



STÉPHANE PRIVAT

Portfolio

Email : stphane.privat@gmail.com
stephanprivat.org

Stéphane Privat fait ses débuts en 2006 avec le Groupe Composit et assure la création vidéo sur plusieurs spectacles et installations multimédias : *Le cri de l'humanité*, pièce chorégraphique pour quatre danseuses et une vidéo ; *RVB en Alpha* et *You scared me*, spectacles multimédias ; *Cathodique-moi*, installation multimédias.

Par la suite, Stéphane investit pleinement le champ de la performance audiovisuelle (*Les veilleurs d'images*, *À l'ordre de sa propre nuit*, *Comment survivre en milieu hostile tempéré ?*) et de la création vidéo pour le théâtre (*Cube Antigone*, *B.P. Unabomber*, *Attrape-moi*). Il privilégie une forme de quotidienneté de la prise de vue et de la collecte d'archives visuelles, ainsi que la remise en jeu permanente des images ainsi glanées (mixages, remontages, changement de support).

Très attaché à l'idée d'éducation populaire, Stéphane Privat double sa pratique artistique d'une pratique pédagogique. Il anime des ateliers dédiés aux performances audiovisuelles (avec l'association Les Réseaux de la création, Paris), et développe un jeu vidéo club inspiré des mouvements des ciné-club (avec l'association La Sierra Prod et la bibliothèque Jacqueline de Romilly, Paris). Fondé en 2024, ce jeu vidéo club est le premier à s'inscrire, par son organisation et ses enjeux, dans une telle démarche.

Début 2025, Stéphane Privat soutient une thèse en Études cinématographiques sur l'éducateur Fernand Deligny (1913-1996). Le travail de thèse analyse plus spécifiquement le moment d'émergence de la praxis de Deligny et fait valoir cette praxis comme une pensée à laquelle le cinéma contribue, en théorie et en pratique. La thèse renseigne également l'« impersonnel de l'énonciation » au cinéma, en appareillant la théorie du sémiologue Christian Metz à la sphère de la praxis.

Aujourd'hui Stéphane Privat poursuit la recherche au travers d'une triple activité scientifique, artistique et pédagogique. Il participe notamment à un groupe de recherche se proposant de mener une archéologie de la condition immersive au cinéma (laboratoire Histoire des Arts et des Représentations, Universités Paris Nanterre et Paris 8 Vincennes-Saint-Denis). Il prépare également une performance articulant le thème de l'impersonnel aux représentations des mondes souterrains (*Je respire aux profondeurs*). Enfin, il poursuit l'organisation et l'animation d'ateliers d'éducation populaire dans le champ de la performance audiovisuelle et du jeu vidéo.



PERFORMANCES AUDIOVISUELLES (sélection)

JE RESPIRE AUX PROFONDEURS

2022 - 2026

Performance audiovisuelle & jeu vidéo

Projection vidéo, miroir grossissant, jeu de lentilles optiques

Coul. et n&b

Création vidéo, conception jeu vidéo et création sonore : Stéphane Privat

Musiques : Ilia Osokin, Jimmy Boury

Avec le soutien des Réseaux de la création

Première étape : 4 novembre 2022, festival Vision'R (Paris)

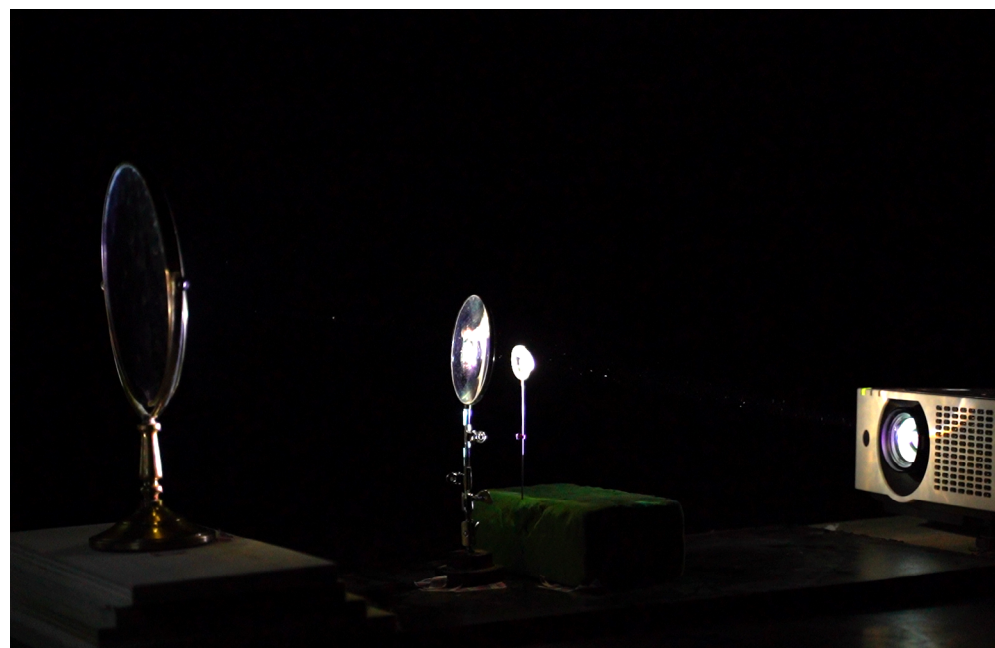
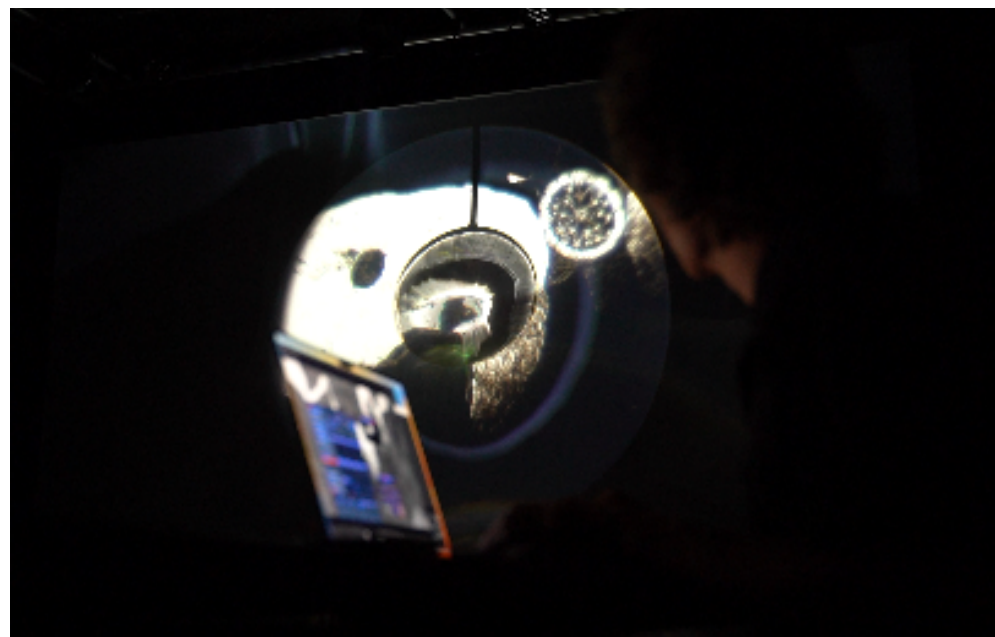
Deuxième étape : 29 août 2025, le 100 ECS (Paris)

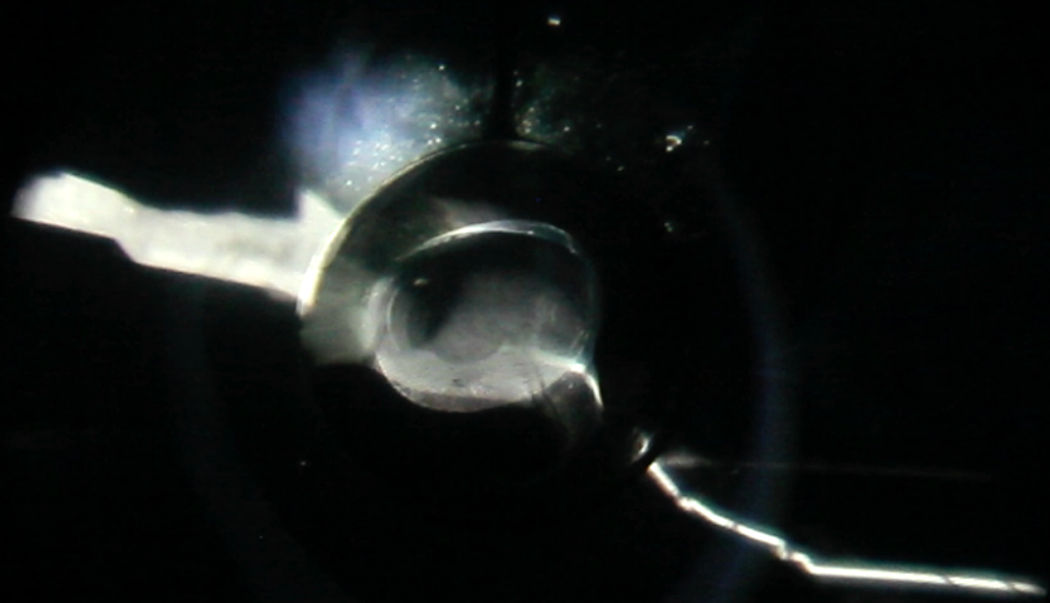
Troisième étape : 17 avril 2026, La Générale (Paris)

Je respire aux profondeurs est une performance audiovisuelle et vidéoludique qui appréhende les mondes souterrains comme une sorte de projection du magma anonyme collectif, mais aussi comme la mémoire d'un monde oublié. La performance articule de manière dialectique le fait d'aller concrètement sous terre et l'exploration de souterrains plus invisibles, a-personnels et a-subjectifs, tels qu'il se manifestent et se communiquent dans les choses d'oubli. À partir d'archives visuelles et sonores collectées au fil du temps, la performance trame des trajets souterrains dans lesquels s'intriquent rêve et histoire, surfaces et profondeurs, présent historique et mouvements archaïques.

La performance agence un dispositif singulier, constitué de lentilles positionnées devant un vidéoprojecteur qui projette vers le public, et d'un miroir interposé pour réfléchir la projection vers l'écran situé en fond de scène. Ce démontage du système de projection, actif par sa fragilité, exposé à la vue des spectateurs, entraîne d'abord un renoncement du regard à assurer quelque prise dans l'image. Mais le dessaisissement provoque aussi, lorsqu'il ne cesse d'agir, l'entrée d'une vue neuve, hors sujet, qui s'impose à nous comme une obligation de se démettre pour en venir à regarder autrement.

La performance présente également une composante vidéoludique. Manette en main, les participants sont invités à explorer les profondeurs à la manière d'un labyrinthe. Les souterrains y sont représentés sous la forme d'un croquis cartographique tracé à la plume. Que les joueurs et les joueuses préfèrent s'y attarder, à la recherche de passages secrets et de choses sombrées, ou qu'ils/elles soient en quête d'une issue vers la surface, leur cheminement donne à la performance son rythme et sa pulsation – tout comme les trajets successifs inscrivent leur durée et leur mouvement dans le mixage des images. L'exploration y est affaire de seuils – de zones de mutation et de transition, de passages d'un état à un autre – propices au surgissement et à la transformation des images.





À L'ORDRE DE SA PROPRE NUIT

2017 - 2018

Performance audiovisuelle

Projection vidéo : 16/9, coul. et n&b, 1080i

Création vidéo et création sonore : Stéphane Privat

Avec la voix de : Marta Rossi

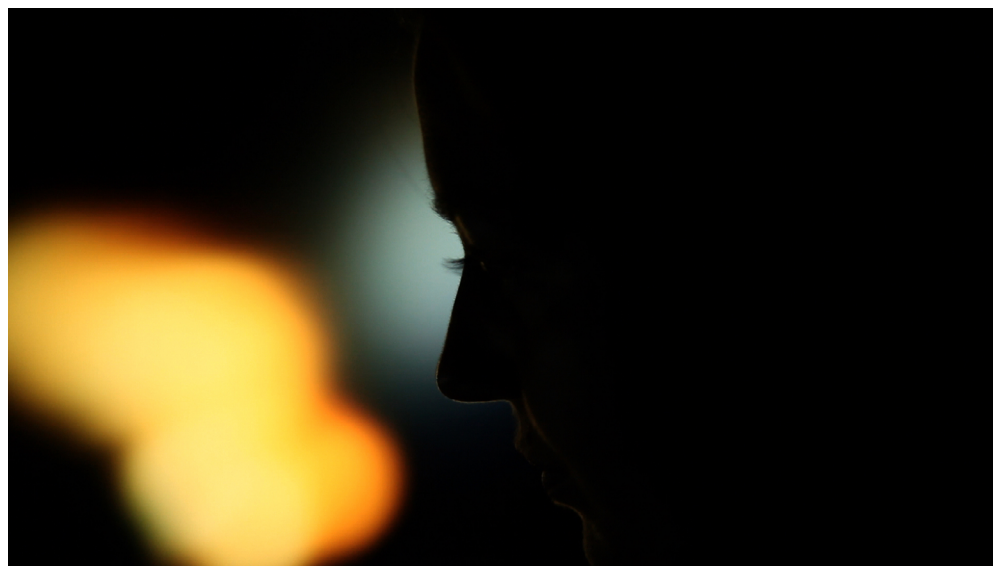
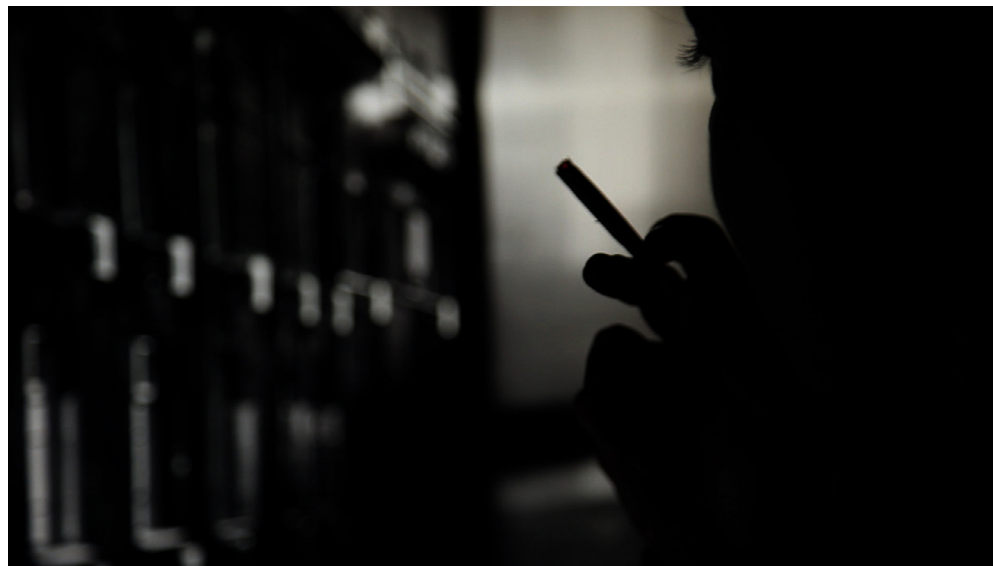
Première présentation : 18 novembre 2017, cinéma Le Caméo, dans le cadre du festival Dream Factory (Metz)

D'un côté, le récit d'une monteuse hantée par un visage qu'elle croit retrouver dans chaque image qu'elle manipule. De l'autre, une figure qui dérobo les gestes du performeur au sein de la représentation. Entre les deux : un même attrait de l'image qui tient au dévoilement de l'impersonnel

À l'ordre de sa propre nuit peut être envisagée comme une performance audiovisuelle et comme une représentation cinématographique qui s'élaborent l'une sur l'autre. A travers le récit d'une monteuse, il s'agit de suivre le cheminement d'une voix (*off*) entre le lieu de la performance et son inscription à l'écran. Entre les errances de la voix et les gestes du performeur – tous deux prétendant émettre le récit dans lequel ils sont pourtant enchâssés – c'est la question de l'énonciation qui est en jeu : quelles négociations entre la performance *in situ* et le site du film ? de quel espace *off* relève cette voix ? que peut l'écriture cinématographique ainsi livrée à l'extériorité de son propre dispositif ?

Le processus de création reprend et prolonge le dialogue entre image et médium initié avec la performance *Les veilleurs d'images*.

La performance a notamment été présentée dans le cadre des rencontres internationales Traverses Vidéo (Toulouse) et des festivals Vision'R (Paris) et Dream Factory (Metz).





LES VEILLEURS D'IMAGES

2015 - 2016

Performance audiovisuelle

Projection vidéo : 16/9, coul. et n&b, 720p

Durée : 40 minutes

Création vidéo : Stéphane Privat

Musique de Jacques Chevrel

Avec le soutien des Réseaux de la création

Première présentation : 10 octobre 2015, festival LUX, usine

Rhodiacéta, Besançon

La performance s'inspire de la figure du preneur d'images imaginée par Fernand Deligny. À partir d'archives personnelles glanées au fil du temps et de quelques images de chevets (tirées des films *Le Miroir*, *Stalker*, *Le Tempestaire* ou encore *Les Yeux sans visage*), *Les Veilleurs d'images* déroule une série de sept poèmes visuels dédiés à l'infinif camérer :

Alors camérer ? Ca serait profiter de cette chambre à moudre pour bigler un peu vers autre chose que le cours même des événements qui sont ce qu'ils sont, étant vécus par des hommes, vécus c'est beaucoup dire, quoi qu'on en dise quand il s'agit d'un film de fiction. Autre chose ? Ces choses qui touchent, qui font émoi, on ne sait pas pourquoi. Elles échappent à l'histoire, avec ou sans majuscule, mais, sans elles, l'histoire ne serait pas ce qu'elle est. C'est un bien joli verbe que bigler. Il y aurait comme deux oculare, deux oculaires, et non pas pour voir en relief, deux oculaires, comme il y a deux mémoires, si bien que le on qui tourne aurait comme un œil qui traîne en quête de ce qu'il pourrait bien y avoir de simplement humain, ne serait-ce que des bribes, outre et par-delà la scène scénariée. Il faudrait inventer la caméra bigle.

Fernand Deligny, « Camérer » in *Caméra/Style*, n°4, septembre 1983

Le processus de création fait également dialoguer l'image et le médium : prises de vues, impression de photogrammes sur support papier, projection vidéo sur les surfaces imprimées, refilmage, mixage live des images.

Présentée pour la première fois dans l'ancienne usine Rodhiacéta de Besançon, la performance a aussi été l'occasion d'explorer les archives du CCPO (films, photographies, articles) consacrées au groupe Medvedkine de Besançon.

Autres présentations : festival Bandits-Mages (Bourges), festival Photophore (Tremblay-en-France), festival Dream Factory (Metz), soirée IRL au Jardin d'Alice (Montreuil).





COMMENT SURVIVRE EN MILIEU HOSTILE TEMPÉRÉ ? #13

2015

Performance audiovisuelle

Projection vidéo : 16/9, Coul. et n&b, 1080i

Conception : Delphine Jonas

Vidéo : Stéphane Privat

Musique : Jacques Chevrel

Le 31 mai 2015 à Paris, sur l'invitation de Delphine Jonas

Dans le cadre du festival Vision'R 2015

Comment survivre en milieu hostile tempéré est une série de 13 pièces performatives montrées dans 13 espaces différents entre 2005 et 2015 (en France, en Belgique, en Grèce et à NYC).

Ces pièces sont orchestrées par un programme informatique conçu sur MAX/ MSP par François Weber. Le programme s'apparente à un générateur de contraintes instillées pour composer en temps réel. Chaque injonction numérique est une invitation à produire selon un axe dramaturgique propre au programme, que l'artiste interprète librement.

Les pièces et les laboratoires qui lui sont associés, sont conçues comme un entraînement pour rester vivant. L'homme / l'artiste, mis en situation de répondre à des demandes, se confronte à lui-même, au groupe et à la machine. La volonté d'accepter ou de résister est au cœur de l'expérience, tout comme les notions de métamorphose et de dépassement.

Pour chaque pièce, de nouveaux artistes, de différentes disciplines sont invités.

Le programme génère des contraintes d'actions et de durée. L'intitulé de chaque action (Verbe + COD + COI) est lui-même composé de manière aléatoire à partir de différents répertoires de mots. Ces répertoires sont en évolution constante et repensés à chaque étape de développement (selon l'espace et la discipline des artistes). Ils diffèrent selon les niveaux de l'entraînement. Il existe en effet 3 niveaux d'entraînement fondés sur les 3 étapes de la métamorphoses définies par Nietzsche dans *Ainsi parlait Zarathoustra* (le chameau, le lion et l'enfant).

Certaines fonctions du programme permettent de solidariser ou désolidariser ces répertoires entre eux selon si l'on souhaite maîtriser la cohérence des injonctions et générer un sens particulier ou au contraire le perturber.

Delphine Jonas



00:02:24



LEVEL 1 - ACTION N° 1 :
COURS DE A VERS D EN PERDANT C
SANS SOUSCILLER
TO RUN FROM A TO D THINKING C
WITHOUT TURNING A HAIR
PRÉPARATION
05' 13" 60
- 01' 45" 60

ROSA PARKS VJ LAB

2015

Performances audiovisuelles et exposition

Résidence territoriale artistique et culturelle en établissement scolaire

Conception : Stéphane Privat, Laurent Carlier

Présentation le 2 juin 2016 au Générateur (Gentilly)

Un projet élaboré par : le Collège Rosa Parks (Gentilly) ;
Les Réseaux de la Création ; le Centre Culturel de Gentilly ;
l'Établissement public territorial Grand-Orly Val-de-Bièvre
Seine-Amont.

Soutien financier : Drac Ile-de-France, Service du développement
et de l'action territoriale.

La résidence Rosa Parks VJ Lab est une action de préfiguration
du Lavoir - Pôle de l'image en mouvement et des écritures numériques.

Le *Rosa Parks VJ Lab* est une résidence artistique au sein du collège Rosa Parks de Gentilly. Elle s'est déroulée sur l'ensemble de l'année scolaire 2015-2016 et a permis de développer de nombreuses actions artistiques et pédagogiques en matière de manipulation vidéo en direct.

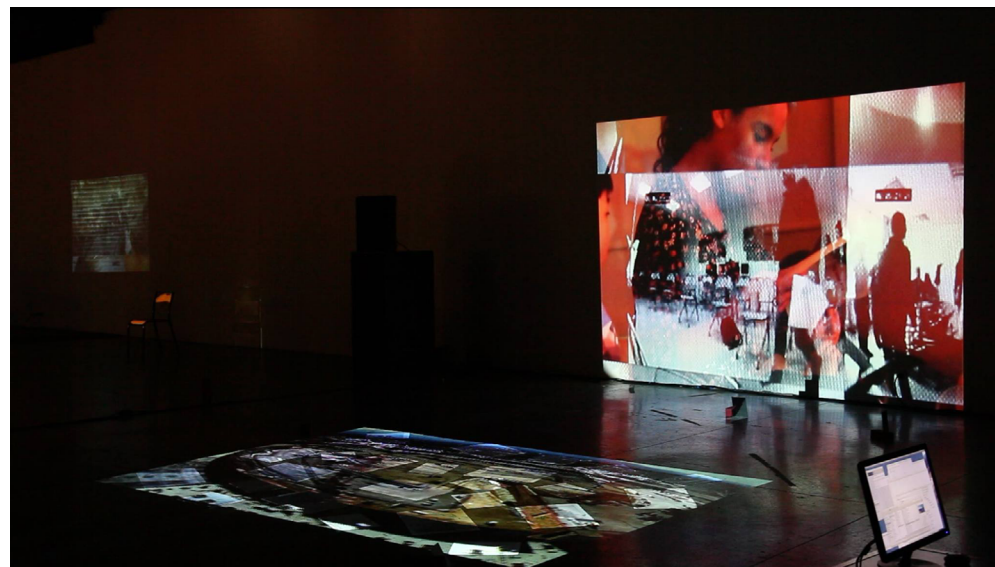
Stéphane Privat et Laurent Carlier ont élaboré performances et cycles d'ateliers autour de leurs pratiques vidéo, dans une volonté de transmission de savoirs et d'une posture critique par rapport aux images, de décroisement des rôles et des représentations dans le processus artistique et extra-artistique, et de développement des imaginaires et des horizons créatifs chez les jeunes.

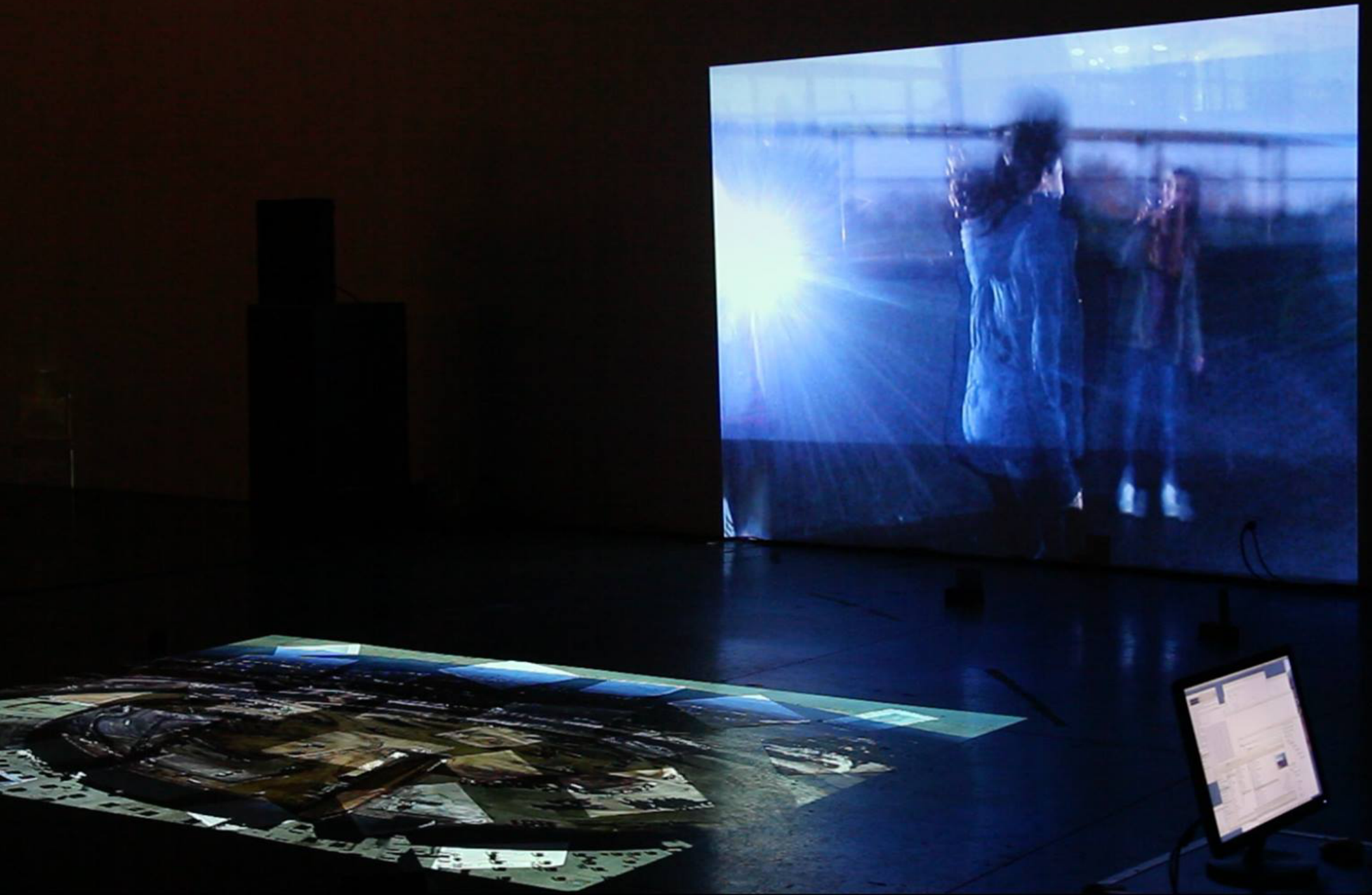
La résidence a permis de toucher l'ensemble des collégiens via des performances dans les murs de Rosa Parks. Plus de 80 heures d'ateliers ont été assurées auprès d'élèves volontaires de la 6ème à la 3ème.

De nombreuses pratiques touchant l'image en mouvement ont été abordées (stop motion, effet bullet time, datamoshing, mapping vidéo...), dans une volonté constante de dépasser les seuls aspects techniques, en apportant des pistes de réflexion aux élèves sur leurs propres rapports aux images, à leur image, et en leur donnant des pistes de développement d'expressions personnelles et artistiques.

La résidence s'est conclue par une exposition et une performance a/v au Générateur (Gentilly).

[Site internet](#)





CRÉATIONS VIDÉO POUR LE SPECTACLE VIVANT (sélection)

CUBE ANTIGONE

2024 - 2026

Spectacle à partir de 12 ans. Compagnie F.

Laura Fedida : Conception du cube et du projet, jeu, performance

Erwan Amor-Gueret et Laura Fedida : Dramaturgie, adaptation, écriture

Alice Carpentier : Décors, costumes et régie générale

Jonathan Fedida : Programmation des jeux

Stéphane Privat : Création vidéo

Pidou : création sonore

Chloée Sanchez : Regard extérieur en début et fin de projet

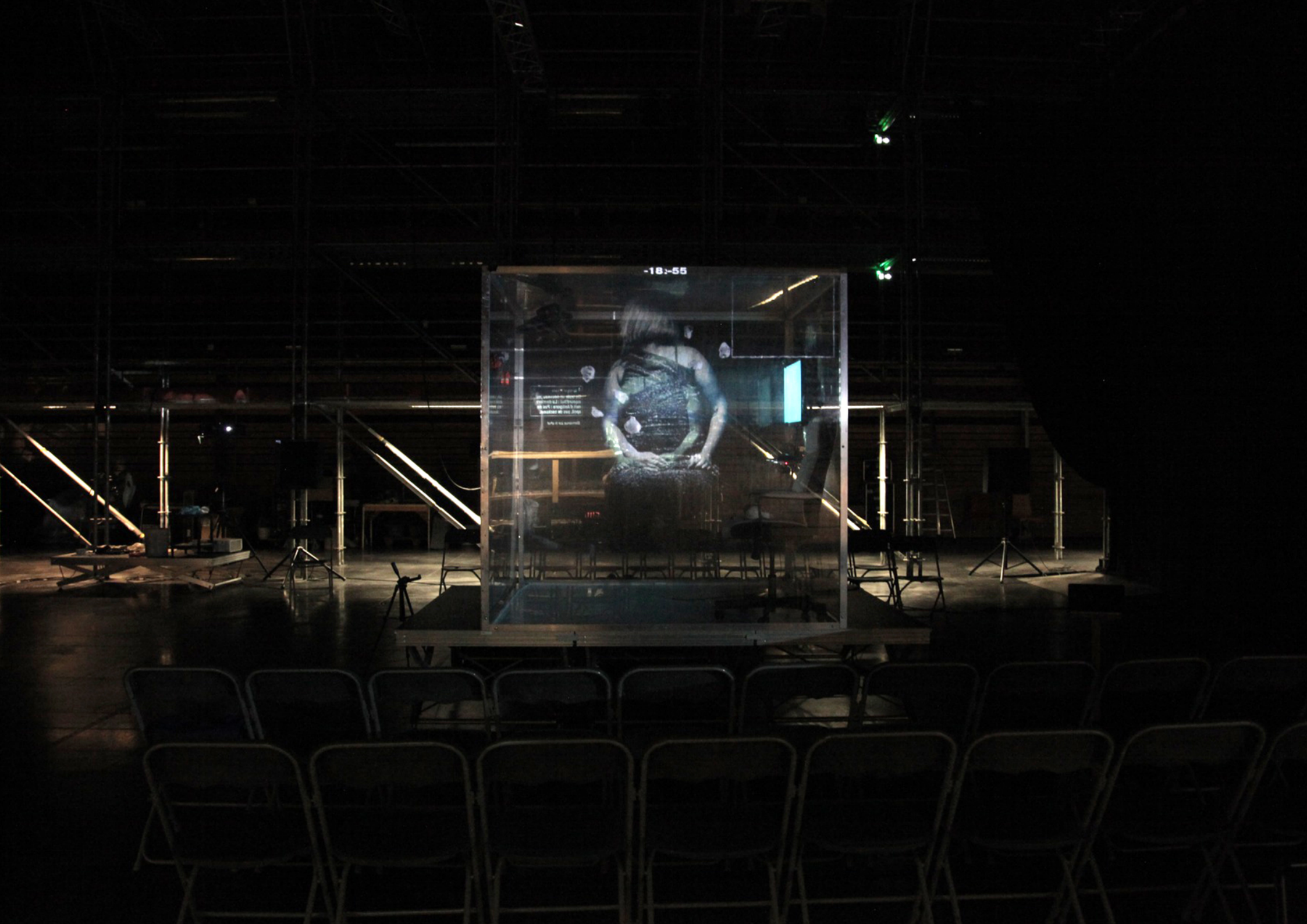
La Chartreuse sur Mars : Production

Transformant et adaptant radicalement l'Antigone de Bertold Brecht, *Cube Antigone* est une performance immersive et participative, mêlant théâtre, marionnettes, jeux sur tablette, vidéo et argile sacrée. La tragédie est un jeu dont les dés sont pipés d'avance par le Système Créon. Antigone doit mourir, et vous ne pourrez pas l'aider.

La conception vidéo

La question des supports et de la mise en espace des images fait partie intégrante du processus de création vidéo. Celui-ci se décompose en deux volets qui interagissent et se transforment mutuellement : d'une part, des projections vidéo sur les surfaces d'argile appliquées en jeu par Laura Fedida sur les parois du cube (mapping) ; d'autre part, les tablettes distribuées à l'assemblée des spectateurs et faisant tourner l'application *Créon* ainsi que les différents jeux qui leur seront proposés. Entre les surfaces d'argile et les tablettes numériques, apparaît en creux une longue histoire des supports d'inscription, de fixation et de circulation de l'information. La création vidéo se saisit de cette histoire pour faire émerger la tragédie d'Antigone : partant de l'univers du stream (inspiré de la plateforme Twitch), il s'agit de saisir l'image dans son rapport contemporain à l'information (l'image comme support ou comme véhicule de l'information) et de faire émerger par à-coups une figure mutique qui déjoue l'ordre du discours et suscite l'émoi. En jouant de l'alternance entre les images projetées sur les parois du cube et les jeux sur les tablettes, il s'agit *in fine* de manifester cette figure de révolte (et cette révolte de la figure) dans l'espace réglé de la communication et de la représentation.





SEULES, LES ÉRINYES

2019 - 2020

Compagnie Iphigénie

Mise en scène : Estel Baudou

Texte t: Estel Baudou

Création lumière et scénographie : Clémentine Pradier

Création vidéo : Stéphane Privat

Avec : Fanny Bloc

En 2014, Estel Baudou et Fanny Bloc fondent Hors de nous, un laboratoire théâtral destiné à explorer la représentation de la communauté dans le spectacle vivant.

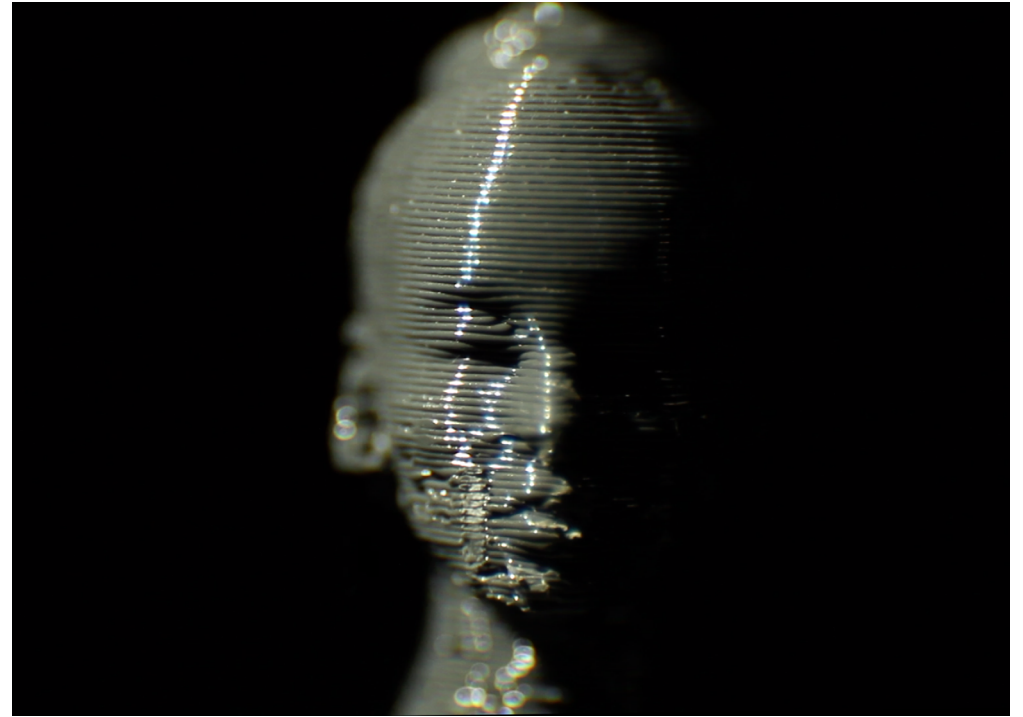
Seules les Érinyes s'inscrit dans le prolongement de cette collaboration artistique en prenant le problème à rebours : comment l'individu peut-il dire « nous » ? Comment relever le défi du seule-en-scène là où il devient plus que jamais nécessaire de créer du commun ?

C'est en tirant le fil des luttes sociales et plus particulièrement de l'émancipation par les armes, qu'est née l'envie d'imaginer une mythologie de la violence des femmes.

Très vite, il a été question de vengeance, de guerres épiques et de danses solitaires. Des ballerines ont explosé, des déesses chthoniennes se sont réveillées et le Calamity Jane syndrome s'est répandu : un modèle de femme forte qui cherche à vous vendre une « violence sexy ».

Le dialogue entre le plateau et l'écriture a fait émerger le motif de l'enfermement, le sentiment finalement, de ne jamais pouvoir s'extirper d'une Histoire cyclique, rythmée par la loi du talion et l'inévitable échec de la violence lorsqu'il s'agit de s'échapper d'une société qui valorise les attributs de la virilité.

Le texte met en lumière la mécanique de cette impasse et propose une tentative de sortie par le geste artistique pur, la libération des corps par la danse.





ATTRAPE-MOI

2019 – 2025

Spectacle à partir de 4 ans. La Waide Cie.

Conception et interprétation / Direction Artistique : Frédéric Obry

Mise en scène : Florence Goguel & Hervé Germain

Scénographie : Jean Luc Priano

Chorégraphie et mise en mouvement : Miguel Ortega

Création vidéo : Stéphane Privat

Création lumière et régisseur de tournée : Gilles Robert

Costumes : Marlène Rocher

Son : Tania Volke

Dessins : Jean-Luc Priano, Elouan Imbeaud

Dans un univers onirique et intemporel, un musicien-poète rencontre son reflet. Celui-ci l'entraîne alors dans des jeux de cache-cache. Ensemble, se jouant l'un de l'autre, ils vont se découvrir, interagir et peu à peu construire une identité unifiée.

Pour cette troisième création, Frédéric Obry prend pour point de départ le stade du miroir dans la construction de la conscience de soit chez l'enfant. Le chemin vers son individualité ne serait-il pas également celui qui le mène à l'autre ?

Le « je » et le « jeu », l'émoi de la découverte du moi, le narcissisme dans son sens le plus noble et l'altérité comme source d'enrichissement et d'ouverture sont au cœur d'*Attrape-Moi*.

Les jeux visuels et sonores de reflets, d'écho, de réverbération, se déclinent comme autant de facettes de la compréhension de soi. Le questionnement sur le processus de la représentation et la puissance de l'image prend ainsi tout son sens dans une œuvre poétique où la musique dialogue avec les arts visuels et la lutherie expérimentale.

[Télérama TT](#)





TRANSVERBERARE

2018

Spectacle et performance audiovisuelle

Conception et mise en scène : Samy El Moudni

Mise en scène : Julien Moreau

Musique : Vito Lucente

Création costume : Nawelle Aïnèche

Création lumière / Scénographie : Jimmy Boury

Scénographie : Charlotte Gautier Van Tour

Création vidéo : Stéphane Privat

Réflexion sur le mouvement profond et acteur : Jacques André Dupont

Avec : Hugo Klein/Marine Garcia/Liza Machover/Morgane Vallée/

Benjamin Bécasse/Marion Déjardin/Julien Moreau/Alex Mesnil/

Jacques-André Dupont

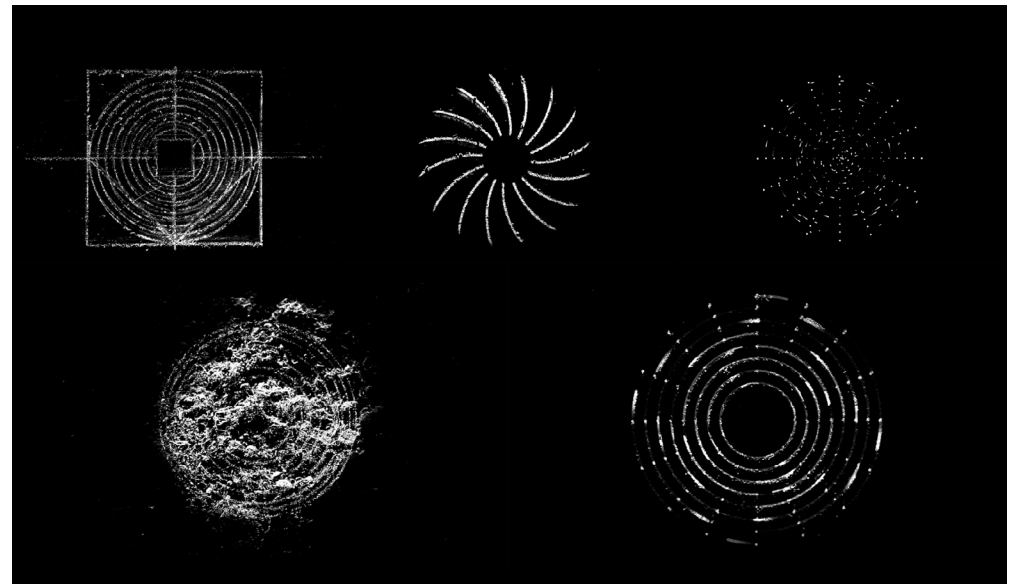
Textes : Oriane Cunha

Régie Maquillage/coiffure : Coraline Dugnat

Production : Perchópolis

Transverberare est une cérémonie de 8 heures dans laquelle la musique électronique, principalement ambient et tribale, ainsi que le jeu des acteurs et des artistes tentent de guider le public vers l'extase, en lui suggérant de lâcher prise via le mouvement et la danse...

Transverberare est une réflexion sur les éléments d'universalité qui nous habitent, la cérémonie propose dans son intensité et dans son rythme de faire ressurgir tantôt l'enfant, tantôt l'ancêtre primitif qui sommeillent en chacun de nous, et de leur donner le temps d'une danse extasiante un moment d'expression et de poésie.





YOU SCARED ME

2013 - 2014

Spectacle multimédia. Groupe Composit
Conception / réalisation : Stéphane Privat
Photographie / régie lumière : Sarah Gouze
Composition musicale / programmation : Jacques Chevrel
Interprétation chorégraphique : Laure d'Abbadie
Texte original de Pierre Mellet
Avec : Raluca Bunescu et Laure d'Abbadie
Production : Groupe Composit, Dicréam (CNC, CNL)

Ada parcourt sans cesse les films laissés par l'homme qu'elle a aimé et s'abandonne aux fantômes du passé. Errant parmi les reflets de leur histoire, elle sent se poser sur elle le regard d'une étrangère. A moins qu'il ne s'agisse du sien, provenant d'un point situé hors de sa mémoire.

You Scared Me se présente sous la forme d'un dispositif vidéo dans lequel évolue et interfère une interprète chorégraphique. Le spectacle met en scène différents aspects de la personnalité d'Ada

Ada est tout d'abord représentée par un mannequin sur lequel est projetée la captation vidéo d'une comédienne. Entre le volume du mannequin et la projection vidéo se joue le conflit intérieur du personnage : celui d'une personne aliénée par les représentations du passé, devenue étrangère à son propre corps. Aussi le procédé du mapping vidéo est-il utilisé pour traiter de l'intime.

Le mannequin est du côté du langage. Il est présenté comme le narrateur du spectacle. Devant des piles de cartons, il convoque les films qui y sont entreposés et en fait le récit aux spectateurs. Chaque film convoqué est projeté sur les piles de cartons. Par un jeu de lumières, l'espace bascule alors du côté de la salle de cinéma. Films amateurs tournés par B, l'amant défunt d'Ada, ces images sont pour elle les seuls souvenirs de leur vie commune. Ils constituent une gangue dans laquelle s'est cristallisée une image arrêtée d'elle-même, épinglée au mur par un amant-taxidermiste.

Une danseuse interprète Ada en alternance avec le mannequin. Elle est du côté de l'image. Son corps fixe les émotions et les sentiments étouffés d'Ada. Apparaissant comme une forme d'altérité animale et menaçante - en dehors du langage - elle se libère de son isolement et se réapproprie progressivement sa propre existence en destituant le mannequin de son autorité et en se découvrant un nouveau mode d'être.



