

www.vincentbergeron.fr

.dans le rêve de quelqu'un d'autre

vidéo

2025

court-métrage

musique | DOOM par Gil.Barte

04'08'

9:16 | 30fps

logiciel de programmation visuel

vidéo → https://youtube.be/jgoS7B_Ezp0

«Dans le capitalisme tardif, on est toujours dans le rêve de quelqu'un d'autre, qui est le rêve de personne»

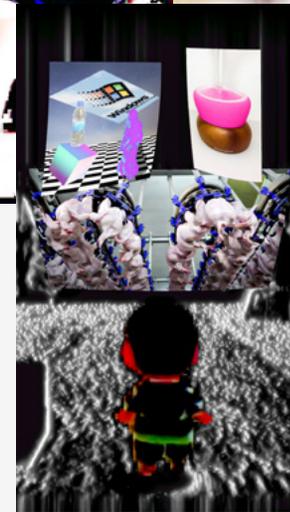
Mark Fisher | *Spectre de ma vie*

Court-métrage créé pour répondre à l'appel à réalisation de Est-ce que Tu réalises ?

Un festival de vidéo politique et radical ayant comme thème en 2025 «La révolution est morte, vive la révolution !»

Une version glitché a été réalisé accompagné d'un remix de DOOM par Catherine Danger. Dans la continuité des explorations dans les changements de perception.

vidéo → https://youtu.be/dL_w5Tz9I2w

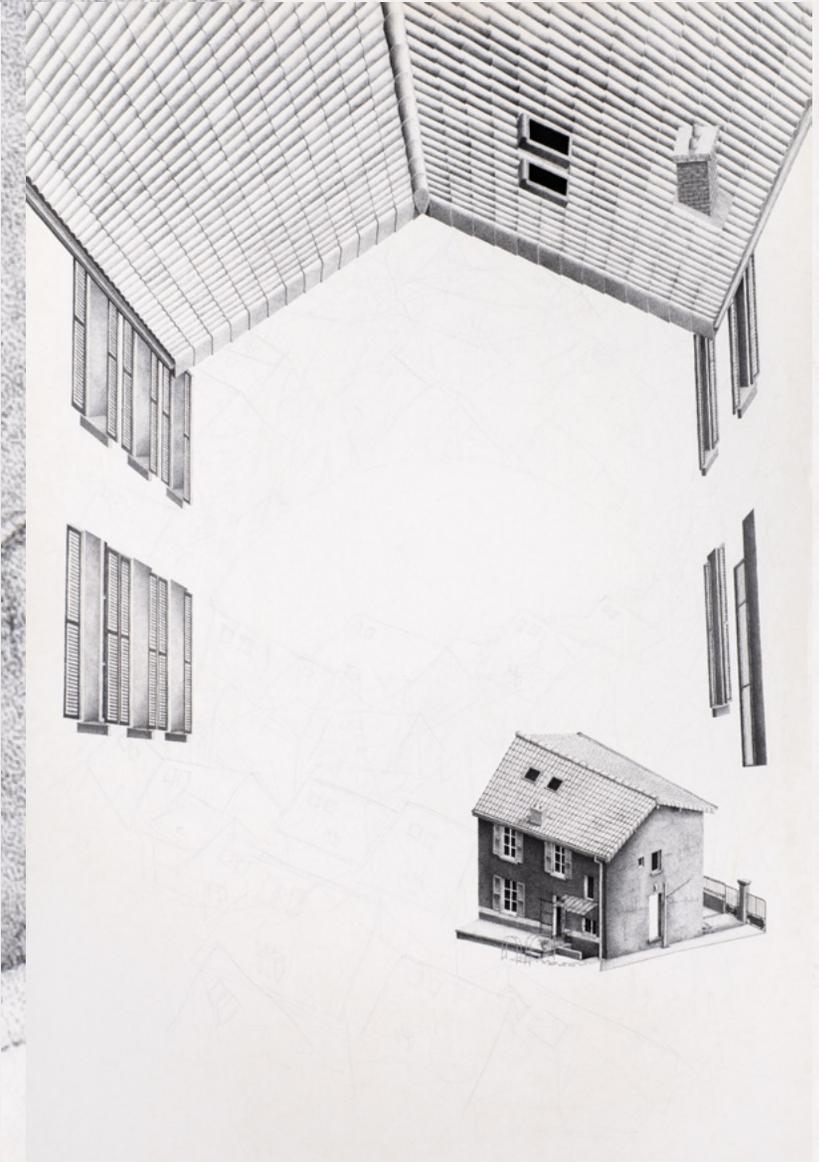
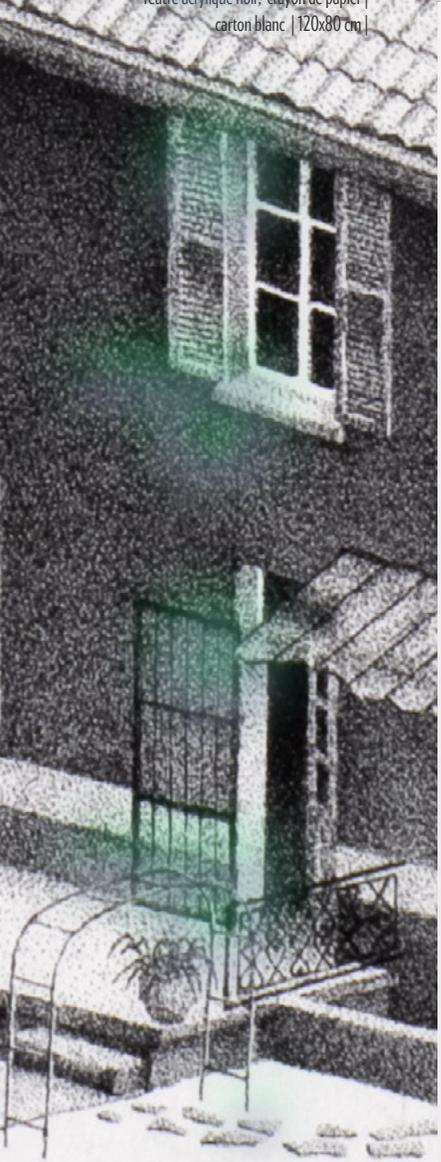


CHEZ-SOI est un corpus composite : dessins, synthèses vidéos qui s'interroge sur : où affirmons-nous notre identité : limites et seuils ? /en cours

.dedans *dessins*

2024
dessins
diptyque

feutre acrylique noir, crayon de papier |
carton blanc | 120x80 cm |



.dedans vidéo

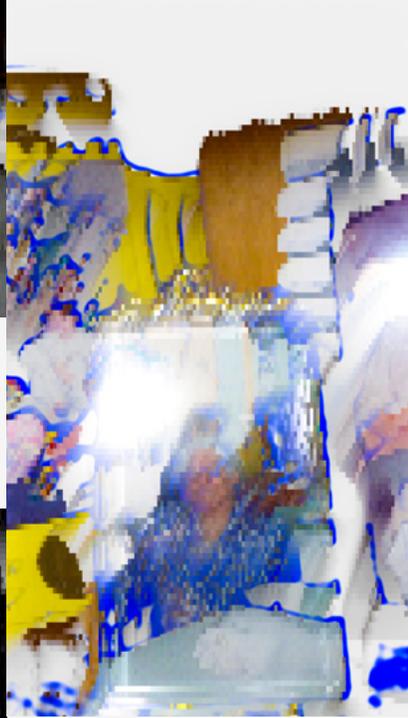
2024

vidéo

05'04"

9:16 | 3840x2160px | 30fps |
logiciel de programmation visuel

vidéo → <https://youtube.com/GUPsx5MEBg>



.quitterLA maison DEservitude

vidéo

Corpus sur le Chez-Soi.

Ici je cherche à introduire la pénétration de l'extérieur dans le confort du chez-soi, du point de vue de la solitude que travers beaucoup de jeune. La sécurité qu'offre une «maison» perturbée par les écrans qui sont des fenêtres ouvertes sur le marché de l'information/opinion laissant entrer une angoisse là où l'on se repose. On ne peut plus sortir du flux.

L'oeuvre sera un mélange de prise de vue personnelle avec des vidéos trouvées sur internet.



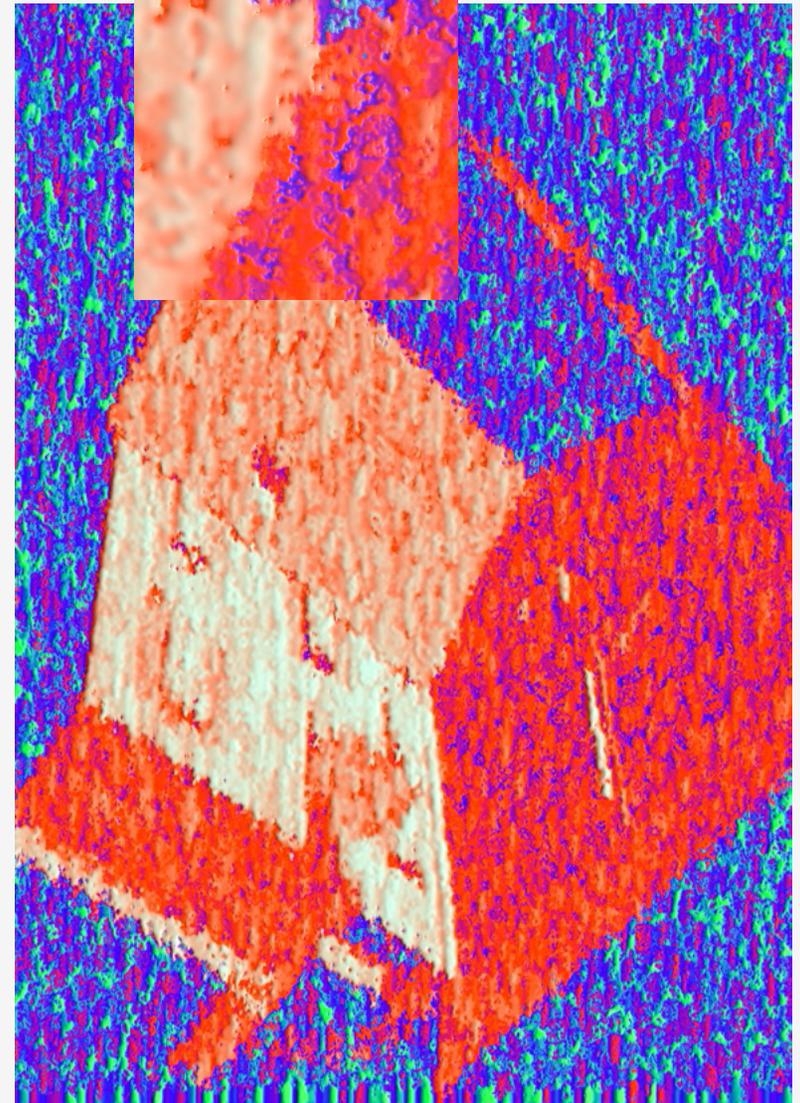
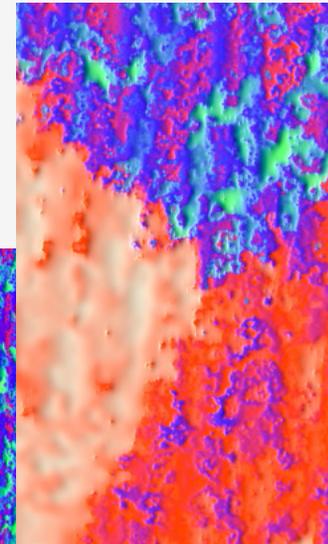
.mouvant inmouvant

(titre provisoire)

vidéo | court-métrage

Corpus sur le Chez-Soi.

Ici la première phase du travail consiste à construire une texture qui sera la matrice de base de l'ensemble de l'oeuvre.



umwelt10^120

UMWELT10^120 est un corpus composite : dessins, synthèses vidéos, photographies. Interrogations et fascination autour du modelage de l'identité aux travers de ses phases de structuration, de choix, et de destruction silencieuse.
2019 à 2023

tout le corpus visible ici ↴
<https://vincentbergeron.fr/umwelt10120/>

.instantanés

2021 et 2022

composition de trois diptyques
feutre noir, carton bois | 120x80 cm

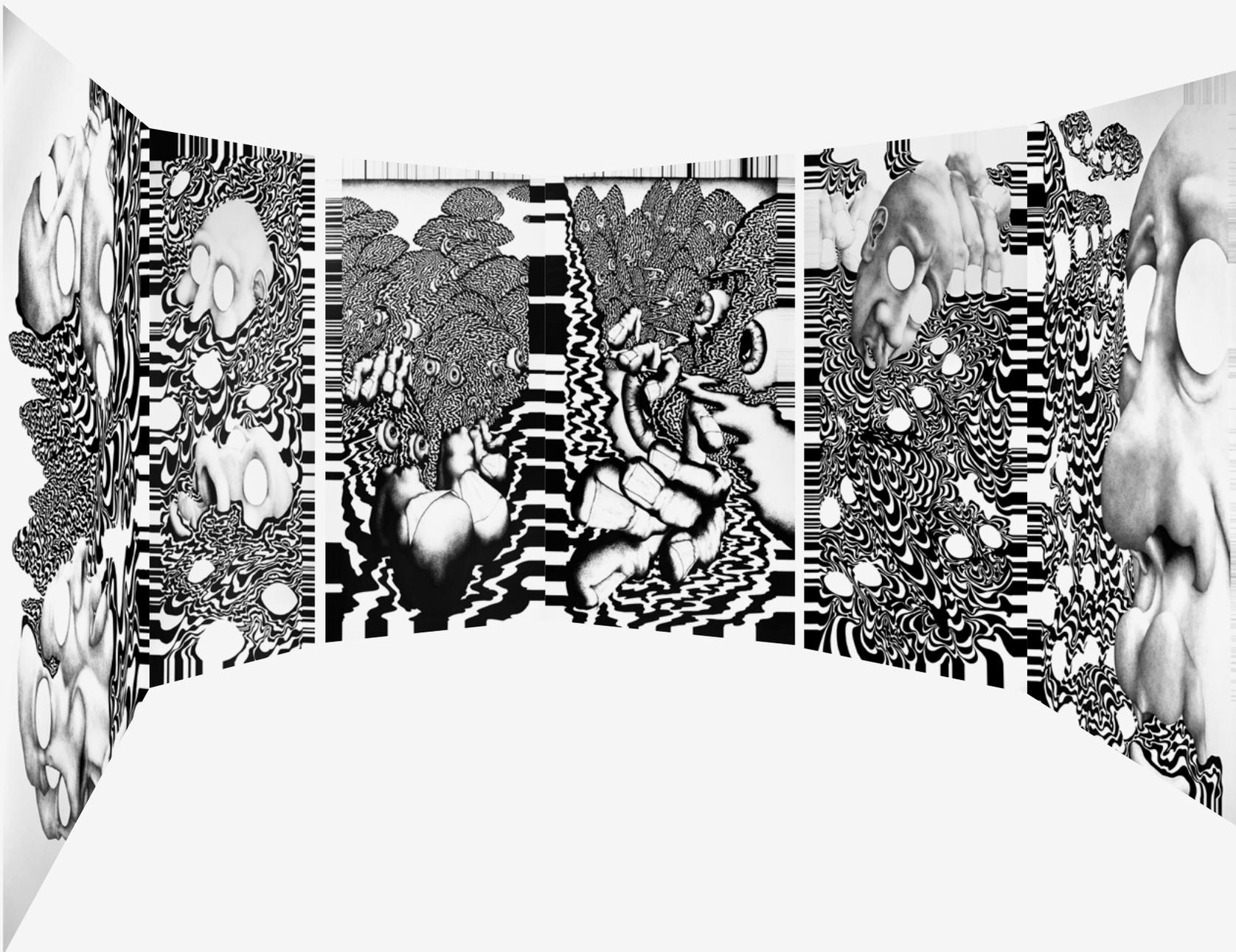
DE DROITE À GAUCHE

dualité.instantanés
voiled'unevérité.instantanés
lespossibles.instantanés
lespossibles.instantanés
start().instantanés
end().instantanés

.instantanés est une série de
6 dessins (3 trois ditpyques).

La structure du dessin, l'épaisseur des lignes, les pointillés, le noir et blanc strict, sont des paramètres qui ont été dictés par le désir de simplifier la future expérimentation par synthèse vidéo et programmation visuelle.

Chacune des six vues se compose comme autant de cadrage dans un paysage de l'esprit, où la notion d'échelle se brouille, où le cadre invite à l'expansion, où le mouvement est potentiel. La notion de limite, de marge, vue comme un état transitoire de la matière.



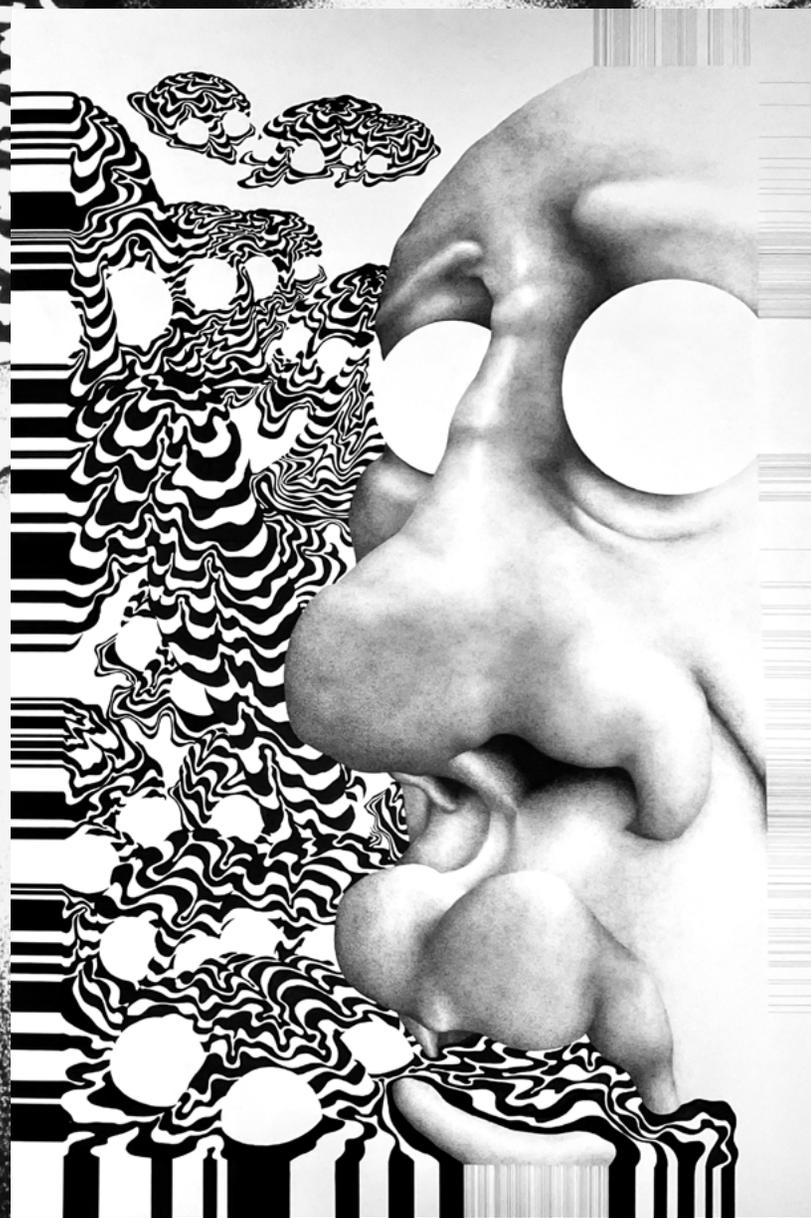
.rémance

2022

DROITE .dualité

GAUCHE .voilé d'une vérité

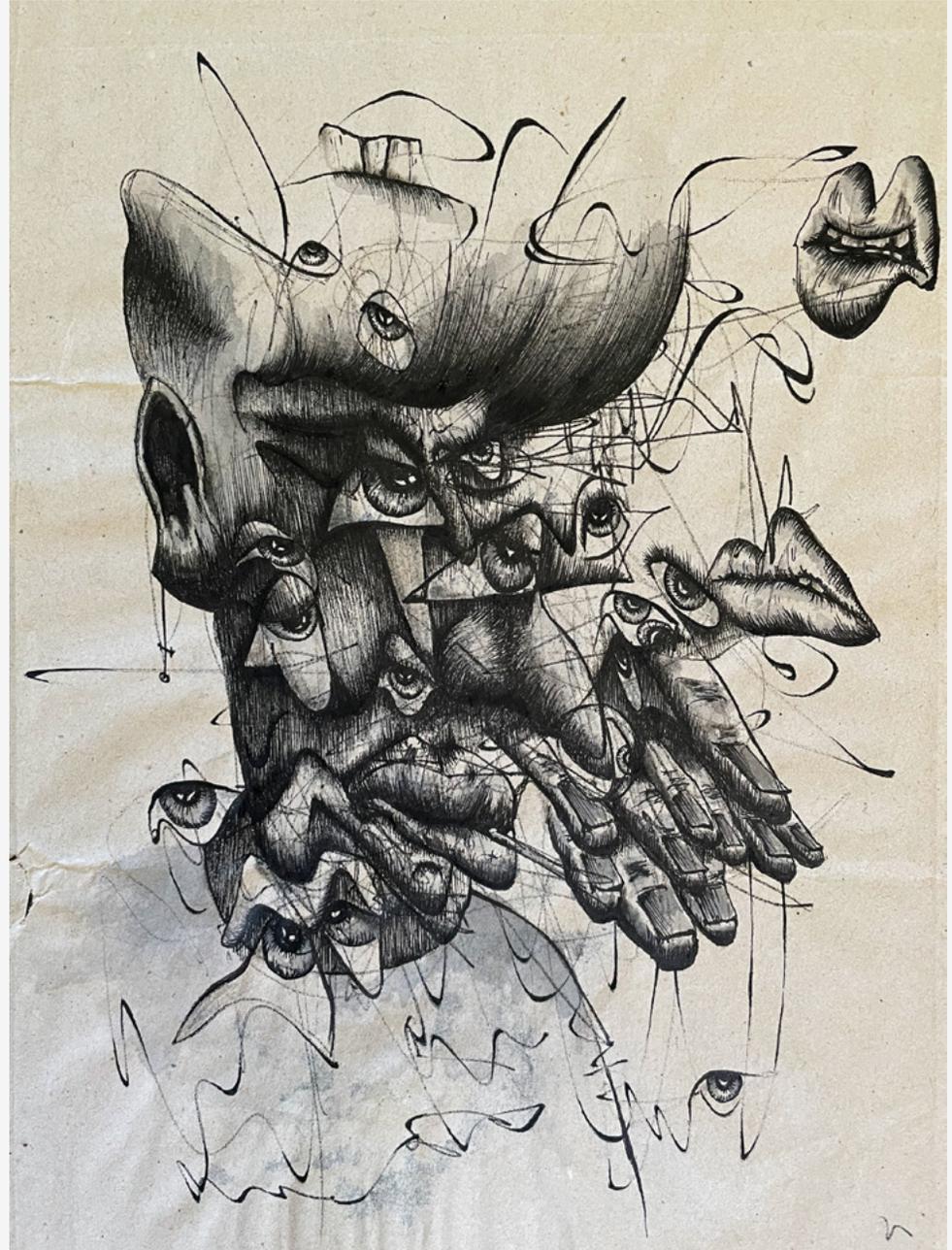
feutre acrylique noir, carton bois | 120x80 cm



.premiersmasques

2019

5 itérations
feutre noir, encre de chine
papier recyclé | A4



.déplacement

2023

images noir et blanc | vidéo |
images couleurs | photogrammes imprimés

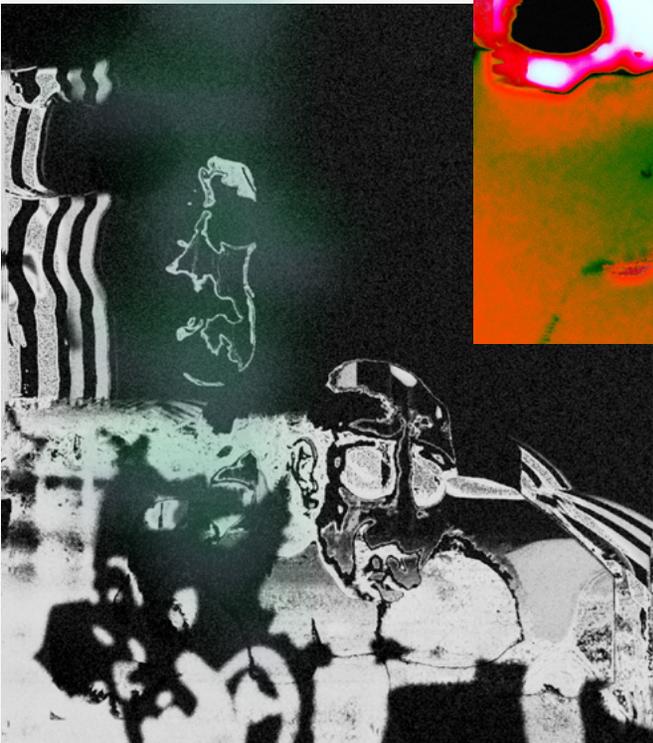
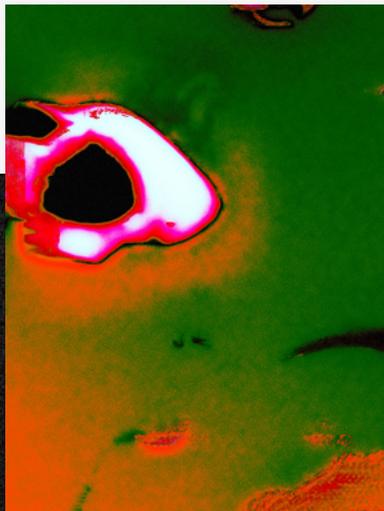
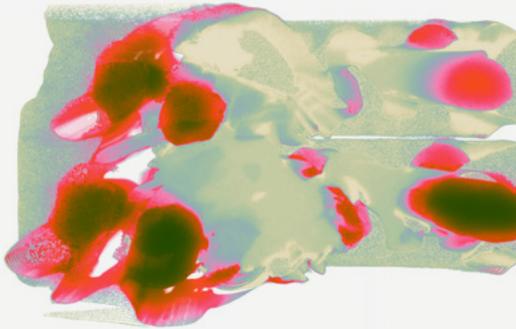
l'îlesmorts.déplacement
voiled'unevérité.déplacement
amie.déplacement

dessin et programmation visuel | 02'47" |
3:4 | 1536x2048px | 30fps

vidéo → <https://vincentbergeron.fr/deplacement/>

.déplacement est une composition, puis recomposition d'un glissement numérique de plusieurs détails extraits des dessins de la série **.instantanés**.

Des photogrammes sont extraits de la vidéo, colorisés, puis imprimés avec des encres pigmentaires sur un papier texturé



.fragment

2023

images noir et blanc | vidéos |
images couleurs | photogrammes imprimés

voiled'unevérité.fragment
| 02'02" |
dualité.fragment
| 03'13" |
start().fragment
| 03'19" |

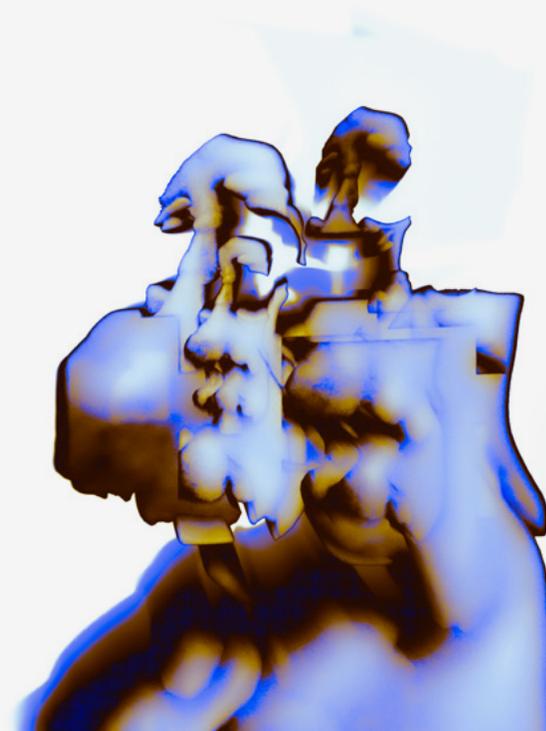
dessin et programmation visuel |
3/4 | 1536x2048px | 30fps

vidéo → <https://vincentbergeron.fr/fragment/>

Le système **.fragment** est une composition, puis recomposition d'une décomposition d'un même détail extrait des dessins de la série **.instantanés**.

Le dispositif d'exposition consiste à projeter la vidéo sur un des photogrammes imprimés, avec un ratio 3:1 (visible [ici](#))

Des photogrammes sont extraits de la vidéo, colorisés, puis imprimés avec des encres pigmentaires sur un papier texturé



.entrepixels

rémanence.entrepixels

2022

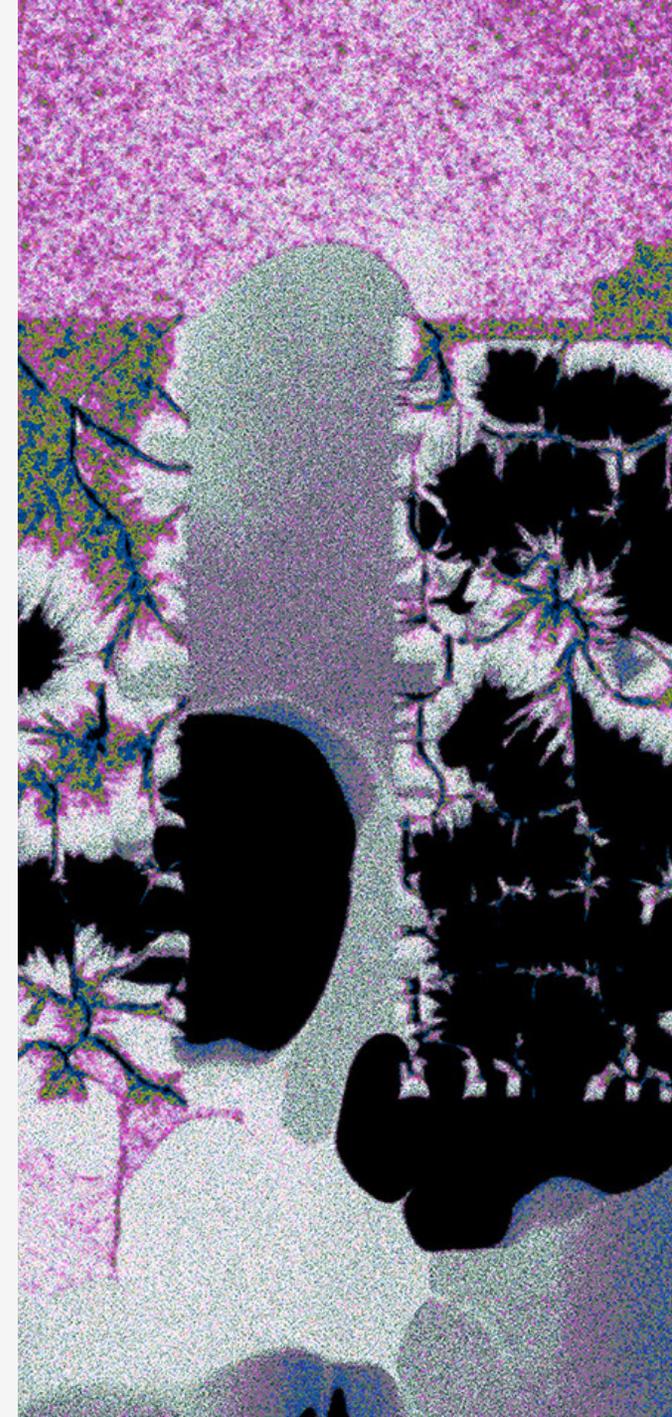
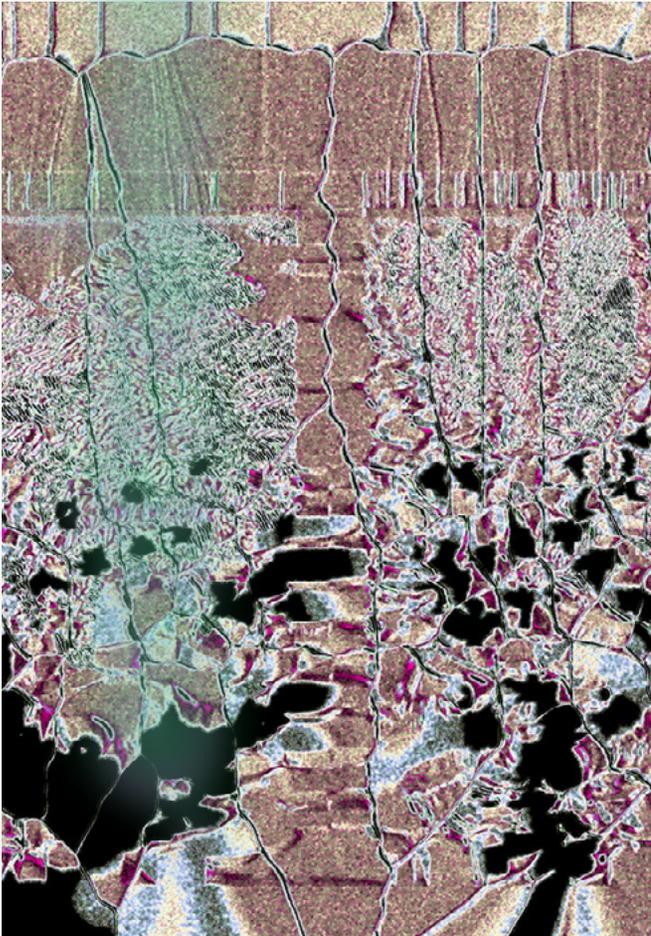
synthèse vidéo

dessin et programmation visuel | 02'05" |
3:4 | 3840x2160px | 30fps |

vidéo → <https://vincentbergeron.fr/entrepixels/>

.entrepixels étend les
dessins, elle utilise les
limites, le cadre de la série
.instantanés pour proposer
la génération d'un troisième
espace.

Deux autres expérimentations
vidéos sont visibles en
suivant le lien ci-dessus ↑



.paysage

voiles d'une vérité.paysage

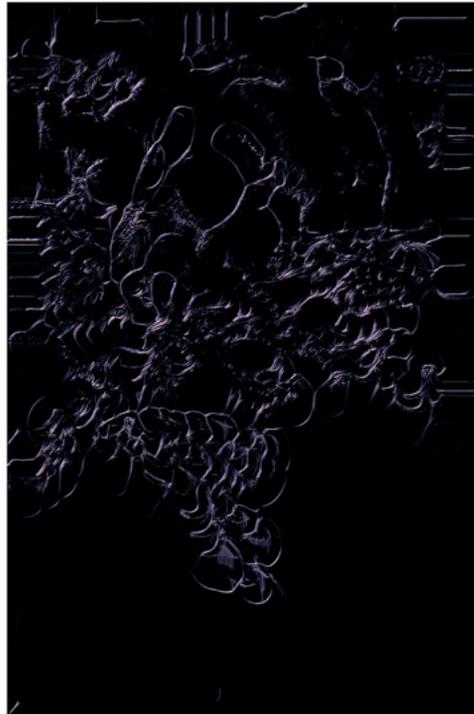
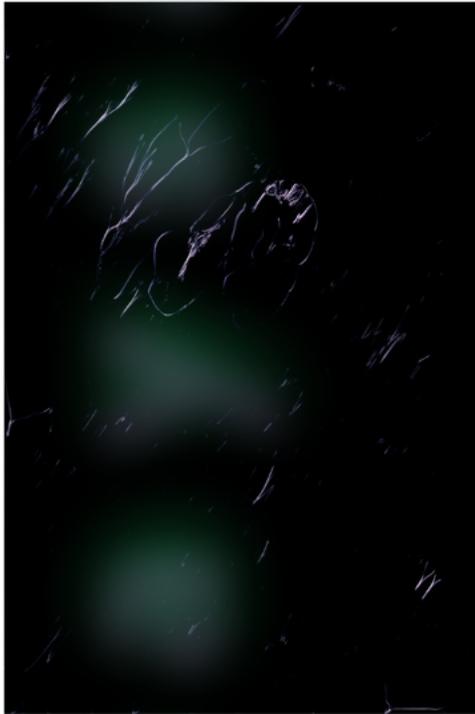
2022

synthèse vidéo

programmation visuel | 02'26" |
9:16 | 2160x3262px | 30fps |

autres itérations visible ici

vidéo → <https://vincentbergeron.fr/paysage/>



.formation

2020 | 2022

Photographie numérique

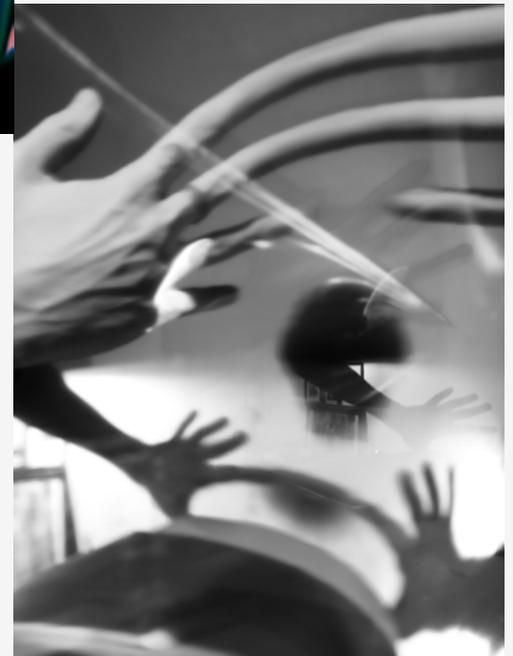
simple exposition | miroir déformant

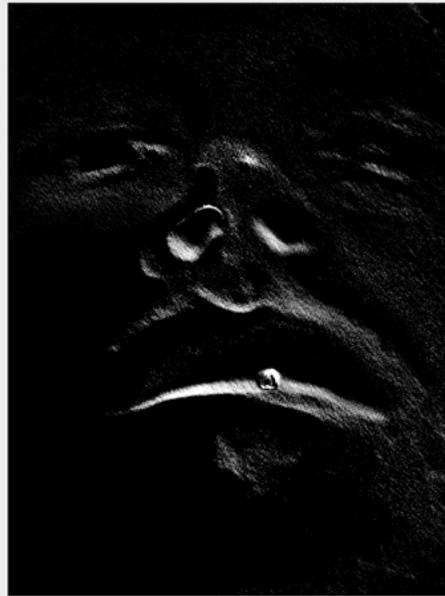
<https://vincentbergeron.fr/formation/>

impression jet d'encre |

encres pigmentaires |

Canson BARYTA photographique II | A2





sortie d'égypte

.sortied'egypte est un corpus photographique constitué de trois portraits, Udo, Koko, et Jess, et d'explorations photographiques des villes et des paysages rencontrés sur la route en Amérique du Sud. 2017 à 2019

tout le corpus visible ici ↴

<https://vincentbergeron.fr/sortiedegypte/>

↴ le portrait d'UDO ↴



.UDO

temps et poussière

punta caraumilla.valparaiso.chili.2017
<https://vincentbergeron.fr/udo/>

14 années à voyager après avoir quitté un travail d'ingénieur en Allemagne, Udo a côtoyé différentes communautés, il s'est essayé à différents modes de vie. C'est à l'écart, au milieu de la forêt, au bord d'une péninsule, qu'il s'est arrêté et a bâti sa maison. Il passe ses journées comme professeur à l'université de Valparaíso et les soirs et week-ends avec son fils dans sa forêt.

(sanstitre).udo

2017.12.27 08:47:26

photographie numérique

Punta Caraumilla, Chili

Cliché de la série | UDO |



.UDO

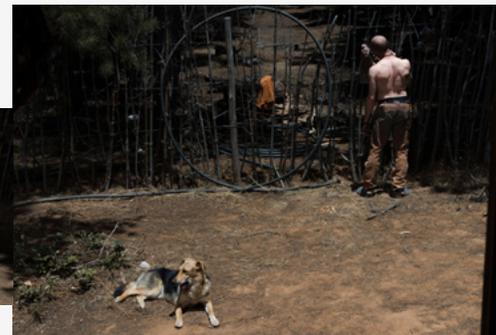
temps et poussière

proposition de composition

reportage accompagné de textes et de son

photographie couleur → série principale

photographie noir et blanc → sous-série *.nosueltaslabestia*



monvoisinestunloupnoir
.nosueltaslabestia

2017.12.27 08:47:26

*photographie numérique noir et blanc
Punta Carauilla, Chili*

Cliché de la série
.nosueltaslabestia une série
réalisée en noir et blanc
pour offrir une deuxième
perception de la forêt d'Udo.
Un lieu qui contient des
jouets d'enfant au côté de fils
barbelés et de clous oubliés
Certains verront les couteaux
à la ceinture comme une
menace, d'autres comme un
outil. Certains verront un
outil. Certains verront un
loup, d'autres un chien.



collaborations

les collaborations permettent des expérimentations techniques sur des bases d'histoires partagées

2022 à 2024

toutes les collaborations visibles ici ▾

<https://vincentbergeron.fr/collaboration/>

.41 800

a/ Samy Bérard, musique

2024

synthèse vidéo

05'52" |

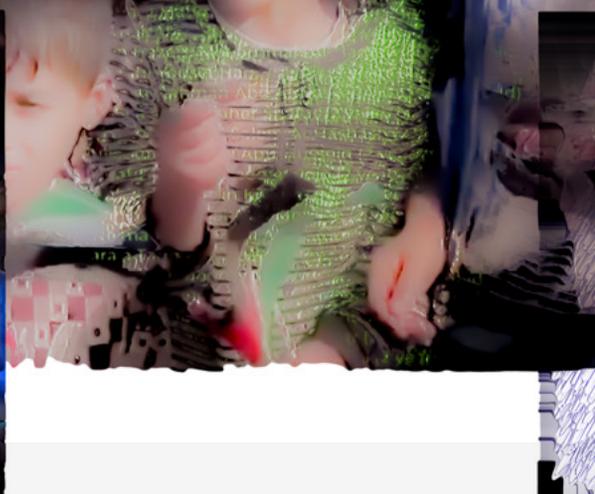
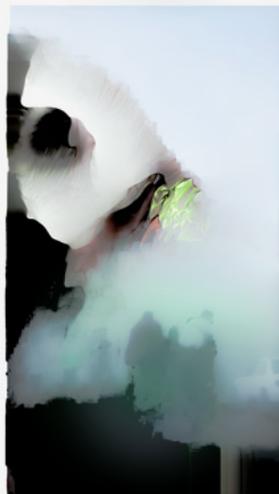
9:16 | 2160x3262px | 30fps |

logiciel de programmation visuel

vidéo → <https://youtu.be/BNkdyDFUxNo>

Un flux d'image ininterrompu où la matière glisse, recouvre, se délite à la manière de notre consommation de l'information.

Vidéo réalisée à partir du témoignage vidéo de Mohamed El Saife publié sur le média Blast le 12 déc23 et « The name of those killed in Gaza (41800) » par le média Al Jazeera 7 oct24.



.dansLesPonts

a/ Samy Bérard

2024

court-métrage audiovisuel
scénographie immersive

extrait -> <https://youtu.be/zhpkL9AU-9k>

Où n'êtes vous jamais allé, ou plutôt où n'avez-vous jamais pensé aller ?

.dansLesPonts propose de vous engouffrer dans les boyaux techniques d'un pont d'autoroute. Cette escapade expérimentale vous fera clipper de la réalité qui roule à pleine bure dans le fantasme de la livraison expresse pour vous emmener dans un monde de matière et de temps distendu, un lieu si stérile que seule la rêverie vous permettra l'évasion.

.dansLesPonts propose une exploration poésico-psychédélique audiovisuelle de l'intérieur d'un pont d'autoroute.

La première diffusion de dLP dans sa version immersive a réunis plus de **150 personnes** le 08.02.25 au Grrnd Zero à Lyon.

.dansLesPonts existe en version cinéma et en version immersive grâce au système d'enceintes 12.2, akM.

Réalisé avec le soutien :
DRAC A.U.R.A,
association Chicane Nocturne,
association laplanque.



danslesponts

.basshoe

a/ Samy Bérard

2022

photographie et synthèse vidéo
audioreactive

05'25"

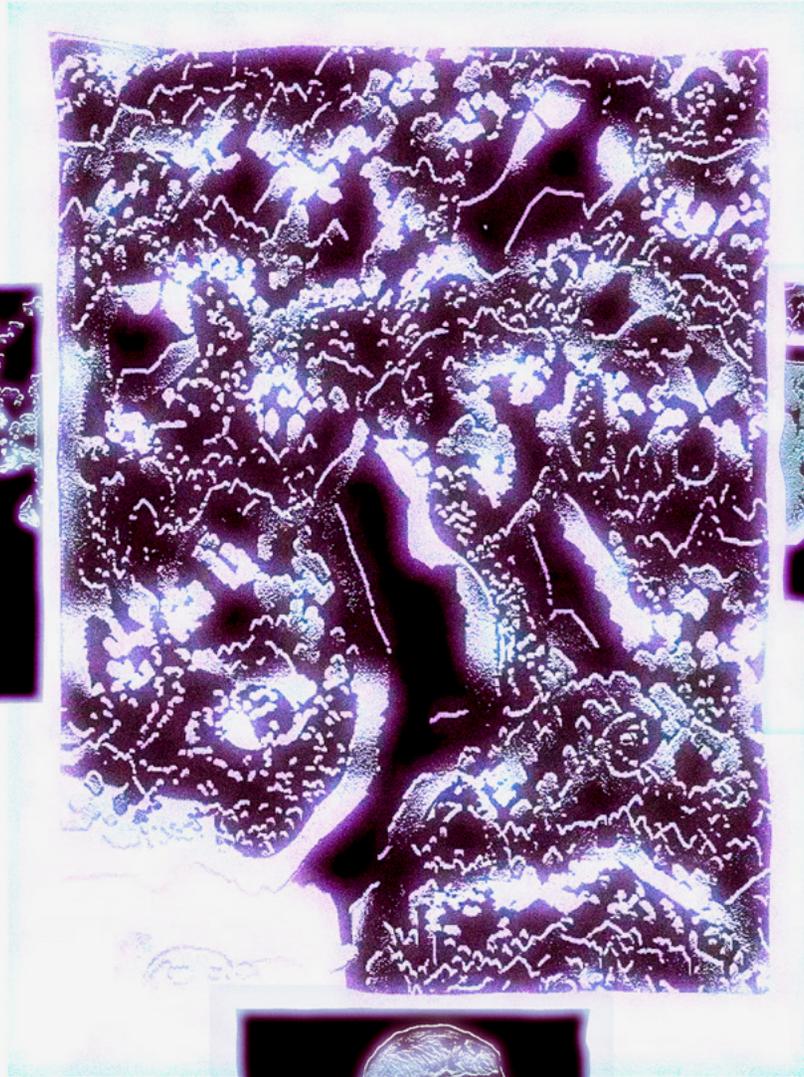
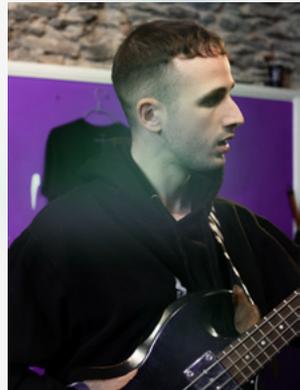
9:16 | 2160x3262px | 30fps |
logiciel de programmation visuel

vidéo → <https://vincentbergeron.fr/basshoe/>

photogrammes imprimés
impression fine art | encres pigmentaires

Cette synthèse vidéo est un travail réalisé avec l'artiste sonore Samy Berard, dans le cadre des collaborations avec l'association laplanque.

Elle évolue similairement à un système homéostatique. La perte du signal signifierait la perte de la matière visible, et donc la mort du système. Le signal de la photographie numérique est utilisé comme matrice de base (photo ci-dessous) et est contenu entre des valeurs qui permettent sa mise en mouvement sans destruction grâce à la musique de Samy Berard.



.paraiso01
a/ Etienne C.R.

2022

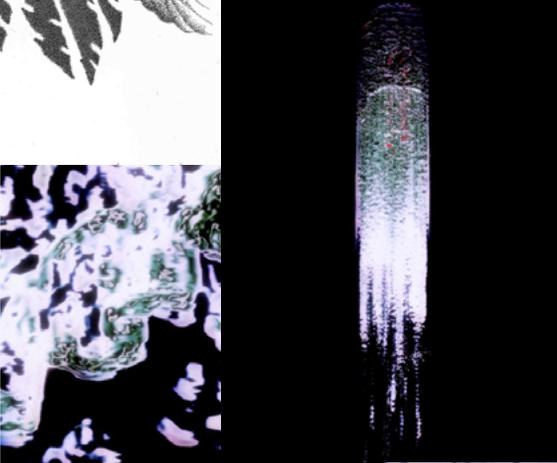
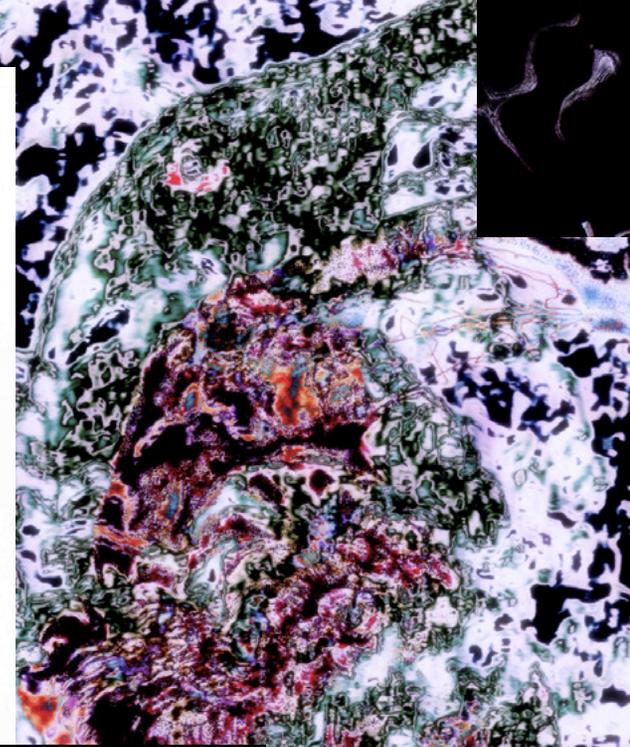
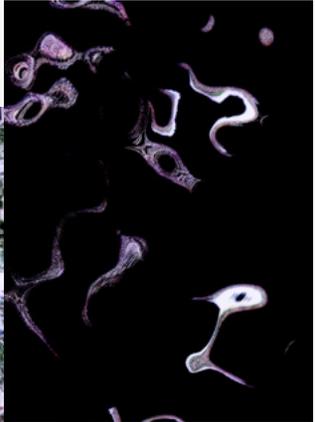
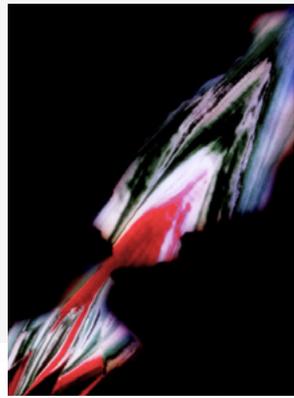
synthèse vidéo

05'25"

9:16 | 2160x3262px | 30fps
logiciel de programmation visuel |

vidéo → <https://vincentbergeron.fr/paraiso/>

.paraiso01 est une collaboration avec Etienne Cristoffanini Ros, peintre et tatoueur Chilien. L'animation a été réalisée à partir d'un de ses dessins nommé Paraiso →



.akM

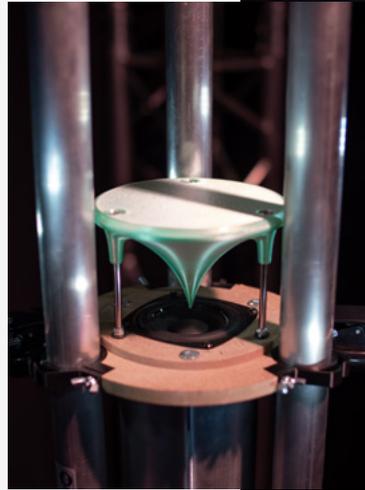
a/ Nicolas Désilles

gestion de projet
conception
fabrication

12 satellites
2 subwoofers
régie son
logiciel de composition spatiale

plus d'info → <https://laplanque.eu/communs-akm/>
vidéo → <https://youtube.com/shorts/MSw90D-xVY>

.akM est un instrument de composition et diffusion spatiale du son pour réaliser des œuvres immersives. Ce dispositif a été développé au sein de l'association laplanque.



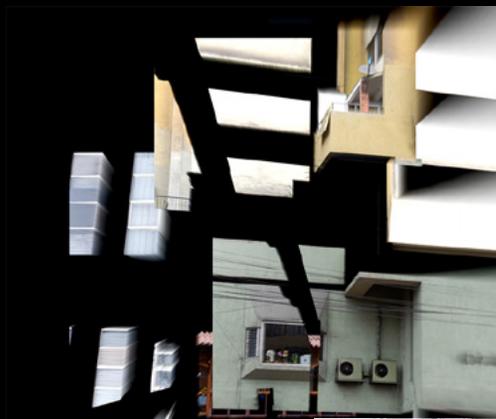
recherches

système visuel | physiologie, psychologie cognitive, cultures de l'image, traitement syntaxique/traitement sémantique /en cours/

toutes les recherches visibles ici ↴
<https://vincentbergeron.fr/recherches/>

.composition

↳ <https://vincentbergeron.fr/recherches/composition/>



.parallaxe

↳ <https://vincentbergeron.fr/recherches/parallaxe/>

.texture

↳ <https://vincentbergeron.fr/recherches/texture/>



.cadrage

↳ <https://vincentbergeron.fr/recherches/cadrage/>

.flux

↳ <https://vincentbergeron.fr/recherches/flux/>



.parallaxe

photographie numérique, mouvement
et effet de profondeur

vidéos ↕

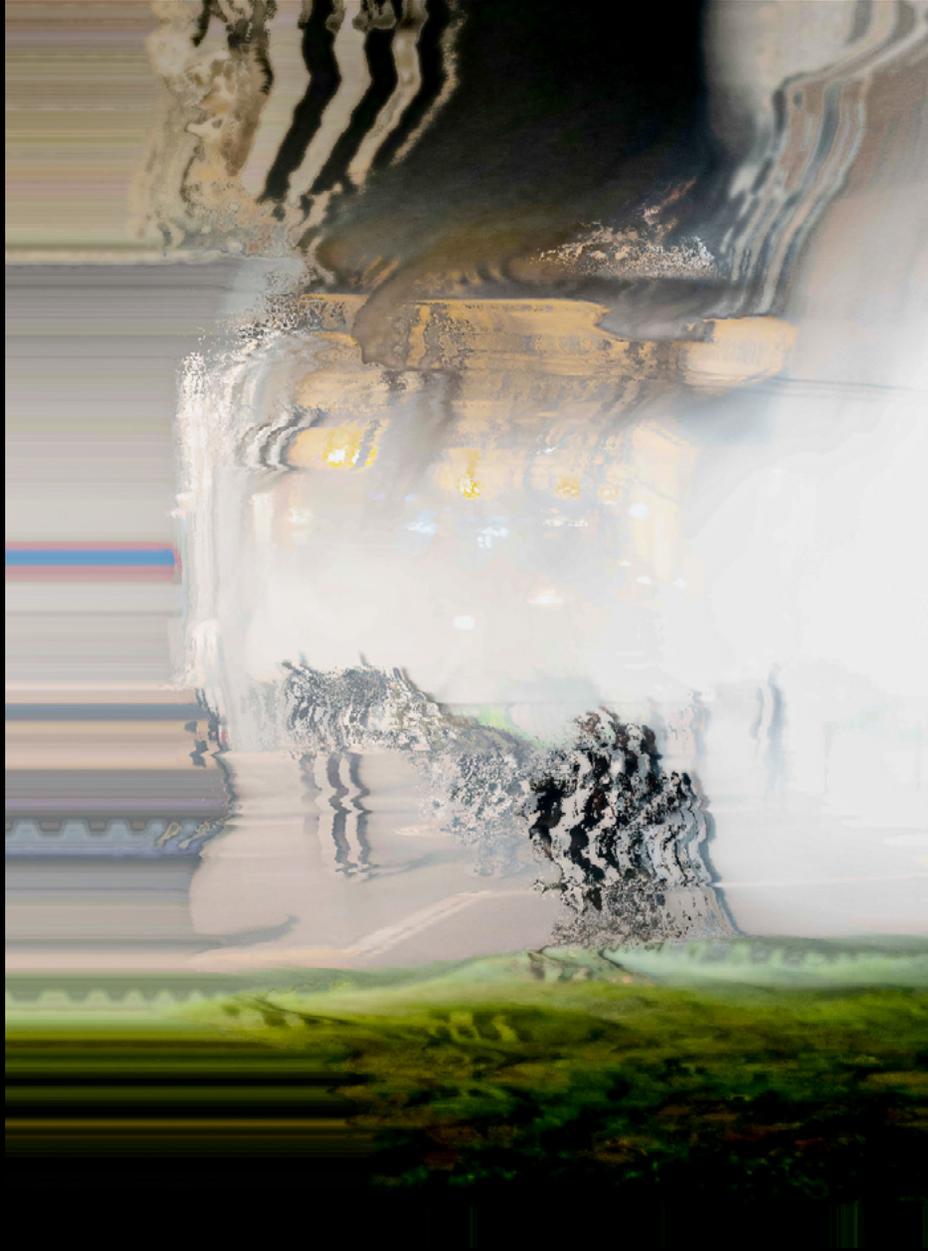
<https://vincentbergeron.fr/recherches/parallaxe/>

.parallaxe est un exemple du passage de la recherche à la création artistique.

Comment l'œil et le cortex visuel reconnaissent le relief et la profondeur, comment notre corps sait quand il faut se lever et partir ?

L'un des indices pour que le cerveau procède à la reconstruction du relief et de la profondeur est la parallaxe. Par une succession d'opération appliquées sur la matière numérique de l'image, d'une base fixe à une image en mouvement qui donne l'illusion de la profondeur en trompant le cerveau par ses propres dispositifs de reconnaissance, grâce au déplacement et à un effet de parallaxe l'image qui représente le mouvement se met en mouvement.

Recherche réalisée lors d'un résidence au Corbone 17 à Paris



BIOGRAPHIE

DE RECHERCHE
2017 / 2025

Le travail de recherche artistique que j'ai entrepris est profondément lié à ma vie personnelle, ce qui fait que cette biographie de mes travaux mêle questionnement existentiel et une discipline de recherche plus formelle. L'art me permet d'avoir une approche sensible et la science dans comprendre les mécanismes.

Mon lien à l'autre a toujours été un besoin existentiel et une profonde souffrance. Ne pas pouvoir se faire comprendre. Être en déphasage constant avec la société patriarcale, occidentale, tout en me retrouvant dans une position privilégiée en tant qu'homme blanc cis. Cela a fait émerger deux voies possibles chez moi : l'exclusion de la société, l'ermitage, ou le besoin de m'exprimer et de défricher un chemin.

La marge est ma position. Elle n'est pas à l'extérieur, mais juste avant la limite. Et de là, je peux aller et venir dans les différentes couches de la société et des milieux de socialisation.

Après deux ans en faculté de PCSI, cinq en architecture d'intérieure, un cours sur le fonctionnement de la photographie numérique à Harvard ([en ligne](#)), des aller-retour dans différents milieux sociaux et culturels sans avoir de sentiment d'appartenance. Mon identité portée comme un manteau que j'avais soigneusement choisie, mais qui ne m'allait pas...

Qu'elle ait ma culture ?

Pourquoi je ne me reconnais pas dans celle des cinémas, des musées, des galeries, des livres, de mes proches ?

C'est de cette frustration qu'est né mon travail de recherche artistique. Je travail à répondre empiriquement à mes questionnements.

Voici le rhizome emprunté dans ma démarche et les brèches que j'aimerais ouvrir ou m'engouffrer.

Appareille photo et dico de traduction en main, je suis parti en Amérique du Sud, un endroit que je ne fantasmiais pas, sans préjugés non plus. Économiquement précaire j'ai dû rencontrer, discuter, partager pour trouver du travail et un lit. J'ai utilisé la photographie pour créer ces liens. Le corpus [Sortie d'Égypte](#), construit de photographies et de textes, m'a permis d'archiver et d'établir des liens basés sur l'échange. Exploration de différentes communautés : [Koko](#) : punk (culturel), [Jess](#) : chamane (spirituel), [Udo](#) (amicale/familiale), et d'autres rencontres le temps d'un trajet, d'une exploration, où d'un crush.

comment faire communauté ?

Comment faire lien si le monde est perçu différemment pour chacun ? Comment se déterminent les possibles ?

J'ai eu l'occasion de rencontrer différents types de communautés, avec chacune j'ai pu avoir une présentation des règles de vie, des principes de base, de la souplesse ou non de celles-ci et surtout de connaître par quelles nécessités elles étaient nées.

l'identité ?

lien vers
[Sortie d'Égypte](#)
[.Koko](#)
[.Jess](#)
[.Udo](#)

Comment l'identité se construit-elle, seule et au sein du groupe ?
Comment perçoit-on ?

Mon corps et ma conscience, un monisme. Qu'est ce qui fait que je me li à certain·es et que d'autres ne croiseront jamais mon chemin.
Comment se fait-il que je me sente bien ici et mal ailleurs ?
Le couteau, une arme ou un outil ?

La perception ?

Tout ce moment de vie a posé les fondements des différentes réflexions que je souhaite explorer : de la construction de l'identité par l'écologie (culturelle et située) et par le corps physique. Il m'apparaissait l'idée que faire lien n'est pas du faite de faire corps, mais la capacité à être en sympathie, l'altérité. Et pour cela, je me suis intéressé aux «filtres» entre la conscience et le monde tangible. La photographie était une matérialisation de ce filtre, maintenant je m'intéresse aux filtres cognitifs qui nous déterminent.

En 2019, après mon retour en France, j'ai produit une série de 6 planches – [.instantanés](#) – qui résument mes errances sous forme de paysages de l'esprit en dessin. Elles appartiennent au corpus [Umwelt10^120](#), qui a été exposé au Couvent de la Belle de Mai à Marseille. Ce corpus est composé de dessins, de photos, et de vidéos qui expriment des concepts comme : la fragmentation de l'identité, les choix, les vérités, les dualités, les débuts et les fins, encore plus de choix ou l'illusion de ceux-ci. Le jeu entre les concepts et leur résonance dans les techniques artistiques utilisées me permettent une expression libérée du faite d'être compris. Mon expression s'étant construite en une forme cohérente, être compris n'est plus une nécessité. La notion de temps étant majeure dans la maturation d'une idée,

d'une identité, j'utilise des techniques de dessin comme le *dot* avec des pointes très fines, qui obligent à passer plusieurs centaines d'heures sur des dessins de grand format (120x80 cm). De plus, un travail de traitement de signal numérique via des techniques de programmation visuelle appliquées aux photographies de ces dessins permettent de les mettre en vidéo et de créer la mise en mouvement de ces planches fixent, afin de rendre effectif le passage du temps. Avec différentes itérations pour faire référence aux différents possibles qui coexistent :

– [.déplacement](#), [.fragement](#), [.entrelespixels](#) –

2021, création de laplanque, une association d'entraide entre artiste, avec Samy Bérard et Théo Buron. Cette association permet la mise en commun d'un réseau de diffuseur, de galerie, d'interlocuteur pour faire grandir nos projets artistiques. En 2024, nous avons fabriqué un dispositif de diffusion spatial du son. Un instrument de 14 enceintes avec un logiciel de composition afin de mettre en mouvement dans l'espace des pistes sonores et de créer un environnement immersif. Et ainsi éprouver le lien à l'autre.

Depuis 2022 et plus intensément en 2024, j'ai entrepris une recherche en indépendant sur le système visuel, comment notre cerveau forme l'image du monde dans lequel on se meut, comment il reconstruit le relief et la profondeur, classe les priorités, reconnaît le visage d'un ami, comment il nous met en action, etc. En parallèle, j'ai suivi en auditeur libre des cours en philosophie de l'art et esthétique à Lyon 2.

Cette recherche est complexe et recouvre plusieurs approches :

– **psychophysique** | Étudie les relations entre les stimuli physiques et les réponses perceptuelles des individus.

– **neurophysiologique** | Examine les bases neuronales de la perception visuelle en étudiant les réponses des neurones du système visuel.

lien vers
[.déplacement](#)
[.fragement](#)
[.entrelespixels](#)

lien vers
[Recherches](#)

lien vers
[umwelt10^120](#)
[.instantanés](#)

– **cognitive** | Analyse comment le cerveau interprète, organise et donne du sens aux informations visuelles.

– **computationnelle** | Modélise les processus visuels à l'aide d'algorithmes inspirés des mécanismes biologiques.

Référence : «*Traité du signe visuel*» Groupe Mu

– **écologique** | Mets l'accent sur la manière dont la perception visuelle est adaptée à l'environnement naturel et à la mise en action.

Référence «*Approche écologique de la perception visuelle*» J.J. Gibson,

– **ainsi que l'approche culturelle de l'image** | Référence «*Les Formes du visible*» P. Descola, et plusieurs écrits de M.J Mondzain

Ces processus me permettent de localiser des esthétiques qui déclenchent des actions par la perception de l'image. Les utiliser, les manipuler, jouer avec, cela fait partie des outils utilisés dans mes travaux artistiques. L'acquisition de ces outils pose la question de la responsabilité et du pourquoi. Pour faire lien, faire émerger la possibilité du lien, de la sympathie.

L'approche cognitive et écologique, font qu'aujourd'hui je m'intéresse à l'imagination, son émergence, son ambiguïté, à qui appartient-elle ? La responsabilité de mes outils m'a orienté vers cette question :

*comment permettre au
regardeur l'émergence de son
imagination via la perception
visuelle ?*

Ne pas imposer un imaginaire et laisser le regardeur cultiver le sien. C'est ici que je souhaite passer du temps, et je cherche à rendre possible cette recherche imbriquée à mon travail artistique. Une recherche que je mène accompagné par Bilge Saiym chercheur au CNRS à l'École Normale Supérieure de Paris, travaillant à l'intersection de la perception humaine, la conscience et des arts visuels. Cette collaboration permet de couvrir les angles morts de ma démarche et ouvre à des conversations fertiles. Nous travaillons à associer notre travail lors de la création d'une oeuvre.

Ces recherches se poursuivent.

R É S I D E N C E S

GRAMME CNCM LYON
Résidence d'exploration technique
Commun immatériel
Instrument aKM
février 2025

LE COUVENT MARSEILLE
Résidence + exposition
septembre 2024

HCC VILLEURBANNE, FRANCE
Résidences de création.
composition sonore spatial.
pour le court-métrage .dansLesPonts
juin et octobre 2024

CARBONE 17 AUBERVILLIER, FRANCE
Résidence de recherche.
Perception visuel, indice de profondeur.
février/mars 2024

LA SIREN LA ROCHELLE, FRANCE
Résidence d'accompagnement, durée
d'une semaine. Réalisation d'un clip
avec le groupe Double Cheese
*Dans le cadre des collaborations avec laplanque.
janvier 2021*

COOLTO MEDELIN, COLOMBIE
Résidence photographique
avril 2019

O E U V R E S O U T E N U E

.DANSLESPONTS
Cette oeuvre a été soutenue par la DRAC
avec le fond SCAN de la région AURA.
2024

α R T I C L E

.AKM
Un article sur l'instrument aKM a été
publié dans la *Lettre d'Info des Acteurs
Culturels* de la métropole Grand Lyon.
avril 2025

M É D I A T I O N

AADN VILLEURBANNE
Table ronde autour de l'éthique de
l'artiste au travers de sa pratique et de
sa responsabilité autour de la création
d'imaginaire
Lablab, novembre 2022

VISION360 LYON
Atelier autour des sens,
du numérique et de l'immersion avec
des classes de collège
avec l'AADN, Marché Gare, mai 2023

P R O J E C T I O N

.DANS LE RÊVE DE QUELQU'UN D'AUTRE
_CARBONE17 AUBERVILLIER
Soirée organisée par le collectif Les
Sorores sur le thème : le Capitalocène
29.05.2025
_Amicale du Future LYON
Festival Est-ce que tu Réalises ?
17.06.2025

.DEDANS
Soirée *NOT EVERY HOUSE IS A HOME*
organisé par Ambrine Ayeub en soutien à Ibrahim
Badra et sa famille qui subissent le génocide à
Gaza
26.03.2025 | Galerie de BosKop

.DANSLESPONTS
Soirée organisée par *laplanque* au
Grrrrnd Zero qui a réuni plus de 350
personnes autour du son spatialisé.
08.02.2025

v i n c e n t
b e r g e r o n

www.vincentbergeron.fr

0 6 6 7 4 3 5 1 0 7

vincent.brgr@proton.me

E X P O S I T I O N S

vidéos des expositions → <https://vincentbergeron.fr/>

EXPOSITION^{SOLO} PARIS
24th FORUME SCIENCE COGNITIVE
dessins | vidéos
accompagné de Bilge Sayim, chercheur CNRS-ENS
École Normale Supérieure, 29 mars 2025

EXPOSITION^{SOLO} MARSEILLE
dessins | vidéos
Le Couvent, septembre 2024

EXPOSITION^{SOLO} LYON
dessins
Galerie de BosKop, janvier/février 2024

EXPOSITION^{SOLO} LYON
photographies | dessins | vidéos
Sélectionné pour le festival
Hallucinations Collectives
Cinéma Comoedia, avril 2023

F O R M A T I O N

UNIVERSITÉ LYON 3
Faculté de philosophie,
Philosophie de l'art, esthétique
Auditeur libre, 2022

UNIVERSITÉ D'HARVARD
Photographie numérique
Cours technique sur le fonctionnement
matériel des boîtiers numériques,
du capteur aux algorithmes de dématrissages
Cours en ligne, 2016

ESAIL
Architecture d'intérieure
Diplôme, Bac + 5.
Sujet de mémoire «L'Observatoire du temps»
Lyon, diplômé en 2016

UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL
Faculté d'aménagement,
L3 Design intérieur/industriel,
graphisme/sémiologie
Programme d'échange international, 2013

FACULTÉ DE PCSI
Physique, chimie et sciences de
l'ingénieur, spécialité Astrophysique
Lyon 1, Campus de la Doua, 1^{er} et 2^{ème} année, 2011

S A V O I R - F A I R E

CONCEPTION/RÉALISATION POUR IMAGÉO
Mobilier et espace scénographié
pour librairie et espace d'exposition
depuis 2020

PROMENADES URBAINES POUR NOMADELAND
Conception de promenade autour
de l'architecture à Lyon

PHOTOGRAPHE INDÉPENDANT
Photographie d'architecture
et d'oeuvre d'art, portrait, et
photo de rue
depuis 2015

GRAPHISTE INDÉPENDANT
Affiche, portfolio,
communication d'événement
depuis 2018

S U R L A R O U T E

CHILI | PÉROU | ÉQUATEUR | COLOMBIE
Un an et demi sur la route, de Punta
Arenas, sud du Chili, à Cartagène en
Colombie.
Réalisation de reportages photographiques
sur différentes cultures.
Exploration du déracinement culturel.
Amérique du Sud, Oct. 2017 - Avr. 2019

v i n c e n t
b e r g e r o n

www.vincentbergeron.fr

0 6 6 7 4 3 5 1 0 7

vincent.brgr@proton.me

B É N É V O L A T

HALLUCINATIONS COLLECTIVES LYON
Festival de cinéma bis,
organisé par l'association ZONE BIS
Bénévole dans l'organisation
et photographe de l'événement
depuis 2017

MUTOSCOPE LYON
Festival de court-métrage,
organisé par l'association ZONE BIS
Réalisation de la charte graphique
imprimée et projetée
depuis 2021

LES INATENDUES LYON
Festival de films documentaires
Bénévole dans l'organisation
et photographe de l'événement
édition 2019, 2022

v i n c e r o n
b e r g e r o n

www.vincentbergeron.fr

0 6 6 7 4 3 5 1 0 7

vincent.brgr@proton.me

L A P L A N Q U E

www.laplanque.eu

Président de l'association laplanque.
Créée en 2020 avec Samy Berard, trésorier,
et Théo Buron, secrétaire

Association, loi 1901, de mise en commun de savoir-faire, de valorisation, et d'entraide entre artistes.
laplanque défend la coopération pour alléger l'administratif, comprendre les moyens de financement et amener à la professionnalisation des artistes associés.
Par ce regroupement les artistes peuvent créer, mettre en commun leur outils et leurs compétences sociaux et/ou artistiques.
Nous nous efforçons de créer un environnement sein et coopératif.

akM

Instrument de composition sonore spatial.
akM est un ensemble de 14 enceintes et d'un logiciel afin de diffuser des oeuvres sonore immersive.

Projet réalisé avec Nicolas Désilles

<https://laplanque.eu/communs-akm/>

.PARAISO01

Collaboration visuel-visuel
avec Etienne Cristoffanini Ros,

décembre 2022, <https://youtu.be/PXeBbEow1uU>

BASSHOE

Collaboration audio-visuel
avec Ricardeau Sauvage.

mai 2022, <https://vincentbergeron.fr/basshoe/>

C'EST L'AMOUR & GUERRERO

Clip de musique en collaboration
avec le groupe Cigognes.

novembre 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=fq-lsexyd7c>

C'EST L'AMOUR (VERSION ANIMATION)

Clip de musique en collaboration
avec le groupe Cigognes.

Animation, co-illustré avec Gonzo le Dozo

février 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=J5g6S5s64Kg>

ATELIER PROGRAMMATION VISUEL

Organisation d'ateliers autour de la programmation visuel. Initiation au mapping.
Initiation à l'univers des makers et contrôleur pour performances immersives.