

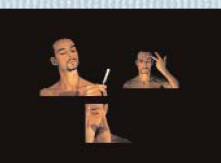


**L'image
n'est pas seule
Exposition**



Globus oculi
L'autoportrait

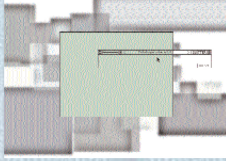
*En assemblant une main et une bille,
Man Ray réalise son autoportrait
en référence (probablement)
à Eadweard Muybridge.*



Bibliothèque

Université Paris 8

Vincennes → Saint-Denis



Méthodologie de travail
Tudo, 1776

***L'image
n'est pas seule***
Exposition

**Bibliothèque
de l'Université Paris 8
1998**

L'image n'est pas seule

« J'arrive enfin, je la revois. Elle n'était pas seule. »

Jean-Jacques Rousseau

En exposant des installations interactives, des vidéodisques, des CD-ROM, des sites Internet, nous proposons d'interroger une technologie de la connaissance et de la création au moment même où elle s'invente, nous souhaitons inscrire un itinéraire de recherche et de création expérimentale dans le projet d'une bibliothèque universitaire moderne. *Le Bus*, vidéodisque produit en 1984-1985 pour *Les Immatériaux*¹, fait aujourd'hui doublement figure de document puisqu'il fut l'un des premiers ouvrages interactifs à vocation artistique et que son objet est le lieu même où s'est construite la bibliothèque de l'Université Paris 8. Le CD-ROM pour la Biennale d'art contemporain de Lyon et la Revue virtuelle travaillent la relation de l'art et du savoir dans une tradition encyclopédiste. Les projets autour des écrits autobiographiques de Rousseau s'appuient très intentionnellement sur le littéraire et le philosophique pour développer une expérimentation multiforme des *instruments et figures de l'interactivité*.

L'interactivité est peut-être le lieu favorable à l'émergence d'une nouvelle subjectivité. « Il faudrait pour ce que j'ai à dire inventer un langage aussi nouveau que mon projet. »² Ici encore un paradoxe rousseauiste nous est d'un grand secours : d'un côté le travail sera le plus signé qui soit, l'exercice du *je* et de son accompagnement de *shifters*, *tu*, *ici*, *aujourd'hui* ou *demain*, de l'autre « c'est à lui [au lecteur] d'assembler ces éléments et de déterminer l'être qu'ils composent; le résultat doit être son ouvrage. »³ Ces deux citations, ce n'est pas fortuit, Blanchot les don-

¹ Exposition du Centre Georges Pompidou, 28 mars – 15 juillet 1985, commissaires : Jean-François Lyotard, Thierry Chaput.

² Jean-Jacques Rousseau, *Ébauches des Confessions, Œuvres complètes*, La Pléiade, t. 1, p. 1153.

³ Jean-Jacques Rousseau, *Les Confessions, Œuvres complètes*, La Pléiade, t. 1, p. 175.

ne dans *Le Livre à venir*. L'esthétique interactive bénéficie d'une continuité sans précédent entre les deux registres ordinairement séparés de la production et de la réception. L'interactivité se joue en deux niveaux simultanés d'un acte de langage : dans l'œuvre, par ce qui est une condition de l'œuvre, et, en un reflet décalé, dans l'accès à l'œuvre. Car l'interactivité en art n'est pas ce qui règle la relation à l'œuvre. Elle est une partie constitutive de l'œuvre elle-même, comme condition de l'actualisation d'un virtuel. Porter notre recherche sur une poétique de la virtualité, c'est travailler un argument esthétique de la relation. Cette relation est toujours un principe interne puisque le système qui l'héberge s'étend par principe au destinataire lui-même. Un tel *continuum* a sa source dans le transport qu'opère l'informatique. Dans le tréfonds radicalement unificateur de ses machines, elle ne peut opérer – au prix d'une vitesse sans cesse accrue – que sur une matière réduite en code binaire. Mais personne ne voit cet état discret. Ce que nous voyons est une situation positive originale, expression de cette radicalité fondamentale : un même outil langagier sait impliquer production et réception, au point de les confondre, à volonté. L'unification est totale mais heureusement passagère. Pourtant c'est bien elle qui fait exister ensemble ces « médias » distincts qui justifient – jusqu'à quel point ? – les néologismes *multimédia* ou sa traduction polémique *unimédia*.

Art de la relation, art de l'interface, l'interactivité appelle une dramaturgie. C'est dans le cadre des contraintes qu'elle instaure que se construit le réseau de tensions, d'échanges, d'attitudes, d'événements qui en est la substance spécifique. Ainsi se jouera le passage de l'initiative du lecteur au programme, de la satisfaction et de la déception. Ainsi l'on découvrira une esthétique du déclenchement, de la bifurcation, de la mutation, du *feedback*, de l'abandon. « Soutirer à la répétition quelque chose de nouveau, lui soutirer la différence, tel est le rôle de l'imagination ou de l'esprit qui contemple dans ses états multiples et morcelés.⁴ » Le mouvement, ou plutôt le *moment* interactif est toujours celui d'une répétition et d'une différence, *ad libitum*.

L'interactivité est une perspective. Non seulement ce que l'on vise, mais un instrument d'imagination : elle est un tableau potentiel, une force qui appelle son application, une optique qui construit une vision des choses. Le monde peut être vu dans la perspective de l'interactivité : ce qui est saisi sera inmanquablement ressaisi. Nous en témoignons : dans ses diverses formes que nous pratiquons, nous pouvons toujours regarder le

⁴ Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, Presses universitaires de France, 1968, p. 103.

support interactif – le vidéodisque, l’hypermédia, le réseau, le virtuel – dans le double mouvement d’une saisie-ressaisie. Le vidéodisque *Le Bus* nous l’avait montré, les autres recherches l’ont confirmé : l’interactivité doit être comprise et travaillée comme forme. Elle est non seulement un schéma, un diagramme mais un objet plastique, non seulement un modèle construit mais une empreinte désignant le réel, une image en somme. À vrai dire, c’est précisément cette image virtuelle qui circule entre les images manifestes que nous avons nommée *interactivité*. Voici une constatation simple qui pourrait guider l’évolution de l’écriture interactive, qu’elle relève de la tradition du livre ou de celle du film : l’interactivité est à même de capter, de construire et de restituer des interactions, et donc d’ajouter une dimension à l’image, sur le mode linguistique et iconique. De façon plus essentielle, l’interactivité exerce, dans une alliance singulière du régime du spectacle et de celui de la lecture, une transformation, un travail d’*enchaînement* et de *supplément*.

Ayant l’art – les arts – pour référence, ayant un lien affectif, intellectuel, social, pédagogique avec l’art, il importe peu de déclarer l’appartenance à l’art de nos expériences et de nos productions. Pas plus artistes « des nouvelles technologies » qu’artistes « tout court » : pendant un temps encore, on ne pourra être, puisqu’il s’agit de travailler dans la nouveauté, qu’expérimentateurs, fabricants de prototypes, démonstrateurs, observateurs, simples utilisateurs. Nos recherches devraient être le plus souvent mixtes, scientifiques et artistiques. Elles nous engagent sur des lignes de fuite – ou dans cette « fuite en avant » qu’est pour Barthes la nouveauté – où se croisent les arts et les disciplines théoriques. Elles nous portent à nous complaire dans les zones d’intersection des champs constitués.

Toute une production documentaire et les propositions théoriques et artistiques développées pour *Image calculée* ou *Machines à communiquer*, expositions de la Cité des sciences, pour *Passages de l’image* puis pour la Revue virtuelle au Musée national d’art moderne, ont tenté d’assumer ce postulat d’un art qui n’aurait pas de nom et peu de frontières, dont on laisserait aux temps à venir l’éventualité d’une reconnaissance, tout en affirmant que les recherches, les usages et les ouvrages ainsi choisis et démontrés concernent l’art et les artistes, ont transformé d’emblée leurs attitudes et leurs projets.

Un projet théorique portant sur des domaines qui touchent aux nouvelles technologies et aux œuvres qu’elles impliquent, ne saurait se dispenser d’une véritable connaissance, d’une approche concrète de ces réalités

techniques, de leur histoire et de leurs usages. Il est impossible de rendre compte ici de notre propre itinéraire technique, parfois inventif. Il est exagérément banal d'affirmer que cette auto-formation s'est toujours inscrite dans un propos artistique et théorique. Au demeurant, lorsqu'une technique est en constante mutation, il est difficile d'affirmer simplement qu'un projet peut être pensé dans un médium. Il est séduisant de prétendre faire orienter ces mutations par le projet artistique. À propos de la place de la technique en art, nous tentons de maintenir une attitude double : celle de la critique du technicisme et, simultanément, celle de la critique de l'oubli de la technique et de ses apprentissages.

Travaillant sur ce que nous désignons comme *esthétique de l'interactivité*, nous nous intéressons naturellement aux interactions sur lesquelles peut se construire une didactique, une pédagogie, une recherche. Les interactions entre recherche, enseignement, activité artistique et éditoriale ne sont pas de simples intentions ou constatations. Nous les repérons et les organisons à travers des projets concrets, souvent de longue haleine et relativement complexes. Ces projets doivent par nature se développer dans des conditions de coopération impliquant d'autres secteurs d'activité intellectuelle et artistique que l'Université, établissant des passages entre des arts ordinairement séparés. Ils se sont en effet inscrits dans les contraintes, les aléas – et la dynamique – des secteurs culturels, artistiques et professionnels contemporains. Ces interactions sont aussi celles qui traversent les disciplines. Peut-être sont-elles la réponse à l'incertitude originelle qui accompagne cette discipline où nous nous sommes placés dès ses débuts, celle des *arts plastiques*. Nous avons en effet escompté qu'elle se dessine sous l'effet des disciplines qui la cernent. À ces interactions entre approches relevant de divers modèles, se sont adjoints, de façon apparemment moins active mais peut-être plus significative, les effets de montage, de rencontre ou de simple rapprochement, de matériaux, d'objets, d'informations, de concepts, d'œuvres ou d'événements qui jalonnaient notre expérience. Une telle formule d'agencement et de mise en perspective rencontre une disposition commune à toutes nos activités. Nous avons cherché à dégager, par la description fonctionnelle, la propension des œuvres à révéler, dans leur énonciation, le procès de leur fabrication. Abordant des œuvres qui, peut-être plus que d'autres, fonctionnent, ont une dimension machinique, on ne saurait les comprendre et les faire comprendre autrement qu'en en donnant des versions structurelles, des vues

concrètes et détaillées, des récits, des simulations logiques. L'édition de vidéodisques et de CD-ROM, la confection de sites Internet comme les projets muséographiques, ont toujours impliqué un moment clarificateur et structurant où il fallait proposer des titres, des rubriques, des formules, des aphorismes. Le corollaire de la description est sans doute l'archivage, la collection, la classification. Là aussi sont évoqués des liens et des interactions. Certes, l'accumulation, comme l'invention, relèvent d'abord d'un projet organisé, d'un programme. Mais les connexions, les rapprochements font leur œuvre. La plupart de nos travaux ont ainsi mis en jeu des principes de collection ou d'anthologie. En tout cela encore, les supports interactifs démontrent leurs capacités spécifiques.

À la mise en avant de la notion de créativité comme principe directeur de la discipline, nous avons opposé, plutôt que celle de création, la notion de processus — quitte à la qualifier immédiatement de processus de création. Simultanément, plutôt qu'une stricte pédagogie de l'art, il nous a semblé possible de mettre en évidence les potentialités de l'art à faire lui-même œuvre pédagogique. Sans insister sur le fait que l'art contribue à la sphère de la connaissance, il est possible de souligner qu'il participe de la compréhension, ou, pour reprendre un mot essentiel de nos recherches, de la *saisie*. Nous nous préoccupons ainsi de ce que l'on a pu nommer un art didactique (Brecht) ou encore un art pseudo-didactique (Kowalski). Cet art se donnerait des allures didactiques, mais ouvertement fictionnelles, artificielles. Il travaillerait à sa propre mise à distance pour mieux inviter à la *saisie* de sa propre élaboration qui tendrait à se confondre avec son usage.

L'entreprise que forment désormais nombre de chercheurs et d'artistes de déployer leurs projets dans l'espace des réseaux révèle une semblable disposition. Les propositions qu'héberge le Web s'exposent, au sens qu'elles sont soumises à des rapprochements incontrôlés, à de perpétuelles modifications. Elles sont portées à s'autotransformer, voire à s'autogénérer. Les vérités y sont, plus qu'ailleurs, astreintes à l'aléa des informations, aux mouvements des questions. Le temps réel, composante obligée de l'interactivité, apparaît sous son jour le plus contraignant, le plus stimulant et indispensable : un temps partagé, le temps des autres.

L'image n'est pas seule. Si nous prenons cette formule pour titre, nul besoin de l'explicitier, de souligner sa rhétorique d'antiphrase, la figure, la métaphore, l'image. Pourtant, nous n'y échapperons pas. Puisque ce

titre est ouvertement inspiré de Michel Deguy, *La poésie n'est pas seule*⁵, acceptons la comparaison, reconnaissons la communauté poétique, au sens d'un faire, de l'image et de la poésie. L'image n'est pas seule, *comme* la poésie. On l'observe simplement, l'image est aujourd'hui déclarée omniprésente, mais toujours accompagnée, de textes, de signes, de sons, de voix, agencée à d'autres images et à d'autres choses. Elle a ses supports d'apparition, d'inscription, de diffusion, elle a ses interactions internes et externes. Alors cette image *pas seule* serait simplement le multimédia, ou, avec plus d'ambition, le lieu de croisement de disciplines artistiques et scientifiques. Mais la puissance de l'image, c'est – plus qu'avant ? – d'être une relation active, la conjonction de divers mondes. Faire image, c'est mettre en perspective le réel et les savoirs. L'image est un acte poétique et un acte de connaissance. Dans sa cohérence nouvelle, elle est l'image d'une saisie et à saisir, elle est une mise en mémoire et un accès à la mémoire. Avec le langage, à côté de lui, elle a travaillé à dire et à montrer. L'image – et l'interactivité reconnue comme image – ne saurait faire seule ce qu'on attend d'elle, n'est pas seule à faire ce qu'on attend d'elle.

⁵ Michel Deguy,
*La poésie n'est pas
seule. Court traité
de poétique*, Le Seuil,
1987.

Liste des travaux

1	1984–1985 <i>Le Bus</i>	12
2	1988 <i>Encre numérique</i>	14
3	1989 <i>Album sans fin</i>	16
4	1992–1995 <i>Anthologie du virtuel</i> (vol. 1 et 2).....	18
5	1993 <i>Flora petrinsularis</i>	20
6	1994 <i>Voyage N° 17</i>	22
7	1995–1998 <i>Tabula rasa</i>	24
8	1995 <i>3^e Biennale d'art contemporain de Lyon</i>	26
9	1996–1998 <i>Double langage</i>	28
10	1996–1997 <i>Actualité du virtuel</i>	30
11	1996–1998 <i>Le Carrefour Pleyel</i>	32
12	1997–1998 <i>Éprouvettes</i>	34
13	1997 <i>Le Billet circulaire</i>	36
14	1997–1998 <i>Rendez-vous</i>	38
15	1996–1998 <i>La Morsure</i>	40
16	1998 <i>Instruments et figures de l'interactivité</i>	42

Générique

Conception et direction de la réalisation : Jean-Louis Boissier.

Photographies : Hervé Abbadie, Jean-Louis Boissier, Bruno Brusa, Pascaline Ceccaldi, Shuen-Git Chow, Patrick Delamotte, Gilbert Delanoue, Catherine Floc'hlay, Frédérique Jouval, Isabelle Lebois, Janine Le Collinet, Maria-José Ramos, Joël Réquillé, Françoise Saur.

Montage (version 1990) : Janine Le Collinet.

Opérateur vidéo : Jacques Nibert.

Opérateur son : Nicolas Joly.

Application informatique : Imédia, Sylvain Aubin, Patrick Merissert-Coffinières (version 1995).

Christian Laroche (version 1998).

Lieux de production : Centre Georges Pompidou (Thierry Chaput, Martine Castro, Annick Graton pour l'exposition *Les Immatériaux*); formations Arts plastiques et Arts et technologies de l'image, Université Paris 8.

Techniques de réalisation

Prises de vues en vidéo et en diapositives, enregistrement sur vidéodisque, application informatique de pilotage.

Dispositif de présentation

Lecteur de vidéodisque, ordinateur, moniteur vidéo, pièces d'un autobus de la RATP.

Argument

Placé devant d'authentiques éléments d'un autobus parisien, y compris le bouton et le boîtier lumineux « arrêt demandé », le spectateur peut à chaque instant demander l'arrêt sur image dans le paysage qui défile sur l'écran et ainsi rendre visite à quatre-vingt habitants du lieu, entrer dans leur intimité et jusque dans leur album de famille. Sur un trajet de Saint-Denis à Pierrefitte incluant l'Université Paris 8, cette expérience a été réalisée avec des étudiants en arts au cours d'une campagne de prises de vues de près d'un an.

Le vidéodisque est un album d'images, mais le logiciel, diagramme de sa consultation interactive, est lui-même une image, une carte saisie sur le territoire traversé.

La commande est elle aussi littéralement empruntée au réel et le spectateur retrouve spontanément à son contact un geste quotidien. L'ordinateur organise la collecte puis la collection, il est l'instrument d'une bifurcation qui répond au désir de voir, il offre une alternance dialectique entre deux régimes temporels de l'« exercice de la découverte », narratifs et perceptifs : le film et l'album, le spectacle et la lecture. J.-L. B.

Expositions

Les Immatériaux, Centre Georges Pompidou, 1985; *Artifices*, Saint-Denis, 1990;

Art Frankfurt, Francfort, 1991.

Suites du projet

Pékin pour mémoire, installation avec vidéodisque interactif de Jean-Louis Boissier, 1985 – 1986.



1 1984–1985 *Le Bus*

Installation avec vidéodisque interactif
Séquence vidéo de 10 mn, 1240 images fixes
(version 1990)



vignettes

Le Bus

Images extraites
d'une séquence

page de droite

Le Bus

Installation,
Artifices,
Saint-Denis, 1990

Générique

Conception et réalisation : Liliane Terrier.

Calligraphie : Ye Xin.

Lieu de production : équipe de recherche Étude des arts plastiques de la Chine contemporaine, Arts et technologies de l'image, Université Paris 8.

Techniques de réalisation

Prises de vues (vidéo 8), numérisation bitmap, traitement et assemblage des images (Macintosh Plus, MacVision, MacPaint, SlideShow ou VideoWorks).

Dispositif de présentation

Les mutations des séquences d'images numériques en noir et blanc sont déclenchées par le toucher de l'écran tactile.

Argument

La peinture chinoise comme l'écriture calligraphique opèrent dans un vocabulaire graphique codifié (qui possède lui-même une parenté avec l'écriture semi-pictographique) conçu par extraction de formes et de textures du réel. L'ordinateur traite indifféremment texte et image, l'image numérique se construit au travers de langages, bibliothèques de formes. Sur l'ordinateur, les « écritures-figures » (Louis Marin) du bambou et du mot *dragon* réactualisent les méthodes et les caractéristiques esthétiques de la peinture et de la calligraphie traditionnelles chinoises, décrites dans la *Méthode de peinture du Jardin du grain de moutarde* (1679), manuel d'apprentissage des grands domaines de la peinture classique chinoise, paysages, plantes, objets, personnages. Il est à la fois un fonds anthologique méthodique et un dictionnaire du vocabulaire graphique et des processus algorithmiques de figuration. Cette notion de jardin miniature, grand comme un grain de moutarde car « dans un seul grain est caché le monde » et « l'univers tout entier ne remplit qu'un grain de moutarde », procure elle-même un répertoire de formes et modèles, d'inscription et de simulation des processus naturels, qui s'étend sans rupture à l'exercice de la peinture. L. T.

Expositions

Pixim, Grand Halle de La Villette, 1988; Espace Chine, Paris, 1989.

Suites du projet

Encre numérique, livre d'artiste par Liliane Terrier, tirage limité, 1988.

« Bambous : pour que poussent les images », article de Jean-Louis Boissier, *Les Cahiers du CCI | Les chemins du virtuel*, Centre Georges Pompidou, 1989.

« Bambous », *Globus oculi*, installation hypermédia par Jean-Louis Boissier, 1992.

2 1988 *Encre numérique*

Programme d'images numériques enchaînées
2 séquences d'images numériques en noir et blanc



Encre numérique
Images extraites
des deux séquences

Générique

Conception et réalisation : Jean-Louis Boissier.

Lieux de production : recherche personnelle, Université Paris 8.

Techniques de réalisation

Prises de vues (vidéo 8), numérisation bitmap, traitement et assemblage des images (Macintosh SE, MacVision, SuperPaint, Hypercard).

Dispositif de présentation

Ordinateur Macintosh SE, trackball.

Argument

Album sans fin propose un prototype d'hypermédia qui trouve des solutions formelles et techniques à ces questions : est-il possible de faire figurer des images animées sur les pages d'un livre ? Le livre à venir de l'interactivité est-il aussi un film à venir ? Le mouvement sans fin compatible avec le feuilletage est rendu possible par la numérisation et la gestion informatique des images. Les tableaux animés sont constitués de courtes séries de vidéogrammes en noir et blanc, numérisés et enchaînés en boucles. Le mouvement interne, toujours de l'ordre de la vibration, de la pulsation, du cycle, maintient l'image dans un état constant, un temps suspendu et cependant actif. Le retour à une chronophotographie, à un pré-cinéma, ouvre la perspective d'une image animée dont l'interactivité réglera le montage au niveau le plus discret, celui du photogramme.

Il importe ici de donner une sensibilité à fleur d'image, qui induise une réponse plus instantanée et paradoxalement plus violente, qui donne plus de responsabilité à la machine-image, qui fasse du lecteur un voyeur modéré mais sans repentir. Les techniques logicielles disponibles ne prévoient pas une telle restriction, la désignation est pour elles le préalable à une action. Le feuilletage de l'album, dont la topologie est elle-même bouclée, sphérique, sera donc obtenu par la simple désignation de l'un des bords de l'image, indépendamment de tout « clic », par la rotation manuelle d'une sphère (un *trackball*) que l'on assimilera à l'œil du regardeur. J.-L. B.

Expositions

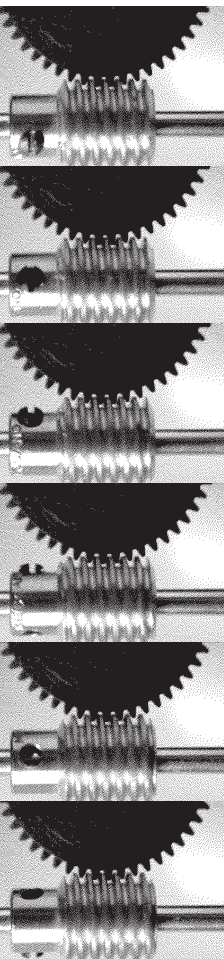
Biennale internationale *Torino Photographia 89*, Turin, 1989.

Programmes interactifs, CREDAC, Ivry, 1995.

Suites du projet

Globus oculi, installation hypermédia par Jean-Louis Boissier, 1992.

Album, installation hypermédia par Jean-Louis Boissier, 1995.



page de gauche

Album sans fin
Images extraites
d'une séquence

page de droite

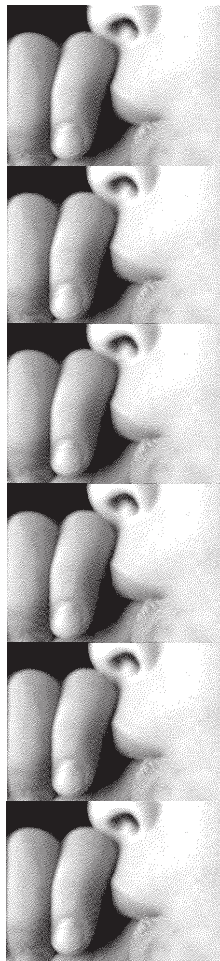
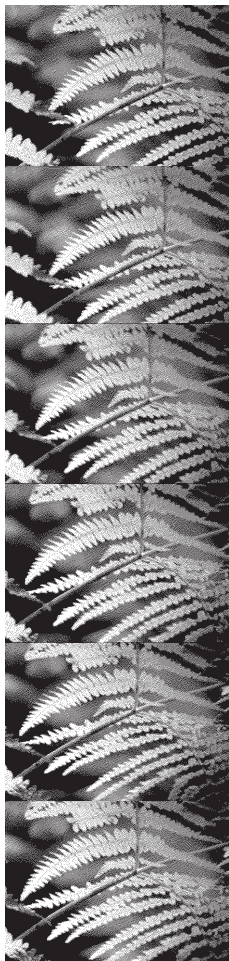
Album sans fin
Images extraites
de deux séquences

3

1989 *Album sans fin*

Programme d'images interactives

12 séquences d'images numériques en noir et blanc



Générique

Conception et rédaction : Jean-Louis Boissier (Université Paris 8).

Coordination de la réalisation et de la production : Marie-Luce Staib (CSI), Martine Moinot (Mnam/Cci), assistées d'Erika Bretton.

Montage : Didier Coudray.

Son : Nicolas Joly.

Voix : Françoise Agez, Maren Köpp, Elisabeth Tesla, Andrea Urlberger.

Chargé de production : Service audiovisuel, Centre Georges Pompidou, Myriam Bezdjian.

Application informatique : Aline Giron.

Production : Medienmuseum, Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM), Karlsruhe; Cité des Sciences et de l'Industrie (CSI); Centre Georges Pompidou (Mnam/Cci) pour la Revue virtuelle; avec le concours du laboratoire Esthétique de l'interactivité, Université Paris 8.

Techniques de réalisation

Montage de séquences vidéo, textes et voix enregistrés sur vidéodisques, application informatique de pilotage.

Dispositif de présentation

Lecteurs de vidéodisques, ordinateur, interface graphique de consultation avec incrustation directe de la vidéo, moniteur vidéo.

Argument

Empruntant ses images aux domaines les plus divers, qu'ils relèvent ou non de l'art, ces 2 vidéodisques rassemblent 54 séquences commentées et classées selon les 3 thèmes : interfaces, applications, créations. La consultation de cette anthologie se fait sur le mode interactif : appel des séquences par leur thème et par leur titre, feuilletage en montage virtuel à partir de mots-clés. L'*Anthologie du virtuel* propose la découverte des expériences les plus actuelles et les plus significatives des environnements virtuels. Ce matériel documentaire devrait permettre à la fois d'exercer une nécessaire réflexion critique sur leurs implications scientifiques, industrielles et culturelles, et de repérer ce qui, dans la perspective d'œuvres à venir, peut faire figure, dès à présent, d'*esthétique du virtuel*.

L'accent est mis sur les interfaces d'actualisation du virtuel, sur les principes et les instruments propres à établir des liens à la fois gestuels, sensibles et conceptuels avec l'utilisateur, qu'il soit auteur ou lecteur. Ce formidable surcroît de technologie, avec ses présupposés économiques et idéologiques, peut sembler faire obstacle à une implication artistique. Pourtant, ici encore l'artificiel peut être le fondement de l'imaginaire, de l'invention de situations signifiantes et poétiques, de l'apparition de nouvelles modalités d'appréhension du réel par le réinvestissement de tout un héritage de formes, d'images et de langages.

Expositions

Revue virtuelle, Centre Georges Pompidou, 1992; *Machines à communiquer*, Cité des sciences et de l'industrie, 1992; *Images du futur*, Montréal, 1992; *Artifices 2*, Saint-Denis, 1992; *Interface II*, Hambourg, 1993; *Nouvelles images, nouveau réseau*, Cité des sciences et de l'industrie, 1997 – 1998; Medienmuseum, ZKM, Karlsruhe, 1998.

Précédents et suites du projet

Image calculée, 6 vidéodisques interactifs, Cité des sciences et de l'industrie, exposition permanente dans Explora depuis 1988.

Anthologie d'images de synthèse scientifiques, vidéodisque interactif pour *Passages de l'image*, Centre Georges Pompidou, 1990.

Revue virtuelle, 6 vidéodisques interactifs, Centre Georges Pompidou, 1992-1994.



4 1992 – 1995 *Anthologie du virtuel* (vol. 1 et 2)

2 vidéodisques interactifs de 35 mn
comportant chacun 27 séquences bilingues
français – anglais



vignette

*Anthologie
d'images de synthèse
scientifiques*
Installation au Wexner
Center, Columbus,
Ohio, 1991

page de droite

Anthologie du virtuel
Images extraites
des séquences

Générique

Conception et réalisation : Jean-Louis Boissier.

Scénario : Jean-Louis Boissier et Liliane Terrier.

Assistant : Jean-Marie Dallet.

Technique de l'interface : Christian Laroche.

Lieux de production : Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM), Karlsruhe, association Transports, laboratoire Esthétique de l'interactivité, Université Paris 8.

Techniques de réalisation

Prises de vues (vidéo Hi8), numérisation des images et des sons (RasterOps MediaGraber, PhotoShop, SoundEdit) assemblage interactif (Director), logiciel de reconnaissance automatique (GrabNum).

Dispositif de présentation

L'installation associée à un livre réel, un autre livre, virtuel, à feuilleter sur l'écran grâce au va-et-vient d'une bille. À chaque instant, l'ordinateur reconnaît, grâce à une caméra vidéo, à quelle page le livre est ouvert, et cherche la séquence correspondante du programme. Le livre, éclairé par une petite lampe, est sur une table, dans l'alcôve d'une chambre, face à l'écran d'ordinateur.

Argument

Flora petrinularis est le projet qu'a Jean-Jacques Rousseau d'un herbier total de l'île de Saint-Pierre où il se réfugie en 1765. Il veut renoncer à l'écriture et lui substituer l'herborisation. Cependant, il décide d'écrire les *Confessions* et extrait de sa mémoire les brèves scènes de désir et d'alarme qu'il a recherchées autant que redoutées.

Aux citations s'attachent des séquences d'images théâtralisées, centrées sur un lieu, sur un objet fétiche et sur l'événement de la rencontre avec une personne, sans cesse remémorés. Les plantes appellent des vues de leur paysage d'origine et des images qui rapportent objectivement leur cueillette, leur transformation en herbier. Les pages blanches renvoient au flux et reflux perpétuel des eaux du lac.

Dans les déclenchements et les mutations des images, s'exercent les trois modalités du sentiment de l'existence et de la conscience de soi rousseauistes : la remémoration des moments aigus et difficiles de la relation aux autres, la recherche des sensations purement actuelles d'une communication restreinte à la nature, l'état de rêverie sans objet nostalgique de l'état prénatal. Au langage littéraire s'oppose une collecte directe de signes du réel.

Flora petrinularis tend à mettre en évidence l'alliance paradoxale entre deux formes du livre, entre la modalité de la lecture et celle du spectacle. J.-L. B.



vignette

Artintact 1

CD-ROM contenant
Flora petrinularis

page de droite

Flora petrinularis
Installation,
ICC Gallery, Tokyo,
1995
Flora petrinularis
Écrans extraits
des estampes et de
l'herbier

Expositions

Multimediale 3, Karlsruhe, 1993; *Version 1.0*, Centre pour l'image contemporaine Saint-Gervais Genève, 1994; Interactive Media Festival, Los Angeles, 1994; *ISEA' 94*, Musée d'art contemporain, Helsinki, 1994; CREDAC, Ivry, 1995; Inter Communication Center Gallery, Tokyo, 1995; Biennale de Kwangju, Corée, 1995; Biennale de Lyon, 1995-1996; *Burning the interface*, Musée d'art contemporain, Sydney, 1996; *Lab6*, Centre d'art contemporain Ujazdowskie Castle, Varsovie, 1997.

Suites du projet

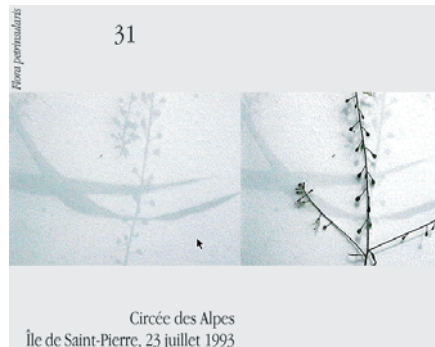
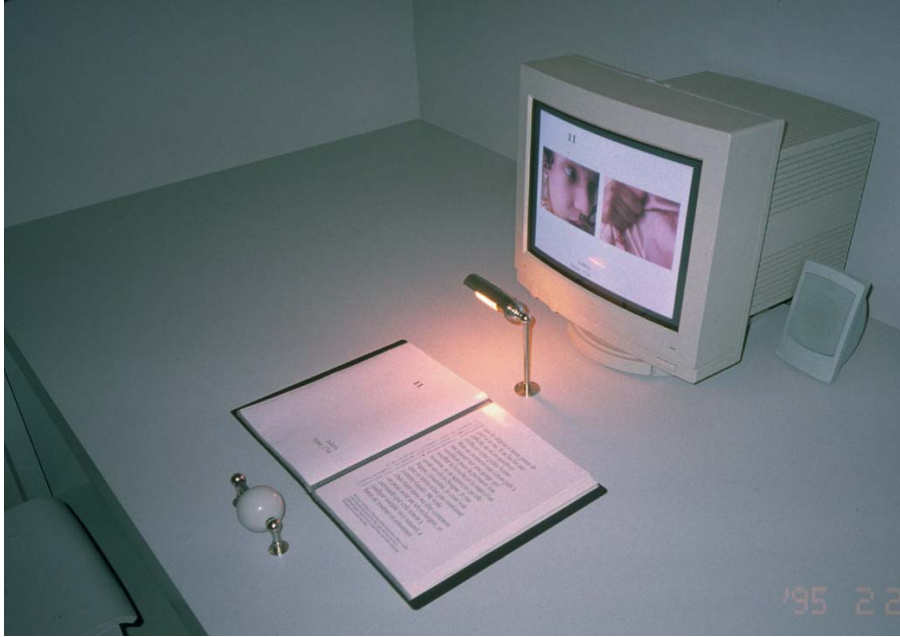
Flora petrinularis, version pour CD-ROM de l'installation du même titre, publiée dans la revue CD-ROM *Artintact* N° 1, 1994 (réédition 1997), ZKM/Cantz éditeurs.

Moments de Jean-Jacques Rousseau, scénario d'un CD-ROM, 1997-1998, Éditions Gallimard, Saint-Gervais Genève, Le Fresnoy.

La 2^e Promenade, installation interactive, 1998, Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains, Tourcoing.

5 1993 *Flora petrinsularis*

Installation numérique interactive
32 séquences vidéo interactives sonores



Générique

Conception et réalisation : Jean-Marie Dallet.

Développement informatique : Aline Giron.

Lieux de production : laboratoire *Artifices*; laboratoire Esthétique de l'interactivité, Université Paris 8.

Techniques de réalisation

Prise de vues photographiques, numérisation des images et des sons (scanner, PhotoShop, SoundEdit), assemblage interactif (Director).

Dispositif de présentation

Ordinateur.

Argument

Voyage N°17 ausculte la notion de hors champ de l'image en s'appuyant sur l'observation suivante : aujourd'hui l'image renvoie, comme le dit Serge Daney, à n'importe quel autre son, texte ou image en circulation au même moment dans la mémoire des gens. Dès lors, *Voyage N°17* est conçu comme un automate dont la fonction essentielle serait d'exciter la mémoire vive des spectateurs. Pour y parvenir j'utilise des jeux de langages où s'entremêlent des mots, des sons, des images et qui placés dans mon « activateur de souvenirs » tissent les toiles incertaines d'histoires à venir.

Empruntant sa forme à l'album de photographies, tous les écrans affichent quatre images qui respectent toujours la même disposition. À chacune d'elles sont associés une séquence sonore précise et un code composé par huit mots qui peuvent être considérés comme son code génétique. Les mots et les sons décrivent l'image sur plusieurs registres qui s'étalent du littéral au métaphorique en passant par le mode symbolique.

Lorsque le spectateur désigne l'une des quatre photographies, il active une séquence sonore spécifique et l'inscription au milieu de l'image de l'un des mots issu de son code génétique. L'hétérogénéité des matériaux met en relation différentes aires de la mémoire et impose un point de vue mobile sur l'histoire en ouvrant sans cesse des perspectives, des hors champ, aux éléments sonores, visuels et textuels. Si le spectateur clique sur l'une des photographies, il modifie la composition de l'écran. Les images dépendent alors du mot sur lequel on a cliqué précédemment. Le programme respecte le principe que ce qui est présent a toujours à voir avec ce qui a été. Des algorithmes créent des listes où sont stockées des images qui présentent un air de famille entre elles, qui partagent certains traits communs regroupés sous une même étiquette. J.-M. D.

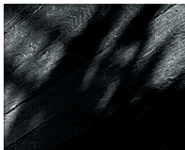
Expositions

Artifices 3, Saint-Denis, 1994; MILIA, espace du ministère de la Culture, Cannes, 1995; *ISEA' 95*, Montréal, Canada, 1995; *Ars Multimedia*, Metz, 1996.



1994 *Voyage N° 17*

Installation numérique interactive



vignette

Voyage N° 17

Extrait d'un écran

page de droite

Voyage N° 17

Exemples d'écrans

Générique

Conception et réalisation : Jean-Louis Boissier.

Développement informatique : Aline Giron, Jean-Noël Lafargue.

Lieux de production : recherche personnelle; laboratoire Esthétique de l'interactivité, Université Paris 8; CREDAC, Ivry-sur-Seine.

Techniques de réalisation

Base de données (FileMaker).

Dispositif de présentation

Deux tables parallèles de 80x240 cm, séparées par un passage de 80 cm. La première table est une vitrine qui renferme, en 32 cases, une collection de 1024 crayons à papier, elle est éclairée par deux lampes de bureau articulées. La deuxième table supporte un ordinateur avec son clavier et son écran.

Argument

Depuis de nombreuses années, j'ai collectionné des crayons à papier. Chaque crayon a donné lieu à une fiche sur ordinateur comportant à la fois sa description et un court récit de son origine et des circonstances de son entrée dans la collection. Le visiteur, s'attachant à l'un quelconque des crayons, peut en décrire les caractéristiques objectives en tapant librement des mots sur le clavier de l'ordinateur. Si cette description est juste, l'ordinateur retrouve la fiche correspondante, confirme la description du crayon et affiche l'histoire du crayon. Chaque crayon présente à la fois des signes manifestes de son identité et recèle une histoire dont on ne devine rien. À chaque crayon est pourtant attachée une mémoire dont je suis provisoirement le garant, qui s'inscrit dans ma propre mémoire, qui recouvre un fragment de ma vie. L'observation minutieuse et la description langagière de la collection ouvrent l'espace rétrospectif d'un réseau de lieux et de moments singuliers.

La *tabula rasa* n'est pas seulement la table rase, la table vide sur laquelle je poserai l'ordinateur qui contient, lui, la table, le tableau indexé de mes crayons mémoratifs. C'est la tablette de cire vierge, la métaphore que donne Aristote pour l'esprit à notre naissance, avant qu'aucune pensée ne s'y inscrive. Une autre manière de *Wunderblock* (l'ardoise magique dont l'ordinateur pourrait bien être la version la plus moderne), ou encore d'album, de pages blanches. J.-L. B.

Expositions

CREDAC, Ivry-sur-Seine, 1995.

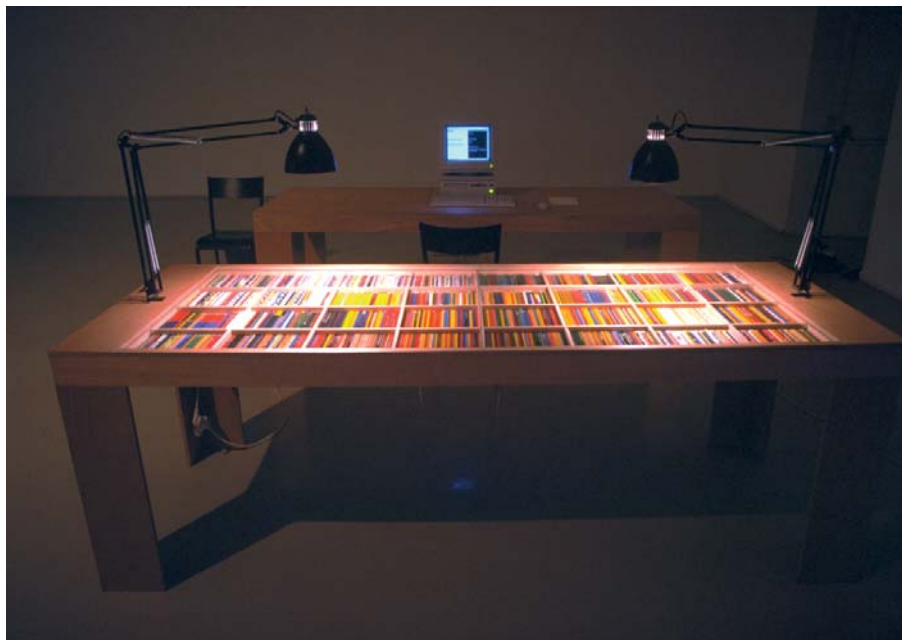
Suites du projet

Work in progress.



7 1995 – 1998 *Tabula rasa*

Installation interactive
incluant une collection de 1024 crayons



vignette

Tabula rasa

Un casier
de la collection
de crayons

page de droite

Tabula rasa

Installation, CREDAC,
Ivry-sur-Seine, 1995

Générique

Réunion des musées nationaux

Déléguée aux programmes multimédia : Laurence Herzsberg.

Chef de projet : Pierre Saulay.

Laboratoire Esthétique de l'interactivité

Conception et direction artistique : Jean-Louis Boissier.

Coordination de la rédaction : Liliane Terrier.

Coordination de la documentation : Françoise Agez.

Coordination de la réalisation : Jean-Marie Dallet.

Entretiens et transcriptions : Maren Köpp, Hajime Takeuchi, Sandy Tourle.

Entretiens : Thomas Bremer, Delphine de Lardemelle, Yvonne Mohr, Elizabeth Tesla.

Graphismes et animations : Isabelle Debry, Jean-François Rey, Aurélien Bambogioni, Guillaume Dimanche, Claire de Ladébat.

Traductions : Charles Penwarden, Paul Smith, Marjorie Micucci, Andrea Urlberger.

Magic Media

Direction technique : Yves Bernard.

Programmation des interfaces : Frédéric Durieu, Pascal Meurisse.

Infographie : François Bourgaux.



Techniques de réalisation

Prises de vues (vidéo Hi8), numérisation des images et des sons (Premiere, PhotoShop, SoundEdit), assemblage interactif (Director).

Argument

Ce CD-ROM est expérimental au sens qu'il tend à l'exploration de l'écriture interactive à propos d'un pan de l'art contemporain qui fait lui-même appel aux nouveaux médias. Il est conçu pour être réalisé parallèlement à la préparation de l'exposition, par une équipe spécialement constituée. Le dispositif interactif adopte trois registres d'agencement des images et des sons qui déclinent l'héritage cinématographique et ses prolongements, thème de la biennale :

Images de grand format, photographies ou dessins, dont le temps d'observation est laissé, comme dans tout album, à la volonté du lecteur.

Séquences vidéo de petite taille, brèves, en boucles, qui présentent la vibration, la matière sonore synchrone, la linéarité du film. Elles restent à l'écran, elles aussi, jusqu'à ce qu'on les écarte.

Un état intermédiaire, typique de la nouveauté rudimentaire des hypermédias, la « chronophotographie interactive ». Ce sont des vues spéciales, en diptyque, propres à échanger entre elles des interactions et à décrire le fonctionnement des œuvres.

Répondant à trois questions, chacun des 63 artistes s'adresse à la caméra et donc au futur lecteur. La voix s'inscrit en sous-titres, dans un objet-texte coulissant à volonté qui permet l'alternance de l'écoute et de la lecture, dans la langue originale, en français et en anglais. Une biographie de l'artiste, une citation d'un texte critique, sont également accessibles. La classification des informations et les modalités d'exploration ne doivent rien à un projet critique ni à la scénographie, elles sont exclusivement linguistiques et orientées par l'approche sensible des œuvres et le propos des artistes. Le lecteur déplie alors une vue d'ensemble de cette collection singulière d'œuvres, dans une saisie enrichie par l'effet de *feed-back* de sa propre lecture.

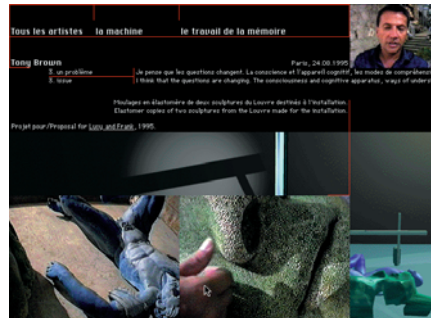
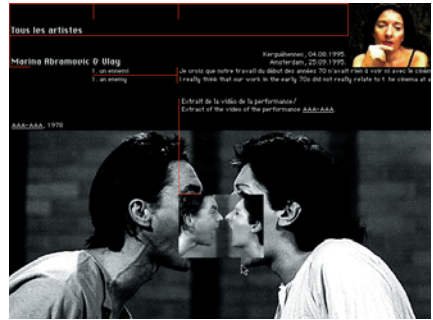
Expositions

3^e Biennale d'art contemporain, Lyon, 1995 – 1996; Musée Guggenheim, New-York, 1996.

8

1995 3^e Biennale d'art contemporain de Lyon

Cinéma, vidéo, informatique
 CD-ROM bilingue français-anglais, édité
 par la Réunion des musées nationaux



vignette
 CD-ROM
 3^e Biennale d'art
 contemporain de Lyon

page de droite
 CD-ROM
 3^e Biennale d'art
 contemporain de Lyon
 Exemples d'écrans

Générique

Réalisation : Jean-Marie Dallet.

Scénario : Jean-Louis Boissier, Liliane Terrier.

Développement informatique : Jean-Noël Lafargue.

Production : laboratoire Esthétique de l'interactivité, association Transports.

Techniques de réalisation

Prises de vues (vidéo Hi8), numérisation des images et des sons

(Première, PhotoShop, SoundEdit, scanner à plat), assemblage interactif (Director).

Dispositif de présentation

Ordinateur.

Argument

Double langage est un catalogue interactif qui reprend de façon assez libre le contenu et le matériau des diverses propositions de l'exposition. Il effectue de la sorte une mise en abîme de l'exposition et propose sur un autre mode de consultation une vision renouvelée de celle-ci.

Le fond de l'écran de l'ordinateur est occupé par un grand objet graphique sur lequel des phrases sont inscrites et qui déborde la surface de l'écran sur la droite et sur la gauche. Le spectateur en roulant avec le curseur de la souris sur les bords latéraux de l'écran fait défiler l'objet et découvre ainsi les parties restées hors du cadre.

Les énoncés disposés aléatoirement sur ce que l'on pourrait appeler un tableau noir sont peu lisibles et incitent le spectateur à en demander une meilleure définition. En cliquant dessus, la partie désignée est abstraite de son contexte initial et s'affiche en grand sur le devant de la scène. Le texte est comme vu à travers une loupe et sa définition au sens propre comme au sens figuré est augmenté; il est replacé dans des citations plus importantes que viennent illustrer des animations sonores d'œuvres exposées.

Le dispositif mis en place pour la lecture des énoncés est double; à la fois défilement dans un plan à deux dimensions d'un mur d'inscriptions et développement d'un espace tridimensionnel dans la mise en relief d'énoncés inclus dans des ensembles plus vastes de documents.

Une palette « flottante » qui est nulle part et partout à la fois vient compléter le mécanisme de consultation du catalogue. Invisible lorsqu'elle n'est pas « appelée » par la main d'un spectateur, elle est malgré tout toujours présente et potentiellement disponible. Elle possède un certain nombre de fonctionnalités de base qui permettent la navigation dans d'autres espaces du catalogue (le générique de l'exposition, le texte introductif...), le comptage du temps de consultation, la manipulation du volume sonore, la fermeture de la palette ou du catalogue. Une de particularités de cette palette est la variabilité de sa configuration qui est fonction des besoins inventoriés dans les espaces de consultation traversés. J.-M. D.

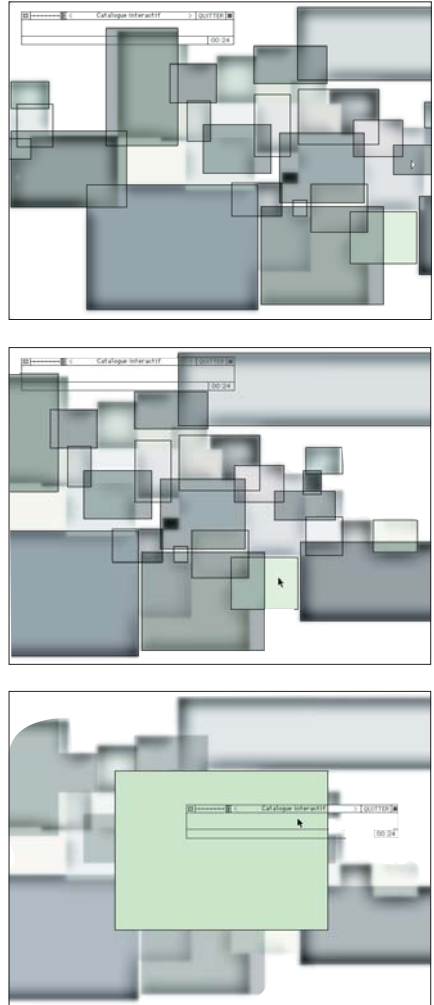
Versions et usages

Double Fond, proposition d'Isabelle Dupuy à Marie-Ange Guilleminot, Fabrice Hybert, Peter Kögler, Pina & Via Lewandowsky, CD-ROM réalisé par le laboratoire Esthétique de l'Interactivité (Jean-Marie Dallet, Jean-Noël Lafargue, Jean-François Rey, Liliane Terrier), 1996.



1996 – 1998 *Double langage*

Dispositif hypermédia



Double langage
Schémas d'écrans
interactifs

Revue virtuelle

Commissaires : Christine van Assche, Jean-Louis Boissier, Martine Moinot.

Générique du CD-ROM

Conception éditoriale et direction artistique : Jean-Louis Boissier.

Direction éditoriale : Martine Moinot.

Production : Martine Moinot assistée de Fabien Lagny.

Rédaction : Jérôme Glicenstein avec la collaboration de Myriam Blodé, Jean-Louis Boissier, Erika Bretton et Martine Moinot.

Hypertextualisation : Maren Köpp avec la collaboration de Jérôme Glicenstein et Erika Bretton.

Réalisation iconographique : Béatrice Selleron assistée de Thomas Turner et Louis Blanchet Kapnist.

Montage vidéo interactif : Douglas Edric Stanley.

Interface graphique : Jean-Louis Boissier, Fabien Lagny.

Réalisation graphique : Fabien Lagny.

Création sonore : Gérard Chiron.

Conception informatique : Arnaud Boulard, Aline Giron.

Réalisation informatique : Aline Giron, assistée de Philippe Faërber.

Direction technique : Le Lab, Arnaud Boulard.

Traduction : Charles Penwarden, Paul Smith.

Gestion des droits : Erika Bretton.

Secrétariat : Isabelle Thomas.

Mastering : Le Lab.



Techniques de réalisation


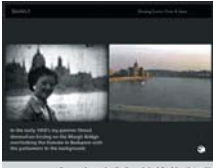

Numérisation des séquences vidéos et des sons, hypertextualisation, assemblage interactif (Director).

Argument

La Revue virtuelle s'est fixée une mission de montrer, d'observer et d'interroger les développements de la recherche et de la création en matière d'installations informatiques et d'interactivité, dans les images de synthèse, la réalité virtuelle, les hypermédias et les réseaux. L'état des technologies du virtuel appliquées aux domaines les plus variés, les questions philosophiques et scientifiques qui leur sont attachées, sont regardées sous l'angle de leurs potentialités esthétiques, des œuvres à venir. Le déplacement d'expériences techno-scientifiques vers un lieu de l'art contemporain rejoint la mise en cause du partage entre auteurs et spectateurs, l'interrogation sur le statut de l'œuvre et de l'exposition qu'impliquent l'interactivité et le virtuel. Dans ce nouveau paysage, *Actualité du virtuel* est un guide et un ouvrage de référence. Conçu par une équipe de rédacteurs et de réalisateurs spécialement réunis, le CD-ROM offre l'ensemble des textes de 25 conférences de la Revue virtuelle, de 1992 à 1996*, illustrées de 155 séquences vidéos interactives et de 80 extraits d'entretiens originaux avec les conférenciers. La consultation se fait selon plusieurs modalités : sommaire, résumés, textes intégraux, liens thématiques et conceptuels, index des noms, glossaire technique, table des illustrations, biographies.

* Jean-Louis Boissier, Edmond Couchot, Jean-Baptiste Barrière, Anne-Marie Duguet, Scott Fisher, Karl Sims, Louis Bec, Hugues Bersini, Derrick de Kerckhove, Philippe de Reffye & René Lecoustre (CIRAD), Karl Heinz Höhne, Jeffrey Deitch, David Le Breton, Matt Mullican, Alain Le Diberder, Patrick Longuet, Florian Rötzer, George Legrady, Pierre Lévy, Nam June Paik, Friedrich Kittler, Geert Lovink, Elisabeth Diller & Ricardo Scofidio, Knowbotic Research, Siegfried Zielinski, Jean-Marie Schaeffer.

CD-ROM bilingue français-anglais,
 édité par le Centre Georges Pompidou, Revue virtuelle,
 avec le concours de l'Université Paris 8

	<p>[19/21] Les horres se différencient des mondes, en tant que dispositifs informationnels ponctuels de repérage du réel.</p> <p>[19/21] Interactif Technologies, la base de données de William Forsythe, permet, tout en effrayant une documentation analytique du ballet, d'offrir un espace de notation chorégraphique sans précédent.</p> <p>[20/21] La rigueur des données informatiques rend primordiale la question de l'espace virtuel. Peu à peu émerge un travail de documentation de l'interactivité, en une écriture qui reste encore à inventer.</p> <p>[21/21] Peut-être faut-il alors envisager, comme le préconisait Wittgenstein, de diriger le spectateur, en tenant alors compte des limites mêmes de l'interactivité.</p>	<p>Actualité du virtuel</p> <p>Jean-François Buisson, Do</p> <p>De la « logues reçoit et cela basé d par le son les ballets avec d d'ans temps agiles les se la pers avoué à des f déman sa che docum précie chargé est d'e [Miss</p>
	<p>biographique d'un passé personnel.</p> <p>[4/8] Parler de son histoire personnelle pour appréhender l'histoire permet de voir l'histoire de soi-même.</p> <p>[5/8] à l'heure, le musée est le lieu où les histoires personnelles s'effacent au profit d'une histoire officielle.</p> <p>[6/8] La construction des données permet de naviguer et de créer les points de référence.</p> <p>[7/8] la structure de l'histoire repose sur l'archéologie du musée de propagande comme métaphore.</p> <p>[8/8] La dimension morale des objets présentés dans le 3D-Born trouve ses racines sémiotiques.</p> <p>[9/8] Cependant, chaque spectateur construit, dans le 3D, une histoire différente.</p>	<p>Actualité du virtuel</p> <p>George Legrand, la mu</p> <p>le mu son le compo y fait à l'his tories dans la rna contre autre</p>
	<p>Monoprix de Jean-Benoît et Michael Liou et de l'Institut de l'Art et de l'Architecture de l'Université de la Colombie, ont été les exemples de spectacles virtuels interactifs.</p> <p>[19/21] L'utilisation de la technologie de The Tabletop City ou du Festival de la Méditerranée de Jeffrey Khan participent de spectacles qui sont par ailleurs en fondance un effet de présence.</p> <p>[20/21] Certaines œuvres, telle l'installation d'Éric Bogdanov, ne jouent sur l'ambiguïté que celle entre art et jeu de rôle, médium également en action la distance qu'il y a pour l'utilisateur à jouer avec des objets virtuels.</p> <p>[21/21] «Hill Holliday, en travers de l'océan, construit – ou s'imaginaut – pour un jeu de rôle de l'œuvre – une manière de jeu, une sorte de stratification en lignes et codes de son propre</p>	<p>Actualité du virtuel</p> <p>Jean-François Buisson, l'U</p> <p>De pré cédée à son histoire œuvre des in articles réalité d'au d diécté s'non qui s'e œuvre pléte sur le de rep sont agiles corps est des pièces chose l'œuvre</p>

vignette
 CD ROM
Actualité du virtuel

page de droite
Actualité du virtuel
 Exemples d'écrans

Générique

Conception et réalisation : Andrea Urlberger.

Photographies : Pierre Douzenel, Andrea Urlberger, Jean-Pierre Vallorani.

Collection des cartes postales : Pierre Douzenel.

Projets urbains : avec l'autorisation de Annick Bizouerne (Mairie de Saint Denis).

Archives photographiques d'EDF : avec l'autorisation de Michel Béranger.

Archives de la ville de Saint-Denis.

Vidéo en direct : Christian Laroche, avec le soutien de la Banque Populaire et de TACC.

Techniques de réalisation

Prises de vue, collecte d'informations (interviews, archives, livres) et pages Web.

Dispositif de l'installation

Ordinateur connecté au réseau Internet, vidéo en direct.

Argument

En 1750, Louis XV fait construire une route qui mène de Versailles à Saint-Denis, évitant ainsi Paris. Le croisement entre celle-ci et la rue des Poissonniers qui mène du port de Saint-Denis vers les halles de Paris, crée le carrefour Pleyel. Avec les usines des pianos Pleyel en 1867, le carrefour Pleyel s'industrialise. Hotchkiss, usine d'armement et deux usines d'électricité s'installent. Le carrefour Pleyel devient le « Manchester français ».

Les années d'après-guerre voient la désindustrialisation, la destruction des usines, le départ des habitants, la construction de bureaux, d'autoroutes et de nombreux projets urbains.

Actuellement d'importants groupes industriels y construisent leurs sièges. Des logements sont bâtis. Le carrefour Pleyel connaît un nouveau bouleversement de son tissu urbain.

L'image seule ne suffit pas pour représenter la complexité de l'espace urbain. Le projet Internet *Le Carrefour Pleyel* a pour objectif de s'approprier toutes les informations disponibles sur ce carrefour à Saint-Denis pour tendre vers une représentation exhaustive. Le public a la possibilité de s'informer de l'évolution, des destructions et des constructions au carrefour Pleyel pour mieux comprendre le fonctionnement de leur environnement. Il a également la possibilité de contribuer à cette banque de données en envoyant des informations et leurs opinions par e-mail. Celles-ci sont inclus dans le site. La quatrième version de ce travail crée un rapport plus important au temps réel, une caméra filme en direct le carrefour Pleyel.

A. U.

Expositions

Artifices 4 1996, Laboratoire d'art Paris 8, 1997/98.

Suites du projet

GPS Parcours, parcours en milieu urbain avec un dispositif GPS (projet 1998-1999).

Une enquête archéologique d'un espace urbain

Site Web

http://www.labart.univ-paris8.fr

Le carrefour Pleyel
enquête archéologique d'un espace urbain



Lieu :
Le carrefour Pleyel, Saint-Denis, Seine-Saint-Denis, France

Date de réalisation du projet :
1996-1999

1. La situation géographique
L. La ville de Saint-Denis

La situation géographique



Emplacement :
1500 m du centre de **St-Denis** et à 1100 m du centre de St Ouen.
À l'est se trouve le Réseau de voies ferrées, à l'ouest la Seine et au nord **l'autoroute A10**.

La restauration de la tour Pleyel



Extensio de la dégradation du bâtiment
"Il y a eu un choix de matériaux malheureux, du cortex. Celui-ci devrait rouiller"

Générique

Direction artistique : Jean-Marie Dallet.

Développement informatique : Kilani Kamala, Jean-Noël Lafargue, Christian Laroche.

Techniques de réalisation

Prises de vues (vidéo Hi8), numérisation de séquences vidéos, d'aquarelles, de dessins, de photos, de sons (ordinateur avec carte de numérisation d'images, scanner, PhotoShop, Premiere, SoundEdit), développement d'un logiciel de saisie automatique d'images vidéos compilées en une séquence animée (GifBuilder) et d'un logiciel de transfert de séquences animées sur un serveur à partir d'un ordinateur distant, assemblage interactif (Director et Shockwave), pages Web (Claris Home Page, langage HTML et Java Script).

Dispositif de l'installation

Ordinateur connecté au réseau Internet, vidéo-projecteur.

Argument

Le terme *éprouvette*, d'après *Le Grand Robert*, est à la fois un instrument qui permet d'apprécier la qualité d'une matière, un récipient d'analyse de laboratoire en forme de tube, un échantillon dont on éprouve la résistance. Dans ces différents sens du mot, revient l'idée d'essayer quelque chose, de vérifier sa qualité. La galerie virtuelle doit ici être considérée comme le réceptacle de ces diverses expérimentations. Elle est non pas un lieu où des individus font leurs preuves mais un espace où l'on soumet au regard, au toucher et à la compréhension des autres, des réalisations numériques qui sont des prototypes, des modèles pour inventer des mondes plus vastes.

L'espace de la galerie *Éprouvettes* se mesure en mega-octets et non en mètres carrés et les internautes qui par volonté ou par distraction visitent ce lieu constituent son public. Devant les œuvres rencontrées, il ne sont plus mis dans une position contemplative; ils quittent le domaine du monologue pour entrer de plain pied dans celui de l'échange et de l'action. Ils sont des acteurs qui agissent, influencent, animent, poursuivent, entreprennent. Il n'est pas sûr en retour que les œuvres programmées ne jouent pas avec leur désir de tout voir, de tout comprendre, leur volonté de déplier d'un seul coup les potentialités des programmes. Dans les travaux proposés, on peut repérer des thèmes communs qui révèlent des particularités propres à l'ordinateur et aux réseaux de machines interconnectées. Du frottement entre les couches profondes de l'ordinateur, le *hardware* et celles plus superficielles du *software*, surgissent des œuvres qui questionnent simultanément les notions de langage – texture commune à l'homme et à la machine –, d'interface comme lieu de rencontre, ainsi que l'idée d'architecture, de territoire et leurs corollaires, le déplacement, le voyage, l'enracinement à un lieu, un paysage. J.-M. D.

Liste des propositions

Loïc Connanski, *Sans titre*.

Jean-Marie Dallet, *Form Two, Les aventures de « Mister J »*.

Hubert Faure, *Galaxie*.

Florence Levert, *Intempéries*.

Douglas Edric Stanley, *X vues de l'univers*.

Liliane Terrier, *Le Jardin des modems*.

Laure Tixier, *Schön Île d'Utopie*.

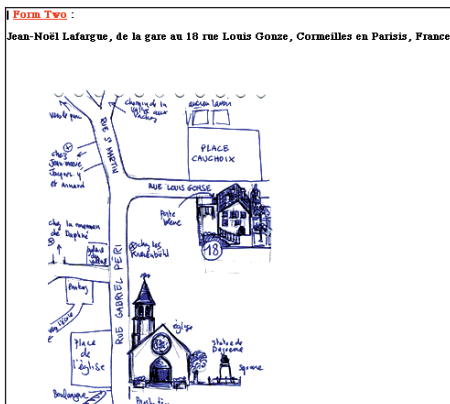
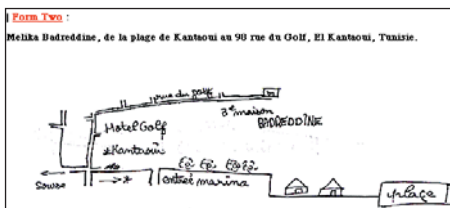
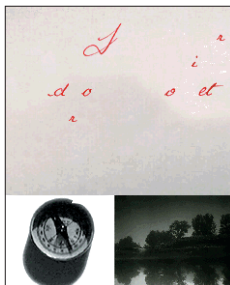


12 1997 – 1998 *Épreuves*

Galerie d'art numérique sur Internet
<http://www.labart.univ-paris8.fr>



Cité cinéma rationaliste



vignettes
Le Jardin des modems

page de droite
Schön île d' Utopie
Intempéries
Form Two

Générique

Conception et réalisation : Jean-Louis Boissier.

Développement informatique de l'agent « R. » : Bouhaï Nasreddine.

Interprétation de la romance « Tircis, je n'ose... » : Catherine Fontaine.

Enregistrement : Christian Schmitt.

Lieux de production : recherche personnelle; laboratoire Esthétique de l'interactivité et département Hypermédia, serveur Labart, Université Paris 8.

Techniques de réalisation

Graphisme (PhotoShop), site Web (Claris HomePage), animation sonore interactive (Director Shockwave).

Dispositif de présentation

Ordinateur avec haut-parleurs connecté au réseau Internet.

Argument

En avril 1776 (il a 64 ans, deux ans avant sa mort), Jean-Jacques Rousseau, après avoir échoué à déposer le manuscrit de *Rousseau Juge de Jean-Jacques* sur le grand autel de Notre-Dame, tente de surmonter l'indifférence du public et de briser l'encerclement hostile où il se voit en distribuant « aux inconnus dont la physionomie [lui] plairait le plus », un billet manuscrit recopié en plusieurs exemplaires, adressé « A tout François aimant encor la justice et la vérité ».

À partir d'un site quelconque, repérant les liens de pages en pages et vers d'autres sites, un agent intelligent explore les pages HTML à la recherche des adresses électroniques. Ces adresses sont sélectionnées selon la physionomie de leur nom : elle doit, pour être « plaisante », présenter une symétrie autour d'une consonne redoublée, comme dans Rousseau, ou Dudding (le pseudonyme pris par Rousseau lors de sa rencontre avec Madame de Larnage), ou Vaussore (son pseudonyme de musicien inspiré de Venture de Villeneuve). Il leur adresse un extrait du « billet circulaire » de Rousseau. Chaque destinataire peut alors accéder à une chanson qui l'éclaire sur l'expéditeur du billet : la romance « Tircis je n'ose... » que Rousseau a gardé (imparfaitement) en mémoire, que lui chantait dans sa petite enfance sa tante Suzon.

Au lieu de solliciter participation et réponses, ce à quoi pousse ordinairement le réseau, *Le Billet circulaire* prend le réseau comme espace aléatoire de potentialités d'écoute, comme chambre d'écho pour un délire de culpabilité et de communication innocente. J.-L. B.

Expositions

Version originale, exposition virtuelle sur Internet, Musée d'art contemporain de Lyon et Association française d'action artistique.

De bonnes raisons doivent toujours être écoutées sur tout de la part d'un accusé qui se deffend ou d'un opprimé qui se plaint; et si je n'ai rien de solide à dire, que ne me laisse-t-on parler en liberté ! C'est le plus sur moyen de décrier tout à fait ma cause et de justifier pleinement mes accusateurs. Mais tant qu'on m'empêchera de parler ou qu'on refusera de m'entendre, qui pourra jamais sans témérité prononcer que je n'avois rien à dire ?

JJR.

vignette

Le Billet circulaire

Écran accompagnant

l'audition de

la romance « Tircis,

je n'ose... »

page de droite

Le Billet circulaire

Écran comportant un

extrait du billet de

Jean-Jacques Rousseau

Générique

Conception, rédaction et modération : Maren Köpp.

Relecture du texte en français : Laurence Tartreau-Zeller.

Lieu de production et de diffusion : serveur Laboratoire d'art (Labart),
Université Paris 8, avec le soutien du ministère de la Culture.

Techniques de réalisation

Pages Web (Claris Home Page, GifBuilder).

Dispositif de présentation

Ordinateur connecté au réseau Internet.

Argument

1916. *Dimanche, New York City*

Duchamp remplit quatre cartes postales avec un texte énigmatique en français, qu'il appelle *Rendez-vous du Dimanche 6 Février 1916*, et qu'il envoie à *M. et Mme Walter C Ahrensberg at 33 West 67th Street*.

Duchamp passe des heures sur la « construction douloureuse » d'un texte sans début ni fin, tapant le nombre maximum de lettres sur chaque carte et séparant les mots sans respecter les règles de césure. « Le verbe est un mot abstrait dont le sujet doit être un objet matériel; ce qui donne à la phrase un air abstrait. » Duchamp travaille sur la phrase jusqu'à ce qu'elle se lise « sans le moindre écho du monde physique. »

1997. *Dimanche, Paris*

Le site *Rendez-vous (du dimanche)* a une vocation d'observation critique de la théorie autour des réseaux et de l'actualité de la création artistique dans l'espace des réseaux.

Comme l'annonce son titre, le site suit un programme périodique marqué par des rendez-vous dominicaux avec des invités, théoriciens et artistes, ayant une approche originale des réseaux. Bilingue français-anglais, ce site offre une ouverture aux auteurs et lecteurs francophones.

Les quatre rubriques du site sont :

Et qui libre ? Des entretiens fixés le dimanche avec des auteurs, théoriciens ou artistes invités : Jordan Crandall (X-Art Foundation, New York), Ingo Günther (artiste), Knowbotic Research (groupe d'artistes), Richard Barbrook, (HRC, Hypermedia Research Center, Westminster University) et d'autres.

Arassuxait. Des résumés et commentaires des textes théoriques sur les réseaux.

Morceaux moisis. Des renvois vers d'autres sites choisis et commentés par des notes descriptives. Outre les sites qui partagent les mêmes intérêts théoriques que

Rendez-vous, les projets choisis sont ceux qui développent une sémantique propre, qui prennent en compte, dès la conception, les spécificités des hypermédias et qui se distinguent par une approche novatrice du médium. La critique des nouveaux médias ignore trop souvent la pratique artistique ou les expériences faites dans ce domaine.

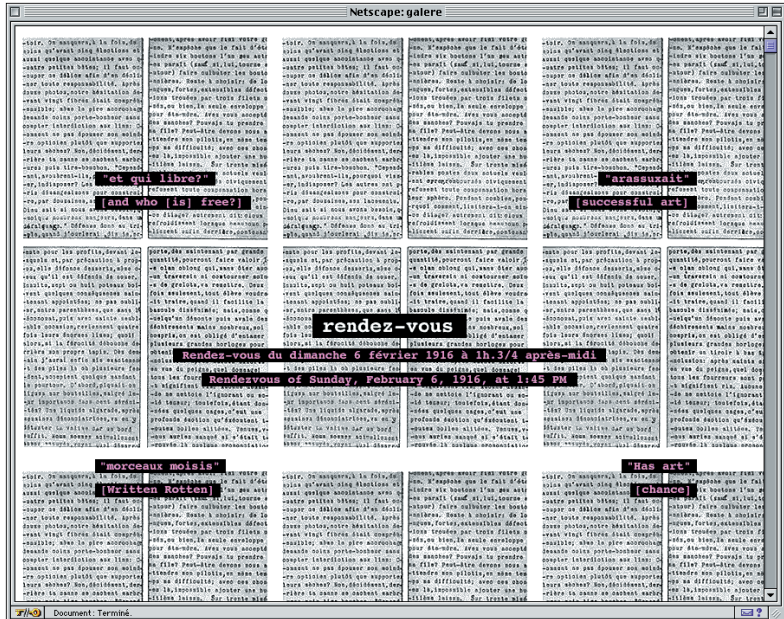
Répondant à l'aspect d'exploration des réseaux, cette rubrique peut être envisagée comme un observatoire de l'actualité sur les réseaux.

Has art. Possibilité d'envoyer du courrier, forum de discussion. M. K.

Précédents du projet

Sélection commentée de sites artistiques, *Artifices 4*, Saint-Denis, 1996.

Sélection de sites, *Documenta X*, Kassel, 1997.



Générique

Conception et réalisation : Andrea Davidson et Douglas Edric Stanley.

Scénario : Andrea Davidson et Douglas Edric Stanley à partir du poème

Le bûcher où brûle une de Julio Cortazar.

Interprètes : Toni d'Amelio et Fabrizio Chiodetti.

Lieux de production : département Arts plastiques et laboratoire Esthétique

de l'interactivité, Université Paris 8; production avec le concours du Conseil des arts

et des lettres du Québec, le Conseil des Arts du Canada, la Fondation Beaumarchais

et la Société des auteurs et compositeurs dramatiques (SACD).

Techniques de réalisation

Prises de vues (vidéo HI8) et numérisation des images (PhotoShop, Adobe Premiere),

numérisation du son (SoundEdit), assemblage interactif (Director, Apple QuickTime).

Dispositif de présentation

version CD-ROM : ordinateur, moniteur, un livre imprimé constituant un journal intime.

Argument

La Morsure est une inspiration libre du poème *Le bûcher où brûle une* de Julio Cortazar, qui raconte une histoire d'amour à travers les sortilèges de la séduction et de la trahison.

Au lieu de considérer l'interactivité simplement comme un nouveau mode de présentation de la danse, *La Morsure* traite l'interactivité comme un des moyens propres à la danse.

Ici, l'interactivité n'est pas de l'ordre de la désignation ou du choix; elle relève plutôt du monde haptique, donc du rapport sensible entre les mouvements de l'interacteur et les mouvements des danseurs sur l'écran. Cherchant en même temps à dégager le gestuel corporel comme moyen de raconter une histoire, la mise en scène aborde le corps dans sa qualité de lieu, événement, rencontre et intensité. À partir de gestes filmés, l'interacteur construit un rapport qualitatif avec l'œuvre où les intensités des mouvements des danseurs s'accordent avec ses propres interventions.

Chacun des gestes ou figures chorégraphiques est considéré comme un élément grammatical indépendant qui s'enchaîne dans l'histoire. Pour construire une continuité avec ces éléments discrets – tout en prenant en compte la part inconnue du gestuel-utilisateur – un générateur chorégraphique et narratif est utilisé pour gérer en temps réel les images et le son en fonction des gestes de l'utilisateur. À partir d'une trame narrative ouverte, le générateur crée l'histoire, scène par scène, geste par geste, image par image. Cette construction purement grammaticale de l'ensemble assure qu'avec chaque consultation, l'histoire entoure l'interacteur en lui proposant une suite cohérente par rapport aux scènes virtuelles qu'il aura déclenchées. A. D., D. E. S.

Expositions

Artifices 4, Saint-Denis, 1996; *Bandes Images*, Bourges, 1997; *Synthèse 97*, Bourges, 1997; MILIA, Cannes, 1998.

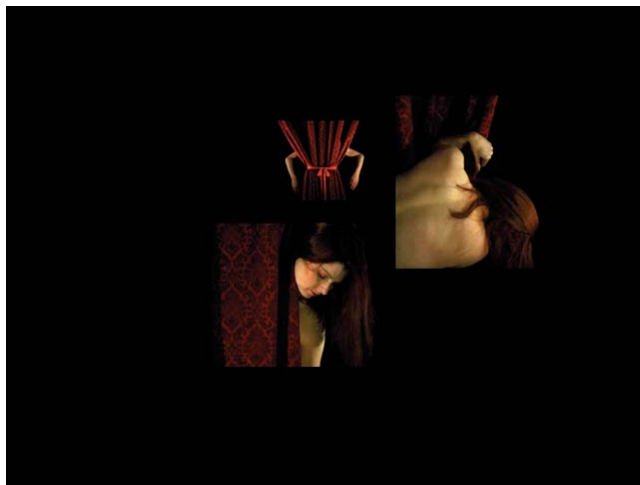
Suites du projet

La Morsure, version CD-ROM : accompagné d'un livre imprimé constituant un journal intime.

La Morsure, version installation en 1999 : trois projections à partir de deux bandes vidéo et un ordinateur avec moniteur qui mettent en scène l'interacteur dans un espace intime (une pièce fermée) dont les autres spectateurs témoignent de ces interactions projetées à l'extérieur de cet espace sur un écran.

15 1996 – 1998 *La Morsure*

Maquette d'une chorégraphie interactive numérique



La Morsure
Exemples d'écrans

Générique

Auteurs : Jean-Louis Boissier, Jean-Marie Dallet, Douglas Edric Stanley, Hajime Takeuchi, Liliane Terrier.

Développement informatique : Jean-Noël Lafargue.

Lieux de production : laboratoire Esthétique de l'interactivité, Université Paris 8; Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains, Tourcoing; Centre pour l'image contemporaine Saint-Gervais, Genève.

Techniques de réalisation

Prises de vues vidéo, numérisation des images et des sons, infographie, montage interactif pour CD-ROM (Director) ou site Web (Claris Home Page).

Dispositif de présentation

Ordinateur connecté à Internet, vidéo-projecteur.

Argument

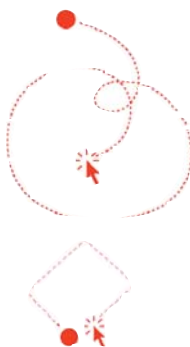
Cette recherche est à la fois une proposition théorique, une enquête, un manuel et un dictionnaire ayant trait à l'interactivité en art, destinés à une publication évolutive en ligne et à l'édition d'un CD-ROM.

L'écran interactif, les installations interactives, requièrent, au stade actuel d'investigation et d'innovation, un travail de délimitation et d'identification d'une écriture spécifique. Les figures, dont il s'agit de poursuivre l'inventaire ou l'invention, sont identifiables à des méthodes d'analyse et de scénarisation ou à des modules de mise en écran interactive. Elles font l'objet d'une typologie logique, d'une dénomination et d'une classification fonctionnelle. De tels instruments ou objets sont conçus à la fois comme modèles, prototypes ou modules à adapter ou directement applicables dans des œuvres ou dans des produits hypermédias.

On étudie la mutation de la prise de vues dans la perspective de l'interactivité, tant pour ce qui concerne le récit que la restitution des interactions, des espaces et des points de vue variables. On expérimente des dispositifs pour le studio et l'extérieur. Les figures concernées par de telles prises de vues sont notamment les bifurcations gestuelles, comportementales et narratives. On décrit les principes de mise en scène et de direction d'acteurs qu'elles impliquent. La notion de montage est fondamentalement touchée par l'inclusion des fonctions interactives de l'œuvre. À une logique du défilement qui est celle du cinéma et de la vidéo — qui ne correspond pas pour autant à un récit linéaire — se substituent des logiques de déclenchement, de répétition, de bifurcations, de réseaux, de mutations, propres aux procédés de génération et à l'inclusion des lecteurs-spectateurs dans l'œuvre. On explicite, théoriquement et sur des exemples, l'hypothèse, spécifique aux supports interactifs, d'une continuité de la saisie à la consultation. La relation au lecteur-spectateur fait appel à des principes fonctionnels et ergonomiques mais encore à des attitudes, situations et événements esthétiques. L'étude pluridisciplinaire d'œuvres et de titres existants, la conduite de projets expérimentaux, permettent l'approche pragmatique et théorique d'une dramaturgie et d'une scénographie de l'interactivité. J.-M. D.

Suites du projet

Rédaction, réalisation et production en cours.



vignette

Instruments et figures de l'interactivité

Figures par Douglas Edric Stanley

page de droite

Instruments et figures de l'interactivité

Figures par Hajime Takeuchi, Jean-Louis Boissier, Jean-Marie Dallet, Liliane Terrier

Projet d'un site Web et d'un CD-ROM

<http://www.labart.univ-paris8.fr>



Globus oculi

La bobine

Avec le Fort-Da, Freud identifie, dans Au delà du principe de plaisir, comment le bébé fait l'expérience de sa capacité à rappeler des images et accepte ainsi l'absence de sa mère.



Ce soir, on voit très bien la Dent du chat

Ont contribué à l'exposition

Conception : **laboratoire Esthétique de l'interactivité, Université Paris 8, Jean-Louis Boissier, Liliane Terrier**

Administration : **Bibliothèque de l'Université Paris 8, Brigitte Dujardin**

Coordination : **Jean-Marie Dallet**

Développement informatique : **Jean-Noël Lafargue, Christian Laroche**

Scénographie : **AHA, Henri Bartélemy, Alain Cieutat**

Graphisme : **Félix Müller/Intégral Ruedi Baur et associés**

Calligraphie : **Ye Xin**

Ont contribué aux travaux exposés

Françoise Agez, chercheur en arts plastiques

Jean-Louis Boissier, professeur en arts plastiques, coresponsable du laboratoire Esthétique de l'interactivité

Jean-Marie Dallet, attaché d'enseignement et de recherche en arts plastiques

Andrea Davidson, chercheur en arts plastiques, chorégraphe

Aline Giron, chargée de cours en arts plastiques, réalisatrice multimédia

Jérôme Glicenstein, PRAG en arts plastiques

Maren Köpp, attachée d'enseignement et de recherche en arts plastiques

Jean-Noël Lafargue, chargé de cours en arts plastiques

Fabien Lagny, chargé de cours en arts plastiques, réalisateur multimédia

Christian Laroche, enseignant à l'École des beaux-arts de Dijon

Douglas Edric Stanley, chercheur, chargé de cours en arts plastiques

Hajime Takeuchi, chercheur, chargé de cours en arts plastiques

Liliane Terrier, maître de conférences en arts plastiques, coresponsable du laboratoire Esthétique de l'interactivité

Andrea Urlberger, chercheur en arts plastiques

Ye Xin, maître de conférences en arts plastiques

Remerciements

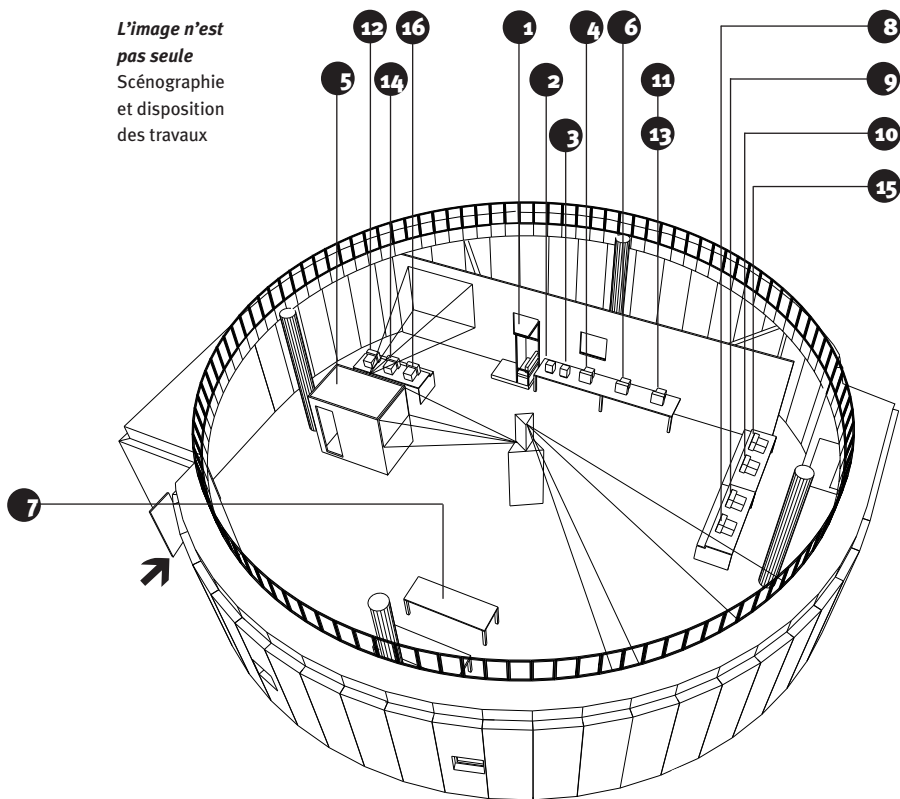
Bibliothèque de l'Université Paris 8; Centre de recherche sur l'esthétique numérique, Université Paris 8; Ministère de la culture, Mission de la recherche et de la technologie; Centre Georges Pompidou; Cité des sciences et de l'industrie; Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe; Centre pour l'image contemporaine Saint-Gervais, Genève; CREDAC, Ivry-sur-Seine; Musée d'art contemporain de Lyon; Réunion des musées nationaux; Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains, Tourcoing; École nationale supérieure des arts décoratifs; École supérieure d'art et de design, Amiens; InterCommunication Center, Tokyo; International Academy of Media Arts and Sciences, Ogaki, Japon.

Société TACC, Saint-Denis.

L'image n'est pas seule

Exposition
pour l'inauguration de la bibliothèque de l'Université Paris 8
Espace audiovisuel, 18 – 29 mai 1998

L'image n'est pas seule
Scénographie et disposition des travaux



Laboratoire Esthétique de l'interactivité

Le laboratoire Esthétique de l'interactivité appartient à l'UFR Arts, philosophie et esthétique de l'Université Paris 8. Il est rattaché à l'équipe d'accueil de 3^e cycle Esthétique, histoire et pratiques des arts plastiques et de la photographie participant à l'école doctorale Esthétiques, sciences et technologies des arts.

Le laboratoire est un lieu de réflexion, d'expérimentation, de création et de documentation sur les nouveaux médias numériques interactifs : installations, CD-ROM, sites Internet, envisagés dans leurs perspectives explicitement artistiques, qu'il s'agisse d'œuvres, de projets ayant trait à l'art ou de productions impliquant l'esthétique interactive.

Les recherches de cette équipe, fondée en 1990, prennent la suite de travaux sur l'image interactive, le vidéodisque et les réseaux : *Electra*, Musée d'art moderne de la Ville de Paris, 1983; *Les Immatériaux*, Centre Pompidou, 1985; *Pékin pour mémoire*, Biennale de Venise, 1986; *Image calculée*, Cité des sciences 1988-1990.

Au cours des dernières années, le Laboratoire a été en charge de plusieurs conventions de recherche avec : le Centre Georges Pompidou pour l'exposition *Passages de l'image*, 1990 et la Revue virtuelle, 1992-1997; la Réunion des musées nationaux pour la 3^e Biennale d'art contemporain de Lyon; le ministère de la Culture, Mission de la recherche et de la technologie et Délégation aux arts plastiques, conjointement avec le laboratoire *Paragraphe*, Jean-Pierre Balpe, UFR LIT de l'Université Paris 8, pour le serveur Labart et le Centre de recherche sur l'esthétique numérique.

Ses autres projets et partenaires ont été : la Ville de Saint-Denis et le ministère de la Culture, Délégation aux arts plastiques, pour la biennale *Artifices*, 1990, 1992, 1994, 1996; la Cité des sciences et de l'industrie pour l'exposition *Machines à communiquer*, 1991-1992; le Musée d'art contemporain de Lyon pour l'exposition *Version originale*, 1997.

Il collabore avec plusieurs centres d'art et de recherche : Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains, Tourcoing; Centre pour l'image contemporaine Saint-Gervais, Genève; Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe; InterCommunication Center, Tokyo; International Academy of Media Arts and Sciences, Ogaki, Japon.

Adresse

Laboratoire Esthétique de l'interactivité
UFR Arts
Université Paris 8
2 rue de la Liberté
93526 Saint-Denis cedex
Tél. : 01 49 40 66 21
E-mail : boissier@univ-paris8.fr

© Université Paris 8, 1998
© Les auteurs, 1998

Édition

Bibliothèque
de l'Université Paris 8
2 rue de la Liberté
93526 Saint-Denis cedex

**Conception
et mise en page**

Félix Müller, Intégral
Ruedi Baur et associés

Typographie
MetaPlus

Imprimé sur papier
Offset Centaure 110 g

Photogravure
Fotimprim, Paris

Impression
Achévé d'imprimer
en avril 1998,
Imprimerie Gerfau, Paris



