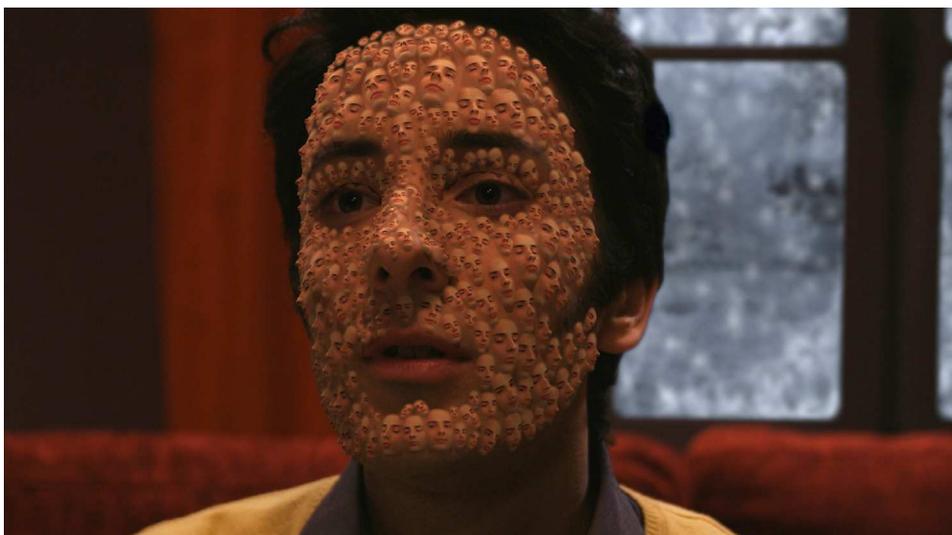


➔ Il est primordial pour un artiste de disposer d'un texte critique de qualité sur son travail. C'est le souhait d'encourager ce format d'écriture qui est à l'origine des bourses Ekphrasis, lancées par l'ADAGP en association avec l'AICA France et le *Quotidien de l'Art* : elles ont pour objet de mettre en relation 10 artistes avec autant de critiques. Les textes des 10 lauréats de cette deuxième édition (dotés chacun de 2000 euros, couvrant la rédaction du texte et sa traduction) sont publiés au long de l'année dans le *Quotidien de l'Art*, au rythme d'un par mois. Dans cette sixième livraison, Juliette Soulez se penche sur le travail de Sebastien Loghman-Adham.



**Sebastien Loghman**

© Photo Olivier Larivière.

En haut :

**Sebastien Loghman**

*Cantor Dust Man*

2009, film vidéo, production  
Le Fresnoy – studio National  
des arts contemporains.

© Sebastien Loghman/Adagp,  
Paris 2022.

# Sebastien Loghman-Adham, homme orchestre

**Musicien, plasticien, vidéaste, cinéaste, dessinateur, Sebastien Loghman construit patiemment, depuis son Diplôme national supérieur d'art plastique en 2006, l'élaboration d'une œuvre aux multiples échos et jeux de mots. Des créations qui tirent le meilleur des technologies d'aujourd'hui, s'originant dans une pratique du dessin à la main.**

Actuellement, Sebastien Loghman, artiste plasticien et cinéaste, né en 1980, diplômé du Fresnoy et de l'école des Beaux-Arts de Paris, termine son scénario *E-Meet*, un film de science-fiction avec la résidence SOFILM. Ce film met en scène un robot sexuel entre deux amants qui se déchirent. Tournant important dans sa carrière, il alterne des projets qui nécessitent d'importants budgets de production avec des installations d'art contemporain bricolées, souvent avec des outils numériques dont il a seul la recette. Son sujet ? La psychologie humaine et la société néolibérale avec un tropisme pour les États-Unis. En effet, il a étudié au San Francisco Art Institute et effectué de nombreux séjours californiens dans la famille de son père de la diaspora iranienne. Les nouvelles technologies sont des opportunités de créer un monde d'images rémanentes immergeant le spectateur dans les univers parallèles de la mémoire intime ou personnelle et d'imaginaires colorés mais inquiétants au sens



**Sebastien Loghman***Le Sommeil / Adam's CAM*

2005, installations vidéo interactives et site internet.

© Sebastien Loghman/Adagp, Paris 2022.

**Sebastien Loghman***Uncut*

2019, film vidéo.

© Sebastien Loghman/Adagp, Paris 2022.

freudien. Les cycles, selon ses mots, de son travail sont à la fois une manière de classer ses œuvres et d'ajouter chaque fois une fenêtre nouvelle à des thèmes qu'il ne cesse d'explorer. Comme avec un kaléidoscope, il construit une œuvre multi-canal, labyrinthique et polymorphe qui a déjà été de multiple fois primée, exposée ou diffusée dans le monde et où il se met en scène et s'expose, ou compose des rôles pour des acteurs dans des fictions cinématographiques.

Le cycle « Homemade Mémoires » rassemble plusieurs installations autour du passage de la propre enfance de l'artiste à l'âge adulte. Particulièrement intrigant et mélancolique, la vidéo *Maisonvidéo (1990-2020) - fiction aux masques* est la mise en scène d'un caméscope HI8 diffusant sur son écran de retour un court-métrage réalisé à 10 ans où il joue avec un ami d'enfance, le caméscope installé dans les lieux exacts de son tournage, 30 ans après. Rappelant la démarche de Christian Boltanski, ces archives personnelles plongent le spectateur dans le processus de la mémoire, de projections d'images et de sons dans des endroits propices à la réminiscence. Le cerveau personnel de l'artiste, c'est cette caméra immergée dans un décor désormais dépeuplé.

Cependant, ne perdant jamais de vue la puissance évocatrice de l'image, en 2017, Sebastien Loghman a fait une série photographique « *The TaVReller (le tour du monde en 7 jours)* » devenus des posts Instagram d'une semaine où il se met en scène avec un casque de réalité virtuelle. Ainsi est convoqué le processus inverse, le spectateur projetant sa propre imagination de voyages vécus ou non sur l'image.

L'artiste est un collectionneur d'images, particulièrement de son passé, et il s'en sert pour d'autres installations dans lesquelles il apparaît comme *maisonvidéo (1988-2008) - autoportrait en Narcisse* où la vidéo passe d'un reflet dans l'eau enfant à un reflet adulte. Cette installation a été montrée entre autres à Jeune Création 08, à l'European video gathering of Lassie, à Vienne et à l'Espace SD, à Beyrouth.

Si la série en développement du cycle « Iterative Memories of Cantor Dust Man » - littéralement « l'homme de la poussière de Cantor » - composée de deux films, n'est pas tout à fait un autoportrait, Sebastien Loghman y fait jouer son double. Ce sont des auto-fictions. Dans le premier film de 2009, *Cantor Dust Man*, prix Canal Plus au Festival européen du Film court de Brest, produit par Le Fresnoy, Sebastien Loghman se filme dans un salon en train de manger une soupe au chou romanesco et apparaissent en fractal sur son visage des autoportraits miniatures. Homme-orchestre et pluridisciplinaire, l'artiste a aussi composé, interprété au piano et chanté aussi les chœurs en

**Sebastien Loghman***maisonvidéo (1988-2008) - autoportrait en Narcisse*

2004-2008, installations vidéo, dimensions variables

© Sebastien Loghman / Adagp, Paris 2022.



**Sebastien Loghman****Puzzle**

2010, film vidéo en relief.

© Sebastien Loghman/Adagp, Paris 2022.

**Sebastien Loghman****Boys Noize - What You Want**

2013, film vidéo.

© Sebastien Loghman &amp; Patrick Jean/Adagp, Paris 2022.

**Juliette Soulez**

**Journaliste et critique d'art, Juliette Soulez a une double formation de plasticienne à l'école des Beaux-arts de Paris et en philosophie à l'Université Panthéon Sorbonne et Saint-Denis. Elle a participé à plusieurs catalogues d'art contemporain et a travaillé pour le Quotidien de l'Art. Elle termine actuellement un Master 2 de psychanalyse et traduit deux ouvrages de la philosophe américaine Suzanne Langer pour les éditions Hermann.**

harmoniques. Les paroles de cette vidéo réalisées avec des effets spéciaux tournent autour du souvenir de ce mets vert fluo qui inspire la séquence. Inspiré par cette théorie scientifique du fractal, Sebastien Loghman joue avec humour sur le décor de ce studio où la neige - référence à la figure mathématique du flocon fractal de Van Koch tout comme le chou romanesco - à travers la fenêtre clôt le film musical. Parti d'un autoportrait réalisé à l'encre en 2003, l'artiste réalise ici un court-métrage acidulé et surréaliste soft à la manière d'un Topor.

Manière avec laquelle il renoue avec *Puzzle 3D*, un film de 2010, projet sélectionné à la production en relief pour les 25 ans de La Géode, qui met en scène Romanesco âgé interprété par André S. Labarthe. Un fossile d'un coquillage manque dans sa boîte à souvenirs. Romanesco plonge dans sa baignoire et sa silhouette se découpe sur un souvenir : celui d'un agréable pique-nique avec deux jeunes femmes. L'une d'elle lui tend finalement l'objet perdu qu'il extrait et replace dans sa vraie collection. Heureux dénouement à ce scénario de court-métrage sur le thème de la vieillesse et de la mémoire où émerge déjà un sentiment d'inquiétante étrangeté, sans jamais mettre de côté le sourire et la poésie.

Dans le cycle « Psyché plastique », cette inquiétante étrangeté avait fait son apparition déjà dans *Je ne connais pas d'Alice*, film de science-fiction de 15 minutes de 2008 qui s'implante dans un mystérieux hôtel nommé Protopia. Alice, une nouvelle femme de chambre va découvrir l'envers du « système » avec lequel elle est en prise. Dans les chambres se trame une réalité parallèle, un homme politique programmé pour gagner, un sorte de golem des temps modernes, d'étranges réunions d'hommes d'affaire qui ont l'air de décider seuls de l'avenir du monde et surtout, dans un long couloir qui n'est pas sans rappeler celui de *Shining* une boule en peau humaine, un sorte de ventre rond dont on se demande ce qu'il contient, la « Pâte Humaine », comme l'appelle l'artiste, avec un unique orifice, anus ou bouche. Alice fait pénétrer son doigt dans cette sorte d'origine du monde inquiétante et effrayée, finit par s'évader de l'hôtel et disparaître des caméras de surveillance du directeur de l'hôtel, un jeune adolescent qui semble jouer de manière cruciale à un jeu vidéo.

Dans le film *Uncut* de 2019, l'on assiste à une scène de ménage en langue des signes sous-titrée entre un tronc d'homme et sa tête. Drôle et attachant, ce spin-off (histoire centrée sur un personnage secondaire d'une œuvre fictionnelle) s'intéresse aux ressorts psychologiques de l'introspection d'un homme fâché avec lui-même. Cette brouille se passe dans l'hôtel d'*Alice...* et est traitée comme une allégorie de l'extimité.

Retour en 2005 lorsque Sebastien Loghman réalise une vidéo interactive d'une femme nue, couchée, filmée de la tête au bassin et intitulée *Le Sommeil* et *Adam's CAM*. Déjà montrée à Montréal, Bruxelles, Grenoble et au Centre Pompidou à Paris dès sa confection en 2005 dans l'exposition « Intime\*10 » Flash Festival, cette vidéo interactive tournée dans la pénombre de la nuit permettait au spectateur d'animer imperceptiblement ce corps endormi. D'abord entendu comme la douce intimité avec une inconnue, un certain malaise peut aussi surgir dans le dispositif voyeuriste de cette installation. C'est que l'invisible, l'insu comme dirait Jacques Lacan, est au cœur du travail de Sebastien Loghman. Avec *Sans titre (ce que vous ne voyez pas existe aussi)* en 2006, produit avec le soutien de la Caisse des dépôts et des consignations et l'aide du MAC VAL, il présentait par exemple des techniciens armés de grue et camion, y déposant une œuvre invisible ou inexistante au public. Or dans *Boys Noize - What You Want* (2013), ce sont les croyances dans le surnaturel qui priment et donnent lieu à un film ironique avec des réunions de fidèles dans une paroisse animée par un gourou aux super-pouvoirs inspirés des comics américains.

L'insistance et la répétition des motifs de l'inquiétante étrangeté et la dérision, puisent dans des mondes invisibles comme la mémoire ou le fantastique (qu'il connaît bien pour avoir notamment longtemps travaillé autour de Lovecraft et la réalité virtuelle). Et comme les *Portraits 2020* de travailleurs de la culture qu'il a réalisés au crayon pendant le confinement jouant sur le masque et l'invisibilité du visage, le dessin a une place souvent initiale dans son travail.