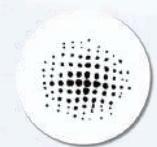
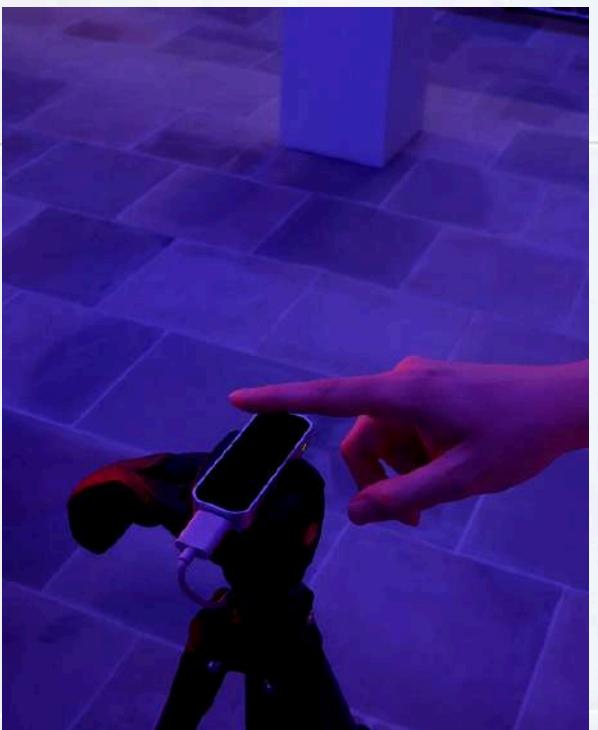
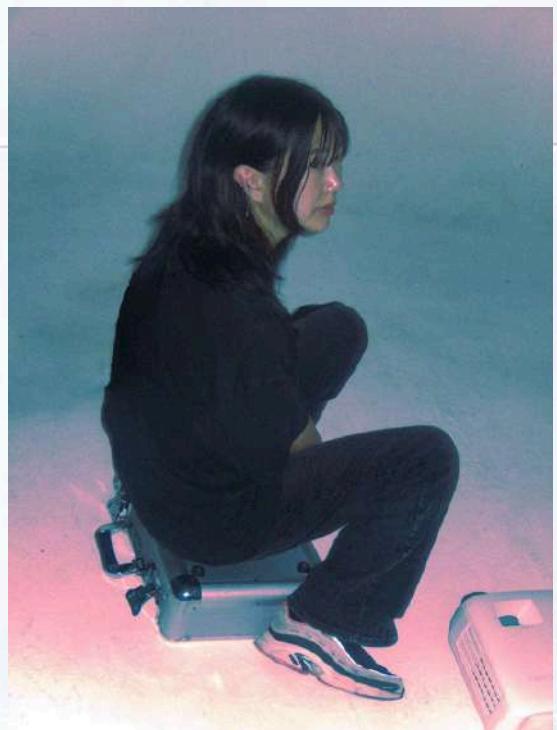




# VIRGINIE TAN

1992

*Mes œuvres détournent la manière dont la technologie nous hypnotise et nous plonge dans un état de transe, abnubilé par nos écrans et les flux continus.*



© Virginie Tan

Numérique

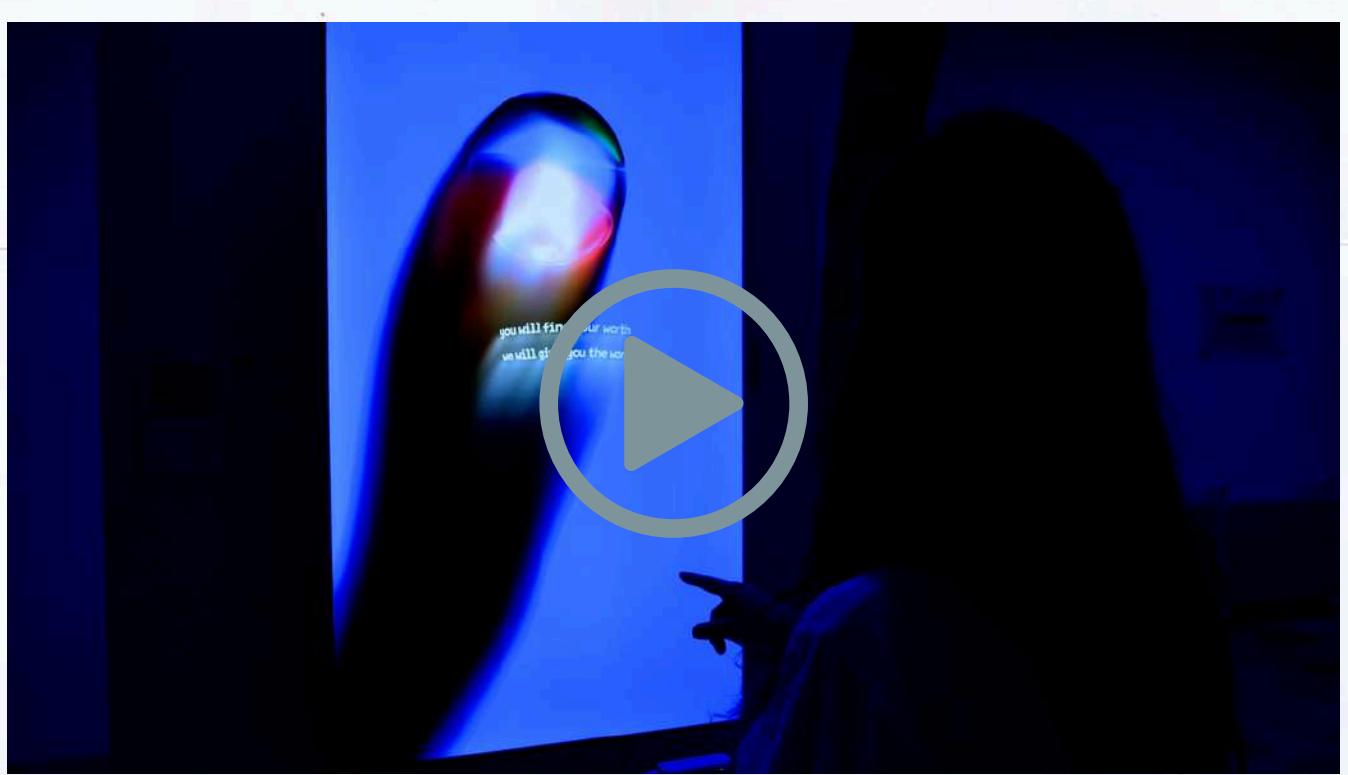
## GESTE - MATIÈRE - COULEURS

Virginie Tan est une artiste et designer française, née en Seine Saint Denis et d'origine sono-cambodgienne désormais basée à Londres. Elle est diplômée de la HEAR, London collège ou communication. Elle travaille à la fois dans les médiums virtuels et physiques, intégrant des éléments d'interactivités, de vidéo, de son et de poésie.

Sa pratique s'ancre dans les dynamiques de la technologie et de la société, oscillant entre le sublime technologique et l'étourdissement qu'il nous provoque. Une certaine absurdité traverse l'ensemble des œuvres, mettant en lumière les aspects fonctionnels de l'utilisation de la technologie. Cela se traduit par des installations interactives.

# Refresh, 2022

Installation interactive, TouchDesigner,  
Ableton Live, ecran 55 pouces, Leap Motion.



© Virginie Tan

## Compétences



- Saisir les enjeux des dispositifs de présentation diffusion et perception des images.
- Différencier les images matérielles et immatérielles.
- Élaboration des plans monter en séquence , évaluer la virtualité d'une image.
- Reconnaissance artistique et culturelle de la matérialité et de l'immatérialité de l'œuvre : perception et réception, interprétation, dématérialisation de l'œuvre
- Conditions et modalités de la présentation du travail artistique.
- La création, la matérialité, le statut, la signification des images.



## “ Le temps d’un mouvement “

A partir d'une image unique, explorer les différentes fonctions et outils d'un logiciel, pour réaliser une boucle animée. Les notions de répétitions, décompositions et multiples seront interrogées.

## Comment vendre l'art vidéo?

pour aller plus loin

