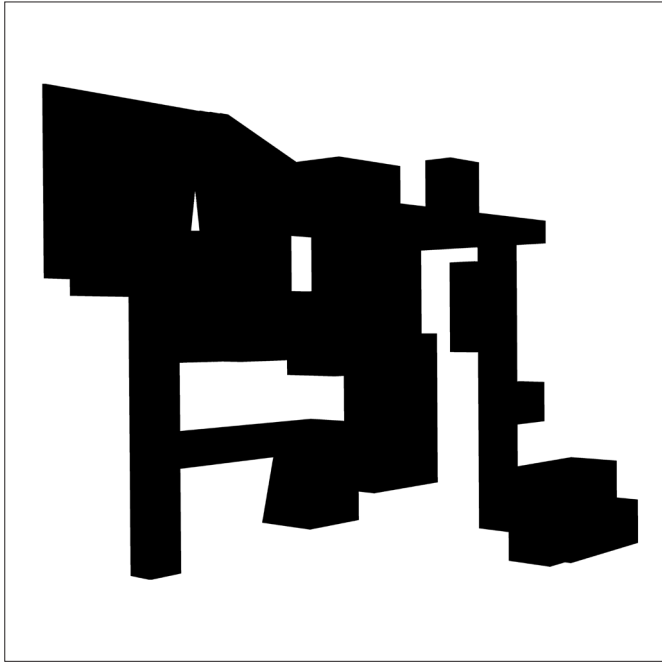
Travaux - Sélection



MATRICES

Pièces graphiques | 2024

5 tirages jet d'encre, noir et blanc, 40 x 40 cm
Papier mat 250g



En détournant l'usage de logiciels 3D utilisés par les architectes, les *Matrices* sont modélisées d'après des souvenirs. A la conception globale du bâtiment se substitue un souvenir partiel : la cartographie d'un espace arpenté.

Chaque parcours est ensuite ramené en deux dimension - une forme noire sur fond blanc - et questionne l'héritage du modernisme.



Point de bruit, lorsque l'animal monte verticalement
ou même obliquement.

LES INTERVALLES ANALOGUES

2022 | Film 38 minutes | Installation vidéo et sonore



Les intervalles analogues | 2022

Film

38 minutes, couleur, son stéréo

Installation vidéo et sonore

3 canaux synchronisés, 12'10" chacun, en boucle

1 écran LCD avec haut-parleurs

2 vidéoprojecteurs avec casques audio

2 écrans recto verso suspendus (l'image est visible des deux cotés de chaque écran)

Taille des deux vidéoprojections 326x183 cm

Tablette numérique murale

Bancs

Réalisation, prise de vue, musique, son et mixage, VFX - Annick Dragoni

Sous-titres - *Le chant des mollusques et principalement de l'escargot* Eugène Caziot (1914) | **Conversation** - Conversation téléphonique à propos du Décalogue Épisode VIII - réalisation Krzysztof Kieślowski (1988) | **Les cathédrales du silence** - Cimetière Saint-Pierre - Marseille (1972) - architectes René Durandau et Gabriel Carta | **La cité radieuse d'après Le Corbusier** - modélisation 3D Eric G. - 3D Warehouse (2020) | **Two nodes et Tight Squeeze d'après Dan Graham**, Exposition Observatory / Playground, MaMo, Cité Radieuse, Marseille (2015) - Modélisation 3D Annick Dragoni (2022) | **Escargot** - modélisation Neon - 3D Warehouse (2020) et Annick Dragoni (2022) | **Fleurs** - modélisation Nguyen L. 3D Warehouse (2019) et Modelfundgrube 3D Warehouse (2021) | **Personnage** - Cottonbro - Banques images vidéo - Pexels 2021 | **Ciel**- Google Earth - Image landsat/Copernicus (2022)

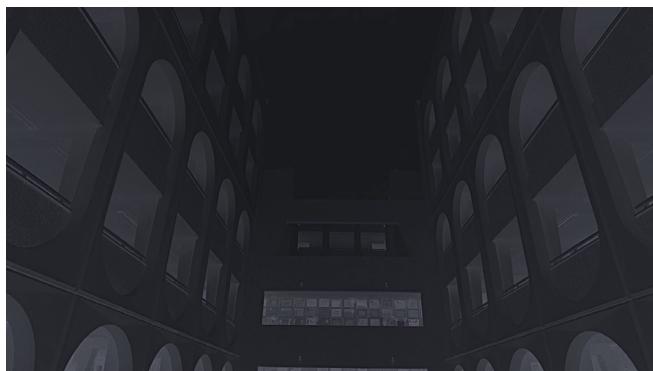
► Extraits (film et installation)

► Film (38 minutes)



Qu'est-ce qu'un corps à l'échelle d'une architecture ? Quels rapports entretenons-nous avec les morts dans un monde où les lucioles ont disparu ?

Les Intervalles analogues, est un questionnement poétique sur l'animal, la mort et l'architecture à la croisée du règne des mollusques, des immeubles funéraires du cimetière Saint-Pierre de Marseille et de la Cité radieuse. L'escargot et sa coquille, les niches mortuaires du cimetière vertical et le bâtiment de Le Corbusier sont mis en résonance dans une réflexion à la fois sensible et critique sur les « unités d'habitation ».



Les intervalles analogues se déploie en trois chapitres :

Chapitre 1 - Le chant des mollusques

Chapitre 2 - Chercher son nom

Chapitre 3 - Spectres

Chapitre I. Le chant des mollusques Un texte écrit au début du XX^e siècle tente de percer le mystère du chant de l'escargot.

Chapitre II. Chercher son nom Une déambulation dans un cimetière-immeuble : une nécropole comme envers d'une métropole.

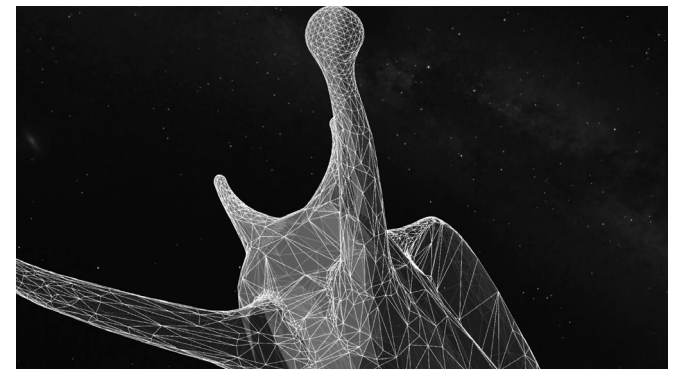
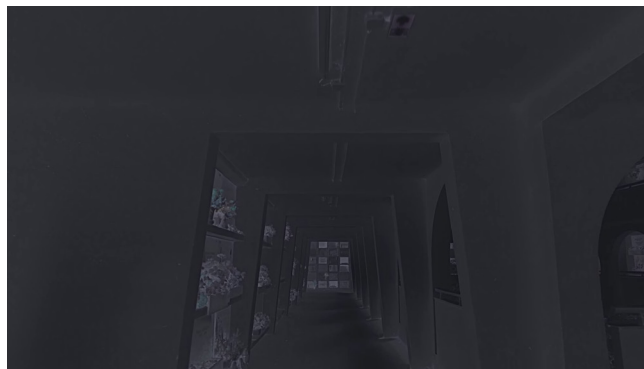
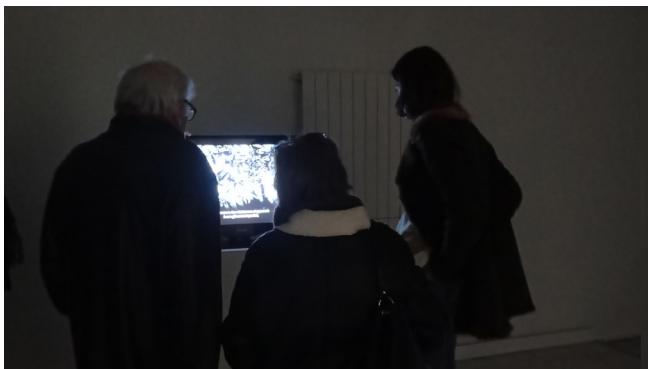
Chapitre III. Spectres Une divagation dans un décor en images de synthèse : des fleurs, un escargot géant, *La Cité radieuse* comme une coquille vide.



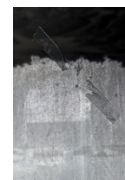
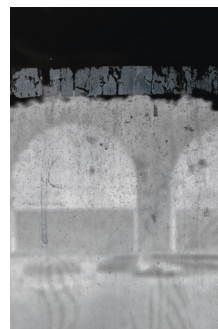
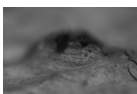
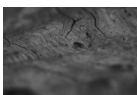
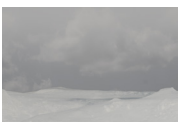
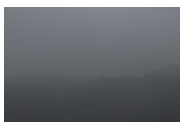
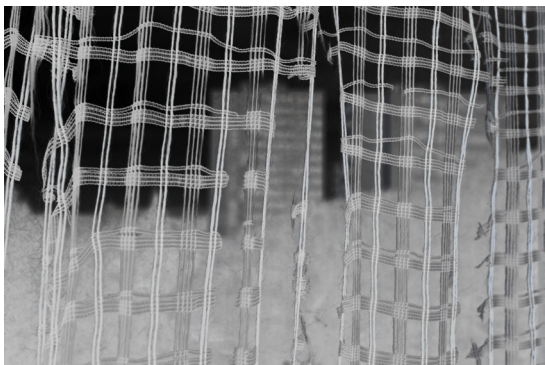
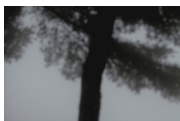
L'œuvre prend deux formes : une installation vidéo et sonore et un film de 38 minutes.

Dans l'installation, *Le chant des mollusques* est conçu pour un écran plat et des haut-parleurs et constitue la bande son de l'exposition. *Chercher son nom* et *Spectres* sont projetés sur deux écrans suspendus recto-verso dont les bandes son s'écoulent au casque.

Un jeu d'échos s'établit entre la bande-son diffusée par les haut-parleurs et celles des deux projections au casque.

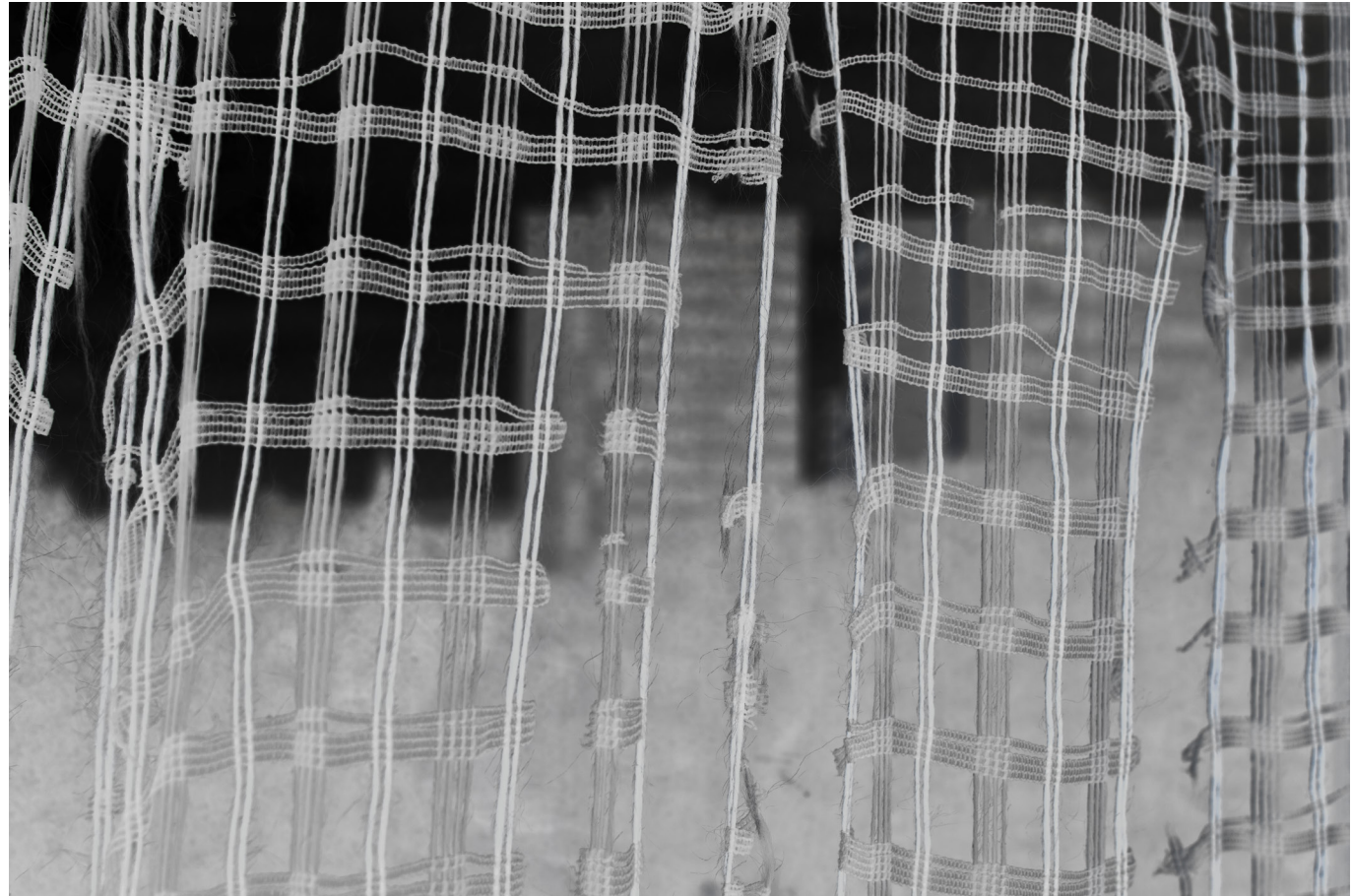


[Lire le texte de Julie Emile Fabre](#)
[Lire le texte de Simone Domeyre](#)



EN SOMMEIL

2023 | Photographies



17 Photographies
Dimensions variables
Techniques variées (sténopé, couleur, noir & blanc)
Formats variés du 10x15 cm au 70x50 cm
Impression fine art sur papier mat



En sommeil

Etats physiologiques périodiques de l'organisme pendant lequel la vigilance est suspendue.

Cessation temporaire d'activité.

Repliements nocturnes des feuilles.



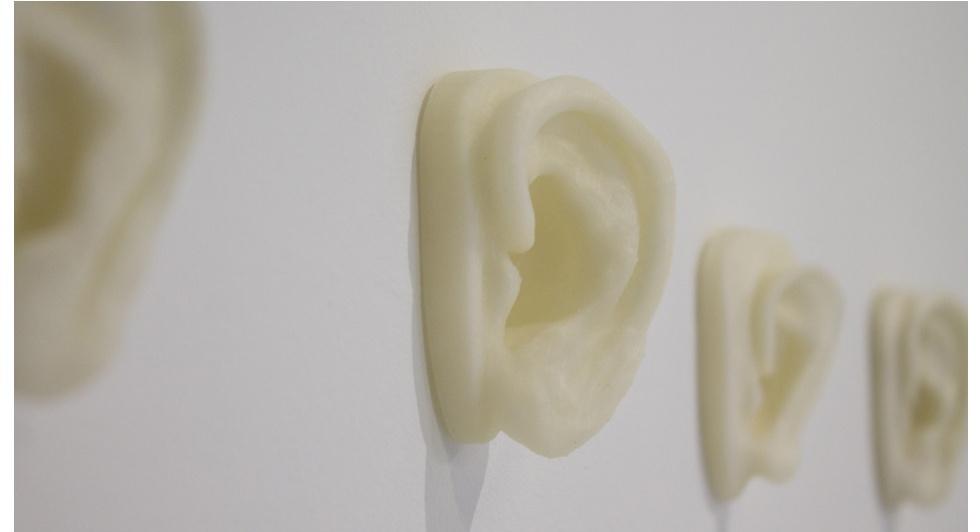
LOBES

2023 | Installation Sculpturale

Impression 3D, filament à base de coquilles Saint-Jacques recyclées
66 éléments (15 oreilles droites, 50 oreilles gauches, 1 oreille gauche d'angle)
Dimensions variables (environ 4 x7x3cm selon la singularité de chaque oreille)



Vue de l'exposition , *A bas bruit*, Le Mur, Espace de création, Région parisienne (77), 2023



Chaque oreille, modélisée en 3D puis imprimée avec un filament à base de coquilles Saint-Jacques recyclées, incarne une singularité. Dans l'alignement rigoureux se glisse une diversité de formes biologiques.

Accrochées à hauteur de regard, ces oreilles-coquilles s'installent directement sur les murs, selon une logique binaurale : ainsi dans l'exposition *A bas bruit* (Le Mur, 2023), 15 oreilles droites faisaient face à 15 gauches, chacune reflétant son opposée. Mais l'espace d'exposition comportant plus de murs orientés vers la gauche, la ligne des oreilles gauches se poursuivait au-delà de son pendant droit. Coquille vide ou réceptacle sonore, organe d'écoute ou de surveillance, l'installation ouvre un espace trouble où l'attention se redouble de soupçon.



O.R.L.

2019 | Film
Coréalisation Charlotte Serrus



O.R.L. | 2019

10 minutes, couleur, son

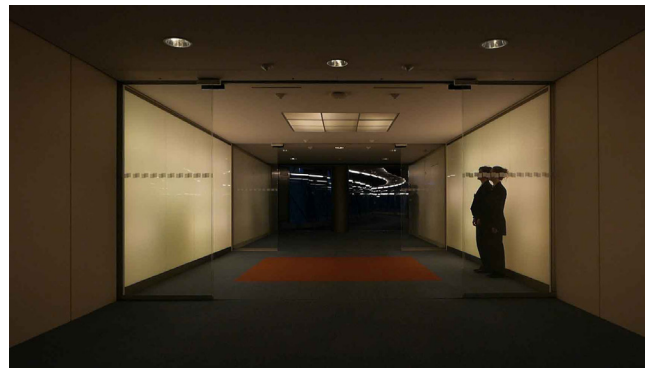
Munis de pistolets amplificateurs de sons, deux visiteurs sondent, occupent et métabolisent un milieu étranger. Parallèlement, deux locuteurs nocturnes s'interrogent.

O.R.L. a été tourné au Parlement Européen de Bruxelles, dans une architecture de vaisseau spatial, avec sa langue, son éclairage, ses distances, sa psychosomatique.

Qu'advient-il quand la scénographie de la représentativité politique rejoint l'imagerie de Science-fiction ?



- Ils font quoi les black blocs en été ?

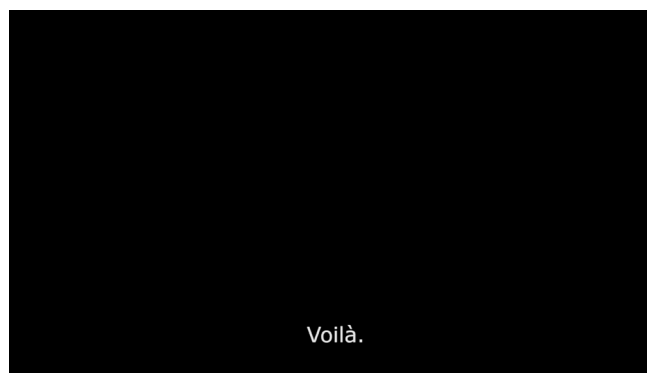
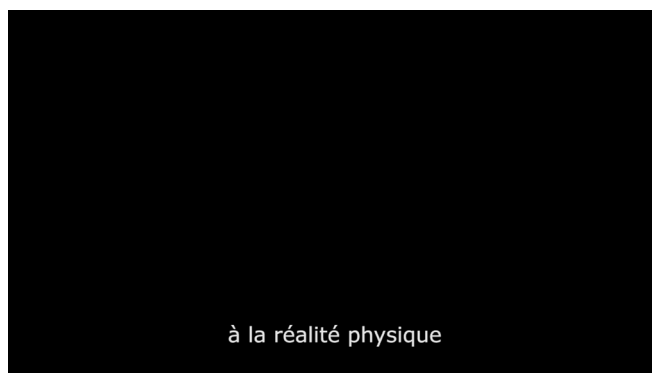
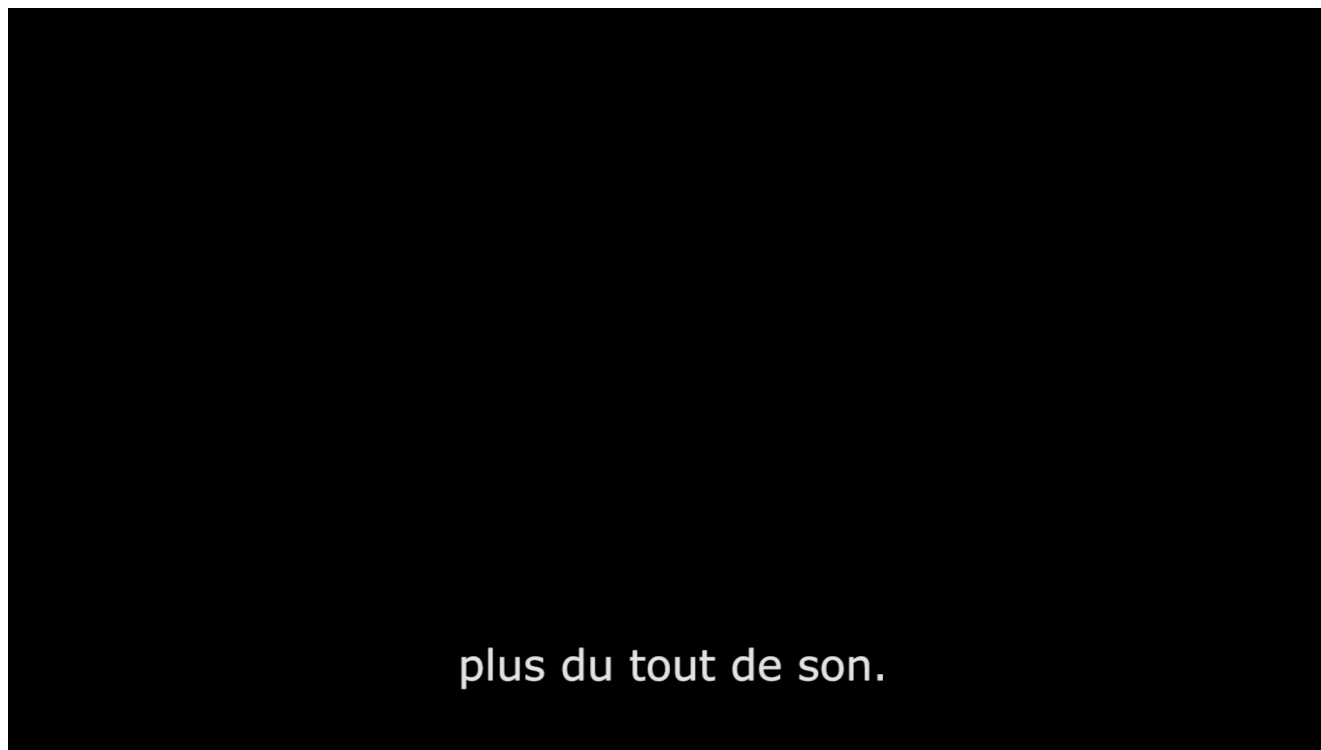


► Extraits - Sélection 2019-2014

un truc un petit peu spectaculaire

L'ÉCLIPSE (COMMENTAIRES)

2017 | Installation vidéo



L'éclipse (commentaires) | 2017

Vidéoprojection, 20 minutes en boucle
4 casques audio, banc

L'installation est présentée avec des casques audio, la première façon dont le visiteur appréhende la pièce est la lecture.

Retranscription de témoignages laissés sur un répondeur téléphonique à propos de l'éclipse du 11 août 1999.

Entre une parole et sa retranscription sous-titrée à la troisième personne, *L'Éclipse* est un espace de projection. Les souvenirs de l'événement ou l'absence de souvenir (le non-événement) se recomposent dans un espace noir.



LES GARDIENS

2017 | Installation vidéo

Exposition *L'Éclipse*, Galerie Paradise, Nantes, 2018



Les gardiens | 2017

Programme informatique
Éclairage synchronisé
Deux projecteurs
Vidéoprojection
Scénographie - périmètre de rideaux occultant

Durée totale : 6 minutes 30 en boucle
Vidéo, 5 minutes 55, couleur, son stéréo
Entre deux boucles vidéo, des projecteurs puissants éclairent les spectateurs, puis la lumière baisse graduellement.

Image et son : Annick Dragoni
Programmation informatique : Aurélien Bonneau



Filmés de loin à l'aide d'un zoom des gardiens surveillent un territoire indéterminé. La raison de leur présence reste hors-champs.

L'ENQUÊTE

2017 | Sondage

Impressions A4 recto-verso
Sondage/ statement mis à disposition du spectateur
Exposition *Une relativement courte séquence d'introduction*,
Galerie Paradise, Nantes, 2017

AVERTISSEMENT - le résultat de l'enquête importe peu. Y répondre permet cependant de se poser les bonnes questions quant aux nombreuses trajectoires possibles.

Entre le test de personnalité, le sondage d'opinion et le formulaire administratif, *L'Enquête* porte sur les rapports troubles entre fiction et réalité.

AVERTISSEMENT - Le résultat de l'enquête importe peu. Y répondre permet cependant de se poser les bonnes questions quant aux nombreuses trajectoires possibles.

Question 1 : A ce jour, je préfère
(Plusieurs choix possibles dans une limite de deux)

- ☐ la réalité à la fiction.
- ☐ la réalité au fictionnel.
- ☐ la réalité au réel.

Question 1A : A ce jour, je pense que
(Plusieurs choix possibles*)

- ☐ la réalité se détache nettement de la fiction.
- ☐ la réalité est le principal moteur de la fiction.
- ☐ la réalité dépasse souvent la fiction¹.
- ☐ la réalité est plus fictionnelle qu'il n'y paraît.
- ☐ la réalité, parce qu'elle contient une part irréductible de fictions, se fait souvent passer pour le réel.
- ☐ la réalité est une construction imaginaire inconsciente qui dissimule le réel.
- ☐ la réalité est une construction conceptuelle permettant de mettre en forme le réel.
- ☐ la réalité prend des formes multiples que l'on peut qualifier de fictionnelles.
- ☐ la réalité est multiple, il faut donc employer le pluriel (Réalités).
- ☐ les réalités se font trop souvent passer pour le réel.

RÉALITÉ

Question 2 : A ce jour, je préfère
(Plusieurs choix possibles dans une limite de deux)

- ☐ la fiction à la réalité.
- ☐ la fiction au réel.
- ☐ la fiction au fictionnel.

Question 2A : A ce jour, je pense que
(Plusieurs choix possibles*)

- ☐ la fiction peut agir sur la réalité.
- ☐ la fiction doit agir sur la réalité.
- ☐ la fiction entretient toujours un décalage d'ordre temporel avec la réalité.
- ☐ la fiction participe parfois à la construction de réalités futures.
- ☐ la fiction invite souvent à la relecture de réalités passées².
- ☐ les fictions font partie de notre réalité.
- ☐ les fictions sont des composantes du réel.
- ☐ les fictions sont des produits de l'imagination dont le but est d'échapper au réel.
- ☐ les fictions sont des constructions imaginaires dont le but est d'accepter le réel.
- ☐ les fictions sont des constructions conceptuelles dont la finalité est de mettre en forme le fictionnel.

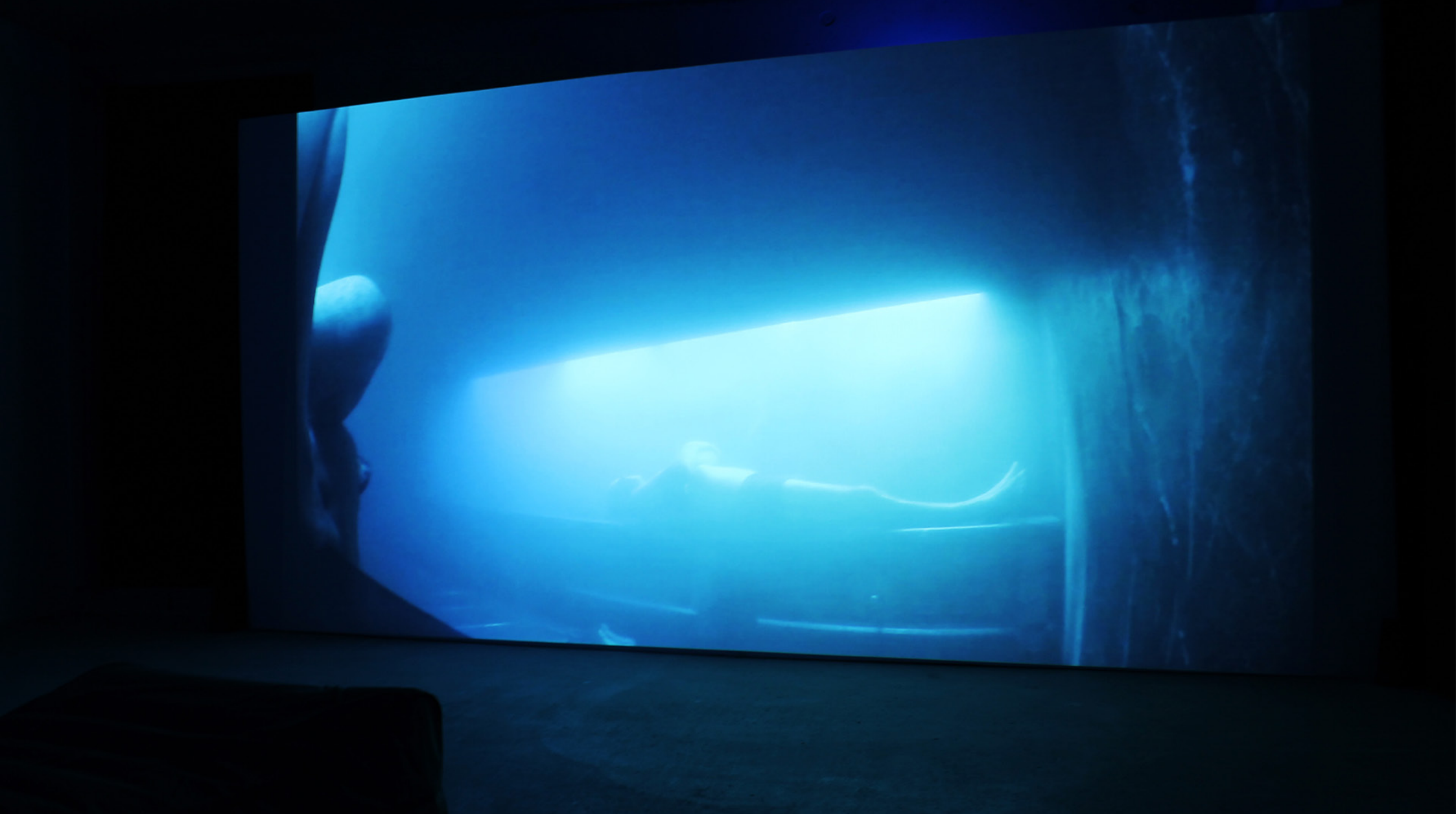
FICTION

¹ Indiquez ci-dessous les faits auxquels vous vous référez

Fait n° 1
Fait n° 2
Fait n° 3

² Indiquez ci-dessous les faits auxquels vous vous référez

Fait n° 1
Fait n° 2
Fait n° 3



APARTÉ DANS LA SUEUR

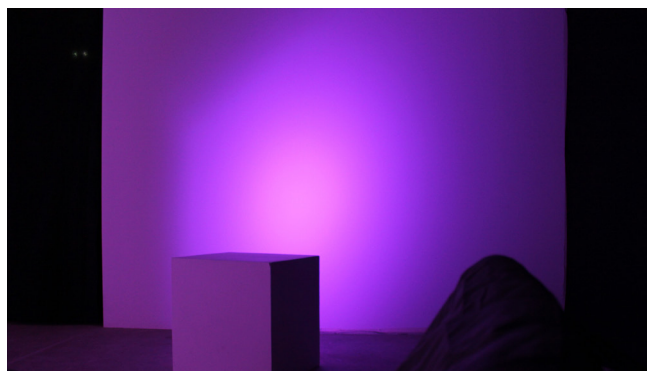
2016 | Installation



Aparté dans la sueur | 2016

Durée totale : 12 minutes
 Vidéoprojection, 8 minutes
 Entre deux boucle vidéo environnement, lumière et son
 Son multicanal pour 5 haut-parleurs
 4 lampes colorées synchronisées à la vidéo
 Poufs, écran monté sur châssis

Programmation informatique : Aurélien Bonneau
 Musique et Son : Sébastien Castan



Dans un hammam, deux personnes s'interrogent, lorsqu'une voix sensuelle accompagnée d'une musique de relaxation délivre un message douteux.

Aparté dans la sueur interroge avec humour les relations entre le travail et le corps, la stimulation des sens par les couleurs, la lumière et les sons comme point commun entre l'art et l'univers du bien être.

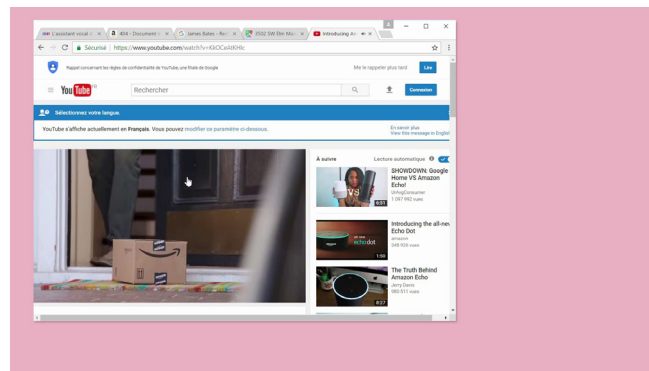
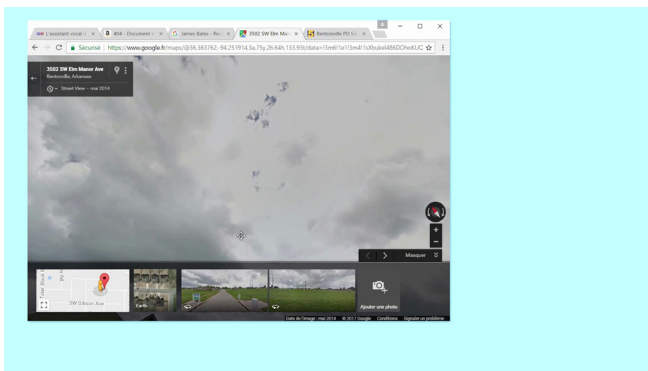


L'AFFAIRE ÉCHO

2017 | Installation vidéo

8 minutes en boucle, son
Diffusion sur tablette accrochée au mur

« L'assistant vocal d'Amazon aurait été témoin d'un meurtre aux États-Unis ». Partant de ce fait divers, je mène un travail d'investigation par internet.



Juxtaposées les différentes sources – sites d'informations, météo, Google Street View, Google Image avec ses nombreux portraits d'homonymes, Wikipédia, clip publicitaire – forment un récit supposément véridique.



LA VISITE

2016 | Installation vidéo

20 minutes, couleur, son stéréo

Voix : Philippe Randé

Assistant à la réalisation : Aurélien Bonneau

Musique et montage sonore : Aurélien Bonneau & Annick Dragoni

Inspiré d'Henri Lioret, un des pères de l'enregistrement sonore resté en marge de la grande Histoire, *La Visite* rend compte d'une expérience audioguidée qui s'est déroulée le 15 janvier 2016 à Moret-sur-Loing.



Par un jeu complexe d'ombres et de lumières entre l'image et la bande sonore, le film est conçu comme mise en abyme où, peu à peu, le temps semble suspendu entre fiction et réalité, passé et futur.

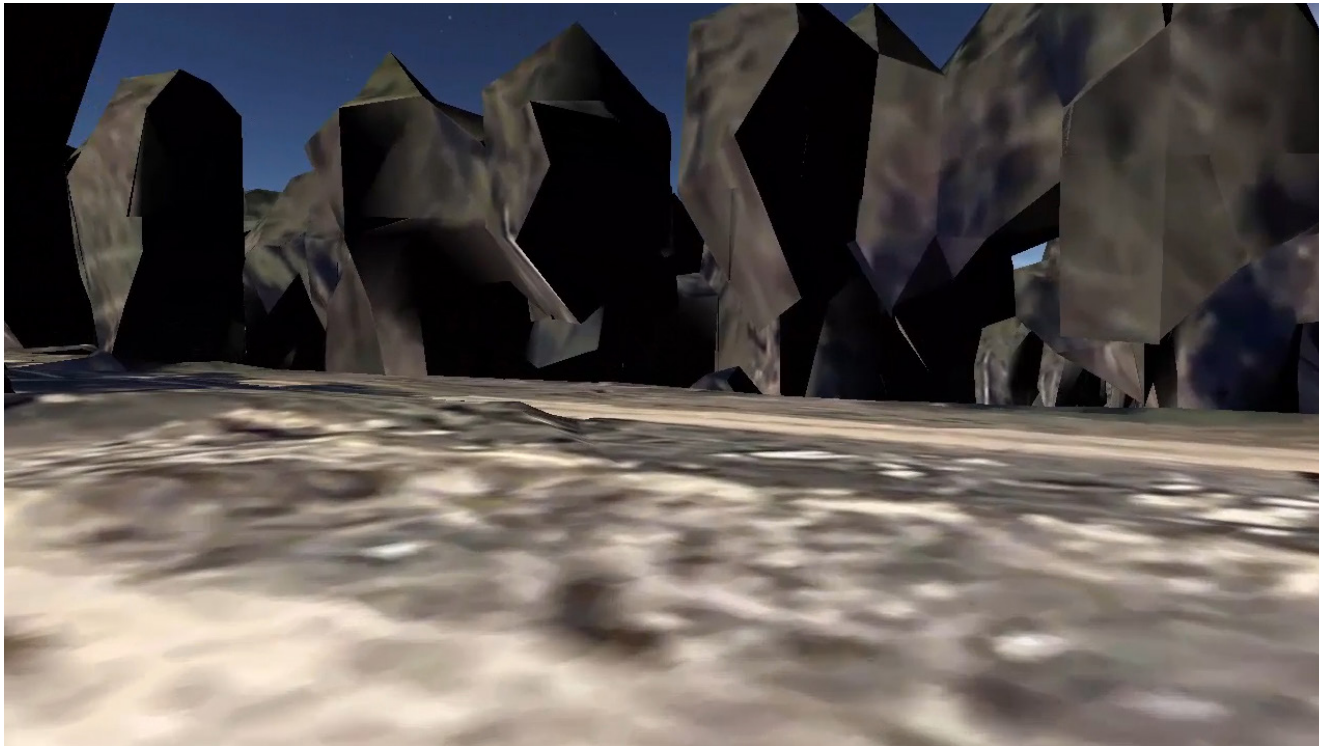
La Visite a été réalisée et présentée sous forme d'installation vidéo dans le cadre de l'exposition Ombre Portée [Carte blanche Espace Regards – Le Mur], Prieuré du Pont Loup, Région parisienne (77)



LÉGENDE

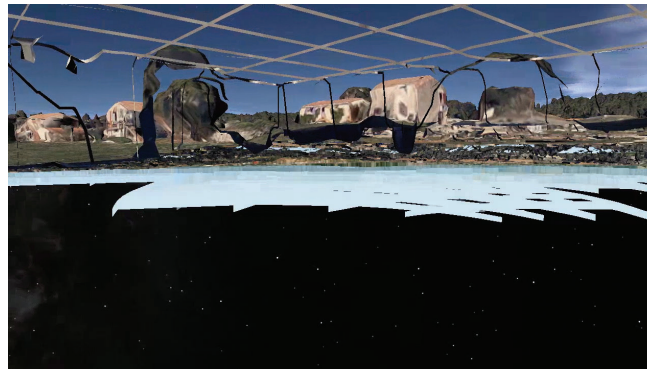
2015 | Film

Vue de l'exposition, *Une relativement courte séquence d'introduction*, Galerie Paradise, 2017



Légende | 2015

8 minutes, couleur, son stéréo
Musique : Sébastien Castan
Image : Google Earth
Voix de synthèse



Entièrement réalisé avec les images de synthèse du logiciel *Google Earth*, *Légende* est un voyage à la fois poétique, conceptuel et absurde dans une réalité diminuée.

La musique accompagne des dialogues entre des voix de synthèses qui s'interrogent sur le sublime, la cartographie, les arts numériques ou encore la place du spectateur.



ADAPTATION

2014 | Autofilmage

38 minutes, couleur, son, 38'

En 2001, Boris Achour conçoit *Générique*, un dispositif de tournage dans lequel le spectateur est invité à glisser dans son oreille un petit écouteur et à répéter le texte d'une bande son au fur et à mesure qu'il l'entend. Les scènes filmées sont ensuite montées pour former un monologue successivement et indifféremment porté par différentes voix.

En 2014, suite à une opération de l'oreille droite ayant entraîné une surdité partielle, je réinterprète le texte à partir du montage initial.

[▶ Visionner](#)



PERTURBATIONS

2017 | Installation sonore

4 minutes

Lecture aléatoire (temps de silence variable entre deux boucles)

Son stéréo

Des bruits de respiration, des fragments de voix, des séquences de mots sont extraits d'enregistrements du journal météo.

Découpées, isolées, répétées, associées ces bribes – métaphore d'une prédiction sur le court terme – mettent en relation plusieurs couches sonores et créent un climat anxiogène.

[▶ Ecouter](#)

Textes critiques

Sortie dans l'Entremonde vers destinations inconnues, où nous propulse Annick Dragoni sur fond de technologies. A l'ère numérique, ses installations vidéos et animations 3D ingénieuses font vaciller nos sens, pourtant indispensables la résolution de leurs énigmes dictées par l'algorithme. L'artiste puise ses sources d'informations de la mémoire collective : récits populaires ; événements factuels, dont elle déconstruit la logique par intermittences à l'image et une sonorisation atypique (sous-titres descriptifs ; voix off aux tons multiples). Nous amputant partiellement de notre champ visuel et/ou de notre ouïe avertie – de ce qui finalement conditionne nos repères – elle questionne ainsi le rôle du spectateur qui vient se nicher aux pourtours des “non-villes”, curieuses zones dressées à ciel ouvert, qu'il arpente essentiellement la nuit.

Souvent enregistrées en vision subjective, ces parenthèses atemporelles jouent sur l'horizontalité et la verticalité des scènes, ce qui décuple notre sensation d'être en perpétuel déséquilibre, bien qu'en immersion. Livrés à nous-mêmes, nous surfons sur des vagues d'errance et de nostalgie, en quête de signes. Après tout, comment se positionner au sein de cette société supposée, en pleine mutation ? Des réponses nous seront apportées par les salves d'invitations à la rêverie et au lâcher-prise glissées ça et là, ou la série aux affinités surréalistes *Lobes*, créée en 2023.

Ces soixante-six oreilles ciselées via logiciel, puis imprimées en filaments biosourcés, incarnent la conciliation des normes et de la singularité par leur disposition ; alignement à travers lequel chacun peut voir ce qu'il entend : une ode à la vieillesse ; une allégorie du débat éthique sur la reconnaissance auriculaire...

Quoi qu'il en soit, ces œuvres aux noms évocateurs : *ORL* ; *Eclipse* ; *Perturbations...* ou encore *Matrices*, tirages récents – modélisations noircies devenues planes, se rapprochant dès lors de figures archétypales – affirment cette volonté de nous donner accès à une dimension polymorphe de l'espace par des scénarii intrigants et décalés. Chez la plasticienne, le réel côtoie l'imaginaire galopant, enclin à se projeter hors des sentiers battus qui nous mèneront à côté d'un arbuste sur lequel se délecte un helix solitaire. Parmi son feuillage, nous distinguerons un bruit clair : une note de musique ? Un crissement synthétique ? Notre pensée s'emballera au moindre indice qui saura faire vibrer notre corde sensible, reliant illusion perdue et matérialité virtuelle.

Chloé Macary, 2024

Du silence à la lumière des étoiles, la parole errante d'Annick Dragoni

Par Sophie Lapalu

Le cadrage se resserre imperceptiblement sur l'hélix en négatif, la lumière surgit du sol, le bruit progresse des aigus vers les graves, « vibration forcée », grincement « intense¹ ». L'artiste s'inspire de la description du commandant Caziot d'après qui le corps du mollusque produirait un son en frottant sur la coquille. Emblèmes de la résurrection chez les Romain-es qui les consommaient en grande quantité lors des funérailles, les escargots disparaissent ensuite pour faire place à une déambulation dans les Cathédrales du silence, HLM de la mort conçu en 1972 dans la cité phocéenne. Sept étages répartis sur 5 blocs de béton permettent l'inhumation de 190 000 personnes, corps allongés superposés les uns aux autres, cimetière à bas prix régit par la verticalité et sa rationalisation, reproduisant les inégalités sociales jusque dans la tombe. Quel monde, quelle société, quelle ville, quelles façons d'habiter se dessinent quand ceux-ci sont régis par la verticalité ? Quel ordre social et urbain cela crée ? *Les Intervalles analogues* (installation vidéo, film, 2022) cherche à percer le pouvoir de l'architecture sur les corps, sur les mots comme sur la mémoire, de l'enfance aux cercueil.

Par affinités, nous glissons d'un long plan séquence à la poursuite d'un escargot escaladant un bouquet de fleurs jusqu'à une promenade hallucinée en apesanteur au sein d'une modélisation de la Cité Radieuse vidée de ses modules mais habitée par un escargot géant, coiffée d'un bouquet de fleurs comme offrande, peuplée d'une jeune fille fantôme géante, inadaptée au modulator, raillerie incarnée de l'idéologie normative véhiculée par les utopies architecturales. Le son de l'escargot jaillit à nouveau, le rythme est lent mais haletant, des halètements ajoutent à l'inquiétude alors que l'on passe au travers des surfaces en béton armé. Surgit alors le ciel illuminé de Google Earth, souvenir des étoiles disparues dont la lumière nous parvient à travers l'écran.

La place des corps dans les espaces – physiques comme immatériels –, et l'influence de ces derniers sur nos façons de rendre hommage, vivre et mourir, se souvenir, m'apparaît être une constante dans l'œuvre de Dragoni. Si *Matrices* (2024) semble une succession de signes abstraits, aux traits plus ou moins épais, d'un noir d'encre, imprimés sur des feuilles blanches, un-e observateurice avisé-e pourra peut-être reconnaître là un angle, ici un cube... Un couloir ? À l'aide d'un logiciel 3D, l'artiste a cherché à reconstituer, de mémoire, la cartographie d'un espace arpenté précédemment dans sa vie,

¹Le commandant Caziot, « Le chant des mollusques et principalement de l'escargot », dans *Annales de la Société Linnéenne de Lyon*, 1914, p.39-44.

rappelant l'importance de deux données essentielles pour les arts de la mémoire (cet art qui permettait de prononcer de très longs discours avec une grande précision) : les lieux et les images réunis. Cicéron dit ainsi : « Les lieux sont les tablettes de cire sur lesquelles on écrit ; les images sont les lettres qu'on y trace² ». La Mémoire est d'abord un édifice à but pratique, où sont entreposées des images dans les salles d'un palais que l'orateur·ice parcourt en imagination au fil de son discours. « L'art soutient la nature en plaçant les mots dans un théâtre ; ils deviennent les acteurs de la pensée. ³ » Mais dans quel théâtre placer les mots ? Dans *Légende* (2015), ce sont les noms des grandes enseignes qui exhibent leurs lettres criardes au sein d'une déambulation dans une zone commerciale reconstituée, triste successions de pixels dans une réalité diminuée, jusqu'à s'échapper à la campagne. *L'éclipse (commentaires)* fait quant à elle appel aux souvenirs en rapport avec un lieu : Dragoni demande à des personnes de se remémorer, dix-huit ans plus tard, la façon dont iels ont vécu l'éclipse de soleil de 1999. Elle retranscrit ces récits afin de créer un film sans image où sons et textes se superposent de manière tautologique. L'écrit à la troisième personne constitue un décalage étrange dans la narration, comme raconté en simultanée. Ce léger déplacement de l'énonciation est également celui à l'œuvre dans le chapitre 2 des *Intervalles analogues* : l'artiste répète le dialogue qu'elle a initié avec un ami chrétien à propos du Décalogue⁴. Le langage est souvent distancié, repris, répété, détourné, il perd de son autorité et tourne à l'absurde.

² Jean-Michel Maulpoix, « L'art de la mémoire », *Nouvelle revue française* n° 271, juillet 1975.

³ Ibid.

⁴ Réalisée par Krzysztof Kiesłowski en 1988, d'après le scénario qu'il a écrit avec Krzysztof Piesiewicz, le *Dekalog* est une série de dix téléfilms où chaque épisode se réfère à l'un des dix commandements.

Perturbations (2017) joue délibérément de cette dégradation ; dans cette installation sonore, le langage est disloqué : des sons de respiration accumulés, des fragments de phrases découpées, des extraits de mots énoncés sont tirés du journal météo, hachés sur un fond de bruit blanc inquiétant, rappelant l'angoisse des temps futurs.

« Du bruit, du bruit, du bruit... le plus coriace agent infectieux de notre civilisation.⁵ » écrit Ballard dans *Le Débruiteur*, nouvelle dans laquelle il met en scène une ville futuriste assaillie par la pollution sonore où les sons, loin de se dissiper dans l'air, s'amassent dans les matériaux sous forme de vibrations. Leur matérialisation rend la vie des habitant·es assourdissante ; elle nécessite l'intervention de débruiteur·ices, équipés de machines permettant de « vider les sons » et de nettoyer les espaces. Je pense à cette nouvelle lorsque l'artiste, accompagnée de Charlotte Serrus, parcourent en une chorégraphie loufoque un parlement européen vide, armées de microphones amplificateurs (O.R.L., 2019). Elles évoluent au sein d'une architecture de pouvoir digne d'un film de SF alors qu'en fond, un vrombissement gronde. Si l'amphithéâtre, peuplé de casques audio en attente d'être écoutés, n'est que silence, les bruits extérieurs s'infiltrant par vagues à l'intérieur d'un bâtiment semble-t-il abandonné. Que ce soit le chant de l'escargot, la déformation des mots ou la perte de sens, le travail sonore nous oblige à créer un hors champs, un rythme, à multiplier les sens.

⁵ J.G. Ballard, « Le Débruiteur » (1960), dans *Nouvelles complètes*, 1956-1962, Tristram éditions, Paris, 2008, p. 220.

Lobes (2023) est d'ailleurs une installation qui rappelle le caractère majeur de l'organe sensitif ; 66 oreilles modélisées en 3D, imprimées à l'aide de filaments à base de coquilles Saint Jacques recyclées, s'alignent à hauteur du regard. Chacune est différente ; elles sont autant de facteur d'identification⁶ et rappellent que les corps sont toujours pris dans des dispositifs de surveillance et de pouvoir, jusqu'à intégrer la norme de contrôle social. Or qui surveille les surveillant-es ? Dans *Les gardiens* (2017), la caméra épie des agents de surveillance au travail – costard, oreillette et lunettes de soleil – tournant en rond dans le cadre de la vidéo, pétri-es d'ennui. Le plan resserré, en plongée, ne permet pas d'identifier leur emplacement ; iels sont comme contenu-es exclusivement dans l'image, pris-e dans l'étau d'un bourdonnement suggérant l'apparition d'un événement qui ne se produira jamais, observé-es à leurs dépens par l'artiste et, par extension, par les spectateurices.

Ainsi, dans les œuvres d'Annick Dragoni, voyage-t-on du silence à la lumière des étoiles, des mots déformés à la parole errante, d'une zone commerciale pixelisées au Parlement européen. On y devine comment les décisions se formalisent dans un vaisseau spatial ; on observe combien les images se percutent dans des non-lieux pour faire surgir des souvenirs. Ici les corps sont pris dans des étaux de surveillance, là les bruits persistent dans les ossatures. Le temps est suspendu, les lumières inversées, les humains quasi absents ou perdus dans des architectures science-fictionnelles ; on navigue de fantômes en voix spectrales, de dispositifs de surveillance ou d'écoute ; les mots perdent leur pouvoir communicationnel, les sons sont sourds, hors champs. « Et à la fin, conclut l'homme, il n'y aura plus que ces trous noirs. La Cité ne sera qu'un immense cimetière !⁷ »

Sophie Lapalu, 2024

⁶ Indices d'une individualité, elles évoquent les procédés de surveillance à l'œuvre avant Bertillon. Ainsi l'historien Carlo Ginzburg s'appuie sur une méthode mise au point par l'artiste et politicien Giovanni Morelli à la fin du XIX^e siècle pour attribuer une toile à un peintre ; elle consiste à observer des détails non enseignés en école d'art tels que... les oreilles. Voir Carlo Ginzburg, « Signes, Traces, Pistes – Racines d'un paradigme de l'indice », *Le Débat*, Paris, Gallimard, 1980, n° 6, p. 3-44.

⁷ Idem, « La Ville concentrationnaire » (1958), dans *Nouvelles complètes*, 1956-1962, Tristram éditions, Paris, 2008, p. 66.

L'animal, la mort et l'architecture

Julie Fabre

*Le bruit que fait entendre l'Hélix s'entend le plus souvent la nuit.
Quelque part entre les Cathédrales du silence et la Cité radieuse,
les morts et les étoiles subsistent.*

Un rythme caverneux et continu frappe sourdement à nos oreilles. Une ritournelle, semblable à une hélice battant l'eau ou le vent, bientôt traversée de sons aigus ou nappée de basses, vibre comme la pression artérielle dans nos tempes. De l'obscurité se dessinent lentement les contours lumineux d'un bouquet de fleurs dont on doute de la nature végétale ou artificielle. L'image qui se forme en grisaille est en tout point inversée : le haut est en bas, le film en négatif. Notre perception est retournée comme un gant. L'ouverture des *Intervalles analogues* matérialise le passage de l'autre côté du miroir. Nous divaguons, saisis d'une somnolence qui paradoxalement aiguise nos sens, comme un rêveur lucide se laisse surprendre par les mouvements de sa conscience et chemine.

Trois personnages hantent *Les Intervalles analogues* à la manière de trois schèmes transversaux : l'escargot, les Cathédrales du silence du cimetière Saint-Pierre à Marseille par l'architecte René Durandau et La Cité radieuse de Le Corbusier.

L'animal, la mort, l'architecture qui successivement occupent une place prépondérante dans les trois chapitres : 1) *Le chant des mollusques*, 2) *Chercher son nom*, 3) *Spectres*. Ces figures récurrentes sont liées entre elles par une analogie : l'unité d'habitation. Ainsi sont associées la coquille de l'escargot, les niches mortuaires d'immeubles funéraires et le bâtiment expérimental aux accents hygiénistes et utopiques de l'architecte moderniste. De la fabrication par le corps animal d'une extension protectrice à la conception d'une cellule familiale-type déterminée par un programme de développement futuriste, des contenants destinés à enfermer les défunts à la place qu'il faut bien leur ménager dans le tissu urbain, l'« unité d'habitation » pose la question de l'individu considéré au regard de la masse. L'être humain transformé en individu se mue en abstraction, devient une donnée au sein d'un système, disponible dès lors au contrôle.

En empruntant le chemin du rêve – ou du cauchemar – c'est-à-dire l'agencement de blocs d'images et de sensations dont le choc poétique ouvre des brèches de sens qui conservent leur valeur d'énigme, Annick Dragoni élabore une œuvre spectrale qui mélange les registres et les codes de la représentation. Car, pense-t-on le rêve autrement que comme un spectacle ou un film qui traverse nos têtes, une plongée en vue immersive dans l'univers d'un jeu vidéo ? Conçoit-on qu'il soit autre chose que cela ? Que sa matière ne soit précisément pas immatérielle ni fugitive, mais quelque chose d'autre ?

Étonnamment, regarder la présence de la mort dans une ville nous éclaire sur la manière d'habiter des vivants, à commencer par leur propre corps. Or, s'il est bien une question qui préoccupe notre temps, c'est celle de la matérialité de nos liens sociaux, des objets qu'ils engendrent et ce qu'ils font à la Terre. Entendre le chant de l'escargot est peut-être une manière de nous dessaisir avec bonheur de certaines de nos représentations.

Les Intervalles analogues est une œuvre vidéo qui se présente sous deux formes. L'une se déploie dans un espace d'exposition et consiste en une installation sonore multi-écrans, l'autre est un film en trois chapitres d'une durée totale de 38 minutes. Ces modalités d'appréhension proposent donc des expériences différentes qui multiplient les manières d'aborder l'œuvre et enrichissent sa perception. Ainsi, l'agencement des trois parties qui composent *Les Intervalles analogues* varie. En proposant deux formats, l'un plus spectral et temporel, l'autre plus sensoriel et physique, Annick Dragoni conçoit des espaces-temps distincts, indépendants, quoique complémentaires.

La question du montage, le jeu de mise en relation et d'organisation d'éléments disparates est un motif central de l'œuvre de l'artiste, et tout particulièrement des *Intervalles analogues* qui procède par analogies, glissement de sens, évocation poétique et questionnement critique. Ce sont précisément dans les intervalles entre les objets mis en rapport – les bruits et les sons, les références artistiques et architecturales, les sous-titres et les voix-off, les images de synthèse et les prises de vues réelles – que s'articule le sens. C'est à partir des mouvements de navigation, du passage à travers les surfaces, des combinaisons sonores et des silences que les spectateur·trice·s s'approprient cette symphonie énigmatique et entêtante.

Les intervalles analogues par Simone Dompeyre

« L'espace virtuel est une dimension fractionnaire supplémentaire de la réalité. Ce n'est pas simplement un effet de relief c'est un lieu où l'on peut agir. » Paul Virilio

Annick Dragoni transforme le regard reçu comme on dit idée reçue sur des pôles aussi divers que le gastéropode, l'architecture utopique et le domaine des morts. Elle les assemble en ce film-triple dont la structure épouse celle de la coquille de l'escargot, en boucle sans se fermer... la coquille, par ailleurs, s'autoréparant grâce à la chaux avalée par l'animal-clef inattendue.

Les trois-films, tous trois réalisés en 2022, s'y signalent comme trois chapitres d'un même narratif : *les Intervalles Analogues*, titre tout aussi interloquant que la rencontre de l'escargot et de la Cité Radieuse de Le Corbusier, d'autant qu'il s'y

rassemblent au nom d'une distance équivalente alors que leur domaine de sens est tout aussi éclectique : *Le Chant des Mollusques/ Chercher son Nom/ Spectres*.

Le premier tisse un élégant contrepoint entre un plan fixe, en clair obscur, de fleurs et de feuilles et quatre pages de l'analyse précise de l'escargot par Eugène Caziot, qui fut le premier Président de l'Association de Naturalistes de Nice et des Alpes maritimes en 1911. Cette association a le même effet esthétique que celui des films documentaires de Painlevé qui ne déparent pas une programmation de films expérimentaux.

Cependant si Painlevé, résistant par ailleurs, durant la seconde Guerre Mondiale, fit du Vampire avec des dessins de Topor, une allégorie du Nazisme ; s'il se souvint des Chants de Maldoror en faisant chevaucher une grande poupée par une pieuvre... le texte de Caziot qui passe en intertitres, sans changement, explicite un projet savant ; or ce sont sa précision avec des termes scientifiques comme l'hélix ou la radule, et sa comparaison entre le chant de l'escargot sur lequel il discute longuement et celui du baiser qui font poésie.

La bande-son en garde le timbre aigu, en vibration et faible harmonique en accord... l'escargot entre avec sa lenteur essentielle dans le champ par la limite du côté droit, dans le sens inverse de notre lecture. L'escargot est

hors temps et filmé en prise de vue réelle. Il revient un gigantesque animal à la taille équivalente de l'architecture de Le Corbusier et en vertex alors que des fleurs se dressent aussi hautes qu'un arbuste sur la terrasse, dessinées numériquement.

L'entre-deux, *Chercher son Nom* visite les cimetières, des tombes extérieures aux cases – ainsi que sont désignées les cavités fermées de la nécropole qui jouxte la ville. L'incipit du film 1 a précisé la fonction de l'escargot comme symbole de la résurrection chez les Romains, le retrouvant vivant dans les tombes et parce qu'il vit après « un jeûne de plusieurs années » et son ingestion lors de repas funéraires attestée par exemple à Pompéi...

La nécropole se devait d'être convoquée avec la possibilité du lien et celui-ci s'opère avec des bruits d'enfants, de jeu... des bruits d'humanité, lors du passage du chapitre I au suivant.

Chercher son nom obéit à ce programme ainsi suggéré : les plans en mouvement, du pano au travelling décrivent les sous-sols, les sépultures avec croix, avec plaques portent les noms des défunt/es, avec fleurs plus ou moins nombreuses. Le gris domine en variation de clarté jusqu'à l'extinction de l'image alors qu'une conversation s'ente, très loin des mots attendus. La voix nette mais hésitante quête l'avis d'une seconde personne qui n'intervient que pour répéter ses propres paroles, dont l'audition est quelque peu perturbée.

La connaissance de l'origine des mots - Le Décalogue, Episode VIII de Kieslowski n'est pas obligatoire pour saisir que le doute, le remords,

l'analyse sur un geste du passé taraudent l'énonciatrice ; elle parle de la mort d'une enfant dont elle aurait été responsable mais que la preuve de la vie actuelle de la jeune femme qu'elle est devenue, infirme. Le cinéphile se souvient des affres de Zofia, professeur d'Ethique à l'Université de Varsovie qui depuis la Guerre vit dans le remords de son refus de devenir la marraine d'une enfant juive, dans la crainte d'attirer l'attention sur le réseau de résistants auquel elle appartenait...jusqu'à l'arrivée dans son cours d'Elizabeta, l'enfant rescapée. Annick Dragoni en retient les questions de liberté de l'homme.

Des murmures chantonnés, des battements, le bruit de l'escargot accompagnent ces inquiétudes qui font, précisément, l'humanité, le long de méandres et d'escaliers métaphoriques de tels sentiments et spectraux.

Spectres ne peut que suivre. Il introduit différemment cette proximité de la mort et la question tout au long sous-jacente de la réalité de l'image, de sa relation avec le réel : le visage de jeune femme, aux longs cheveux, très peu détaché du fond gris, sur les mêmes sons continus, vient elle, non de bande son empruntée à un film, elle n'est pas filmée par l'artiste, elle vient de Pixels, Banque d'images et vidéo.

En effet, ce troisième chapitre puise généreusement dans de telles Warehouses pour ses fleurs, ses figures abstraites aux pointes acérées ou bien se laisse aux gris foncé, noir, beige, bleu, gris sans raison autre que la variation.

Il compose ses éléments en images vectorielles, laissant visibles les segments de droites, arcs de cercle, cercles, polygones ainsi pour l'escargot et pour la Cité Radieuse ainsi pour les deux structures, Pavillons de Dan Graham qu'il avait exposées sur la terrasse de la Cité Radieuse en 2015.

Pas de hiérarchie, *Les Intervalles Analogues* entrelace dans cette analogie de droit à être images, aussi bien le ciel de Google Earth que Cottobro pour le visage, que Nguyen L pour certaines fleurs ou bien, l'artiste travaille des variations sur de telles données dans sa recherche de « jeu de résonances entre notre rapport aux morts et aux étoiles, les résurgences de l'Histoire et les utopies architecturales. » Et rien de mieux que l'escargot pour cette relation, par son passage glissant avec cet étrange son en harmonique et en aigu, comparable au baiser... Sa reprise métaphorique antique, biblique, par les écrits patristiques, les sermons de prédicateurs et de moralistes aurait pu nous alerter sur le « poids » de cet animal si humble.



De plus, il n'est pas muet.



Dans des occurrences aussi diverses, il rassemble des incompatibles par son ambivalence structurelle, son hermaphrodisme et son étrange comportement, qui le faisaient accuser de lâcheté et d'impuissance tout en le faisant rapprocher de la conception virginale et de la résurrection du Christ. Le gluant de certains était parfois dit, fertilisé par des gouttes de rosée-comme la Vierge.

Ainsi avant de circuler dans les champs virtuels parmi les architectures calculées, l'escargot a participé en marges des manuscrits, dans les sculptures des églises – souvent caché- aux drôleries et mondes à l'envers . Cependant qu'il surgisse dans diverses œuvres mariales convoque, déjà, des intervalles. Et ce, plus encore quand très nettement, de profil, il se situe à la limite du tableau, au lieu du réel du regardeur, dans une taille très proche de celle du gastéropode réel.

C'est dans l'Annonciation de Francesco del Cossa, 1469, sur le bord du panneau central du retable, au dessous de la scène figurant la coïncidence entre l'Annonciation et l'Incarnation – l'absolue irreprésentable.

L'escargot, à sa limite au-delà de l'image, si ressemblant mais peint, est signal de l'image qui n'est pas le réel. Il rend à l'image son pouvoir de symbole, de porteur de sens proche, analogue mais qui n'est pas le réel, lui-même passant de la mort à la vie, au cri inentendu mais fascinant, lui-même guide des *Intervalles Analogues*.

Simone Dompeyre, 2023

Annick DRAGONI

Née à Seclin (1982)
Vit et travaille à Marseille

Siret : 53834846700027

mail annickdragoni@gmail.com
tel +33 6 10 90 64 81

site web www.annickdragoni.fr
instagram [@annickdragoni](https://www.instagram.com/annickdragoni)
vimeo [annickdragoni](https://vimeo.com/annickdragoni)

EXPOSITIONS PERSONNELLES

2023 - *A bas bruit*
Le Mur, Espace de création
Région parisienne (77 - Moret-Loing-et-Orvanne)

2018 - *L'Éclipse*
Galerie Paradise
Nantes

2017 - *Une relativement courte séquence d'introduction*
Galerie Paradise
Nantes

2017 - *Les temps qui coulent*
Espace Regards
Région parisienne (77 - Moret-Loing-et-Orvanne)

AIDES, RÉSIDENCES, PRIX

2025 – Résidence, Échangeur 22 (Saint-Laurent-des-Arbres, Occitanie)

2024 – Aide à l'installation et à l'acquisition de matériel DRAC PACA

2024 – Résidence, Échangeur 22 (Saint-Laurent-des-Arbres, Occitanie)

2023 – Résidence Casa de Pedra (Rio de Janeiro, Brésil)
Echangeur22 @connexion (France)

2019 – O.R.L. film primé à Bideodromo (Bilbao, Espagne)

2017 – Résidence, Paradise
Centre d'art contemporain, Recherche et d'expérimentations
(Nantes)

2014 – *Sur place* film primé au festival international du film d'art (Paris)

FESTIVALS - PROJECTIONS - EXPOSITIONS COLLECTIVES

2024

- **Exposition collective, *Espace Regards, 2014-2022***
Dans le cadre de l'Été culturel Île de France, Région parisienne (77)
- **Monticello Park Film Festival** (New-York – USA)

2023

- **Exposition/restitution** en collaboration avec Julie Fabre (commissaire)
Casa de Pedra (Rio de Janeiro, Brésil)
- **Projection et discussion**
Escola de Artes Visuais do Parque Lage (Rio de Janeiro, Brésil)
- **Flight Mostra Internazionale di Genova** (Gênes, Italie)
- **Exposition collective, *Variabilités en échos***
Ancien réservoir de Guilheméry
Rencontres Internationales Traverse (Toulouse)

2020

- **Flight Mostra Internazionale di Genova** (Gênes, Italie)
- **Rencontres Internationales Traverse** (Toulouse)

2019

- **Objets singuliers, Festival tous courts**, (Aix-en-provence)
- **Festival International Signes de Nuit** (Paris)
- **Bideodromo** (Bilbao, Espagne)
- **Projection et discussions**, Aglaé et Sidonie (Marseille)
- **Festival Oodaaq** (Saint-Malo)

2017

- **Videoproject, Parcours Art Vidéo** (Angers, Nantes, Rennes)
- **VisualcontainerTV**
- **Festival Oodaaq** (Rennes, Nantes, Saint-Malo)
- **Festival tous courts** (Aix en Provence)

2016

- **Festival Traverse Vidéo** (Toulouse)
- **Videofformes**, Jeunes Publics (Clermont-Ferrand)
- **Carte Blanche à Traverse Vidéo** (Bagnères de Bigorre)
- **Festival tous courts** (Aix en Provence)
- **Exposition collective, Ombre portée**
Prieuré de Pont-Loup, Le Mur/Espace regards (Région parisienne, 77)

2015

- **Festival tous courts** (Aix en Provence)
- **Festival européen du court métrage de Nice** (Nice)
- **Projection et discussion**, Asile 404 (Marseille)

FORMATION

Doctorat d'arts plastiques et sciences de l'art
(Aix Marseille Université - 2013)

TEXTES CRITIQUES ET CATALOGUES D'EXPOSITION

- Sophie Lapalu, *Du silence à la lumière des étoiles, la parole errante d'Annick Dragoni*, 2024
- Chloé Macary, *L'Entremonde*, 2024
- *Espace Regards 2014-2022*, Ouvrage rétrospectif, 2024
- Julie Emile Fabre, *L'animal, la mort, l'architecture*, 2023
- Simome Dompeyre, *Les intervalles analogues*, Variabilités en échos
Catalogue des Rencontres internationales Traverses, 2023
- *Le Mur, 10 ans*, ouvrage paru à l'occasion des 10 ans du Mur, 2023
- Simome Dompeyre, *O.R.L. par, Hors-champ, Hors-cadre*
Catalogue des Rencontres internationales Traverses, 2020
- *Ombre portée*, Catalogue de l'exposition *Ombre portée*, Le mur, 2016
- Simome Dompeyre, *Légende, L'Atypique trouble*
Catalogue des Rencontres internationales Traverses, 2016