

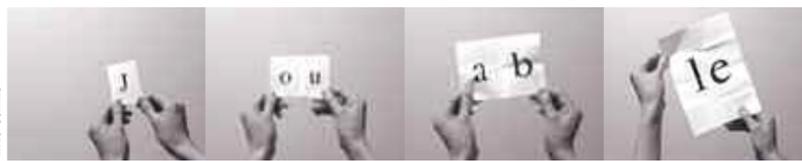


Q

R

JOUABLE

EXPOSITION DU 20 NOVEMBRE AU 4 DÉCEMBRE 2004
ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE DES ARTS DÉCORATIFS
31, RUE D'ULM 75005 PARIS



e

o

u

o

f

TRAVAUX EXPOSÉS

- 1 LA TRONÇONNEUSE** Installation vidéo interactive, 2004

Conception et réalisation : **Angela Marzullo**

Programmation : **Pierre Rossel**

Production : **Postgrade Nouveaux médias, HEAA, Genève**

Dans cette vidéo-performance transposée en installation interactive, le statut du mur de projection est confronté à l'image projetée d'un mur identique percé à la tronçonneuse. Une caméra de surveillance détecte la position du spectateur, de façon à ce que l'image soit toujours face de lui.

- 2 FAMILY PACK** Logiciel, vidéo interactive et vidéo, 2004

Conception, réalisation et programmation : **Catherine Cochard**

Production : **Postgrade Nouveaux médias, HEAA, Genève**

En paramétrant ce logiciel selon ses préférences, le spectateur peut confier le déroulement de sa vie de famille à Family Pack Light Edition. Il peut aussi s'isoler dans un espace plus intime et confier ses tracas à Family Pack Deluxe Agony Aunt.

- 3 CITÉ PROBABLE** Installation vidéo interactive, 2003

Conception, réalisation et programmation : **Hikaru Fujii**

Production : **Atelier de recherches interactives, Ensad, Paris**

À l'aide de jumelles équipées d'un laser, le spectateur découvre sa propre image en direct sur un écran. La caméra zoome sur lui et finit par perdre la netteté. À l'horizon, se découvrent les conditions d'apparition de l'image et aussi les causes de sa disparition.

- 4 MOBILIER COMMUN** Installation vidéo interactive, 2004

Conception et réalisation : **Inès Jerray**

Programmation : **Antoine Gonot**

Production : **Atelier de recherches interactives, Ensad, Paris**

En ouvrant les tiroirs de cette petite commode, le spectateur exerce son montage, sa lecture et ses associations d'idées. Il comprend que la position des tiroirs détermine l'apparition des images et des sons comme le sens et la vitesse de lecture.

- 5 ZÉRO CM** Installation interactive pour deux personnes, 2004

Conception et réalisation : **Aurélie Gasche**

Programmation : **Ali Momeni** / Assistance technique : **Michel Davidov**

Production : **Atelier de recherches interactives, Ensad, Paris**

Deux spectateurs portant un casque d'écoute évoluent librement dans l'installation. Mais ils sont prisonniers du segment de ligne blanche projeté au sol qui les relie et de l'annonce vocale, constamment actualisée, de la distance des deux corps.

- 6 TONGS** Installation vidéo interactive, 2003-2004

Conception, réalisation et programmation : **Jean-Luc Marchina**

Production : **Postgrade Nouveaux médias, HEAA, Genève**

Le visiteur rencontre deux éléments : une image sur un écran et une paire de tongs. Un choix s'offre alors à lui : soit il opte pour une déambulation simple qui n'actionne rien, soit il chausse les tongs et, devenant lui-même interface, il déclenche progressivement le processus de défilement de la vidéo.

- 7 SCENARIO.MONO.MINI** Dispositif de cinéma interactif pour une personne, 2001-2002

Conception, réalisation et programmation : **Michaël Sellam**

Production : **Atelier de recherches interactives, Ensad, Paris**

Éclater le cinéma, hors de son lieu, vers le médium qui peut lui ressembler le plus, Internet. Ne pas construire de scénario mais permettre une traversée des scénarios. Composer avec les images, les espaces et les durées comme avec des notes ou avec des fréquences.

- 8 TENSION SUPERFICIELLE** Installation vidéo, 2004

Conception et réalisation : **Élise Mougín**

Programmation : **Michel Davidov** / Conseil : **Daniel Davoudian**

Production : **Atelier de recherches interactives, Ensad, Paris**

Bulle de savon, l'écran reste en suspens comme une note tenue et, par sa fragilité, séquence l'image. Cette mise en tension réveille la fascination que suscite toute apparition de représentation, fait osciller l'attention du visiteur entre une échappée dans l'imaginaire et un retour à soi.

- 9 DIÈDRE ICONIQUE TECHNIQUE** Installation vidéo, 2004

Conception et réalisation : **Stéphane Elbaz**

Production : **Atelier de recherches interactives, Ensad, Paris**

Les deux vidéos sont la trace d'une performance où le son génère de la lumière et se trouve ainsi à l'origine de la visibilité. La première figure un parcours dans un espace obscur où le seul moyen d'avancer est de crier afin de voir. La seconde montre l'éclairage, par ce même son, d'un personnage statique.

- 10 DE L'EFFORT** Installation vidéo interactive, 2002

Conception et réalisation : **Donald Abad**

Programmation : **François Giraudon, David Olivari** / Le boxeur : **Julien Ledigabel**

Production : **Atelier de recherches interactives, Ensad, Paris**

En combattant le boxeur qu'il voit dans ses lunettes vidéo, le joueur fait l'aller retour entre la quiétude de la victoire temporaire et l'agression visuelle et sonore de la défaite. Mais le boxeur virtuel esquive toujours. L'ordinateur, sur son terrain, gagnera toujours à l'usure.

- 11 LANDMAP** Installation vidéo interactive, 2002

Conception et réalisation : **Gwenola Wagon & Alexis Chazard**

Composition sonore : **Didier Aschour** / Programmation : **Alexis Chazard**

Production : **Collectif Cela Étant, laboratoire Esthétique de l'interactivité, Ciren, Université Paris 8**

Les séquences vidéo forment le personnage-paysage principal. Le spectateur déplace les points de montage. Il circule le long de données mises en mémoire. Le programme connaît à chaque instant l'endroit où se situe le spectateur et, en fonction de l'action effectuée, il passe à différents points de montage.

- 12 ME-ROR** Installation vidéo interactive, 2004

Conception, réalisation et programmation : **Vadim Bernard**

Conseil : **Ali Momeni, Michel Davidov**

Production : **Atelier de recherches interactives, Ensad, Paris**

Le dispositif en forme de photomaton combine une image vidéo classique et une saisie du relief obtenue dans l'infrarouge. Le spectateur peut alors manipuler sa propre image comme un objet et l'observer de n'importe quel point de vue.

- 13 GRANDE ROUE** Installation vidéo interactive, 2003

Conception et réalisation : **Caroline Bernard**

Programmation : **Pierre Rossel, Caroline Bernard** / Modèle : **Jessica Brouze**

Production : **Laboratoire Formes de l'interactivité, HEAA, Genève**

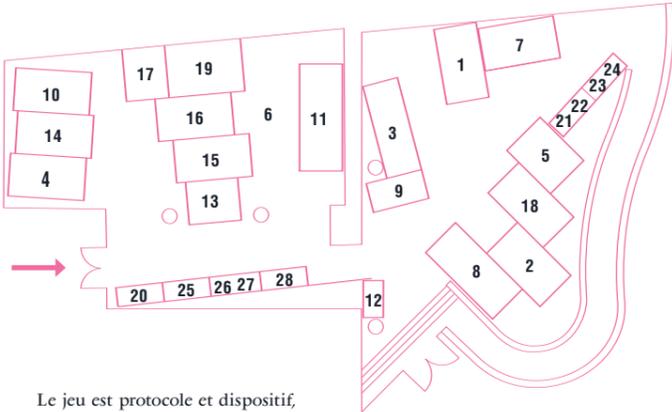
En modulant la vitesse de chaque moitié de la vidéo partagée en son centre, le spectateur peut obtenir des mises en regard singulières ou resynchroniser le film qui tourne en boucle, tout comme la grande roue, tout comme la jeune femme qui revient constamment à sa place. Deux temps successifs coexistent, le passé parle au futur.

- 14 WATER SURFACE OF NARCISSUS** Installation interactive, 2004

Conception et réalisation : **Akira Nihei**

Production : **Osaka Seikei University, Faculty of Art and Design**

Le spectateur voit une image qui semble être son propre reflet. Mais son comportement va produire des changements, l'image va se transfigurer. Narcisse est celui qui croit que la figure dans le miroir est un étranger.



Le jeu est protocole et dispositif, exercice et interprétation, distraction et travail. En parlant de « jouable », on désigne une qualité, pas un type d'objets. On regarde comment des objets, des genres, des situations, des attitudes et des événements sont rendus jouables par le numérique et l'interactivité dans des dispositifs interactifs artistiques et expérimentaux.

Dans l'Ensad *renovée* dont *Jouable* participe à l'inauguration, chaque proposition se voit attribuer, pour sa consultation, une table ou une chambre. L'interactivité qui s'expose ici ne travaille-t-elle pas précisément à croiser création et recherche, spectacle et lecture ? La dimension démonstrative, voire didactique, n'est pas récusée ; elle ne s'oppose en rien au projet poétique, ludique et critique.

Les pièces interactives de *Jouable* impliquent pour beaucoup d'entre elles des formes classiques d'images, et notamment le cinéma et l'image vidéo dont elles explorent une nouvelle branche *généalogique*, les nouvelles modalités relationnelles, inscrites à la fois dans l'installation et dans le comportement du spectateur et lecteur. Elles travaillent un paradoxe apparent qui consiste à allier l'actualité d'une interaction avec le passé d'un enregistrement. Mais les pièces de *Jouable* ont également pour caractéristique d'associer étroitement les matériels et les procédures visuelles, sonores et linguistiques, dans un travail savant qui va jusqu'à la confection et à la mise en forme de cet immatériau que sont le code informatique et l'interrelation des réseaux et des capteurs.

Pour cette troisième édition qui accomplit le cycle des échanges entre Paris (et Saint-Denis), Genève et Kyoto, si l'ensemble des propositions sont des créations pour *Jouable*, un tiers d'entre elles sont reprises des deux précédentes expositions. L'accent est mis sur les dispositifs, sur les prototypes, sur le performatif mais aussi sur les comptes rendus de workshops (y compris ceux tenus à l'Académie Fratellini quelques semaines avant), sessions d'expérimentation qui auront décidément beaucoup contribué à constituer le réseau de Jouable, réseau résonateur de la pensée et de l'innovation, réseau explorateur et activateur de la jouabilité. Car il s'agit désormais de jouer dans les nouveaux médias plutôt qu'avec eux.

Jean-Louis Boissier

PERFORMANCE

FICTA LOCA

Sur le thème de l'emprunt des voix et le partage des souvenirs, Ficta loca présente une performance en réseau entre Paris (exposition Jouable) et Basel (festival Viper), avec la participation de **Christophe Balleys, Rémi Courier, Daniel Pinkas, Julien Roby, Pius Zoll** Ensad, amphi Rodin Samedì 20 novembre 2004 à 17h

TABLE RONDE

REJOUABLE ?

Dans le cadre des conférences Ari/Ciren Avec des participants à *Jouable* Ensad, amphi Rodin Mercredi 1^{er} décembre 2004 à 18 h 30

LIVRE-CATALOGUE

JOUABLE

ART, JEU ET INTERACTIVITÉ GÈNÈVE-KYOTO-PARIS

370 pages, 25 Euros

Disponible dès le 19 novembre 2004

EXPOSITION JOUABLE

DU 20 NOVEMBRE AU 4 DÉCEMBRE 2004

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 11 H À 20 H

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE

DES ARTS DÉCORATIFS

31, RUE D'ULM 75005 PARIS

Entrée libre

Visites de groupes sur rendez-vous

Renseignements : ciren@ciren.org

www.ensad.fr

www.ciren.org

LE PROJET JOUABLE :

Après Jouable/Genève à la **Haute école d'arts appliqués de Genève** en 2002 et Jouable/Kyoto à l'**Université Doshisha** en 2003, le projet Jouable donne lieu en 2004 à un programme de workshops et de performances sur le geste interactif, en coopération avec l'**Académie Fratellini** à Saint-Denis, dans le cadre des rencontres Double Jeu, du 11 au 16 octobre, puis à l'exposition de l'**Ensad**, du 20 novembre au 4 décembre.

La production et l'organisation de l'exposition sont assurées par l'**École nationale supérieure des arts décoratifs** et le **Ciren/Université Paris 8**

LES PARTENAIRES DE JOUABLE SONT :
Atelier de recherches interactives, École nationale supérieure des arts décoratifs, Paris
Laboratoire Esthétique de l'interactivité, Ciren, Université Paris 8
Communication visuelle, postgrade Nouveaux médias, Haute école d'arts appliqués HES, Genève
Departement of Information and Media, Doshisha Women's College of Liberal Arts, Kyoto
Conceptual and Media Art, Kyoto University of Arts, Kyoto
Information Media Center, Seian University of Art and Design, Kyoto
International Academy of Media Arts and Sciences IAMAS, Gifu, Japon

PROGRAMMATION :
Jean-Louis Boissier (commissariat, Université Paris 8 et Ensad)
Jean-François Depelsenaire (Ensad)
Martine Bour (administration, Ciren/ Université Paris 8)
Jérôme Baratelli (HEAA, Genève)
Daniel Pinkas (HEAA, Genève)
Hajime Takeuchi (coordination à Kyoto)
Koichi Mori (Doshisha Women's College of Liberal Arts, Kyoto)
Massayuki Towata (Kyoto City University of Arts)

RÉALISATION :
Coordination financière et technique : **Françoise Peyronnet, Marie-Christine Milanese**
Coordination de l'installation : **Vadim Bernard**
Scénographie : **Pierre Favresse, Olivier Reig**
Graphisme : **Aiko Oshima**
Régie : **Jean-Frédéric Regottaz**
Assistance technique : **Michel Davidov**
Relations publiques : **Sophie Rattier**

Jouable a reçu le soutien du **Ministère de la culture (DRAC Ile-de-France et DICREAM)**, du **Ministère de la recherche (DRRT)**, du **Conseil général de Seine-Saint-Denis** et du **FEDER (Programme régional d'actions innovantes de l'Union européenne)**, ainsi que le concours de **Apple France** et de **Dell**

Le **Ciren/Université Paris 8** bénéficie du soutien du **Ministère de la culture (Mission recherche et technologie)** et du **Conseil régional d'Ile-de-France**

- 15 SPACE 03** Installation interactive, 2004

Conception et réalisation : **Nanae Konishi**

Production : **IAMAS, Gifu, Japon**

Quand l'ombre du spectateur disparaît, une autre ombre marche vers lui et vient s'attacher à ses pieds comme si elle était sa propre ombre. Il s'agit d'une ombre choisie aléatoirement parmi celles des personnes qui sont passées.

- 16 TRACE** Installation interactive, 2004

Conception et réalisation : **Taichi Okura**

Production : **IAMAS, Gifu, Japon**

La traduction des battements de notre cœur par la lumière et le son constitue une trace qui va influer d'une certaine façon sur les autres visiteurs et aussi sur nous-même lorsque nous la découvrirons objectivement.

- 17 LIPSTICK TRACES** Installation interactive, 2003

Conception, réalisation et programmation : **Jean-Michel Géridan**

Production : **Laboratoire Esthétique de l'interactivité, Ciren, Université Paris 8**

Sur un écran, des séquences d'un film « noir » se déploient au gré des manipulations autant que des interactions internes qui régissent le programme. Sur l'autre écran se dessine un graphe, pièce à conviction de la collaboration entre le programme et le spectateur.

- 18 MOONY** Installation interactive, 2004

Conception, réalisation et programmation : **Akio Kamisato, Satoshi Shibata & Takehisa Mashimo**

Production : **IAMAS, Gifu, Japon**

En touchant, le spectateur provoque une émission de vapeur. S'il laisse la main dans la vapeur, des papillons l'entourent et commencent à jouer. S'il touche un papillon virtuel qui s'est posé, il le fait s'envoler. S'il cherche à attraper les papillons qui volent, il les voit s'éloigner et disparaître.

- 19 PLAYBOY** Installation vidéo interactive, 2003

Conception et réalisation : **Caroline Bernard, Sidonie Carrillat, Jean-Luc Marchina, Angela Marzullo, Damien Molineaux, Annelore Schneider**, avec le concours de **Jean-Louis Boissier**

Programmation : **Pierre Rossel, Caroline Bernard**

Production : **Laboratoire Formes de l'interactivité, postgrade Nouveaux médias, HEAA, Genève**

Le spectateur porte un masque de lapin, le même que celui des acteurs, et fait face à la caméra pilotable et à la projection. La caméra suit le spectateur qui peut ainsi agir, par l'intermédiaire de sa propre image, sur les scènes enregistrées et entrer dans un jeu de poursuite et de cache-cache avec son double.

- 20 BORDS-LIMITES** Workshop exploratoire, 2004

Conception et animation : **Alexis Chazard et Gwenola Wagon**

Production : **Département Arts plastiques et laboratoire Esthétique de l'interactivité de l'Université Paris 8**, avec le concours de **Jouable/Saint-Denis/Paris, du Ciren** et de l'**Académie Fratellini**

Il s'agissait de réaliser une pièce collective où devaient opérer des angles multiples, à travers les descriptions visuelles et sonores de l'expérience que les participants feraient des bords-limites. Ces approches multiples se retrouvent dans l'option multi-angulaire que permet le support standard DVD.

- 21 CLAVIERSTÜCKE** Installation interactive 2002

Conception, réalisation et programmation : **Mariina Bakic**

Production : **Laboratoire Esthétique de l'interactivité, Ciren, Université Paris 8**

Dans ce faux miroir, la dactylographie fait apparaître non plus les lettres de l'alphabet mais d'autres codes visuels, des signes issus de la culture populaire. La mémoire visuelle dirige la mémoire kinesthésique et leur résonance mutuelle crée un feed-back où l'acteur n'est que l'exécutant de sa propre projection.

- 22 CARACTÈRE FRAPPÉ** Site web et installation, 2004

Conception, réalisation et programmation : **Benjamin Gomez**

Production : **Atelier de recherches interactives, Ensad, Paris**

Cette typographie n'a de forme que lorsqu'elle est utilisée, elle dépend de la manière dont le texte est saisi. Les paramètres de la saisie modifient le tracé vectoriel des lettres pour redessiner en permanence la typographie. Il s'agit d'investir la typographie de la présence du corps.

- 23 FICTA LOCA** Film d'animation, 16/9e, DVD, 30 mn et performance, 2004

Conception et réalisation : **Julien Roby**

Production : **Postgrade Nouveaux médias, HEAA, Genève**

Comme il est impossible de savoir l'effet que cela fait d'être un dossier sur le bureau d'un ordinateur, nous inventons des dossiers dotés d'une conscience humaine et doués d'une faculté bien utile : le langage verbal.

- 24 A PLANET** Installation avec film interactif, 2002

Conception et réalisation : **Atsuko Uda**

Programmation et développement technique : **Satoshi Fukushima, Daichi Matsunaga**

Production : **IAMAS, Gifu, Japon**

En tournant vers la droite, on voit le film du garçon, en tournant à gauche, celui de la fille. Leurs histoires sont mises en scène de façon à se dérouler dans les mêmes périodes. En croisant ainsi le temps et l'espace, nous expérimentons un nouveau format de cinéma.

- 25 TRAVELLING** Workshop de recherche, installation vidéo interactive, 2004

Conception : **Yumiko Endo, Takeshi Maeda**

Réalisation : **Koichi Mori, Hajime Takeuchi, Hiromasa Tomari, Masayuki Towata**

Production : **Seian University of Art and Design, Otsu ; Doshisha Women's College of Liberal Arts, Department of Information Media, Kyotanabe ; Kyoto City University of Arts, Department of Conceptual and Media Art, Kyoto**

Deux vidéos ont été filmées en même temps à partir de deux chariots motorisés et pilotés sur des rails. Sur l'écran, les deux images se déroulent simultanément et l'on peut obtenir deux points de vue différents : les regards d'un homme ou d'une femme ou bien les regards des spectateurs.

- 26 PARIS – GÈNÈVE** Workshop « d'échange », 2003-2004

Conception et animation : pour Paris, **Gwenola Wagon** ; pour Genève, **Alexis Chazard**

Production : **Département Arts plastiques de l'Université Paris 8 et HEAA, Genève**

Les participants étaient invités à interroger les thèmes de la correspondance, du dialogue, de l'échange via les réseaux. L'utilisation des médias et des techniques tels que les forums de discussion, les chats-rooms, les webcams ont été abordés sur les plans technique, pratique et théorique en vue de dialogues possibles entre les deux lieux et les deux groupes.

- 27 PICKPOCKET** Workshop proposé par Jean-Louis Boissier et Jean-Michel Géridan, 2004

Suivi de réalisation et programmation : **Michel Davidov, Jean-Michel Géridan**

Production : **Ensad, Paris**

Des fragments du film de Robert Bresson *Pickpocket* (1959) sont reconstruits image par image de façon à les rendre jouables avec une molette de contrôle. Ces séquences sont associées en diptyques avec des images vidéo, propres à être soumises au même modèle de relations interactives que les images du film et spécialement enregistrées dans la réalité ordinaire de l'atelier.

- 28 GPS MOVIES, SAINT-DENIS 2004** Workshop proposé par Daniel Sciboz, avec Liliane Terrier et Jean-Noël Lafargue, 2004

Production : **Jouable/Workshops et performances ; Académie Fratellini ; postgrade Nouveaux médias, HEAA, Genève ; laboratoire Esthétique de l'interactivité, Ciren, Université Paris 8**

Le DVD qui résulte de l'expérience collective d'une exploration de la Plaine Saint-Denis est une collection de séquences en diptyque associant des vidéos et des images 3D obtenues à partir de données du GPS, position, temps, vitesse. Un jeu se crée dans la confrontation des deux formes de représentation.

