

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.

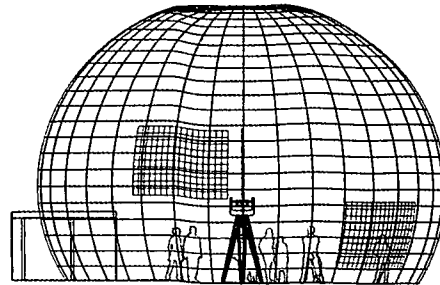
Jean Michel Bruyère

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)

iCINEMA - LES FILMS / THE FILMS

FRANCE

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.

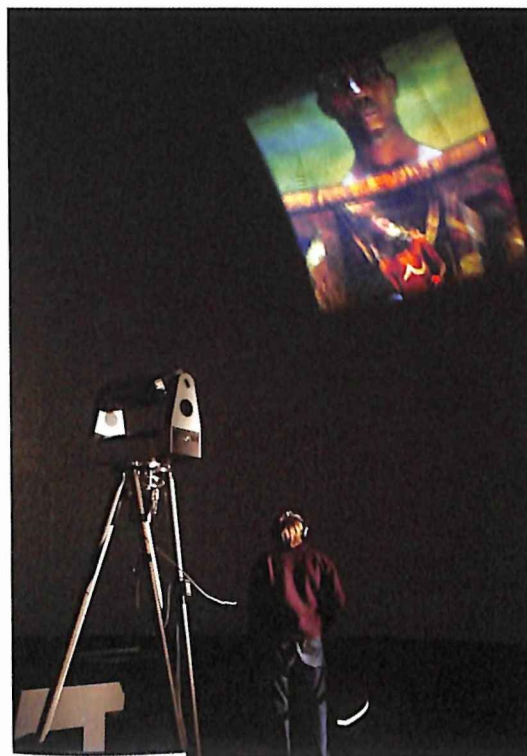
"Si tu peux le raconter, j'y consens", c'est ce que, selon Ovide, Diane dit à Actéon, le jeune chasseur qui l'a surprise et contemplée nue à son bain, avant de le transformer en un cerf et de le livrer, sous cette forme, au carnage de ses cinquante chiens. Avec pour tout langage le rôle animal, inapte, 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.



Coproduction : LFK lafabriks, ZKM Karlsruhe, CICV Pierre Schaeffer, Epidemic

<http://epidemic.cicv.fr/geo/art/jmb/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.hight-line.com/potere/special1.html>

Co-production: LFK lafabriks, ZKM Karlsruhe, CICV Pierre Schaeffer, Epidemic



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

T_VISIONARIUM (2003)

iCINEMA - LES FILMS / THE FILMS

A - AUS - D

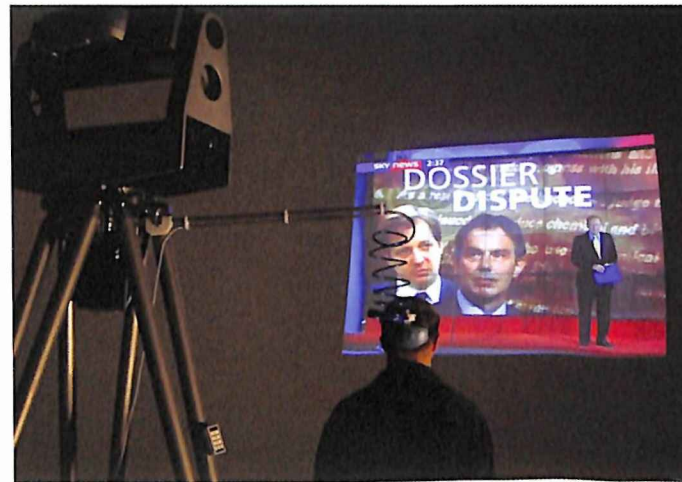
T_Visionarium est un environnement immersif qui permet aux spectateurs d'explorer spatialement les enregistrements de 48 canaux européens et de reconstruire de manière interactive cette base de données télévisuelles, créant des significations émergentes.

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. 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.



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. 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.



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.

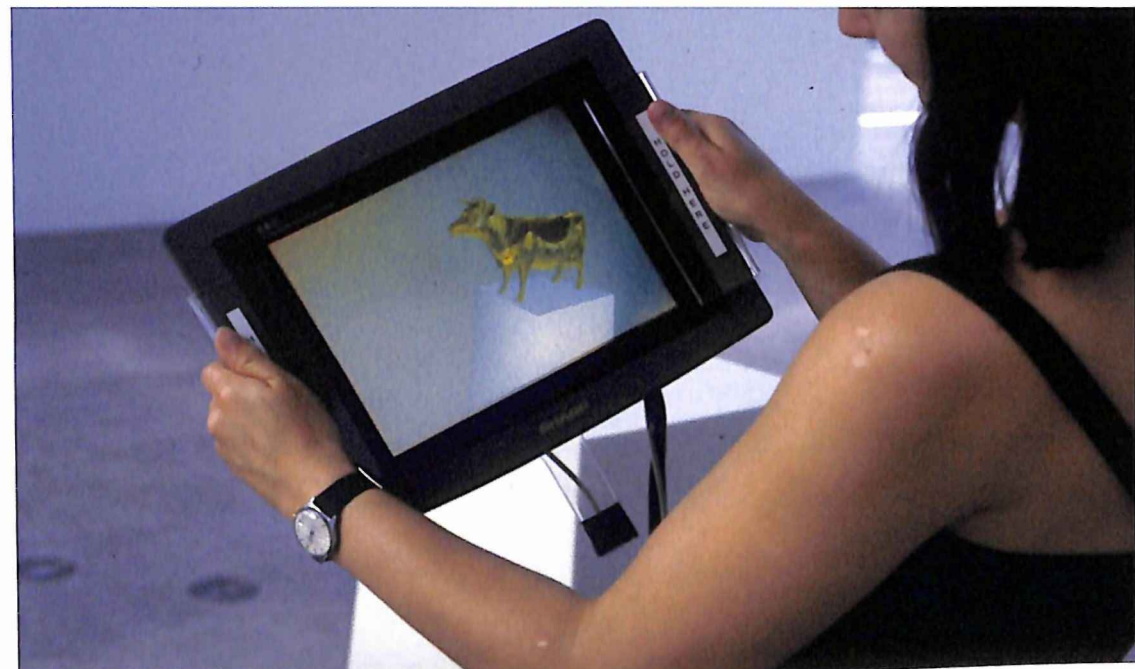
Le moniteur est un grand écran plat LCD auquel est rattaché un système de contrôle spatial qui permet au système informatique graphique développé par Gideon May de présenter la vue du Veau d'Or correspondant à la manière dont le visiteur tient l'écran par rapport au piédestal. Ce Veau d'or a une peau miroitante et le visiteur constate qu'elle reflète la pièce dans laquelle se trouve l'installation. Son immatériabilité est accentuée par le fait que seule son enveloppe extérieure a été modélée 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*.

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.

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 idolotrous 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*.



CINÉMAS DU FUTUR

Lille2004



CAPITALE EUROPÉENNE
DE LA CULTURE