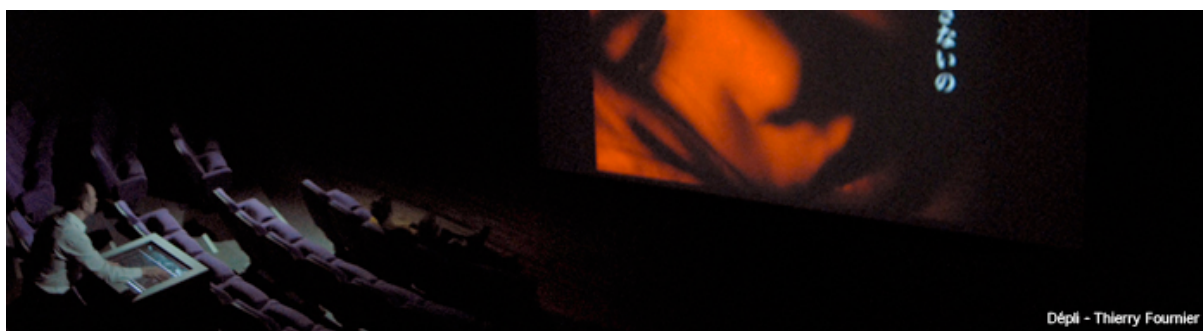


# ART LAB

## Images numériques et art contemporain

Jeudi 22 et Vendredi 23 septembre 2011

Ville de LILLE – TOURCOING



Thierry Fournier, *Dépli*, Installation cinématographique interactive, 2008-09 – en dialogue avec le film *Last Room* de Pierre Carniaux

Au FRESNOY - Studio national des arts contemporains – et au Pôle Images de Tourcoing, en articulation avec l'édition 2011 du Forum sur l'interaction tactile et gestuelle FITG : Jean-Paul Fourmentraux, Yohann Roger, Nicolas Roussel, <http://fitg11.lille.inria.fr> (Inscription libre et gratuite).

Avec le soutien du Pôle Images Nord Pas de Calais, de la MESHS de Lille et de l'ANR Praticables.

### Programmation des conférences et commissariat de l'exposition artistique :

**Jean-Paul FOURMENTRAUX** - [jean-paul.fourmentraux@univ-lille3.fr](mailto:jean-paul.fourmentraux@univ-lille3.fr)

Maître de conférences à l'Université Lille 3 (laboratoire GERiiCO),  
chercheur associé à l'EHESS Paris (CESPRA, UMR CNRS 8036)  
<http://cespra.ehess.fr/document.php?id=1188>



« En une décennie, le monde de l'image a été profondément bouleversé sous le double effet d'Internet et des nouvelles ergonomies visuelles/numériques. En passant de deux (cinéma et télévision) à cinq écrans (ordinateur, téléphone portable et console de jeu), le monde de l'image connaît une série de ruptures. Classiquement, l'innovation naît de la rencontre entre entreprises, recherche et formation. Mais dans le secteur des industries culturelles, il convient désormais d'élargir cette démarche aux créatifs, créateurs de contenus : artistes, auteurs, réalisateurs, journalistes, agences web, musées...

Un nombre croissant d'artistes proposent aujourd'hui de réinventer les mises en scène et les modes de relations aux images : à l'interface du cinéma interactif, des jeux vidéos et de l'Internet. Ces évolutions contemporaines de la recherche et de la création artistique conduisent notamment à délaisser l'image d'art conçue comme un objet achevé et unique, au profit de propositions qui prennent davantage la forme de processus ou d'expériences partagées avec le public. *L'image interface*, logicielle et visuelle, se trouve ainsi partagée entre une esthétique et une opérationnalité. Potentielle, celle-ci ne devient visible qu'actualisée, ou pour employer le langage des initiés : performée. Au cours de ce processus l'image, agie conjointement par le programme (la machine) et les acteurs du processus interactif (artistes, ingénieurs, publics) se voit par conséquent augmentée de nouvelles fonctionnalités.

L'hypothèse retenue et qui sera discutée durant ces deux journées de recherche-crédation pose que l'image se trouve désormais placée au cœur d'une *négociation* entre divers enjeux et finalités d'invention technologique et de création scientifique ou artistique. Mais les nombreux ressorts et tensions de cette collaboration interdisciplinaire - au croisement des arts et du développement technologique – sont encore incertains et demandent à être examinés et documentés.

Au croisement de l'innovation artistique et médiatique, le recours aux sciences de la communication et à la sociologie visuelle – analyse des processus de création, des interfaces et des séquences d'interaction – peut permettre de mieux saisir les formes d'engagements autour des images interactives et de leurs pratiques. L'échange et l'expérimentation avec différents artistes et ingénieurs mettront en perspective offriront ces modes de création et ces nouvelles pratiques de l'image numérique sous différents angles :

- par l'observation, dans les laboratoires de la création, des formes d'interdisciplinarité mises en jeu, ainsi que des modalités de valorisation et d'attribution des nouvelles images interactives ;
- par l'examen des conditions potentielles de la participation du public mises en scène dans des dispositifs informatiques : figures de l'interactivité ;
- par l'étude de la participation effective, des interactions et de l'implication sociale du public : modes d'interaction photographiés et filmés entre le média, l'œuvre et son public ».

Jean-Paul FOURMENTRAUX

## CONFERENCES : Vendredi 23 septembre

### L'IMAGE ENTRE ART ET SCIENCE

FRESNOY - Studio national des arts contemporains

9h – 10h30

Depuis une dizaine d'années, de nombreux pays tentent en effet de mettre en œuvre des interfaces originales pour favoriser ce rapprochement et en faire le moteur d'une double innovation technologique et culturelle. Ces initiatives présentent des enjeux mais aussi de nombreux dilemmes que nous mettrons en perspective à partir de plusieurs témoignages. Nous traiterons des enjeux suivants : comment accompagner et stimuler l'innovation entre art et entreprise technologique, afin de mieux (1) définir la recherche-crédation, (2) inventer de nouvelles formes d'organisation du travail et (3) imaginer des valeurs croisées.

Différents figures internationales (artistes, théoriciens, entrepreneurs) témoigneront de leur implication dans des dispositifs internationaux d'hybridation des arts et de la recherche dans le domaine des technologies numériques interactives et de l'audiovisuel multimédia.

Avec : Alain FLEISCHER (Fresnoy, Tourcoing), Michèle GELLEREAU et Juliette DALBAVIE (GERiiCO, Lille 3), Laurent GRISONI (LIFL, Inria, Lille 1), Roger MALINA (Leonardo MIT, IMÉRA Provence), Christian JACQUEMIN (LIMSI, CNRS Paris), Nicolas NOVA (LIFT Lab, Genève).

### IMAGES ET INTERFACES TACTILES

PÔLE IMAGE Nord pas de Calais

11h – 12h30

À l'ère de la convergence numérique, la création visuelle, musicale et scénographique (mêlant geste, image et son) peut-elle constituer un laboratoire d'expérimentation original, en matière d'interfaces logicielles d'écriture et de contrôle de contenus numériques ? Si les dispositifs artistiques peuvent être vecteurs d'innovation : comment est-il possible de faire se croiser monstration et démonstration, valorisation artistique et valorisation technologique, au profit de chacun de ces domaines ?

Avec : Samuel BIANCHINI, Thierry FOURNIER, Yann NGUEMA (EZ3KIEL), Vincent TIFFON et Romain BRICOUT, Alexandre MAUBERT, Keyvane ALINAGHI.

## EXPOSITION ARTISTIQUE Jeudi 22 et vendredi 23 septembre

### ŒUVRES PROTOTYPES PÔLE IMAGE Nord pas de Calais

Interactivité et captation gestuelle, interfaces tangibles en art, geste expert ou virtuose. Une sélection d'œuvres sera exposée dans le studio de la Plaine Images en regard de leur double problématique de création artistique et d'innovation technologique. En articulation avec le FITG II, ces œuvres feront écho aux démonstrations des labos et des entreprises sur les interfaces tactiles et gestuelles.

L'après-midi du vendredi 23 septembre présentera une série de démos, d'œuvres à l'interface de la démonstration technologique et de la monstration artistique : elle donnera la parole aux artistes, ingénieurs et analystes engagés dans des projets concrets de recherche-crédation.

Œuvres de :

Keyvane ALINAGHI : Boo !  
Samuel BIANCHINI : *D'autant qu'à plusieurs*  
Thierry FOURNIER : *Dépli*  
Yan Nguema EZ3KIEL : *Les Mécaniques poétiques*  
Alexandre MAUBERT : *Monade*  
Vincent TIFFON & Romain BRICOUT : XY

Concert : groupe Ez3kiel (<http://www.ez3kiel.com/>) le jeudi 22 septembre à 18h.

### LE CONTEXTE DE LA PLAINE IMAGES

En 2011, à cheval sur Tourcoing et Roubaix, la « Plaine Images », s'affirme comme le pôle de convergence des acteurs de l'image de la métropole lilloise. Il s'agira d'une plateforme euro-régionale de compétences croisées (créatifs, entreprises, laboratoires et formations) en français, anglais et néerlandais. On y trouvera des équipements structurants pour la filière (laboratoire de Playtest, studios virtuels, deux plateaux techniques) ainsi qu'un lieu sur près de 4 000 m<sup>2</sup>, « La Cité des Images », laboratoire de la rencontre entre les familles du Pôle qui va montrer concrètement la production régionale, illustrer l'innovation et exposer la création.

Cette opération affiche en effet sa différence et son originalité en misant sur la proximité de lieux de création artistique comme Le Fresnoy, le CRRV, l'ESAAT, le Lycée Jean Rostand, le Pôle 3D ou l'Ecole des Beaux-Arts... Contrairement à d'autres pôles qui misent sur une approche technologique, nous privilégions une approche créative centrée sur les contenus.

Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains : [www.lefresnoy.net](http://www.lefresnoy.net)  
Le Pôle Images : <http://www.pole-images-nordpasdecals.com>  
La Plaine Images : <http://www.plaine-images.fr>



## RÉSUMÉS DES CONFÉRENCES

Vendredi 23 septembre

FRESNOY - Studio national des arts contemporains

9h00 - 10h30 : L'IMAGE ENTRE ART ET SCIENCE

Juliette DALBAVIE (GERiiCO, Lille3), Michèle GELLEREAU (GERiiCO, Lille3), Arnaud WAELS (Devocité)

### **Etude d'usages d'un dispositif interactif en contexte muséal: l'exemple de la table tactile du Musée d'Histoire Naturelle de Lille.**

Dans le cadre de l'appel à projets « services numériques culturels innovants 2010 » lancé par le Ministère de la Culture et de la Communication, le Pôle culture de la Ville de Lille et le Musée d'Histoire Naturelle se sont engagés dans la conception d'une table tactile numérique interactive permettant de découvrir 1000 échantillons de la collection minéralogique du musée d'Histoire Naturelle de Lille. Réalisée par l'association Dév-ô-Cité, cette table tangible à détection d'objets a pour objectif de valoriser le fonds important de minéraux conservés dans les réserves du musée. La communication expose l'analyse de quelques usages de ce produit numérique innovant, lors des premières visites suivant sa mise en place (Laboratoire GERiiCo Lille3). Cette première étude, fondée sur des observations et des entretiens avec des visiteurs individuels et des groupes scolaires a permis de dégager plusieurs aspects de la valeur ajoutée de la table au regard de l'ensemble du dispositif scénographique ainsi que quelques limites. Nous nous centrerons ici principalement sur trois aspects : l'intérêt de ce type de dispositif pour accéder aux collections non visibles dans le musée, le développement d'une approche esthétique et ludique en plus de son caractère pédagogique, et, contrairement à beaucoup d'idées reçues, la capacité de la table interactive à générer non des usages individuels mais des usages collaboratifs et coopératifs engendrant des rôles différents dans les groupes de visiteurs.

Laurent GRISONI (LIFL, Univ. Lille 1)

### **Interaction via la geste sans contact : un retour d'expérience sur la collaboration art-science**

Sur le fil conducteur d'une collaboration menée entre l'équipe de recherche MINT (Université Lille 1, CNRS LIFL UMR 8022/IRCICA, INRIA Lille Nord-Europe) et deux étudiants du Fresnoy en vue de l'exposition Panorama 13, nous décrivons une architecture de commande via le geste sans contact. Nous décrivons comment cette architecture a été dérivée dans les deux installations, Damassama (Léonore Mercier) et Monade (Alexandre Maubert). Nous proposerons enfin quelques pistes de travaux et valorisation futurs.

Christian JACQUEMIN (LIMSI-CNRS et Université Paris Sud)

### **Partage, essaimage et partenariat arts/sciences dans un laboratoire et un département d'enseignement en informatique**

La thématique VIDA au LIMSI CNRS soutient des collaborations arts/sciences sur le plan de la méthodologie, des contacts, de la coordination et du partage d'expérience (et, donc, n'offre pas de moyens financiers). Officiellement débutée en 2006, elle a soutenu plusieurs projets impliquant artistes, étudiants et chercheurs.

Afin de partager cette expérience de collaboration arts/sciences au sein de mon laboratoire et de mon département d'université en informatique et afin de dégager quelques enjeux, je présenterai et analyserai quatre de ces projets art/science de VIDA : - Réalité Augmentée Mobile (Futur en Seine 2009) ; - Encounter (Interactive Art exhibition ACMMM 2010) ; - Toute La Lumière Sur L'Ombre (PICRI 2008-2011) ; - thèse de Sarah Fdili Alaoui (IRCAM/LIMSI 2009-2012). Ces exemples montreront la diversité des modes de collaboration, de valorisation (diffusion scientifique, monstration artistique et développements technologiques), de définition de la propriété des œuvres et de médiation. En m'appuyant sur ces exemples, je dégagerai quelques enjeux récurrents auxquels devons faire face, ainsi que les divers modes de gestion de ces projets ; j'en montrerai les forces et les faiblesses, les richesses et les écueils. Je conclurai par quelques pistes pour le futur concernant la thématique VIDA, les développements arts/sciences sur le Plateau de Saclay et ma position sur les activités dans ce domaine en relation avec d'autres actions arts/sciences dont j'ai connaissance en France ou à l'étranger.

Roger MALINA (LAM, IMÉRA, LEONARDO Marseille)

### **Nouveaux Territoires d'Interactions des Arts et des Sciences**

Depuis une dizaine d'années, un nombre grandissant de plateformes arts-sciences se mettent en place en Inde, au Brésil, en Chine, Australie, Europe, Amérique du Nord. Cette mise en place d'outils institutionnels est une relance de démarches antérieures, héritées de l'idée de révolution scientifique et du développement des sciences modernes. Pourquoi favoriser le croisement des arts et des sciences ? Faut-il institutionnaliser les interfaces qui promeuvent ce rapprochement ? De façon pérenne ? Avec quels critères de réussites ? Doit-on imaginer des contextes différents pour les sciences dures et les sciences humaines et les humanités ? Doit-on différencier l'interaction arts-sciences de l'interaction arts-technologies ? Comme l'a souligné J M Levy-Leblond dans son livre « La Science n'est pas l'Art » nous faisons trop souvent des amalgames injustifiés et des promesses illusives. Les arts et les Sciences ont des objectifs et des méthodes différentes pour construire les connaissances du monde. L'objectif n'est pas de construire une « troisième culture » ou un syncrétisme arts-sciences, mais plutôt de multiplier les approches pour favoriser les collaborations entre les scientifiques et les artistes (toutes disciplines confondues). Il faut alors favoriser l'interdisciplinarité et articuler des objectifs multiples de création qui prennent en compte les sciences et les technologies d'aujourd'hui, sources d'innovation et de créativité aussi bien en science qu'en art. Les nouvelles directions que prennent aussi bien les arts et les sciences en seront enrichies.

Nicolas NOVA (Lift Lab, Genève)

### **Design / Fiction / Futur**

Imaginer le futur des développements technologiques est une des tâches courantes de la prospective. L'enjeu d'une telle activité consiste à faire ressortir des "signaux faibles" sociaux, culturels ou techniques. Cette présentation abordera le rôle que joue les new media art et les projets de design spéculatifs comme composantes essentielles, mais peu courantes, de la prospective.

11h00 - 12h30 : IMAGES ET INTERFACES TACTILES

Keyvane ALINAGHI

### **Usages performatifs ou participatifs dans l'œuvre interactive.**

Depuis les années soixante, de multiples artistes explorent les diverses manières d'engager le spectateur dans le processus de création (performances, installations vidéos...). Avec l'intégration de la notion d'interactivité dans l'art, et la technologie qui s'y rapporte, les expositions se veulent de plus en plus participatives. L'auteur sollicite l'action directe du spectateur dans l'œuvre grâce à la manipulation de dispositifs à la fois techniques et esthétiques. Mais, dans le processus de conception et d'écriture d'un dispositif artistique interactif comment anticiper, conditionner et analyser la forme comportementale des spectateurs pour rendre lisible leurs actions face à la machine ? Si la lisibilité du dialogue homme/machine nécessite de prendre en compte les dimensions gestuelles du spectateur et leurs impacts selon l'esthétique propre du dispositif, les arts instrumentaux - et en premier lieu les performances musicales - offrent un champ de références qui pourrait permettre, dans une certaine mesure, d'associer la figure du spectateur à celle de l'interprète.

Thierry FOURNIER

### **Installations et œuvres interactives**

La majorité des œuvres de Thierry Fournier mettent en jeu le corps et le comportement du spectateur. Le toucher, notamment, intervient dans ses travaux en relation avec le cinéma (Dépli), une série d'œuvres interprétant un paysage (Fenêtre augmentée), le dessin et l'espace (Open Source), la musique (Sirène, Vers Agrippine), un espace d'objets et de son (Frost)... Ce toucher constitue le point de départ d'une implication beaucoup plus large du geste et du corps dans les parcours, les espaces et les temporalités que proposent ses œuvres. A travers une présentation de quelques-uns de ces travaux, Thierry Fournier abordera les enjeux qu'ils soulèvent en termes d'esthétique, de recherche, d'expérimentation et de pratique du spectateur.

Samuel BIANCHINI

### **Dispositifs : médias 3.0 ?**

Une nouvelle ère médiatique anticipée par les artistes

Depuis la fin des années soixante, avec, entre autres, l'Art Minimal, les installations vidéos puis les dispositifs interactifs, apparaît le principe d'un art qui implique de plus en plus le public dans la réalisation même des œuvres. Une telle dynamique peut-elle être considérée comme prospective ? N'annonce-t-elle pas la rupture que nous vivons actuellement avec la remise en question du fonctionnement des industries de contenu du XX<sup>ème</sup> siècle au profit de l'avènement du web 2.0 et des réseaux sociaux ? Et même des médias 3.0, ceux qui non seulement se nourriront des contenus de leur public mais surtout de leurs gestes et comportements ?

Yann NGUEMA (EZ3KIEL)

### **Musique / Image : articulation et interaction.**

Autour d'une pierre angulaire musicale, les musiciens d'EZ3kiel n'ont cessé d'ouvrir le champ de leurs investigations, sollicitant les nouvelles technologies à chacun de leur projet. Depuis une dizaine d'années, ils confrontent l'image et le son sur les scènes des musiques amplifiées, au grès des avancées technologiques, et ont imaginé une exposition musicale interactive avec la



participation de chercheurs. Des salles de concerts aux espaces d'expositions, réalisant un parcours atypique sur lequel reviendra Yann Nguema musicien et artiste multimédia concepteur des mécaniques poétiques.

Vincent TIFFON et Romain BRICOUT

### **Pour une transmission de la pratique des installations : l'exemple de l'installation XY**

Notre communication s'articulera selon deux axes principaux. Nous reviendrons dans un premier temps sur les enjeux théoriques préalables à la conception de l'installation sonore interactive et immersive XY, création collective de l'équipe EDESAC (CEAC/Univ-Lille Nord de France), et ce notamment au travers des problématiques soulevées par le processus d'individuation psychique et collective (G. Simondon), la participation (A. Leroi-Gourhan) ou encore la misère symbolique (B. Stiegler). Dans une seconde partie, nous traiterons plus spécifiquement de la question des rapports entretenus par le geste et le son, ce qui sera l'occasion d'une rapide présentation des catégories gestuelles archétypiques du « g-son », leurs modes de conversion, ainsi que leurs applications directes dans le domaine de la captation du geste.

## **EXPOSITION D'ŒUVRES PROTOTYPES**

PÔLE IMAGE Nord pas de Calais

Thierry FOURNIER

**DÉPLI**      <http://www.thierryfournier.net/depli>

Installation cinématographique interactive, 2008-2011  
En dialogue avec le film Last Room réalisé par Pierre Carniaux

Dépli est une installation cinématographique interactive proposant aux spectateurs de naviguer dans les plans et la temporalité d'un film, par l'intermédiaire d'une interface tactile multitouch disposée au centre de la salle. Un dispositif de « cinéma jouable », qui s'éprouve comme le parcours d'un corps et d'un regard dans le film : glissements entre les rushes, mélanges, sens et vitesse de lecture, arrêts sur image... Par son geste, le spectateur investit, transforme et joue les opérations initialement dévolues à la production cinématographique.

Tourné au Japon par Pierre Carniaux, le film Last Room associe fiction et documentaire, en explorant les liens entre narrations individuelles, parcours dans le paysage et histoire collective. Le projet Dépli poursuit les recherches de Thierry Fournier sur la mise en jeu et l'implication du corps du spectateur dans sa relation aux œuvres. Dépli et Last Room partagent les mêmes rushes pour inventer deux formes complémentaires : un dyptique, formé par un film et une installation interactive.

Le dispositif est composé d'un écran tactile multitouch et d'un écran de projection grand format. Le déplacement des mains sur l'interface permet de naviguer de façon continue, dans le temps (horizontalement), dans les plans (verticalement) et dans la temporalité des plans (en rapprochant ou en écartant les mains). L'interface du pupitre représente un simple quadrillage (visualisation de l'espace et du temps) qui défile et change d'échelle selon les actions du spectateur : l'espace-temps est figuré comme une carte. Au « cadre » du montage visible à l'écran, s'ajoute ainsi le « cadre » spatio-temporel visible sur

l'interface, et sur lequel agit le spectateur. Les rushes, de longueurs variables, sont montés en boucle. Ils apparaissent au fur et à mesure lorsque le spectateur navigue sur l'interface.

Conçu pour être diffusé en séances alternées, ou dans une proposition d'exposition qui préserve la lisibilité de leur relation, le dyptique formé par Dépli et Last Room questionne le cinéma non seulement dans son écriture et sa production mais aussi dans sa pratique, à travers une expérience à la fois individuelle et collective.

Développement informatique : Mathieu Chamagne. Montage film : Pierre et Matthieu Carniaux. Production : Pandore Production. Avec le soutien du DICRéAM (Ministère de la Culture et de la Communication) et le concours de AMIP. Crédits photo : Dépli, installation de Thierry Fournier (2008-2011) - photo © Chrystel Rostaing / Estampa

Samuel BIANCHINI

### **D'AUTANT QU'À PLUSIEURS**

Dispositif interactif sur le web et installation, 2001

Développement informatique : Emmanuel Méhois (web) et Oussama Mubarak (installation).

<http://www.dispotheque.org/dautan>.

*D'autant qu'à plusieurs* met en œuvre l'image de deux personnes assises l'une derrière l'autre sur un gradin. Tel un motif de papier peint, cette image est répétée, formant une foule. L'image est petite et ses couleurs sont un peu passées, il semble difficile de la dater, de la situer ou d'identifier l'un ou l'autre de ses figurants. Est-ce un document historique ? D'actualité ? De meeting politique ? D'événement sportif ? D'abord fixe, l'image de foule s'anime au passage du curseur sur chacun de ses motifs : le premier personnage en arrière plan se met à applaudir. Puis, devant, le second se lève, s'agite et dresse vivement un bras. Le spectateur s'anime à son tour. Plus il déplace la souris et plus il fait réagir l'image, motif après motif, créant un mouvement de foule qui suit le mouvement de la souris : il forme une sorte de "ola" ou, selon l'interprétation, un "salut collectif et ordonné".

Si dans un premier temps la découverte ludique du procédé mobilise nos gestes et nous conduit à les organiser pour animer cette foule, assez rapidement ces mêmes gestes acquièrent une épaisseur, un sens qui nous prend à partie. L'ambivalence de ce mouvement de foule qui motive et intègre notre action nous interroge sur les pulsions qui traversent une situation collective et auxquelles il n'est pas toujours facile de résister. Mais, autant la situation est jouée, représentée, autant notre rôle y est central et fortement individualisé. Tout questionnement est ici à prendre à notre propre compte et non délayé dans une quelconque déresponsabilisation collective.

Keyvane ALINAGHI

### **BOO!**

Installation interactive pour spectateurs 2010 <http://faceboobs.org/>

Direction artistique et technique, développement; Keyvane Alinaghi

Infographie 3D: Simon Lebon. Développement logiciel dédié: Damien Marchal (IRCICA/CNRS Lille 1). Avec la participation du ministère de la culture et de la communication – DICREAM (aide à la maquette), le soutien de l'EnsadLab, dans le cadre de son programme de recherche « Dispositifs relationnels installations interactives (Drii) », du CNRS: délégation IRCICA, de ARTKAN, et des rencontres audiovisuels.

Dans une grande salle noire, un écran diffuse les images, prolongements virtuels du lieu d'exposition, dans lesquels se trouve en avant plan, un individu en piteux état, suppliant les spectateurs de lui venir en

aide. Cet environnement 3D interactif met en scène une horde de zombie affamée, s'extirpant de la pénombre pour aller dévorer la victime agonisante. Leur effectif dépend du nombre de spectateurs participants. Ces derniers, une fois entrés dans la zone sensible du dispositif, se voient affecter un des morts vivants qui sera toujours placé dans l'axe du spectateur.

Seule anomalie à cette interaction, l'étrange comportement de ces morts vivants. En effet, les zombies ne quittent jamais du regard le spectateur. Si le spectateur s'éloigne de l'écran le zombie se trouvant devant lui avance de quelques pas maladroits, vers la victime. Si le spectateur s'avance, le zombie s'arrête net. Comme si un simple regard, curieux, dégoûté, captivé, pouvait éveiller un certain sentiment de timidité ou de honte chez ces êtres sanguinaires. Si l'utilisateur avance de trop, le zombie retourne dans la pénombre à l'arrière plan. Le scénario de l'installation, dont l'esthétique est proche de celle d'un « jeu vidéo » 3D, n'a pas d'autre alternative qu'une finalité toujours vouée à l'échec: les morts vivants se ruent sur la victime en l'absence d'utilisateurs. Seule la temporalité de l'acte, variant en fonction de l'attitude des utilisateurs, module les événements et retarde l'échéance.

Vincent TIFFON et Romain BRICOUT (CEAC, Université Lille 3)

### **Installation sonore interactive et immersive XY**

<http://edesac.recherche.univ-lille3.fr>

Création collective de l'EDESAC (Equipe « Dispositifs, Expérimentations, Situations en Art Contemporain », équipe de recherche dépendante du Centre d'Etude des Arts Contemporains de l'Université de Lille-3), XY est une installation sonore interactive et immersive visant la participation active de ses visiteurs. Une salle obscure équipée d'un dispositif de diffusion sonore (4 HP) et d'une caméra est investie pour l'occasion, chaque participant revêtant avant de pénétrer dans l'installation un chapeau ou un bracelet équipés d'une diode électroluminescente. La caméra capte alors la lumière émise par les diodes dans le but de déterminer la position de chacun des participants au sein d'un repère orthonormé. Ces données sont transmises en temps réel à un logiciel de création sonore (*Pure Data*) afin que celui-ci interagisse avec les mouvements effectués par les visiteurs selon différentes configurations de jeux sonores et musicaux, individuels ou collectifs. Les résultats de ces expérimentations *in situ* sont enfin mis en ligne sur un serveur spécifique où chaque visiteur pourra ré-écouter ses propres productions tout comme découvrir celles des autres participants.

EZ3KIEL - Yann NGUEMA

### **Les Mécaniques Poétiques**

<http://www.ez3kiel.com>

Les *Mécaniques Poétiques* d'EZ3KIEL mêlent art, nouvelles technologies et musique électronique et invitent à pénétrer un univers singulier peuplé d'objets hybrides aussi troublants que féériques. Conçues par Yann Nguema, compositeur du groupe de musique électronique EZ3kiel, ces créations offrent un contraste saisissant entre une technologie innovante insérée voire cachée dans chaque objet et son habillage volontairement suranné. Orchestrées autour de dix installations numériques interactives sonores et visuelles, réalisées à partir d'objets anciens détournés qui font la part belle à la sensibilité et à la poésie, les Mécaniques poétiques d'EZ3kiel sont l'aboutissement de la résidence de l'Atelier Arts sciences, qui pendant deux ans a permis aux artistes du groupe de musique EZ3kiel de travailler avec des ingénieurs du CEA-LETI de Grenoble et avec l'Hexagone Scène nationale de Meylan, en collaboration avec ERASME, centre multimédia du Rhône. Ces installations ont également été

accompagnées par Médias Cité, centre ressources pour les usages du multimédia à Saint-Médard-en-Jalles. Les Mécaniques poétiques d'EZ3kiel s'inscrivent également dans le cadre de la programmation du Méridien sciences-art-société initié par l'IRCAM et universcience qui a pour ambition de fédérer une série d'actions emblématiques où se rencontrent cultures scientifique et artistique.

Alexandre MAUBERT

## **Monade**

<http://www.alexandremaubert.com/gallery/monade>

Monade, du grec *monas*, signifie « unité ». Dans son concept, une monade est un tout avec sa propre intériorité, mais on ne peut y accéder ou en sortir. Les communautés fermées naissent de façon exponentielle en Amérique Latine et si ce phénomène touche toutes les parties du globe, ici ou ailleurs, ce stigmate d'une société qui creuse les écarts est érigé en nouvelle manière de penser la ville. Ce projet a pour « théâtre des activités » une communauté fermée appelée Nordelta dans le nord-est de Buenos Aires en Argentine et le monde extérieur qui par essence l'entoure. Ici le cinéma est le vecteur de cette traversé impossible, la caméra, le moyen par lequel nous passons les frontières. Les personnages sont nos guides, leurs pas et leurs actions font exister ce territoire. Le film, projeté en boucle, est à la manière de l'anneau de Moebius, une représentation du mouvement général du monde, un cycle qui n'en finit pas de se reproduire.

Ce projet est né de la volonté d'installer le cinéma dans le champ de l'exposition. Le spectateur fait alors l'expérience d'une immersion dans ce désert du réel, en devenant lui-même le créateur d'associations image/son. « monade » est le résultat d'une coopération avec l'équipe MINT. Le laboratoire a ainsi développé un algorithme qui permet au coeur de l'installation d'analyser le geste des spectateurs puis de l'interpréter afin qu'il dirige le déploiement spatial du son.

Une production Le Fresnoy en partenariat avec l'équipe de recherche MINT, co-soutenue par l'Université Lille 1, le CNRS (LIFL UMR 8022 & IRCICA) et l'INRIA Lille Nord-Europe.

Installation size: 4m x 2,35m x 0,35m

*Metal, wood, 2 cinema screens, sensors, 2 HD projectors, 8 monitoring speakers, 2 computers*

Running time: 37 min

Aspect 2.35

Languages : Spanish

Subtitles: English / French

