Un grand merci aux personnes qui m'ont aidé pour ce projet et qui y ont participé ; merci pour la patience, la bienveillance et la disponibilité de chacun. Je tiens à m'excuser une nouvelle fois auprès des nombreuses personnes qui se sont fait filmer et qui ne se verront pas apparaître ce soir, cela ayant été dû à un premier problème technique.

Je remercie donc :

Françoise BRUNNER
Suzana MISTRO
Maximilien URFER
José FANGUEIRO

Héloïse DENIS GAILLARD , son père et ses enfants
Amélie EMERY
Martial JACQUIER
Thibault JACQUIER
Véronique JACQUIER-BURRUS
Ysaline JACQUIER
Marie-Jeanne KONALIAN
Christophe PROFICO
François RITTMANN

Laurence CRETTENAND
Aline DEFAYES
Janus DENIS MICHEL
Astrid DUSSEX
Patrick JACQUIER
Élie JORIS
Sébastien MICHELLOD
Willy MICHELLOD
Gervais RAMUZ
Nicole RAUSIS
Céline UDRIOT

Sans vous, ce projet n'aurait pas pu être possible. MERCI.

MAYER Johanna, *Le Jeu des Familles*, installation vidéo, octobre-décembre 2014

Mon projet est une vidéo où on voit deux personnes, habitantes de Leytron, l'une à côté de l'autre. La vidéo présente ces individus par paire aléatoirement toutes les quinze minutes. Ces personnes ont un lien générationnel ou un lien de parenté à chaque fois. Elles sont présentées en couple de manière à ce qu'on perçoive des ressemblances qui peuvent se créer entre elles. Bien qu'elles ne soient pas forcément liées par la parenté, elles ont des points communs dans leur physique, dans leurs gestes, dans leur façon de se comporter quotidiennement, et appartiennent peut-être à la même génération. Le temps d'attente qui leur a été imposé (quinze minutes) était ainsi suffisant pour percevoir les petites habitudes de chaque personne.
Ce qui m'intéressait c'était de penser « individu » avant « groupe » : se concentrer sur chaque personne pour mieux visionner ses gestes et son comportement face à une attente. Le spectateur est ainsi face à deux portraits en format buste, qui s'animent. Je n'ai donné aux personnes filmées aucune consigne, mise-à-part celle d'être elles-mêmes et de s'accaparer le temps comme il leur semblait bon de le faire : il leur était imposé d'attendre sur une chaise, face à une caméra, et de s'accaparer le temps et l'espace comme les participants l'entendaient.
Le spectateur peut ainsi faire des liens entre chaque caractère qui apparait, imaginer ce qu'ils sont, l'un pour l'autre. Toutes les quinze minutes, une nouvelle paire prend place pour remplacer la précédente et pour permettre ainsi au public de faire de nouvelles « interprétations de ressemblance ». C'est un côté ludique que je voulais apporter au travail : celui de créer une sorte de « Memory » ou du « Jeu des 7 familles ».