

# NICOLAS PROVOST

1969, RONSE, BELGIË / BELGIUM

## **PLOT POINT**, 2007

15 min

videoprojectie / video projection

collectie / collection S.M.A.K., Gent / Ghent

Nicolas Provost is beeldend kunstenaar, fotograaf en filmmaker. In zijn videowerken, foto's en films maakt hij gebruik van de beeldtaal van de cinema om de gangbare interpretatie van beelden en verhalen te beïnvloeden en te manipuleren. Provost spreekt ons collectief filmisch geheugen aan en zet het op het verkeerde been, door bijna als een beeldhouwer aspecten zoals tijd, beeldcodes en vorm om te kneden tot nieuwe verhaallijnen die beeldende kunst met cinema verbinden. Hierbij bespeelt Provost de grens tussen fictie en realiteit, waardoor zijn werken tegelijk herkenbaar en bevreemdend overkomen en onze verwachtingen tarten in een esthetisch spel met spanning, mysterie en verhalende abstractie.

Voor **Plot Point** trok Provost met een verborgen camera vijf avonden lang naar Times Square in New York. Hij draaide er documentaire beelden van toeristen, auto's, politieagenten en bewakers, zwaailichten, passanten en vreemde figuren, die hij monteerde met bijzondere aandacht voor esthetiek en suspense tot een video met een bezwerende spanningsboog. De beelden worden gedragen door dramatische filmmuziek en hebben haast Hollywoodiaanse allures. Maar hoewel Provost de vuistregels voor filmische fictie toepaste, leverde dit geen klassieke film op. *Plot Point* volgt wel de klassieke verhaalopbouw van plaatsbepaling, voorstelling van de personages, het uitrollen van een 'probleem' en de uiteindelijke 'oplossing' of 'afwikkeling' ervan, maar dan in een sterk vertraagd ritme en zonder plot. Het werk bestaat louter uit paranoïde sfeerschepping en kan ook worden gelezen als een ironische commentaar op de Amerikaanse hysterie na 9/11.

Nicolas Provost est un artiste plasticien, photographe et cinéaste. Dans ses œuvres vidéo, photographies et films, il utilise le langage visuel du cinéma pour influencer et manipuler l'interprétation conventionnelle des images et des histoires. Provost s'adresse à notre mémoire filmique collective et la met sur la mauvaise voie, en refaçonant, presque comme un sculpteur, des aspects tels que le temps, les codes d'image et la forme en de nouveaux scénarios qui relient les arts plastiques au cinéma. Provost joue sur la limite entre la fiction et la réalité, faisant apparaître ses œuvres à la fois reconnaissables et aliénantes et défiant nos attentes dans un jeu esthétique empreint de tension, de mystère et d'abstraction narrative.

Pour **Plot Point**, Provost est allé sur Times Square à New York avec une caméra cachée pendant cinq soirées. Il y a tourné des images documentaires de touristes, de voitures, de policiers et de gardes, de lumières clignotantes, de passants et de figures étranges, qu'il a montées avec une attention particulière pour l'esthétique et le suspense en une vidéo à la tension évocatrice. Les images sont portées par de la musique de film dramatique et ont des allures presque hollywoodiennes. Mais bien que Provost ait appliqué les règles empiriques pour la fiction cinématographique, cela n'a pas donné un film classique. *Plot Point* suit bien la structure narrative classique, avec une localisation, la présentation des personnages, le déploiement d'un « problème » et sa « solution » ou son « achèvement » au bout du compte, mais à un rythme fortement ralenti et sans intrigue (« plot »). L'œuvre est constituée simplement par une atmosphère paranoïaque et peut également être lue comme un commentaire ironique sur l'hystérie américaine après le 11 septembre.

Nicolas Provost is an artist, photographer and film-maker. In his video works, photos and films he uses the visual idiom of the cinema to influence and manipulate the prevailing interpretation of images and stories. Provost appeals to our collective film memory and, almost like a sculptor, misleads it by remoulding aspects such as time, visual codes and form into new storylines that link visual art to cinema. In so doing, Provost plays on the boundary between fiction and reality, so that his works come across as both recognisable and odd and challenge our expectations in an aesthetic game of tension, mystery and narrative abstraction.

For **Plot Point**, Provost spent five evenings on Times Square in New York with a hidden camera. He shot documentary footage of tourists, cars, policemen and security guards, flashing lights, passers-by and strange characters, all of which he edited together, paying particular attention to aesthetics and suspense, to create a video with a haunting tension. The images are underpinned by dramatic film music and almost have a Hollywood air about them. But although Provost applied the rules of thumb for film fiction, this did not produce a traditional film. *Plot Point* does however keep to the standard narrative composition of establishing location, introducing the characters, unfolding a 'problem' and its ultimate 'solution' or 'winding up', but it takes place at a substantially reduced tempo and without a plot. The work consists merely of the creation of a paranoid atmosphere and can also be interpreted as an ironic comment on American hysteria post 9/11.

# ANNIKA LARSSON 1972, STOCKHOLM, ZWEDEN / SWEDEN

**DOG**, 2001

16 min

dvd

collectie / collection S.M.A.K., Gent / Ghent

Annika Larsson bouwde de voorbije twintig jaar een verrassend coherent oeuvre uit. Veel van haar video's draaien rond hoe mensen zich gedragen in onze strak gedefinieerde en sterk gelaagde sociale leefwereld. In haar werk krijgen banale handelingen een haast ritueel karakter en baden ze in een beklemmende sfeer van dominantie en onderdrukking. Larsson legt een bijna exclusieve focus op de lichaamstaal van personages en filmt de handelingen die ze uitvoeren nauwgezet en tot in het kleinste detail. Hiervoor maakt ze veelvuldig gebruik van beeldcodes uit de cinema: o.a. close-ups, inzoomen, vertraagde shots en nauwkeurig gecomponeerde kadrering. Daarbij volgen diverse camerastandpunten elkaar op zonder dat scènes ooit in hun geheel in beeld komen.

**Dog** toont twee mannen in pak. Een van hen houdt een hond aan een ketting. Ze wisselen blikken uit. De camera richt zich op hun uitdrukkingloze mimiek en op details van hun accessoires, zoals een gouden halsketting, een riem en lederen handschoenen. De traagheid en close-ups wekken een sfeer op tussen werkelijkheid en droom, tussen detail en absurditeit, en dragen bij tot de uitgekende, minimalistische esthetiek van de video. Ook de doordringende, repetitieve soundtrack heeft een bezwerend effect en accentueert de *unheimliche* ondertoon. Larsson lijkt een haast sadomasochistische relatie tussen de twee mannen en de hond te suggereren.

Annika Larsson a construit une œuvre étonnamment cohérente au cours des vingt dernières années. Beaucoup de ses vidéos tournent autour de la façon dont les gens se comportent dans notre monde social étroitement défini et très stratifié. Dans son travail, les actes banals prennent un caractère presque rituel et baignent dans une atmosphère pesante de domination et d'oppression. Larsson met presque exclusivement l'accent sur le langage corporel des personnages et filme les actions qu'ils exécutent minutieusement et jusque dans les moindres détails. Pour cela, elle utilise fréquemment les codes d'image du cinéma: avec, entre autres, des gros plans, des zooms, des prises de vues au ralenti et un cadrage à composition précise. Différents angles de caméra se succèdent sans jamais capter de scènes visibles dans leur intégralité.

**Dog** montre deux hommes en costume. L'un d'eux tient un chien au bout d'une chaîne. Ils échangent des regards. La caméra se focalise sur leurs mimiques sans expression et sur des détails de leurs accessoires, tels qu'un collier en or, une ceinture et des gants en cuir. La lenteur et les gros plans créent une atmosphère entre la réalité et le rêve, entre le détail et l'absurde, et contribuent à l'esthétique sophistiquée et minimaliste de la vidéo. La bande sonore omniprésente et répétitive a également un effet évocateur et accentue la connotation inquiétante (*unheimlich*). Larsson semble suggérer une relation presque sadomasochiste entre les deux hommes et le chien.

Over the last twenty years, Annika Larsson has generated a surprisingly coherent oeuvre. Many of her videos revolve around the way people behave in our rigidly defined and highly stratified social world. In her work, trivial actions assume an almost ritual nature and take place in an oppressive atmosphere of domination and suppression. Larsson focuses almost exclusively on the body language of the characters and films the actions they perform meticulously and in fine detail. In doing this she makes frequent use of the visual codes of cinema, including close-ups, zooming in, slow-motion shots and precisely composed framing. In addition, a variety of camera angles succeed one another, though the scenes are never seen in their entirety.

In **Dog** we see two men in suits. One is holding a dog on a chain. They exchange glances. The camera focuses on their expressionless faces and on details of their accessories, such as a golden chain around the neck, a belt and leather gloves. The slowness and the close-ups establish an atmosphere somewhere between dream and reality, detail and absurdity, and contribute to the well-planned minimalist aesthetics of the video. The insistent, repetitive soundtrack also has a hypnotic effect and accentuates the creepy undertone. Larsson seems almost to be suggesting a sadomasochistic relationship between the two men and the dog.

# SASKIA OLDE WOLBERS 1971, BREDA, NEDERLAND / THE NETHERLANDS

## **PLACEBO**, 2002

6 min

videoprojectie / video projection

collectie / collection S.M.A.K., Gent / Ghent

Ruimtes die afwijken van normale omgevingen zijn een motief in het werk van Saskia Olde Wolbers. Vaak lijkt het te gaan om gesloten virtuele werelden waarin eindeloos wordt rondgedoold. Toch is het tegendeel waar. Er verschijnen af en toe herkenbare voorwerpen en materialen, die doen vermoeden dat Olde Wolbers' werk meer realiteitsgebonden is dan het op het eerste zicht lijkt. In tegenstelling tot de huidige film- en gamecultuur, waarin de meest ondenkbare droomlandschappen digitaal worden ontworpen, scheidt de kunstenaar de decors voor haar video's met de hand. Toch roepen deze ingenieuze maquettes, waarin ze haar video's met een minicamera analoog filmt, een sciencefictionachtige sfeer op.

Olde Wolbers' video's vertrekken steevast van een duidelijk omliggend verhaal met magisch-realistische trekjes dat wordt verteld door een neutraal klinkende voice-over die ze zelf inspreekt. In elk werk brengt een anoniem personage het relaas van onwaarschijnlijke, dramatische of absurde gebeurtenissen die hem of haar overkwamen. De vertelsels komen telkens tot een pointe die de persoonlijke kijk van het personage op het gebeurde en de vreemde werkelijkheid waarin het zich beweegt aan het licht brengen. Hiervoor vindt Olde Wolbers altijd weer inspiratie in de virtual reality – die de mogelijkheid schept om fantasieën en hallucinaties zichtbaar en voelbaar weer te geven – en de dagelijkse mediastroom. Uit haar scenario's ontstaan keer op keer fantasy-achtige beeldverhalen waarin de gladheid van soortgelijke digitale beelden wordt overstegegen en door haar 'ambachtelijke' aanpak een meer authentiek en realistisch cachet krijgen.

Des espaces qui dévient des environnements normaux sont un motif dans l'œuvre de Saskia Olde Wolbers. Il semble souvent s'agir de mondes virtuels fermés dans lesquels il y a une errance sans fin. Pourtant, le contraire est vrai. Parfois, des objets et des matériaux reconnaissables apparaissent qui laissent présumer que l'œuvre d'Olde Wolbers est plus liée à la réalité qu'il ne semblerait à première vue. Contrairement à la culture actuelle de films et de jeux, où les paysages de rêve les plus inimaginables sont conçus numériquement, l'artiste crée les décors pour ses vidéos à la main. Pourtant, ces maquettes ingénieuses, dans lesquelles elle tourne ses vidéos en analogique avec une mini-caméra, évoquent une atmosphère de science-fiction.

Les vidéos d'Olde Wolbers partent invariablement d'une histoire clairement définie avec des caractéristiques magico-réalistes qui sont racontées par une voix-off neutre qu'elle enregistre elle-même. Dans chaque œuvre, un personnage anonyme raconte l'histoire d'événements improbables, dramatiques ou absurdes qui lui sont arrivés. Les récits aboutissent toujours à une chute qui révèle la vision personnelle du personnage par rapport à l'événement et la réalité étrange dans laquelle il se passe. Pour cela, Olde Wolbers trouve toujours l'inspiration dans la réalité virtuelle – qui crée la possibilité de visualiser des fantasmes et des hallucinations de manière visible et tangible – et le flux médiatique quotidien. De ses scénarios émergent chaque fois des histoires en images de type fantaisie dans lesquelles elle dépasse le côté lisse des images numériques similaires et obtient grâce à son approche plutôt « artisanale » un cachet plus authentique et plus réaliste.

One of the motifs in the work of Saskia Olde Wolbers is spaces that deviate from normal environments. They often appear to be closed virtual worlds, a setting for endless wandering. Yet the opposite is true. Recognisable objects and materials appear occasionally, leading one to suspect that Olde Wolbers' work is more closely related to reality than would appear at first sight. Unlike the current culture of films and games, for which the most unimaginable dream landscapes are designed digitally, the artist creates the sets for her videos by hand. Nevertheless, these ingenious models, in which she films her videos using a miniature camera, evoke a world like science fiction.

Olde Wolbers' videos invariably start out from a clearly delineated story with hints of magic realism, told in a neutral-sounding voice-over which she herself records. In each work, an anonymous character tells of implausible, dramatic or absurd occurrences that they have experienced. Each of these stories reaches a crucial point that brings to light the character's personal view of the event and the strange reality in which it occurs. Olde Wolbers again and again finds inspiration for this in virtual reality – which creates the possibility of rendering fantasies and hallucinations visible and palpable – and the daily media stream. Time after time, her scenarios generate fantasy-like visual narratives that transcend the slickness of digital images of a similar type and to which her 'craftsmanlike' approach gives a more authentic and realistic stamp.

# MARIE-JO LAFONTAINE

1950, ANTWERP(EN), BELGIË / BELGIUM

## **A LAS CINCO DE LA TARDE**, 1984

8 min 51 sec

installatie met 15 sokkels in een cirkel en video

installation with 15 pedestals in a circle and video

collectie / collection S.M.A.K., Gent / Ghent

Marie-Jo Lafontaine behoort tot de pioniers van de Belgische videokunst en gebruikt het medium al sinds eind jaren '70 omwille van de esthetische kwaliteiten ervan. Kenmerkend voor haar videowerk is de installatieve vorm: door verschillende elementen te combineren, boetseert ze als het ware 'videosculpturen'. In Lafontaines werk vormen grote thema's zoals 'eros en thanatos', 'passie', 'geweld' en 'seksualiteit', de meest extreme menselijke emoties, een rode draad. De kunstenaar benadrukt zowel ruimtelijk als in haar spel met tijd de onontkoombaarheid van de voorgestelde emoties.

**A las cinco de la tarde** (Om vijf uur in de namiddag) verwijst naar het vaste uur waarop een Spaans stierengevecht begint. De titel is ontleend aan een gedicht van Federico García Lorca, waarin deze de dood van een overleden vriend-matador betreurt. In dit videowerk verheft Lafontaine dit specifieke overlijden tot een universeel niveau, waar liefde, passie en dood in elkaar verstrikt raken. *A las cinco de la tarde* functioneert als een totaalkunstwerk waarin beelden van een flamencodanseres worden afgewisseld met deze van een toreador die een stierengevecht op leven en dood levert. Dit op de tonen van tango- en flamencomuziek en onder meer flarden uit de *Kindertotenlieder* van Gustav Mahler. Levens- en doodsdrijf, twee oerimpulsen voor de mens, worden op een geësthetiseerde manier met elkaar verbonden. De vijftien schermen van deze cirkelvormige video-installatie tonen dezelfde beelden met tijdsverschillen van enkele seconden. Wanneer we plaatsnemen tussen de sokkels, als het ware middenin de 'sculptuur', werkt de video-installatie onvermijdelijk op onze emoties in.

Marie-Jo Lafontaine est l'une des pionnières de l'art vidéo belge et utilise le médium déjà depuis la fin des années '70 pour ses qualités esthétiques. Le format de l'installation est caractéristique pour son œuvre vidéo: en combinant différents éléments, elle modélise en quelque sorte des « sculptures vidéo ». Dans l'œuvre de Lafontaine, des thèmes majeurs tels que « éros et thanatos », « passion », « violence » et « sexualité », les émotions humaines les plus extrêmes, constituent un fil rouge. Tant au niveau spatial que dans son jeu avec le temps, l'artiste insiste sur l'inévitabilité des émotions présentées.

**A las cinco de la tarde** (À cinq heures de l'après-midi) se réfère à l'heure fixe à laquelle une corrida espagnole commence. Le titre est dérivé d'un poème de Federico García Lorca, dans lequel il déplore la mort d'un ami-matador décédé. Dans cette œuvre vidéo, Lafontaine élève ce décès particulier à un niveau universel où l'amour, la passion et la mort s'entremêlent. *A las cinco de la tarde* fonctionne comme une œuvre d'art totale dans laquelle les images d'une danseuse de flamenco alternent avec celles d'un toréador qui livre une corrida à la vie et à la mort. Ceci sur les notes de musique de tango et de flamenco et, entre autres, des fragments des *Kindertotenlieder* de Gustav Mahler. L'instinct de vie et de mort, deux impulsions primordiales pour l'homme, sont reliées l'une à l'autre d'une manière esthétisée. Les quinze écrans de cette installation vidéo circulaire montrent les mêmes images décalées dans le temps de quelques secondes chaque fois. Quand on se place entre les socles, comme au milieu de la « sculpture », l'installation vidéo a inévitablement un effet sur nos émotions.

Marie-Jo Lafontaine is one of the pioneers of Belgian video art and has already been using this medium for its aesthetic qualities since the late 1970s. What characterises her video work is that it takes the form of an installation: by combining several elements, it is as if she were creating 'video sculptures'. The thread running through Lafontaine's work is the focus on the great themes such as 'eros and thanatos', 'passion', 'violence' and 'sexuality', the most extreme human emotions. The artist emphasises the inescapable nature of the emotions represented.

**A las cinco de la tarde** (At five o'clock in the afternoon) refers to the fixed time at which a Spanish bullfight begins. The title is taken from a poem by Federico Garcia Lorca in which he mourns the death of a matador friend. In this video work, Lafontaine elevates this specific death to a more universal level, where love, passion and death become entangled with each other. *A las cinco de la tarde* functions as an all-round work of art in which images of a female flamenco dancer alternate with scenes of a toreador engaged in a bullfight, a question of life or death. It is set to tango and flamenco music and, among other things, also uses excerpts from Mahler's *Kindertotenlieder*. The will to live and the death wish, two of man's primal urges, are linked together in an aesthetic manner. The fifteen screens in this circular video installation show the same images, but each with a time difference of a few seconds. When we stand amongst the pedestals, as if in the middle of the 'sculpture', the video installation has an unavoidable effect on our emotions.

# PIPILOTTI RIST 1962, GRABS, ZWITSERLAND / SWITZERLAND

## **REGENFRAU / I AM CALLED A PLANT, 1999**

27 min 23 sec

videoprojectie / video projection & mixed media

collectie / collection S.M.A.K., Gent / Ghent

Pipilotti Rist behoort tot de eerste generatie die is opgegroeid met kunst waarin elektronische media een rol spelen. Vanaf midden jaren '80 kiest ze als kunstenaar resoluut voor videokunst. Ze werkt daarbij vaak met bekende muziek om ons collectief geheugen aan te spreken. In haar latere video's gebruikt ze geluid eerder als een soort *soundscape*.

Het geluid in ***Regenfrau / I Am Called A Plant*** doet denken aan regendruppels of een lekkende kraan. Het begeleidt een videoprojectie op een hoge, witte keukenwand, waarin het naakte lichaam van een vrouw in een natgeregende grasberm ligt. Het enige wat ze draagt is een felroze pruik. Als een onzichtbare hand glijdt de camera over haar hele lichaam, daarbij wisselend tussen close-ups en overzichtsbeelden. Het bewegingsloze lichaam in combinatie met de ondertitel *I Am Called A Plant* wijst op het idee van de vrouw als (passief) 'object'. De vrouw met het (barbie)roze haar, de keuken, haar naakte lichaam dat zowel naar lust als naar dood verwijst en de kille vochtige omgeving roepen, ondanks de klassieke esthetiek waarmee de kunstenaar ze behandelde, een verlaten en onderdrukte sfeer op. Het feministische karakter, dat in veel andere werken van Rist explicieter is, lijkt hier langs een achterpoortje binnen te sluipen.

Pipilotti Rist appartient à la première génération qui a grandi avec l'art dans lequel les médias électroniques jouent un rôle. À partir du milieu des années '80, elle choisit résolument l'art vidéo en tant qu'artiste. Elle y travaille souvent avec de la musique connue pour s'adresser à notre mémoire collective. Dans ses vidéos plus tardives, elle utilise davantage le son comme une sorte de paysage sonore (*soundscape*).

Le son dans ***Regenfrau / I Am Called A Plant*** fait penser à des gouttes de pluie ou à un robinet qui fuit. Il accompagne une projection vidéo sur un haut mur de cuisine blanc, dans laquelle le corps nu d'une femme repose sur un gazon humide après la pluie. La seule chose qu'elle porte est une perruque rose vif. Comme une main invisible, la caméra glisse sur tout son corps, alternant entre des gros plans et des vues d'ensemble. Le corps immobile en combinaison avec le sous-titre *I Am Called A Plant* avance l'idée de la femme en tant qu'« objet » (passif). La femme aux cheveux roses (barbie), la cuisine, son corps nu évoquant à la fois le désir et la mort et les ambiances froides et humides évoquent, malgré l'esthétique classique dont use l'artiste pour les traiter, une atmosphère déserte et opprimée. Le caractère féministe, qui est moins explicite dans beaucoup d'autres œuvres de Rist, semble se glisser ici par une porte dérobée.

Pipilotti Rist belongs to the first generation to have grown up with art in which electronic media played a part. This artist opted decisively to engage in video art as from the mid-1980s. She often uses familiar music so as to appeal to our collective memory. In her later videos she uses sound more as a sort of *soundscape*.

The sound in ***Regenfrau / I Am Called A Plant*** is reminiscent of raindrops or a dripping tap. It accompanies a video projected onto a high, white kitchen wall, in which the naked body of a woman lies in a grass verge soaked by rain. All she is wearing is a vivid pink wig. The camera glides over her whole body like an invisible hand, alternating between close-ups and general views. In combination with the subtitle *I Am Called A Plant*, the motionless body hints at the notion of the woman as a passive 'object'. Despite the traditionally aesthetic way the artist treats her, the woman with her Barbie-like pink hair, the kitchen, her naked body, which refers to both desire and death, and the bleak, damp surroundings together summon up a desolate and oppressive atmosphere. The feminist element, which is more explicit in many of Rist's other works, here seems to be creeping in through the back door.