



Fran

Web : <http://franetjim.free.fr/fran.html>

Email : francoiselejeune@yahoo.fr

SIRET : 508 242 740 00019

DEMARCHE ARTISTIQUE / STATEMENT

Mes vidéos combinent du machinima sur Second Life et des vues de Real life. Je m'intéresse particulièrement au mouvement et à des oppositions de temporalités entre RL et SL. En définitive, l'altération des images sur RL donnent l'impression que la vie dans SL est plus fluide et ... plus réelle.

I propose video composed by both machinima on Second Life and REAL Life views. I am particularly interested by movement and try to alter time by slowing down movement or repeating it. Finally, the perception of time on SL seems to be more real than the one on real life.

EXPOSITIONS / EXHIBITIONS

Fran enseigne les Arts plastiques à l'université de Lorraine. Elle est en collaboration de recherche avec le Centre Pompidou Metz et a organisé en 2013 le jeu en réalité alterné Alter Ego.

- ◆ Les 15, 16 et 17 mai 2014, projection de *Catch me* au Wellington Underground Film Fest (WUFF), en Nouvelle-Zélande.
- ◆ Le 21 mars 2014, Projection de *Catch me* à l'ESAV de Toulouse, Traverse Vidéo,
- ◆ Du 6 au 16 février 2014, *Escalators*, au 10th Berlin International Directors Lounge [DLX].
- ◆ Septembre 2013, Souvenirs from earth, Projection de *The Hunting* sur la chaine câblée.
- ◆ Le 9 juin 2013 : Performance « The Hunting », au Projet Mutation, Paris 11^{ème}.
- ◆ Le 5 avril 2013 : création et organisation d'Alter Ego, jeu artistique à réalité alternée, Metz.
- ◆ Du 7 février au 21 mars 2013 : Projection de la vidéo « Hometown » à *Sarajevo Winter 2013*, Sarajevo.
- ◆ Le 16 octobre 2012: Projection de *Crashing* à l'Institut Français, *Bideodromo*, Bilbao (Espagne)
- ◆ Du 20 au 22 juillet 2012: exposition aux *Rencontres des Arts* - Mers-sur-Indre (36)
- ◆ Du 4 au 6 mars, 2011 : exposition à *LA VILLETTE*, la cité des sciences et de l'industrie (Paris)
- ◆ Du 16 au 18 juillet 2010 : exposition aux *Rencontres des Arts* - Mers-sur-Indre (36)
- ◆ Du 27 septembre au 17 Octobre 2009 : exposition à *Art Cité 2009* (Fontenay-sous-Bois)
- ◆ Du 26 août au 26 septembre 2009 : exposition à l'Espace culture de Marseille
- ◆ Du 15 au 31 mai 2009 : exposition à la *Galerie Cheval de Sable* (Paris 3^{ème})
- ◆ Du 2 au 28 février 2009 : exposition à l'*Apparement café* (Paris 3^{ème})

Fran Teaches art at Metz'University (France) and works in Paris. She collaborates for research with Centre Pompidou Metz and she organized in 2013 Alter Ego , an alternated reality game (ARG).

- ◆ On 15th, 16th and 17th May 2014, Projection of *Catch me* at Wellington Underground Film Fest (WUFF), New Zelands.
- ◆ On 21st March 2014, Projection of *Catch me* à l'ESAV de Toulouse, Traverse Vidéo.
- ◆ From 6th to 16th February 2014, *Escalators*, at 10th Berlin International Directors Lounge [DLX].
- ◆ Septembre 2013, Projection of *The Hunting* on TV Souvenirs from earth,,.
- ◆ On 9th June 2013 : Performance « The Hunting », at Projet Mutation, Paris 11^{ème}.
- ◆ On 5th April 2013 : creation and organization of the ARG Alter Ego, Metz.
- ◆ From February 7th to March 21st 2013 : Videoprojection of « Hometown » at *Sarajevo Winter 2013*, Sarajevo.

- ◆ 16TH October 2012: projection of the video "Crashing" at Insitut Français, *Bideodromo*, Bilbao (Spain)
- ◆ From 20th to 22d July, 2012: exhibition at *Rencontres des Arts* - Mers-sur-Indre (36)
- ◆ From 04 to 06 March, 2011 : exhibition at *LA VILLETTE*, la cité des sciences et de l'industrie (Paris)
- ◆ from 16th to 18th July 2010 : exhibition at *Rencontres des Arts* - Mers-sur-Indre (36)
- ◆ from September 27th to October 17th 2009 : exhibition at *Art Cité 2009* (Fontenay-sous-Bois)
- ◆ from august 26th to September 26th 2009 : exhibition at Espace culture de Marseille
- ◆ from May 15th to 31st 2009 : exhibition at *Galerie Cheval de Sable* (Paris 3^{ème})
- ◆ from February 2nd to 28th 2009 : exhibition at *Apparement café* (Paris 3^{ème})
- ◆ from January 16th to 29th 2009 : exhibition at *Galerie Thuillier* (Paris 3^{ème})

PERFORMANCES AUDIOVISELLES

Archimédienne, février 2014

<https://vimeo.com/87407447>

Dans le roman de Philippe K. Dick, *What the dead men say* (1964), Archimédienne est le nom d'une société détenue par le défunt Louis Sarapis dont la pensée se propage dans l'espace. Ma performance Archimédienne, réalisée sur Isadora, évoque pour sa part la condition humaine au regard des armes de destruction massive et de nos projets de migration intergalactique. Dès les premiers pas de l'Homme sur la Lune, Hannah Arendt nous prévenait déjà contre le risque d'un impensé de la condition de l'homme moderne alors que celui-ci envisage de coloniser l'espace. Je propose dans cette performance l'une des conséquences possibles de cet impensé.

La technique employée pour cette performance consiste à naviguer entre found footage et vues d'une maquette dans l'espace tangible, retransmise par webcam sur l'écran. Les sons ont été puisés dans le registre du quotidien (cachet effervescent plongé dans l'eau, pas, toussotements, etc.) tandis que la création d'une boucle sonore impacte en temps réel la projection vidéo.

In Philip K. Dick's novel, *What the dead men say* (1964) Archimédienne is the name of a company owned by the late Louis Sarapis, whose thoughts are spreading in space. My performance, so called Archimédienne, performed on Isadora, evokes the condition of human being regards to weapons of mass destruction and our projects intergalactic migration. Right after the first steps of man on the Moon, Hannah Arendt warned us against the risk of an unthoughtful condition of modern human being, as we plan to colonize space. I propose in this performance one of the possible consequences of this unthoughtful status.

The technique used for this performance consists in navigating between views from real word and found footage, broadcast by webcam on the screen. The sounds were drawn in the Daily Record (effervescent drug in water, path walk, coughing , etc.). Creating a sound loop impacts real-time video projection.

Durée de la performance / Length : 20 mn



VIDEOS

“Catch me”, septembre 2012

<https://vimeo.com/53206763>

Catch me est une vidéo qui renverse le principe du jeu à réalité alternée qui repose sur une alternance pour le joueur entre activité dans le monde numérique et activité dans le monde tangible. Mon avatar, bien installé dans une bibliothèque virtuelle, joue avec moi et tente de m’attraper alors que je me rends à la médiathèque municipale. Il ne s’agit plus dès lors pour moi de m’identifier à mon avatar mais, pour mon avatar, d’assumer son libre arbitre et esprit d’initiative.

Catch me is an alternated reality game between me and my avatar. Then, I am no more trying to identify myself to my avatar, it's my avatar which have initiative and free will. Instead of manipulating it, I consider that my avatar ca be considered as part of me and that sometimes I am the one who is manipulated.

Durée / Length : 05 :41



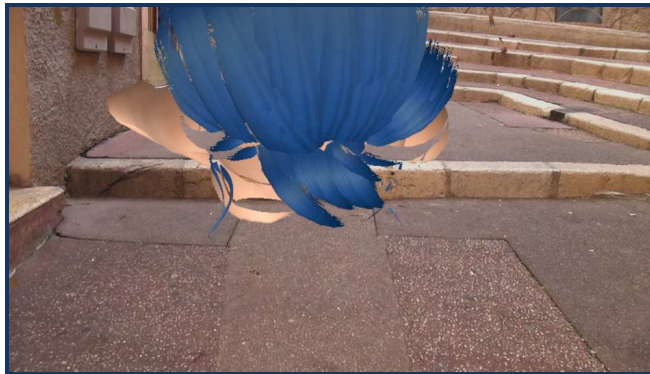
“Nissa Doppia”, août 2012

<https://vimeo.com/48196114>

Nissa doppia signifie "Nice double" en italien. Le choix du titre s'explique pour 2 raisons. Tout d'abord parce que le mouvement des personnages déambulants dans la rue est dédoublé, technique adoptée par l'artiste pour traduire une temporalité toute méridionale, un mouvement lent et entravé, un temps amorti . Ensuite parce que le double de l'artiste apparaît dans la vidéo si bien que la promenade niçoise est autant virtuelle que réelle.

The vision of Nice (a city in south of France) is doubled ("doppia" in italian), first because people's movement is altered, second because appears in the video my own double, my avatar. It's a funny presentation of the city in south of France based on indolent walking, exhausting hot sunny days. Colors might be the first actor in this movie, on the citywalls, on the ground, in the market, which match with sunny environment in second life.

Durée / Length : 08: 38



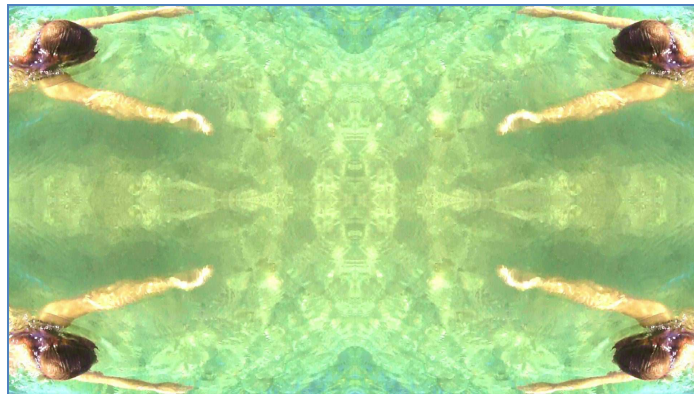
Hometown , août 2012

<https://vimeo.com/48237139>

Hometown traduit avec des moyens plastiques tels que le dédoublement de l'image, le découpage, l'incrustation, la sensualité de l'été. Le geste qui secoue la serviette de bain au bord de mer est interminable, il se répète comme un toc à l'image de la répétition quotidienne de l'activité : plager. Mon corps devient un paysage et apparait sous l'eau sous forme de rochers. Je prends également soin de mon avatar comme s'il s'agissait d'une poupée. Je la promène au bord de mer, je l'assois sur une chaise longue ou dans l'eau, le point de vue est objectif ou subjectif, frontal ou latéral. Fran poursuit sur SL les activités conduites dans RL si bien que la fraîcheur éprouvée par l'immersion sous un soleil de plomb semble être ressentie par l'avatar par synesthésie.

I create machinima on Second Life mixed with Real Life's films. *Hometown* is a film about my homesickness. Back to South of France during summer time, my body becomes a landscape, all my senses are aware. I try to translate visually how my avatar becomes my vehicle to the numerical world. I feel what "she" feels, and we live parallel lives. I also take care of my avatar, make "her" take a bath and make meditation. It's as if I could feel what my avatar feels when it's in a bath. Thanks to the decoupage I try to recreate slow motion meridional time (in south of France) and sensuality of summer time. I explore cut-in and insertions to make us confuse about which one of both lives is real or which one is virtual.

Durée / Length : 08 : 26



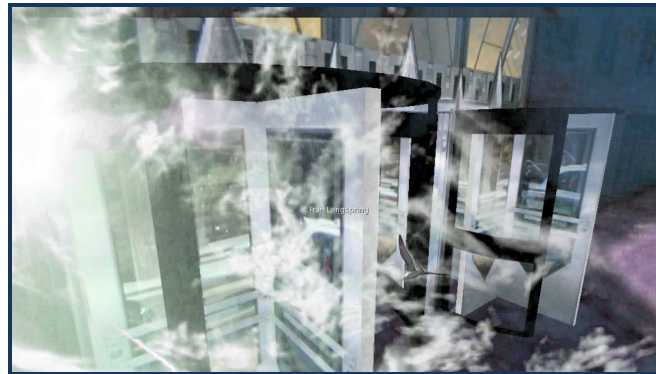
“Escalators”, août 2012

<https://vimeo.com/47454123>

Escalators rend hommage à Escher. Les escaliers effectuent des rotations latérales, s'imbriquent, s'emboîtent. Le personnage, tout comme mon avatar, semble se perdre dans les dédales de la société de consommation. Nous ne sortirons pas vraiment du sous-sol et l'ascension finale vers le vieux port se fait par incrustation de SL et RL.

As a tribute to Escher, I imagined labyrinthics escalators from which neither the main character nor my avatar can extirp from. They are trapped in a mall, in a commercial life. They finally can find the way out as a final artistical climax mixing real and second life' views.

Durée / Length : 07:20



“CRASHING”, mai 2012

<https://vimeo.com/41572936>

Crashing est une étude du mouvement et de la chute des individus sur le thème du skate et du vélo cross. SL représente le monde dans lequel tout est possible par contraste avec la vraie vie où je ne suis que spectateur. L'élément utilisé sur ce thème est l'eau.

Crashing is an interpretation of skating and biking movements. Views on Second Life of my avatar translate my inability to skate in real life. Then, Second Life becomes a place for creativity. The end of the video is focused on skaters falling down and crashing. I melt the four classical elements in my videos: in *Collapse*, a storm brings both air and earth to the final collapse, in *Crashing* water is the classical element crossing the hole video.

Durée / Length : 3mn35s





“COLLAPSE”, mars 2012

<https://vimeo.com/39062801>

Collapse présente ma relation faite d'amour et de haine avec ma ville natale (Marseille) et tourne autour du thème de la destruction mais aussi de la vitesse. La temporalité y est freinée, ralentie. Second Life représente une vie fantasmée, idéale, sans altération. L'élément utilisé pour la destruction est l'air mais aussi la terre.

Collapse is both made of views of my cityborn town, Marseille, in South of France, and Machinima in Second Life. I propose a duality between Real life and SL. However, the perception of time in Real Life is altered in slow motion and vision is doubled. Also, there is no people wandering in the real views of the city when, on the contrary, we can see people (avatars) acting in SL. Finally, I propose a destruction of the city symbolised by a devastating storm. The final "Collapse" is like a revenge against a city I both love and hate.

Durée / Length : 3mn57s

