

Nino Clément Léon SPANU
NUMERO ACTE : 0013

--Le trente et un décembre mil neuf cent-----
quatre-vingt dix sept, à 17 heures 40, est né, à--
Reims (Marne), rue de Courlancy 38 : Nino Clément-
Léon, du sexe masculin de : Antonio André SPANU,--
né à Le Quesnoy (Nord), le premier juin 1964,-----
ingénieur, et de : Myriam Aline DOISON, née à-----
Bousies (Nord), le 18 janvier 1965, sans-----
profession, son épouse, domiciliés à Reims (Marne),
rue Jules Verne 12-----
-----Dressé le 2 janvier 1998, à 14 heures, sur la
déclaration de Annick GUIOT, 58 ans, infirmière---
surveillante, domiciliée à Reims (Marne), rue-----
Houzeau Muiron 24, qui, lecture faite et invitée à
lire l'acte, a signé avec Nous: Geneviève CAGNAC,-
ép. ROBIN, rédacteur territorial, Officier de-----
l'Etat Civil par délégation.

Vit et travaille à Clermont-Ferrand,
au sein de *Les ateliers*

Co-coordination *Artistes en résidence*

+33 7 78 05 75 50
nino.spanu@laposte.net

Nino Spanu met en œuvre différents protocoles de recherche et d'investigation autour des questions d'impermanence, de trace et d'identité. La pratique de la reconstitution y joue un rôle central, en ce qu'elle permet de figurer les rouages réglementaires et bureaucratiques qui informent nos existences en tant que sujets administrés, tout en posant la question de l'écriture de la réalité comme fiction.

La technologie, en tant qu'outil d'appréhension et de transcription du vivant, y est également mise en scène. Elle vient pointer l'absurdité de l'obsolescence informationnelle et l'échec perpétuel de la tentation humaine d'organiser le réel par catalogage ou par taxinomie.

De mise en scène en mise en abîme, Nino Spanu produit un intertexte sur les dispositifs dans lesquels nous vivons.

Thomas Conchou,
extrait du catalogue d'exposition *The Mist*, 2021



Motherboard, 2019 (en cours)

vue d'accrochage à l'ESACM, 2021

Formation

2021	DNSEP	Ecole Supérieure d'Art de Clermont Métropole
2020	Semestre	UQAM, section Arts Visuels et Médiatiques
2019	DNA	Ecole Supérieure d'Art de Clermont Métropole

Expositions personnelles

2023 (à venir)	Off the Rail, Clermont-Ferrand
2023 (à venir)	home alonE, Clermont-Ferrand

Expositions collectives / Screenings

2023	<i>Futurs Incertains</i> , Selvatica Festival, Goethe Institut, Paris
2022	<i>TEMPO#1 Soit dit en passant</i> , La Diode, Clermont-Ferrand
2022	<i>Take, Took, Taken</i> , Triangle (Governors Island program), New York City
2022	<i>Rôle vampire</i> , Somme toute, Clermont-Ferrand
2022	<i>Rôle vampire</i> , Glassbox, Paris
2022	<i>Rôle vampire</i> , La Jetée, Clermont-Ferrand
2022	<i>Aimant, aimant</i> , La Canopée, Fondation Michelin, Clermont-Ferrand
2021	<i>The Mist</i> , Les Ateliers, Clermont-Ferrand
2020	<i>VEILLE</i> , In Extenso, Clermont-Ferrand
2020	<i>Place des Arts</i> , Montréal
2019	<i>37°</i> , Fotomat, Clermont-Ferrand

Résidences

2022	<i>Triangle</i> , New York City
2021	<i>La Métive</i> , Moutier d'Ahun
2021	<i>PAF - Performing Arts Forum</i> , Saint-Erme-Outre-et-Ramecourt
2021	<i>Le Cube</i> , Hérisson
2020	<i>La Comédie Scène Nationale</i> , Clermont-Ferrand

Collections

2022	<i>Art au Parvis</i> , Clermont Auvergne Métropole
------	--

Workshops

2023 (en cours)	ESACM et Collège du Pavin, Clermont-Ferrand et Besse
2023	<i>Jeune Vidéo</i> , VIDEOFORMES, Clermont-Ferrand

Expériences professionnelles

2023-	Co-coordination <i>Artistes en résidence</i>
2022-23	Service civique à <i>Artistes en résidence</i>
2020-21	Monitorat conférences, captation, montage <i>Ecole Supérieure d'Art de Clermont Métropole</i>
2018/2020	Assistant vidéo, scénographie Compagnie <i>Lignes de Fuite-Ensemble</i>
2018	Montage d'exposition (Jean-Marie Perdrix, Linda Sanchez, Dane Mitchell) <i>IAC — Institut d'art contemporain — Villeurbanne/Rhône-Alpes</i>

TRAVAUX EN REALISATION

Nino Spanu (titre provisoire)

film couleur 35min et installation (trois ordinateurs, éclairages de tournage, écran TV, enceintes)



Plusieurs strates de film. Trois écrans d'ordinateur diffusent un enregistrement d'écran réalisé sur chacun d'eux auparavant. Sur la TV est montré le film, qui est une caméra dans ma main, mon regard, qui filme et alterne entre ces différents écrans et leur contenu. Le film est un plan séquence de cette installation, qui se construit selon les plans observés sur chacun de ces ordinateurs, en train de diffuser l'enregistrement de mes manipulations précédentes.

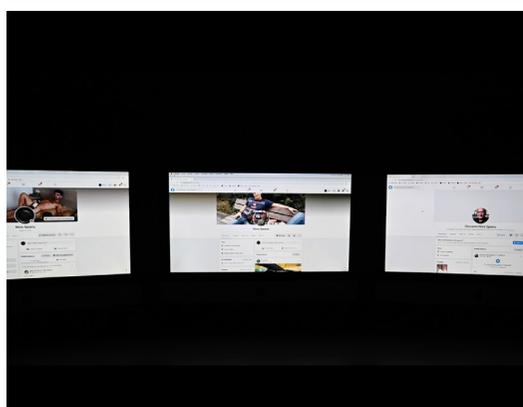
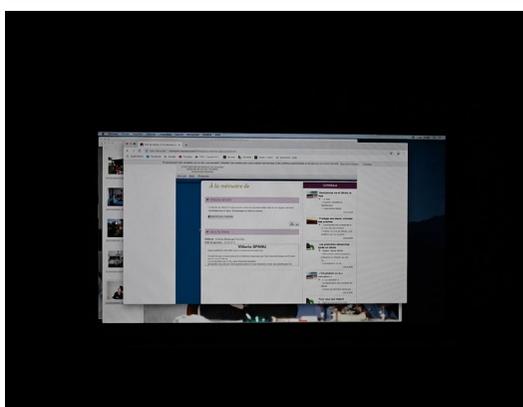
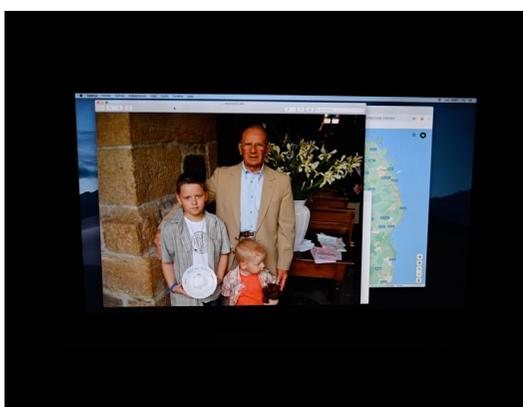
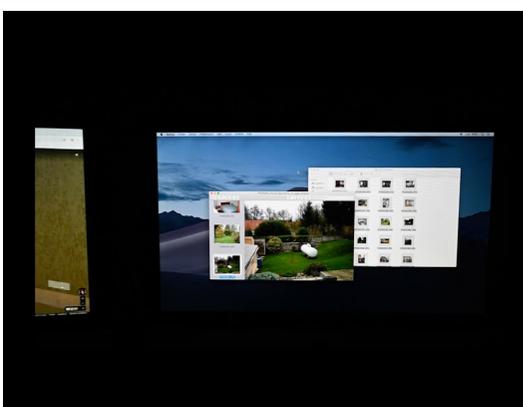
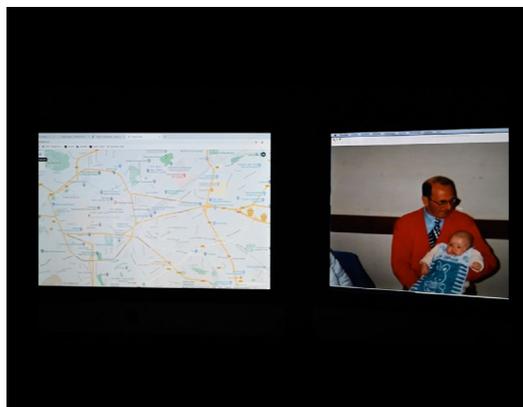
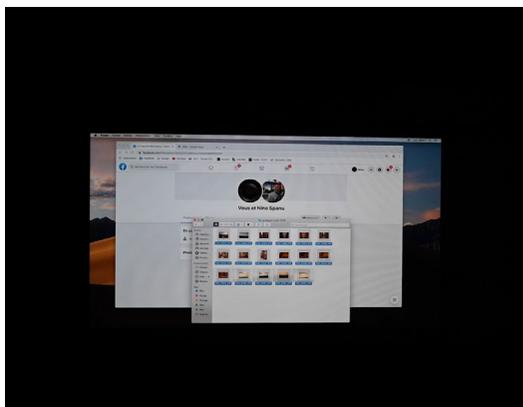
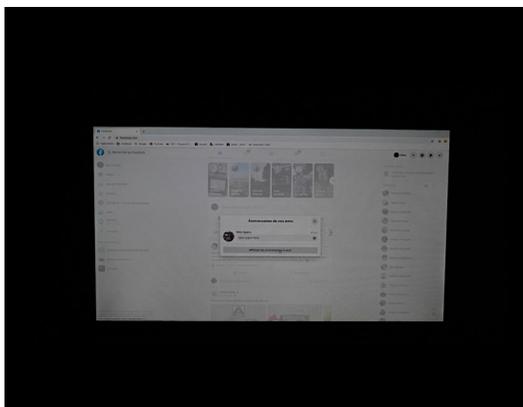
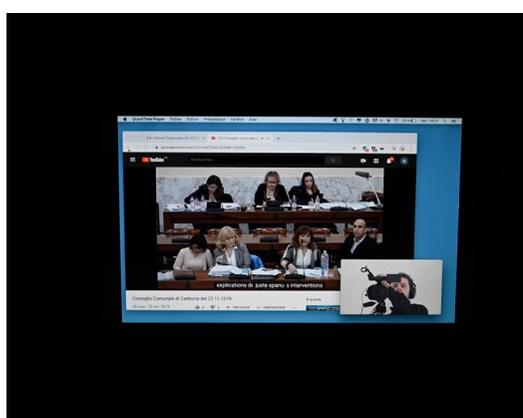
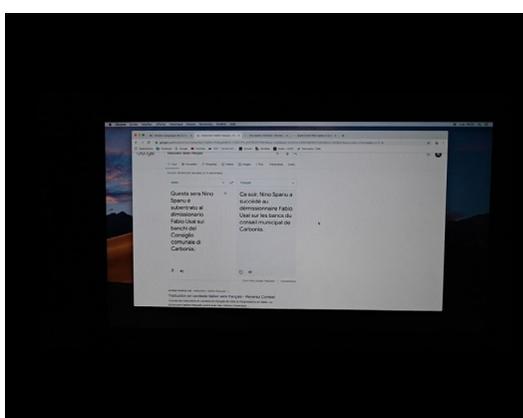
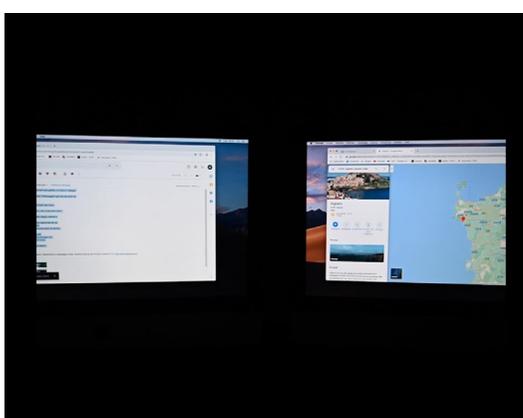
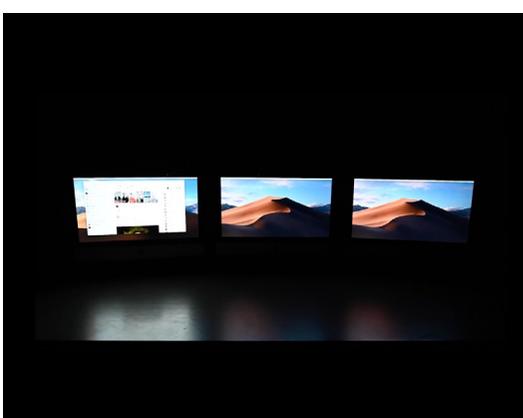
Le contenu de ces enregistrements d'écran se base sur ma relation avec deux homonymes, qui avec moi-même, forme un trio de personnes se nommant Nino Spanu. Ma relation est différente avec chacun d'eux puisque pour l'un, c'est lui-même qui m'a ajouté sur Facebook il y a plusieurs années pour la simple raison que l'on porte le même nom et se comporte avec moi depuis comme un «ami» de ce réseau social, en m'écrivant par exemple pour mon anniversaire ou en commentant mes photos.

L'autre Nino Spanu est une rencontre plus éloignée. Il y a quatre ans, j'ai commencé à recevoir sur ma boîte de réception Gmail des fichiers textes en italien dont je ne comprenais pas l'origine. Ces mails se comptent en dizaines. Il s'agit en fait de compte rendus de réunions liées à son statut car cette personne est élu municipal dans une ville italienne nommée Carbonia.

Ces deux Nino Spanu vivent en Sardaigne, région italienne dont mon grand-père était également originaire et dont je tire donc mon patronyme, seul héritage italien que je porte en moi, ne sachant ni parler italien ni ayant une grande connaissance de la culture et du territoire.

Ces trois écrans qui forment l'installation partent de ce trio d'homonymes mis en relation par le biais d'internet, de manière volontaire ou non. Ils tracent une représentation de chacun d'entre nous sur internet, entre ce que l'on partage nous-même et ce qui est diffusé à notre propos. Le regard de la caméra vient ici saisir ces moments à la fois d'intimité et d'extimité que l'on nourrit chacun de notre côté tout en restant un regard très concerné et subjectif car il s'agit de mon propre regard. Les trajets de la caméra entre les écrans donnent à voir des rencontres hypothétiques, des liaisons, des coïncidences entre nos trois personnes, ou plutôt nos simulacres.

Dans l'installation l'objet film, soit l'écran TV, laisse apparaître derrière lui les écrans d'ordinateurs donc les sujets du film mais empêche l'accès au public au reste de l'installation. Cela est pensé comme une réflexion sur la distance. Distance entre ces personnes et moi, entre moi-même et mon rapport à mes origines, ainsi qu'entre les sujets d'un film et le film en lui-même.



12 vidéogrammes issus du film montré sur la TV

SELECTION DE TRAVAUX



31DEC97, 2022

Téléviseur cathodique, support mural
Vidéo couleur, 35min, en boucle

Sur le téléviseur cathodique est diffusé en boucle un enregistrement du journal télévisé de 20h du 31 décembre 1997, sur la chaîne France 2.

Plusieurs modifications ont été faites sur la vidéo source, notamment des ajouts de contenu audio extrait d'une prise de vue amateur dans une chambre de la maternité de Reims Courlancy, concomitante à la diffusion télévisée du journal.





New York City memories, 2022

Installation vidéo
Pendant l'exposition *Take, Took, Taken* à Governors Island, New York City

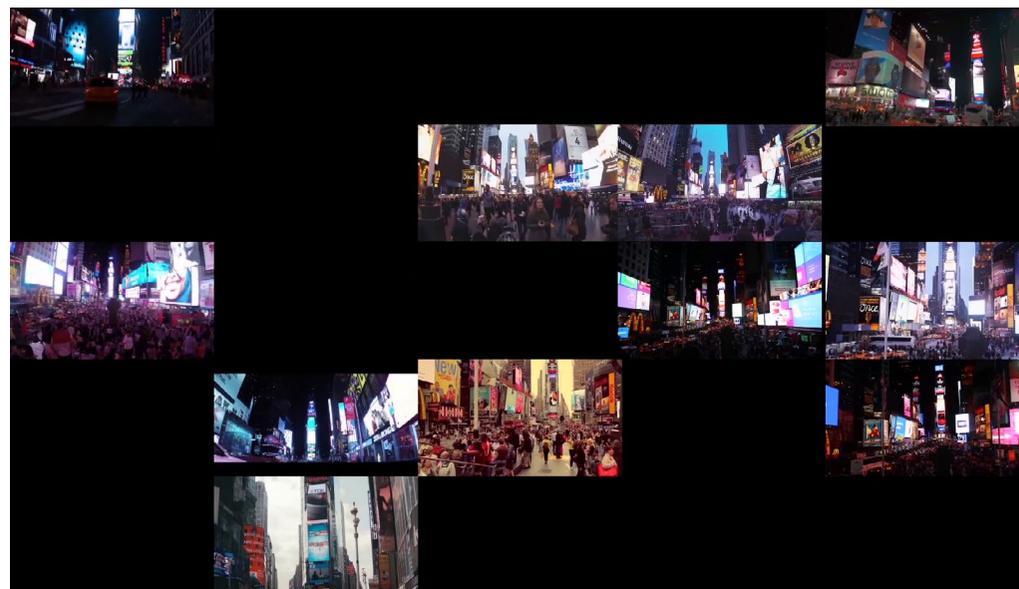
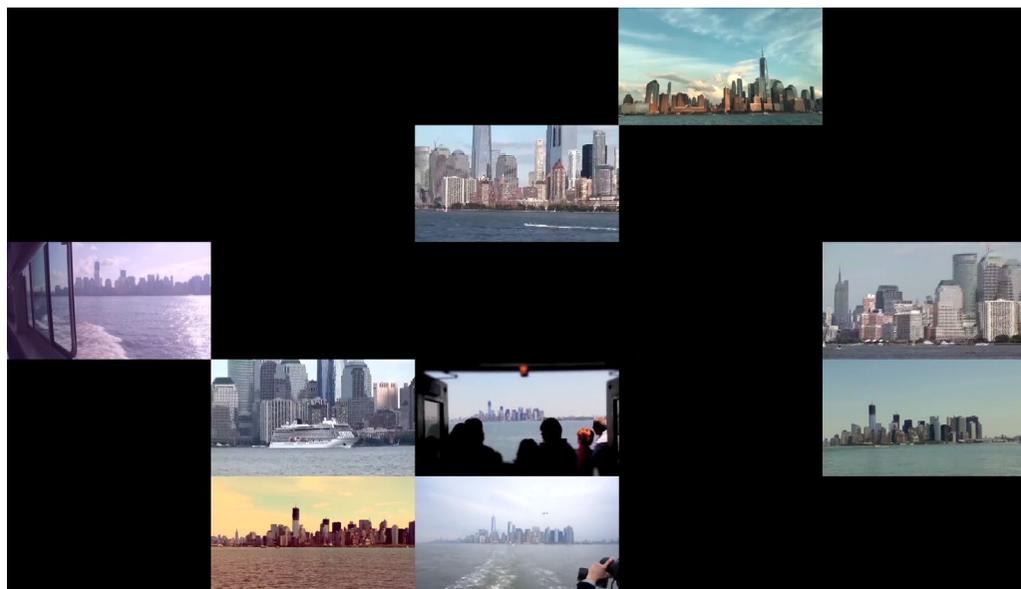
Ce travail, réalisé durant une résidence de création au sein de *Triangle* à New York, est centré sur une pratique de récupération et de montage d'images trouvées sur des plateformes internet telles que YouTube, Vimeo et Dailymotion.

Ces vidéos ont toutes été postées par des personnes ayant fait un séjour à New York, souvent entre ami.es ou en famille, qui ont filmé ce moment et ont décidé de publier une vidéo de leur voyage sur une de ces plateformes. Parmi ces vidéos qui sont de l'ordre du souvenir personnel, le montage s'intéresse ici aux différentes manières de filmer la ville, comment l'espace public est vu par ces personnes qui endossent le rôle de touriste.

La ville de New York étant énormément traversée et filmée, il s'agissait de trouver des influences, des intérêts communs parmi tous ces souvenirs individuels. On ne voit donc plus aucun visage des auteur.ices de ces vidéos mais le son de chacune d'entre elles est conservé dans le montage, ce qui participe à un effet de masse grandissant, amplifié par un ralentissement progressif au fur et à mesure des séquences.

Visionner

Captures d'écran de la vidéo



La vidéo était présentée lors de l'exposition *Take, Took, Taken* dans une installation qui reproduisait une parcelle d'un faux salon, dans l'idée de rejouer cet espace poreux entre intime, personnel et commun.

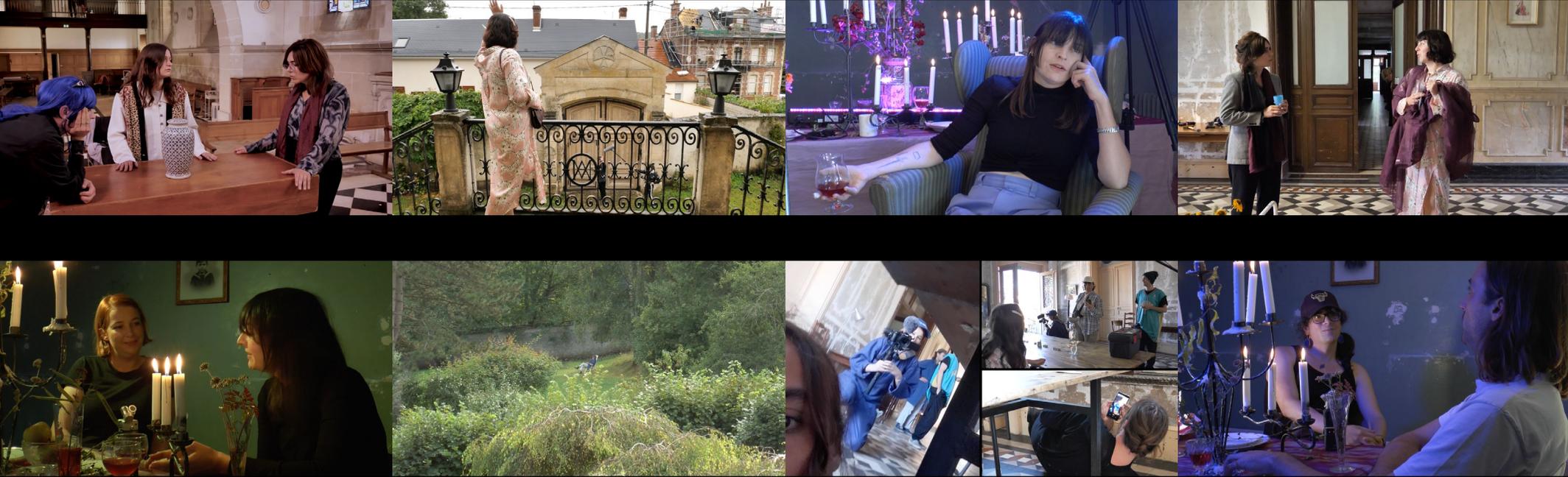
L'installation joue des codes de la décoration commerciale, en associant tapis, fausse plante, faux livres, éclairages et des cadres photos contenant des images tirées de Google Street View, sur lesquelles on peut voir des touristes au moment de leur capture d'une vue de la ville de New York.

Il y a aussi la présence d'un smartphone sur un bras articulé, qui fait défiler le titre de toutes les vidéos utilisées telles que nommées sur les plateformes. Ainsi, tel un générique de film, on peut voir encore une fois la similitude presque uniforme de tous ces témoignages de souvenirs.



Rôle vampire, 2022

film couleur, 45 minutes



Un jeu de rôles grandeur nature pensé et écrit par toustes, dans sa narration comme dans ses règles, et joué par toustes dans une situation de tournage où tout le monde participe à la technique filmique.

Ecriture, jeu, et captation : Clémence Agnez, Crys Aslanian, Marion Balac, Vincent Caroff, Léticia Chanliou, Arnaud Dezoteux, Philippe Eydieu, Juliette Jaffeux, Carin Klonowski, Danaé Seigneur et Nino Spanu

Montage : Clémence Agnez, Arnaud Dezoteux, Philippe Eydieu, Nino Spanu



ÉCOLE
SUPÉRIEURE
D'ART
DE CLERMONT
MÉTROPOLITAINE

GLASSBOX

ROLE



VAMPIRE

DANS LE MANOIR
DE SAINT-ERME-OUTRE-ET-RAMECOURT,
UNE COMMUNAUTÉ DE VAMPIRES EN CRISE
CHERCHE À RECRUTER DE NOUVEAUX MEMBRES...

Le film *Rôle vampire* est le second volet du programme Causes Mineures, conçu par Clémence Agnez et Arnaud Dezoteux. Ce projet de recherche et création se concentre sur la pratique du jeu de rôle dit grandeur nature (ou GN). Cousin du jeu de rôle sur table, le GN se joue en incarnant physiquement un personnage qui interagit avec d'autres au sein d'un univers fictif et suivant un système de règles préétablies.

Fruit d'un workshop au long cours à l'ÉSACM avec un petit groupe de participantes, mêlant étudiantes en master et chercheur·euses de la Coopérative de recherche, *Rôle vampire* est à la fois un jeu qui se joue dans sa propre « mise en film » mais c'est aussi un film qui ne cesse de s'interroger, par le biais d'une narration émergeant au hasard de l'action spontanée et de ses accidents, sur ce que pourrait être une forme hybride entre cinéma et jeu de rôle.

Une production
ÉSACM et Glassbox

CLÉMENCE AGNEZ
CRYS ASLANIAN
MARION BALAC
VINCENT CAROFF

avec

LETICIA CHANLIAU
ARNAUD DEZOTEUX
PHILIPPE EYDIEU

JULIETTE JAFFEUX
CARIN KLONOWSKI
DANAÉ SEIGNEUR
NINO SPANU

Mercredi 8 juin 2022

Projection à 19h
suivie d'une discussion
avec l'équipe du film

à la Jetée
6 Pl. Michel de l'Hospital,
63000 Clermont-Ferrand

Samedi 11 juin 2022

Projection à 19h
suivie d'une discussion
avec l'équipe du film

Glassbox
4 Rue Moret,
75011 Paris



Aimants, aimants, 2022

Téléviseur cathodique, moteur, barre, fil, aimants
Vidéo couleur, 1h40, en boucle



Le téléviseur au sol diffuse une boucle d'images issues de cassettes VHS qui appartient à ma famille. Elles sont des images témoins car créées pour fabriquer et sauvegarder des souvenirs, et montrent aussi l'arrivée de la caméra au sein du foyer familial et sa présence entre les relations humaines.

Il s'agit de tirer un portrait sociologique des films amateurs produits dans un contexte familial. En partant d'un patrimoine privé, proposer un registre d'images dont les moments et les manières de filmer deviennent finalement génériques à une époque et une classe sociale.

Dans l'installation, les aimants suspendus tournent également en boucle et en passant devant l'écran, viennent déformer ces images de souvenirs.

Avec le soutien de VIDEOFORMES.

Documentation vidéo

Vues de l'exposition
collective *Aimant, aimant,*
à la *Canopée*, Clermont-Ferrand

Screenburn, 2021

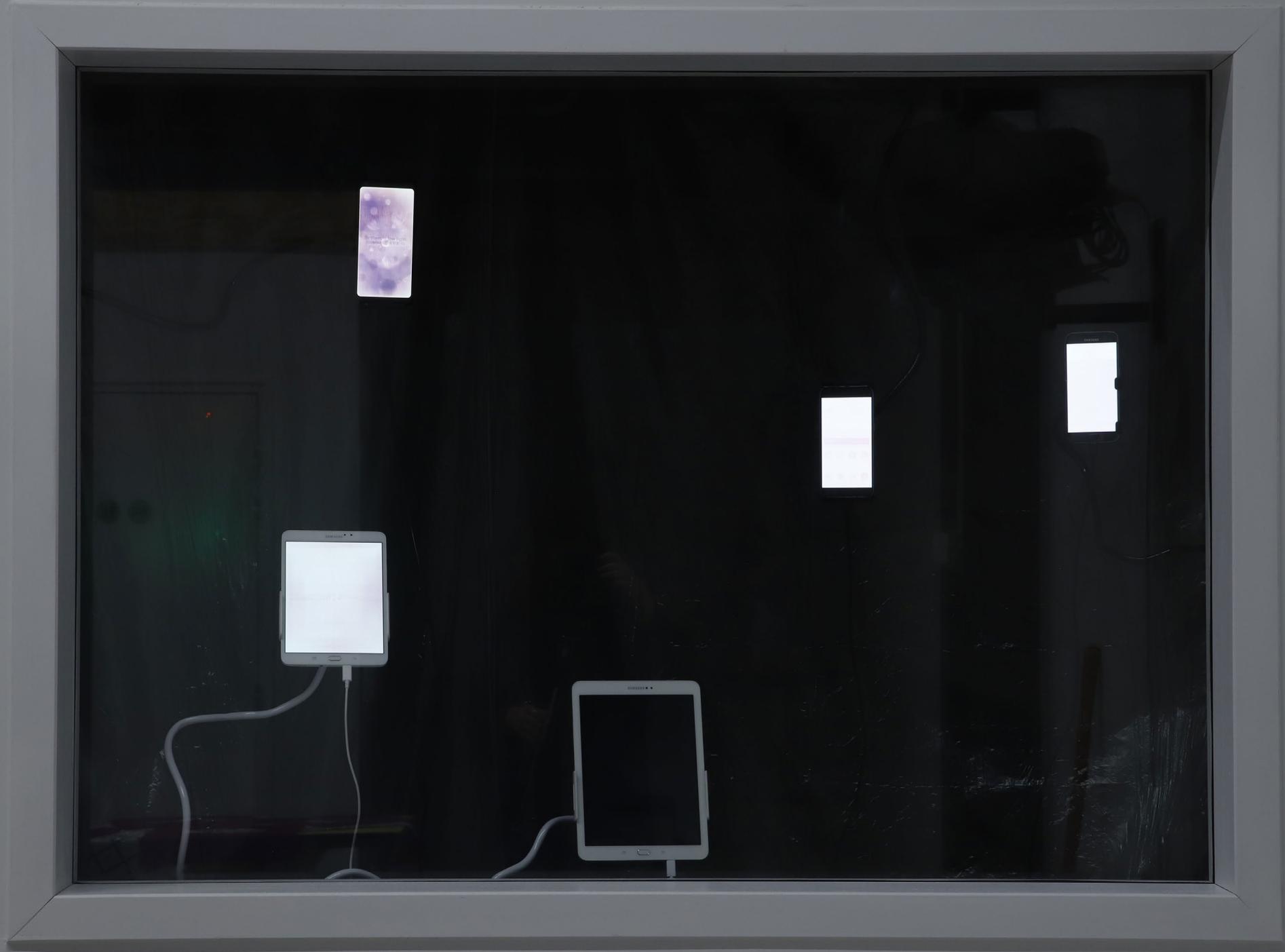
smartphones, tablettes,
câbles d'alimentation,
supports articulés, étagère

Il s'agit ici d'un travail de collecte.
Tous ces appareils sont issus de la
même situation, ils étaient autrefois
utilisés en démonstration de vente en
magasin et sont aujourd'hui revendus
sur internet car ils portent tous le même
dommage : leur écran est brûlé par le
contenu qu'ils ont diffusé sans arrêt,
des heures et jours durant.

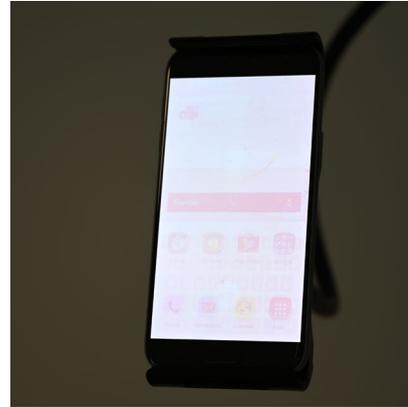
Ils portent donc tous la trace indélébile
de ce qui était diffusé sur leur surface
pendant cette situation de sublimation
de l'objet technique afin de vendre leur
modèle respectif.

Chaque écran affiche différents
rythmes de pulsations qui passent
du blanc à pleine luminosité jusqu'au
noir, mimant ce moment où l'appareil
se met en veille, puis se réveille au
blanc à nouveau. Une lente respiration
qui rejoue un état à moitié vivant, sous
perfusion d'électricité.





Vue de l'exposition *TEMPO#1* *Soit dit en passant*, La Diode, Clermont-Ferrand



Documentation vidéo

[Lien](#), 2021 (en cours)

site internet

Réalisé premièrement comme support du mémoire demandé pour le DNSEP, ce site internet est une plateforme dans laquelle j'ai intégré de nombreux extraits d'ouvrages venant de mes différentes lectures selon mes axes de recherche, et qui constituent les appuis théoriques pour ma production plastique. Chacun de ces extraits est simplement relié à deux autres textes, qui seront eux-même liés à deux autres textes, et ainsi de suite. Ces liens sont faits intentionnellement, ils tentent de produire une certaine dérive de lecture restant toujours censée, et qui, à travers ces thèmes de recherche, propose un trajet entre différents domaines d'écriture. Un autre versant du site permet de voyager, de manière aléatoire cette fois, entre les différents objets livre d'où proviennent ces fragments de texte, mais sans jamais pouvoir visualiser un lien évident entre l'auteur-ice et les textes issus de son ouvrage. Aujourd'hui, je continue d'alimenter ce réseau de textes de manière régulière, en pensant également à proposer des insertions de textes provenant de lectures d'autres personnes, sous la forme d'invitation.

Résidence réalisée en octobre 2020 à la Comédie de Clermont-Ferrand en parallèle du spectacle *Société en chantier* du Rimini Protokoll, sur invitation de Jean-Marc Grangier.

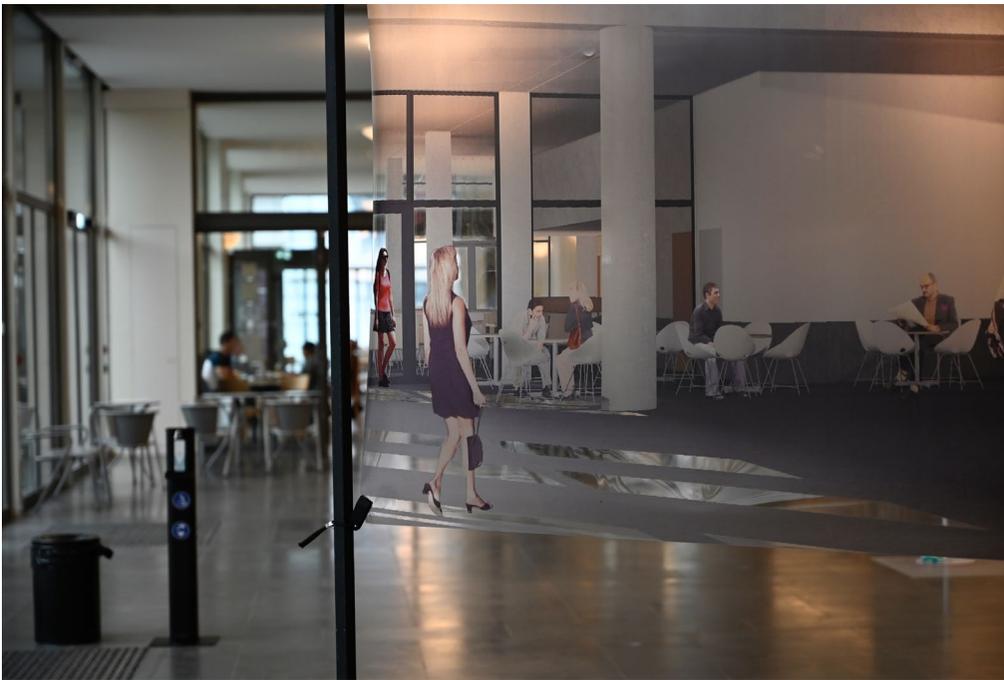
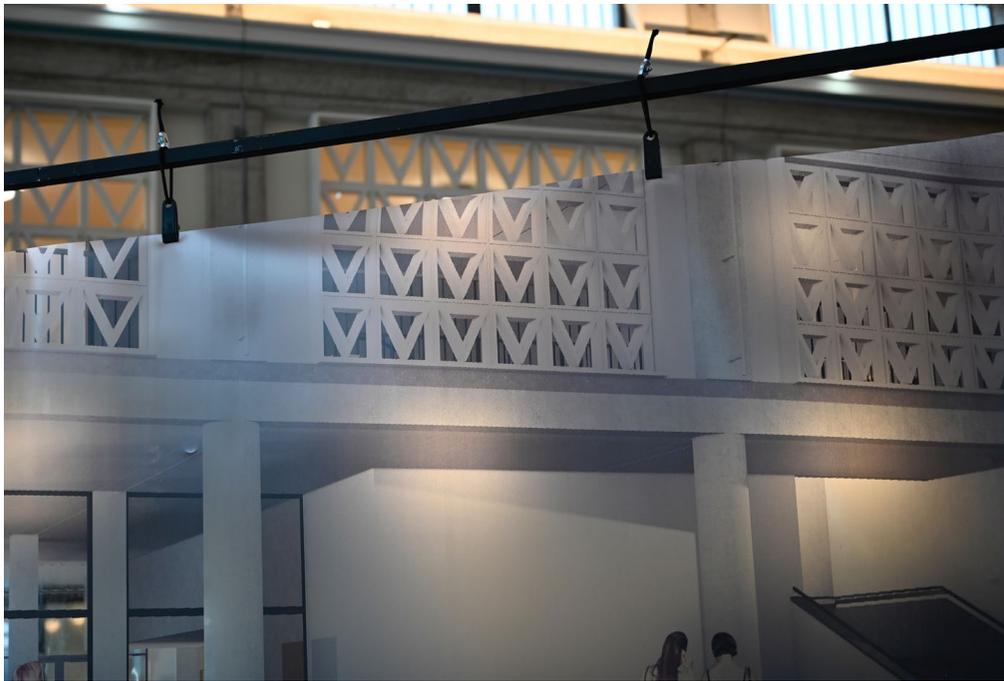
Ce spectacle était la pièce d'ouverture du nouveau bâtiment de la Comédie de Clermont-Ferrand, anciennement gare routière de la ville.

La résidence avait pour but de répondre aux enjeux sociétaux soulevés par le spectacle en salle, et d'accompagner la découverte par le public de la réhabilitation de ce bâtiment.



Impression sur PVC transparent, 3m x 1m

Impression d'un visuel 3D du hall de la Comédie, provenant du dossier des architectes **Bouchaudy/Souto de Moura** pour la rénovation du bâtiment. L'impression est placée à l'endroit-même du point de vue de l'image de synthèse, et tente ainsi une anamorphose impossible entre projection virtuelle et décor réel.



Détails de l'impression dans le hall de la Comédie



Parmi les ouvertures rectangulaires du balcon du hall de la Comédie, celle au centre inclut un dispositif d'écran de projection rétractable, principalement utilisé pour la médiation. J'ai pour l'occasion inséré une boucle vidéo d'une minute dans les projections faites sur cet écran, jouant une simulation de cet espace de projection lorsque l'écran se rétracte, puis se déploie à nouveau.



Motherboard, 2019 (en cours)

panneaux de liège fabriqués, pieds en métal, impressions et écran tv
poste informatique, bureau, peinture verte, éclairage mandarine

Vue de l'exposition *The Mist*, Les Ateliers, Clermont-Ferrand

Ce travail, qui reprend les codes de l'enquête, a comme point de départ la réception par courrier d'un document singulier, mon acte de naissance. Document à la teneur administrative, axé sur un individu et censé rendre intelligible son existence auprès d'autres entités, il est aussi la toute première production de données enregistrées pour une personne. Résultat d'un événement aussi peu contrôlable que sa propre naissance.

La cible de cette recherche se concentre sur le poste informatique depuis lequel a été enregistré ce document lors de sa saisie, considérant ainsi cette machine comme ma mère administrative.

L'ensemble des panneaux de liège présente une reconstitution, à partir de traces de vie de ma propre personne et de cette machine, de nos différentes trajectoires et présences au sein de l'administration pour les amener ainsi à dialoguer.



L'autre partie de l'installation, en vitrine, est une mise en scène hypothétique de l'état dans lequel était cet ordinateur lors de la création de l'acte de naissance le 2 janvier 1998. La présence du fond vert et des éclairages de cinéma vient alimenter la question du simulacre et de la projection mentale d'un être, que ce soit un humain administré ou une machine. Machine considérée comme morte car obsolète mais étant actrice de la construction identitaire de ce dernier.





Dispositif suivant les règles d'affichage d'un lieu public, 2020

Intervention vidéo sur le dispositif vidéo à dix écrans de la Place des Arts de Montréal.
Durée de 15 secondes, visible durant l'année 2020.

Une invitation de la Place des Arts de Montréal à certain.es étudiant.es de l'UQAM, sous forme de concours, à proposer une vidéo de 15 secondes ayant pour but d'être diffusée sur le dispositif à multi-écrans du complexe culturel.

Durant la réalisation de ce projet, plusieurs exigences et interdictions de la part de la Place des Arts sont venues façonner les propositions des étudiant.es, en termes d'image, de contenu, de diffusion dans un lieu public.

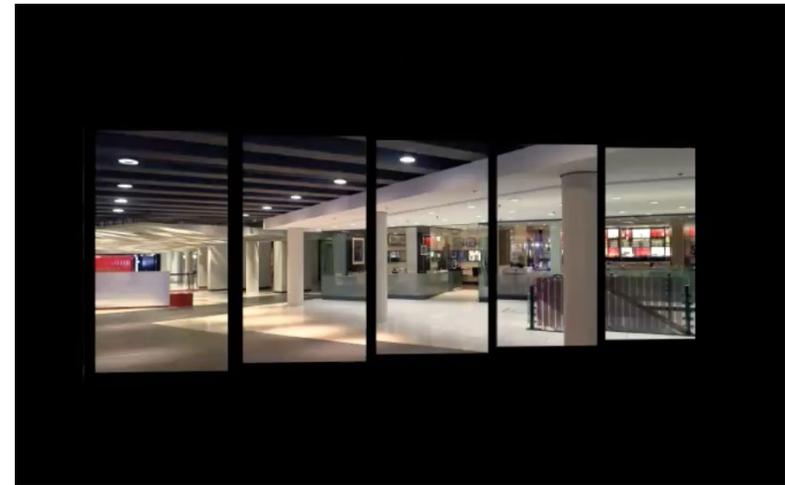
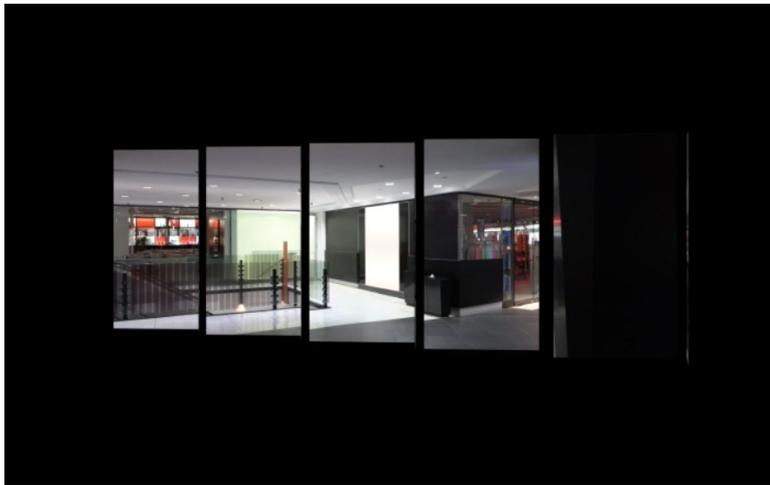
Voulant travailler in situ à partir d'images du hall comprenant le dispositif vidéo, j'ai décidé de présenter cette vidéo, qui est une sorte de conduite parfaite de ces règles. Elle joue aussi avec la conception en escalier du dispositif, offrant deux points de vue différents de cet espace selon la place du spectateur.

Tou.te.s les passant.es, ainsi que les marques, enseignes, indications écrites ou symboles ont été enlevé.es.

Les écrans, à la manière de miroirs, représentent le lieu dénué de toute présence humaine et des traces de son habitation.

Le seul élément animé dans ces points de vue est l'éclairage du hall qui suit une programmation cyclique.

Documentation vidéo

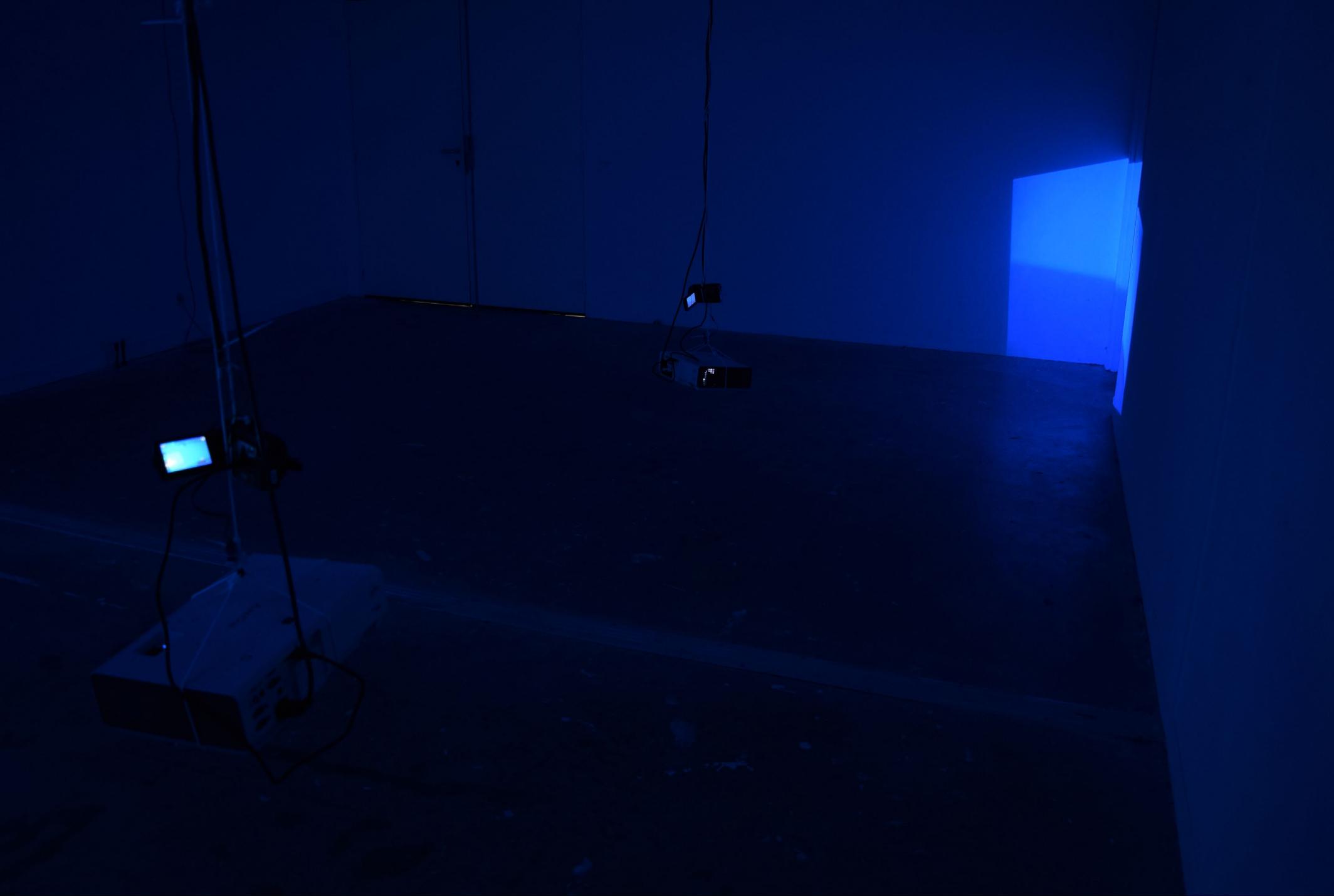


Images 3D du dispositif vidéo selon les deux points de vue



machine room, 2019

Installation vidéo immersive
trois couples caméra/vidéoprojecteur suspendus, servomoteurs, cordes



Une cohabitation entre deux espèces.
Les machines se parlent, et dans leur dialogue peut apparaître notre image.
Humain et machine partagent le même espace, iels bougent ensemble,
se voient, se frôlent et parfois se touchent.

Documentation vidéo



Looking ensemble, 2019

enregistrement d'écran, 1 minute 30 secondes

Dialogue entre un protagoniste de film français, son remake américain et leur fille respective.

Scènes provenant des films *Mon père ce héros* (1991) et *My father, ce héros* (1994).

[Visionner](#)





fishes dancing for machines, 2019

Installation vidéo live
ordinateur, vidéoprojecteurs, caméras sur pied, câbles



Une caméra en fonds marins.

Son flux d'images est reçu par d'autres machines, qui retraitent en boucle ce simulacre de nature.

Documentation vidéo

