

Irena Latek présente à Venise au Palazzo Bembo du 10 mai au 23 novembre 2025 par European Cultural Centre de Venise dans le cadre TIME SPACE EXISTENCE - ARCHITECTURE BIENNIAL 2025 avec appui de Conseil des arts du Canada



<https://timespaceexistence.com/>  
<https://timespaceexistence.com/participants/irena-latek/>  
catalogue  
<https://timespaceexistence.com/the-exhibition/>

*Intervalles*, Installation audiovisuelle immersive,  
vidéo multicanale synchronisée, 40 minutes en boucle

réalisation - Irena Latek

composition et conception sonore - Simone D'Ambrosio

caméra - Irena Latek, Fannie Duguay-Lefebvre, Martin Bourgault

montage vidéo - Irena Latek

assistants – Mickaël Camille Durand, Daniel La France, Thomas Rième, Edouard Lance

production 2016, medialabAU, projet réalisé avec l'appui du FRQSC et du CRSH

Initialement présentée à la Cinémathèque québécoise du 3 décembre 2015 au 7 février 2016 sur 9 écrans monumentales

L'installation immersive, vidéo-sonore multicanale, *Intervalles*, explore l'idée de l'architecture fabriquée à partir de la ville. *Intervalles* « verse » la ville dans l'architecture formée par les surfaces en mouvement en intégrant l'instabilité du corps humain et ainsi annule le cadre de la représentation filmique. Fruit d'une recherche-crédation testant le potentiel de la vidéo/construction en tant qu'architecture en soi le travail revisite l'espace de la ville occidentale filmant espace public de Paris, New York et Istanbul. La thématique de l'œuvre est l'espace urbain banale de la grande ville, observée dans son quotidien. Le film multi-écrans se déroule en 9 épisodes dans trois villes, sur des sites spécifiques, aux moments particuliers. À travers une lecture affective de ces lieux, l'œuvre tente figurer l'espace urbain dynamique, amplifier son esthétique, capturer son sens. La narration sur l'espace urbain est présentée simultanément par 8 vidéos synchronisées.

L'espace de l'installation est formé par 8 écrans et produit par projection immersive. La transformation de l'espace se développe dans un jeu de montages vidéographiques d'images de villes et de montages de l'espace physique, accompagné de sonorités urbaines et expressives. Le montage de l'image dépend du dispositif de l'installation mais ce dernier, grâce au principe développé, devient instable au même titre que sont les images d'écrans. L'installation cherche à dégager une image claire et émotionnelle de l'espace à partir des rapports des éléments mis en mouvement. Fluides ou explosifs, ces rapports dépendent du caractère que nous cherchons à donner à l'espace. La ville y devient l'appareil de vision.