Anne SWAENEPOËL

*Anne Swaenepoël fait des films. Elle les fait tout simplement pour chasser les démons qui menacent d'envahir son état d'esprit et de le pétrifier. Qu'ils fassent office d'**auto-thérapie**, d'**exorcisme** ou de **journaux intimes**, ses films déplacent sa propre **intériorité**, pour mieux la confronter et la contrôler, vers des personnages ou des **scénarios fictionnels**.*
*Souvent **solitaires et privés d'interactions humaines**, les personnages auxquels l'on fait face – **jeunes gens**, **alter ego**, **voix désincarnées** – sont marqués par un niveau aigu d'**anxiété**, d'**angoisse** et de **manque de confiance en soi**.*

*Marque distinctive des courts-métrages d'Anne Swaenepoël : **le refus délibéré d'utiliser les outils traditionnels que sont la caméra ou l'appareil photo**.*
*L'artiste leur préfère l'équivalent numérique d'une pratique pauvre : **le found footage**, c'est à dire la collecte d'images en circulation sur **YouTube**, extraites de **vidéosurveillance**, de **jeux vidéo**, de **captures d'écran** et de **banques d'images libres de droits** sur Internet.*
*Cette boîte de Pandore, un coffre au trésor insondable, l'artiste la plie, la retravaille et la manipule à sa guise. Si ce choix technique est dicté au préalable par une économie de moyens, il permet à Anne Swaenepoël de mener une pratique de récupération, d'appropriation et de citation proche du sampling (l'utilisation d'extraits préexistants afin de créer de nouvelles compositions). La forme et le rendu visuel de ses films sont matériellement contraints par les sources utilisées et le contenu qui en découle, qu'elle peut amasser dans ces **univers pixélisés**, en provenance tantôt des industries multinationales, tantôt des contenus privés et anonymes qui se trouvent dans le no man's land d'Internet.*
[...]

*Pour la toute première génération du net art dont Olia Lialina est l'une des pionnières, ou Cory Arcangel plus tard, l'apparition d'Internet ouvrait la voie à une remise en cause du rapport entre technologie et culture (un déplacement des limites de l'espace numérique et de la notion de paternité), et à la construction d'une **archéologie des nouveaux médias**.*
De la même façon, Anne Swaenepoël nous plonge dans la mise en abyme qui défile devant nous, sur nos écrans. Refuge en construction, cet espace pour fuir la réalité n'est finalement qu'un mirage.

Texte de Anya Harrisson pour le 67eme Salon de Montrouge

Anne SWAENEPOËL
DNA : ESADHaR Rouen
DNSEP : Villa Arson Nice
insta : @anne.swaenepoel
e-mail : anneswaenepoel@hotmail.fr

CV

Exposition - **Coalescence - Deficit Corp** - Césure
Paris - 09/01/25 - 12/01/25

Curation - **Blood Silver/Love me render** - en espace non-dédié
Marseille - 08/12/24

Exposition/marche performative - **Freegoule** -PAC OFF
îles du Frioul - Marseille - 19/05/24

Exposition co-créée - **Ghost Condensate** - Metaxu
Toulon - 26/04/24 - 18/05/24

Exposition - **La Relève 6** - Platforme Parallèle - Chateau de Servières
Marseille - 25/01/24-23/03/24

Exposition - **67ème Salon de Montrouge**
Montrouge - 06/10/23 - 29/10/23

Exposition - **T où BB ?** - Volonté 93 Saint-Ouen
28/10/23 - 29/10/23

Exposition - **IT** - CACA (centre d'art contemporain d'angoulême) - Angoulême - 02/06/23 - 04/06/23

Exposition - **100% L'EXPO** - La Villette
Paris - 05/04/23 - 23/04/23

Exposition - **Electrons Libres** - Chapelle des pénitents
Vence - 17/02/23 - 03/03/23

Exposition - **Festival OVNi** - Sud emergence - Hotel West End
Nice - 03/12/22 - 04/12/22

Exposition - **Terminus Mutations** - Villa Arson
Nice - 30/09/22 - 30/12/22

Projection - **Scénosmose** - Coco Velten
Marseille - 04/11/23

Projection - **Festival HSFEST** - Gare Experimentale
Paris - 12/05/23 - 14/05/23

Projection - **Festival de projections et de performances** - MIE
Paris - 23/02/2023 - 24/02/23

Projection - **Vore-Tex** - Grrrnd Zéro
Lyon - 21/01/22

Peforpance - **IN-ouïe** - PAC OFF
Marseille - 11/05/24

Residence - **Nouvelle Bug Vol.3** - Andrea Gatopoulous
Revine Lago (Italie) - 18/08/24 - 27/08/24

Residence - **Ateliers de Medicis** - Créations en cours.
Lignerolles (27) - 01/24 - 07/24

Résidence/workshop - Atelier de cinéma Collège Fabre
Nice - 13/03/24 - 19/03/24

Residence - **Eté Culturel** - ALC (Agir pour le Lien social et la Citoyenneté)
Nice - 25/07/22 - 06/08/22

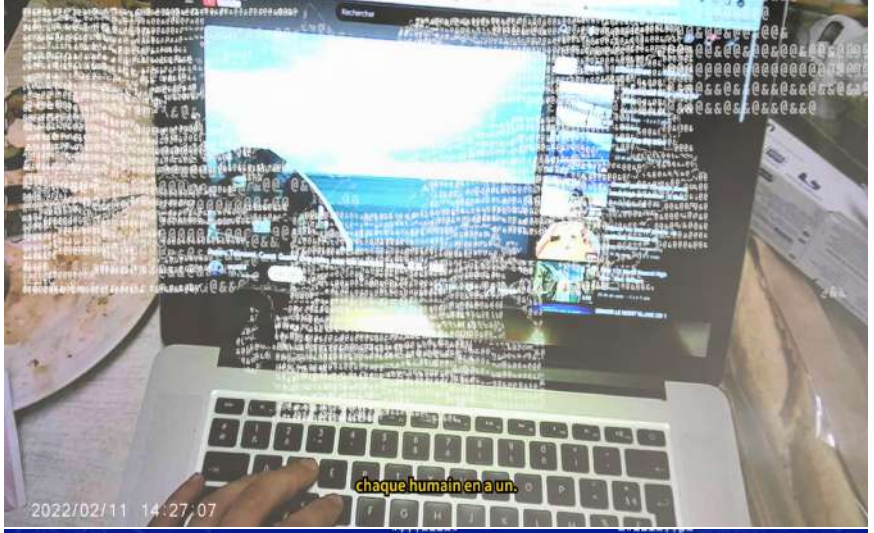
Residence - **Artagon Marseille** -
durée de 18 mois
Marseille - 2021 - 2023

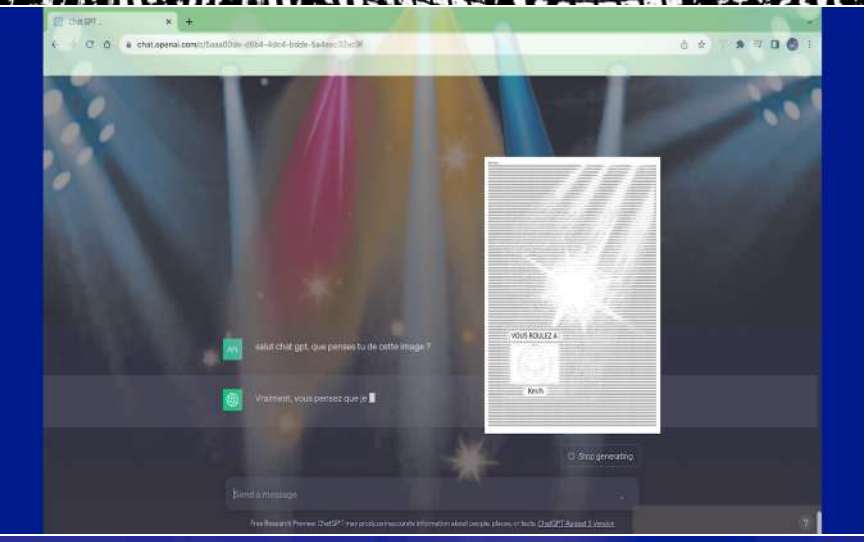
En cours :
Résidence - Académie des Beaux Arts - Villa Dufraine - Chars - 15/04/25 - 30/11/25

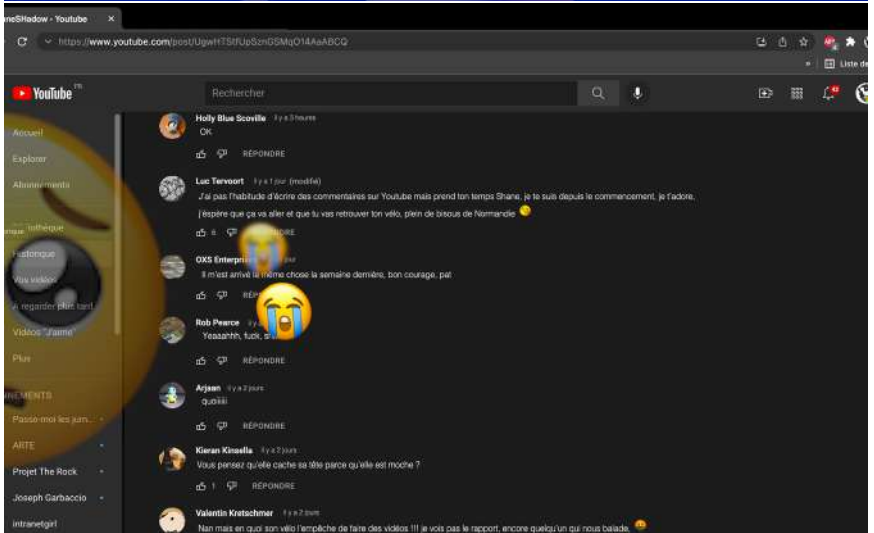
Prochainement:
Résidence - **Lauréate du prix therapeia Résidency**
Grèce - Paxos Island - 2026

Why can't you love me ?

1'44" ; 3'21" ; 2'15"







Why can't you love me ? est une **installation** composée de **3 vidéos** et **3 panneaux en styroglass** gravés.

Elle met en scène une intelligence artificielle qui crée des algorithmes de recommandation et qui se questionne sur sa capacité à être artiste.

À travers ses doutes, ses lignes de code et ses échanges avec un chatbot GPT arrogant, l'installation explore l**a créativité, l'identité et la place de l'IA dans l'art.**

L'œuvre utilise plusieurs formes d'intelligence artificielle : musique générée, dessins ASCII, voix off, et scénario automatisé.

Présentée au 67e Salon de Montrouge.

Lire les vidéos

Pix Pix Pix 21'50"

PIAPIAPIA est un **machinima** réalisé à partir de GTA V et Les Sims 4.

Le film aborde **la solitude, la distance, la compétition, Alzheimer et la mort** à travers le personnage d'Alice, une grande sportive victime d'une commotion.

Plongée dans un monde fragmenté et instable, elle se retrouve seule face à elle-même, naviguant entre différentes dimensions, corps et pensées — dans un espace où même les décisions passées peuvent être réécrites.

Présenté à La Villette lors de 100% L'EXPO.

Lire la vidéo

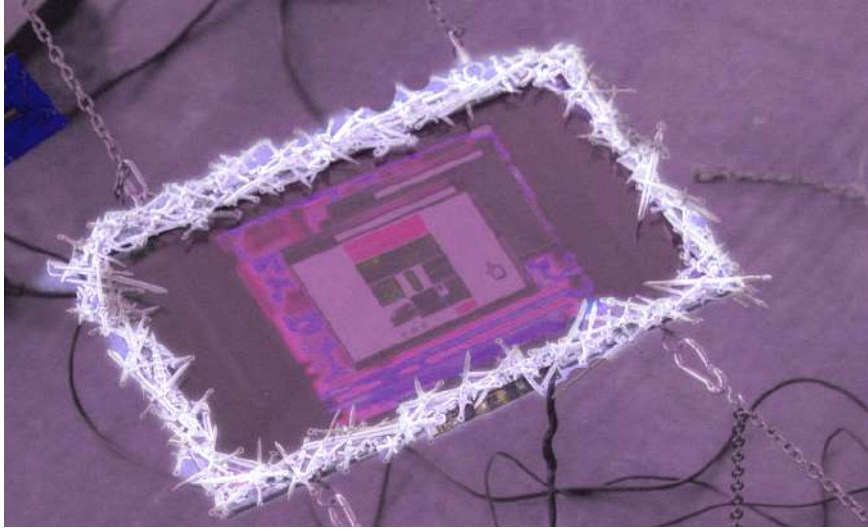
Buffer Overflow
5'10'
X
Do you wan't
to make
$0.015 ?

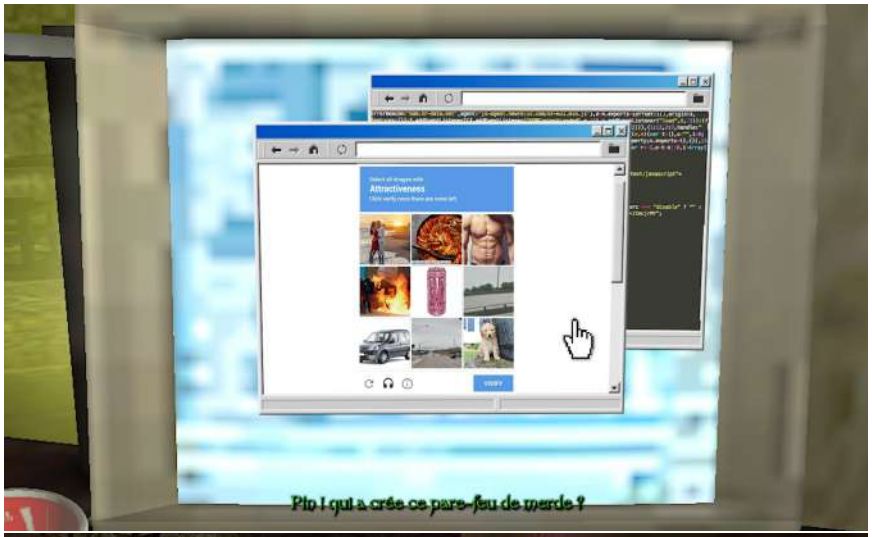
Do you want to make $0.015 ? est une **installation** où tourne un jeu du même nom, inspiré des fermes de Captchas. On y gagne 0,015 $ pour environ 20 **Captchas** résolus, ce qui correspond à la durée du jeu.

Buffer Overflow est une **vidéo** créée avec Garry's Mod. Elle raconte l'histoire d'un couple de femmes ingénieures en cybersécurité, réfugiées dans un château pour protéger les données de la communauté LGBTQIA+. Leur système se retourne contre elles après une attaque qu'elles ne peuvent contrer.

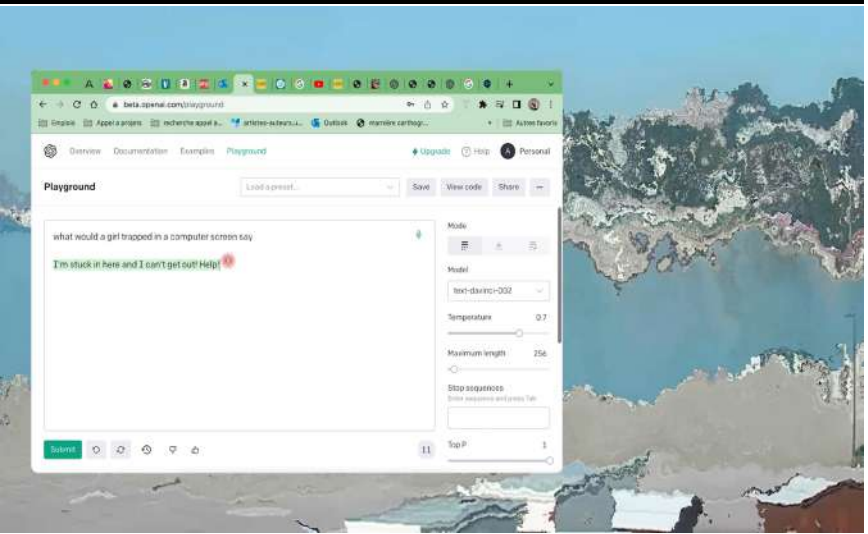
L'installation a été présentée à CACA et à La Relève 6.

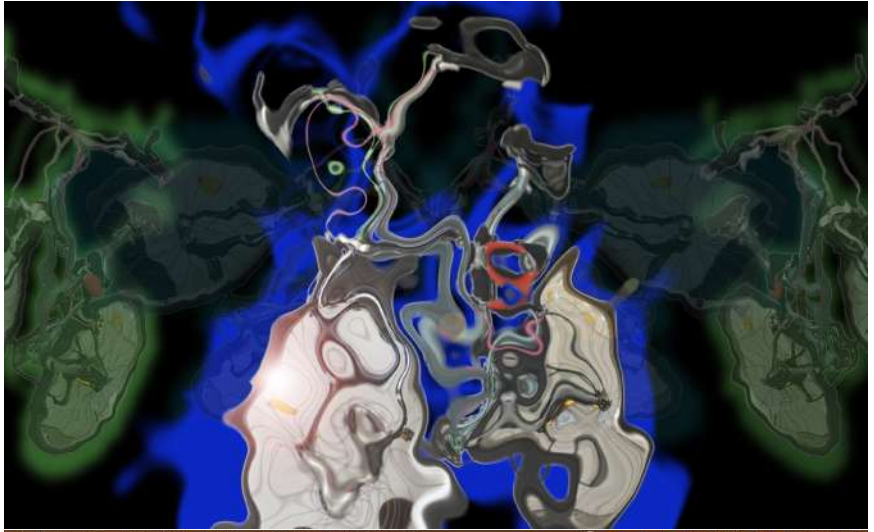
Lire la vidéo

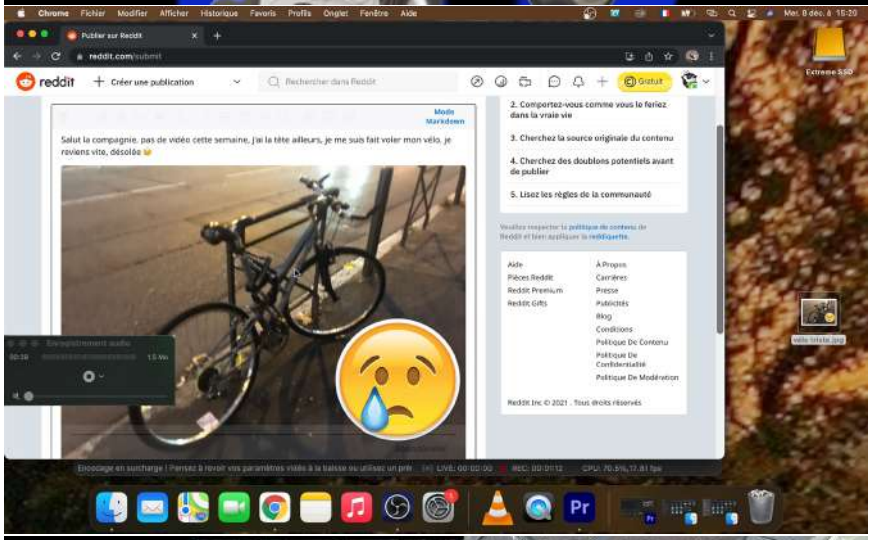




ShaneShadow
15'35"
STOP WATCHING ME







ShaneSHadow explore la **phobie sociale et l'anxiété chronique** à travers Shane, une gameuse qui stream ses parties en direct.

Après le vol de son vélo, elle tente de le retrouver sans sortir de chez elle, en piratant les caméras de surveillance de la ville.

Sa communauté en ligne, impatiente, se mobilise comme de véritables détectives d'internet, mais finit par empiéter sur sa vie privée.

Le film utilise des interfaces (Facebook, Google, Reddit, 4chan) et des images récupérées (YouTube, caméras, webcams) comme matériau principal.

Vidéo présentée au festival HSFEST, puis en installation au festival OVNi à Nice.

Lire la vidéo

D133 - Google Maps

google.com/maps/place/27300+Bernay/@49.0872667,0.5950756,3a,53.3y,286.92h,95.49t/data=!3m7!1e1!3m5!1s7G_lPvyiGSZ0YQw_4npt0Q...

Mettre à jour

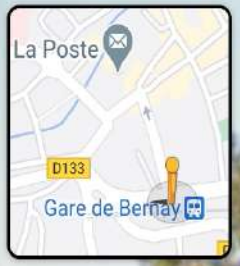
Applications YouTube Facebook Instagram France Culture Binge Audio NTS Netflix Outlook gmail Soundcloud Vinted Uca Sport Itinéraire | Geovelo

Bernay

Tout Street View et 360°

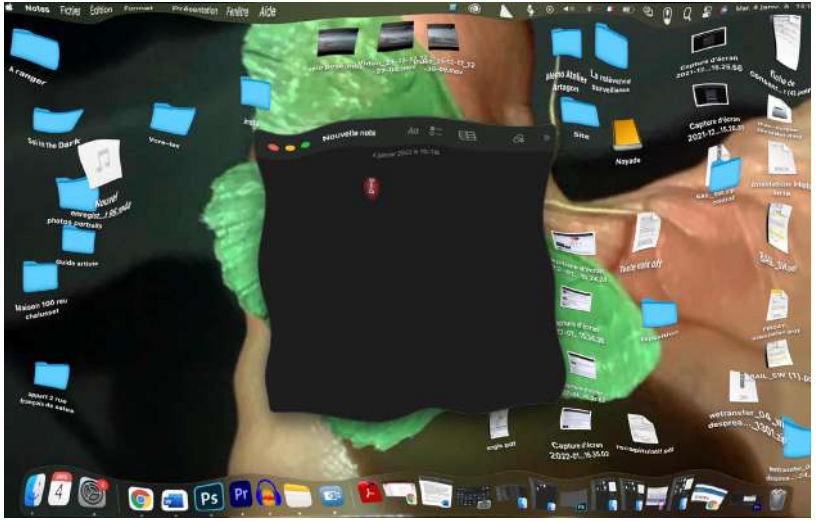
D133
Bernay, Normandie
Google
Street View

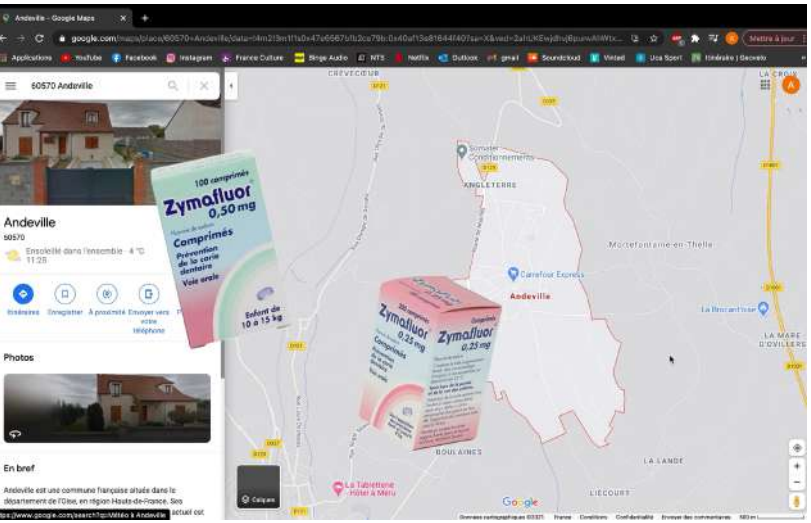
La mémoire émaillée 2'45"

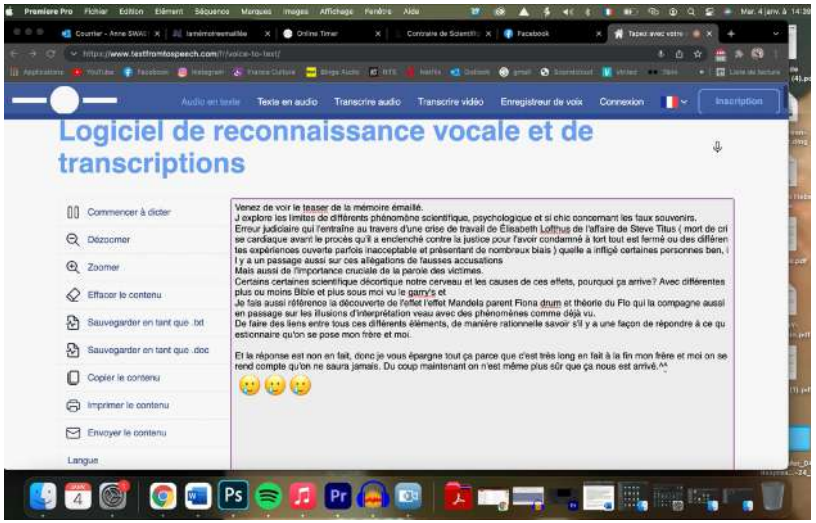


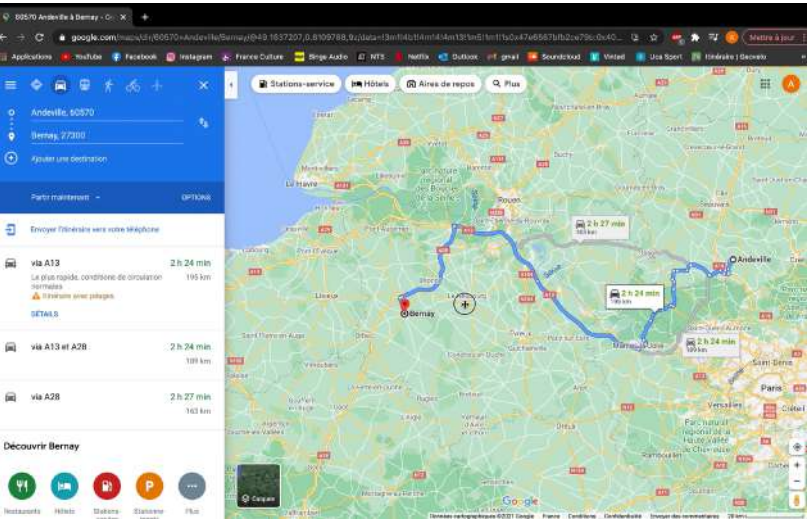
Google

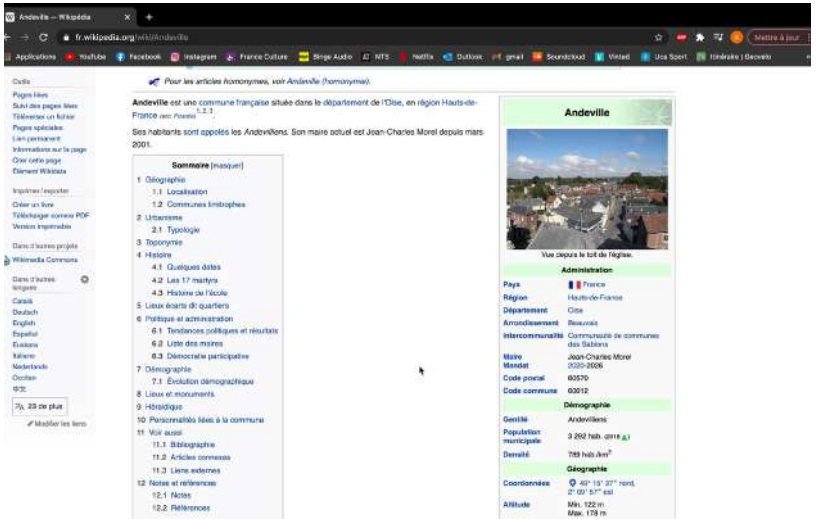
Date de l'image : oct. 2019 © 2021 Google France Conditions Confidentialité Signaler un problème











La mémoire émaillée est une **vidéo documentaire** d'un souvenir partagé entre deux membres d'une même famille qui devient le point de départ d'une enquête intime sur les faux souvenirs, la mémoire collective et les zones d'incertitude psychique. À travers une navigation sur ordinateur (desktop movie), la vidéo articule récits personnels, archives scientifiques et recherches en ligne pour explorer les travaux d'Elisabeth Loftus, l'affaire Steve Titus, **l'effet Mandela ou encore les illusions cognitives comme le déjà-vu.** Entre critique des outils de la preuve et plongée spéculative dans les dérives de la mémoire, la pièce interroge ce qui fonde la réalité d'un souvenir quand il devient commun, contesté, ou peut-être inventé.

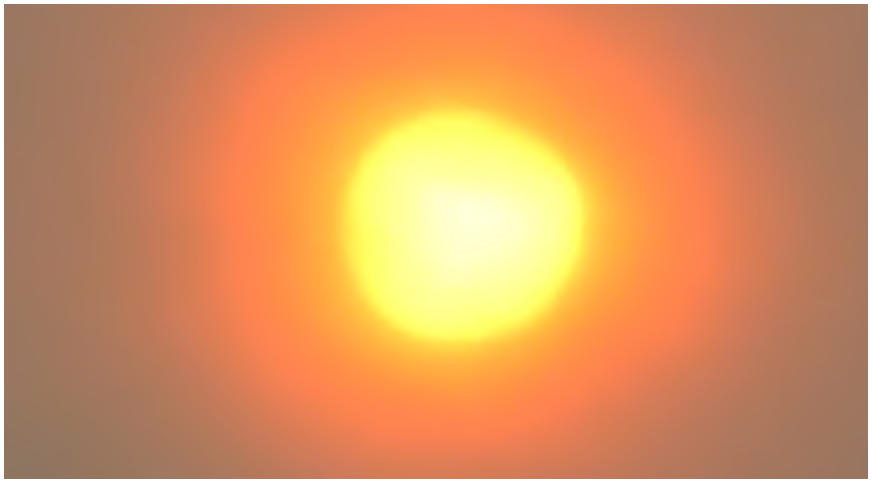
How I became Famous
18'30"

How I Became Famous raconte l'histoire d'une jeune toiletteuse pour chien qui, après un accident de la route, décide de tout faire pour devenir célèbre.

La vidéo aborde les **relations sociales, le droit à l'erreur, le besoin de reconnaissance et les injonctions à la réussite** dans une société qui valorise les personnalités «socialement aptes».

Réalisée à partir d'un montage d'une trentaine de vidéos issues de YouTube·

Lire la vidéo



Le Jurassique Supérieur
8'25"

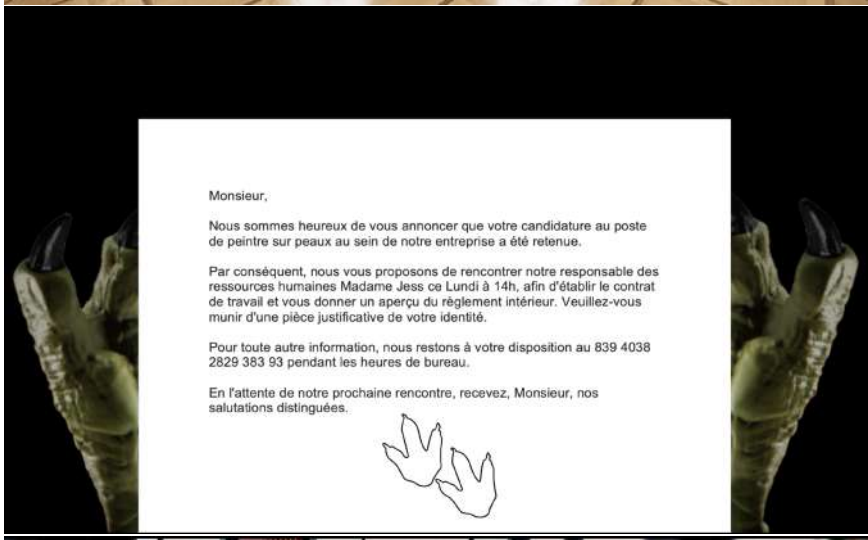
Le Jurassique Supérieur est une **vidéo** sur **l'angoisse de devenir adulte, la peur de l'échec et les troubles liés à l'anxiété.**

On y suit un petit dinosaure en pleine crise après la fin de ses études d'art, confronté à un monde qui ne semble plus tourner autour de lui — ou peut-être plus du tout.

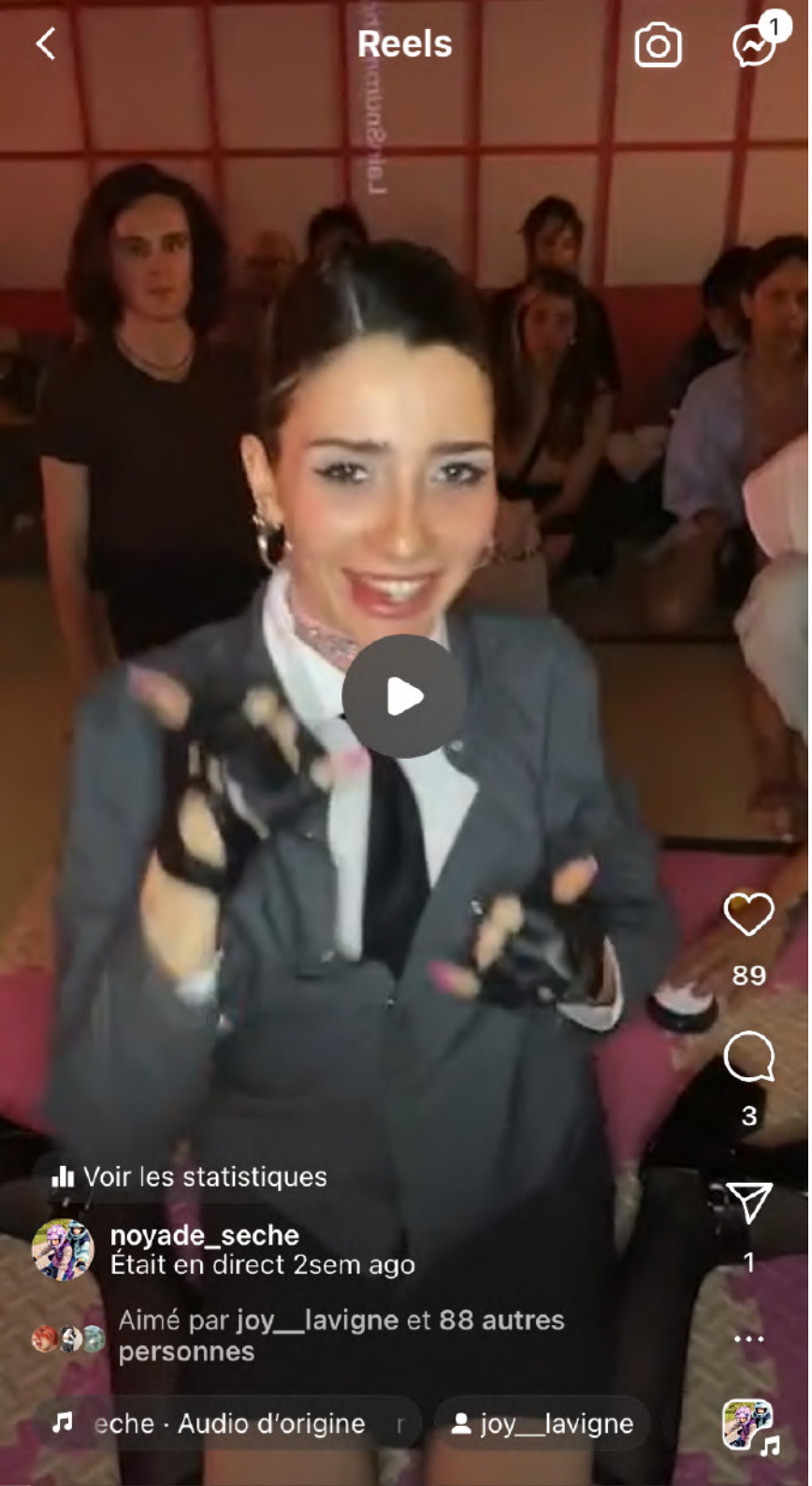
Ses tremblements sont-ils à l'origine de l'extinction de son espèce ? Les dinosaures grognent, mais leurs dialogues sont traduits par des sous-titres.

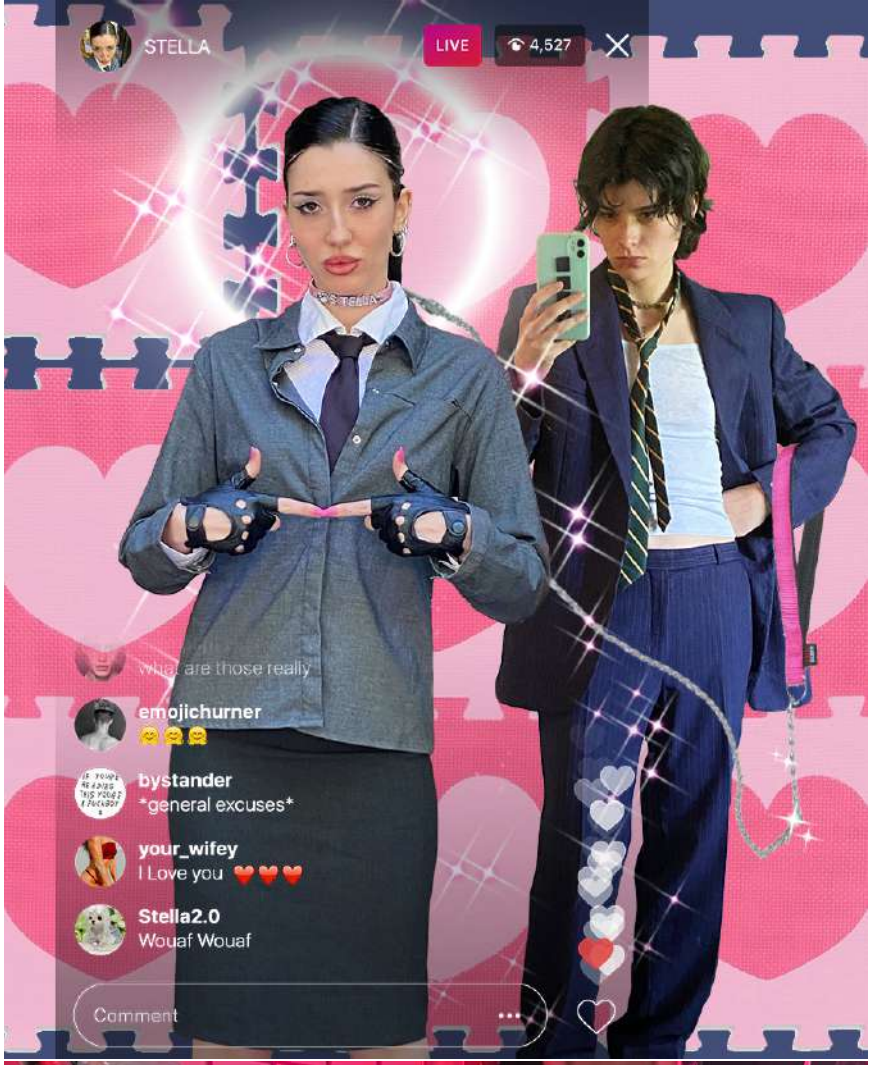
Réalisée à partir d'images libres de droits animées.

Lire la vidéo



Village
~30'





Vierge est une performance inspirée du livre *How Stella Learned to Talk* de Christina Hunger.

Elle explore les **systèmes d'apprentissage par récompense**, comme les buzzers pour chiens, utilisés pour communiquer entre espèces, et questionne notre rapport au langage et à l'interprétation des signes.

Stella, protagoniste de la performance, est vide de mots et de concepts — comme une page blanche à éduquer. Les spectateurs interagissent avec elle via des buzzers diffusant des ordres simples («couché», «non», «viens Stella»), auxquels elle répond par des mouvements chorégraphiés, façon live NPC.

Pour lui donner un ordre, il faut apparaître dans son live, juste derrière elle.

performance présentée à la Librairie Tsundoku lors du Pac off à Marseille.

Lire la vidéo

Choose right or Die
~45'
CHOOSE

Choose Right Or Die est une **vidéo interactive** inspirée des livres dont vous êtes le héros.

Les spectateurs doivent faire des choix à chaque étape : personnage, style de montage, musique générée, composée ou volée... Chaque décision mène à une nouvelle vidéo.

Le dispositif fonctionne comme un générateur de films, où l'on incarne un·e artiste vidéaste confronté·e à différents enjeux pour «terminer le jeu».

L'œuvre est composée de 37 vidéos.

Installation présentée lors de l'exposition Electrons libres à Vence .

Première vidéo du parcours interactif