

Patrick Hébrard

Portfolio 2025

Je suis plasticien et réalisateur. Mon travail se fait au rythme de séries plus ou moins longues.

Les *Vidéo-sculptures* conjuguent cinéma et arts plastiques. Ce sont des installations ou des scénographies destinées à accueillir des projections de films écrits et mis en scène spécifiquement pour ces dispositifs.

Les *Sculptures de pensée* sont des sculptures en forme de phylactères.

Fabriquées en bois cintré, recouvertes de mots et de peinture, elles évoquent le déploiement des pensées intérieures.

Elles sont accrochées au mur sur des tirages sérigraphiques issus de films où les personnages sont vus de dos.

Les *Films immobiles* sont des sortes de tableaux-écrans à mi-chemin entre sculpture, peinture et collage.

Mots, images, couleurs, textures et matériaux dialoguent et produisent des films suspendus, potentiels mais immobiles.

Les *Amorces* sont des collages qui associent un ou deux mots à des photographies repeintes (parfois tirées de mes propres films) et des aplats de couleurs.

Elles évoquent un début d'histoire laissé en suspens.

La plupart de ces pièces s'inspirent du fonctionnement de l'inconscient et de l'expression d'une Terribilita, un sentiment du Terrible.

Elles cherchent à rendre visible et à manifester un « quelque chose qui vient », un monde inconnu, un hors-champ, caché et souterrain, un monde d'une « inquiétante étrangeté » qui, en affleurant au bord de la réalité, l'inquiète, la trouble et la perturbe.



Les Amorces 5. 2024

21 cm x 29,7 cm

Collage, impression laser, encre, peinture vinylique



Les Amorcees 6. 2024

21 cm x 29,7 cm

Collage, impression laser, encre, peinture vinylique



Les Amorce 7. 2024

21 cm x 29,7 cm

Collage, impression laser, encre, peinture vinylique, typo



Les Amorces 1. 2024

21 cm x 29,7 cm

Collage, impression laser, encre, peinture vinylique, typo



Les Amorcees 8. 2024

21 cm x 29,7 cm

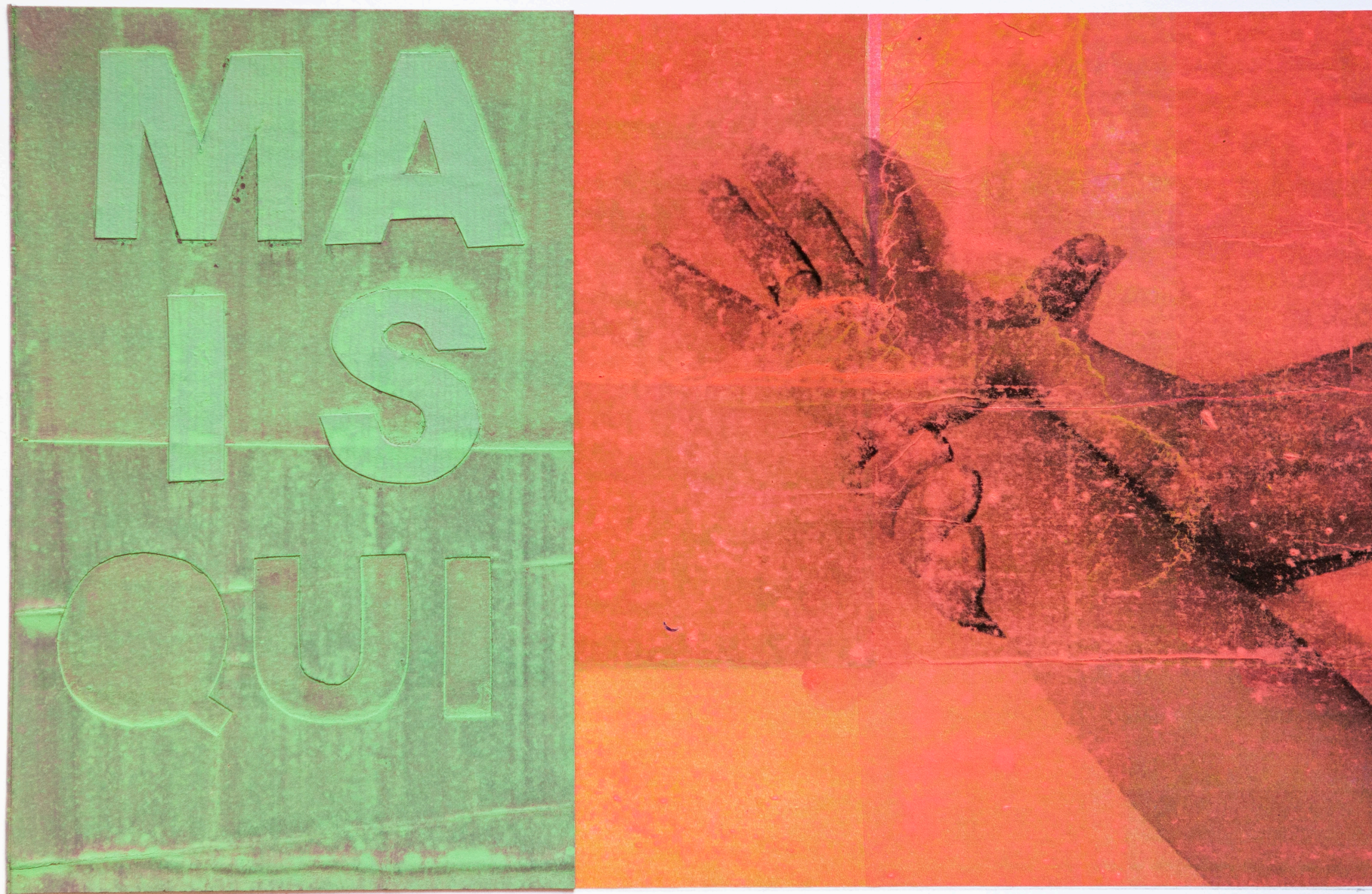
Collage, impression laser, encre, peinture vinylique



Les Amorces 2. 2024

21 cm x 29,7 cm

Collage, impression laser, encre, peinture vinylique



Les Amorcees 4. 2024

21 cm x 29,7 cm

Collage, impression laser, encre, peinture vinylique



Les Amorces 9. 2024

21 cm x 29,7 cm

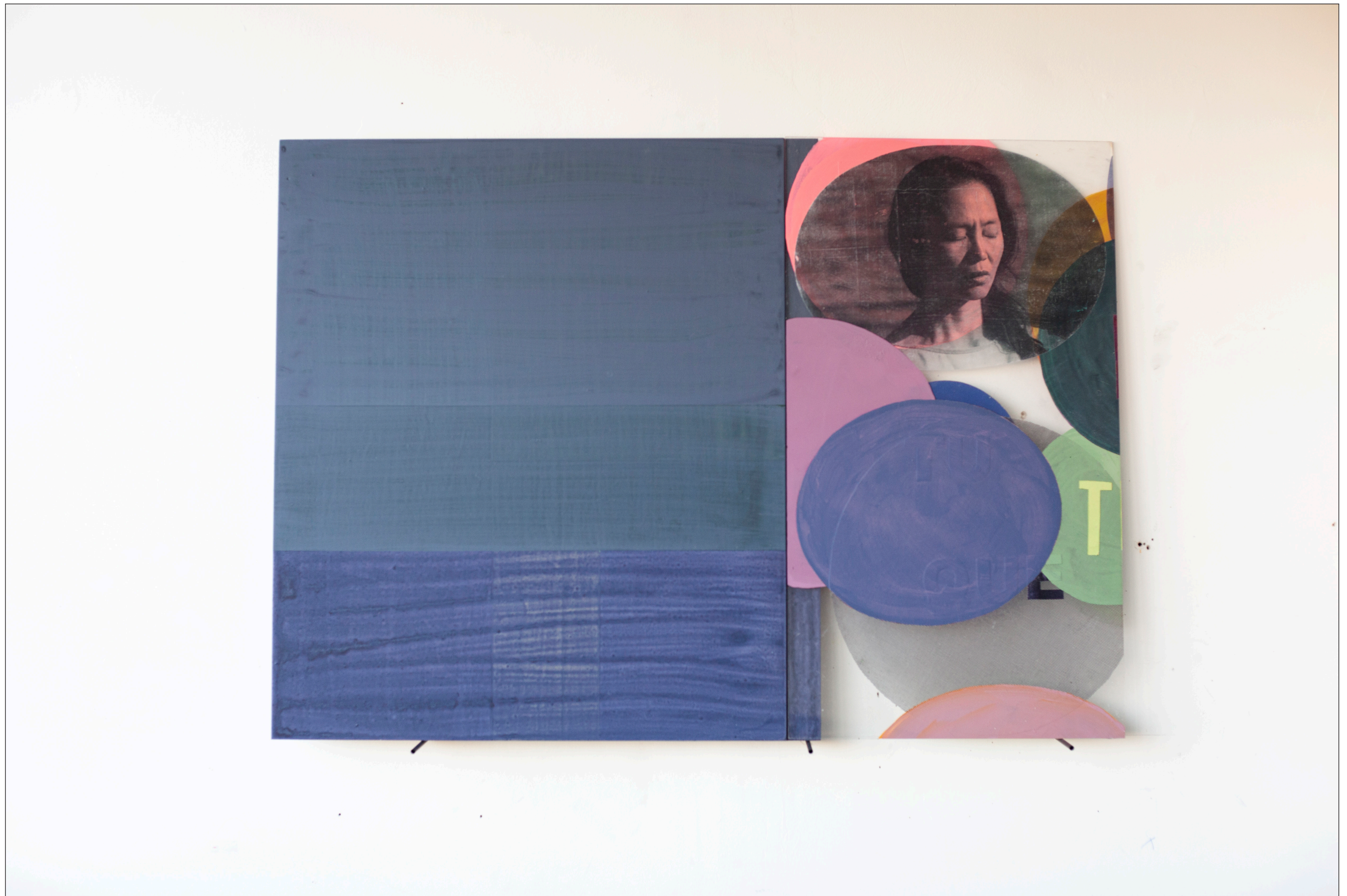
Collage, impression laser, encre, peinture vinylique, typo



Les Amorces 3. Dyptique 2024

21 cm x 29,7 cm (x 2)

Collage, impression laser, encre, peinture vinylique



Films immobiles 1. 2023.

104 cm x 73,5 cm

Bois, plexi, peinture acrylique, encre, transfert



Films immobiles 2. 2023

109 cm x 99 cm

Bois, plexi, peinture acrylique, encres, transfert



Films immobiles 3. 2023

118 cm x 73 cm

Plexi, PVC, peinture acrylique, encres, impression laser, sérigraphie, transfert, typo



Films immobiles 4. 2023

161 cm x 87 cm

Plexi, PVC, plexi diffusant, bois, peinture acrylique, encres, sérigraphies



Films immobiles 5. 2023

147 cm x 75,5 cm

Plexi, PVC, plexi diffusant, peinture acrylique, encres, sérigraphie



Films immobiles 6. 2023

121 cm x 91 cm

Plexi, PVC, plexi, bois, peinture acrylique, encres, transfert



Films immobiles 7. 2023

121 cm x 91 cm

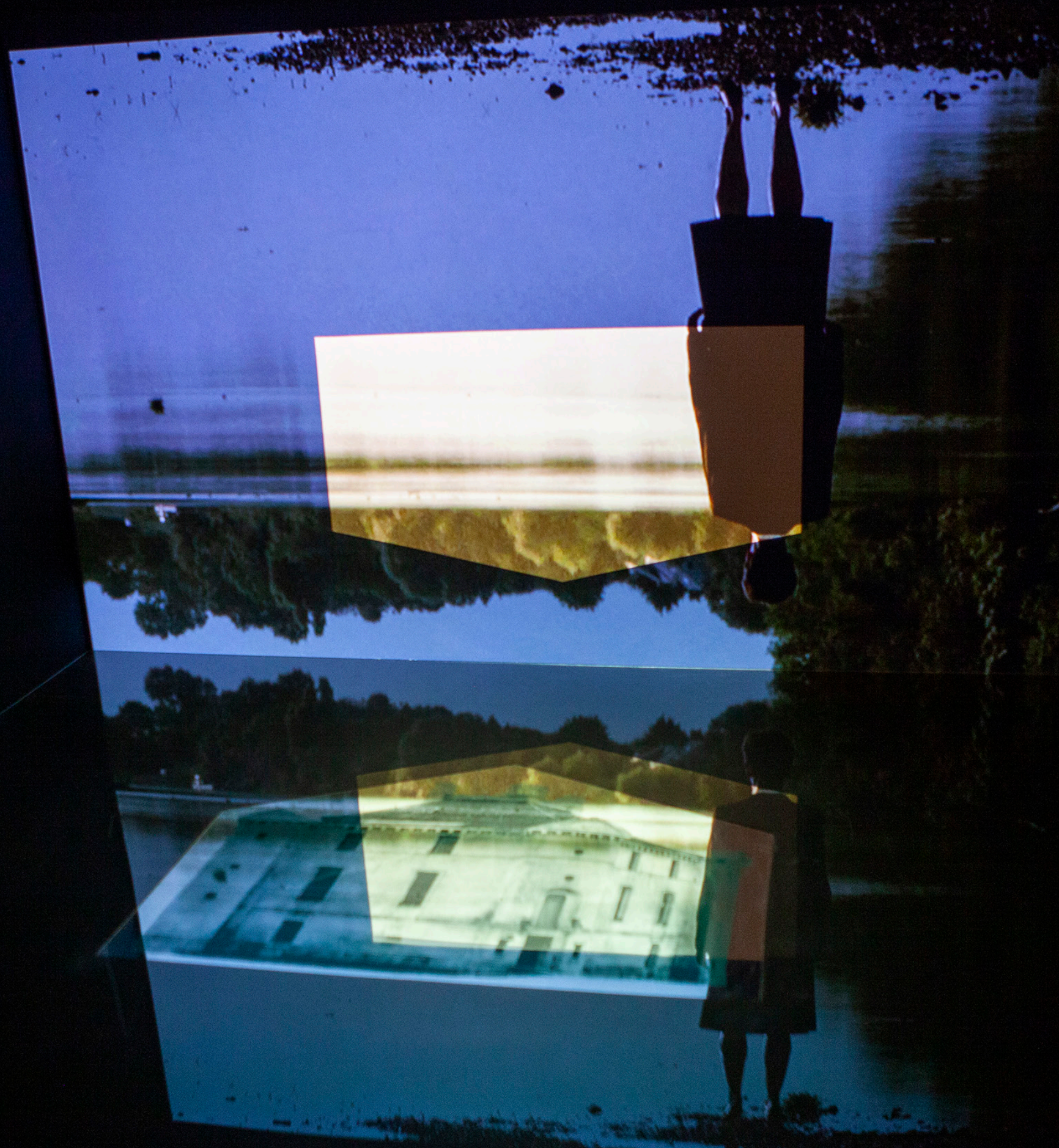
Plexi, PVC, transfert, acrylique, encres, typo



Amnésies Vidéo-sculpture 11. 2021.
Vue d'exposition Chapelle des Carmélites. Toulouse.







Le film nous plonge dans la vie intérieure de personnages travaillés par la résurgence d'une histoire qui s'est déroulée une douzaine d'années plus tôt. L'histoire est racontée par Maria, une femme énigmatique qui va à la rencontre de trois promeneurs sur les bords de la Loire. Elle se dit amnésique et les convainc de l'aider à chercher une maison, la seule chose dont elle se souvienne. Le film, projeté à l'envers, se voit, à l'endroit, par réflexion. Le dispositif fait apparaître à la surface de l'écran, dans une sorte d'entre deux, l'image de la maison perdue. Les protagonistes cherchent une maison qui est toujours là sous leurs yeux, une maison dont le souvenir les hante et qu'ils ne voient pas.

Captation: <https://vimeo.com/746797234>



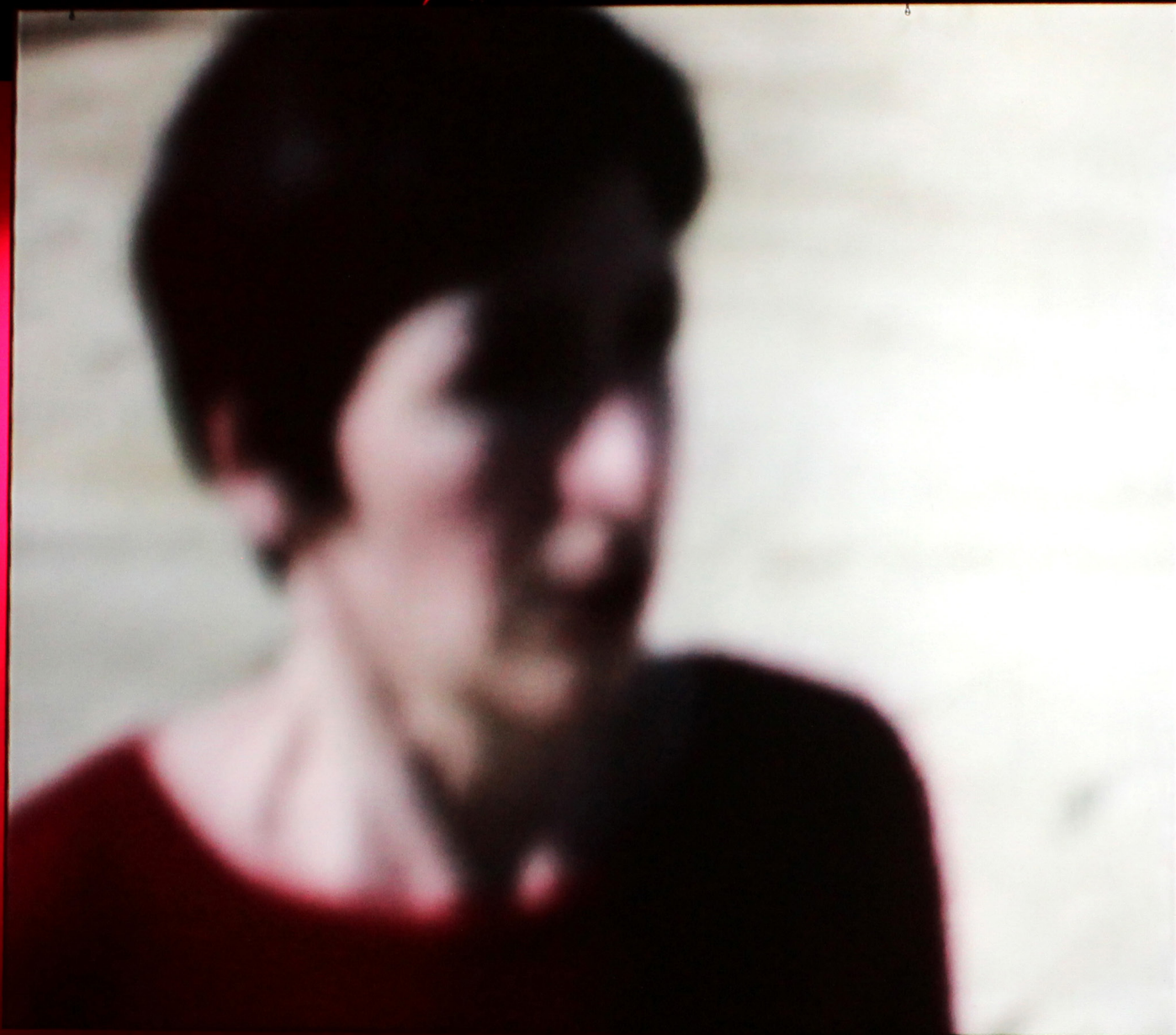
S'approchent les déserts. Vidéo-sculpture 10. 2016

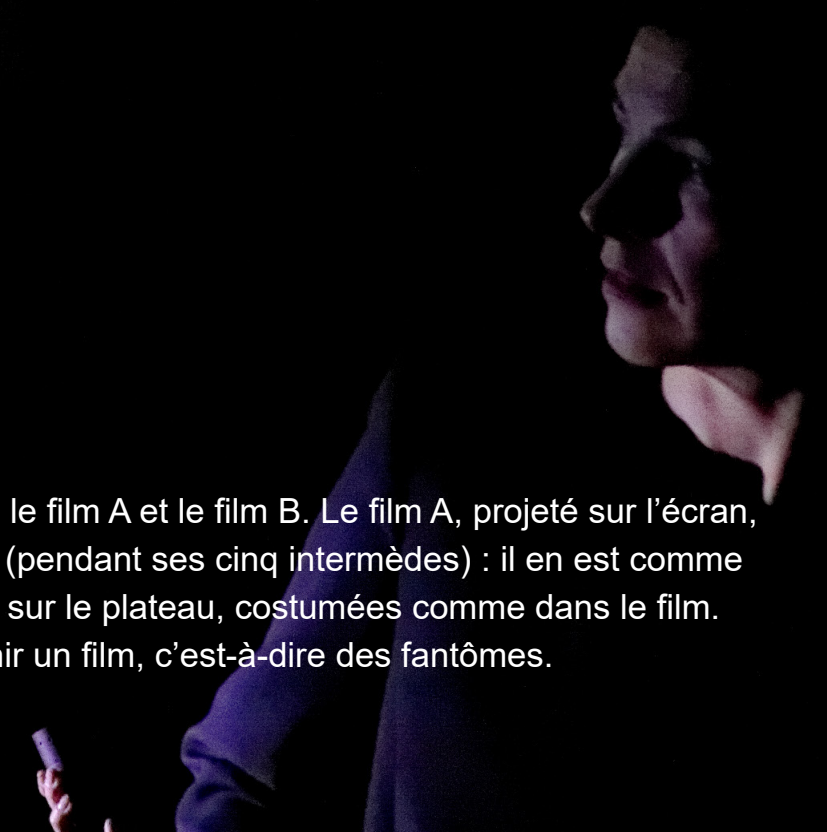
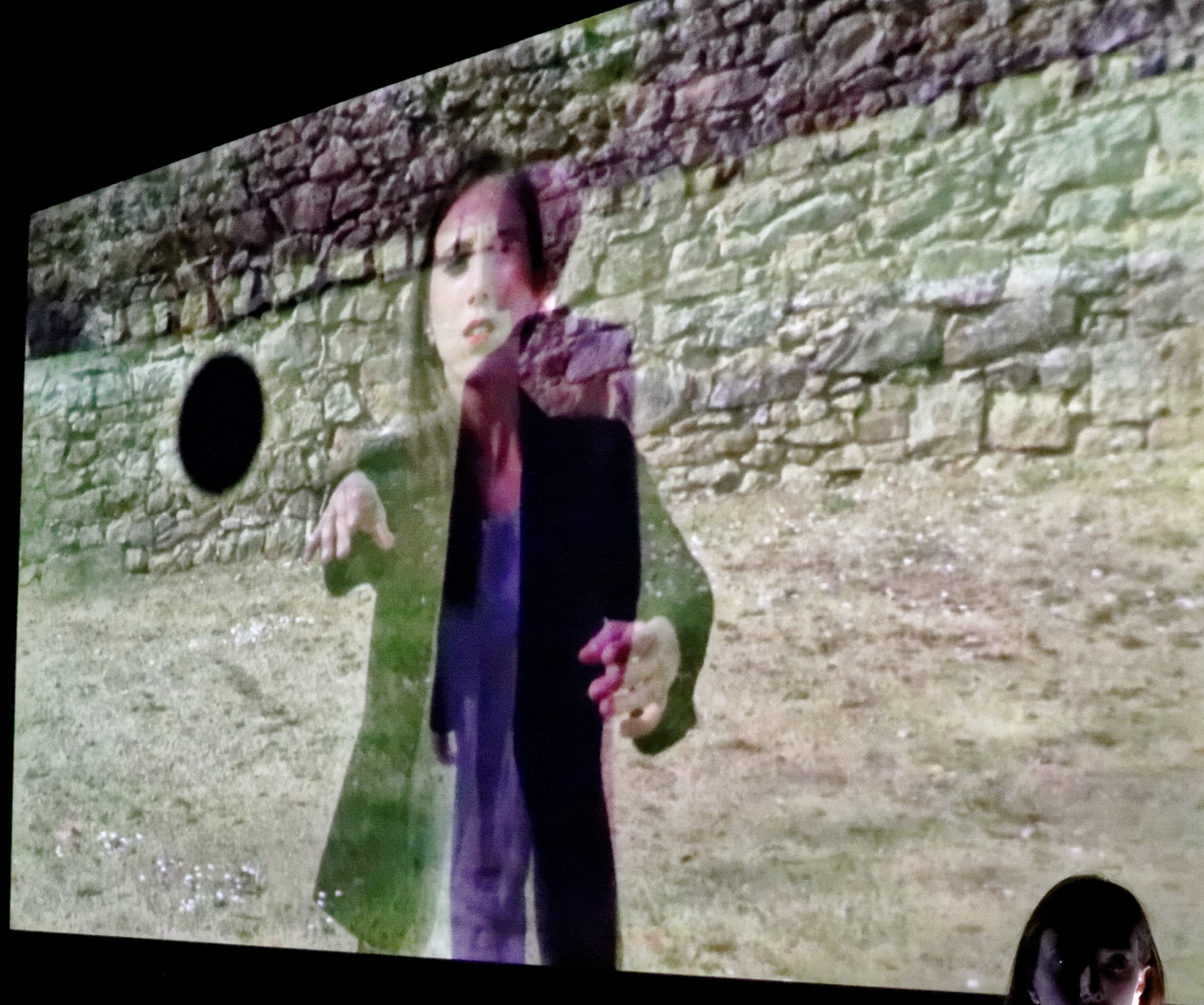


S'approchent les déserts. Vidéo-sculpture 10. 2016
Captation: <https://vimeo.com/265360096>



S'approchent les déserts est un tableau vidéo. Le film est en split-screen : une partie de l'image est projetée sur un plan, l'autre sur un autre plan peint en rouge géranium et situé à l'arrière du premier. Le côté droit de ce deuxième écran particulièrement large, reçoit donc une image, le côté gauche est éclairé par un projecteur coloré. Trois personnes arrivent dans une zone désertique. Tout à coup, l'une d'elles disparaît. Elle est toujours là, dans le même désert, mais sur un autre plan, dans une autre dimension, invisible pour les deux autres. Le deuxième écran fonctionne comme la partie cachée, sous-jacente, inconsciente des rapports entre les trois personnages.





Performance cinématographique autour du film Splitting Time. 2015.

Au cours de cette performance au cinéma 104 à Pantin, c'est comme si on pouvait voir deux films en même temps ou parallèlement : le film A et le film B. Le film A, projeté sur l'écran, s'appelle ***Splitting Time*** et est librement inspiré par l'histoire d'Orphée et Eurydice. Le film B se joue dans les interruptions du film A (pendant ses cinq intermèdes) : il en est comme la continuation ou la reprise. Le film B, rejoue le film A, mais autrement puisque les comédiennes et la danseuse sont bel et bien là sur le plateau, costumées comme dans le film.

Elles bougent, elles respirent, elles s'éclairent, elles sont vivantes et elles font tout pour devenir des images, pour devenir un film, c'est-à-dire des fantômes.

Captation: <https://vimeo.com/175801012>



Splitting Time. Installation cinématographique interactive. 2017.



Splitting Time. Détail de l'interaction sur l'un des trois écrans.

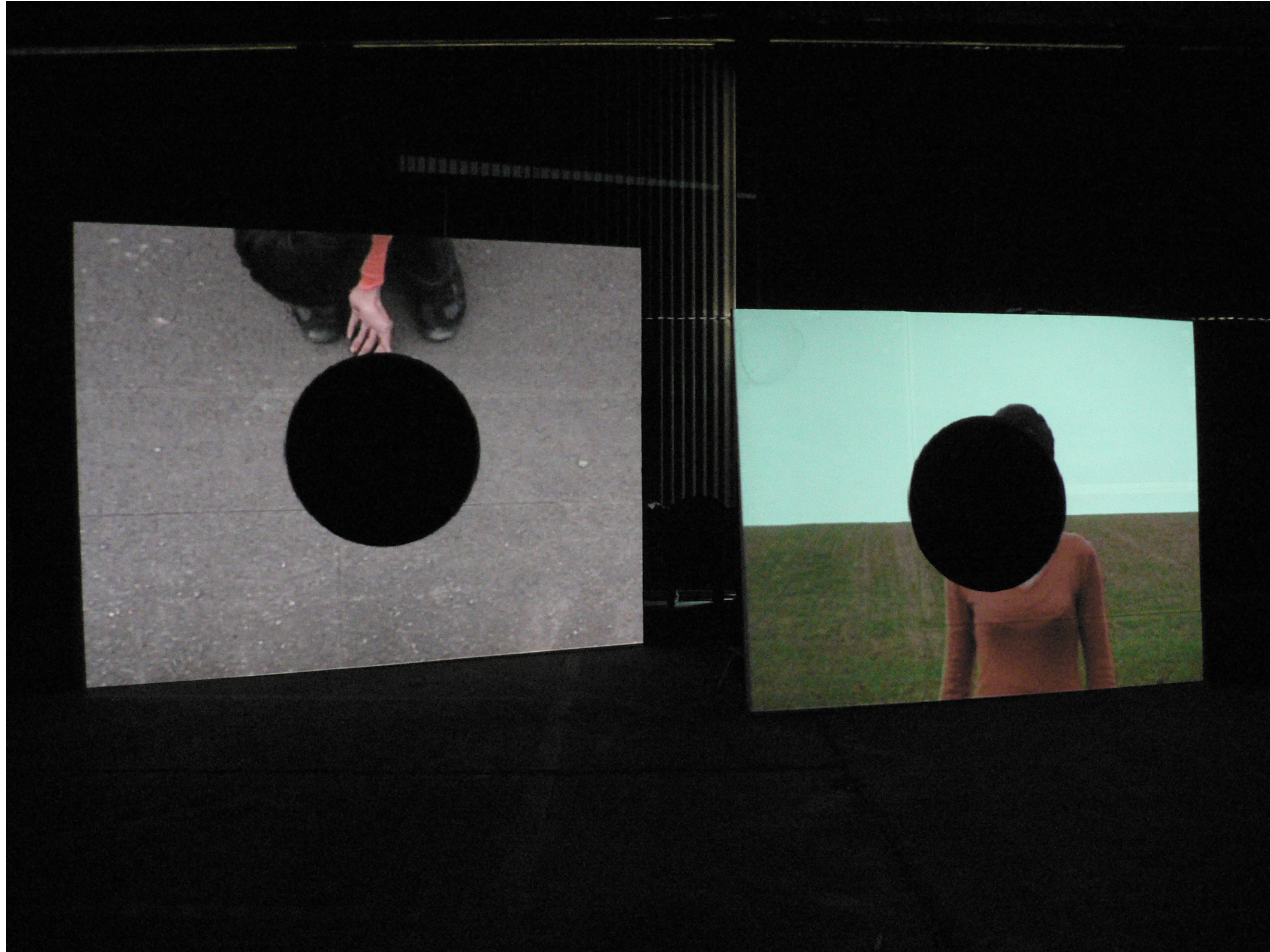




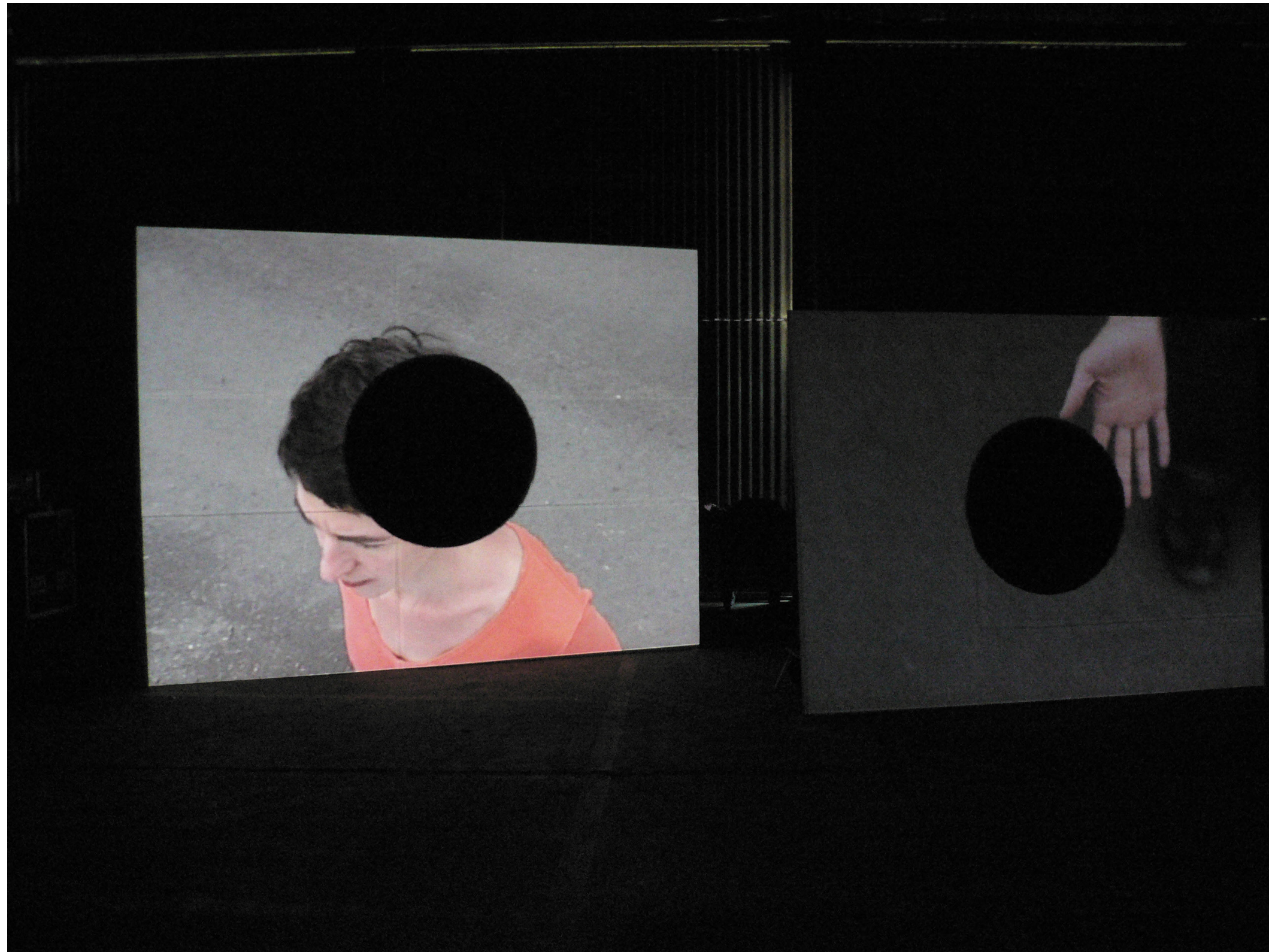
Splitting Time est une installation interactive inspirée par le mythe d'Orphée et Eurydice. Elle place le spectateur dans la même position paradoxale qu'Orphée : s'il ne regarde pas Eurydice, il la maintient en vie, s'il la regarde, il la perd. Le spectateur en s'approchant, interagit avec l'un ou l'autre des écrans et il peut, tout aussi bien, réunir les personnages séparés que les faire disparaître. Orphée et Eurydice sont incarnés par trois femmes (deux comédiennes et la danseuse I-Fang Lin).

Avec le soutien du CNC dicréam, la bourse Brouillon d'un rêve de la SCAM, et Aquitaine Culture Connectée. Production Marmita Films.

Captation: <https://vimeo.com/258505313>



Black Out. Vidéo-sculpture 9. 2012. Vue d'installation en résidence.



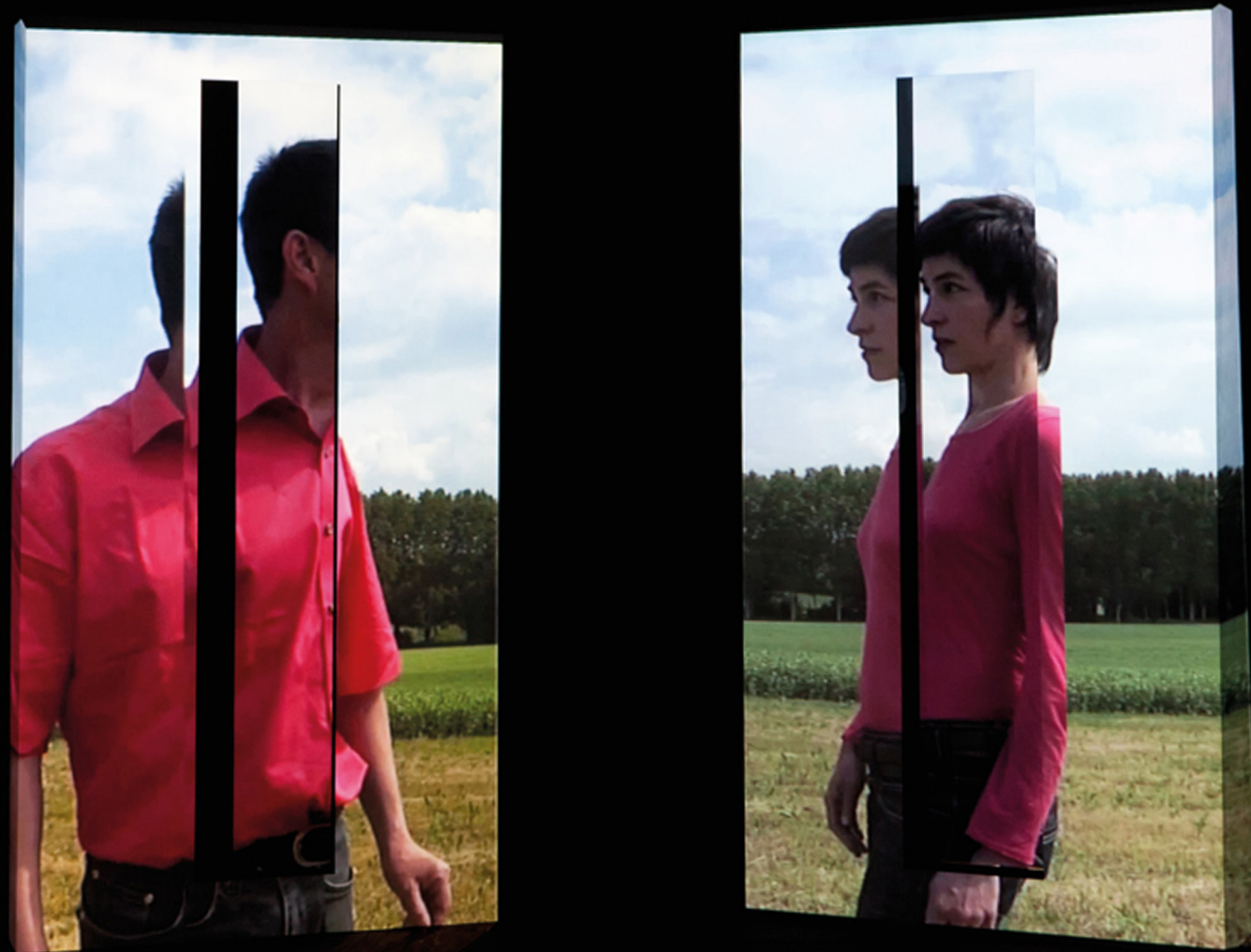
Black Out. Vidéo-sculpture 9. 2012.

Deux films ont été tournés avec la même comédienne jouant les mêmes scènes dans deux environnements différents. Dans les deux lieux, elle perd quelque chose qu'on ne voit jamais.

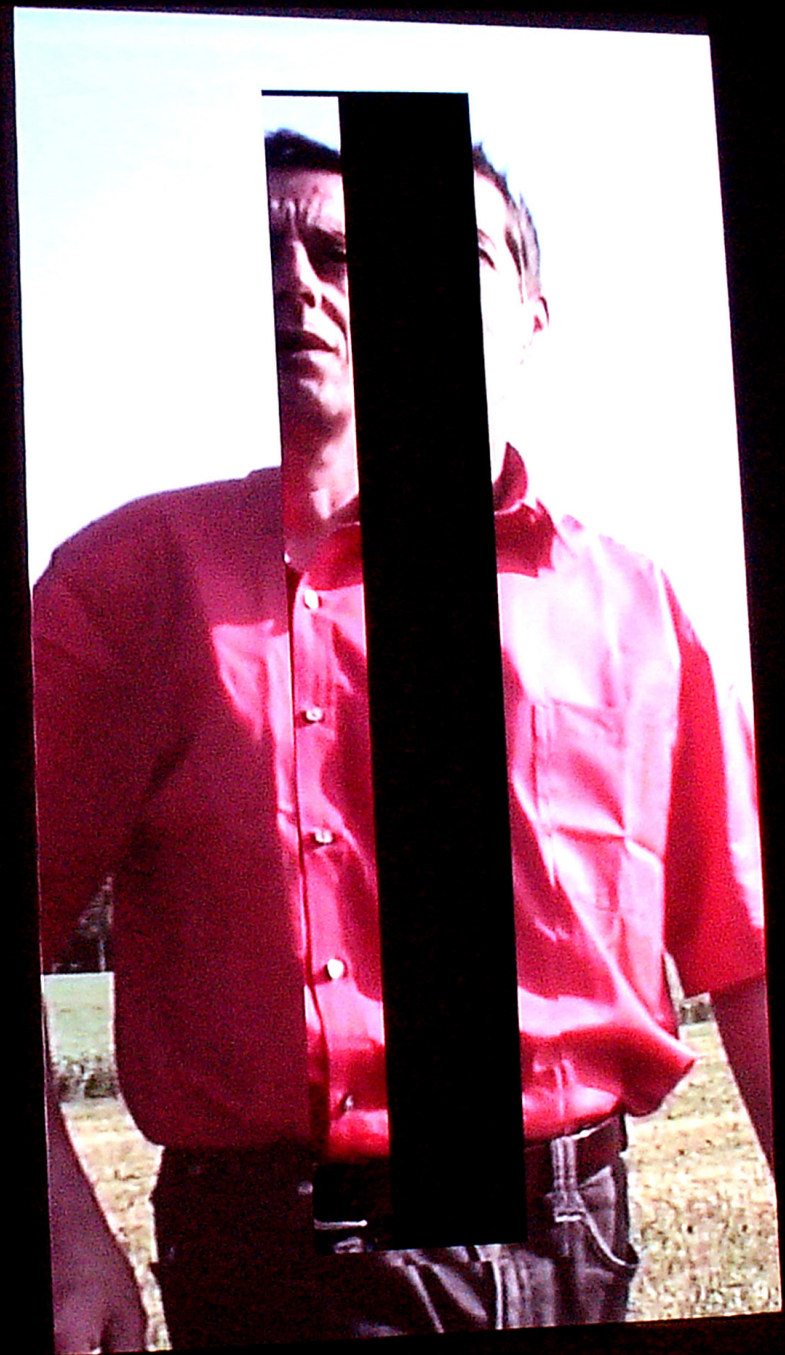
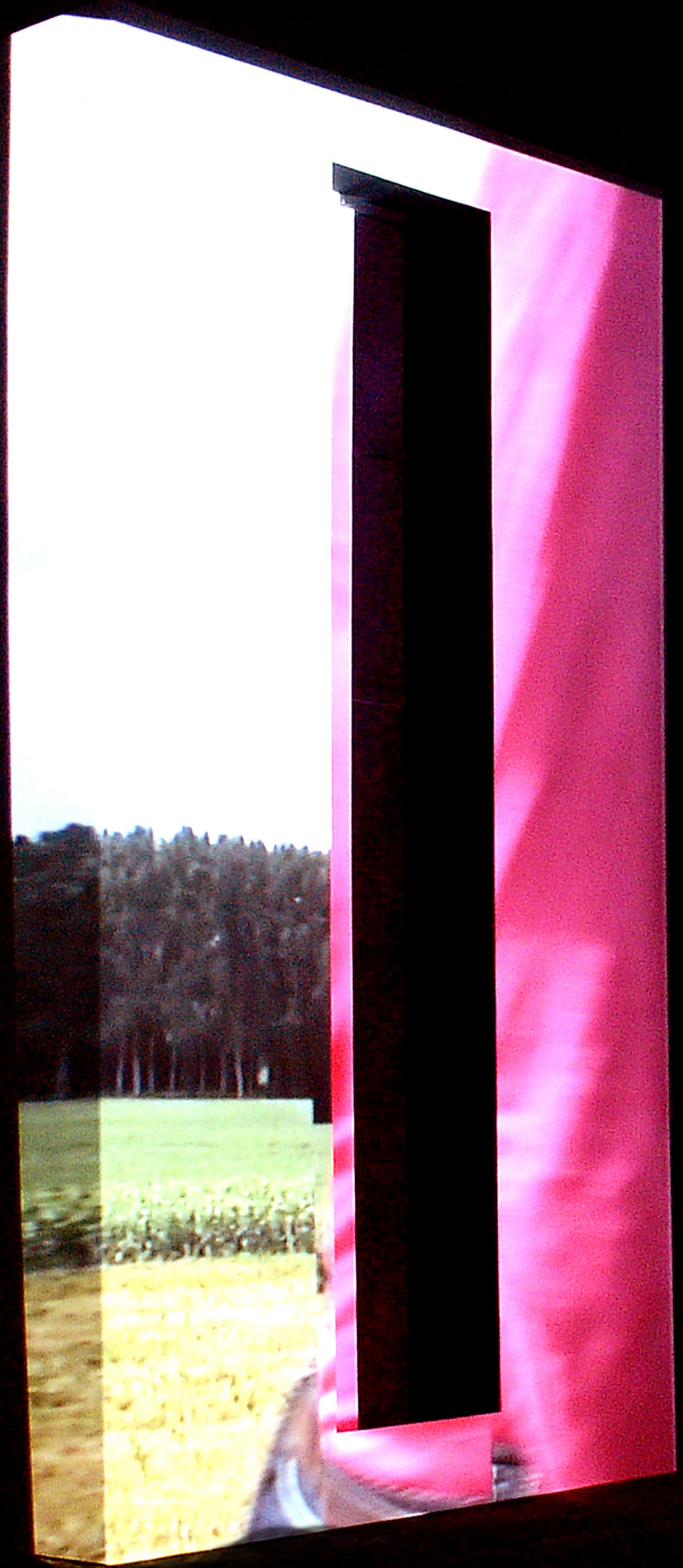
Cette perte provoque un profond malaise, une impression de déjà-vu. Qu'a-t-elle perdue pour en être à ce point affectée ? Que cache cette forme obsédante (un trou dans l'écran) qui l'aveugle, l'empêche de voir et de comprendre ? L'action tournée dans l'environnement A est projetée sur un écran. La même action tournée dans l'environnement B est projetée sur un autre écran. Chaque écran troué est dédoublé par une surface noire mat dont la profondeur est accentuée par l'effet de clair-obscur, si bien que le spectateur peut voir un trou noir d'un noir absolu dont la profondeur est insituable et hypnotisante. Dans la version Nuit Blanche, les deux écrans sont dos à dos.

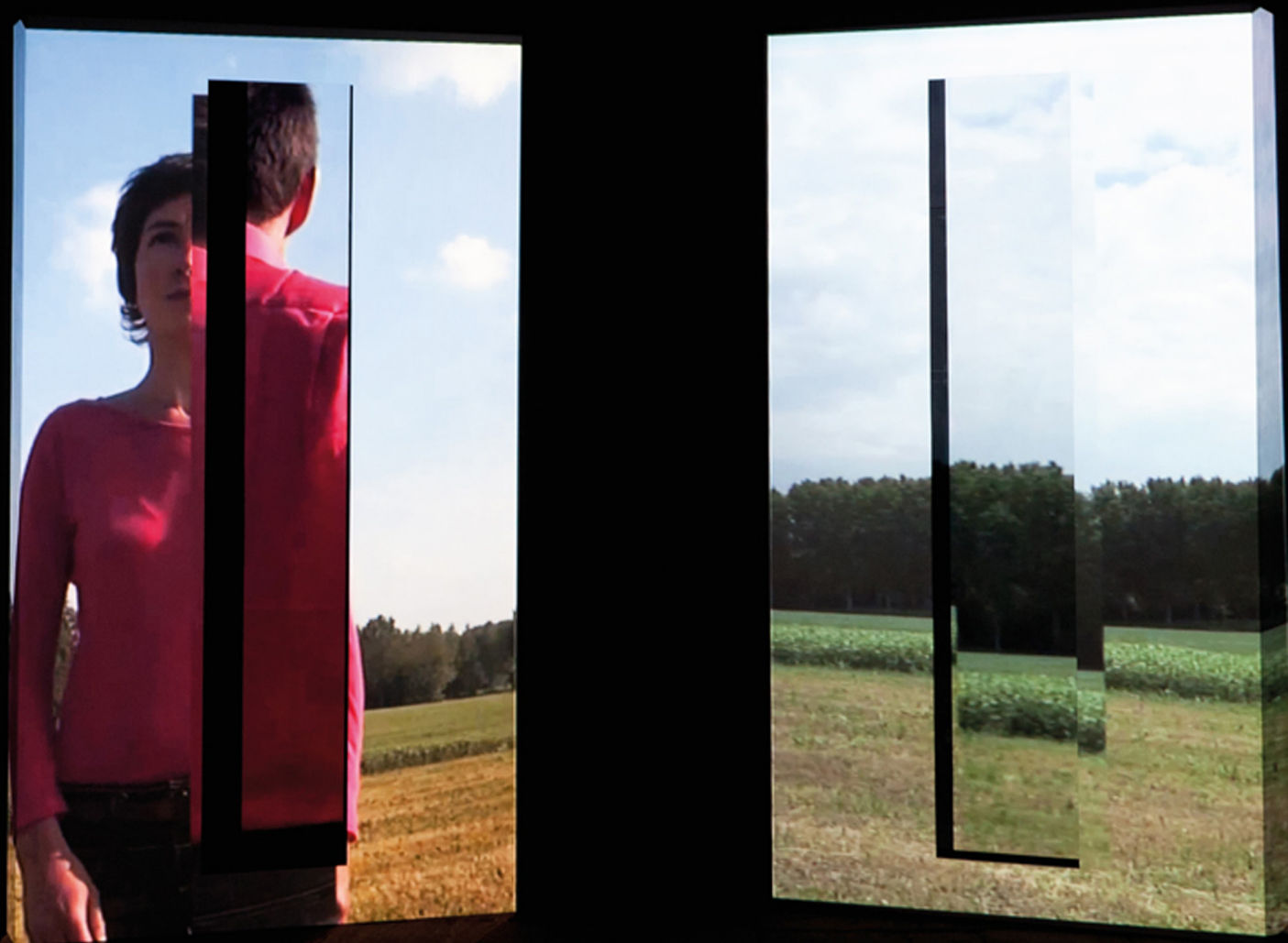


Black Out. Vidéo-sculpture 9. 2012.
Vue d'exposition Nuit Blanche 2013 Galerie Episodique.
Captation: <https://vimeo.com/102556660>



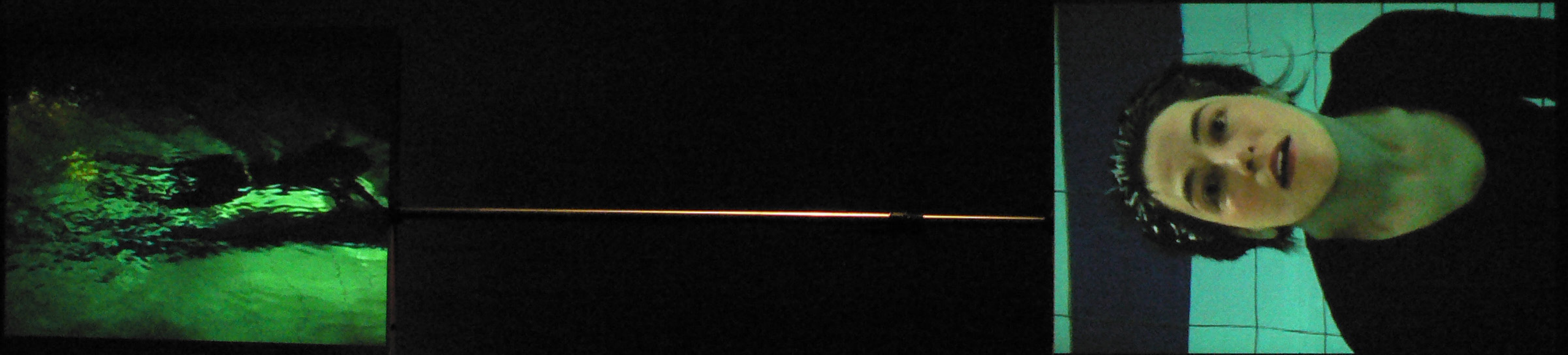
Angle mort. Vidéo-sculpture 8. 2010.





Angle mort est une vidéo-sculpture inspirée par les Annonciations italiennes et les analyses qu'en a faites Daniel Arasse. Le film a été tourné à l'aide de deux caméras solidarisées et manipulées par le chef-opérateur: l'une est braquée vers le comédien, l'autre vers la comédienne. L'homme et la femme se trouvent dans le même paysage. Ils sont habillés de la même façon et situés à quelques mètres l'un de l'autre. Quoique côte à côte, ils se cherchent comme s'ils ne se voyaient pas car ils sont chacun dans l'angle mort de l'autre. Les deux films sont projetés sur deux blocs verticaux percés de meurtrières. Ces meurtrières rejouent, au coeur même de l'image, l'angle mort, l'écart, le point aveugle au coeur de la perception.

Captation: <https://vimeo.com/72249911>



Faux-raccord. Vidéo-sculpture 4. 2005.
Installation pour deux écrans pris en force entre deux murs d'angle par une barre d'étayage.

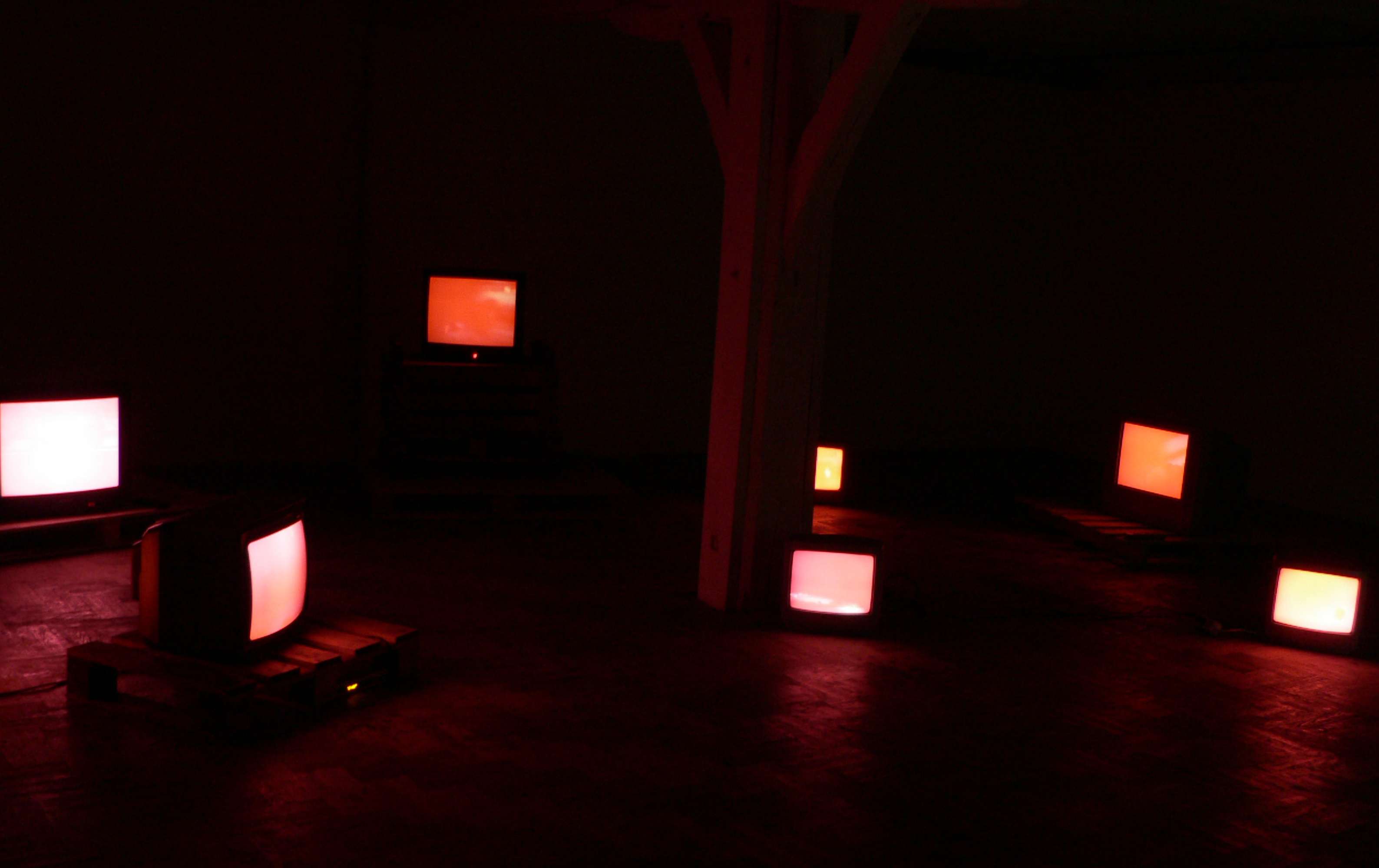


Faux-raccord. Vidéo-sculpture 4. 2005.

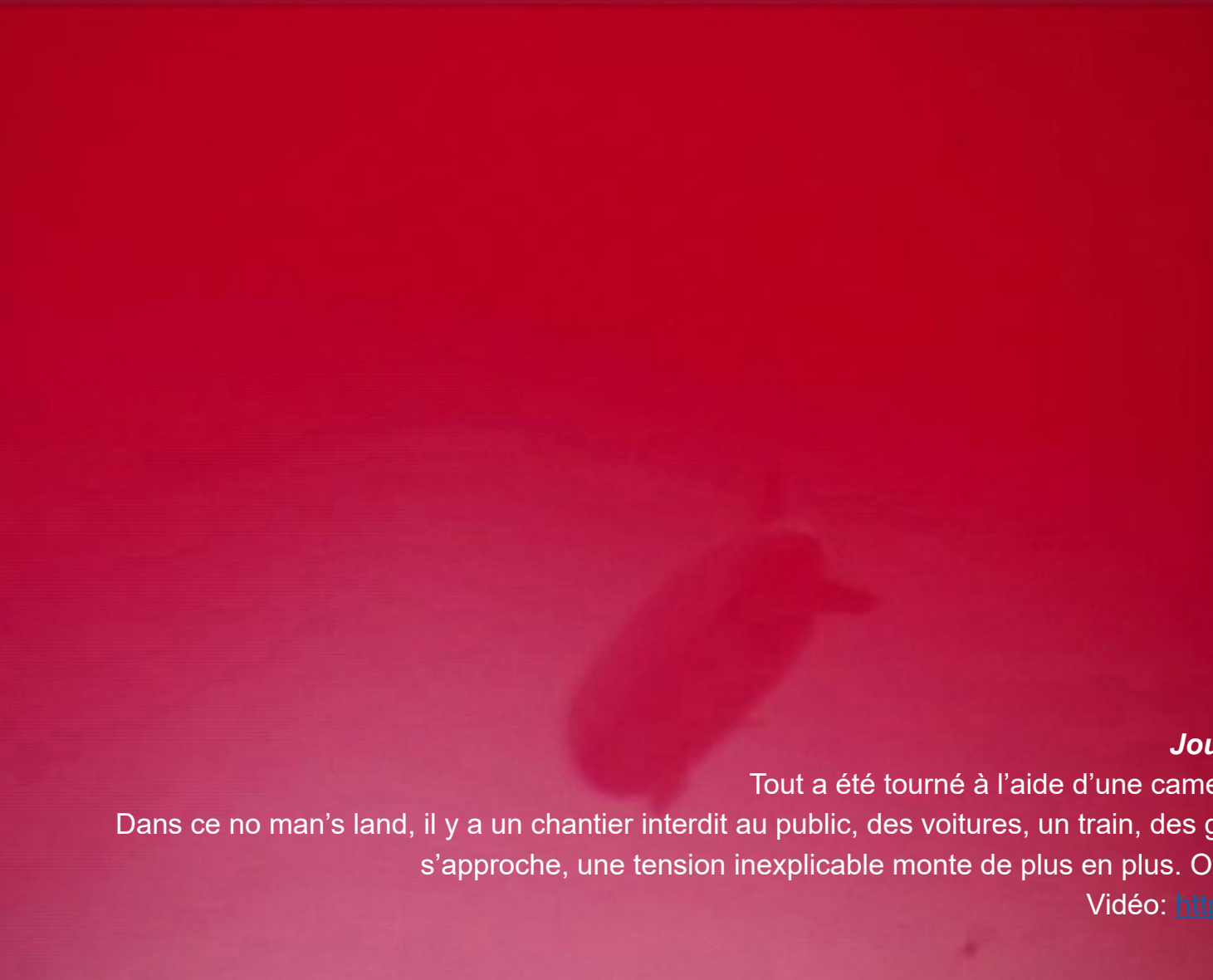
Le film a été tourné dans une piscine avec quatre comédiens arrimés à un dispositif (solidarisé à la caméra). Les quatre nageurs tentent désespérément de nager les uns vers les autres mais la contrainte du dispositif les en empêche. L'installation est constituée d'une barre d'étagère qui maintient à distance les deux écrans en appui sur les murs.

Dans cette vue d'exposition, les écrans sont intégrés à l'extrémité de gros parallélépipèdes qui bloquent l'entrée de la galerie LaVitrine à Limoges.

Captation: <https://vimeo.com/72253336>



Jour de colère. 2006. Installation pour une dizaine de téléviseurs à tube cathodique.

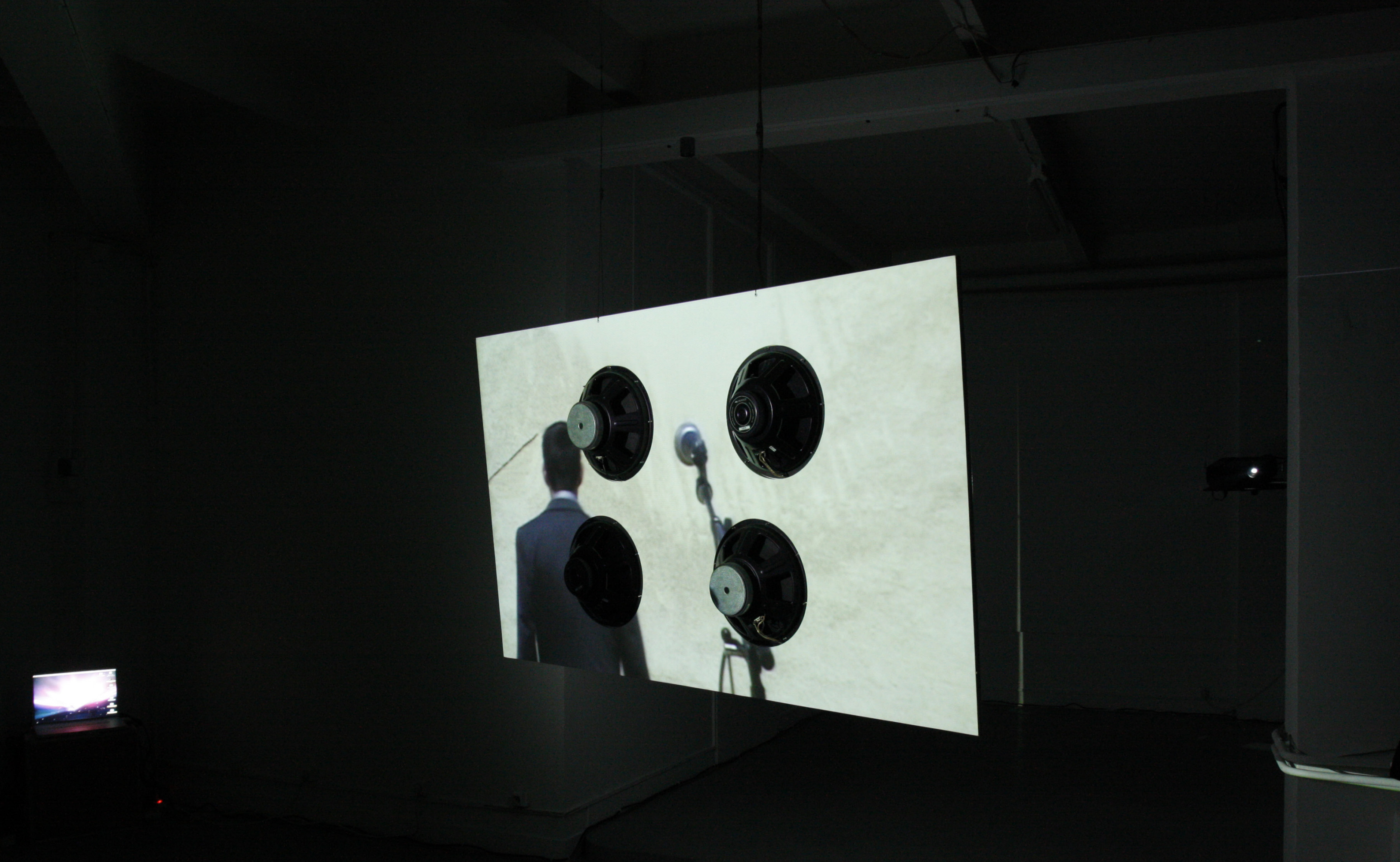


Jour de colère. 2006.

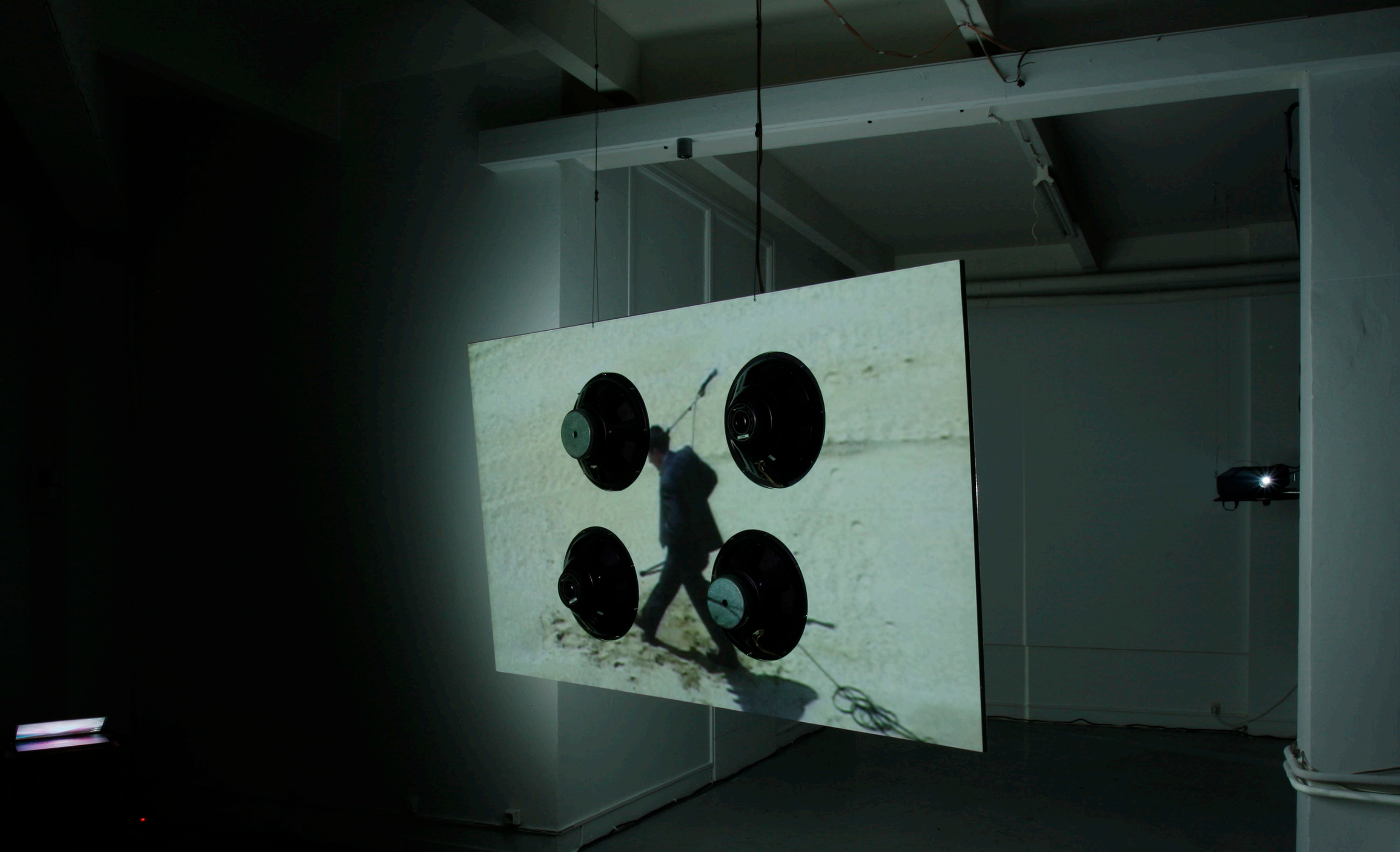
Tout a été tourné à l'aide d'une camera oscura depuis la fenêtre de mon atelier à Pantin.

Dans ce no man's land, il y a un chantier interdit au public, des voitures, un train, des gens qui traversent clandestinement. Tout à coup, un homme fait des signaux vers le ciel, un dirigeable s'approche, une tension inexplicable monte de plus en plus. On se croirait sur une zone de conflit armé, on est dans la banlieue parisienne.

Vidéo: <https://vimeo.com/73627279>



Face à Face. Vidéo-sculpture 7. 2009.



Un écran suspendu, quatre haut-parleurs intégrés, des basses fréquences, deux projections (recto/verso). D'un côté, un homme en plein désert qui tente de faire un discours face à une dune. De l'autre, un public d'adolescents qui écoutent derrière la dune. Les vibrations exagérée des haut-parleurs et le déplacement des membranes provoquent une altération de la parole, un dysfonctionnement qui déclenche à son tour une sorte de tremblement de terre. L'homme ne peut plus parler, le public ne veut plus écouter. La communication ne passe plus.

Captation en résidence: <https://vimeo.com/95991634>



De l'instabilité des particules. Vidéo-sculpture 6. 2008.



Les différentes parties du corps de l'adolescente ne coïncident plus. Difficile dans ces conditions de faire tenir les morceaux et de garder l'équilibre. Et pour cause, puisque son corps est composé de fragments ne lui appartenant pas : ceux des collégiens souffrant de troubles du langage avec lesquels j'ai réalisé cette pièce (commande de l'Orange Rouge).

Captation: https://www.youtube.com/watch?v=apl9JHV3gYY&feature=emb_logo

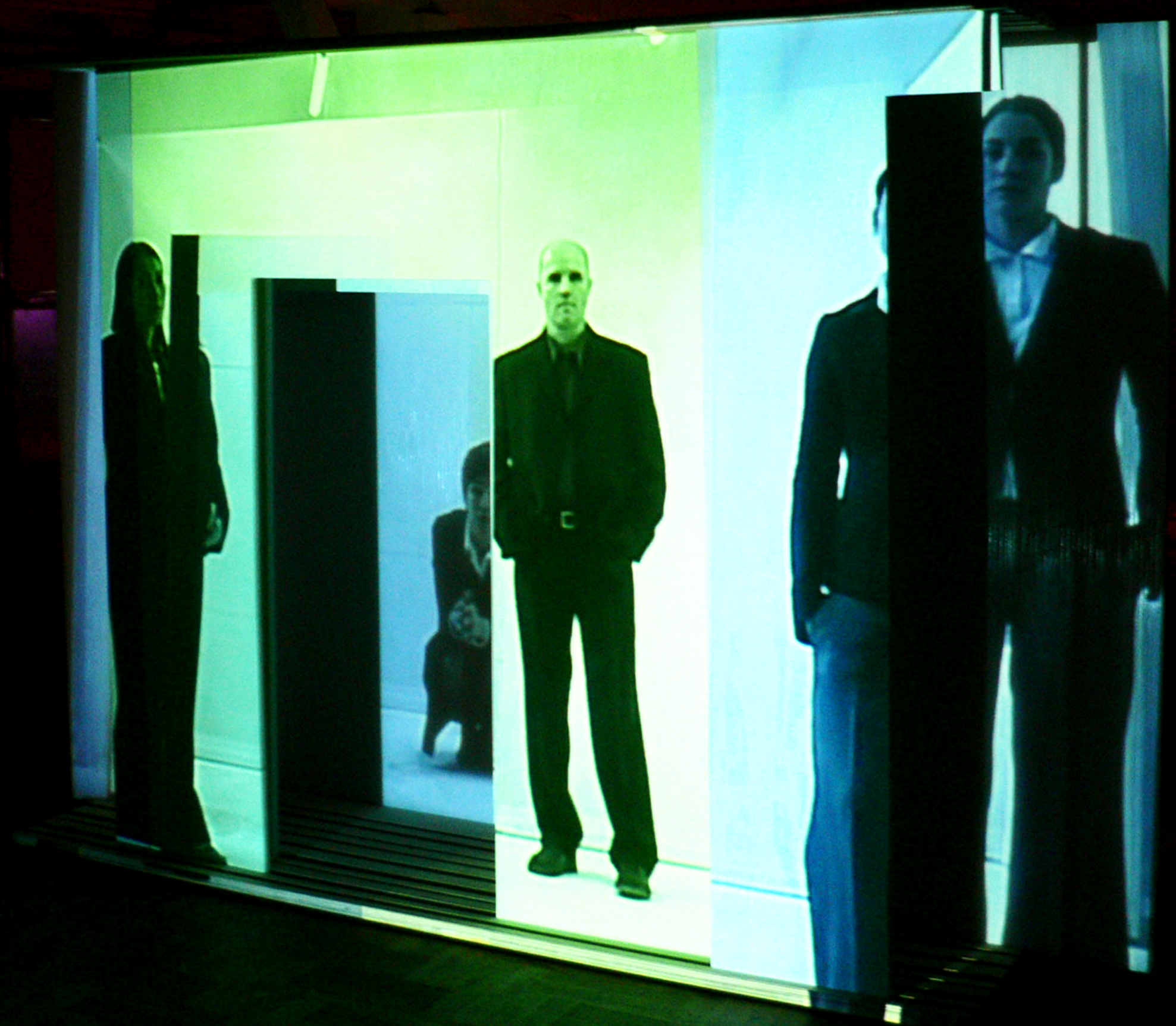


Suspendre l'activité. Vidéo-sculpture 5. 2008.
Captation: <https://vimeo.com/75052615>



Le film est projeté à l'intérieur d'une structure compartimentée évoquant une architecture. Inspiré par les attentats contre le World Trade Center, le film montre quatre personnes dans un bureau au sein d'un grand building. La structure du dispositif fait qu'il n'arrivent pas à être ensemble. Quelque chose se produit, on ne sait pas ce que c'est, mais l'espace en est transformé en permanence. Ils ne comprennent pas ce qui leur arrive, mais ils doivent faire face.

« Pleinement cinéaste, au sens où il recourt au vocabulaire classique du cinéma (scénario, acteurs, texte, musique...), au-delà du seul champ de l'art vidéo, Patrick Hébrard aborde également le volume, l'installation, la scénographie et même la performance dans certaines de ses propositions. L'image y joue avec les volumes, un certain héritage du tableau comme de la sculpture, la circulation des pleins et des vides... » Karim Ghaddab





Double tentative de fuite. Vidéo-sculpture 1. 2004.

La projection sur une série d'écrans superposés et troués fait que le spectateur croit voir une image en relief. Le performer donne l'impression d'être prisonnier de l'épaisseur de l'image elle-même. Il évolue dans un espace troué de toutes parts dont, paradoxalement, il ne peut s'échapper.

« La frontalité de l'écran est diffractée et complexifiée par la prise en compte du corps du spectateur qui devient lui-même acteur par ses déplacements ou/et ses interactions avec le déroulé du film. » Karim Ghaddab