

CINÉMAS DU FUTUR

# CINÉMAS DU FUTUR



*CINÉMAS DU FUTUR — Du 6 décembre 2003 au 22 février 2004*

6 décembre 2003 : Lille est désormais Capitale Européenne de la Culture. Ce projet, nous l'avons préparé avec nos partenaires : institutions et collectivités, acteurs culturels et artistes, entreprises mais aussi avec tous les habitants de nos villes. Cette année, nous l'avons voulue à l'image de notre histoire et de nos ambitions solidaires et généreuses. Le territoire a été étendu à toute la région Nord-Pas de Calais y compris dans cette dimension transfrontalière que nous voulons partager avec nos voisins de Belgique, de Grande-Bretagne et jusqu'à nos amis de Gênes pour que Lille 2004 soit la plus européenne des capitales culturelles.

Lille 2004 incarne notre attachement collectif à nos racines : un patrimoine flamboyant et une puissance industrielle forgés au cours des siècles qui ont structuré notre région. Paradoxalement celle-ci est souvent perçue en noir et blanc. Elle retrouve aujourd'hui les couleurs franches qui ont fait sa richesse patrimoniale et sa diversité à l'image de ses populations métissées. Témoin de cette vitalité et de ses traditions, la fête, symbole de partage et de fraternité, rythme toute l'année, depuis la Saint-Nicolas jusqu'à la braderie de septembre. Témoin de cette volonté de tous : une nouvelle façon de créer, ensemble. Qu'il s'agisse des rencontres entre habitants et artistes, de l'accueil des plus jeunes créateurs, des programmes de la Cité Idéale conçus dans les établissements scolaires, des projets longuement mûris dans nos quartiers ou de la mobilisation des Ambassadeurs de Lille 2004, ce sont nos villes toutes entières qui s'engagent dans de nouvelles dynamiques.

Lille 2004 est aussi une magnifique occasion pour se projeter dans le futur. Les métamorphoses renouvellent notre perception du quotidien. Leur modernité prend corps dans des villes qui en ont tiré profit pour réhabiliter et magnifier édifices et espaces publics. Les maisons Folie, installées dans des bâtiments emblématiques rénovés, permettent de révéler de nouvelles tendances artistiques. Les Mondes Parallèles nous transportent à la rencontre d'artistes de toutes origines et des cultures les plus lointaines.

Ainsi s'inscrit notre ouverture sur le monde, la vitalité et la modernité de Lille et de toute notre eurorégion pour longtemps. C'est là notre pari, celui que nous souhaitons partager, une année durant, avec vous. Vivons-la ensemble. Qu'elle nous remplisse de bonheurs multiples.

*Martine Aubry  
Maire de Lille  
Présidente de Lille 2004*

*CINEMAS OF THE FUTURE — December 6, 2003 – February 22, 2004*

December 6, 2003: Lille is now the Cultural Capital of Europe. This project could not have been realised without the generous help we received from our many partners: from institutions and collectives, from artists and others working in the cultural sector, from private businesses, but also from our cities' residents. This year, we really wanted the project to reflect our history and the broad scope of our mutual ambitions. To that end, the area of the project was extended to involve the entire Nord-Pas de Calais region – including the border region that we share with our neighbours in Belgium and Great Britain – as well as our friends in Genoa. All part of an effort to make Lille 2004 the most European of Cultural Capitals.

Lille 2004 embodies the collective attachment we have to our roots: our region is deeply structured by a flamboyant heritage and a strong industrial base, both of which have developed over the course of centuries. Paradoxically enough though, this development is often seen only in black and white. Today, we are rediscovering its brilliant colours, ones that reflect the rich heritage and the diversity of its mixed populations. Evidence of this vitality and of these traditions will be given by celebrations and events whose symbol of sharing and brotherhood will lend a rhythm to the entire year, from Saint Nicholas' Day right up to the September markets. Evidence, also, of a common goal: to establish a new way of creating, together. Whether it is a question of encounters that bring artists and the inhabitants of Lille together, of welcoming up-and-coming artists, of programmes for the Ideal City designed in our educational institutions, of projects long in the planning-stages or of mobilising the Ambassadors of Lille 2004, they are all products of the cities' efforts to cooperate with each other in new and dynamic ways.

Lille 2004 also offers a wonderful chance to imagine the future. The Métamorphoses project revitalises our perception of the everyday. Its modern spirit is taking shape in cities that have used the opportunity to renovate and beautify buildings and public places. Les Maisons Folie, installed in symbolically important, newly-renovated buildings, allow for the showcasing of new artistic movements and trends. Les Mondes Parallèles transport us to gathering-places for artists of all origins and from far-away cultures.

The vitality and modernity of Lille and of our entire Euro-region have long expressed our openness to the world. That openness is where our strength lies, and we look forward to being able to share it with you during the coming year. Let us experience it together. May it bring all of us the chance to share many exciting moments.

*Martine Aubry  
Mayor of Lille  
President of Lille 2004*

*SOUFFLEURS D'IMAGE*

Le cinéma est appelé à évoluer dans la prochaine décennie: parallèlement à son industrialisation forcée déjà en marche à travers les produits dérivés et jeux associés dont le film ne fait plus office que d'alibi, une alternative plus féconde se profile à l'horizon par une refonte totale de la relation film – spectateur, dans laquelle un fort engagement physique n'est plus à exclure et pour laquelle de nouvelles écritures sont nécessaires.

Qu'elles soient immersives, labyrinthiques et / ou interactives, ces nouvelles cinématographies fédèrent de nombreux centres de recherche et de création ainsi que de nouveaux auteurs.

Cinemas du futur constitue un état des lieux de ces œuvres et de leurs créateurs : les «souffleurs d'image»

Alors que les nouvelles technologies permettent de plus en plus facilement de manipuler les images à des fins au mieux aliénantes au pire criminelles, ces « souffleurs d'image » choisissent de cultiver les capacités poétiques de ces nouvelles technologies et se libèrent des contraintes de l'écran classique comme les souffleurs de verre se libèrent de la matière, du minéral.

Cousins de ces magiciens de la matière, ils proposent d'étirer ou de sculpter l'image projetée et bouleverser la relation entre le spectateur et les œuvres.

C'est à une nouvelle approche de l'image et du son que nous serons conviés avec nos yeux, nos oreilles mais aussi tout notre corps.

Avec Romy Achituv, Pierre Allio, ART+COM (Joachim Sauter - Dirk Lüsebrink), Gregory Barsamian, Neil Brown, Jean Michel Bruyère, Luc Courchesne, Dennis Del Favero, Du Zhenjun, dumb type, FogScreen, Richard Fleischer, Holger Förterer, Masaki Fujihata, Teiji Furuhashi, Abel Gance, *GRANULAR SYNTHESIS*, Toshio Iwai, Ulf Langheinrich, minim++ (Motoshi Chikamori - Kyoko Kuno), Marie Maquaire, Pat O'Neill, Christian Partos, Miguel Rothschild, Tomohiro Sato, Jeffrey Shaw, Pierrick Sorin, Yasuhiro Suzuki, Shiro Takatani, TIME'S UP, Peter Weibel.

*Richard Castelli  
Conseiller artistique Lille 2004  
Commissaire Cinémas du Futur*

*SOUFFLEURS D'IMAGE / IMAGE-BLOWERS*

Cinema has been called upon to develop in the next decade. Parallel to its frenzied industrialisation – already underway by means of various by-products and assorted games, for which film really only acts as an alibi – a more fruitful alternative is emerging that involves a total re-working of the film-spectator relation. It is one in which a strong physical engagement is no longer to be excluded; it is one for which new writings are necessary.

Whether immersive, labyrinthine, and/or interactive, these new cinematographic possibilities are bringing numerous centres of research and production together with new writers and directors.

Cinemas of the Future constitutes a sort of inventory of these works and their creators: the "image-blowers."

Whereas new technologies more and more easily allow for a manipulation of images to ends which are alienating at best and criminal at worst, these "image-blowers" have chosen to cultivate these new technologies for their poetic capacities. As well, they are liberating themselves from the constraints of the classical film-screen in the same way that glass-blowers liberate themselves from matter, from mineral.

Cousins to these magicians of matter, they propose to draw out and to sculpt the projected image and to shatter the relation between the spectator and the works.

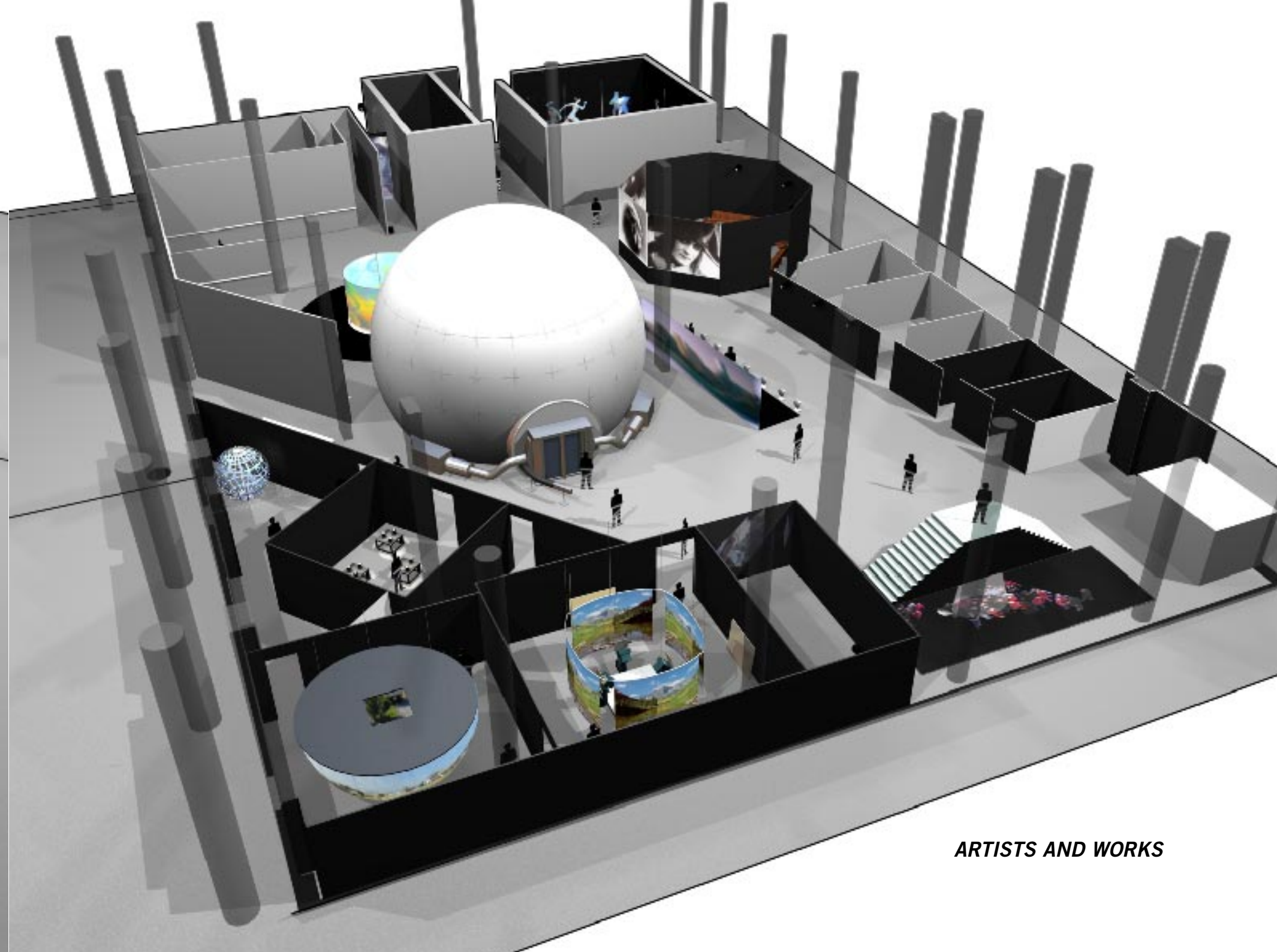
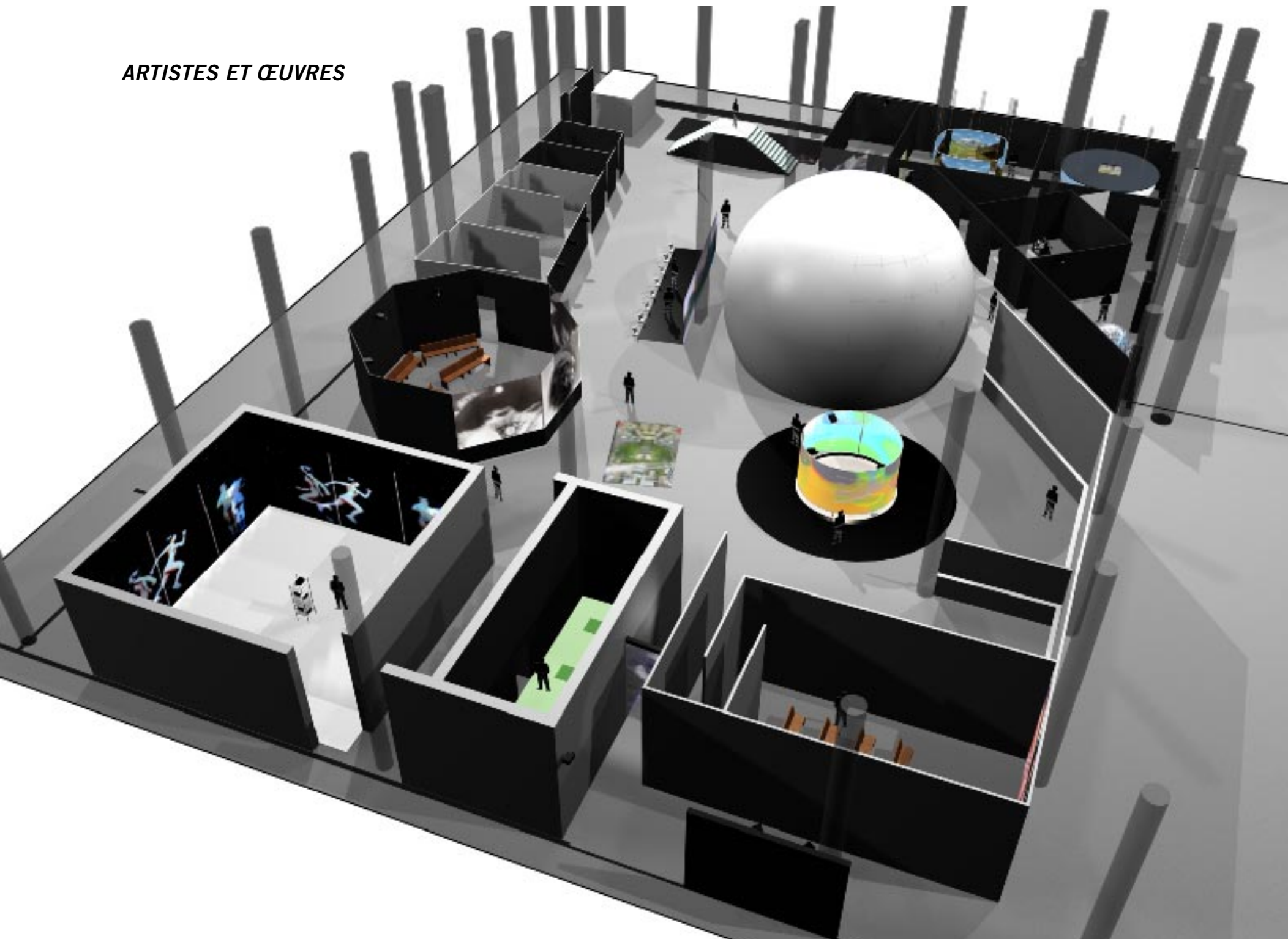
We will be invited to experience a whole new approach to image and sound, not only with our eyes and ears but with our entire body as well.

With Romy Achituv, Pierre Allio, ART+COM (Joachim Sauter - Dirk Lüsebrink), Gregory Barsamian, Neil Brown, Jean Michel Bruyère, Luc Courchesne, Dennis Del Favero, Du Zhenjun, dumb type, FogScreen, Richard Fleischer, Holger Förterer, Masaki Fujihata, Teiji Furuhashi, Abel Gance, *GRANULAR SYNTHESIS*, Toshio Iwai, Ulf Langheinrich, minim++ (Motoshi Chikamori - Kyoko Kuno), Marie Maquaire, Pat O'Neill, Christian Partos, Miguel Rothschild, Tomohiro Sato, Jeffrey Shaw, Pierrick Sorin, Yasuhiro Suzuki, Shiro Takatani, TIME'S UP, Peter Weibel.

*Richard Castelli  
Artistic Adviser of Lille 2004  
Curator Cinémas of the Future*



*ARTISTES ET ŒUVRES*



*ARTISTS AND WORKS*

Le 7 avril 1927, Abel Gance présente *Napoléon* pour la première fois, à l'Opéra de Paris.

En parfait visionnaire, Abel Gance tente tout ce que le cinéma peut offrir en matière d'effets. Non seulement il élargit la perspective en présentant des panoramas qui vont au-delà du champ habituel mais aussi il propose une nouvelle forme de narration. Il met, en effet, au point le système Polyvision.

Ce système utilise 3 projecteurs synchronisés qui projettent sur 3 écrans disposés en triptyque. Les trois appareils projettent un tiers d'une grande image ou trois images différentes selon la créativité du réalisateur.

C'est avec *Napoléon*, une adaptation historique épique de la première tranche de vie de Napoléon Bonaparte pendant la Révolution Française que Gance atteint l'apogée de sa période muette. Cette superproduction a fait progresser la technique du langage cinématographique bien plus que toute autre production de la décennie. La version finale, d'une durée de six heures, intègre les innovations étonnantes créées par Gance pour faire participer le spectateur à l'action. Pour parvenir à cette fin, Gance utilise beaucoup le montage analytique et la caméra à l'épaule. On peut citer comme exemple de sa technique la séquence de la double tempête dans laquelle les plans de Bonaparte – ballotté sur un petit bateau en pleine tourmente, tandis que les vagues viennent s'écraser sur l'écran – sont entrecoupés par des scènes d'une séance houleuse à la Convention révolutionnaire ; là, la



caméra, fixée à un balancier, balaie la foule en délire. Pour montrer la scène paroxystique que représente la campagne d'Italie de Napoléon en 1796, Gance inventa un procédé spécial utilisant trois écrans et trois projecteurs. Il donna à cette invention le nom de Polyvision, l'écran immense servant à la fois à créer de larges panoramas et à projeter des images en triptyque.

On April 7th 1927, Abel Gance presented *Napoléon* for the first time at the Paris Opéra.

A perfect visionary, Gance attempted all that cinema could do in terms of effects. Not only did he enlarge the visual-perspective by presenting panoramas that went above the usual field, but he also introduced a new form of narration. In effect, he perfected the Polyvision system.

This system employs three synchronised projectors that project onto three screens arranged as a triptych. The three apparatuses can be used either to project one-third of a huge image, producing a panorama, or to project three different parallel images, depending on the artistic intentions of the director.

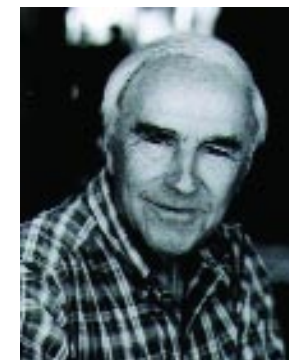
Gance climaxed his work in the silent era with *Napoléon*, an epic historical recreation of Napoléon Bonaparte's early career during the French Revolution. A superspectacle, the film advanced the technique of cinematic language far beyond any single production of the decade. The definitive version originally ran over six hours in length, and its amazing innovations accomplished Gance's intent of making the spectator part of the action. To create this effect, Gance utilizes rapid montage and the hand-held camera extensively. An example of his technique is the double storm sequence in which shots of Bonaparte — on a small boat tossing in a stormy sea as huge waves splash across the screen — are intercut with a stormy session of the revolutionary Convention, at which the camera, attached to a

pendulum, swings back and forth across the seething crowd. For the climax depicting Napoleon's 1796 Italian campaign, Gance devised a special wide-screen process employing three screens and three projectors. He called his invention Polyvision, using the greatly expanded screen for both vast panoramas and parallel triptych images.

C'est avec *L'étrangleur de Boston* que Richard Fleischer va le plus loin dans les possibilités non plus seulement spatiales mais aussi narratives du cinémascope en proposant en 1968, un film selon plusieurs points de vue simultanés, film dont la virtuosité se prête merveilleusement à un tel thriller.

Richard Fleischer est resté longtemps considéré comme un simple bon faiseur d'Hollywood, alors qu'il a laissé des chefs-d'œuvre au film noir avec *L'énigme du Chicago Express*, *Les inconnus dans la ville*, *Les flics ne dorment pas la nuit*, au film d'aventures historiques avec *Les Vikings* et à la science-fiction avec *Vingt mille lieues sous les mers* (1954), *Le Voyage fantastique* (1966) et *Soleil Vert* (1973). *L'étrangleur de Boston* reste sans conteste une des plus grandes réussites du film de serial killer grâce à l'apport visuel du cinéaste et à une interprétation prodigieuse de Tony Curtis.

Voici comment Richard Fleischer nous explique la genèse du film : *C'est lors d'une visite à l'Expo Universelle de Montréal en 1967 que je vis pour la première fois une nouvelle forme de langage cinématographique qui me parut offrir d'excitantes opportunités. Ces films expérimentaux se présentaient sous la forme d'écrans multiples et d'images fragmentées. J'entrevis immédiatement les possibilités de ce nouveau procédé qui, d'un point de vue technique, incarnait une avancée dans l'art de l'écriture cinématographique. Pour moi il était tout aussi clair que cette technique ne pouvait pas s'adapter à n'importe quel type de film. Sa spécificité nécessitait une histoire adéquate où elle pourrait renforcer l'intrigue pour ne pas devenir un simple gadget tape à l'oeil. J'espérais vraiment trouver le récit approprié à une telle technique. Par chance, il se trouve qu'à mon retour à Hollywood, mon studio me proposa d'adapter le best-seller de Gerold Frank, "L'étrangleur de Boston". Je sus tout de suite que c'était le genre d'histoire qui se prêtait à merveille à l'utilisation des techniques que j'avais vues à Montréal Expo 67. En l'espace de dix-huit mois, treize femmes avaient été brutalement étranglées à Boston. L'assassin, Albert DeSalvo, à l'opposé de la magnitude de ses crimes, était un plombier des plus ordinaires et un bon père de famille. Il était évident que l'individu était un schizophrène, une personnalité multiple classique. Quoi de plus approprié que l'utilisation d'écrans multiples et d'images fragmentées pour transposer son cas à l'écran ? Le fait de travailler aux côtés d'Henry Fonda, d'obtenir la performance de sa vie pour Tony Curtis et de constater à quel point cette nouvelle technique cinématographique a bien fonctionné, tous ces éléments font de L'étrangleur de Boston un des films les plus satisfaisants de ma carrière.*



With *The Boston Strangler*, Richard Fleischer has taken the spatial and narrative possibilities of CinemaScope the farthest. Having made a film in 1968 that contained several simultaneous points of view, Fleischer demonstrated the possibilities of a new kind of film technique, the virtuosity of which can be beautifully adapted to the thriller genre.

Although Richard Fleischer has long been considered to be merely a good Hollywood director, he has indeed left masterpieces to the film-noir genre of the 40s with *The Narrow Margin*, *Violent Saturday*, *The New Centurions*. As well, his oeuvre contains a wide stylistic range, extending from the genre of historical adventure film with *The Vikings*. The genre of science fiction is also indebted to him for three essential works: *Twenty-thousand Leagues under the Sea* (1954), *Fantastic Voyage* (1966) and *Soylent Green* (1973). *The Boston Strangler*, made in 1968 remains without doubt one of the most successful serial killer films, thanks to its director's tremendous visual work and to Tony Curtis' exceptional acting performance.

This is how Richard Fleischer recounts the film's beginnings: *During a visit to the 1967 World Expo in Montreal, I first saw a new form of cinematographic language that could, it seemed to me, offer exciting opportunities. These experimental films were presented in the form of multiple screens and fragmented images. I immediately got a sense of the possibilities that this new process could open up which, from a technical point of view, could also mean an advance in the art of cinematographic style. For me, it was also clear that this technique could not be adapted to just any type of film. The story had to be one where the specificity of the technique could reinforce the plot and would not simply turn into a flashy gimmick. I was very much hoping to find the appropriate narrative for such a technique. And by chance, upon my return to Hollywood, the opportunity arose when my studio suggested to me that I adapt Gerold Frank's best-seller *The Boston Strangler*. I knew right away that this was the perfect kind of story for using the techniques that I had seen at Montreal Expo 67.*

*In the space of eighteen months, thirteen women had been brutally strangled in Boston. The murderer Albert DeSalvo, in contrast to the magnitude and severity of his crimes, was a completely normal guy – a plumber and a good family man. It was clear that he was schizophrenic, a classical multiple personality. What better way to bring his story to the screen than by using multiple screens and fragmented images?*

*The fact of having worked alongside Henry Fonda, of having gotten the performance of a life-time out of Tony Curtis and of having confirmed the extent to which this new cinematographic technique could be successful: all these things make *The Boston Strangler* one of the most satisfying films of my career.*

ROMY ACHITUV

***BENOWHERE INTERACTIVE (1997)***

ISRAËL / ISRAEL

Une manipulation du temps et de l'espace appliquée à quatre panoramas qui sont considérés comme des patrimoines universels.

Le projet *BeNowHere Interactive* est une expérience visant à intégrer une image vidéo animée dans un univers visuel statique. Il s'agit également d'un prototype de modèle alternatif à une narration cinématographique non linéaire.

Lorsque la fenêtre vidéo active se déplace sur l'écran, elle laisse une trace visuelle qui est celle du temps et de l'espace du parcours filmique. L'utilisateur peut aller et venir dans chaque scène en créant et en effaçant des moments dans le temps, en introduisant une photo panoramique qui représente également une tranche de temps filmée avant de retourner voir la scène se dérouler et prendre vie.

Cette application prouve qu'il est possible de séparer et de contrôler indépendamment des éléments filmiques spatiaux et temporels à l'intérieur d'un seul espace narratif.

Elle a été créée avec des séquences tournées par Michael Naimark et Interval Research Corp. pour l'installation de Michael Naimark, *BeNowHere* (1996)

A manipulation of space and time, then applied to four panoramas of places that are listed as world heritage sites.

The *BeNowHere Interactive* application is an experiment in imbedding a moving video image within a larger static visual context. It is also a prototype for an alternative structure for non-linear cinematic narrative.

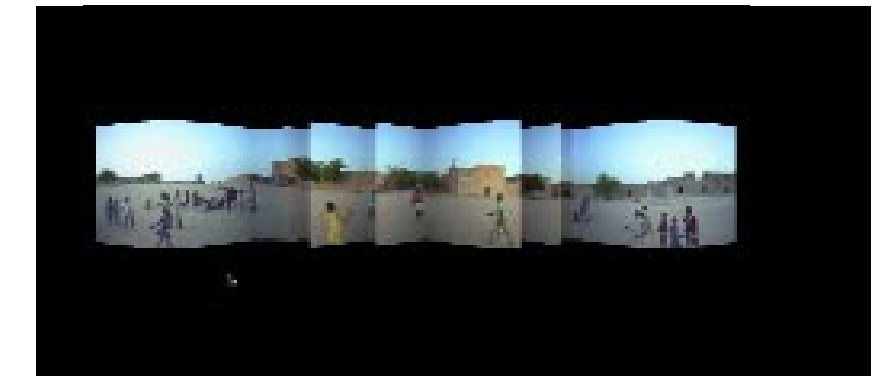
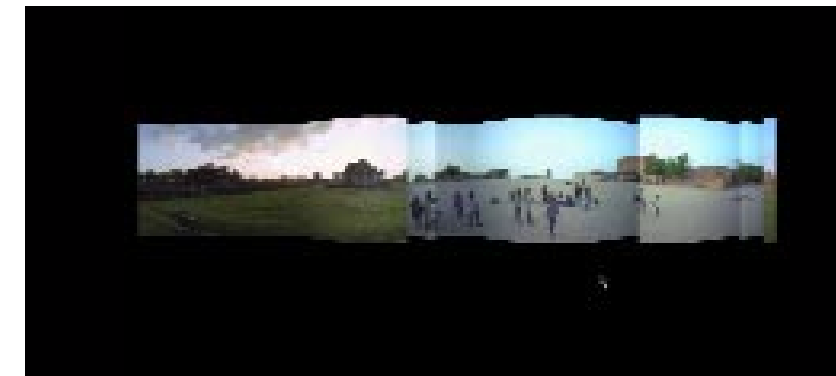
As the active video window moves across the screen it leaves a visual trail, which is a trace of the time and space of the cinematic path. The user can maneuver back and forth through each scene creating and erasing moments in time, laying down a panoramic still that also represents a captured slice of time, then returning to view the scene unfold and come alive.

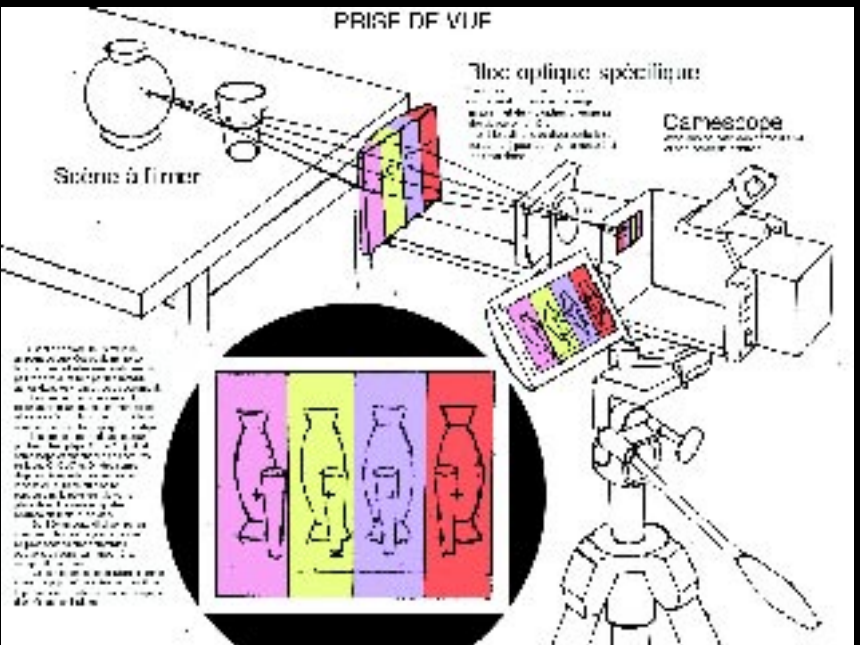
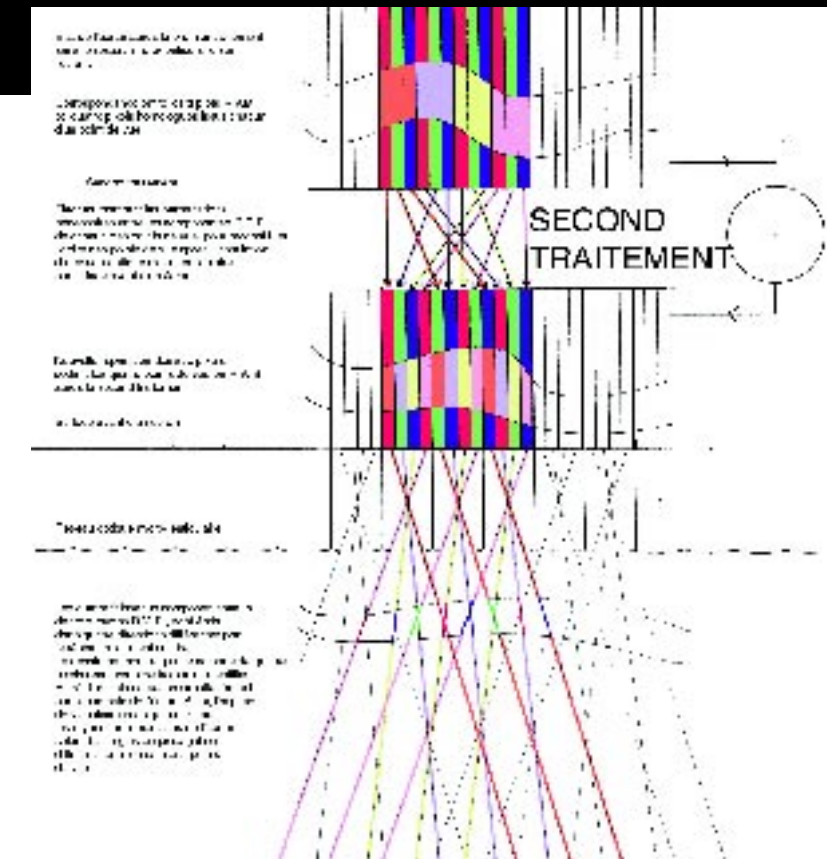
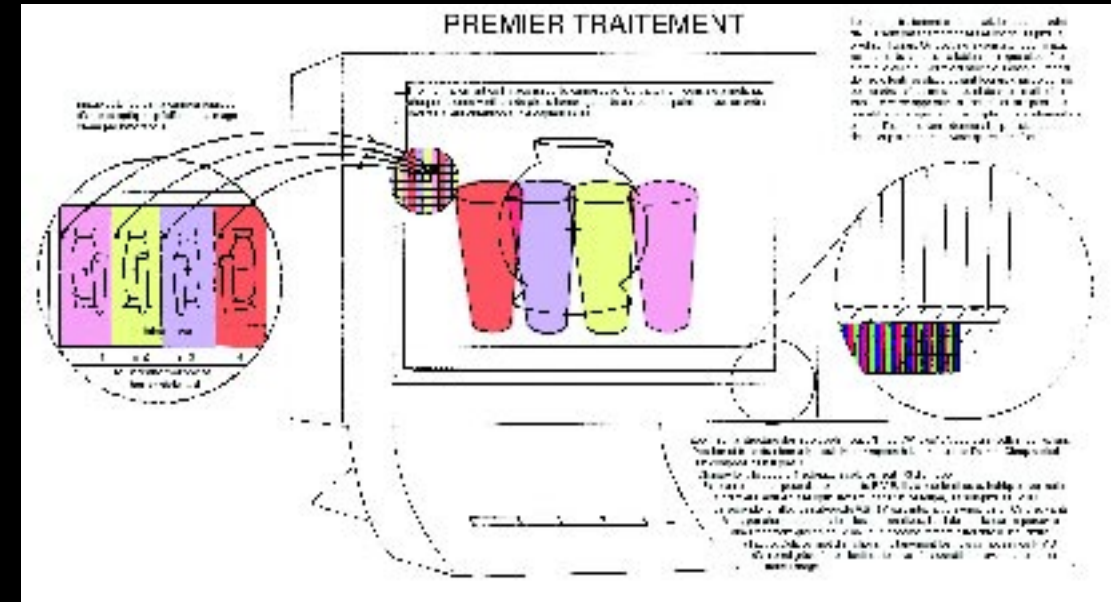
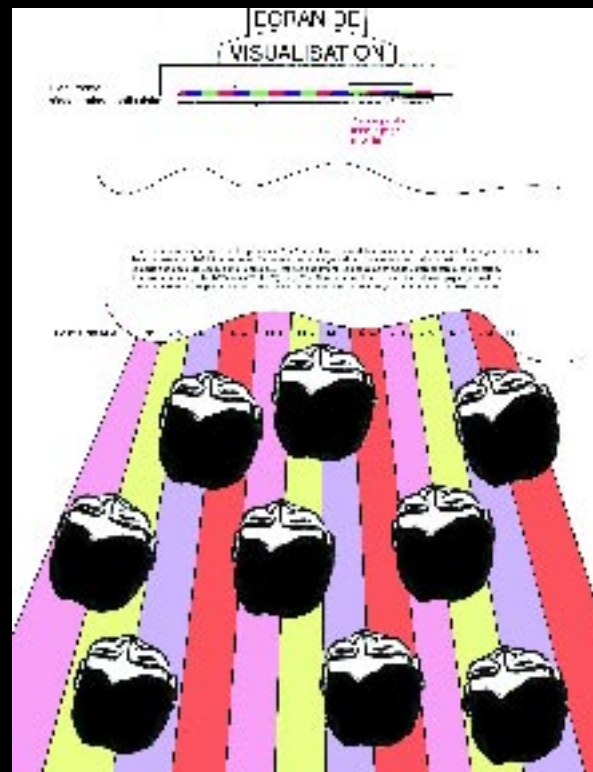
The application demonstrates the possibility for separating and independently controlling spatial and temporal cinematic elements within one narrative space.

This application was created with footage shot by Michael Naimark and Interval Research Corp. for Michael Naimark's *BeNowHere* installation (1996)



Jerusalem - afternoon





PIERRE ALLIO

ALIOSCOPIE

FRANCE

Pierre Allio développe un système d'enregistrement et de diffusion d'images en relief sans utiliser les lunettes polarisées ou à cristaux liquides qui limitent le plaisir de la découverte des images stéréoscopiques.

Pierre Allio is developing a system for the recording and broadcasting of three-dimensional images that does not require the use of polarized or liquid-crystal glasses, ones which notoriously place a limit on the pleasure one gets from discovering stereoscopic images.

L'Alioscopie est un système de vidéo en relief qui utilise pour la prise de vue quatre caméras ou une seule caméra avec un bloc optique spécial et n'impose pas de lunettes au spectateur, par ailleurs libre de ses mouvements.

The Alioscopy is a three-dimensional video system that either uses four cameras for the shot or a single camera with a special optical block and that does not impose glasses on the spectators. It is thus a system that allows the spectators move around freely.

La télévision en relief sans lunettes est rendue possible en plaçant à la surface de l'écran regardé, un réseau de micro-lentilles, dit réseau lenticulaire. L'image projetée derrière le réseau doit être composée de micro-images imbriquées représentant la scène filmée sous des points de vue différents. L'observateur, s'il se place sur une des bonnes positions par rapport à l'écran, voit avec chaque oeil, au travers de chaque lentille, un micro-point de vue différent. Sur chaque oeil se reconstitue une image complète différente. Cet ingénieux dispositif a été inventé pour la photographie par Gabriel Lippmann, en 1908, avec des lentilles sphériques, puis amélioré par Maurice Bonnet, trente ans plus tard, sous forme de lentilles cylindriques.

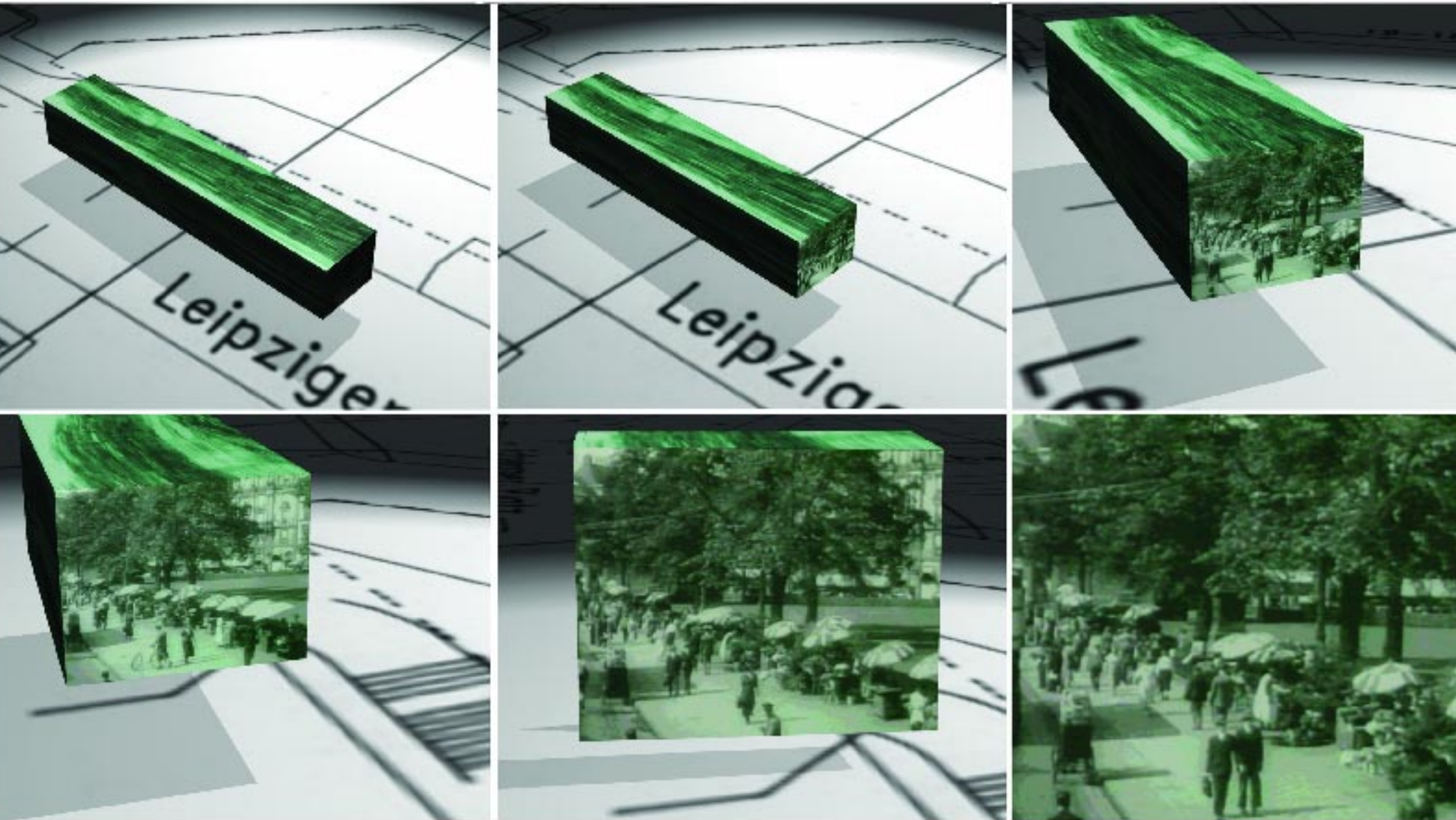
Three-dimensional television without the aid of glasses is created by placing a network of micro-lenses, called the lenticular network, on the surface of the observed screen. The image projected behind the network can be composed of overlapping micro-images that represent the filmed scene from different points of view. The observer, if he takes up an advantageous position in relation to the screen, sees a different micro-point of view through each lens with each eye. A completely different image is thus reconstituted on each eye. This ingenious device was invented for photography by Gabriel Lippmann in 1908 using spherical lenses, and was then improved upon by Maurice Bonnet thirty years later using cylindrical lenses.



JOACHIM SAUTER, DIRK  
LÜSEBRINK @ART+COM

**INVISIBLE SHAPE OF THINGS PAST (1997)**

ALLEMAGNE / GERMANY



Joachim Sauter et Dirk Lüsebrink s'intéressent depuis longtemps à la question de la représentation et de la possibilité d'évoluer dans des espaces virtuels ; *Invisible Shape of Things Past* est donc une exploration de la représentation cinématographique dans l'espace virtuel et de la navigation dans le temps en réalité virtuelle.

Ce projet permet aux utilisateurs de transformer des séquences de film en objets virtuels interactifs. Cette métamorphose repose sur tous les paramètres de la caméra, liés à une séquence de film spécifique (mouvement, perspective, distance focale). Dans l'espace virtuel, les différentes images du film sont alignées suivant le mouvement de la caméra. Les dimensions de chaque image dépendent de la distance focale utilisée. Les rangées de pixels extérieures des images définissent l'enveloppe de « l'objet cinématographique ». Ce qui fait émerger une architecture d'information virtuelle.

Ces objets cinématographiques peuvent être explorés de manière interactive et servir d'interface spatiale avec les informations qu'ils contiennent. Pour « passer le film », l'utilisateur active la face de l'objet ; par contre, un double clic l'emmènera à travers l'objet, le long du parcours de la caméra virtuelle. En tirant la souris vers la gauche ou la droite, on fait avancer ou reculer le film et il suffit de cliquer une fois sur l'enveloppe de l'objet cinématographique pour amener le film là où se trouve réellement la souris.

*Dans un second temps, nous avons développé pour les objets cinématographiques un concept d'organisation spatiale et temporelle. Dans la mesure où il existe un temps et un lieu pour chaque séquence de film, nous avons créé une représentation virtuelle du lieu d'apparition de chaque objet, permettant ainsi à l'utilisateur de naviguer dans le temps. Si l'on prend par exemple la ville de Berlin, nous avons modélisé toutes les situations urbaines depuis 1900, puis avons placé les objets cinématographiques en fonction du lieu et du moment de leur prise de vue.* Joachim Sauter et Dirk Lüsebrink



The product of Joachim Sauter and Dirk Lüsebrink's long interest in the question of representing, and navigating within, virtual spaces, *Invisible Shape of Things Past* is an exploration into representing film in virtual space and navigating through time in Virtual Reality.

The project enables users to transform film sequences into interactive virtual objects. This transformation is based on all the camera parameters of a particular film sequence (movement, perspective, focal length). In virtual space, every individual frame of the film is lined up according to the camera movement. The individual frame size depends on the focal length used. The outer pixel rows of the frames define the skin of the "film object". This leads to the emergence of a virtual information architecture.

These film objects may be explored interactively and act as the spacial use interface to the information they contain. To "play the movie", the user activates the front side of the object, whereas a double-click leads the user along the virtual camera path through the object. Dragging the mouse to the left or right makes the movie run forward or backward. One clic on the skin of the film object, and the movie jumps to the actual mouse position.

*In a second step, we developed a spatial and time-based organization concept for the film objects. Since a time as well as a place exists for the occurrence of each film sequence, we modeled a virtual representation of the place of occurrence for each object, thus enabling the user to navigate through time. Taking the city of Berlin as an example, we modeled all the urban situations since 1900, and positioned the film objects according to their place and the time of shooting.* Joachim Sauter & Dirk Lüsebrink



GREGORY BARSAMIAN

*LATHER (2001)*

U.S.A.

Gregory Barsamian marie son amour de l'animation, de la sculpture et de la mécanique à ses rêves les plus étranges. Il évite la lourdeur du tambour du zootrope, cet ancêtre du cinéma, grâce à un stroboscope synchronisé avec la rotation du manège de ses sculptures. Ainsi, à chaque flash du stroboscope, une sculpture représentant une étape de la métamorphose, succède à la précédente, donnant l'impression d'une constante transformation de sa forme, la pellicule étant remplacée par la matière.

*La persistance de la vision est le principe scientifique à l'origine de l'illusion du mouvement dans les films. Ce principe, développé au milieu du XIXème siècle, sert à créer une illusion de mouvement en montrant au spectateur une succession rapide d'images. J'ai adapté ce principe à l'animation d'objets en trois dimensions en ayant recours à une armature en rotation et à une lumière stroboscopique synchronisée. Ma technique ajoute une quatrième dimension, celle du temps, et permet au spectateur de partager le temps et l'espace physique d'une séquence animée. L'animation convient parfaitement à la création d'images sub-conscientes et de réalités autres. Ma passion consiste à donner vie à ces images sous cette forme très colorée.* **Gregory Barsamian**

*Lather* a pour thème le lavage de mains compulsif. Dans cet exemple, il s'agit de montrer comment une compulsion, née du désir de contrôler, vient obscurcir le règne de l'intuition et de la créativité.

Gregory Barsamian combines his love of animation, sculpture and mechanics together with his strangest dreams. He avoids the heaviness of the zootrope drum – that ancient forerunner of cinema – thanks to a stroboscope that is synchronized to the circular rotation of his sculptures. In this way, for each flash of the stroboscope, one sculpture representing a stage of the metamorphosis follows after the other, giving the impression of a constant transformation of its shape, the film being somehow replaced by the material.

*The persistance of vision is the scientific principle that accounts for the illusion of movement in motion pictures. Developed in the mid-nineteenth century this principle is used to create an illusion of motion by presenting the viewer with images in rapid succession. By means of a rotating mechanical armature and a synchronized strobe light I have adapted this principle to the animation of three-dimensional objects. My technique*

*adds the fourth dimension of time and allows the viewer to share the same physical space and time with an animated sequence. Animation is ideally suited to the realization of sub-conscious images and alternate realities. My passions lie in bringing these images to life in this most vivid form.*

**Gregory Barsamian**

The theme of *Lather* is compulsive hand washing. In this instance showing how a compulsion, as a desire to gain control, clouds the realm of intuition and creativity.



<http://www.gregorybarsamian.com>  
<http://www.ntticc.or.jp/Collection/icc/Juggler/index.html>



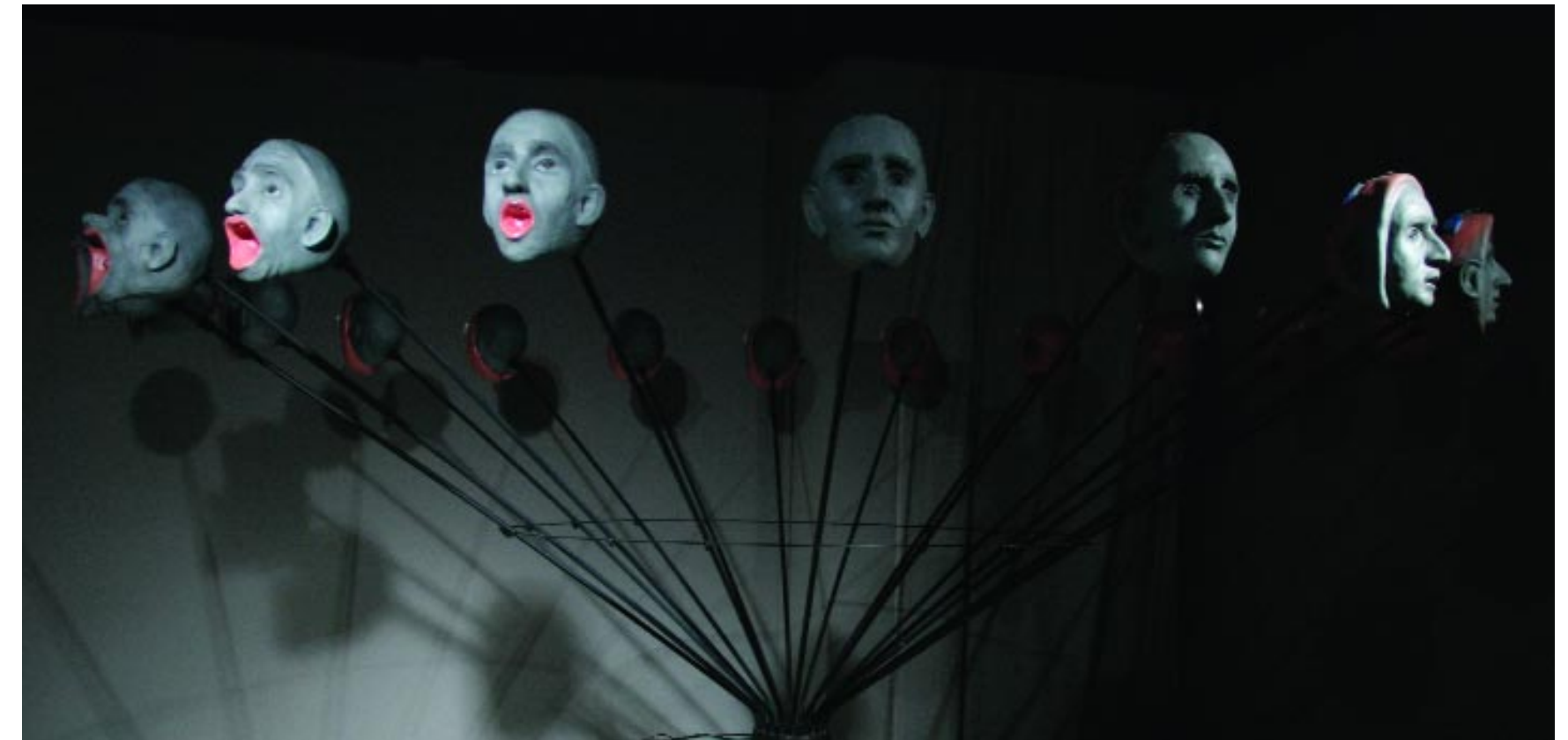
GREGORY BARSAMIAN

*THE SCREAM (1998)*

U.S.A.

Cet autoportrait aborde la question de la confusion mentale. Je pense que chacun d'entre nous connaît la confusion mentale de manière intime... ces bribes d'informations involontaires, de chansons, de boucles sonores, d'images et de syllabes dénuées de sens qui viennent parasiter notre esprit quand nous en avons le moins besoin. Dans cette œuvre, une tête émet un cri. La bouche s'élargit et s'élargit sans s'arrêter jusqu'au moment où la tête se renverse, révélant ainsi les débris qu'elle contient.

This self portrait concerns the issue of mind clutter. I believe that everyone knows mind clutter on an intimate basis....those bits of unwanted information, songs and sound loops, images and nonsense syllables that clog our minds when we least want it. In this piece a head emits a scream. The mouth widens and widens not stopping until the head turns inside out revealing some of the detritus within.





GREGORY BARSAMIAN

**POSTCARDS FROM THE FRINGE (2003)**

U.S.A.

Il s'agit d'une parodie des variations infinies de l'art de la carte postale. La Maison Blanche qui rapetisse fait allusion à notre réalité politique tandis que le commentaire social passe par la main qui aspire une rue commerçante. Les loisirs et l'environnement sont abordés par le biais du bateau de croisière dans une cuvette de WC et des cheminées industrielles vomissantes du Queens ; il est également fait allusion au 11 septembre à travers l'implosion de citernes de gaz naturel de la Brooklyn Union Gas.

Gregory Barsamian utilise une technologie relativement simple (lampes stroboscopiques et moteurs) pour transformer ses rêves en paysages visuels saisissants et complexes, à la fois par leur impact et par leur propos. Son imagerie provocatrice est le fruit de l'étude de ses propres rêves. Depuis 1983, Barsamian garde en permanence un magnétophone près de son lit de manière à pouvoir enregistrer le contenu et les images de ses rêves dès son réveil. Tout comme le rêve, le travail de Barsamian offre de curieuses juxtapositions et des narrations inexplicables.

Des objets et visages identifiables se métamorphosent soudainement, au mépris de toute rationalité. On trouve à la fois des éléments ludiques et amusants et d'autres, sombres et cauchemardesques. Ses sculptures créées séquentiellement sont montées sur des armatures qui tournent à une vitesse de 30 kilomètres/heure, donnant naissance à des images qui se transforment sous les yeux de celui qui regarde. Barsamian crée une sorte de rêve éveillé. Ses œuvres sont envoûtantes et entraînent les spectateurs dans un voyage fantastique au cœur d'un univers de rêve et de mystère.

Dans ses premières œuvres, Barsamian avait recours à une mécanique très simple : *Dipping Digits* (1991) est une sculpture de petite taille, composée d'une forme ronde de base d'où émergent seize jeux de bras et de mains plongeant dans des livres ouverts, mais illisibles. Au moment où les mains s'apprêtent à littéralement ramasser le texte, un lézard sort de chaque livre pour glisser entre les doigts. *Putti*, autre sculpture cinématique, interroge la validité de la perception humaine en semant le trouble avec des chérubins volants qui se métamorphosent en hélicoptères militaires et vice versa. Ce passage surprenant joue sur les tensions entre les contraires : l'amour et la guerre, la beauté et l'austérité, l'imagination et la réalité. Les récentes œuvres mécanistes de Barsamian utilisent un format hélicoïdal pour créer des « histoires » plus complexes qui émergent horizontalement, verticalement et à la diagonale. Ces œuvres, telles que *Transfiguration* et *Two Step*, s'inspirent d'éléments familiers de notre passé collectif (un oiseau en plein vol, des livres qui tombent, une photo déchirée) pour explorer la répétition des comportements humains et le potentiel d'agressivité et d'expressivité de l'action humaine. A l'image de l'hypnotisant *Scream* (1998), ces œuvres interpellent et horrifient, mêlant le banal et le troublant et brouillant nos sens tel un rêve incontrôlable devenu réalité.

This parodies the endless variations in post card art. The shrinking White House comments on our political reality while social comment is involved in the hand that vacuums up a strip mall. Entertainment and the environment are evident in the cruise ship in a toilet and the belching smokestacks of Queens and hints of 9/11 are evident in the implosion of the Brooklyn Union Gas natural gas tanks.

Gregory Barsamian uses relatively simple technology (strobe lights and motors) to transform his dreams into arresting visual landscapes, complex in both their impact and subject matter. His provocative imagery is derived from a personal study of his own dreams. Since 1983, Barsamian has kept a tape recorder next to his bed so that he can immediately record the content and imagery of his dreams upon waking. Similar to dreams, Barsamian's work contains strange juxtapositions and unexplained narratives.

Recognizable objects and faces unexplainably morph into things like teddy bears and birthday cakes, defying rationality. They are both playful, amusing components and dark, nightmarish ones. Barsamian entertains viewers with his technical wizardry and sense of humor. His sequentially formed sculptures are mounted on armatures that spin at 20 miles per hour, resulting in images that transform before the viewers eyes. Barsamian creates a type of waking dream state-an altered reality that is reinforced by the dark rooms and flickering strobe lights. The works are hypnotic and cinematic. Barsamian takes viewers on a fantastic voyage into a mysterious dream world.

Barsamian's early work was based on simple mechanics: His *Dipping Digits* (1991) is a tabletop sculpture composed of a round, primordial form with sixteen sets of protruding arms and hands that dip into open but illegible books. As the hands literally scoop up the text, a lizard suddenly emerges from each book only to slip through the hands. *Putti*, another kinetic sculpture, questions the validity of human perception via the oddly disturbing phenomenon of flying cherubim that metamorphose into military helicopters and back again. This intriguing piece plays upon the tensions between opposites: love and war, beauty and austerity, imagination and reality. Barsamian's recent mechanistic works use a helix format to create more complex "stories" that emerge horizontally, vertically and diagonally. Such works, like *Transfiguration* and *Two Step*, draw on familiar elements from our collective past (a bird in flight, falling books, a torn photograph) to explore the repetition of human behaviors and the expressive and aggressive potential of human action. Like the mesmerizing *Scream* (1998), these pieces engage and horrify, fusing the mundane and the disturbing and confounding our senses like a wayward dream come to life.



LUC COURCHESNE

*PAYSAGE N°1 / LANDSCAPE ONE (1997)*

CANADA

Des personnes réelles (le public) et virtuelles (les acteurs pré-enregistrés) sont invitées à visiter le Mont-Royal par l'intermédiaire d'un panorama photo-réaliste à 360°. Afin de pouvoir se déplacer dans le paysage, les visiteurs (réels) devront communiquer avec les personnages virtuels qui les guideront dans leur exploration.

*Paysage n°1* est une installation vidéo panoramique interactive et multi-utilisateurs regroupant cinq ordinateurs en réseau, avec des claviers à effleurement, des microphones et détecteurs de mouvement, 4 projecteurs vidéo et 4 lecteurs de disques laser. Cette œuvre fut créée par Luc Courchesne à Montréal en 1997, avec le soutien du InterCommunication Center (ICC) de Tokyo.

Les quatre murs d'un espace sont « peints », avec des projecteurs vidéo, en un unique paysage photo-réaliste à 360°, représentant un jardin public. Le lieu, situé dans le Parc Mont-Royal à Montréal, est visité par des personnages virtuels et réels. Si les personnages virtuels paraissent libres d'aller et venir dans le jardin, les vrais visiteurs ont besoin d'aide pour y entrer et l'explorer. Ils doivent entrer en contact avec l'un des personnages virtuels en choisissant, par la voix ou le toucher, des questions ou commentaires parmi des séries imposées.

Des questions sur, par exemple, l'endroit où ils se trouvent, ce qu'il y a autour, où l'on peut se rendre en partant d'ici, permettent d'engager une conversation qui débouchera sur une forme de relation. L'échange peut être de courte durée, chacun reprenant alors son activité, ou peut aller jusqu'au point où les visiteurs parviennent à convaincre un personnage de les emmener quelque part. Dans ce cas, les visiteurs sont happés à travers le paysage, derrière leur guide virtuel et toute la pièce semble bouger dans cette direction.

Le dialogue entre le guide et le visiteur ou le groupe se poursuit et définit la progression dans l'espace. Dans la mesure où les visiteurs réels se servent des personnages virtuels pour se diriger dans l'espace, l'espace accessible – physique ou métaphorique – sera défini par la nature de la relation entre le visiteur et le personnage. Plusieurs destinations ou issues sont possibles. Les visiteurs peuvent simplement être abandonnés sur le parcours, si le lien avec le personnage est rompu, ou atteindre une destination : un point de vue ou une frontière interdite.

Ce voyage dans l'espace est aussi un voyage à travers les mots, les sens, le langage, la subjectivité. Il est révélateur non seulement du monde physique dans lequel les choses se passent, mais également des significations et fonctions qu'il revêt pour différentes personnes. L'expérience porte sur la communication/acommunication entre les gens, les déplacements à travers l'espace étant révélateurs de sa nature ; les formes réussies de communication permettront aux visiteurs des incursions plus variées dans des lieux plus lointains.

Real people (the audience) and virtual people (pre-recorded actors) are invited to visit Montreal's Mont-Royal Parc through the intermediary of a 360° photo-realist panorama. So as to be able to move around in the landscape, the (real) visitors must communicate with the virtual characters who will guide them during their exploration.

*Landscape One* is a multi-user interactive panoramic video installation using five networked computers with touch pads, microphones and motion detectors, 4 video projectors and 4 laserdisc players. Created by Luc Courchesne in Montreal, in 1997, with support from the ICC --InterCommunication Center, Tokyo.

Four walls of a space are "painted", with video projectors, into a single photo realistic 360° landscape representing a public garden. The space, set in Montreal's Mont-Royal Parc, is being visited by real and virtual characters. If the virtual characters appear free to come and go in the garden, real visitors will need help to walk in and explore. For this they have to make contact with one of the virtual character by selecting, using voice or touch, questions or comments from imposed sets.

Questions on, for example, where they are, what is around, where one can go from here will engage a conversation leading to some form of relationship. The exchange may be cut short with everyone going back to their business or it may reach a point where visitors will convince a character to lead them somewhere. In such case, visitors are being pulled through the landscape after their virtual guide and the whole room appears to be moving in this direction.

The dialogue between the guide and the visitor or group goes on and defines the progression through space. Because real visitors are using virtual characters to steer their way through space, the nature of visitor's relationship to the character will define the space – physical or metaphorical - that can be accessed. There are several possible destinations or outcome. Visitors could simply be abandoned somewhere on the way if the connection to the character is broken, or they could be reaching a destination: a lookout or a forbidden boundary.

This journey through space is also a journey through words, meanings, language, subjectivity. It highlights not only the physical world in which this is happening but also its diverse meanings and functions to different people. The experience is about communication/dicommunication between people with movements through space as manifestation of its nature; successful forms of communication will offer visitors more varied inroads into more remote places.



*The Visitor: Living by Numbers* est un panorama interactif inspiré du film *Théorème* de Pasolini et d'un rêve de la fille de Luc Courchesne, quand elle était enfant. En entrant dans le dispositif immersif, le visiteur est plongé en pleine campagne japonaise. De là, il peut voyager dans l'œuvre en prononçant, à haute voix, les nombres qui correspondent aux destinations qui l'attirent ou aux personnages auxquels il souhaite adresser la parole.

Dans cette installation, les visiteurs se retrouvent en pleine campagne japonaise. De là, ils vont essayer de se construire une vie en disant un chiffre entre un et douze. C'est en explorant le territoire, en découvrant un abri et en y entrant, en rencontrant les habitants et en communiquant avec eux et en acquérant un statut dans le groupe que l'expérience du visiteur prend forme. Cette expérience se précisera lorsqu'il abandonnera l'endroit et ses habitants à leur sort (comme dans le film de Pasolini) ou qu'il sera contraint de fuir après un tremblement de terre (comme dans le rêve de sa fille).

L'expérience commence de jour, au milieu des champs de riz au nord de la ville d'Ogaki au centre du Japon (préfecture de Gifu), pour aboutir dans le jardin intérieur d'un immeuble bas. Les visiteurs tombent sur une femme qui prépare le thé. Cette première rencontre peut être suivie d'une invitation à dîner pour lequel un groupe de six personnes préparent et partagent une sorte de ragoût japonais (nabet). Le dîner s'éternise mais les conversations avec les dîneurs peuvent amener un visiteur à passer des moments dans l'intimité d'une chambre où leur hôte s'exprime sur divers sujets qui deviennent de plus en plus personnels. Ce faisant, l'un des visiteurs acquiert dans le groupe une position qui l'incitera à y prendre plus de place ou l'amènera progressivement à être ignoré puis abandonné. Entre-temps, la nuit est tombée et rend plus tangible le risque d'un événement irréparable dans cette zone sismique. Si cela devait se produire, entraînant la destruction de l'abri et forçant tout le monde à sortir, les visiteurs seraient laissés en arrière ou invités à se joindre à la quête confuse et chaotique d'un nouvel endroit où la vie du groupe reprendrait sous toutes ses formes comme si rien ne s'était passé.

*The Visitor: Living by Numbers* fait la démonstration d'une technique inédite de tournage et de projection panoramique développée par Luc Courchesne. Une lentille/réflexeur panoramique permet de produire au tournage une image anamorphosée ayant la forme d'un disque qui montre la portion de l'espace environnant, comprise entre 15° au-dessus de l'horizon, 80° en dessous) autour d'un axe horizontal de 360°. Cette technique permet de simplifier et de rendre plus abordable la création et la diffusion monocanale d'images immersives panoramiques.

*The Visitor: Living by Numbers* is an interactive panorama inspired by Pier-Paolo Pasolini's film *Theorema* as well as by a dream that Luc Courchesne's daughter had when she was a child. Upon entering the immersive apparatus, visitors find that they have been placed somewhere in the Japanese countryside. From there, they themselves can travel within the work by calling out the numbers that correspond either to the destinations that appeal to them or to the characters whom they wish to address.

In the installation, visitors are planted somewhere in the Japanese countryside. From there they will try to make a life for themselves by saying any number between one and twelve. Exploring the territory, happening upon and entering a shelter, meeting and dealing with the inhabitants and gaining status within the group will define a visitor's experience. Leaving the place and the inhabitants to themselves (as in Pasolini's film) or being forced to escape after an earthquake (as in his daughter's dream) will further characterize the visitor's experience.

The experience starts in daytime, in the middle of rice fields just north of Ogaki-City in central Japan (Gifu Prefecture). In the inner garden of a low building, visitors will happen upon a woman preparing tea. This first encounter may lead to an invitation to diner where a mixed group of people prepare and share a Japanese style stew (nabet). The diner is endless but conversations with dining partners may bring a visitor to spare moments in the intimacy of one's room where he or she is offered the host's mind and thoughts on different topics growing increasingly personal. In the process, a visitor builds a position in the group that either will have him invited to take more place among the group, or gradually ignored and abandoned.

Meanwhile, night has come and the risk of an unforgiving event in this earthquake prone area is more tangible. If such a thing was to happen, destroying the shelter and forcing everyone out, visitors would, depending on their status, be left behind or invited to join in the chaotic and confused quest for a new place where every aspect of this group's life will resume in the same way as if nothing had happened.

*The Visitor: Living by Numbers* is a work that demonstrates an original technique for filming and for panoramic projection that was developed by Luc Courchesne. The video images were recorded using a panoramic lens adapted to a high definition video camera. The resulting video frames have the form of an anamorphic disc representing a large portion of the surrounding space from 15° above the horizon, to 80° under and on 360° all around. It marks an important development in the research for simpler and more affordable immersive imaging technique.

L'écran comporte plus d'une trentaine d'extraits d'images télévisuelles qui se révèlent les unes des autres lorsque le visiteur leur fait face. Mais Du Zhenjun s'empresse de s'interposer pour empêcher ce dernier de voir l'information diffusée. L'artiste se déplace avec le visiteur, devant chaque image qui s'anime.

The screen consists of more than thirty excerpts of television images that appear one after the other as the visitor faces them. But Du Zhenjun is quick to intervene to prevent this visitor from seeing the broadcasted information. The artist moves around with the visitor in front of each image that lights up.

Propos de Du Zhenjun extraits, dans un ordre chronologique, d'une conversation avec Pierre Bongiovanni en Novembre 2001 :

Remarks by Du Zhenjun, excerpted in sequence from a conversation with Pierre Bongiovanni in November 2001:

« L'art est un théâtre d'ombre, l'ombre d'une fausse réalité que l'Homme fait semblant de tenir pour vraie... L'art est un faux. Un mensonge nécessaire dont l'Homme a besoin pour survivre. L'animal, lui n'a pas besoin du mensonge pour vivre : quand il a besoin de manger il mange, et s'il doit tuer il tue. »

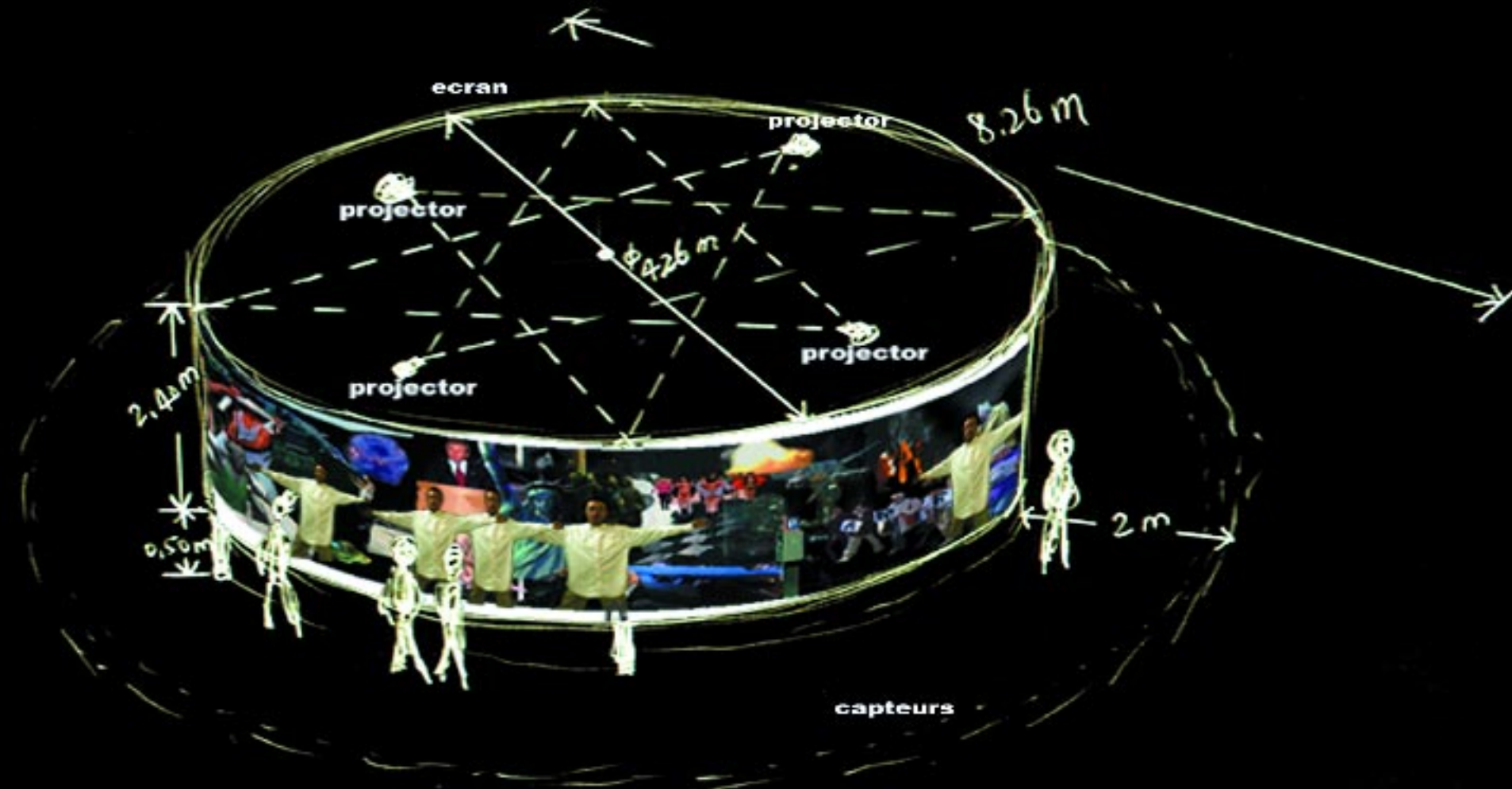
"Art is a shadow theatre, the shadow of a false reality that Man seems to think is real... Art is a fake. A necessary lie that Man needs to survive. The animal needs no lies to survive: when he needs to eat, he eats and if he needs to kill, he kills."

« L'Homme dont je parle est l'Homme universel. Ou plutôt, ce dont je parle dans mon travail c'est de la nature réelle, profonde, cachée de l'Homme, au delà de toute référence géographique, politique ou culturelle. L'Homme dont je parle est le même, qu'il vive en Chine, en Occident, en Amérique latine, qu'il vive aujourd'hui ou il y a deux mille ans... »

"The Man about whom I speak is the universal Man. Or rather, what I deal with in my work is the real and deep nature hidden from Man, beyond every geographical, political, or cultural reference. The Man about whom I speak is the same regardless of whether he lives in China, in the West, in Latin America, and regardless of whether he lives today or a thousand years ago..."

« Dans mon travail le corps n'est là que comme prétexte, c'est un chemin comme un autre pour approcher la nature fondamentale des choses. »

"In my work, the body is only there as a pretext. It is one way to approach the fundamental nature of things, just like any other."





DU ZHENJUN

ON CHERCHE LA LUMIÈRE (2003)

CHINE / CHINA

Grâce à un joystick, le visiteur contrôle un faisceau lumineux. La lumière en mouvement sur le sol provoque le déplacement d'une foule qui cherche à attraper cette lumière, poussant par là même d'autres foules dans l'ombre. Une lutte se livre alors sous les yeux du spectateur qui se retrouve ainsi à la place d'un dieu regardant le monde des humains.

Using a joystick, the visitor controls a beam of light. The light, moving across the floor, provokes the movement of a mob that is trying to catch it. As the mob moves about, it pushes other mobs away into the shadows. A conflict then unfolds before the spectator's eyes, who thus finds himself in the position of a god regarding the world of humans.

« Je me soucie peu de savoir la place que j'occupe dans l'art contemporain actuel. En chine j'étais sculpteur sur jade, maintenant je travaille avec des ordinateurs, mais ce qui compte réellement ce n'est pas le support, ce qui compte c'est l'esprit. Les modes, les langages, les supports sont provisoires, l'esprit est éternel. »

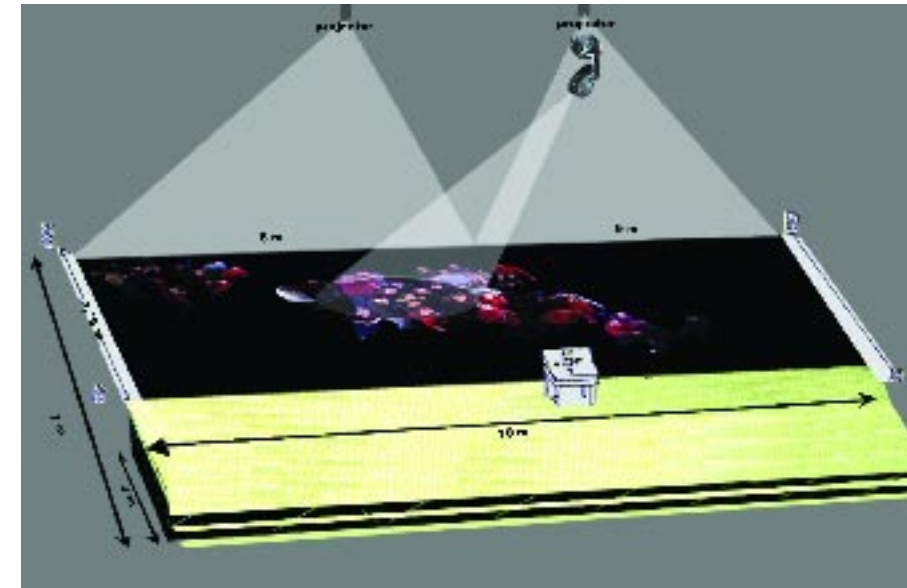
"The place that I occupy in the current world of contemporary art interests me very little. In China, I was a jade-sculptor, now I work with computers, but what really counts is not the medium, what counts is the spirit. Styles, languages and the various media are all temporary and provisional, whereas spirit is eternal."

« Quand un langage s'impose dans le marché de l'art et qu'il est accepté par tous (comme la vidéo aujourd'hui par exemple), il signe son propre arrêt de mort. Le moment de la naissance implique aussi la date de la mort, et la mort d'un langage annonce évidemment la naissance immédiate d'un autre langage. »

"When a certain language asserts itself in the art market and when it is accepted by all (like the language of video today, for instance), it signs its own death sentence. The moment of birth also implies the date of death and of course, the death of a language entails the immediate birth of another one."

« La guerre fait partie de la nature humaine. La guerre est un besoin naturel de l'Homme en lutte contre lui-même. L'Homme a créé la morale pour tenter de conjurer une partie de lui-même. Ce que l'on appelle « l'humanité » n'est qu'une humanité tronquée; nous cherchons à tuer la partie animale de nous-même. »

"War is part of human nature. War is a natural need of Man in conflict with himself. Man created ethics to try to call up a part of himself. What we call "humanity" is only a truncated humanity; we look to kill the animal part in ourselves."







DU ZHENJUN

VENT (2003)

CHINE / CHINA

*Vent* est composée de 3 écrans sur lesquels sont rétroprojetées des images montrant l'artiste dans différentes positions : il lit son journal, manipule un fax, une imprimante, un poste de télévision... Dans chaque image figure un média particulier. Face à ces écrans sont disposés 6 ventilateurs. Lorsqu'il déambule devant l'écran, le visiteur déclenche les ventilateurs, en actionnant des capteurs situés au sol. Le vent se met alors à souffler entre les écrans, faisant voler papiers, journaux, feuilles, trembler les images de télévision. La direction du vent change en fonction du déplacement des visiteurs. Le vent provenant du dehors sème le désordre à l'intérieur de l'écran

*Wind* consists of three screens on which images projected overhead show the artist in different positions: he is reading a paper, using a fax-machine, a printer, a television-set...A particular medium figures in each image. Six fans are situated across from these screens. The visitor triggers the fans by wandering in front of the screen and activating the sensors that are situated on the floor. The wind begins to blow between the screens making the newspapers and the various other papers fly, and making the television images tremble. The direction of the wind changes as a function of the movement of the visitors. The wind coming from the outside spreads disorder to the interior of the screen.

« La souffrance est l'affaire fondamentale de l'Homme. Les religions, les idéologies, les cultures, sont les fictions que l'Homme s'invente pour vivre avec lui même. Le bonheur n'est possible qu'à la surface des choses, le fond de l'affaire c'est la souffrance. »

« En chine et en France, le système, la morale, les règles du jeu sont différents. Mais ces différences ne sont que des leurres, les traductions mensongères dues à la culture. Mon travail consiste à aller au delà de ces mensonges pour tenter d'atteindre la vraie nature de l'Homme. »

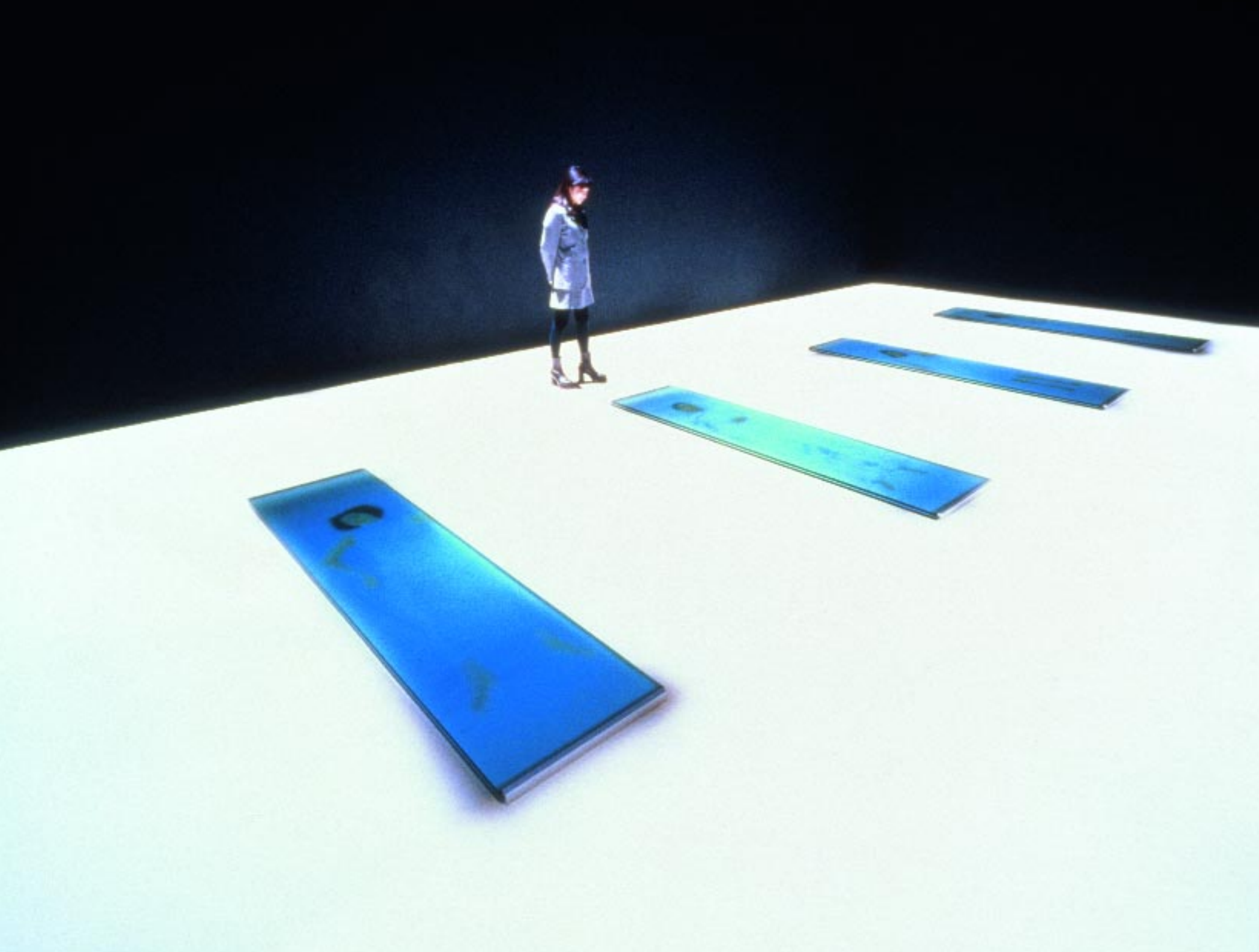
« La réalité est composée de masques et nous avons la possibilité de choisir celui qui nous convient le mieux : le masque de la mort, le masque de la folie, le masque social qui permet de vivre «correctement». La mort, la maladie, le mensonge constituent le triptyque de la souffrance. L'art est ce qui me permet de parler au delà du masque »

"Suffering is Man's fundamental business. Religions, ideologies, and cultures are the fictions that Man invented so that he could live with himself. Happiness is only possible at the surface of things, the heart of the issue is suffering."

"In China, in France, the system, the moral codes, the rules of the game are different. But these differences are only delusions, the illusory expressions owing to culture. My work consists of going beyond these illusions to try to reach the true nature of Man."

"Reality is composed of masks and it is possible to choose which we like the best: the mask of death, the mask of madness, the social mask that allows one to live "correctly". Death, sickness, and the illusion constitute the triptych of suffering. Art is what allows me to speak beyond the mask."





## DUMB TYPE

[OR] (1997)

JAPON / JAPAN

L'installation jumelle et homonyme du spectacle de dumb type qui a tourné dans le monde entier. Quatre longues dalles de verre telles des plaquettes de laboratoire géantes sont posées horizontalement sur un sol blanc. Des hommes et des femmes étendus (en sommeil ? morts ? cryogénisés ?), apparaissent à travers les surfaces de verre, se « traduisent » en présence des spectateurs, s'animent parfois. [OR] est une réflexion sur l'humour gris surplombant l'infime interstice qui existe entre la vie et la mort.

Quatre « lames de laboratoire » de la taille du corps sont posées sur un tapis blanc stérile, chaque « dalle » étant composée de deux plaques de verre entre lesquelles un écran LCD assure l'alternance entre le semi-opaque et le transparent.

Le verre et le tapis servent à détourner les images projetées et à entraver/réfléchir/absorber le son. Les quatre images plates montrent une présence humaine sans profondeur ; elles sont à leur tour placées en formation quadrillée, tels des « lits » soumis à un balayage aléatoire dans une aire d'attente hypothétique, une zone d'action surveillée. Les conversions vidéo de sept hommes et femmes qui s'affichent sur ces surfaces sont autant de possibles qui, au moment de la projection, deviennent singulièrement « réels » tandis que les autres visions, impossibles irréalités, disparaissent. Le système assisté par ordinateur ne retient implicitement qu'un échantillon parmi tous.

La non-directionnalité invisible du son, qui vient contraster avec la non-matérialité des visuels, donne forme à une discrète ambiance acoustique. Les visiteurs peuvent circuler librement dans la pièce, mais « en dehors » du son, jusqu'à ce que des capteurs dissimulés viennent détecter leurs déplacements et induisent de légères modifications dans les foyers planaires, des perturbations dans les images projetées et des déplacements dans l'audible.

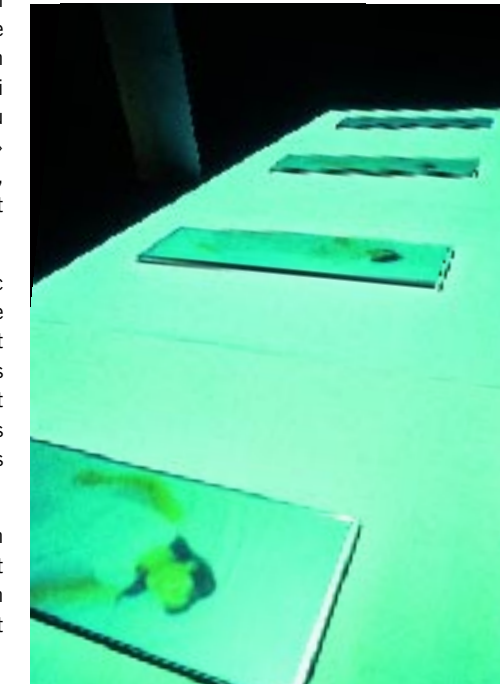
Cette installation a été commandée par l'InterCommunication Center (ICC) de Tokyo pour son inauguration en avril 1997 et fait désormais partie de sa collection permanente. La version exposée vient de la collection permanente du Musée d'Art Contemporain de Lyon (France – 2000).

<http://www.dumbtype.com>  
<http://epidemic.cicv.fr/geo/index.html>  
<http://www.nticc.or.jp/Collection/cc/OR/index.html>  
<http://web.tiscali.it/no-redirect-tiscali/changez/DumbType/dumbtype.html>

The twin installation of [OR], the dumb type show that played all over the world. Four long slabs of glass, like gigantic laboratory slides, are laid out on a white floor. The men and women who are lying spread out around the area (are they asleep? dead? cryogenised?) appear through the surfaces of the glass, are “translated” in the presence of the spectators, and sometimes come to life. [OR] is a meditation on the “grey humour” overhanging the tiny fissure that separates life from death.

Four body-length "laboratory slides" are laid out on a sterile white carpet, each "slab" consisting of two glass plates sandwiching an LCD film that switches ON/OFF between semi-opaque and transparent.

The glass and carpet serve to distress the projected images, and to obstruct/reflect/absorb sound. The four flat images display human presence without depth. In turn, these images are placed in grid formation like scanning/sorting "beds" in a hypothetical holding area, a zone of watched manifestation. The video transforms of seven men and women which are mapped onto the surface, are multiple possibilities, which at the point of projection appear singularly « real » while the remaining visions are stripped away as impossible unrealities. The computer-controlled laser disc system implicitly renders forth only one sample out of many.



In contrast to the non-materiality of the visuals, the invisible non-directionality of the sound shapes an unobtrusive aural ambiance. Visitors are free to walk around in the room but remain "outside" the sound, until hidden sensors detect their intervening movements, and arouse slight shifts in the planar foci, disturbances in the projected images and displacements in the audio.

This installation was commissioned by the InterCommunication Center (ICC) in Tokyo for its opening in April 1997 and is now part of its permanent collection. The exhibited version from 2000 is part of the permanent collection of the Musée d'Art Contemporain, Lyon (France) in 2000.



**“The Sacred, the Absurd” – Une transcription visuelle de la dernière journée d'un écrivain iranien. Une installation filmée en tryptique.**

Sadegh Hedayat est né à Téhéran en 1903 et y a passé la plus grande partie de sa vie. Dans les années 40, il a étudié la philosophie existentielle avec Jean-Paul Sartre. Ses écrits ont fait connaître la langue et la littérature de son pays. Il s'est suicidé par le gaz en 1951, à Paris.

Cette installation, une projection sur trois écrans qui rappellent les murs d'une pièce et également les modes narratifs parallèles de Hedayat, fait le récit en images du dernier jour et de la dernière nuit de Hedayat le 7 avril 1951.

Hedayat passe cette journée en allers et retours fébriles entre son appartement et le café de quartier qu'il fréquente. Il se prépare à s'allonger sur son lit, tout habillé, tout en écoutant le sifflement de la gazinière.

Au cours de cette journée, il rencontre certains des personnages de son roman onirique et surréaliste, *La Chouette aveugle*, une jeune femme, éternel objet du désir, occupe sa pièce et meurt paisiblement dans son lit ; et un vieil homme qui le suit sans relâche comme la frontière entre rêve et réalité.

Le portrait de chaque personnage est réalisé à travers l'imagerie et les objets qui l'entourent et le définissent. L'imagerie et les personnages présents dans *La Chouette aveugle*, et le lien de Hedayat avec eux, révèlent le malaise qu'il éprouve face aux icônes de sa culture traditionaliste et figée et à son combat contre la modernité. Les personnages sont très caractéristiques et archétypaux dans leur habillement ; ils sont vêtus selon le code vestimentaire iranien, qui vient fortement contraster avec leur environnement.

**A propos de *La Chouette aveugle***

L'œuvre la plus célèbre de Sadegh Hedayat, *La Chouette aveugle*, joyau de la littérature mondiale, est un récit classique profondément troublant et obsédant, qui échappe à toute tentative d'interprétation monolithique. L'histoire est racontée par un jeune homme, peintre de miniatures. Nous sommes lentement entraînés dans l'univers hallucinatoire et confus du jeune homme, dans lequel une belle jeune femme, un vieil homme et un cyprès constituent les thèmes récurrents. Non seulement, ce sont les motifs qu'il peint constamment, mais ils apparaissent tous les trois dans une vision qui vient le tourmenter. Ce rêve éveillé finit par devenir un cauchemar auquel le narrateur semble incapable d'échapper.... *La Chouette aveugle* fait partie des œuvres de fiction les plus mystérieuses, les plus poétiques et les plus macabres du XXème siècle.

**“The Sacred, the absurd” - A visual rendition on the last day of an Iranian writer. A Three Screens Filmed Installation.**

Sadegh Hedayat was born in 1903 in Teheran, where he spent most of his life. In the 1940s he studied existential philosophy with Jean-Paul Sartre. Through his writing he brought his country's language and literature into the mainstream. He committed suicide in 1951 in Paris, using the kitchen gas stove.

Projected on three screens that resemble the walls of a room and also the parallel narratives of Hedayat's mind, this installation recounts through imagery Hedayat's last day and night on April 7th, 1951.

Hedayat's day is spent between his restless comings and goings to his apartment and to the neighbourhood café he frequents and his preparations to lie down, fully clothed, in his bed while listening to the hissing sound of the kitchen stove.

He meets a few of the characters from his surreal and dreamlike novel *The Blind Owl*, in the course of that day... a young woman, the eternal object of desire, occupies his room and peacefully dies in his bed- and an old man who relentlessly follows him, blur the line between dream and reality. Each character is portrayed only by the imagery and objects that surround and define that character. The imagery and characters described in *The Blind Owl* and Hedayat's connectivity to them, reveal his uneasiness with the icons of his traditionalist and uncompromising culture and its struggle against modernity. The characters are very distinctive and archetypal in their garb, wearing their Iranian code of clothing that is in sharp contrast to their environment.

**About *The Blind Owl***

Sadegh Hedayat's most famous work, *The Blind Owl*, is a deeply haunting and disturbing gem of world literature, a classic tale that defies any attempt to tie it down to a single interpretation. The story is narrated by a young man, a painter of miniatures. We are slowly drawn into the hallucinatory and confused world of the young man, a world in which a beautiful young woman, an old man and a cypress tree become the recurring motifs. Not only are they the images he always paints but he sees all three in a vision that comes to plague him. This waking dream ends up becoming a nightmare from which the narrator seems unable to escape... *The Blind Owl* must rank as one of the most mysterious, poetic and macabre works of twentieth century fiction.





FOGSCREEN INC.

**FOGSCREEN**

FINLANDE / FINLAND

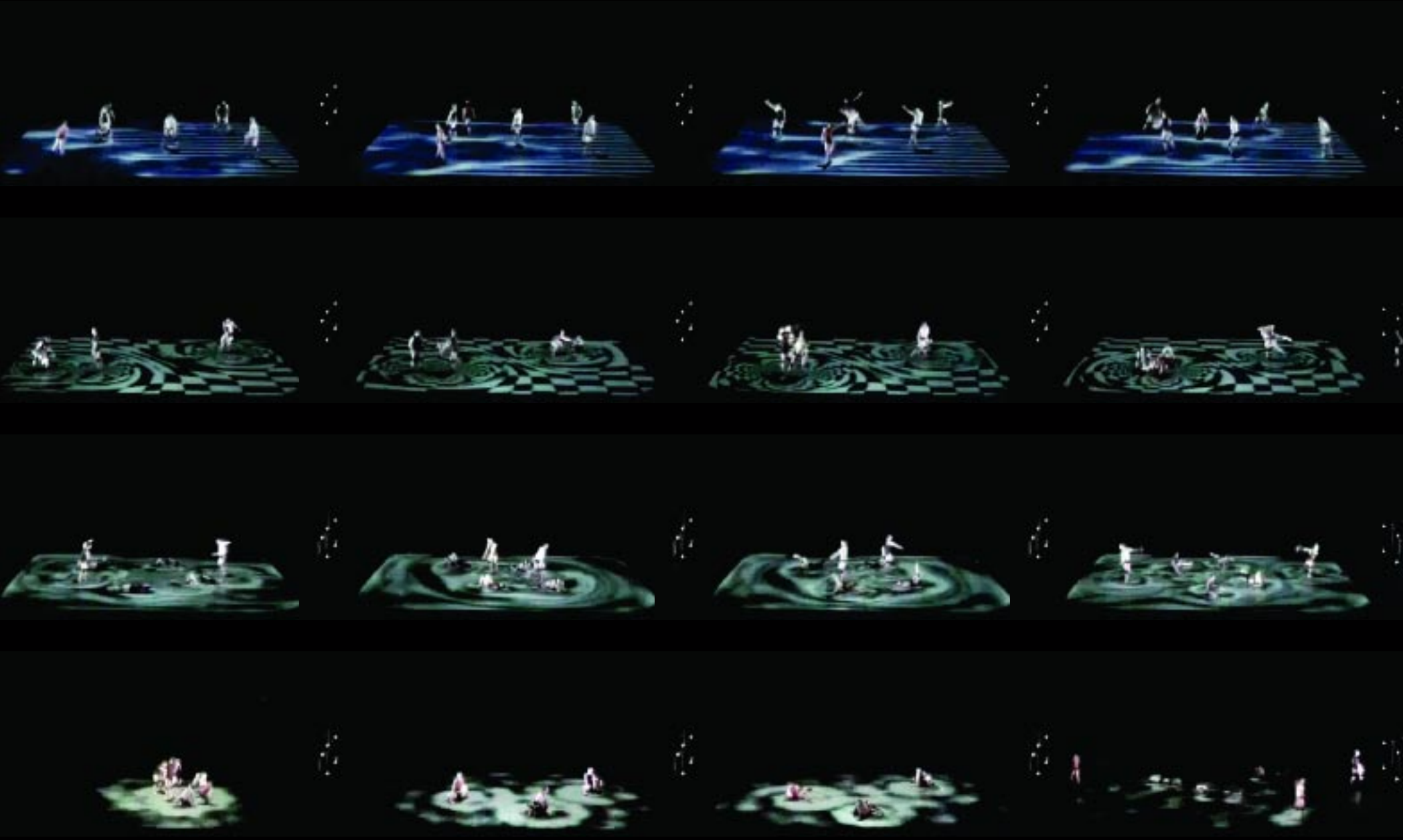
Qu'ils soient à base de fumée, d'eau ou même de sable, les écrans non solides ont excité la convoitise de nombreux artistes et chercheurs. Jusqu'à présent ce genre de support de projection avait l'inconvénient de ne pas être uniformément plat et de nuire à la qualité de l'image.

Le dispositif *FogScreen*, inventé par Ismo Rakkolainen et Karri Palovuori, produit des «lames d'air» à vitesse constante, qui ont la propriété de constituer des filets d'air parallèles qui se reforment après obstacle. On peut ainsi passer au travers de l'image sans la déformer et la constance du support assure la qualité de l'image.

Whether smoke-, water-, or even sand-based, non-solid projection screens have attracted the attention of numerous artists and researchers. Up until recently, the disadvantage of this type of projection-medium had been that it was not uniformly flat and that it therefore produced a lower-quality image.

The apparatus *FogScreen*, designed by Ismo Rakkolainen and Karri Palovuori, is now able to produce "sheets of air" at a constant speed. These have the property of producing parallel nets of air that can reconstitute themselves after being disturbed. In this way, one can pass through the image without distorting it. As well, the consistency of the medium guarantees a high-quality image.





HOLGER FÖRTERER

HELIKOPTER (2001)

ALLEMAGNE / GERMANY

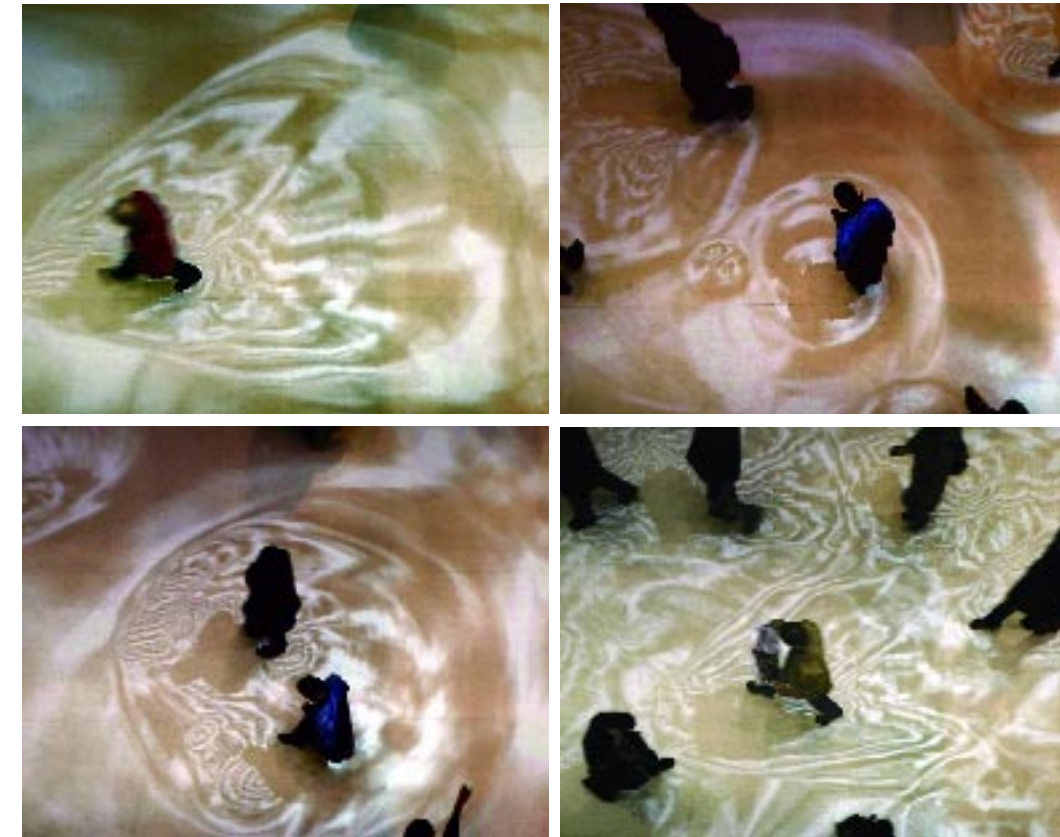
Holger Förterer a conçu le décor interactif de *Helikopter* chorégraphié par Angelin Preljocaj : grâce à son programme informatique, le sol se transformait sous les pieds des danseurs en nuages ou en nappes liquides dont l'apparence et les mouvements se modifiaient au gré des déplacements des interprètes, Cinémas du futur est l'occasion pour les spectateurs de se substituer aux danseurs.

Holger Förterer has designed the interactive set of *Helikopter*, a dance-performance choreographed by Angelin Preljocaj; his computer program has made it possible for the floor to be transformed, right under the dancers' feet, into clouds or into expanses of water, the appearance and movements of which would change depending on the movements of the performers. Cinemas of the Future offers the chance for the spectators to take the place of the dancers.

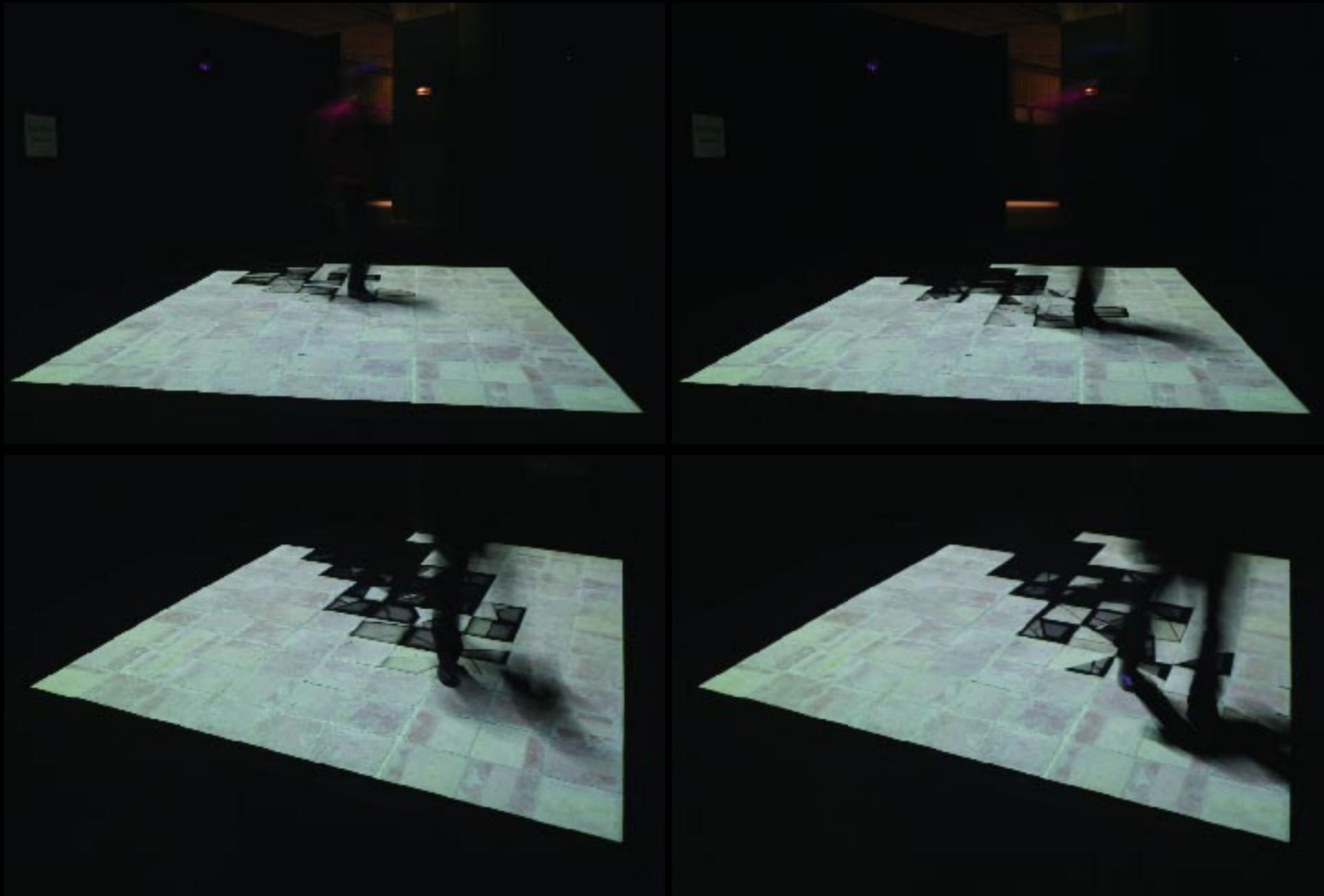
Dans cette nouvelle version, par leur présence et leurs mouvements, les spectateurs influent sur un monde virtuel, projeté sous leurs pieds. Ils se déplacent et dansent à l'intérieur d'un décor qui réagit à chacun de leurs mouvements. Les spectateurs et la scène constituent ainsi une unité indivisible. Le sol devient mobile et participe de l'événement ; la scène et les visiteurs paraissent détachés de la terre.

In this new version, by their presence and movements, the spectators on stage affect a virtual, projected world underneath their feet. They are moving or dancing inside a scenery which reacts to every move that they make. Spectators and stage thereby form an inseparable unity. The floor becomes movable and participates in the event; stage and movers no longer appear earth-bound. Technically speaking, the movers are captured by an infrared-sensitive camera above the stage and their movements are tracked by a computer. This information influences the mathematical parameters of several worlds projected on stage.

Sur le plan technique, les interprètes sont suivis par une caméra à infrarouges placée au-dessus de la scène et leurs mouvements sont enregistrés par un ordinateur. Ces informations viennent influencer sur les paramètres mathématiques des univers projetés sur la scène. Dans le quatuor *Helikopter* de Stockhausen, l'humain réagit à la machine, aux vibrations des rotors. Ici, inversement, la machine réagit à l'humain, ce contre-mouvement parachevant un cercle commencé par Stockhausen.



<http://www.foerterer.com/helikopter/>



HOLGER FÖRTERER

***DROPPED (2003)***

ALLEMAGNE / GERMANY

***Dropped*** est la nouvelle création de Holger Förterer.

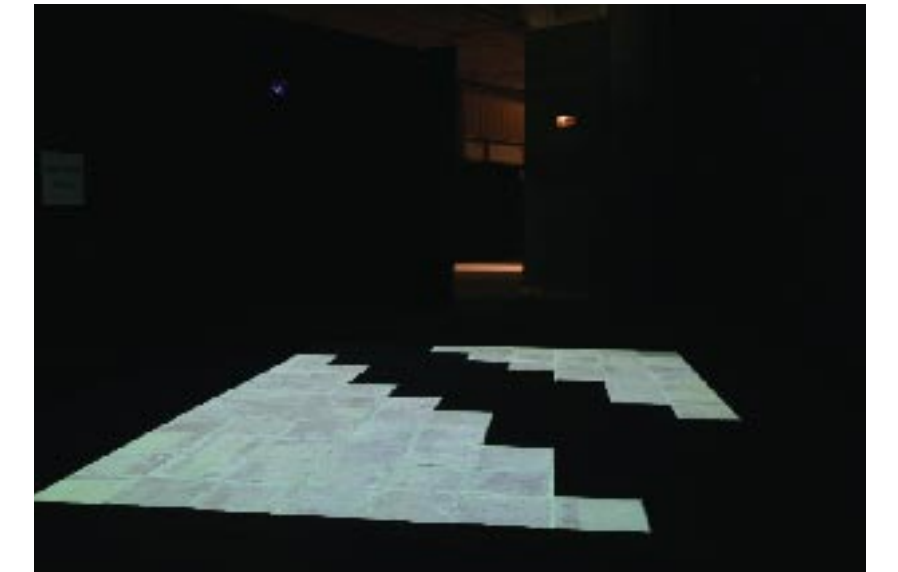
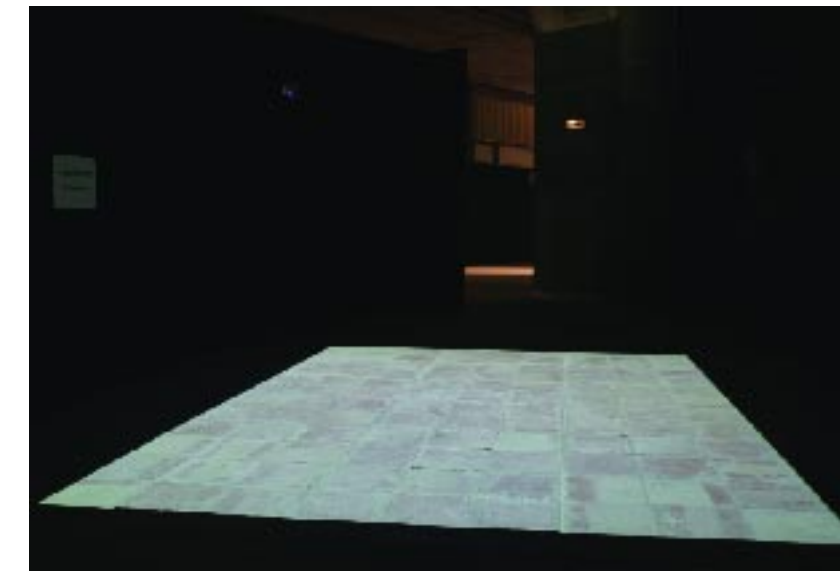
*En parcourant le trottoir de notre compréhension commune de ce qui doit être réel, tout semble s'effondrer sous mes pieds sans rien pour le retenir. Une grille cimentée de tuiles de terre cuite, posées à l'envers de manière à ce que les empreintes brûlées du sol sur lequel elles ont été fabriquées à l'ancienne soient exposées, est étalée sur le sol. Un projecteur éclaire les tuiles d'une lumière pâle constante. En marchant sur ce sol, cette peau virtuelle s'affaisse sous les pieds de l'observateur – pas comme le sol réel.*

Holger Förterer

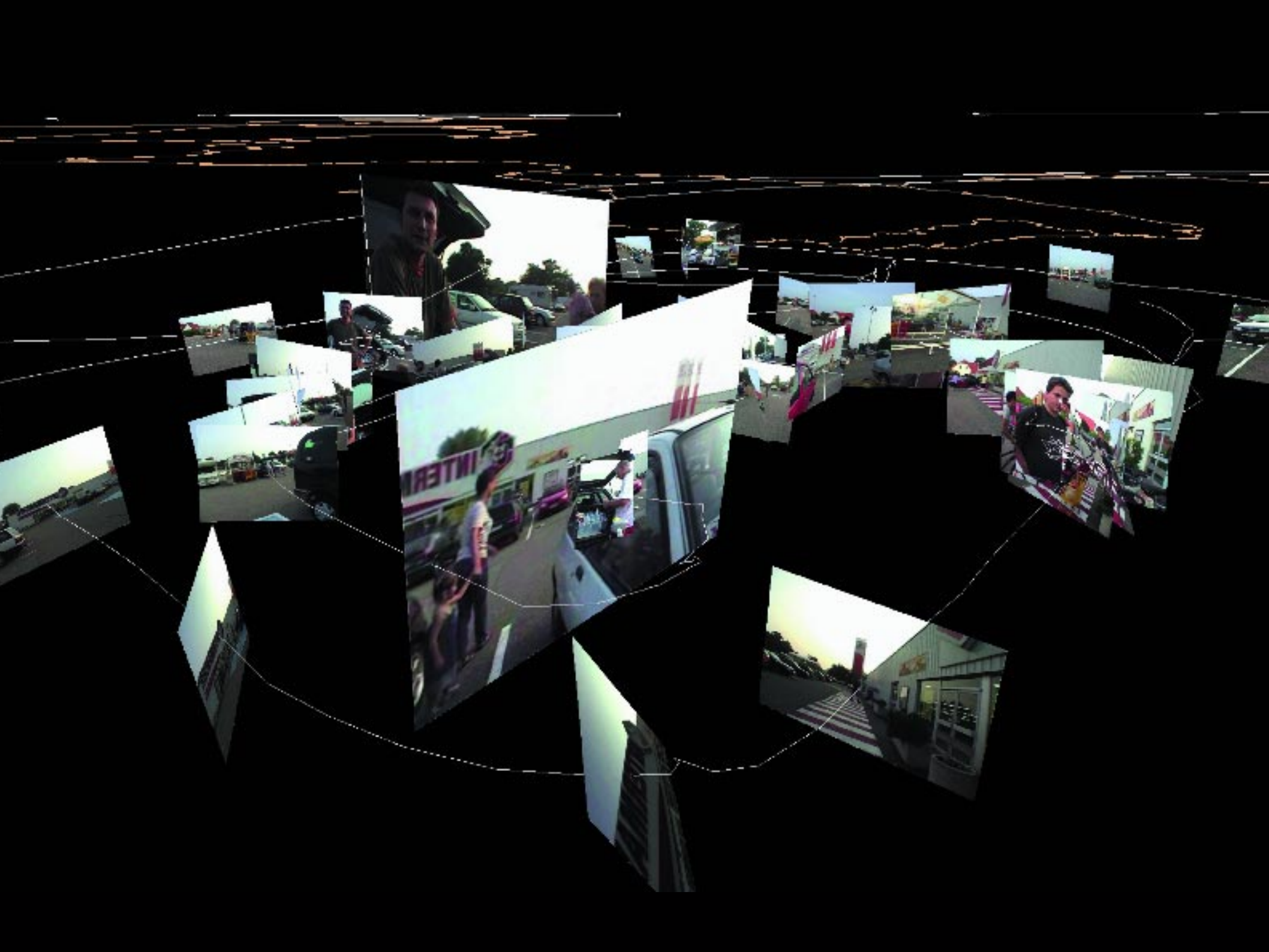
***Dropped*** is Holger Förterer's latest creation

*Walking the pavement of our common understanding about what is to be real, everything seems to drop beneath my feet with nothing left to sustain. Laid out on the floor is a cemented grid of terra cotta tiles that are turned upside down so the burned imprints of the ground on which they were fabricated in the old, traditional style are exposed. A computer projector lights the tiles in a constant pale light. On entering the floor, this virtual skin drops down underneath the feet of the observer - un-alike the real floor.*

Holger Förterer



<http://www.foerterer.com/dropped/>



MASAKI FUJIHATA

*FIELD-WORK@ALSACE (2002)*

JAPON / JAPAN

Dans *Field-Work@Alsace*, Masaki Fujihata aborde, comme dans certaines de ses œuvres précédentes, le thème de la représentation des dimensions spatiales et temporelles dans l'image en mouvement.

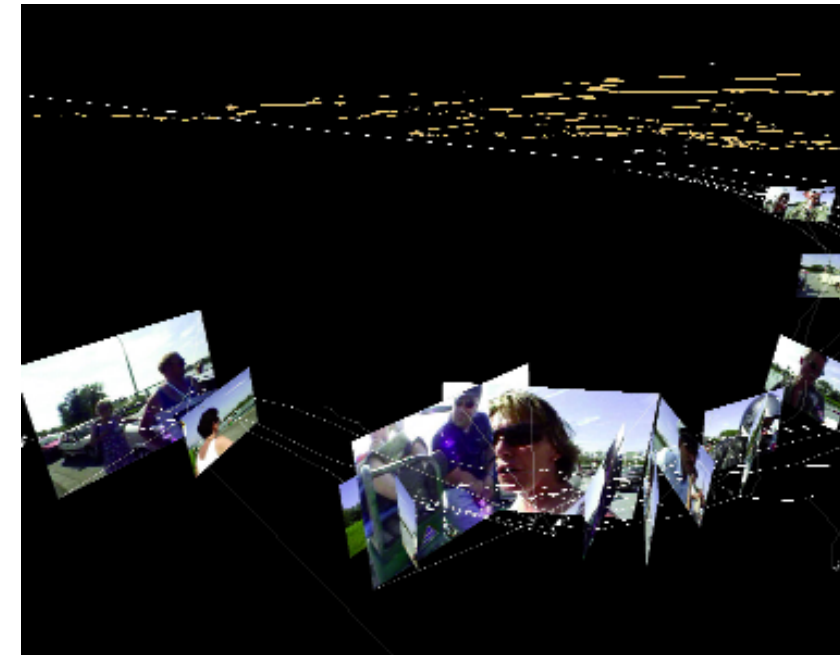
Masaki Fujihata s'est promené dans la campagne alsacienne, à la frontière entre l'Allemagne et la France. Grâce aux images vidéo numériques et aux données GPS enregistrées pendant son périple, l'artiste retranscrit ses déplacements dans une topographie virtuelle, visible en 3 dimensions grâce à des lunettes polarisées.

Le visiteur peut ainsi suivre les traces et les reportages de l'artiste comme sur une carte et faire, par là, la même l'expérience de la complexité des interconnexions du temps et de l'espace.

In *Field-Work@Alsace*, Masaki Fujihata deals, as in some of his earlier works, with the representation of time and spatial dimensions in the moving image.

Masaki Fujihata did a hike though the Alsatian country-side, on the border between Germany and France. Digital video-images and GPS data that were recorded during his journey enable the artist to re-transcribe his movements onto a virtual, three-dimensional topography.

The visitor can thus follow the traces and the commentary of the artist as though they were on a map and can thereby experience the complexity of the interconnectedness of space and time.





TEIJI FURUHASHI

*LOVERS (1994)*

JAPON / JAPAN

Images mourantes, images aimantes, *Lovers* est une installation créée en 1994 par Teiji Furuhashi, un des membres fondateurs, aujourd'hui disparu, du collectif dumb type.

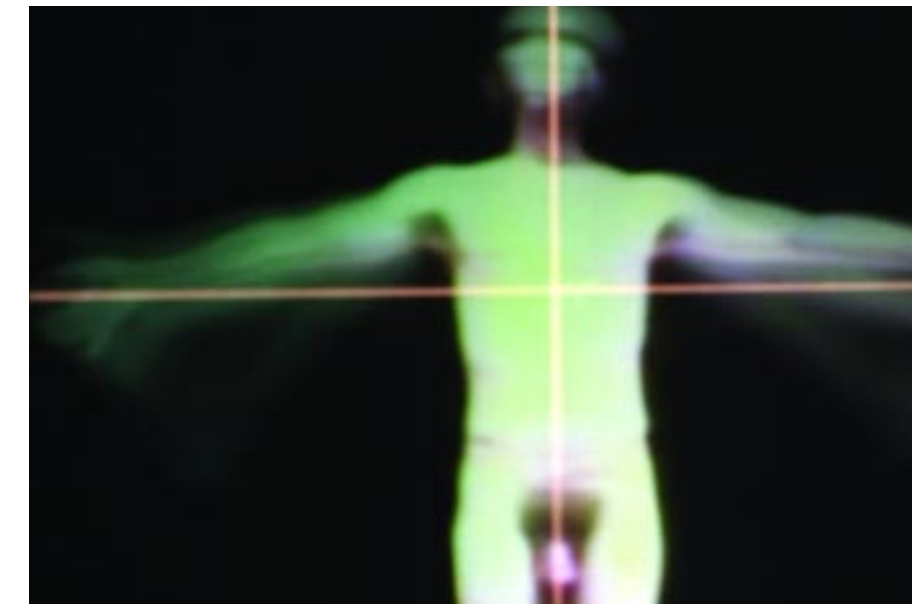
Cette œuvre, liée étroitement à *S/N*, un des spectacles du groupe, traite de l'amour, du corps et de l'information.

Les spectateurs entrent dans une pièce close. Dans l'obscurité, des spectres nus d'hommes et femmes marchent, courent, se croisent, s'enlaçent et repartent, dans une grande sérénité. Leurs mouvements sont lents, suspendus, comme dans un rêve. Quelquefois, apparaît alors, sur le mur, un nouveau personnage, qui n'est autre que l'artiste lui-même. Lorsqu'il arrive en face d'un spectateur, il s'arrête, se tourne, et s'offre à lui en lui ouvrant grands ses bras tel un crucifié, puis disparaît lentement dans un mouvement de bascule vers l'arrière. L'esthétique que dégage cet effet de disparition est d'une grande douceur. Les corps muets continuent à se mouvoir.

*Dying Pictures, Loving Pictures, Lovers* is an installation created in 1994 by the now-deceased Teiji Furuhashi, one of the founding members of the dumb type artistic collective.

This work, performed in conjunction with dumb type's show *S/N*, examines love, the body and information.

The spectators enter a closed room. In the darkness, spectres of naked men and woman walk, run, cross paths, embrace each other and then leave again, all of this taking place in a mood of immense calm. Their movements are slow, suspended, as in a dream. From time to time, a new character appears on the wall... it is none other than the artist himself. As he comes to face the spectator, he stops, turns and then offers himself up by spreading his arms open as though he were on a crucifix. He then disappears in a slow tumbling backward motion. The aesthetic that this effect of disappearance produces is one of a profound gentleness. The silent bodies continue to move around.



<http://www.dumbtype.com>  
<http://www.canon.co.jp/cast/artlab/archives/artlab4/index.html>  
<http://www.canon.co.jp/cast/artlab/artlab-sp/lovfrst.html>





*GRANULAR::SYNTHESIS* veut fondre la vidéo et le son en un seul support où la vidéo est son et vice versa. Dans le cadre de ce projet, ils développent des configurations informatiques sur mesure et des logiciels vidéo en temps réel. Ils peuvent jouer de la vidéo comme d'un instrument de musique, composer musicalement de la vidéo. Avec des performances souvent symphoniques et l'espace à l'intérieur des installations spatiales, *GRANULAR::SYNTHESIS* crée des machines électroniques émotionnelles qui enveloppent, immergent le public, bombardent l'appareil sensoriel humain de fréquences lumineuses pénétrantes et subsoniques qui viennent littéralement toucher les visiteurs. Kurt Hentschläger et Ulf Langheinrich ont fondé *GRANULAR::SYNTHESIS* en 1991.

Dans la chaîne d'un enregistrement audio/vidéo de base, chaque image (qui contient les informations soniques de même que leur représentation visuelle) est un grain qui peut être copié à l'infini en de nouveaux motifs, dans le but de composer des structures et des assemblages artificiels. Si le contenu d'un grain est un échantillon/balayage d'un moment réel, il doit être apparent et perceptible pour l'observateur dans sa remanipulation et son déplacement. C'est cette intervention temporelle qui crée la tension dramatique. Le temps devient territoire, défini par la durée et formé de structures qui, contenant des fragments clonés, constituent une grille, une toile, un tissu. La capacité à contrôler et à manipuler le temps permet aux éléments de perdre leur histoire et, à travers la fragmentation et la répétition, les rend mécaniques, dénués de justification et de sens. Bien que le public, dans sa réception et perception de l'œuvre, se focalise sur le miroir de la projection et s'attache à la nouvelle chaîne d'images, nous nous intéressons également pour notre part au potentiel de la machine : sa capacité fondamentale à créer des variations illimitées et à générer des structures qui semblent indépendantes de l'ordonnement causal. A partir 1999, le concept esthétique de *GRANULAR::SYNTHESIS* a tendu vers la construction totale de l'abstraction audiovisuelle, vers des images et des sons générés de manière numérique. L'absence de séquences figuratives « réelles » interdit toute possibilité de rendre une sensation en déconstruisant un continuum original donné. Le traitement temporel très sophistiqué qui caractérise la synthèse granulaire (dans son application à un flot de données vidéo) vise désormais un niveau neuronal et sensoriel. Ce concept n'a pas besoin d'échantillons de "réalité" qui viendraient même perturber l'expérience plus profonde d'une perte de conscience du temps. Les œuvres récentes telles que le spectacle *AREAL* ou l'installation *FELD* étudient les possibilités des champs audiovisuels et des oscillations. Il s'agit de créer une entité qui soit abstraite mais s'entende telle qu'elle apparaît et paraisse telle qu'elle s'entend, formant ainsi un tout. *Immersive Works* est un DVD de la collection "Digital Art" éditée par le ZKM et Cantz.

<http://www.granularsynthesis>  
<http://thing.at/granular-synthesis/index1.htm>  
<http://epidemic.cicv.fr/geo/index.html>

*GRANULAR::SYNTHESIS* are audiovisual media artists, that strive to fuse video and sound into one medium where video is sound and vice versa. As an important part of this undertaking they develop real time video software and customized computer configurations, enabling them to play video as a musical instrument. With their often symphonic performances and space within space installations *GRANULAR::SYNTHESIS* create electronic emotion machines, that surround and immerse their audience, overwhelming the human sensory apparatus by massive use of subsonic and penetrating light frequencies, which literally touch the visitors. Kurt Hentschläger and Ulf Langheinrich have been working together as *GRANULAR::SYNTHESIS* since 1991.

In the chain of a basic audio/video recording, any single frame (containing the sonic information as well as its visual representation) is a media grain available for unlimited copying into new patterns, with the aim of composing artificial assemblies and media structures. If the content of a grain is a sample/scan of real moment it would be prominent and made aware to the viewer in its re-manipulation and displacement. It is this time-based intervention which creates the drama. Time becomes a territory, defined by duration and designed through structures, using cloned fragments within, and so forming a grid, a web, a tissue. The ability to control and manipulate time allows the elements to lose their history and with repeated fragmentation and repetition become mechanical, reasonless and meaningless. Although the public's reception and perception of the work focus on the mirror of the projection and dwell in the drama of the newly stringed images, our other concern is the potential of the machine: Its fundamental capacity to create unlimited variations and to generate structures which seem independent of causal orders. From 1999, *GRANULAR::SYNTHESIS'* aesthetic concept has been moving towards the complete construction of audiovisual abstraction, to digitally generated images and sounds. Not using "real" figurative footage denies the option of rendering a sensation by deconstructing a given original continuum. The sophisticated time based treatment as found in the granular synthesis (as we understand it applied to a video stream) is aimed now on a neuronal and sensorial level. This concept does not need "reality" samples, they even disturb the deeper encounter of losing one's consciousness about time. Recent work such as new shows within the frame of *AREAL* or the installation *FELD* investigate the possibilities of audiovisual fields and oscillations. The task is to create an audiovisual entity that is abstract but sounds as it looks and looks as it sounds and so is forms one whole.

*Immersive Works* is a "Digital Art" DVD compilation published by ZKM and Cantz.



Avec le procédé de cinéma interactif (iCINEMA) conçu par Jeffrey Shaw au ZKM (logiciels : Adolf Mathias, Torsten Ziegler et Torsten Belschner), les spectateurs choisissent ce qu'ils veulent voir d'un film dans lequel ils sont immergés. À la fois cadreur et monteur de chaque projection, aucun des spectateurs ne voit le même film. La sensation obtenue rappelle la découverte à la torche des peintures de Lascaux, à ceci près que les images bougent.

*UN CINÉMA APRÈS L'HISTOIRE DU CINÉMA* : Jeffrey Shaw propose sa machine cinématographique au moment même où le cinéma devenu centenaire, ayant achevé le bilan de son histoire et établi son vocabulaire entier, semblait désormais ne plus devoir varier que dans la répétition virtuose du même pour toujours, entièrement maîtrisé et compris. Et le iCINEMA n'apparaît pas comme un prolongement de son histoire, mais comme une remise en cause de sa définition. Il n'ouvre pas une perspective augmentée au cinéma, il rompt avec lui. Il prend acte de sa fin, et propose un autre début et un autre sens pour l'art cinématographique. Tandis que le cinéma historique fut fondé dans une filiation au cadre et à l'art théâtral, dont il a toujours conservé quelque chose, celui que l'invention du iCINEMA convoque s'inspirera sans doute bien davantage de la peinture.

Il suffit pour s'en convaincre de constater comment la situation perceptive offerte par le dôme à ses visiteurs évoque immédiatement des situations très anciennes de la perception des arts peints. L'une d'elles remonte à l'origine même de l'art : celle des grottes préhistoriques peintes (Lascaux, Niaux...) qui offrent des surfaces circulaires ornées d'ensembles peints cohérents, mais plongées dans l'obscurité absolue des profondeurs de la terre, qui empêcha pour des milliers d'années qu'on les contemplât autrement qu'élément par élément, motif par motif, à la lueur d'une torche déplacée le long des parois et sans jamais en percevoir, dans un même regard, la totalité. Une autre situation que rappelle très directement celle du dôme est imposée par la contemplation des peintures à fresques sur les plafonds, les murs ou les dômes, justement. Là, c'est le gigantisme des œuvres, comme aussi les formes architecturales des supports qui interdisent que l'on puisse percevoir l'œuvre dans ce qu'elle est un ensemble, autrement que par un parcours du regard, un déplacement du corps, le long ou au-dessous des éléments qui la composent. C'est ainsi que l'on comprend au mieux la transformation radicale qu'impose le iCINEMA de Jeffrey Shaw au cinéma : elle n'est pas l'opération d'un saut incertain dans le vide et l'inconnu, mais un déplacement en avant de la conception et de la perception cinématographique par l'abandon de la référence théâtrale originelle au profit d'une filiation directe et profonde à l'art pictural.

Jean Michel Bruyère

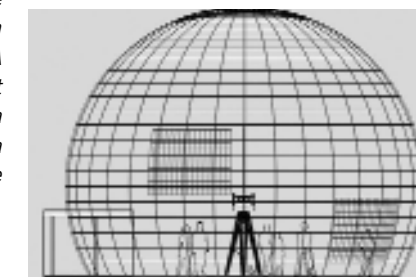
Using the interactive cinema (iCINEMA) conceived by Jeffrey Shaw at ZKM (softwares: Adolf Mathias, Torsten Ziegler and Torsten Belschner), spectators choose what they want to see of a film in which they are submerged. Both cameraman and editor of each projection, no two spectators see the same film. The sensation created is reminiscent of the discovery, by torch, of the cave-paintings of Lascaux, aside from the fact that here, the images move.

*A CINEMA AFTER THE HISTORY OF THE CINEMA*: Jeffrey Shaw has offered up his film machine at the very moment when cinema has just had its centenary. Having brought the results of its history to completion and having established its entire vocabulary, cinema no longer seemed to need to vary, other than through the virtuoso repetition of the same. The iCINEMA does not arise as a continuation of cinema's history, but as a calling into question of its very definition. It does not open up a perspective that augments film-making ; it breaks with such a perspective. It takes note of the end of this perspective and proposes another beginning and another meaning, a remade art of film with a fundamental difference. Whereas historical cinema was founded on its affiliation with setting and with the theatrical arts, something of which it has always conserved, what the invention of iCINEMA invites will doubtless be more inspired by painting than by theater.

To be convinced of this, it is enough to show how the perceptual situation offered by the dome to its visitors immediately evokes the oldest examples of perception within the domain of the painting arts. One of these even takes us back to the origin of art itself : the pre-historic grotto paintings of our ancestors (such as those of Lascaux or of Niaux) and their circular surfaces decorated with coherent groupings of paintings, the absolute obscurity of the depths of the earth where they were located prevented the contemplation of these marvels in their totality for thousands of years. Rather, they were viewed only element by element, motif by motif, by the light of a torch displaced along the length of the wall. Another situation which very directly recalls that of the dome is of course that involving the contemplation of the cupolas, ceilings, and walls on which the artists developed their fresco painting. There, it is the gigantism of the works, like the architectural forms of their supports, that prevented one from perceiving the work in terms

of its wholeness, other than by a journey of the gaze, a displacement of the body, along or under the elements of which it is composed. The radical transformation that the iCINEMA imposes on cinema does not involve an uncertain leap into the void, nor does it involve a leap into the dangerous and complete unknown. It is through a displacement of the very notion of cinema and of its own perception regarding a "prior to it" that the iCINEMA is inventing an "after cinema" for the cinema. The reference to nineteenth century theater abandoned, a direct and profound relation to the pictorial arts is thus opened up.

Jean Michel Bruyère





JEAN MICHEL BRUYÈRE  
LFK - LAFABRIKS

**SI POTERIS NARRARE, LICET (2002)**

FRANCE

iCINEMA - LES FILMS / THE FILMS

*Si poteris narrare, licet* de Jean Michel Bruyère, le premier ifilm pour le iCINEMA, revisite crûment le mythe de Diane et Actéon. Sueur et sang souvent écartés dans les nouveaux médias retrouvent une place justifiée dans cette œuvre.

*Si poteris narrare, licet*, le premier film créé pour le iCINEMA, affirme cette filiation du cinéma à la peinture monumentale que convoque l'invention de Jeffrey Shaw. Il est conçu depuis une pensée cinématographique de la peinture et, plus particulièrement, de celle des grands ensembles "à fresque" à partir du Moyen-Âge. La facture finale du film ne relève pas du néo-classicisme ni du postmodernisme, même si la construction de son vocabulaire narratif est appuyée sur une connaissance de ceux établis, jadis, pour les représentations de cette forme picturale particulière. Car l'espace principal de la filiation est l'espace de la perception, bien plus que celui de la création. Le geste référé au geste ancien est le geste spectateur, davantage que celui créateur. En d'autres termes, le visiteur du iCINEMA est mis dans la position physique et dans l'état émotionnel du visiteur d'une œuvre peinte monumentale, mais pour la contemplation d'un film d'une facture non-imitative, entièrement originale.

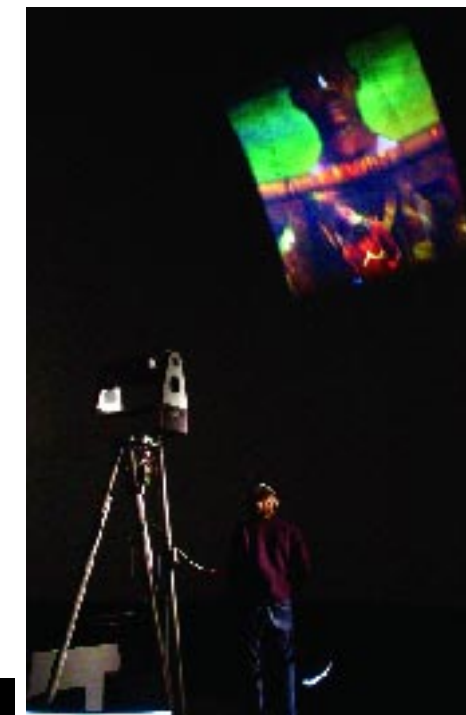
"Si tu peux le raconter, j'y consens", c'est ce que, selon Ovide, Diane dit à Actéon, le jeune chasseur qui l'a surprise et contemplée nue à son bain, avant de le transformer en un cerf et de le livrer, sous cette forme, au carnage de ses cinquante chiens. Avec pour tout langage le râle animal, inapte, c'est certain, à dire ce qu'il a vu, à raconter l'expérience ultime de l'œil qui fut la sienne, incapable de seulement nommer ses propres chiens et de se faire reconnaître d'eux, Actéon se disperse, morceau par morceau, et meurt sous les crocs de la meute si longtemps restée fidèle.

The first iCINEMA film, *Si poteris narrare, Licet* by Jean Michel Bruyère, revisits the myth of Diana and Actæon in a very raw kind of way. Blood and sweat are so often excluded from the uses of new media: in this work, their place is justified.

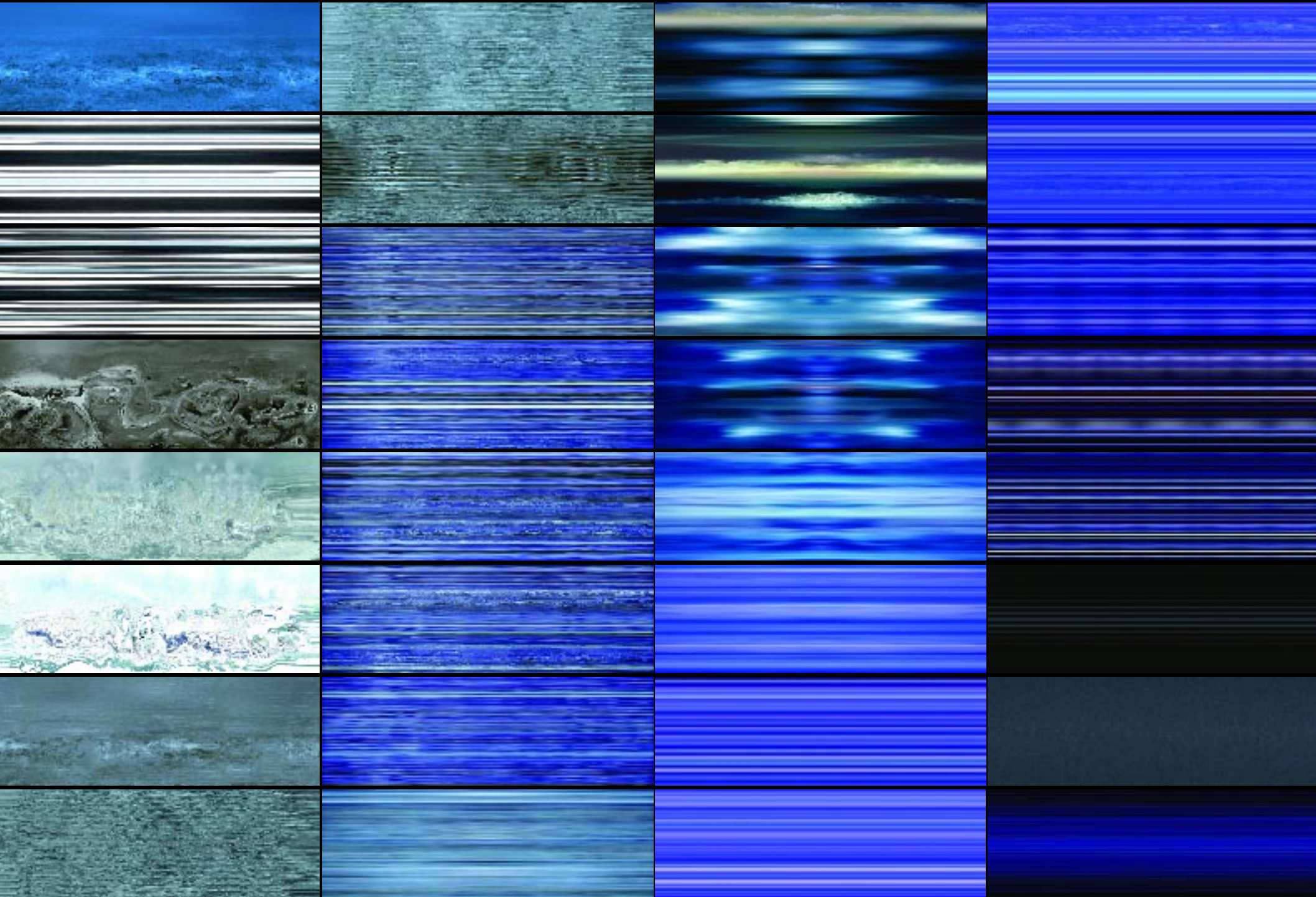
*Si Poteris Narrare, Licet*, the first film created for iCINEMA, confirms the association between cinema and monumental painting that is created by Jeffrey Shaw's invention. It is conceived starting from a cinematographic thinking about painting and, more particularly, of that of the great fresco assemblages of the Middle Ages. The final film technique arises neither from a neo-classicism nor from a post-modernism, although the construction of its narrative vocabulary will rely on a knowledge of those established long ago for representations of this particular pictorial form. For, the association between

cinema and painting is not established so much in terms of the work's creation, but rather in terms of the space of the viewer's perception. Thus the gesture that harkens to the ancient gesture is that of the spectator and not that of the creator. In other words, the visitor to iCINEMA will be put in the same physical position and emotional state as the visitor viewing a monumental work of painting, but is viewing a film that is created using a non-imitative and entirely original technique.

"If you are able to speak of it, I will allow you to do so." According to Ovid, this is what Diana said to Actæon, the young hunter having surprised her and contemplated her nude in her bath, before she transformed him into a stag and released him in this form to the carnage of his fifty dogs. The groan of an animal become his only language, doubtless incapable of telling what he saw, of recounting the ultimate experience of seeing which was his own, unable even to call his own dogs and of making them recognize him, Actæon is torn to pieces and dies in the jaws of the pack that had remained faithful for so long.



<http://epidemic.cicv.fr/geo/art/jmb/index.html>  
[http://epidemic.cicv.fr/geo/art/jmb/prj/i\\_cinema/index.html](http://epidemic.cicv.fr/geo/art/jmb/prj/i_cinema/index.html)  
[http://www.cicv.fr/creation\\_artistique/residences/ateliers/bruyere.htm](http://www.cicv.fr/creation_artistique/residences/ateliers/bruyere.htm)  
<http://www.hight-line.com/potere/special1.html>



ULF LANGHEINRICH

**PERM (2003)**

iCINEMA - LES FILMS / THE FILMS

ALLEMAGNE-AUTRICHE / GERMANY-AUSTRIA

**PERM, est le premier «iFilm» abstrait créé pour le système iCINEMA.**

« Perm » est le mot allemand qui désigne la période géologique du permien qui s'est achevée par l'extinction de la vie sur Terre la plus importante de tous les temps, apparemment causée par de gigantesques quantités de lave recouvrant la surface du globe et la ramenant ainsi à un état presque primaire.

*PERM* dure approximativement six minutes. La stratégie esthétique de base dans la conception de l'image consiste à utiliser exclusivement un petit nombre de techniques de transformation, dont certaines font appel à du matériel à basse résolution trouvé au hasard. Ce matériel est utilisé comme échantillon ou gabarit. Les échantillons sont tordus, écrasés, filtrés, dissous, fondus, virtuellement digérés pour être reconfigurés en une structure en couches, un réseau d'images animées homogènes et aux formes strictes. Après une brève phase initiale, le tout entre dans un mouvement de dérive continu. Les zones se dissolvent et se fondent les unes dans les autres. Chaque zone évolue dans plusieurs couches simultanées, chacune à sa propre vitesse.

Le son est synthétisé et structuré indépendamment de l'image et n'est en stricte synchronisation avec elle que par intermittence ou sous certains aspects. Cette synchronie partielle est conçue pour rehausser l'impression de décalage entre l'environnement acoustique virtuel dans la tête du visiteur (via un casque) et l'environnement visuel projeté à distance par le beamer. Le son fonctionne, ici, comme un élément presque indépendant, mais qui est toutefois en relation avec l'image et a un impact considérable sur l'expérience globale.

En utilisant la lucarne relativement étroite du projecteur comme une lampe de poche, on modifie considérablement l'expérience visuelle, qui n'a alors plus grand-chose à voir avec une expérience cinématographique classique. *PERM* invite le visiteur à chercher, rechercher et appréhender plutôt que de consommer passivement l'image de son siège, comme dans un cinéma normal ou un planétarium.

L'impression dominante qui en résulte est un flot de courants abstraits en mouvement, de stries et de couches aux pulsations subtiles, un grondement émanant du centre. Le visiteur est enveloppé dans un paysage virtuel, une sorte de matière audiovisuelle virtuelle à l'état primaire : à la fois riche et vide, en raison de l'absence d'objets distinctifs dans toute cette masse en constante dérive.

<http://www.granularsynthesis.info>  
<http://www.thing.at/granular-synthesis/index1.htm>  
<http://epidemic.cicv.fr/geo/index.html>

**PERM, is the first abstract «iFilm» created for the iCINEMA system.**

“Perm” is the German word for the geological period of the permian, a time which ended with the greatest ever extinction of life on Earth, apparently a consequence of gigantic amounts of lava flooding the planet's surface, eventually returning it to an almost primal state.

*PERM* has a running time of approximately six minutes. The basic aesthetic strategy in the image design is the exclusive use of a small number of processing techniques, some of which make use of randomly found low-resolution material. This material is used as samples or templates. They are looped, ground, filtered, dissolved, melted, virtually digested, and finally reconfigured into a layered structure, a network of homogenous and formally strict moving images. After a short initial phase everything moves in constantly drifting motion. Areas dissolve and fade into one another. Each area moves in various simultaneous layers, each with independent speeds.

Sound is synthesized and structured independently of the image and is only sometimes or in certain aspects in strict synchronisation with the image. This partial synchronicity may and should enhance the perception of distance between the virtual sonic environment in the visitor's head (via head-phones) and the distant visual environment projected from the beamer's spotlight. Here sound functions as an almost independent feature, but which nevertheless relates to the image and greatly influences the overall experience.

Using the relatively narrow window of the projector like a torch dramatically alters the visitor's experience and is quite unlike the normal cinematic situation. Within *PERM*, the visitor is challenged to “(re)search and comprehend”, rather than to simply “sit and enjoy” as in standard cinemas or even planetariums.

The main impression is an overall flow of various moving abstract streams, stripes and layers, with a subtle pulse, a rumble from the centre. The visitor is surrounded by a sonic and visual image which feels like a virtual landscape or some virtual audiovisual matter in a primary state: both rich and void, due to the lack of distinctive objects within all the constantly drifting matter.



NEIL BROWN,  
DENNIS DEL FAVERO,  
JEFFREY SHAW, PETER WEIBEL

## *T\_VISIONARIUM (2003)*

iCINEMA - LES FILMS / THE FILMS

A - AUS - D

*T\_Visionarium* est un environnement immersif qui permet aux spectateurs d'explorer spatialement les enregistrements de 48 canaux européens et de reconstruire de manière interactive cette base de données télévisuelles, créant des significations émergentes.

*T\_Visionarium* est un projet de recherche sur trois ans, financé par le Conseil de recherche australien. Il est développé par le Centre iCinema de recherche sur le cinéma interactif de la University of New South Wales, Sydney, en coopération avec le ZKM de Karlsruhe en Allemagne, et Epidemic à Paris. Les logiciels sont développés par Volker Kuchelmeister, Bernd Lintermann et Matt McGinity.

*T\_Visionarium* est un environnement virtuel, interactif et immersif, qui permet aux visiteurs d'explorer spatialement une base de données télévisuelle et d'utiliser une matrice de recherche recombinaire pour créer des narrations à partir du réseau de trains numériques de la base de données. *T\_Visionarium* a recours aux toutes dernières techniques d'analyse vidéo automatique, de reconnaissance de la parole, de son spatial, de repérage et de recherche multimédia et de diffusion en temps réel.

Pour la version de *T\_Visionarium* présentée à Lille 2004, 24 heures de télévision ont été enregistrées, analysées et organisées en une base de données permettant un réassemblage en temps réel sur l'ensemble du continent européen. Parmi toute une série d'options, on sélectionne une méthode de réassemblage du matériel obtenu. A l'aide d'une télécommande, le visiteur sélectionne parmi une série de filtres la couleur, le mouvement, les visages, le dialogue. *T\_Visionarium* extrait alors automatiquement toutes les séquences de toutes les émissions correspondant à ce filtre spécifique. Lorsqu'un filtre est sélectionné, la matrice extrait et répartit tous les éléments d'émissions correspondants sur toute la surface de projection du dôme. Le visiteur, en bougeant la tête dans différentes directions et en modifiant ainsi la position de l'image projetée, passe de l'incarnation par une chaîne du paramètre sélectionné à la suivante.

*T\_Visionarium* permet de générer un nouveau contenu narratif recombinaire par le biais des pérégrinations de l'opérateur à travers les ensembles de données stockées dans sa base de données. Ces ensembles d'informations télévisuelles, reçues et stockées par le système informatique, sont reconstituées sur toute la peau intérieure du dôme en fonction des rencontres interactives entre le visiteur, l'appareil et les données, faisant ainsi émerger un théâtre du drame narratif.

[http://www.jeffrey-shaw.net/html\\_main/frameset-writings.php3](http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/frameset-writings.php3)  
[http://www.icinema.unsw.edu.au/projects/prj\\_tvis.html](http://www.icinema.unsw.edu.au/projects/prj_tvis.html)  
<http://www.zkm.de>

*T\_Visionarium* is an immersive environment that allows viewers to spatially navigate 24 hours of recordings from 48 European satellite channels, and to interactively recombine this televisual database in ways that create emergent meanings.

*T\_Visionarium* is a three year research project funded by the Australian Research Council. It is being developed by the iCinema Centre for Interactive Cinema Research, University of New South Wales, Sydney, in co-operation with ZKM, Centre for Art and Media, Karlsruhe, Germany and Epidemic in Paris. The softwares are designed by Volker Kuchelmeister, Bernd Lintermann and Matt McGinity.

*T\_Visionarium* is an interactive immersive virtual environment that allows viewers to spatially navigate a televisual database and apply a recombinatory search matrix to create emergent narratives from the database's network of digital streams. *T\_Visionarium* builds on latest advances in automated video analysis, speech recognition, spatial audio, multi-media search and retrieval and high-volume video streaming.

In the Lille 2004 version of *T\_Visionarium*, 24 hours of European television has been recorded, analysed and organised into a database suitable for real-time reassembly. During operation, a method of reassembly of this material is selected from a range of options. Using a remote control, the viewer selects from a range of filters such as color, movement, faces, dialogue. *T\_Visionarium* then automatically retrieves all the sequences from all the TV channels that correspond to the particular filter. On selection of a filter, the matrix then extracts and distributes all the corresponding broadcast embodiments of the filter over the entire projection surface of the dome. The viewer, by moving their head in different directions and thus the position of the projected image, shifts from one channel's embodiment of the selected parameter to the next.

*T\_Visionarium* enables new recombinatory narrative content to be generated by means of the beholder's critical navigations across the data sets stored in its database. These data sets of televisual information, received and stored by the computational system, are re-constituted across the interior skin of the dome according to interactive encounters between viewer, apparatus and data, revealing an emergent theatre of narrative drama.





TOSHIO IWAI

*PHENAKISTI-SCOPE OF LIGHT (2003)*

JAPON / JAPAN

Toshio Iwai, dès ses premières œuvres, produit des animations expérimentales et s'intéresse au rôle de l'informatique dans l'industrie de l'animation traditionnelle. Il travaille, ainsi, sur des jouets pré-cinématographiques comme les flip books et les zootropes, autre nom du Phenakistiscope. Son œuvre invite le public à parcourir l'histoire des médias depuis les premiers procédés jusqu'aux systèmes électroniques les plus sophistiqués.

*Enfant, je passais beaucoup de temps à écrire des textes de bandes dessinées sur mes livres de cours et à créer des jouets à moteur. A l'époque, ils représentaient pour moi la pointe de la technologie. J'ai l'impression que c'est à ce moment que j'ai commencé à créer et j'ai continué ensuite sous l'impulsion de l'évolution technologique. Il me semble que le fait d'avoir eu entre les mains des outils comme les vidéos, les ordinateurs et Internet et d'avoir pris plaisir à les utiliser a fait naître beaucoup de mes œuvres. J'ai recherché le sentiment de mon enfance dans l'univers du numérique et c'est la raison pour laquelle j'ai continué à exprimer les rapports entre les médias, la machine et les gens à travers des œuvres interactives.*

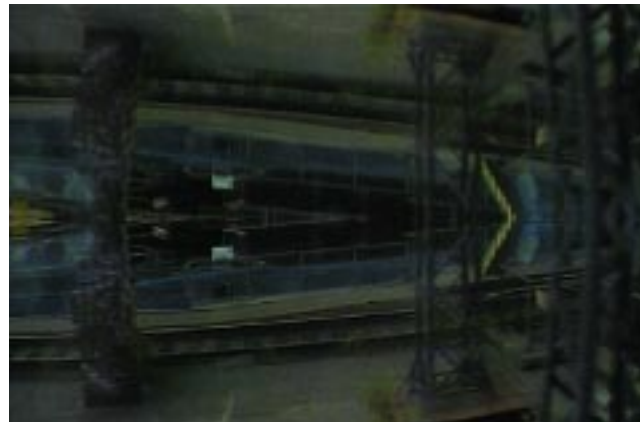
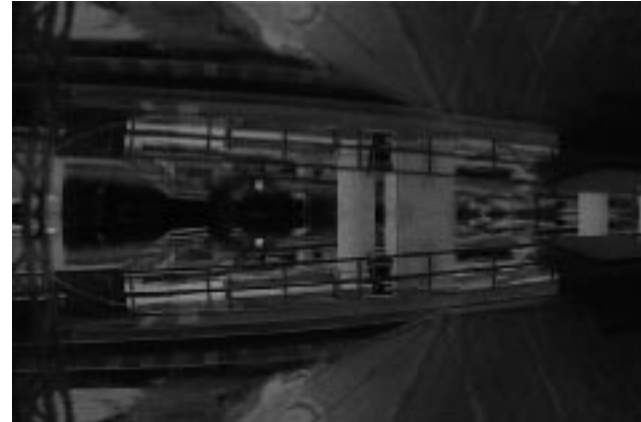
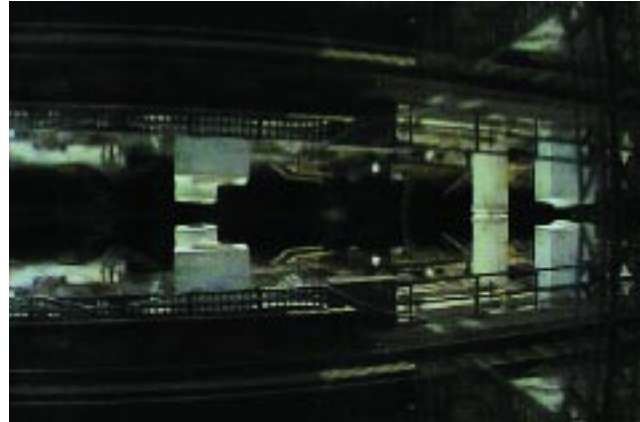
**Toshio Iwai**

Toshio Iwai has been producing experimental animations since he began working as an animator. However, he is also very much interested in the role of data-processing in more traditional animation-making and so works on pre-cinematographic toys such as the flip-book and the zoetrope, which is another word for Phenakistiscope. His work encourages the public to revisit the history of various media, from the very first techniques right up to the most sophisticated electronic systems.

*When I was a child, I used to spend a lot of time writing cartoon stories on the corners of text books and on creating moving toys using motors. They were the newest technology to me at that time. I feel that my creation started at this point, and continued with the stimulation of technological development. Every time videos, computers, or the internet came into my possession as a tool and I was having fun using them, it seems that many of my works were born. I've been longing for the feeling of my childhood in the digital world and that is why I've been sticking to relations between media, machine, and people through interactive works.*

**Toshio Iwai**





Les *Tentatives d'épuisement d'un lieu* sont autant de recherches à représenter l'espace qui m'entoure. Chaque tentative (vidéo, installation, essai) est l'étape d'une réflexion sur l'appréhension de cet environnement. La façon de percevoir un lieu diffère selon sa nature, mais aussi selon le contexte dans lequel il est observé.

Plusieurs conditions déterminent le regard :

- la position géographique : avoir une vision globale, scopique, panoramique, ou frontale.
- l'état : être un habitant, être de passage, exilé, en pèlerinage.
- le temps de l'observation : une heure ou un long séjour, furtivement ou de manière répétitive.

Chaque expérience implique un nouveau procédé de lecture.

Sous forme d'exercices, de contraintes, chaque "tentative" explore ces villes et curieux paysages dans lesquels j'évolue.

C'est ici où la caméra devient caméra stylo car ce sont mes déplacements qui m'ont amenée à ces expérimentations. Plus qu'une simple observation, chaque approche est mêlée à un événement de la vie : habiter Marseille, séjourner à Barcelone, traverser Berlin, être sans feu ni lieu, et autres pérégrinations.

Une *Tentative d'épuisement d'un lieu* c'est une toponymie expérimentale, une manière d'appréhender l'inconnu ou l'ordinaire, de garder une trace, de chercher sa place, de poser des mots sur des espaces.

Marie Maquaire

The *Tentatives d'épuisement d'un lieu* (Attempts at exhausting a place) are so many investigations into representing the space that surrounds me. Each attempt (video, installation, essay) is one meditative stage in the process of apprehending this environment. The way we perceive a place not only differs according to the nature of the place but also according to the context in which it is observed.

Many conditions determine the gaze:

- the geographical position: having a view that is global, scopic, panoramic, or frontal.
- the state: being a resident, on-the-road, exiled, or on a pilgrimage.
- the time of observation: an hour or a long stay, furtive glancing or observing repetitively over a period of time.

Each experience implies a new process of reading.

In the form of exercises and of various constraints, each "attempt" explores these cities and their curious landscapes in which I move about. This is where the camera becomes a pen-camera, for it is my movements that determine these experimentations. More than a simple observation, each approach is mixed with events of life: living in Marseille, staying in Barcelona, passing through Berlin, being with neither hearth nor home and other peregrinations.

A *Tentative d'épuisement d'un lieu* is a experimental toponomy, a way of apprehending the unknown or the ordinary, of keeping a trace, of looking for its place, of setting words down onto spaces.

Marie Maquaire



MINIM++  
MOTOSHI CHIKAMORI - KYOKO KUNO

**TOOL'S LIFE (2001)**

JAPON / JAPAN

*Tool's life* revisite nos objets quotidiens : en les touchant du doigt, leur ombre prend des libertés : des fourmis accourent vers le sucrier, une femme se déhanche en découpe du décapsuleur, le marteau devient la branche d'un arbre plein d'oiseaux...

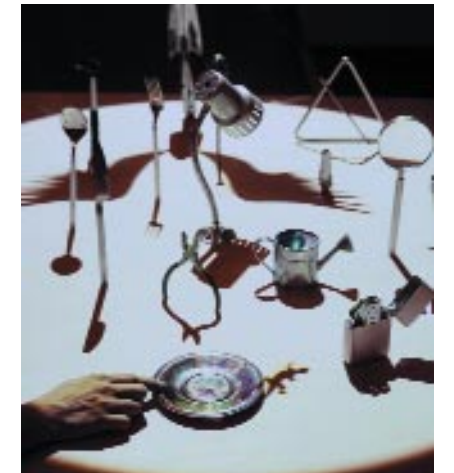
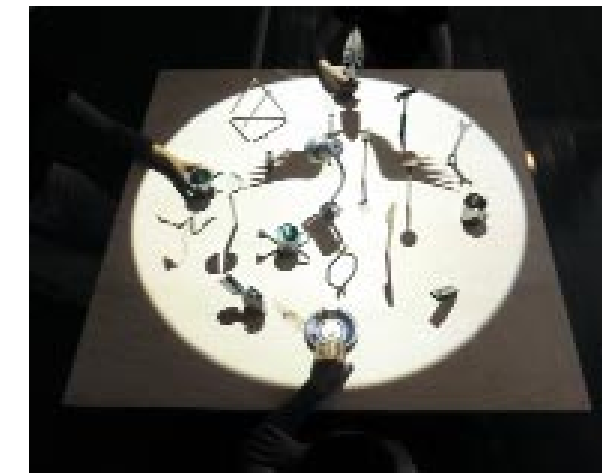
*Tool's life* revisits our everyday objects: just by touching them with a finger, their shadows take liberties: small-time dealers rush up to the sugar bowl, a woman leans her weight on one hip as she cuts up a bottle-opener, the hammer becomes a branch of a tree full of birds...

Motoshi Chikamori et Kyoko Kuno ont annoncé qu'ils travaillaient désormais sous le nom de «minim++». Leurs installations traitent de l'ombre. Elles sont très interactives et ne donnent pas l'impression d'une informatisation excessive. En devenant une unité et en franchissant des limites, minim++ va pouvoir interagir avec de nombreux artistes et créer une plateforme au-delà de l'art. Leur mot-clé, c'est «++». *Les jouets, l'intérieur, tout ce qui fait la vie devient support. Dans ce contexte, l'approche artistique peut insuffler une nouvelle vie*, expliquent-ils. Un livre illustré interactif présente leur expérience des installations.

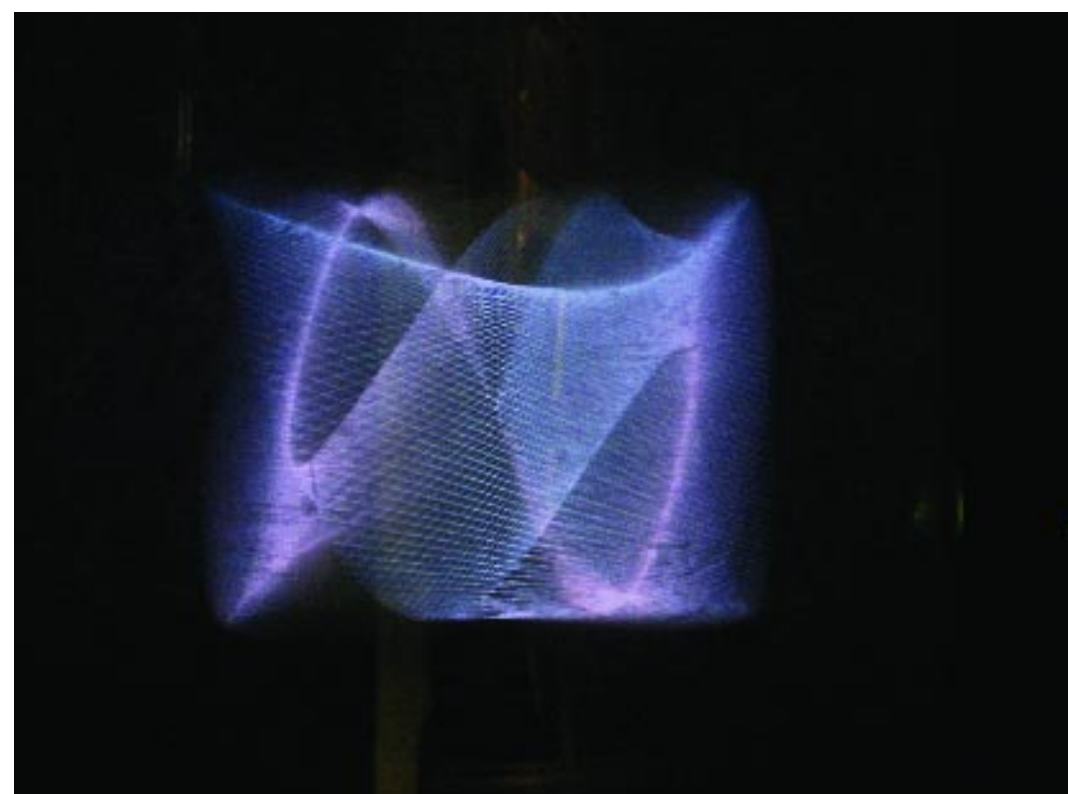
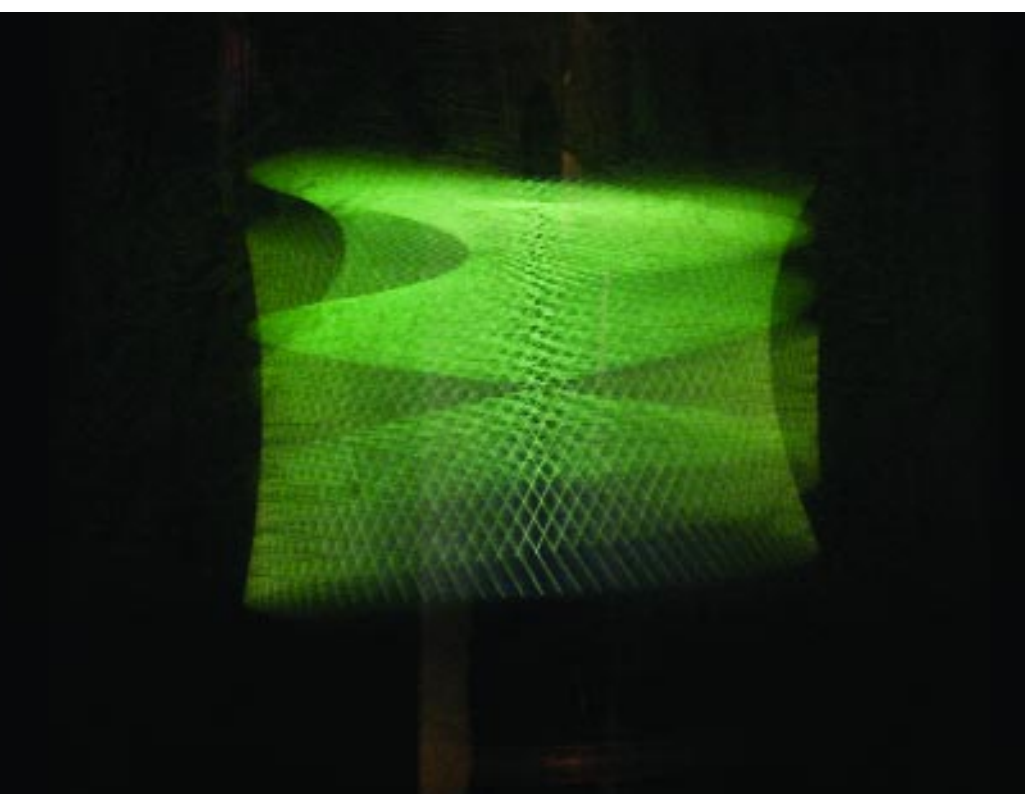
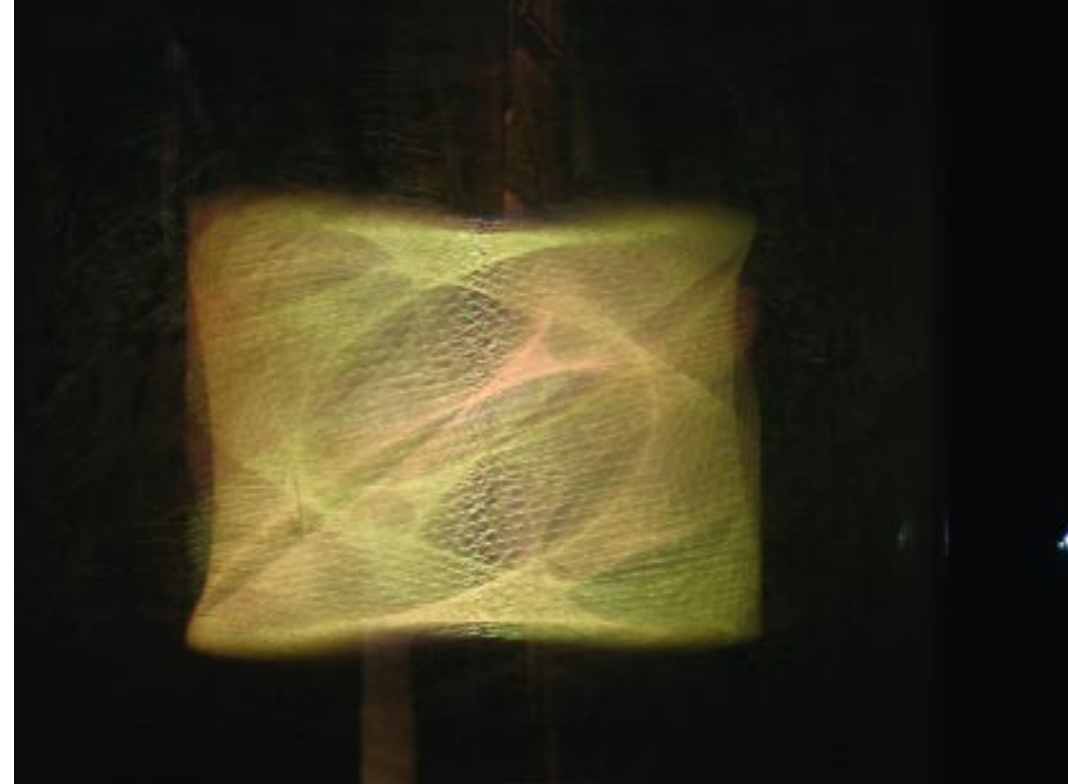
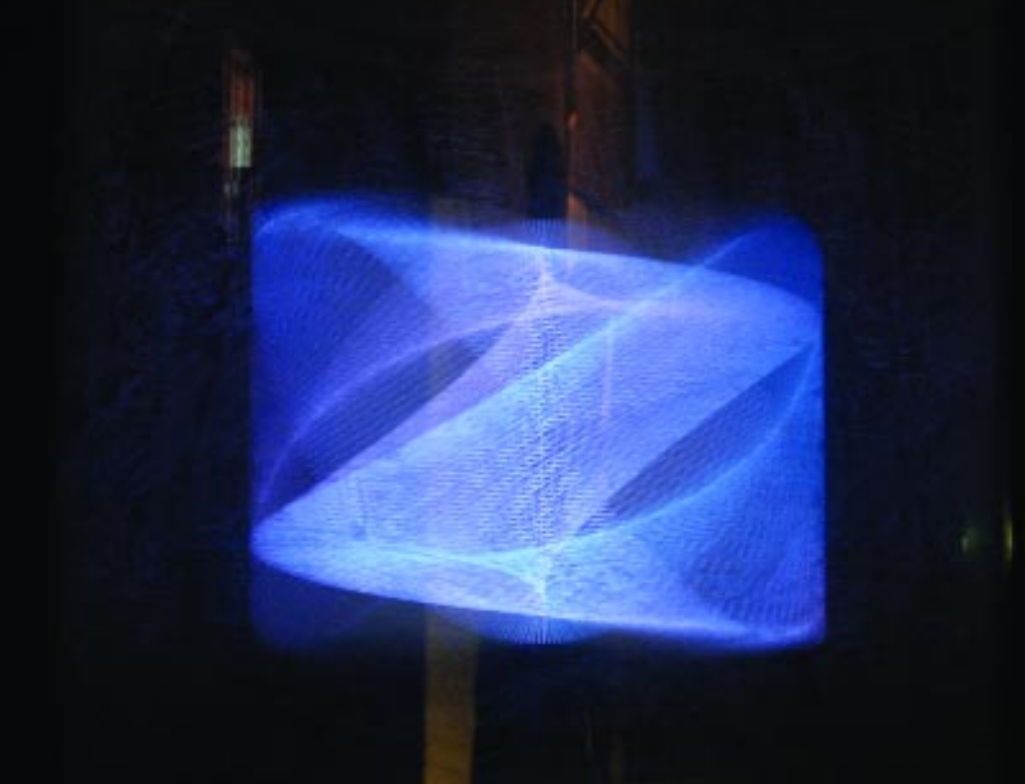
Motoshi Chikamori and Yoko Kuno have announced they will work under the new name of "minim++". Their installations deal with shadow. They have great interactivity and give the feeling it has not been computerized. Becoming a unit and it breaks the limit of their own, they are going to interact with many artists and create a platform beyond art. Their key word is "++". "Toys, interior and everything around life is becoming media. In this respect, artistic approach can put new steam into them.", they explained. An interactive picture book presents their experience of installation work.

*Nous sommes entourés d'objets. Nous pensons généralement qu'une cuillère sert à manger et un peigne à coiffer les cheveux. Mais n'ont-ils pas d'autres fonctions ? Des objets sont posés sur un dessus de table éclairé par la lune. Si vous touchez l'un d'eux doucement, l'ombre prend diverses formes. Même si les objets eux-mêmes ne changent pas de forme, leurs ombres peuvent révéler leur vraie personnalité.* **minim++**

*We are surrounded by various tools. We usually believe that a spoon is tool for eating something and a comb is for combing someone's hair. But don't they have other purposes? There are tools on a tabletop in moonlight. If you touch one softly, the shadow transforms into various shapes. Even if tools don't change their own shape, their shadows may show their true characters.* **minim++**







DAVID MOISES

HANOSCOPI (2002)

AUTRICHE / AUSTRIA

Après les anaglyphes, les folioscopes, les zootropes, les hologrammes, les lunettes polarisées puis à cristaux liquides, rares sont ceux qui auraient songé à la lessiveuse comme ancêtre de la télévision en relief, c'est l'exploit de David Moises de nous le prouver.

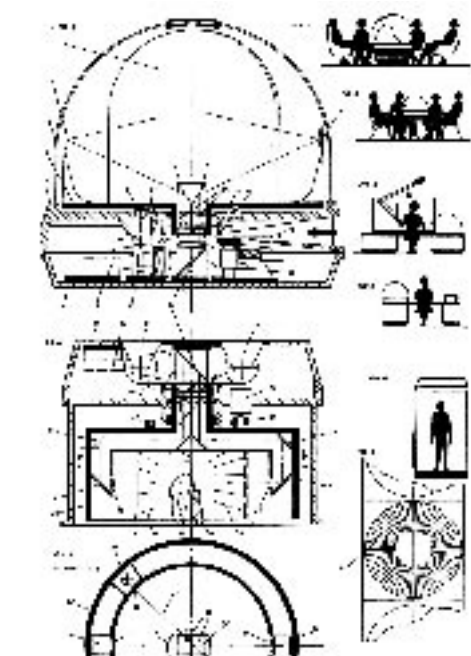
After anaglyphs, folioscopes, zoetropes, holograms, polarised and then crystallised-liquid glasses, rare are those who would have ever dreamt of the washing-machine as the precursor of three-dimensional television. But that is precisely what David Moises has set out to prove.

Un moniteur LCD à rotation rapide génère des images animées en trois dimensions que l'on peut regarder de tous les côtés sans lunettes spéciales. Les images montrées sont soit un simple film vectoriel adapté du roman «Flatlands» de E. A. Abbot, dans lequel un carré vivant dans un monde en deux dimensions reçoit la visite d'une boule, soit un économiseur d'écran.

A fast rotating LCD-monitor generates three dimensional moving images which can be watched from all sides, without any special glasses. The images shown are either a simple vector-movie based on the Novel «Flatlands» by E. A. Abbot, in which a square living in a two dimensional world becomes visited by a ball, or a screensaver.

Cet appareil de vision spatiale est appelé Hanoscop en hommage à M. Hanisch, un inventeur qui, en 1966, fit breveter une machine obéissant à des principes similaires et qui est mort il y a deux ans. Je l'ai découvert dans le magazine de vulgarisation scientifique «hobby», qui publiait un article sur ce sujet.  
David Moises

This Spatial Vision Device is called Hanoscop in memorial to an inventor, Mr. Hanisch, who patented a machine based on similar principles in 1966, and who died two years ago. I discovered this in the popular scientific «hobby» where an article on the subject was published.  
David Moises





PAT O'NEILL  
ROSEMARY COMELLA  
KRISTY H.A. KANG  
THE LABYRINTH PROJECT

## TRACING THE DECAY OF FICTION (2002)

U.S.A.

Cette installation interactive permet d'explorer l'histoire de l'hôtel Ambassador et notamment l'assassinat de Robert Kennedy, en 1968.

Inspirée d'un film en 35 mm de Pat O'Neill, *The Decay of Fiction* (2002), l'installation interactive *Tracing the Decay of Fiction* est une exploration archéologique et narrative de l'hôtel Ambassador, un vieil édifice aujourd'hui déserté, construit en 1920, qui joua un rôle clé dans le développement de Los Angeles. Réputé pour son nightclub glamour où les stars de Hollywood et les producteurs de cinéma côtoyaient les dignitaires étrangers et les éminences grises, l'endroit fut également le théâtre d'un traumatisme majeur dans l'histoire des Etats-Unis : l'assassinat en 1968 du candidat démocrate aux élections présidentielles, Robert Kennedy.

Les visiteurs déambulent dans les chambres abandonnées de l'hôtel et trouvent des traces des événements historiques et des histoires personnelles qui se sont déroulés dans ce lieu. A l'intérieur de l'Ambassador, les frontières entre passé et présent, histoire et fiction, s'estompent.

Marsha Kinder (Labyrinth) a proposé à Pat O'Neill de collaborer à ce DVD et à cette installation afin d'explorer le potentiel du cinéma interactif. Dans la mesure où ce dernier était en train de tourner *The Decay of Fiction*, ils décidèrent d'en produire une version interactive en parallèle. Bien que le projet interactif reprenne des éléments du film de O'Neill, il est d'une structure totalement différente, avec des documents d'archives et des commentaires qui ne figurent pas dans le film.

Rosemary Comella et Kristy H.A. Kang, coréalisateurs de Labyrinth pour le projet, ont créé une interface unique qui permet aux interacteurs d'explorer ce riche champ narratif et de créer leurs propres histoires. C'est pendant les simulations de tremblement de terre que cette impulsion narrative est ressentie le plus puissamment ; le montage des images et des sons tirés des bases de données sous-jacentes devient alors aléatoire. Ces tremblements de terre qui font l'effet d'un moteur de recherche délirant, génèrent de nouvelles combinaisons qui incitent les visiteurs à s'attarder dans cet espace culturel intrigant.

[http://www.lff.org.uk/films\\_details.php?FilmID=60](http://www.lff.org.uk/films_details.php?FilmID=60)  
[http://www.decayoffiction.com/film\\_art\\_main.html](http://www.decayoffiction.com/film_art_main.html)

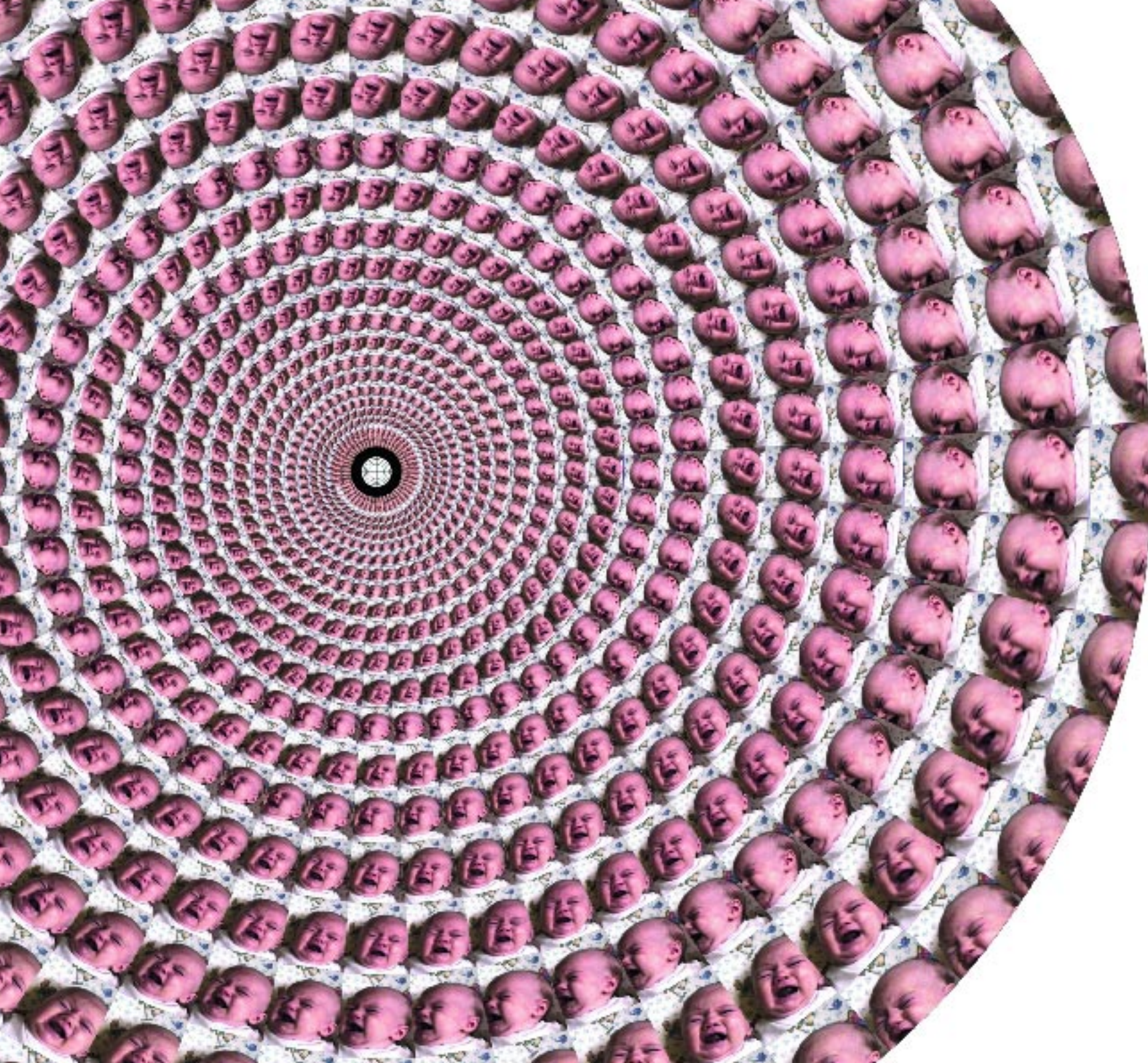
Through this interactive installation one can explore the Hotel Ambassador and its history, which includes the 1968 assassination of Robert Kennedy.

Based on footage from Pat O'Neill's 35 mm film, *The Decay of Fiction* (2002), the interactive installation *Tracing the Decay of Fiction* is an archeological and narrative exploration of the Hotel Ambassador, a vintage building now vacant that was erected in 1920 and played a crucial role in the development of Los Angeles. Well known for its glamorous nightclub where Hollywood stars and movie moguls mingled with foreign dignitaries and downtown power brokers, it was also the site of a major trauma in United States' history — the 1968 assassination of Democratic Presidential Candidate Robert Kennedy.

Visitors wander through the abandoned rooms of the hotel encountering cultural traces of the historical events and personal stories that occurred there. Inside the Ambassador, borders blur between past and present, history and fiction. Labyrinth's Marsha Kinder invited Pat O'Neill to collaborate on this DVD-ROM and installation that would explore the possibilities of interactive cinema. Since he was already filming *The Decay of Fiction*, they agreed to produce an interactive version simultaneously. Though the interactive project uses O'Neill's footage, it has an entirely different structure and includes additional archival materials and cultural commentaries that are not in the film.



Rosemary Comella and Kristy H.A. Kang, Labyrinth's co-directors on the project, created a unique interface that enables interactors to explore this rich narrative field and create their own stories. This narrative impulse is experienced most strongly during simulated earthquakes, which trigger a random montage of images and sounds drawn from the underlying databases. Functioning as a delirious automated search engine, these earthquakes generate new combinations that entice visitors to linger a little longer within this intriguing cultural space.



## CHRISTIAN PARTOS

## STEP-MOTOR ANIMATIONS (2001)

SUÈDE / SWEDEN

Du poupon démultiplié à la strip-teaseuse évaporée, deux aspects de l'œuvre de Christian Partos

Peu d'artistes ont une palette aussi large que Christian Partos.

Capable de pixelliser le portrait de sa mère avec de vrais micromiroirs dont l'infinitesimale inclinaison fait varier l'intensité de la lumière réfléchiée, il peut aussi détourner un système d'envoi de missives pneumatiques pour chorégraphier un duo de ludions lumineux, ou faire sauter à la corde un chapelet de diodes lumineuses.

Il peut aussi mettre en abyme une constellation de bébés ou nous faire assister à un strip-tease sans corps. Si *Step-motor animations* est un hommage au précinéma, *Striptease* est une réponse cocasse à la disparition du corps, annoncée depuis des lustres, et que Christian Partos consomme pour notre plus grand plaisir.

From the serial multiplication of a baby to the strip-tease artist who evaporates – two aspects of the work of Christian Partos.

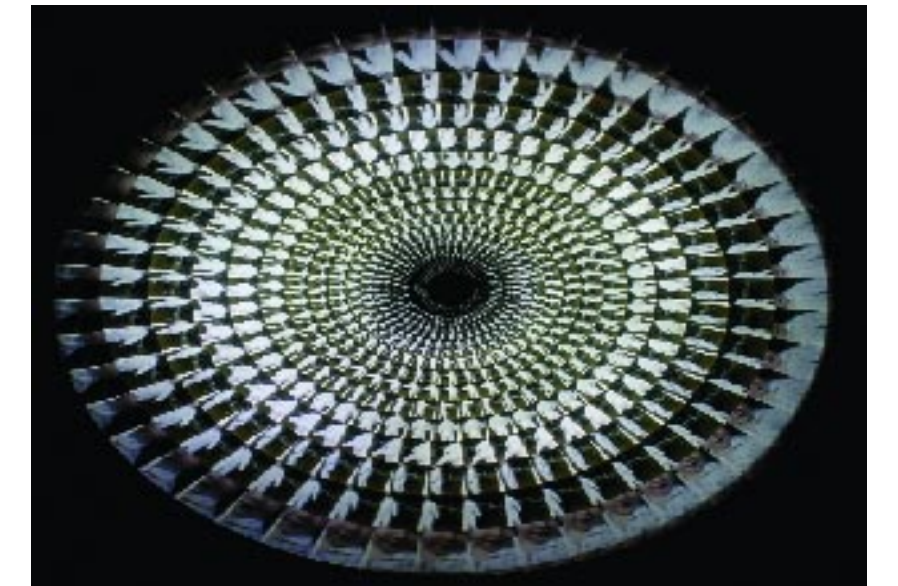
Few artists have a palette as large as Christian Partos does.

Able to pixelise his mother's portrait with real micro-mirrors whose infinitesimal slant makes the intensity of the reflected light vary, he can also reroute a system for sending pneumatic missives in order to choreograph a duet for radiant Cartesian divers or to make a rosary of luminescent diodes jump rope.

He can also make a mise-en-abyme out of a constellation of babies or make us witness a disembodied strip-tease. If *Step-motor animations* is an homage to pre-cinema, *Striptease* is a comical response to the disappearance of the body, one that was predicted ages ago and that Christian Partos now devours, much to our delight.



<http://www.partos.just.nu>





CHRISTIAN PARTOS

*STRIPTEASE (1998)*

SUÈDE / SWEDEN





# KILLER TEARS

MIGUEL ROTHSCHILD

LES LARMES ASSASSINES / KILLER TEARS

ARGENTINE-ALLEMAGNE / ARGENTINIA-GERMANY

*Les Larmes assassines* de Miguel Rothschild regroupe 73 petits folioscopes de photographies noir et blanc, signées. Chaque folioscope contient quarante images (pages), l'ensemble des 73 livres composant une longue histoire cinématographique. Chaque livre commence par un texte d'introduction aux pages d'images : une référence aux encadrés des films muets.

Le protagoniste des *Larmes assassines* est un certain « Miguel Rothschild ». Sans raison apparente, il se met un jour à pleurer de manière inconsolable. Ses larmes se transforment en projectiles qui viennent frapper les observateurs ne s'intéressant pas à son oeuvre. Les projectiles visent non seulement les passants indifférents, mais également ses propres toiles. L'artiste éploré décide de faire disparaître son travail. Le propriétaire d'une galerie de renom le découvre par hasard et décide de présenter l'oeuvre dans sa galerie. L'artiste désespéré devient une star recherchée. Néanmoins, par une tragique coïncidence, il se fait tuer. C'est seulement après sa mort que l'on en vient à apprécier la dimension novatrice de son oeuvre mélancolique qui bénéficie alors d'une reconnaissance internationale. L'artiste devient célèbre à titre posthume.

*Les Larmes assassines* évoque par sa forme les photo-reportages, les feuilletons, les livres policiers et les mélodrames. L'oeuvre a pour thème la parodie du monde de l'art et les succès et déceptions des artistes. Avec un humour doux amer, Miguel Rothschild présente les côtés sombres de la vie d'un artiste fictif : il souffre dans sa vie familiale et amoureuse. Le personnage de Miguel Rothschild est un clown triste. Les folioscopes des *Larmes assassines* sont rangés sur une étroite étagère qui court tout le long de la galerie. Ils invitent l'observateur à regarder et à lire l'histoire à son propre rythme. C'est la vitesse à laquelle le lecteur feuillète qui détermine la rapidité du film. En 2000 Miguel Rothschild a reçu le prix Karl-Hofer pour cette oeuvre.

*Killer Tears* by Miguel Rothschild consists of 73 small flipbooks with signed black-and-white photographs. Every book contains forty frames (pages) and together the 73 books make up a long cinematic story. Each book begins with a page of text as an introduction to the picture pages. A reference to the blocks of text of the silent movies.

The protagonist of *Killer Tears* is a certain « Miguel Rothschild ». For no apparent reason he starts to cry inconsolably one day. His tears are transformed into projectiles that hit uninterested viewers of his work. The projectiles not only hit the indifferent passers-by but his own paintings as well. The grieving artist resolves to clear away his work. By chance the owner of a high-profile gallery discovers it and he decides to present the work in his gallery. The pitiful artist changes into an up-and-coming star. By a tragic coincidence he is killed however. It is only after his death that the innovative quality of his melancholic work is appreciated and it subsequently gains international recognition. Posthumously the artist achieves fame.

The form of *Killer Tears* refers to photo stories, soap operas, detective stories and melodrama. The theme is a parody on the art world and the successes and disappointments of artists. With bitter-sweet humour Miguel Rothschild portrays the gloomy sides of the fictitious artist's life: he suffers from his family and from love. The character of Miguel Rothschild is a sad clown. The flip books of *Killer Tears* are displayed on a narrow bookshelf that runs along the whole gallery. The viewer is invited to look at and read the story at his/her own pace. The reader's thumb determines the speed at which the film is shown. Miguel Rothschild was awarded the Karl-Hofer Prize 2000 for *Killer Tears*.



MIGUEL ROTHSCHILD

LA FAMILLE MUSTERMANN (2003)

ARGENTINE-ALLEMAGNE / ARGENTINIA-GERMANY

À Lille 2004, Miguel Rothschild présentera son nouveau long métrage *La Famille Mustermann - Traumatisme d'un artiste célibataire*

L'œuvre se situe entre l'installation conceptuelle et le mélodrame narratif d'une histoire. Le premier effet est celui d'une scène vide, visiblement définie par l'esthétique anonyme des modèles d'architecture moderne ; en y regardant de plus près toutefois, l'échelle, l'abstraction et l'affichage révèlent que le décor est anonyme et que le propos n'est pas purement architectural. Le mélodrame du film ne prend vie que si on le regarde activement. La construction conceptuelle fournit le cadre pour des émotions abyssales, des flots de larmes et beaucoup de chagrin. Le thème fondamental est celui d'un paradis décevant, du fossé entre apparence et réalité dans un cadre réaliste.

À Lille 2004, Miguel Rothschild présentera son nouveau long métrage *The Mustermann Family - Trauma of an Unattached Artist*

The piece is situated between a conceptual installation and the narrative melodrama of a story. The first effect is that of an empty stage, visibly defined by the anonymous aesthetics of modern architecture models; at second sight, however, scale, abstraction and display reveal that the stage-set is faceless and that the main concern is not purely architecture. The melodrama of the film only comes to life when actively looked at. The conceptual construction provides the framework for abyssal emotions, rivers of tears, and plenty of heartbreak. The basic theme is that of a disappointing paradise, of the cleft between appearance and reality in a realistic setting.



TOMOHIRO SATO

*FLOATING MEMORIES (2002)*

JAPON / JAPAN

La relation entre la réalité et la mémoire numérique de la réalité. La technologie numérique modifie notre perception de la réalité et du temps.

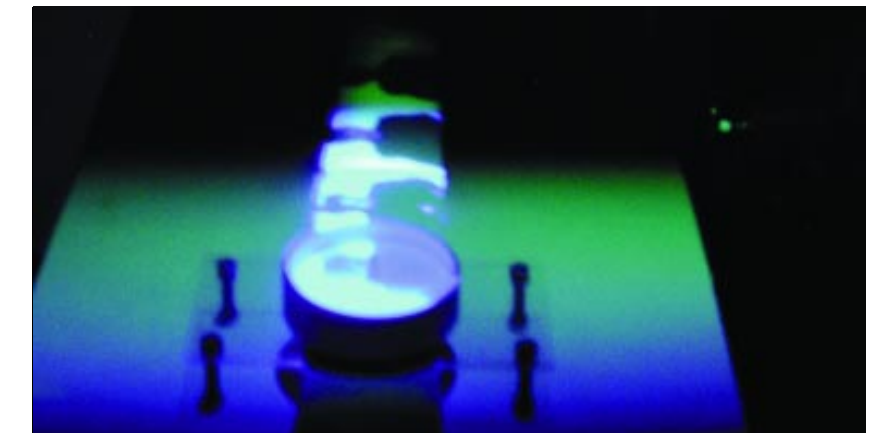
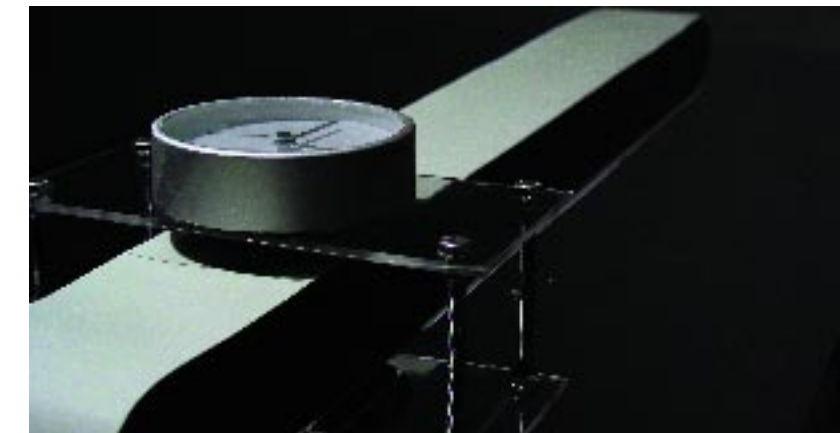
*Floating Memories* est une boîte à musique interactive qui permet à l'utilisateur de produire de la musique et des images en tournant la manivelle. Comme dans les boîtes à musique classiques, les partitions sont imprimées sur une feuille de papier qui passe par le cylindre de la boîte à musique. *Floating Memories* joue non seulement de la musique, mais produit des images, images et sons étant synchronisés. Une caméra numérique filme le visage des utilisateurs et lorsque ces derniers tournent la manivelle de la boîte à musique, leur image est projetée sur la feuille de papier. En tournant le bouton plus ou moins vite, l'utilisateur peut contrôler la vitesse d'apparition des images. Les nouvelles images surgissent directement à côté du cylindre alors que les précédentes, tels les souvenirs du passé, s'éloignent avant de disparaître au bout du papier. Par son interaction, l'utilisateur crée en quelque sorte du présent tandis que les souvenirs deviennent des images fixes qui restent visibles un moment avant de s'évanouir. Si l'utilisateur ne tourne plus la manivelle, les images cessent et toutes les images précédemment enregistrées tombent de la feuille de papier et se dissolvent. Tout comme les souvenirs perdus, elles se fondent et s'effacent.

Dans cette oeuvre, le temps réel et le temps virtuel, la réalité et l'imagination sont juxtaposés et l'utilisateur, par son interaction, peut rompre l'axe du temps entre maintenant et alors. L'imagination de l'utilisateur est confrontée à l'intervention du temps réel ressenti à travers l'action physique, ce qui se traduit par la variabilité du temps et l'ambivalence du souvenir de ce temps.

The relation between reality and the digital memory of reality. Digital technology modifies our perception of reality and time.

*Floating Memories* is an interactive musical box where users can produce music and images when they turn the handle of this device. As in conventional musical boxes, a sheet of paper is imprinted with the musical scores and this paper is spun through the musical box's cylinder. In addition to playing music, *Floating Memories* also plays "images", and the images and sounds are synchronised. A digital camera captures the users face and when the users turns the handle of the musical box device her image will appear projected on that sheet of paper. By turning the knob faster or slower the user can control the speed of her images. New images appear directly next to the cylinder while previous images, just like memories of the past, move further way and eventually disappear at the end of the paper. The user, so to speak, produces the present through her interaction, while memories of the past become still images that stay visible for a while and then disappear. When the users stop turning the handle altogether, the images will stop coming and all the previously recorded images will fall off the paper sheet and dissolve. Just like lost memories they will dissolve and blur.

In this work, real time and virtual time, reality and imagination are juxtaposed and the user can break the time axis between now and then through her interaction. The user's imagination is contrasted with the real time feedback felt through the physical action that results in the variability of time and the ambivalent memory of that time.





JEFFREY SHAW

*LE VEAU D'OR / THE GOLDEN CALF (1994)*

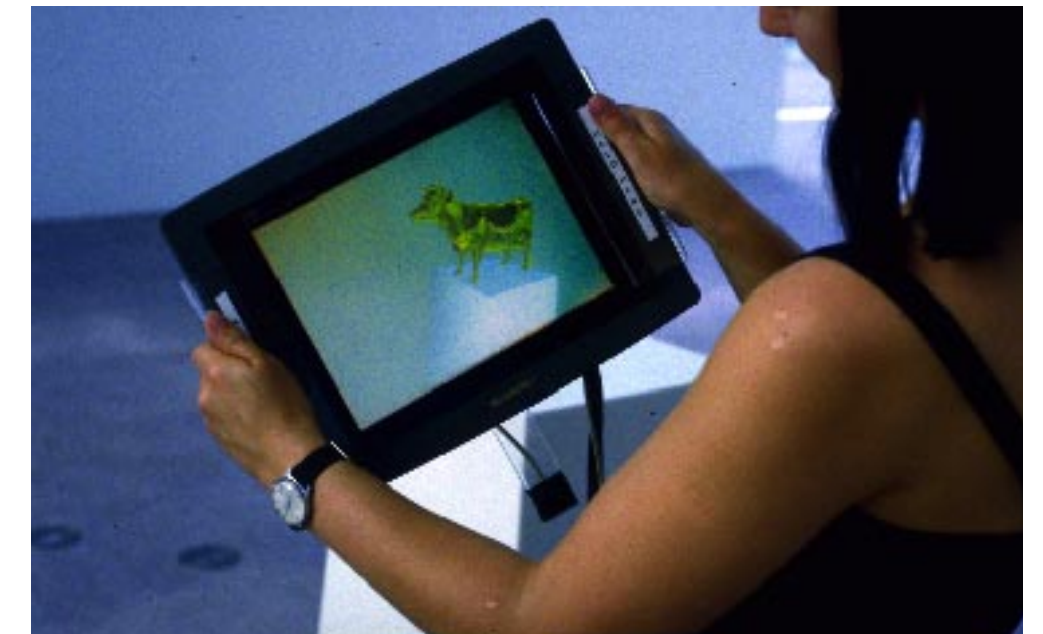
AUSTRALIE / AUSTRALIA

Dans *Le Veau d'or*, le visiteur tient dans les mains un écran couleur ; en faisant tourner ce dernier sur un piédestal, il voit un Veau d'or virtuel se dresser sur le piédestal.

In *The Golden Calf* the viewer holds a colour monitor screen in his hands, and by moving it around a bare pedestal sees a virtual Golden Calf standing on this pedestal.

Le moniteur est un grand écran plat LCD auquel est rattaché un système de contrôle spatial qui permet au système informatique graphique développé par Gideon May de présenter la vue du Veau d'Or correspondant à la manière dont le visiteur tient l'écran par rapport au piédestal. Ce Veau d'or a une peau miroitante et le visiteur constate qu'elle reflète la pièce dans laquelle se trouve l'installation. Son immatérialité est accentuée par le fait que seule son enveloppe extérieure a été modelée par l'ordinateur, si bien que lorsque le visiteur déplace l'écran à l'intérieur du corps, aucune surface intérieure n'apparaît. Dans cette œuvre, le corps n'est plus un objet physique idolâtre, mais un sujet intangible de fascination. En déplaçant l'écran vers le haut, vers le bas et autour du piédestal pour visualiser le veau d'or, le visiteur exécute sans le vouloir une danse rituelle autour du pilier technologique qui constitue ce phantasme presque tangible. *Le Veau d'Or tisse une série de subtils paradoxes en une toile de virtualisation et de réalisation, semblable à l'image du cristal décrite par Gilles Deleuze comme une "Image bifaciale, à la fois réelle et virtuelle".* Anne-Marie Duguet dans *Jeffrey Shaw – a user's manual*.

The monitor is a large flat LCD screen with a spatial tracking system attached to it so that the graphics computer system, devised by Gideon May, is able to present the appropriate view of the Golden Calf depending on the whatever position the viewer is holding the screen in relation to the pedestal. This Golden Calf has a very shiny mirror-like skin, and the viewer can see that the actual room of the installation is being reflected there. Its immateriality is further emphasised by the fact that only its outer surfaces have been modelled in the computer - so that when the viewer moves the screen inside the calf's body, there are no interior surfaces to be seen. In this work, the body is no longer a corporal idolatrous object, but has become an intangible subject of fascination. Moving the screen up, down and around the pedestal to view the Golden Calf, the viewer's inadvertently perform a ritual dance around the technological pilaster which construes this almost tangible phantasm. *The Golden Calf weaves a set of subtle paradoxes into a web of virtualization and actualization, similar to the crystal image described by Gilles Deleuze as a "bifacial image, real and virtual all at once".* Anne-Marie Duguet, in: *Jeffrey Shaw – a user's manual*.







PIERRICK SORIN

**LA TÉLÉVISION HOLOGRAPHIQUE (TAMATA CORP. 2010)**

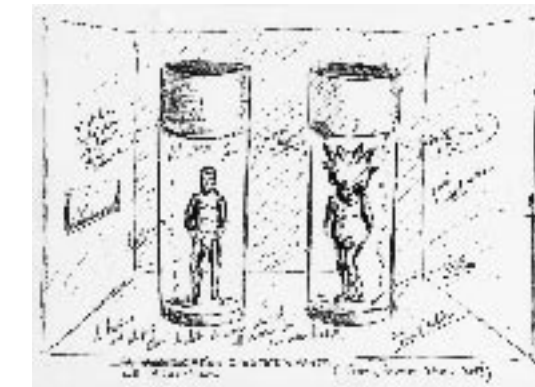
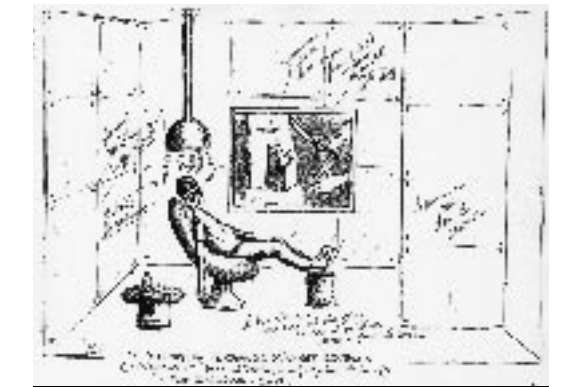
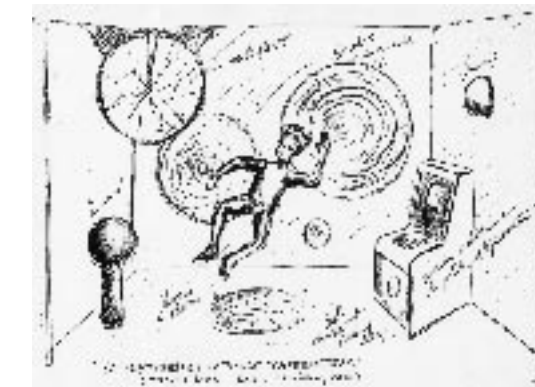
FRANCE

Pierrick Sorin propose une des *Quelques inventions remarquables* qui sont lovées dans les arches du *Chemin des Étoiles* de Jean-Claude Mézières.

Pierrick Sorin is exhibiting one of the *Quelques inventions remarquables* that are coiled into the arches of Jean-Claude Mézières' *Chemin des Étoiles* at Lille 2004.

Utilisant une technique élaborée au XIX<sup>e</sup> siècle, le théâtre de fantômes, il remplace par des moniteurs vidéo, les figurants qui se reflétaient de la fosse d'orchestre dans une glace sans tain.

Adapting the phantom theatre technique developed in the 19th Century, he uses a video monitor instead of the actors that were reflected from the orchestra pit onto a two-way mirror.





YASUHIRO SUZUKI

**GLOBE-JUNGLE PROJECT**

JAPON / JAPAN

**Souvenirs d'enfance et nouvelles technologies... Le globe-jungle existe depuis près d'un demi-siècle dans tous les terrains de jeux au Japon.**

En faisant tourner le *Globe-Jungle Project*, le visiteur voit apparaître des images d'enfants jouant sur le terrain de jeu, filmées de l'intérieur et de l'extérieur du globe pendant la journée : les images vacillantes réveillent les souvenirs et les sensations de l'enfance et la conscience originelle qu'a tout homme de la forme de la terre

En 1951, un fabricant de jouets japonais lança le premier globe-jungle qui remporta un énorme succès sur les terrains de jeux, dans les parcs, les jardins d'enfants et les écoles primaires du Japon. Il en fut fabriqué plus de dix mille exemplaires, y compris ceux des concurrents, si bien que tous les Japonais connaissent ce jeu d'extérieur.

Le *Globe-Jungle Project* consiste en une sphère rotative d'un diamètre de 1,5 mètres dans lequel les enfants peuvent jouer pendant la journée. Une caméra vidéo les filme tandis qu'une autre, placée à l'intérieur du « globe », enregistre les environs immédiats. Ces deux perspectives du globe constituent les archives de la journée. Après le coucher du soleil, ces archives sont projetées sur les barres du globe. Si l'on tourne le cadre, les barres deviennent une surface réfléchissant les images. On voit ainsi mis en mouvement le manège de l'imagination et des émotions, et la mémoire collective de la journée coïncide avec les souvenirs d'enfance du visiteur. Une illusion nostalgique est créée dans laquelle se fondent le présent et le passé du visiteur, le jour et la nuit des alentours et l'intérieur et l'extérieur des infrastructures de jeu. Les échos du passé ne prennent sens que parce qu'ils surgissent dans le présent : plus le globe tourne vite, mieux nous voyons notre passé, jusqu'à ce que le globe soit aussi rond que notre vision de la terre.

Le *Globe-Jungle Project* a reçu une mention honorifique dans la catégorie 'Arts interactifs' du Prix Ars Electronica 2002.

**Memories of childhood and new technologies...The globe-jungle has existed for almost half a century in all the playgrounds of Japan.**

By rotating the *Globe-Jungle Project*, the visitor makes images appear of children playing in the playground, images that were filmed from the interior and the exterior of the globe throughout the day: these shaky images awaken memories and sensations from childhood; as well, their spinning movement evokes the primary awareness that everyone has of the shape of the earth.

In 1951, a Japanese toy maker developed the first globe-jungle which made a big hit as a moving playground toy and became popular in the parks, kindergartens, and elementary schools all over Japan. Over ten thousand have been manufactured, including those made by other makers, and all Japanese people are familiar with its existence.

*Globe-Jungle Project* consists of a rotating climbing frame with a diameter of 1.5 meters, where children can play during the daytime. One video camera records their play, while another records their immediate surroundings from inside the 'globe'. These two perspectives of the globe constitute the daytime images archive. After sundown, this

archive is projected onto the bars of the globe. By spinning the frame the bars become a surface reflecting the images. A carousel of imagination and emotions is thus set in motion and the day's collective memory coincides with the childhood recollections of the visitor. A nostalgic illusion is created where the present and past of the visitor, day and night of the surroundings and the inside and outside of the playground instrument fade into each other. Echoes from the past are given their meaning only by motion in the present: the faster the globe spins, the better we see our past, until the globe is as round as our image of the Earth.

Globe-Jungle Project received an honorary mention in the section 'Interactive Art' at the Prix Ars Electronica of 2002.



<http://www.mabataki.com>  
<http://www.framework.v2.nl/archive/archive/leaf/other/default.py/nodenr-148634>



SHIRO TAKATANI

*FROST FRAMES*

JAPON / JAPAN

Deux déferlantes d'images s'opposent de chaque côté d'une paroi de verre ou de vapeur.

Lorsque le spectateur traverse le faisceau de l'image, il n'y voit jamais son ombre mais celle des autres. *Frost Frames* est présenté en association avec le *FogScreen*.



Two fast moving streams of images are contrasted on opposite sides of a screen made of glass or smoke.

When the visitors cross the image beam, they will not see their own shadow on the screen, but those of the other visitors. *Frost Frames* is presented in association with *FogScreen*.

<http://dt.nticc.or.jp>  
<http://epidemic.cicv.fr/geo/index.htm>  
<http://www.canon.co.jp/cast/artlab/archives/artlab-sp/index.html>



TIME'S UP

*BODYSPIN* (2000)

AUTRICHE–AUSTRALIE / AUSTRIA–AUSTRALIA

*BodySPIN* (Spherical Projection INterface) est une sphère de trois mètres de diamètre à l'intérieur de laquelle le visiteur se déplace. Lorsqu'il fait tourner la sphère sous ses pieds, comme s'il faisait tourner la boule d'une souris d'ordinateur, il indique précisément la direction et la vitesse de son mouvement et contrôle les projections d'images sur la surface translucide de la boule, créant ainsi un véritable espace virtuel et immersif.

Cinéma pour un spectateur. Cinéma qui demande des jours entiers de montage. Cinéma avec une technique de tournage infiniment complexe. Un cinéma difficile. *BodySPIN* a tout faux pour le cinéma du futur. Mais il fait certainement la chose dont le cinéma a besoin : il subsume le spectateur dans son monde et lui fait vivre une expérience intensément physique. *BodySPIN* (Spherical Projection Interface) est une sphère de trois mètres de diamètre à l'intérieur de laquelle on peut pénétrer. Lorsqu'elle tourne sous vos pieds, les mouvements sont transférés dans un espace virtuel avant d'être projetés sur les parois translucides de la sphère. On a ainsi l'impression de déambuler dans un espace virtuel. Il n'y pas de cheminement, il n'y a pas de lunettes ou autres entraves : la liberté de mouvement est ce qui différencie *BodySPIN* des autres interfaces. Le roulement sert à contrôler l'exploration de l'espace virtuel – l'expression «immersion» prend enfin tout son sens. Spin n'entraîne pas le participant dans un simple spectacle, une scénographie panoramique se déplaçant avec le corps dans une sorte d'espace virtuel parfaitement reproduit. L'interface *BodySPIN* est une source supplémentaire de stress pour le visiteur. Bien qu'il soit relativement aisé pour une personne pesant environ soixante-cinq kilos de faire tourner la boule, beaucoup ne peuvent pas se contenter de marcher ; pris dans un spasme d'énergie ludique, il leur faut courir, se lancer dans les courbes, voir jusqu'où ils peuvent aller. Cette dépense d'énergie se traduit naturellement par une abondante transpiration, d'autant plus que l'air circule peu dans cette sphère fermée. *BodySPIN* n'est pas seulement une rencontre avec les stimuli visuels de la vision à 360° et du feedback visuel ; c'est avant tout l'implication du corps de l'individu dans sa totalité, des battements du cœur en passant par les perceptions (visuelles, auditives ou olfactives), jusqu'aux bras et aux jambes tentant de maintenir la station debout tandis que l'on marche, court, recule ou tourne. La vision périphérique paranoïde, le sens de l'équilibre et la vitesse, le cœur qui s'emballé ou l'effet des longues respirations, tout contribue à cette expérience totale, anti-passive et impliquant tout le corps. Et c'est la raison pour laquelle, Mesdames et Messieurs, *BodySPIN* ne sera peut-être pas le cinéma du futur.



*BodySPIN* (Body Spherical Projection INterface) is a sphere of three metres in diameter at the interior of which visitors are free to move around. When they make the sphere rotate beneath their feet as if they were rotating the ball by means of a computer-mouse, the precise direction and speed of their movement is registered. This directs the projection of images onto the translucent surface of the ball, thereby creating a truly virtual space.

In penetrating to the interior of this rotational space, the visitors finds themselves completely immersed inside of a universe. Hereafter, it will be possible to study their behaviour in this closed environment, as well as to learn about the effects created by a loss of sensory bearings. Cinema for one viewer. Cinema that takes days to assemble. Cinema with outrageously complex filming tech. Cinema that is hard. *BodySPIN* does all the wrong things for future cinema. But possibly it does the one thing that the cinema needs – it subsumes the viewer into its world and makes the experience uniquely corporeal. *BodySPIN* is a three-meter diameter trackball one walks inside. As the trackball rotates beneath your feet, the motion is taken over to a virtual space and projections of this are cast upon the translucent walls of the ball. The effect is one of taking a stroll inside the virtual space. There is no forward, there are no goggles or other impediments, freedom of movement sets *BodySPIN* apart from other interfaces. The rolling motion is used to control navigation in a virtual space – the expression walkthrough obtains real meaning at last. Although *BodySPIN* is a projection interface, it does not only involve the participant in a mere spectacle, a surround view panoramic scenography that moves with the body in some perfectly rendered virtual-space way. The *BodySPIN* interface adds some extra stresses to the individual. Although the sphere is, in general, easy enough for a person of around sixty-five kilos to bring into motion, many people were not happy to stroll, but rather, caught in a spasm of playful energy, they had to run, to swing wide in the curves, to see where they could go. This behavior, running with quite some energy, led naturally to profuse sweatiness, especially in the low air circulation of the closed sphere. For many people, a certain fitness-studio aura was appreciable and one participant compared the aroma to her pet ferrets. *BodySPIN* in an encounter not only with the visual stimuli of all-round vision and visual feedback, rather it is an involvement of the individual's whole body, from the inner ticks of the heart through their perceptions (whether visual, aural or aromatic), to their arms and legs maintaining their standing posture while running, walking, backing off or circling around. The paranoid peripheral vision, the sense of balance and momentum, the racing heart or the effects of long slow breaths : all make up this whole-body, anti-passive, consummately all-encompassing experience. And that, Ladies and Gentlemen, is why *BodySPIN* might not be the Cinema of the Future.



*BIOGRAPHIES*











## ULF LANGHEINRICH *PERM (ICINEMA) – RFA - AUTRICHE / GERMANY - AUSTRIA*

1960, Wolfen, Sachsen Anhalt, Allemagne / Germany. Vit et travaille / lives and works in Wien, Autriche / Austria

Ulf Langheinrich se lance dans des études artistiques à l'Ecole Supérieure des Beaux-Arts de Dresde. Il est appelé, la même année, à faire son service militaire dans l'Armée Nationale de la RDA. En 1981, il débute des études de design industriel à Halle et demande, par ailleurs, à être destitué de sa qualité de citoyen de l'Allemagne de l'Est. Il prend des cours particuliers auprès du peintre Eberhard von der Erde et réalise des expérimentations sonores avec à partir d'orgues et d'harmoniums. Il perd, en 1984, son statut de citoyen de la RDA et s'installe à Göttingen. L'année suivante, il s'inscrit, dans la section peinture, à l'Ecole Supérieure de Kassel. Par ailleurs, il crée son propre studio d'enregistrement et se met à la photographie. De 1985 à 1990, il donne des cours à l'Ecole Supérieure de Göttingen dans les sections formation artistique, dessins de nus et photographie.

En 1988, il part pour Vienne où il dispose d'un atelier et d'un studio à la WUK. Entre 1988 et 1991, il s'adonne régulièrement à la peinture et au dessin et réalise une exposition en solo à la Kunsthalle Exnergasse, ainsi qu'un catalogue. Ces années témoignent d'une activité riche et diversifiée avec des travaux photographiques, un livre de photos sur la Sicile pour Control Data (Francfort), des musiques de films et de vidéos réalisées, entre autres, pour Mark Adrian, Moukïe Blackout, Hans Scheufl, ou des concerts expérimentaux pour la Kunstradio de Vienne. Il est, à cette époque l'un des membres fondateurs du groupe multimédia PYRAMEDIA, et intègre l'équipe dirigeante de la WUK qu'il quitte en 1991. Au cours de cette même année, il met fin à ses études à Kassel et fonde, avec Kurt Hentschläger, *GRANULAR*==SYNTHESIS.

Ulf Langheinrich began studying art at the Dresden Academy of Fine Arts in 1978, the same year that he was called upon to do his military service in the National People's Army of the GDR. In 1981, he embarked on a period of study in industrial design in Halle, having put in a request to be expelled as a citizen of East Germany. While in Halle, he mostly took courses with the painter Eberhard von der Erde and carried out audio-experiments using organs and harmoniums. His status as a citizen of the GDR was dissolved in 1984, at which time he moved to Göttingen. The following year, he registered as a student in the painting department at the Kassel School of Art. As well, he established his own recording studio and took up photography. From 1985 to 1990, he offered courses at the art school in Göttingen in the departments of basic art training, nude drawing and photography.

In 1988, he left for Vienna where an atelier and a studio at the WUK (Werkstätten und Kulturhaus) were put at his disposal. From 1988 to 1991, he devoted himself to regular painting and drawing, had a solo exhibition at the Kunsthalle Exnergasse and put out a catalogue of his work. These years testify to a rich and productive artistic diversity, one involving photography and a book of photos on Sicily for the Control Data Institute (Frankfurt), the design of musical soundscapes for the film- and video-projects of Mark Adrian, Moukïe Blackout, Hans Scheufl and others, as well as experimental concerts for Vienna's Kunstradio. During this time, he was also involved in the founding of the multimedia group PYRAMEDIA and had joined the management team of the WUK which he subsequently left in 1991. Throughout the course of that same year, he completed his studies in Kassel and founded *GRANULAR*==SYNTHESIS with Kurt Hentschläger.

## DIRK LÜSEBRINK *INVISIBLE SHAPES OF THINGS PAST – ALLEMAGNE / GERMANY*

Dirk Lüsebrink est né en 1964. Il a suivi des études d’informatique à la Technische Universität de Berlin et est membre fondateur de Art+Com. Son travail interactif (*Zerseher* et *The Invisible Shape of Things Past*) a été présenté à l'Ars Electronica de Linz en Autriche et au ZKM, le Centre d'art et de nouvelles technologies de Karlsruhe en Allemagne. Il a remporté le Prix Ars Electronica dans la catégorie « Art interactif » (1992, 1997).

Dirk Lüsebrink was born in 1964. He studied computer science at the Technische Universität in Berlin (Germany) and is a founding member of Art+Com. His interactive work *Zerseher* and *The Invisible Shape of Things Past* were shown at Ars Electronica, Linz (Austria) and ZKM, Center for Art and Media Karlsruhe (Germany). He won the Prix Ars Electronica in the „Interactive Art“ category (1992, 1997).

## MARIE MAQUAIRE *TENTATIVE D'ÉPUISEMENT D'UN LIEU - FRANCE*

1974, Aix-en-Provence, France. Vit et travaille à / works and lives in Paris, France

1999	Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique, Ecole Supérieure des Beaux-Arts de Marseille, Félicitations du jury
1996	Diplôme National d'Art Plastique, Ecole des Beaux-Arts de Rennes

Depuis 1998 : Plusieurs réalisations vidéos et documentaires, diverses assistances de réalisation et montages vidéo. Artiste en résidence au CICV Pierre Schaeffer, Hérimoncourt, France et au Hangar de Barcelone, Espagne (Bourse AFAA)

Since 1998: Several video and documentary projects, various assistantships in film production and video-editing. Artist in residence at the CICV Pierre Schaeffer, Hérimoncourt France and at the Hangar Visual Arts Centre in Barcelona, Spain (Grant AFAA).

<b>Prix / Award</b>	
2000	Prix Louise Baron, La Garde, France

**Expositions individuelles (sélection) / Solo exhibitions (selection)**

2002

Bandits-Mages, Galerie du Haïddouc, Bourges — Fort Napoléon, La Seyne sur Mer, France

<b>Expositions collectives (sélection) / Group exhibitions (selection)</b>	
<b>2004</b>	La Gaité Lyrique, Paris, France
<b>2003</b>	Le Parvis, Pau — Le Cube, Issy-les-Moulineaux, France
<b>2002</b>	Château de Linardié, Senouillac — Salon Bocal, Toulouse, France — Museo Joan Aballo, Espagne / Spain

<b>2001</b>	Galerie Expo 3000, Berlin, Allemagne / Germany — Neue Galerie, Landshut, Allemagne / Germany
<b>2000</b>	Douarnenez, France — Galerie des Beaux-Arts, Marseille, France — Can Felipa, Barcelone, Espagne / Spain
<b>1999</b>	Hangar, Barcelone, Espagne / Spain — Dions, France — Festival vidéo Estavar-Llivia , Estavar, France — Le Petit Festival Belvezet, France — 35e Mostra Internationale de Nouveau Cinéma, Pesaro, Italie / Italy — Galerie Interface + Passage de Lorette, Marseille, France — Pavillon Vendôme, Aix-en-Provence, France
<b>1998</b>	Galerie des Beaux-Arts, Marseille, France

## MINIM++ *TOOL'S LIFE – JAPON / JAPAN*

Depuis sa création en 2000, sous l’impulsion de Motoshi Chikamori et Kyoko Kuno, minim++ a créé et présenté un certain nombre d’œuvres collectives. Parce qu’il travaille avec les produits multimédia, minim++ transmet son message à travers des choses et événements simples de la vie quotidienne, en les changeant légèrement, puis un peu plus.

Since its launch in 2000 under the leadership of Motoshi Chikamori and Kyoko Kuno, minim++ has created and presented a number of collaborative works. As a media products group, minim++ communicates its message by way of simple, everyday things and events, which it alters slightly, and then alters a little more.

<b>Motoshi CHIKAMORI</b>	
1991-1995Diplôme des Arts, Université de Keio, Japon	
Graduate, Keio University, Japan	
1995-1998	Maîtrise des Arts, Design, Université de Tsukuba, Japon
Master of Arts, Design, Tsukuba University, Japan	
1998	École Supérieure de Design, Karlsruhe, Allemagne
Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe, Germany	

<b>Kyoko KUNO</b>
Maîtrise des Arts, Graduate School of Media and Governance.
Travaille au Research Center for the Art and Arts Administration, Keio University.
Master of Arts, Graduate School of Media and Governance.
Works at the Research Center for the Art and Arts Administration, Keio University

## DAVID MOISES *HANOSCOF – AUTRICHE / AUSTRIA*

1973	Innsbruck, Autriche / Austria. Vit et travaille / lives and works in Wien, Autriche / Austria
------	---

1998	École polytechnique / Polytechnical School, Salzburg, Autriche / Austria
1998-1999	Humboldt Université / University, Berlin, Allemagne / Germany
1995-2002	Université d’Art et Design / Art and Design University, Linz, Autriche / Austria

<b>Prix / Award</b>	
2001	Young Artists Price, Salzburger Kunstverein, Autriche / Austria

<b>Expositions (sélection) / Exhibitions (selection)</b>	
<b>2003</b>	Lang Gallery, Wien, Autriche / Austria — Charim Gallery, Wien, Autriche / Austria — Gallery 5020, Salzburg, Autriche / Austria —I Art in public space, LBS Zistersdorf, Basse-Autriche / Lower Austria
<b>2002</b>	goschert Gallery 14-1, Stuttgart, Allemagne / Germany — Ars Electronica, Linz, Autriche / Austria — Salzburger Kunstverein, Salzburg, Autriche / Austria
<b>2001</b>	Kunsthaus, Zug, Suisse / Switzerland — Schaukelhaus Art in public space, Basse-Autriche / Lower Austria — Stadtische Galerie, Wels, Autriche / Austria
<b>2000</b>	CTL 2000 Adelaide Festival, Adelaide, Australie / Australia — Sprengel Museum, Hannover, Allemagne / Germany — Kunstbüro 1060, Wien, Autriche / Austria
<b>1999</b>	OK Centrum für Gegenwartskunst, Linz, Autriche / Austria — Kluze, Slovénie / Slovenia
La Panaderia, Mexico City, Mexique / Mexico	
<b>1998</b>	Kunstbüro 1060, Vienna, Autriche / Austria — Gallery 5020, Salzburg, Autriche / Austria
<b>1996</b>	Ars Electronica, Linz, Autriche / Austria — Landesmuseum, Linz, Autriche / Austria
<b>1995</b>	Kunsthalle Exnergasse, Wien, Autriche / Austria

<b>Expositions avec / Exhibition with Time’s Up (1996-1999)</b>
Ars Electronica, Linz, Autriche / Austria — Spiel.art, München, Allemagne /Germany — Exit, Créteil — Via Maubeuge, France

<b>PAT O’NEILL <i>TRACING THE DECAY OF FICTION – U.S.A.</i></b>	
1939	Los Angeles CA, U.S.A.

Pat O'Neill a obtenu sa maîtrise d’art graphique et de photographie à l’UCLA. Il a réalisé son premier court métrage en 1963 en collaboration avec Robert Abel, infographiste très créatif.

Au cours des années 60 et 70, il a enseigné la photographie à l’UCLA, tout en continuant à expérimenter et à affiner les moyens limités dont on disposait à l’époque pour combiner les images (l’imprimante optique)

Le premier long métrage de O'Neill, *Water and Power*, un voyage à travers une Californie imaginaire, lui a valu le Grand Prix du Jury au festival Sundance en 1990 et fut acclamé comme un grand pas en avant pour le cinéma du futur. Plusieurs des 14 courts-métrages d'avant-garde en 16 mm qu'il produisit entre 1963 et 1982 sont considérés comme des classiques (notamment 7362, Runs Good, et Saugus Series). Ils figurent tous dans la

distribution internationale et dans les collections des principaux organismes d’enseignement et musées, de la Cinémathèque Française aux Archives cinématographiques autrichiennes.

O'Neill évolue dans deux mondes : lui-même et sa société d'effets visuels, Lookout Mountain Films, ont réalisé certains des effets les plus connus pour les films hollywoodiens depuis les années 70, du Retour du Jedi jusqu'à The Game. Il a également fait partie du milieu cinématographique expérimental, si riche dans les années 60 et 70, où il a introduit l'imagerie fluide, comme prise sur le vif, que nous voyons maintenant partout autour de nous.

Pat O'Neill received a Master of Arts degree in graphic design and photography from UCLA. He produced his first short film in 1963 in collaboration with computer-graphics innovator Robert Abel. During the 60’s and 70’s he taught photography at UCLA, while experimenting with and refining the limited means for combining images that were available at the time (the optical printer) O'Neill's first feature, *Water and Power*, a journey through a California of the imagination, was a Sundance Grand Jury Prize winner in 1990 and was hailed as a touchstone for filmmaking in the future. Several of the 14 avant-garde 16mm short films, he produced between 1963 and 1982 are considered classics (especially 7362, Runs Good, and Saugus Series). All are in international distribution and in the collections of major educational institutions and museums, from the Cinematheque Française to the Austrian Film Archives.

O'Neill moves in two worlds: he and his visual effects company, Lookout Mountain Films, have achieved some of the best-known effects for Hollywood films since the 1970’s, from Return of the Jedi through The Game. He has also been a member of the experimental film scene that was so vibrant in the 60’s and 70’s, where he pioneered the sort of free-flowing, manipulated live-action imagery that is now all around us.

<b>ISMO RAKKOLAINEN <i>FOGSCREEN – FINLANDE / FINLAND</i></b>
1962, Savonlinna, Finlande / Finland. Vit et travaille à / lives and works in Tampere

Dr.Tech. (signal processing), Tampere University of Technology, 2002.
Lic.Tech. (signal processing), Tampere University of Technology, 2000.
M.Sc. (computer science), University of Helsinki, 1990.

Senior researcher, Tampere University of Technology, 2003-
R&D director, partner and Director of Board, FogScreen Inc., 2003-
Founding member and coordinator of the national VR-SIG Finland

Dr.Tech. (signal processing), Tampere University of Technology, 2002.
Lic.Tech. (signal processing), Tampere University of Technology, 2000.
M.Sc. (computer science), University of Helsinki, 1990.
Senior researcher, Tampere University of Technology, 2003- R&D director, partner and Director of Board, FogScreen Inc., 2003-

Founding member and coordinator of the national VR-SIG Finland
<b>Prix / Awards</b>
First prize National Innovation Contest - Finnish New Technology Foundation.

<b>MIGUEL ROTSCILD <i>LES LARMES ASSASSINES . LA FAMILLE MUSTERMANN</i></b>
<b>ARGENTINE - ALLEMAGNE / ARGENTINIA - GERMANY</b>
1963, Buenos Aires, Argentine / Argentina. Vit à / lives in Berlin, Allemagne / Germany

1982-87	École Nationale d'Art / National Art School, Buenos Aires, Argentine / Argentina
1991-94	Hochschule der Künste HdK, Berlin, Allemagne / Germany
1994	Masters degree (Prof.: Rebecca Horn) HdK, Berlin, Allemagne / Germany

<b>Prix (sélection) / Awards (selection)</b>	
1999	Prize of the Video-Net-Festival '99
1996	Studio prize of the Karl Hofer Society

<b>Expositions individuelles (sélection) / Solo Exhibitions (selection)</b>	
<b>2000</b>	Museumsakademie, Gallery Helen Adkins, Berlin, Allemagne / Germany — Museum of Modern Arts, Buenos Aires, Argentine / Argentina — Gallery Hengevoss & Jensen, Hamburg, Allemagne / Germany
<b>1998</b>	Ideen shop/Wollantik, Berlin, Allemagne / Germany — Gallery Sandmann + Haak, Hannover, Allemagne / Germany — Gallery J. Alyskewicz, Paris (with Jorge Macci), France
<b>1997</b>	Westwerk, Hamburg (with Stephan Hüsch), Allemagne / Germany

<b>Expositions collectives (sélection) / Group Exhibitions (selection)</b>	
<b>2000</b>	Bovisa, Milan, Italie / Italy — Ludwig Forum Aachen, Allemagne / Germany — Kunstraum B-2, Leipzig, Allemagne / Germany — Galeria Mario Flecha, Girona, Espagne / Spain
<b>1999</b>	Gallery Lipanjepuntin, Trieste, Italie / Italy — Casa de América, Madrid, Espagne / Spain — Museum of Modern Art Buenos Aires, Argentine / Argentina
<b>1998</b>	Palazzo Corsioni, Florence, Italie / Italy — Trayecto Galeria, Vitoria, Espagne / Spain
<b>1997</b>	Kunstamt Kreuzberg/ Bethanien, Berlin, Allemagne / Germany
Kunsthalle, Dresden, Allemagne / Germany	

## **TOMOHIRO SATO** *FLOATING MEMORIES – JAPON / JAPAN*

1977 Fukui, Japon / Japan

1997-2001 National University of Wakayama, Japon / Japan
2001 IAMAS (Inst. of Advanced Media Art and Science) Japon / Japan

**Prix / Awards**
2000 The Highest Award, Net Art Department — BBCC Net Art & Image Festa2000

**Exhibitions / Expositions**
**2001** Shinseiki Media Art Festival - Shizuoka, Japan
**2000** Interactive Media Art - Wakayama, Japan

## **JOACHIM SAUTER** *INVISIBLE SHAPES OF THINGS PAST – ALLEMAGNE / GERMANY*

Joachim Sauter est né à Berlin, où il vit et travaille encore aujourd’hui.

Il a étudié à l’Académie des Beaux-Arts de Berlin ainsi qu’à la Deutsche Film – und Fernsehakademie de Postdam en Allemagne. En 1998, il a fondé Art+Com avec un groupe de designers, d’artistes, de scientifiques et de techniciens. Depuis 1991, Sauter est professeur de design avec médias numériques à la Hochschule der Künste de Berlin et il est professeur adjoint à l’UCLA depuis 2001. Son travail a été exposé à l’Ars Electronica de Linz en Autriche, au Centre Georges Pompidou à Paris, au NTT InterCommunication Center (ICC) de Tokyo au Japon, à Expo 2000 à Hanovre en Allemagne. Son travail en tant que designer et chercheur interactif auprès de Art+Com lui a valu un certain nombre de prix, dont le Ars Electronica Interactive Award (1992, 1997) et le German Multimedia Award (2001).

Joachim Sauter was born in Berlin where he still lives and works. He was a master student at the Berlin Academy of Arts and at the Deutsche Film – und Fernsehakademie, Potsdam (Germany). In 1998, he co-founded Art+Com with a group of designers, artists, scientists and technicians. Since 1991, Sauter has been professor for digital media design at the Hochschule der Künste, Berlin (Germany), and has been an adjunct professor at UCLA since 2001. His work was shown at Ars Electronica, Linz (Austria); Centre Georges Pompidou, Paris (France); NTT InterCommunication Center (ICC), Tokyo (Japan); Expo 200, Hannover (Germany). His work as an interaction designer and researcher at Art+Com has earned prizes including the Ars Electronica Interactive Award (1992, 1997) and the German Multimedia Award (2001).

## **JEFFREY SHAW** *ICINEMA CONCEPT . T. VISIONARIUM . GOLDEN CALF – AUSTRALIE / AUSTRALIA*

1944, Melbourne, Australie / Australia. Vit et travaille à / lives and works in Sydney, Australie / Australia

Artiste multimédia, directeur administratif du Centre de recherche du cinéma Interactif, College of Fine Arts, University of New South Wales, Sydney (Australie)

Jeffrey Shaw est considéré par d’éminents universitaires comme l’un des plus grands chercheurs au monde dans le domaine du cinéma numérique interactif. De 1991 à 2003, il a été directeur-fondateur du ZKM de Karlsruhe en Allemagne et est professeur titulaire à la Hochschule für Gestaltung de Karlsruhe depuis 1995. Sous sa direction, l’Institut de recherche des supports visuels est devenu, tout comme le MIT Lab aux Etats-Unis, le GMD, Centre National de Recherche en Informatique, en Allemagne et le KTH, Institut Royal de Technologie en Suède l’un des instituts de recherche les plus importants au monde dans le domaine du cinéma numérique interactif. Dans sa double fonction, il a suscité et supervisé quelques-uns des projets de recherche les plus importants au monde sur les formes narratives interactives : les projets de l’union européenne, eRENA en 1998 et eSCAPE en 1999 et le pavillon Skoda/Volkswagen en 2000. De plus, il a commandé un certain nombre de travaux de recherche très novateurs tels que *The Tree of Knowledge*, 1998, de Bill Viola (le plus grand chercheur international dans le domaine de la vidéo) et *Sonomorphosis* de Bernd Lintermann. Jeffrey Shaw a fait œuvre de pionnier dans l’utilisation de l’interactivité et de la virtualité dans ses nombreuses œuvres d’art, qui ont été présentées dans le monde entier lors de festivals internationaux et dans les grands musées. Actuellement, il est chargé de recherche au ZKM de Karlsruhe et, depuis 2003, co-directeur et fondateur du Centre de recherche du cinéma interactif (iCinema) à la UNSW, Sydney (Australie), qui travaille essentiellement sur la recherche et le développement du cinéma numérique élargi.

Media artist, Executive Director of the Centre for Interactive Cinema Research, College of Fine Arts, University of New South Wales, Sydney (Australia)

Professor Jeffrey Shaw is regarded by eminent scholars as one of the key international researchers in the field of interactive digital cinema. From 1991 to 2003, he was founding director of the ZKM I Institute for Visual Media, Karlsruhe, Germany, and has been foundation Professor at the Hochschule für Gestaltung (University of Media Art and Design) in Karlsruhe since 1995. Under his direction the Research Institute for Visual Media has become, alongside the MIT Lab, USA, the GMD, National Research Centre for Information Technology, Germany and KTH, Royal Institute of Technology, Sweden, one of the world’s premier research institutes in the field of interactive digital cinema. In both roles he has initiated and supervised some of the most important international research projects into interactive narrative forms including: the European Union’s eRENA, 1998, and eSCAPE, 1999, projects and the Skoda/Volkswagen Pavilion, 2000. In addition he has commissioned a number of ground breaking research projects in the field such as *The Tree of Knowledge*, 1998, by Bill Viola (the world’s leading video art researcher) and *Sonomorphosis* by Bernd Lintermann. Jeffrey Shaw pioneered the use of interactivity and virtuality in his numerous art works, which have been exhibited worldwide at international festivals and major museums. At present, he is Senior Research Fellow at the ZKM (Center for Art and Media, Karlsruhe), and, since 2003, founding

Co-Director of the Center for Interactive Cinema Research (iCinema) at the UNSW, Sydney (Australia), which focuses on the research and development of a digitally expanded cinema.

**Œuvres sélectionnées / Selected Works**
*Web of Life*, 2002 - 2003 – concept+ Michael Gleich; *Place-Urbanity*, 2002; *Place Ruhr*, 2000; *ReCONFIGURING the CAVE*, 2001; *The Net.Art Browser*, 1999; *reCONFIGURING the CAVE*, 1998 + Agnes Hegedüs & Bernd Lintermann; *EVE* (extended virtual environment), 1993; *The Golden Calf*, 1994; *The Legible City*, 1988-91 + Dirk Groeneveld.

**Expositions sélectionnées / Selected exhibitions**
2003 ICC Tokyo, Japon / Japan
2003 Kiasma Museum of Contemporary Art, Helsinki, Finlande / Finland
2002 ZKM, Karlsruhe, Allemagne / Germany
1999 ZKM, Karlsruhe, Allemagne / Germany — Steirischer Herbst, Graz, Autriche / Austria — MECAD, Barcelona, Espagne / Spain — ICC, Tokyo, Fapon / Japan
1997 Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, Bonn, Allemagne / Germany — Wilhelm Lehmbruck Museum, Düsseldorf, Allemagne / Germany
1996 Solomon R. Guggenheim Museum SoHo, New York, USA — Soros Center for Contemporary Arts, Budapest, Hongrie / Hungary
1995 IAMAS, Ogaki-City, Gifu, Japon / Japan

## **PIERRICK SORIN** *LA TÉLÉVISION HOLOGRAPHIQUE – FRANCE*

1960, Nantes, France. Vit et travaille à / lives and works in Nantes, France

1988 Diplôme National Supérieur d’Expression Plastique, École des Beaux-Arts, Nantes France

Pierrick Sorin réalise des court-métrages, des vidéos et des installations vidéo, des reportages vidéo, des documentaires, des vidéo-clips et des tournages de spectacles. Il est aussi acteur.

Pierrick Sorin has directed short films, videos, video installations, documentaries, video-clips and performances recordings. He is also actor.

**Expositions personnelles / Solo exhibitions**
**2003** Sala Recalde, Bilbao, Espagne / Spain — Galerie Lafayette Haussmann, Paris, France
**2002** Fondation Caixa Barcelone, Espagne / Spain — Galerie Lafayette Haussmann, Paris, France
**2001** Fondation Cartier pour l’Art Contemporain, Paris, France
**2000** Galerie Rabouan-Moussion, Paris, France — Trencavel, Cité de Carcassonne, France — Museo de Arte Moderno, Buenos Aires, Argentine / Argentina

**1999** Théâtre de Cherbourg, Cherbourg, France — Museo Reina Sofia, Madrid, Espagne / Spain — Frac Basse Normandie, Caen, France
**1998** École des Beaux-Arts, Nantes, France — Pavillon français, XXIVe Biennale de São-Paulo, Brésil / Brazil
**1997** Musée Picasso, Antibes — Centre d’Art Contemporain, Thiers — Le Confort Moderne, Poitiers, France
**1996** Galerie Rabouan-Moussion, Art Basel, Bâle — Kunsthaus, Zürich, Suisse / Switzerland — Shiseido Gallery, Tokyo, Japon / Japan
**1995** CACP Musée d’Art Contemporain, Bordeaux, France
Sonje Museum of Contemporary Art, Kyongju, Corée du Sud / S. Korea — Espace Croisé, Lille, France
**1994** Fondation Cartier pour l’Art Contemporain, Paris, France — Musée des Beaux-Arts, Nantes, France

**Expositions collectives / Group exhibitions**
**2003** Musée d’Art Contemporain de Lille Métropole, Villeneuve d’Ascq, France — Théâtre du Maillon, Strasbourg, France

**2002** Vidéoformes, Clermont-Ferrand — Hué 2002, Hué, Vietnam — Printemps de Septembre, Toulouse, France
**2001** Kunstraum Kreuzlingen, Zürich, Suisse / Switzerland
**2000** MNAM, Centre Georges Pompidou, Paris, France — The Barbican Center, Londres, Royaume Uni / United Kingdom — Exit, Créteil, France — Via, Maubeuge, France — Kunstsammlung, Düsseldorf, Allemagne / Germany
**1999** Tate Gallery, Londres, Royaume Uni / United Kingdom — X Art International Biennale, Cerveira, Portugal
The Liverpool Biennial of Contemporary Art, Royaume Uni / United Kingdom
**1998** Fondation Miro, Barcelone, Espagne / Spain — Metropolitan Museum of Photography, Tokyo, Japon / Japan — Guggenheim Museum, New York, USA — Exit, Créteil, France — Via, Maubeuge, France
**1997** ACC Galerie, Weimar, Allemagne / Germany — Fondation Cartier pour l’Art Contemporain, Paris, France — 4e Biennale d’Art Contemporain, Lyon, France — MNAM, Centre Georges Pompidou, Paris, France — Caisse des Dépôts et Consignations, Musée du Luxembourg, Paris, France — Exit, Créteil, France

**1996** Cités des Arts, Montréal, Canada — Fruit Market Gallery, Edinburgh, Ecosse / Scotland
**1995** Nagoya International Biennial, Japon / Japan — National Museum of Modern Art, Taipei, Japon / Japan — National Gallery of Modern Art, New Delhi, Inde / India — Biennale d’Art Contemporain, Santa Fe, USA — 4e Biennale Internationale, Istanbul, Turquie / Turkei — 3e Biennale d’Art Contemporain, Lyon, France
**1994** Royal College of Arts, Londres, Royaume Uni / United Kingdom — Centre Culturel Français, Moscou / National, Russie / Russia — Museum of Modern Art, Séoul, Chine / China — MNAM, Centre Georges Pompidou, Paris, France

**1993** XLVe Biennale de Venise, Italie / Italy — Museum van Hedendaagse Kunst, Antwerpen, Belgique / Belgium
**1992** ARC, Musée d’Art Moderne de la Ville de Paris, Paris

## **YASUHIRO SUZUKI** *JUNGLE-GLOBE – JAPON / JAPAN*

1979, Hamamatsu city. Vit et travaille à / lives and works in Tokyo, Japon / Japan

Yasuhiro Suzuki est designer diplômé de l’université Zokei de Tokyo, Japon en 2001, Il a reçu plusieurs prix. Ses installations ont été exposées dans le monde entier notamment à Ars Electronica 2002

Yashuhiro Suzuki graduated as a designer at the Zokei University of Tokyo in 2001. He has won several awards. His installations have been exhibited all over the world, including Ars Electronica 2002.

**Prix / Awards**
2002 Kenya Hara prize Shachihata
2001 First prize Shachihata — Grand-Prix and the Interactive art prize in the Digital Stadium Award 2001 (TV program NHK BS1)

## **SHIRO TAKATANI** *FROST FRAMES – JAPON / JAPAN*

1963, Kyoto, Japon / Japan. Vit et travaille à / lives and works in Kyoto, Japon / Japan

Diplôme de Design environnemental - Université d’Arts de Kyoto.
Founder member of dumb type in 1984, he has been involved especially in the visual and technical aspects and is now its artistic director. Membre fondateur de dumb type en 1984, il s’y investit plus particulièrement dans les aspects visuels et techniques puis en devient le directeur artistique.
Dans ses activités personnelles, Shiro Takatani participe à un projet pour la ville de Groningen, Pays-Bas en collaboration avec Akira Asada en 1990. Il crée des images pour *Dangerreuses Visions* avec Art Zoyd et l’orchestre national de Lille en 1998. Il dirige les images de l’opéra*LIFE* de Ryuichi Sakamoto en 1999
Il crée les installations vidéo *frost frames* en 1998 et *optical flat* en 2000,puis l’installation vidéo *IRIS* avecla sculpteuse de brume Fujiko Nakaya, commande de la Biennale Internationale de Valencia en 2001.

Graduated from Environmental design - Art Dept. of Kyoto University of Arts.
Founder member of dumb type in 1984, he has been involved especially in the visual and technical aspects and is now its artistic director.

In his solo activities, Shiro Takatani participated in a municipal project of Groningen, Holland in collaboration with Akira Asada in 1990. He created images for *Dangerous Visions* with Art Zoyd and the National Orchestra of Lille in March 1998. He did visual direction for the Ryuichi Sakamoto’s opera *LIFE* September 1999. He released solo video installation *frost frames* 1998 and *optical flat* 2000. He created the video installation piece *IRIS* with Fujiko Nakaya, a fog sculptor, commissioned by the Valencia International Biennial 2001.

**Apparitions publiques / Public Appearances -> dumb type**

## **TIME’S UP** *BODYSPIN – AUTRICHE / AUSTRIA*

Time’s Up - Laboratoire de construction de situations expérimentales.
Fondé en 1996, Time’s Up est basé dans le port de Linz, Autriche / Austria.

Time’s Up pense que la vulgarisation scientifique ne sera jamais en mesure d’expliquer de manière satisfaisante à l’individu sa dépendance à l’égard de la biomécanique, du contrôle, de la perception et des réactions en chaîne qui en résultent. En collaboration avec des spécialistes internationaux (artistes, chercheurs, biomécaniciens, etc.), Time’s Up produit des situations qui analysent l’impact de ces trois facteurs sur l’individu. Ils ont choisi une forme de recherche situationniste, le terme réapproprié de pseudo/science servant de tocsin à l’égard de ceux qui espèrent une institutionnalisation nullarde ou une fantaisie sans fondement. Time’s Up a élargi ses activités pour couvrir un large éventail de disciplines pseudoscientifiques, développant ce faisant un ensemble de techniques qui tombent plus ou moins dans la rubrique du situationnisme pseudoscientifique. Ce principe de recherche est moins public que celui des recherches précédentes, mais il est révélé par le biais d’expérimentations publiques répétées et de démonstrations pseudoscientifiques auxquelles Time’s Up invite son audience, qu’elle préfère considérer comme des co-expérimentateurs, à participer.

Time’s Up - Laboratory for the construction of experimental situations.
Founded in 1996, Time’s Up has its principal locus in the Linz harbour of Austria.

Time’s Up believe that pop science will never satisfactorily explain the reactions of the individual to their dependence upon biomechanics, control, perception and their resulting chain reactions. Together with international specialists (artists, researchers, biomechanics, etc.) Time’s Up produces situations that investigate the impact of these three factors upon the individual. They choose a form of situationist research, the reappropriated term pseudo/science is carried as a tocsin to those who expect dullard institutionalisation or foundationless fantasy. Time’s Up has extended its activities to cover a broader range of pseudo/scientific disciplines, developing in the process a body of techniques that roughly fall under the rubric of pseudoscientific situationism. This principle of research is less public than previous researches, but finds public exposure in the repeated public experiments and pseudoscientific demonstrations that Time’s Up welcomes ist audience, whom they prefer to regard as co-experimenters, to participate in.

**Prix / Awards**
2001 *BodySPiW* Transmediale Interactive Berlin, Allemagne / Germany
2000 *BodySPiW* Innovation Award – Computer Graphics World magazine, USA

**Présentations publiques / Public appearances**
**2003** KIBLA, Maribor, Slovénie / Slovenia
**2002** Hochschule für Gestaltung, Karlsruhe, Allemagne / Germany — Microwave Festival, Hong Kong, Chine / China — Steirischer Herbst, Graz, Autriche / Austria — Playground Festival in Stralsund, Allemagne / Germany — OK Centrum für Gegenwartskunst, Linz, Autriche / Austria — EXIT, Créteil — VIA Festival, Maubeuge, France
**2001** Biennale d’Art Contemporain Lyon, France — Duisburger Akzente, Duisburg, Allemagne / Germany

2000 net.congestion Festival, Amsterdam, Pays-Bas / The Netherlands (-> Perth, Los Angeles, Linz) — Ars Electronica Festival, Linz, Autriche / Austria — PAS, Frameries, Belgique / Belgium — EXIT, Créteil, France — Telstra Adelaide Festival, Adelaide, Australie / Australia — Nantes, France

1999 Hanoi, Vietnam — The Performance Space, Sydney, Australie / Australia

1998 V2\_, Rotterdam, Pays Bas / The Netherlands — Robotronika Festival, Wien, Autriche / Austria

1997 Spiel.Art Festival, München, Allemagne / Germany — Ars Electronica Festival, Linz, Autriche / Austria — VIA, Maubeuge, France — EXIT, Créteil, France

**PETER WEIBEL** *T\_VISIONARIUM (ICINEMA)*

AUTRICHE-ALLEMAGNE / AUSTRIA-GERMANY

1944, Odessa, Ukraine / Ukraina. Vit et travaille à / lives and works in Karlsruhe, Allemagne / Germany

Artiste, théoricien, conservateur et directeur du ZKM (Centre d'art et de nouvelles technologies) de Karlsruhe. Peter Weibel a étudié la médecine, la littérature, le cinéma, la philosophie et les mathématiques (logique modale) à Vienne et à Paris. Parallèlement à son activité d'artiste et de conservateur, ses essais théoriques sur l'art et les nouvelles technologies lui ont acquis une renommée internationale. Depuis 1976, il a donné de nombreuses conférences dans les universités et académies européennes et américaines. Après avoir dirigé le laboratoire des arts numériques du département des nouvelles technologies de l'Université New York de Buffalo de 1984 à 1989, il a fondé l'Institut des Nouveaux médias à la Städelschule de Frankfurt am Main en 1989. Entre 1986 et 1995, il a officié au festival Ars Electronica de Linz comme conseiller artistique puis comme directeur artistique. De 1993 à 1999, il a été le commissaire d'exposition de la Neue Galerie de Graz et a dirigé le pavillon autrichien à la Biennale de Venise. Peter Weibel est président du ZKM | Centre des Arts et des Médias de Karlsruhe depuis 1999.

Media theorist, curator, artist, CEO of the ZKM, Karlsruhe.

Peter Weibel studied medicine, literature, film, philosophy, and mathematics (modal logics) in Vienna and Paris. Besides his activities as artist and curator his publications about art and media theory earned him international renown. Since 1976 he has lectured widely at universities and academies in Europe and the US. After heading the digital arts laboratory at the Media Department of New York University in Buffalo from 1984 to 1989, he founded the Institute of New Media at the Städelschule in Frankfurt-on-Main in 1989. Between 1986 and 1995, he was in charge of the Ars Electronica in Linz as artistic consultant and later artistic director. From 1993 to 1999, he was curator at the Neue Galerie Graz and commissioned the Austrian pavilions at the Venice Biennale. Peter Weibel has been Chairman and CEO of the ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe, since 1999.



## CINÉMAS DU FUTUR / CINEMAS OF THE FUTURE

Production Lille 2004,  
Capitale Européenne de la Culture

Avec la participation de / With grants from

Lille Métropole Communauté Urbaine  
la Ville de Lille  
le Conseil Général du Nord  
le Forum culturel autrichien

Avec le soutien de / With the help of

Eurostar & EU-Japan Fest Japan Committee

Le Centre Commercial Euralille  
est partenaire du / is partner of *Le 2004 à Euralille*

Lille 2004 Capitale Européenne de la Culture bénéficie de la participation de  
Lille 2004 Cultural Capital of Europe is granted by  
La Ville de Lille, Lille Métropole Communauté Urbaine, la Région Nord-Pas de Calais, le Conseil Général du Nord, le Conseil Général du Pas-de-Calais, l'État Français et l'Union Européenne et du soutien de / and is helped by  
SNCF, EDF, Carrefour, SFR, Accor

## CRÉDITS PHOTOGRAPHIQUES / CREDITS

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 48, 105, 106, 107, 108 ©  
*GRANULAR* *SYNTHESIS* — 8, 9 © Thomas loos & Sébastien Boissy (GL Events) — 10, 19, 21, 41, 42, 43, 47a, 58, 59, 64, 69b, 88, 89, 96, 97 © Yves Morfouace — 12, 13 © Romy Achituv — 14 © Pierre Allio — 16, 17 © Joachim Sauter & Dirk Lüsebrink — 18, 20, 22 © Gregory Barsamian — 24, 26 © Luc Courchesne — 28, 29, 30, 31, 32, 33 © Du Zhenjun — 34 © NTT ICC — 35 © Emmanuel Valette — 36, 37 © Ghassem Ebrahimian — 38, 39 © FogScreen Inc. — 40 © Holger Förterer — 44, 45 © Masaki Fujihata — 46, 47 © Canon ArtLab — 50 © Franz Wamhof — 51 © Jeffrey Shaw — 52 © Jean Michel Bruyère — 53 © Franz Wamhof — 54 © Ulf Langheinrich — 56, 57 © Jeffrey Shaw — 60 © Marie Maquaire — 62, 63 © minim++ — 65 © David Moises — 66 © The Annenberg Center, USC & Franz Wamhof — 67 © The Annenberg Center, USC — 68, 69, 70, 71 © Christian Partos — 72, 73, 74, 75 © Miguel Rotschild — 76, 77 © Tomohiro Sato — 78, 79 © Jeffrey Shaw — 80, 81 © Pierrick Sorin — 82, 83 © Yasuhiro Suzuki — 84 © Kazuo Fukunaga — 85 © Emmanuel Valette — 86 © Otto Saxinger — 87 © Dirk Grobelny

## LILLE 2004 CAPITALE EUROPÉENNE DE LA CULTURE

Présidente / President **Martine Aubry**

Directeur / Director **Didier Fusillier**

Commissaire / Curator **Richard Castelli**

Coordination / Co-ordination

**Sophie Houibrèque, Anne-Gaëlle Picart**

Assistées de / Assisted by

**Emilie Amiach, Hélène Emery**

Direction technique / Technical direction

**Antoine Marchon**

Assisté de / Assisted by **Philippe Colpin, Arnaud Fabre**

Coordination catalogue / Catalog co-ordination

**Mélanie Estèves**

Conception graphique / Graphic Design

**Richard Castelli, Tom Verswijvel (addwittz.com)**

Conseillère graphisme / Graphic Design Adviser

**Crystèle Petit**

Perspectives 3D (p. 8 et 9) / 3D perspectives (p. 8, 9)

**Thomas loos, Sébastien Boissy (GL Events)**

Lille 2004 Capitale Européenne de la Culture

105 Centre Euralille, F-59777 Euralille

T : + 33 (0)3 28 52 20 04

F : + 33 (0)3 28 52 20 00

<http://www.lille2004.com>

BAI / LILLE 2004

Pb F/E • 9076704619

## SOMMAIRE / TABLE OF CONTENTS

Editorial — Martine Aubry	4
Préface / Forewords — Richard Castelli	5
Deux pionniers / Two Pioneers - Abel Gance	10
Deux pionniers / Two Pioneers - Richard Fleischer	11
Romy Achituv	12-13
Pierre Allio	14-15
Art+Com (Joachim Sauter, Dirk Lüsebrink)	16-17
Gregory Barsamian	18-23
Luc Courchesne	24-27
Du Zhenjun	28-33
dumb type	34-35
Ghassem Ebrahimian	36-37
FogScreen inc.	38-39
Holger Förterer	40-43
Masaki Fujihata	44-45
Teiji Furuhashi	46-47
<i>GRANULAR</i> <i>SYNTHESIS</i>	48-49
iCINEMA — le système / the system	50-51
iCINEMA — Jean Michel Bruyère	52-53
iCINEMA — Ulf Langheinrich	54-55
iCINEMA — Brown, Del Favero, Shaw, Weibel	56-57
Toshio Iwai	58-59
Marie Maquaire	60-61
minim++ (Motoshi Chikamori, Kyoko Kuno)	62-63
David Moises	64-65
O' Neill, Comella, Kang, The Labyrinth Project	66-67
Christian Partos	68-71
Miguel Rotschild	72-75
Tomohiro Sato	76-77
Jeffrey Shaw	78-79
Pierrick Sorin	80-81
Yasuhiro Suzuki	82-83
Shiro Takatani	84-85
TIME'S UP	86-87
Biographies	88-103
Les partenaires / The Partners	
Crédits photos / Credits	
L'équipe / The Team	
Sommaire / Table of Contents	104

