

Mairie de Saint-Denis

Ministère Culture Francophonie

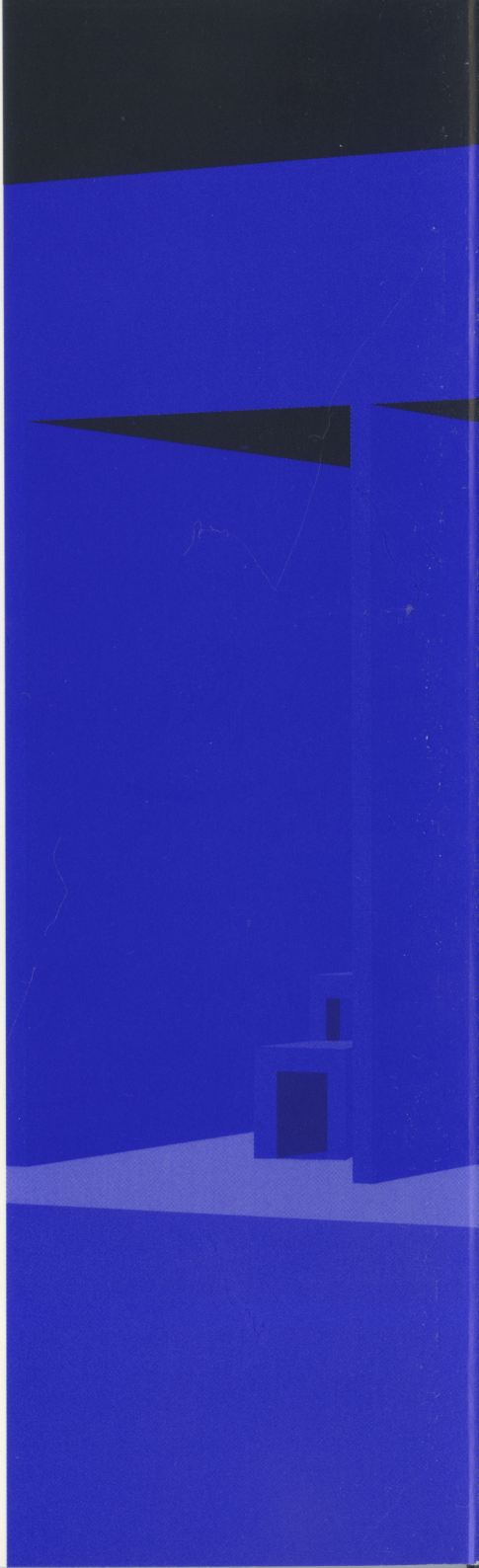
Délégation aux arts plastiques

Seine Saint-Denis Conseil Général

CONSEIL REGIONAL ILE-DE-FRANCE

EDF Electricité de France

SIEMENS



Artifices à Saint-Denis

Artifices, troisième du nom, laisse la parole aux créateurs, dans une mise au jour des relations entre arts et nouveaux médias technologiques. Fidèle à sa vocation, affirmée dès 1990, cette exposition biennale se situe en effet au cœur des enjeux esthétiques de la révolution technologique aujourd'hui à l'œuvre.
À longueur de colonnes ou d'antennes, il est question des « autoroutes de l'information », des hypermédias ou des réalités virtuelles. Est-ce le Diable ou le Bon Dieu ?
Seule certitude de cette fin de siècle : il n'y a pas qu'une logique au monde. Aussi nous paraît-il essentiel de faire se croiser, s'interroger l'art et la technique. D'autant que celle-ci affecte le processus de création lui-même. Une telle rupture de forme symbolique amorcera-t-elle une mutation d'ampleur comparable à celle de la Renaissance italienne ?
La vivacité d'une recherche encore récente implique ce questionnement : assistons-nous aux premiers pas d'un art à construire, sur la durée, comme la photographie ou le cinéma ?
Le débat est donc ouvert et Artifices y apporte sa pierre. Des artistes sont conviés par Jean-Louis Boissier et Anne-Marie Duguet à cette manifestation axée sur le thème de la mémoire.
Présentées au sein de chambres obscures, les installations sollicitent la relation personnelle du spectateur à l'œuvre. Le visiteur est en effet mis en éveil par ces dispositifs, propices au jeu, à la recherche de quelques parcours ou au partage d'un secret.

Artifices à Saint-Denis

Artifices, troisième du nom, laisse la parole aux créateurs, dans une mise au jour des relations entre arts et nouveaux médias technologiques. Fidèle à sa vocation, affirmée dès 1990, cette exposition biennale se situe en effet au cœur des enjeux esthétiques de la révolution technologique aujourd'hui à l'œuvre.
À longueur de colonnes ou d'antennes, il est question des « autoroutes de l'information », des hypermédias ou des réalités virtuelles. Est-ce le Diable ou le Bon Dieu ?
Seule certitude de cette fin de siècle : il n'y a pas qu'une logique au monde. Aussi nous paraît-il essentiel de faire se croiser, s'interroger l'art et la technique. D'autant que celle-ci affecte le processus de création lui-même. Une telle rupture de forme symbolique amorcera-t-elle une mutation d'ampleur comparable à celle de la Renaissance italienne ?
La vivacité d'une recherche encore récente implique ce questionnement : assistons-nous aux premiers pas d'un art à construire, sur la durée, comme la photographie ou le cinéma ?
Le débat est donc ouvert et Artifices y apporte sa pierre. Des artistes sont conviés par Jean-Louis Boissier et Anne-Marie Duguet à cette manifestation axée sur le thème de la mémoire.
Présentées au sein de chambres obscures, les installations sollicitent la relation personnelle du spectateur à l'œuvre. Le visiteur est en effet mis en éveil par ces dispositifs, propices au jeu, à la recherche de quelques parcours ou au partage d'un secret.

Approches sensibles, poétiques en émergence, questionnements sont au cœur de ces œuvres. Certaines, reconstruisant un espace mental ou un univers symbolique, font entendre des propos personnels ou singuliers. D'autres créent un contenu qui engage le visiteur « au-delà de la fascination spontanée pour les techniques ». Souhaiteraient-ils nous garder de l'hypnotisme ? Seraient-ils d'accord avec John Cage, pour qui « c'est cela la fonction de l'art actuel, nous préserver de toutes ces minimisations logiques que nous sommes tentés à chaque instant d'appliquer au flux des événements, nous rapprocher du processus qu'est le monde » ?
Mais, vous direz-vous, pourquoi persister à signer Artifices ? Produire cette biennale est l'un de nos rendez-vous avec la création. Et il ne s'agit pas de baisser la garde, sous prétexte de morosité ambiante. Par ailleurs, Artifices présente cette année un espace « Laboratoire », qui donne la priorité aux travaux de jeunes artistes, ainsi qu'une « bibliothèque » à usage documentaire.
Le propos de l'exposition rejoint ainsi, pour une part, les choix de l'action culturelle dionysienne, qui prend le risque de la création, donne sa chance à ce qui naît et va à la rencontre du public, développant ainsi des espaces pour l'art, la critique et l'appropriation.
Nos remerciements vont aux artistes, à nos partenaires ainsi qu'à tous ceux qui ont bâti ***Artifices 3***.

Anne Perrot
Directrice
des Affaires
culturelles

Didier Paillard
Maire-Adjoint
délégué aux
Affaires culturelles

Générique

Production de la Ville de Saint-Denis, direction des Affaires culturelles

Avec le soutien du ministère de la Culture et de la Francophonie, délégation aux Arts plastiques, et du conseil général de Seine-Saint-Denis
Avec la participation du conseil régional d'Île-de-France
Avec le concours de l'Université Paris 8

Avec le partenariat privilégié d'Électricité de France
Avec l'aide d'Apple France
Avec le concours de Siemens

Direction du projet : Anne Perrot
Direction artistique de la biennale Artifices : Jean-Louis Boissier

Commissaires : Jean-Louis Boissier, Anne-Marie Duguet
Édition et documentation : Liliane Terrier

Coordination de la production : Marjorie Micucci
Partenariat et coordination de la réalisation technique : Claire Herlic
Action culturelle : Nathalie Lecroc
Promotion et formation : Jean-Marie Dallet

Relations avec la presse : Yvette Sautour

Scénographie et architecture : Intégral Philippe Délis et associés, Béatrice Selleron
Conception graphique : Intégral Ruedi Baur et associés, Félix Müller
Construction : ateliers municipaux de Saint-Denis
Conseil technique : Christian Laroche
Régie technique : Patrick Joseph

Laboratoire : Jean-Marie Dallet, Liliane Terrier
Bibliothèque : Françoise Agez, Jean-Louis Boissier

Catalogue : Jean-Louis Boissier, Anne-Marie Duguet, Liliane Terrier

Artifices 3

Mise en mémoire / Accès à la mémoire

Installations Laboratoire Bibliothèque

Saint-Denis du 5 novembre au 4 décembre 1994

Salle de la Légion d´Honneur

6 place de la Légion d'Honneur, Saint-Denis

Maurice Benayoun

Chen Chih-cheng

Luc Courchesne

Frank Fietzek

Masaki Fujihata

Claude Gaçon

Rainer Ganahl

Agnes Hegedüs

Eric Lanz

George Legrady

Cécile Le Prado

Laurent Mignonneau & Christa Sommerer

Scénographies de la mémoire

La mémoire est le thème annoncé et tenu d'***Artifices 3***. À vrai dire, dès sa fondation en 1990, la biennale Artifices aura été placée sous le signe de la mémoire.

La salle partagée en diagonale de cette première édition, « invention, simulation », exposait des travaux qui relevaient exclusivement d'un passage dans la mémoire des ordinateurs. D'un côté, c'était le processus des modèles numériques enregistré dans des images vidéo. De l'autre, c'était la mémoire informatique à l'œuvre qui soumet le cours des images à l'intervention du spectateur. Dans l'édition de 1992, les cinq installations environnementales interrogeaient notre relation au monde par la confrontation entre une mémoire comportementale d'une machine programmée par un artiste et une mémoire instantanée partagée avec le public.

Artifices s'est donc délibérément centrée sur un critère technique : la présence dans le cours de la conception de l'œuvre, et jusque dans l'œuvre elle-même, de cette méthode d'ordonnancement automatique des informations que l'on nomme en français l'informatique. Les ordinateurs, et cela est encore plus net aujourd'hui que lors de la première exposition, sont devenus des auxiliaires indispensables dans la plupart des activités productives et intellectuelles. Simultanément, du côté de l'art, l'exhibition des performances technologiques ne saurait retenir l'attention en dehors de leur adéquation à un propos. On ne manipule jamais innocemment ce qui touche à la mémoire. On ne saurait laisser une mémoire automatique travailler sans en prévoir les accès et les usages. Il reste qu'un formidable potentiel productif et poétique réside précisément dans cette faculté d'autonomie qu'ont les machines à organiser — à collecter, à trier, à transformer, à assembler, à transmettre, à restituer — les matériaux du réel et du savoir. Les recherches artistiques, et sans doute aussi les manifestations qui les rassemblent — on dira, en adoptant les mots de Nelson Goodman, la tâche d'*implémentation* ou d'*activation* des œuvres —, sont des manières d'interventions dans l'indispensable débat qui accompagne l'émergence des mondes virtuels et leurs contrecoups sur la définition même de l'art. Hubert Damisch l'a écrit à propos de la photographie, que l'on prendra volontiers pour prémices des arts des nouveaux médias :

« La conception fétichiste de l'art est ennemie de la technique, comme elle l'est de la théorie, et ne s'accommode pas que de nouveaux objets l'y reconduisent.[1] »

La scénographie de l'exposition prend le relais du travail d'accès à la mémoire des artistes que « distribue » ***Artifices 3***. Elle doit ainsi formuler un avis sur le thème commun de la *mise en mémoire* et de l'*accès à la mémoire*. La salle est haute, longue et rectangulaire, comme la salle de réunion publique qu'elle est de naissance. C'est une nef laïque, vouée à la didactique collective; une grande salle de lecture. On a retenu ce modèle. On aligne une perspective de tables, pour s'asseoir, consulter librement, longuement et peut-être discuter et apprendre. Mais on confronte ces tables à une

suite de cellules individuelles, à un registre de casiers agrandis à l'échelle de chambres d'étude, qui elles aussi présentent souvent des tables et des chaises. Là, c'est comme si l'on entrait dans la chambre noire ou la cabine de projection. L'interactivité à la fois moderne et primitive des ordinateurs impose cette dialectique d'une lecture individuelle qui est simultanément, pour les autres, un spectacle.
Il y a donc, de ce côté de l'exposition, des installations qui mettent en scène un complexe d'images, de sons, de textes et d'événements, mais aussi le visiteur lui-même. Ce sont des manières de prototypes, de pièces uniques, les dispositifs d'expériences singulières. Leurs auteurs ont eu cette liberté, qui est en même temps une exigence, d'agencer, de transformer des machines et des techniques existantes, d'en concevoir d'autres. S'il est toujours possible de repérer leur référence thématique, on ne saurait la distinguer de la part de leur projet, de leur concept et de leur imaginaire, qui s'investit ainsi dans l'invention technologique, la fabrication de dispositifs bricolés — au sens de Lévi-Strauss, d'un travail dont la technique est improvisée, adaptée aux matériaux et aux circonstances. Une telle unité est peut-être la marque de l'appartenance de ces recherches au monde des œuvres d'art, puisqu'il semble nécessaire de parler encore d'œuvres, ne serait-ce que pour tenter, une fois de plus, de bousculer à la fois l'art en place et les usages dominants des technologies.
Revenant sur l'autre bord de l'exposition, où sont les CD-ROM ou les maquettes hypermédias, on s'oriente vers ce qui sera sans doute l'un des standards fondés sur les technologies du numérique. Un standard, c'est-à-dire un modèle d'instrument unifié, qui détermine à la fois la création et la réception. Il y a un siècle, c'est l'invention d'un semblable standard, le couple caméra-projecteur, qui permit l'essor de l'art cinématographique. La liberté des auteurs s'appuyait, et ne cessera de s'appuyer, sur une telle contrainte. C'est une garantie de l'universalité relative de l'œuvre. On assiste à l'inauguration d'une forme de diffusion, d'édition et de création. Ses artistes n'auront plus besoin de s'affirmer comme ingénieurs ou comme tenants d'une recherche technologique, mais ils auront à être les utilisateurs inspirés et critiques d'un médium dont l'écriture est encore à inventer. Sans exclure ceux de ces auteurs qui, d'emblée, se situent au cœur même de la nouvelle problématique techno-esthétique, les artistes d'un tel médium peuvent venir d'horizons les plus divers, avec toute leur culture artistique. Le débat sera alors de faire émerger la spécificité d'un genre, tout en sachant y renoncer, dès l'instant où, ayant assimilé ces langages nouveaux, le projet poétique se suffirait à lui-même. L'art de la mémoire relève de la mnémotechnique — de cette nécessaire stratégie, oubliée semble-t-il, de la mise en mémoire par

la traduction du monde en images —, et du travail « pour mémoire », de lutte contre l'oubli, du rappel, de la prise de conscience. Mais il ne saurait prendre pour alibi le culte d'un patrimoine ou d'une accumulation sans perspectives. La mémoire vive, qui, dans les ordinateurs, et désormais dans les rhizomes planétaires des connaissances ou de projets partagés, travaille constamment la matière d'une mémoire figée, mais d'abord dans l'actualité de ses utilisateurs, ne doit-elle pas être la métaphore des arts de la mémoire d'aujourd'hui ?

S'il est, comme nous le redit Jacques Roubaud [2], nécessaire d'élaborer une stratégie de l'effacement, car on ne mémorise bien que si l'on est capable d'oublier, ce doit être d'abord pour soi, pour sa mémoire interne et privée. Parallèlement, il ne faut pas renoncer aux mémoires externes intelligemment construites, aux dictionnaires, aux encyclopédies, aux anthologies, au moment où se perfectionnent les instruments qui en donnent l'accès.

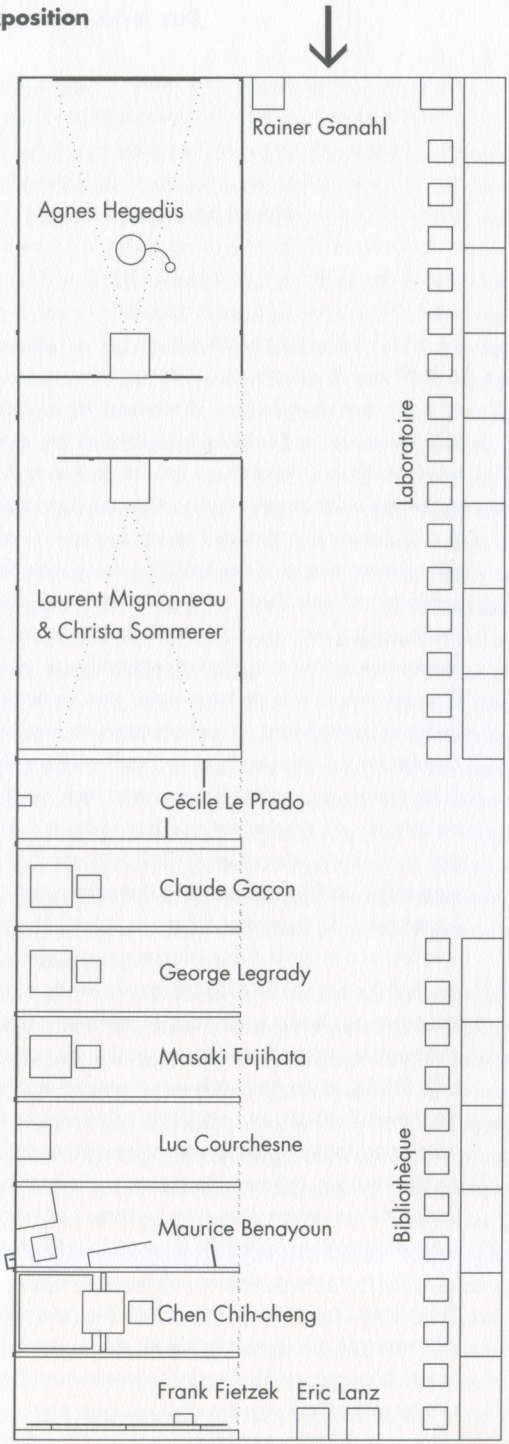
Depuis leur apparition dans les années cinquante, les mémoires informatiques de masse augmentent sans cesse de façon proprement inimaginable. Alors, avec cette hypermnésie externe, notre imaginaire serait libéré de la tâche d'accumulation, et son énergie serait disponible pour l'exercice d'une constante actualisation qui a son équivalent dans la faculté des machines à traiter l'information spécifiquement et en temps réel. Les vérités inscrites tomberaient paradoxalement en disgrâce, au bénéfice de réponses toujours renouvelées par des contextes particuliers [3]. Mais alors les « têtes vides [4] » seraient disponibles pour toutes les pauvres images préfabriquées ailleurs. On sait les dangers du « stock zéro » et du « flux tendu » : conformisme et carambolages sur les autoroutes.

Pourtant, des œuvres du temps réel, de l'épreuve immédiate et singulière, savent être des expériences poétiques qui nous transforment. Comme nous transforment les œuvres de mémoire riches et ordonnées — la « largesse [5] » des *données* — dès l'instant où l'accès en aura été lui-même travaillé. C'est peut-être à la scénographie de ces accès potentiels, dans cet artifice assumé, que l'on reconnaîtra ce qui fonde véritablement un art.

Jean-Louis Boissier

1. Hubert Damisch, préface à Rosalind Krauss, *Le Photographique*, Macula, 1990.
2. Jacques Roubaud, *L'Invention du fils de Leoprepes. Poésie et mémoire*, Circé, 1993.
3. Pierre Lévy, *Les Technologies de l'intelligence*, La Découverte, 1990.
4. Jacques Roubaud, *op. cit.*
5. Jean Starobinski, *Largesse*, exposition au musée du Louvre, Réunion des musées nationaux, 1994.

Plan de l'exposition



Parler de l'artiste comme d'un auteur n'est pas le ramener vers la littérature ni le projeter dans une métaphysique de la subjectivité, c'est insister simplement sur cette approche personnelle que la multiplication des ordinateurs individuels facilite aujourd'hui et — même lorsque certains utilisent des matériels onéreux et sophistiqués — c'est souligner la responsabilité d'une réalisation, la tenue d'un propos. Cette qualification renvoie aussi littéralement à la production de textes et de scénarios pour les hypermédias qui constituent une part conséquente d'***Artifices 3***. Les projets des jeunes auteurs de cette exposition sont, de diverses manières, étroitement liés au développement technologique dont certains expérimentent les aspects les plus avancés. Mais la technique y est davantage un terrain de recherche qu'un moyen donné, elle est l'objet d'une interrogation. Si l'enjeu principal de l'œuvre se forge à travers elle, c'est pour migrer ailleurs, s'ouvrir à des savoirs multiples et à des contextes culturels divers, pour s'inscrire dans l'histoire.
La mémoire n'est pas un thème surgi après coup, elle est ce qui fondamentalement travaille l'ensemble de ces œuvres.
Il est souvent difficile de les ressaisir sous un terme générique de façon satisfaisante, et les flottements terminologiques ne font qu'exprimer la vivacité d'une recherche encore récente.
Si les notions de multimédia, de temps réel, de synthèse tentent de préciser, ou simplement modulent celles d'environnement virtuel ou d'œuvre interactive, il s'agit toujours d'une installation, c'est-à-dire de l'élaboration d'un dispositif spécifique qui règle les relations du spectateur à l'œuvre. Un tel dispositif se définit à la fois par le choix d'une interface et par une scénographie qui établit en termes d'architecture, de lumière, d'espace, de technique ou de tout autre élément pertinent, les conditions chaque fois particulières de la réception/actualisation d'un travail. Qu'il s'agisse de la pièce de George Legrady ou de celle de Masaki Fujihata, leur simplicité même met en évidence cette installation familière, parfaitement banalisée, de la consultation de données sur un écran d'ordinateur, elle focalise surtout l'attention sur l'accès à un autre univers, à une installation interne en quelque sorte, qui propose l'exploration d'une autobiographie ou de la mémoire d'une expérience.
À l'opposé des présentations habituelles dans les grands salons informatiques, un espace privilégié est consacré à chaque œuvre pour que puisse s'y exercer pleinement l'expérience spécifique que celle-ci propose. Il s'agit de préserver l'intimité de notre conversation avec Marie dont Luc Courchesne fait le

portrait, ou de pouvoir nous livrer aux plaisirs du jeu mystique dans la cellule parjure de Maurice Benayoun, ou encore de capter les noms et prénoms chuchotés d'enfants disparus de l'ex-Yougoslavie, traités et analysés par Cécile Le Prado. Dans ces chambres obscures, tel un lecteur-auditeur solitaire, le visiteur peut s'adonner à une rencontre privée, partager quelque secret.

Si l'installation est devenue aujourd'hui un mode majeur de la création artistique, c'est en tant que lieu privilégié pour l'exercice d'un ensemble de confrontations et de transformations qui mettent en jeu la perception, la mémoire, des processus cognitifs divers. Elle est le lieu d'une expérience physique et mentale où tous les sens peuvent être mobilisés, où le corps du visiteur est engagé dans des parcours, incité à des comportements inhabituels, où son intervention est sollicitée. Ce qui a stimulé la production artistique de ces dernières années impliquant les technologies électroniques et informatiques, ce n'est plus la réalisation de surprenantes images, mais l'invention de multiples modalités d'accès à celles-ci, la recherche de manières radicalement nouvelles de les convoquer. La représentation n'est plus alors qu'un pôle dans de telles œuvres, élément d'un système où le spectateur prend part à la décision de sa manifestation, elle n'est plus déjà offerte, en attente d'un regardeur mais d'un opérateur. Avec lui l'événement fait retour, et relance l'œuvre du côté de la présentation. L'installation interactive a toujours plus ou moins le caractère d'un jeu, avec ses règles qui en définissent les conditions, en stimulent les motivations, qu'elles relèvent de la curiosité, de l'habileté, ou soient portées par le suspense ou la frustration. Il y a quelque chose à découvrir, du visible à produire, à explorer. *Dieu est-il plat ?* L'éclaircissement du mystère annoncé par Maurice Benayoun est truffé de contraintes, car les représentations de Dieu se méritent, elles ne se livrent pleinement qu'à une certaine vitesse.

Que l'interactivité se limite à la sélection de séquences ou propose l'activation d'un univers virtuel, l'interface de ce type d'œuvre ne peut être pensée ou choisie après coup, elle appartient à son concept même. L'interface désigne aussi bien l'organisation symbolique qui permet l'accès aux données mises en mémoire et le déplacement dans un hypermédia que toute une panoplie de systèmes qui engagent une ergonomie particulière (souris, trackball, casque de visualisation, lunettes stéréoscopiques, gant de données, capteurs magnétiques, infrarouges, etc.) et sont autant de sésames pour pénétrer dans les mondes virtuels. De l'interface dépend le type d'expérience sensorielle proposée au spectateur. Nous sommes au plus près de l'illusion d'immersion en chaussant les lunettes stéréoscopiques de *Dieu est-il plat ?*. Au contraire, *Phototropy* ou *Handsight* exigent de se tenir à distance de ces images calculées en temps réel. L'écran de *Tafel* oppose une résistance et son déplacement, à l'aide de deux grosses poignées, demande un effort musculaire. D'autres interfaces appellent plutôt le doigté et une attention fine :

appuyer, pointer, feuilleter un livre. D'autres encore sont invisibles, tels les capteurs insérés dans les murs de *Vocatifs*, où seul le déplacement du visiteur active les éléments sonores.
Mais l'expérience artistique est aussi de l'ordre du cognitif et du poétique, et ces interfaces sont le lieu d'un travail symbolique. La métaphore vient y fertiliser le terrain technologique. Celle du bureau se trouve dans tout micro-ordinateur, car sa simplicité et sa familiarité, selon les constructeurs, facilitent l'utilisation du système et augmentent son efficacité. Telle n'est pas la préoccupation de l'artiste, qui cultive la déroute et se livre volontiers à quelques opacités subtiles et aux associations insolites. Lorsque George Legrady reprend le plan du musée du Mouvement ouvrier de Budapest dans les années cinquante pour y substituer en huit chambres son propre musée, il signifie non sans violence à la fois une réappropriation et l'élimination de ce qui l'a conduit à l'exil.
Pour plusieurs artistes les systèmes commercialisés ne sont que des points de départ pour inventer des modalités de contact et de connexion originales, qui peuvent être des formes symboliques tel le globe oculaire doté d'un capteur Polhemus que l'on tient dans la main pour explorer la sphère transparente de *Handsight* d'Agnes Hegedüs. Ils rejouent les composants du produit industriel pour les inscrire dans un réseau de significations, imaginant ainsi pour chaque œuvre un dispositif esthétique et symbolique inédit. Laurent Mignonneau et Christa Sommerer proposent de détecter les organismes de *Phototropy* avec un capteur adapté en lampe-torche que le visiteur tient dans la main tel l'explorateur d'une grotte muni d'un projecteur de poursuite. C'est l'écran même qui devient l'interface de *Tafel* de Frank Fietzek. Autant d'objets « rectifiés », « assistés », où la possibilité du voir est chaque fois dépendante de la main : c'est elle qui choisit, qui sonde, qui fait surgir. Telle une caméra paluche, la lampe de *Phototropy* ou le globe de *Handsight* dissocient le regard de l'œil, le délèguent au bon vouloir et à la virtuosité des doigts et du geste.
L'interface est avant tout un traducteur, un transformateur qui relie des mondes n'appartenant pas aux mêmes niveaux de réalité, branche des procédures informatiques avec des corps ou des éléments naturels (eau, plantes, etc.). Non seulement on ne peut la limiter au seul capteur (l'interface de *Handsight* est à la fois l'œil et la sphère), mais elle s'inscrit dans un réseau de relations souvent complexes qu'elle contribue seulement à définir. Les images de synthèse de *Handsight* ne valent que par la

présence de la bouteille ancienne et en référence à l'univers symbolique miniature qu'elle contient. C'est le face-à-face de ces deux mémoires, leur relance mutuelle, leur décalage qui importent. L'écran mobile de *Tafel* n'a de sens que s'il est déplacé devant le tableau d'école, jouant ainsi le rôle d'une mémoire de secours, appareillant, telle une prothèse, cette surface d'inscription traditionnelle qui a perdu les traces du savoir dispensé. Une part de la richesse des œuvres présentées est de n'être pas « bloquées » dans la seule technologie, de s'élaborer à partir d'hybridations multiples de symboles, de techniques, de références culturelles et d'histoires.

La représentation, même relativisée, reste l'objet d'une investigation, car voir aussi est une question de mémoire. La plupart de ces installations manifestent la fragilité, l'immatérialité de l'image, en associant parfois l'usage de l'ordinateur à des procédés optiques artisanaux ou naturels. Le portrait de Marie vidéographié n'est pas directement perceptible sur l'écran du moniteur mais sur une vitre qui à la fois le reflète et laisse voir par transparence l'écran d'un micro-ordinateur, faisant ainsi fonction d'interface. La vitre n'est plus une protection pour le tableau, mais le support même du portrait dont elle redouble le caractère fantomatique. Apparition en provenance de nulle part. La surface de projection peut aussi être incertaine ou éphémère. Les images vidéo de *Dictionnaire* se réfléchissent sur une surface d'eau qui tremble à peine, pour être dans l'instant même happées par un nuage qui ajoute sa propre forme à celles projetées et les emporte en se dissipant. Ce qui appartient à la représentation, dans la tradition picturale chinoise, est rejeté hors d'elle pour devenir à la fois son support et l'instrument de sa destruction. Le brouillage, celui même d'un souvenir, est entretenu par le feuilleté d'images de la vidéo que redouble cette superposition des couches de projection. Images fugitives, fragiles, celles-ci n'ont surtout aucune autonomie.

L'apparition et la croissance des organismes de *Phototropy* dépendent de la lumière qui balaie la surface où ils se projettent et pour laquelle ils luttent afin de laisser leur trace. Et la loi du phototropisme devient la condition de l'image même. Le mot ou la phrase écrits à la craie qui apparaissent sur l'écran de *Tafel* ne se retrouvent pas là où on les a fait surgir et la recherche d'un autre mot, d'un complément à la phrase qui ferait sens, fait disparaître l'inscription précédente, tel un coup d'éponge. Bloc magique très particulier qui conserve la trace sans lui assigner de place définie. Il ne s'agit plus d'un palimpseste résultant de recouvrements d'inscriptions successives, mais d'un principe de stockage de fragments livrés au temps.

Cette même tension entre la mémoire vive et la trace est à l'œuvre dans d'autres installations. En avançant dans l'espace de *Dieu est-il plat ?*, chaque visiteur construit l'architecture de son propre parcours, un ensemble de couloirs dont il peut retrouver l'entrée. Cet espace sera réinitialisé et se donnera à reconstruire par le visiteur suivant. Le dispositif de *Vocatifs* permet lui aussi de mémoriser les déplacements des personnes dans la pièce, et de les

considérer plus tard dans la détermination des séquences sonores ou la distribution des sons dans l'espace. L'exigence de l'inscription hante ces dispositifs du temps réel.

Impressing Velocity de Masaki Fujihata propose de confronter à la vue « objective » du mont Fuji, vue à distance, des visualisations liées à l'expérience de son ascension : des images du mont prises par une caméra placée au-dessus de sa tête, — dispositif de captation subjective par excellence —, et des images calculées en fonction des coordonnées spatiales fournies par une balise de repérage de position (GPS) qu'il porte sur le dos, et qui sont constamment transformées selon la vitesse de son déplacement. À travers ces différentes mémoires d'une expérience, l'artiste interroge les limites de la perception humaine et la question de la « vérité » de l'image. En privilégiant le paramètre temporel au détriment du point de vue classique dans l'élaboration de la représentation, il explore d'autres « perspectives » de notre rapport au réel que les technologies actuelles pourraient contribuer à manifester.

Le développement des techniques multimédias offre aujourd'hui la possibilité d'associer des images de toutes natures avec des sons et des textes et d'ouvrir l'écriture à des circulations de signes dont on commence à peine à saisir les enjeux esthétiques. Loin d'affaiblir l'intérêt pour le texte, il le relance, et son importance mérite d'être soulignée dans plusieurs des dispositifs représentés. S'il est à l'origine des compositions sonores de *Vocatifs,* dont une liste de prénoms et de noms d'enfants disparus constitue la matière première, il est aussi la condition de l'image : c'est l'arrêt sur un mot ou une définition du livre de Chen Chih-cheng qui va déclencher la projection des images électroniques, c'est le choix de questions et de réponses à Marie affichées sur l'écran du micro-ordinateur qui va déterminer les séquences vidéo. C'est le mot seul qui fait image dans l'œuvre de Frank Fietzek, et dans celle de Rainer Ganahl, il est la clef même de la sauvegarde de sa propre représentation.

Avec l'insertion des techniques de reproduction dans les nouveaux systèmes, sont projetées dans un univers virtuel les qualités propres de la photographie qui traduisent les finesses d'expressions d'un visage modelé par la lumière, et les nuances du regard qu'aucune image n'est encore parvenue à synthétiser. Mais c'est aussi la fonction critique et parodique de la citation et surtout le document et l'histoire qui font retour au cœur des technologies. Des propos personnels, singuliers, se font entendre là où la préoccupation dominante pour les images de synthèse les refoulait. *An*

Anecdoted Archive from the Cold War de George Legrady est une sorte d'autobiographie qui reprend de multiples éléments de ses archives personnelles : dessins d'enfant, enregistrements de la voix de son père qui était chanteur, passeports, objets et pièces de monnaie trouvés chez sa grand-mère, etc., pour les confronter à une autre histoire, celle de la Hongrie pendant la guerre froide, qu'il a dû fuir en 1956. Les images publiques de la propagande stalinienne, affiches, photos, etc., peuvent être appelées de la même manière que les documents privés. Comme toute histoire celle-ci est complexe, constituée d'expériences vives, de « pièces à conviction », ou de souvenirs transformés au cours de l'exil, c'est une texture de multiples strates et de points de vue qu'autorise précisément la technique du multimédia. L'attention que porte Cécile Le Prado aux événements politiques de l'ex-Yougoslavie ne vise pas leur analyse, et la banque de données permettant d'identifier et de retrouver des enfants séparés de leur famille est pour elle simplement un point de départ, une source d'inspiration et un matériau. *Vocatifs* est une œuvre toute d'appels, de rappels, de murmures, d'échos, de fragments sonores mis en circulation et tissés par le passage des visiteurs. La question de la délocalisation est au cœur de cette composition, ces voix sont des mémoires modifiées, en danger.

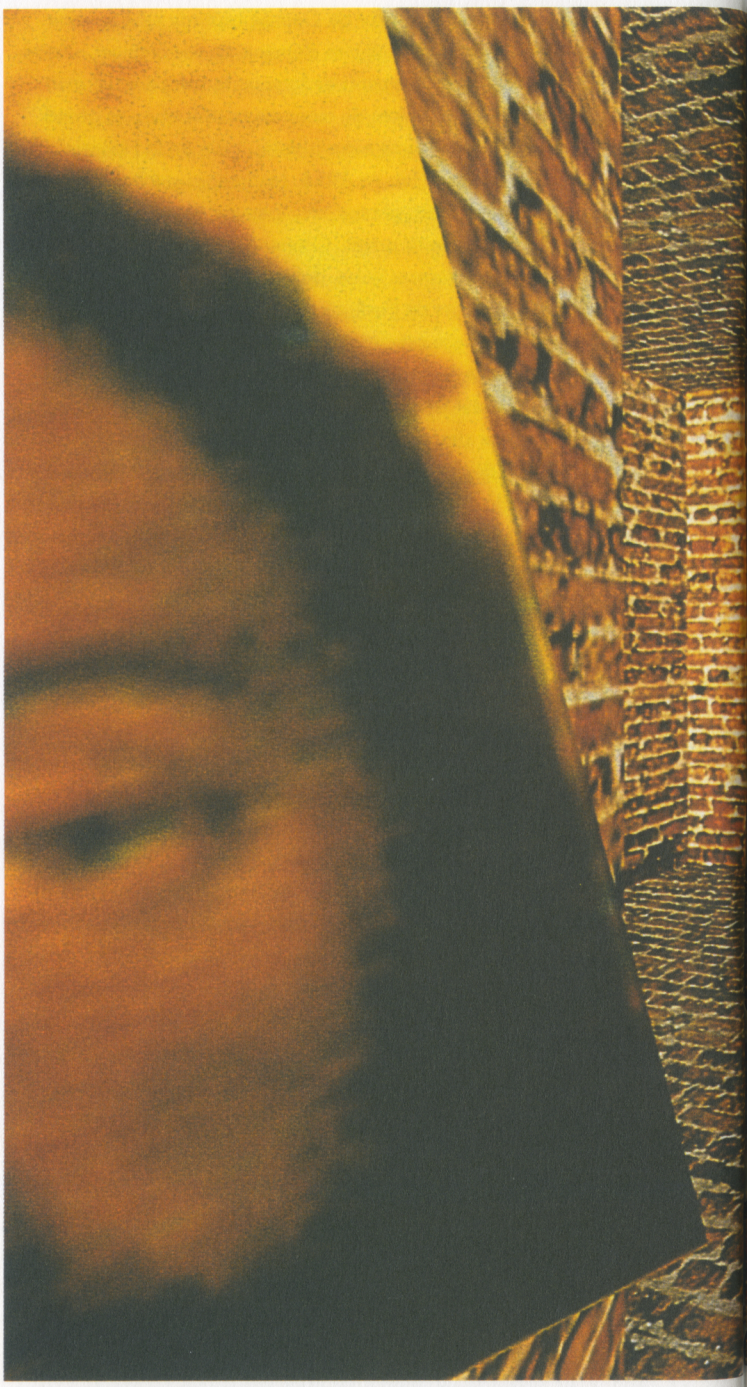
L'archivage, la collection constituent, par contre, la base de l'œuvre de Claude Gaçon. La « mise en ordre » à laquelle il procède *(Gaçon schafft Ordnung)* en identifiant, étiquetant, fichant ses 99 boules trouvées, fabriquées, rectifiées, ne manque pas d'ironie à la fois à l'égard des critères définissant l'œuvre d'art et vis-à-vis des procédures plus générales de classement et de contrôle que l'informatique systématise aujourd'hui.

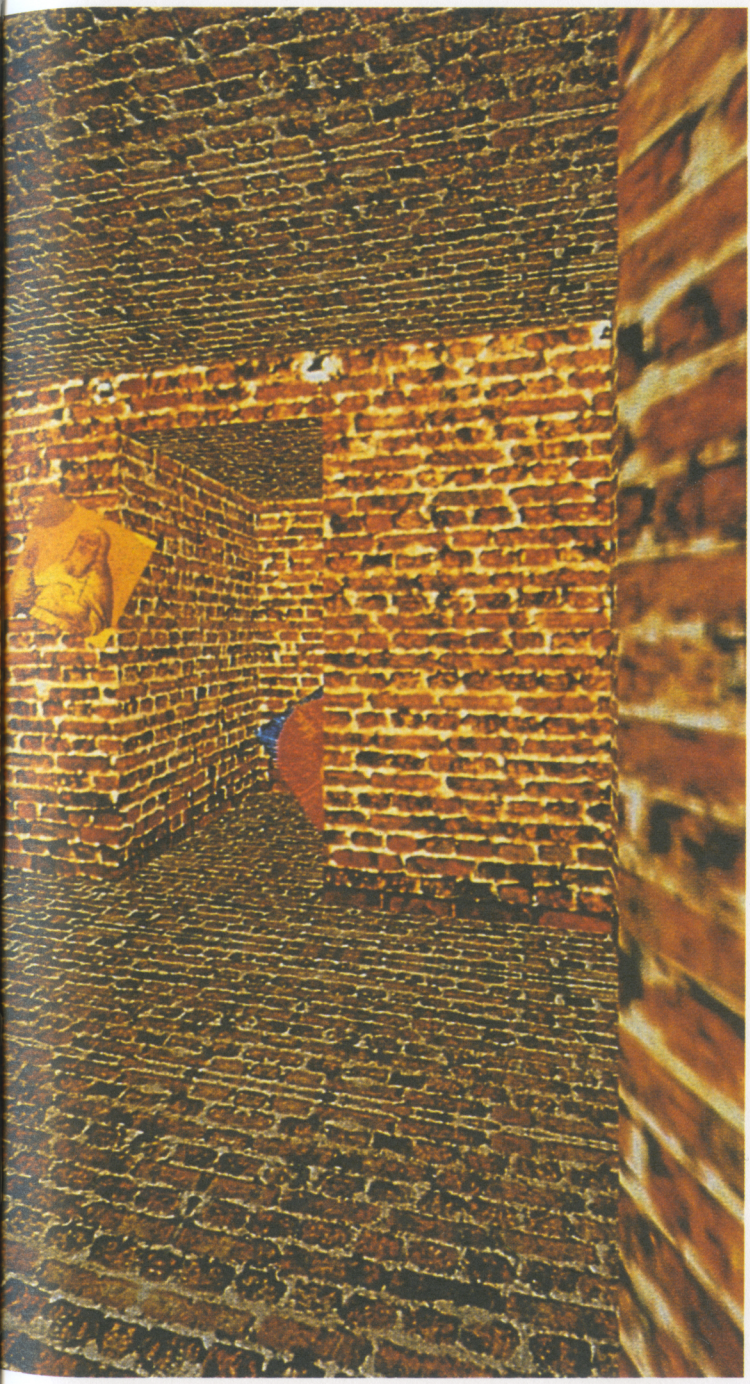
L'introduction de deux œuvres vidéo dans cette exposition d'installations interactives crée une autre distance pour l'exercice de l'humour et de la critique. *Les Outils 1* et *Les Outils 2* d'Eric Lanz, qui sont fondées aussi sur des collections, parodient le principe de l'interactivité réduit à la seule activité de sélection par contact de la main avec l'image de l'objet à activer. La main est l'interface entre l'outil traditionnel, artisanal et la technologie citée.

Par la simulation tridimensionnelle de ses mots de code « SaVr.3 » et « kilL.1 » pour sauvegarder ou détruire les données de l'image même de ces deux mots, Rainer Ganahl se livre à une critique cinglante des technologies. Procédant par autodérision, il surenchérit sur les stéréotypes de l'image de synthèse, brillante, lisse, aux perspectives grandioses, et dont la rotation et l'infinie répétition en boucle mettent en scène la clôture du système informatique.Ces deux écarts dans le régime interactif de l'exposition sont en quelque sorte deux totems ou quatre points de suspension et de réserve caustique dans le contexte d'un développement technologique où l'engouement tend à l'emporter sur le discernement.

Anne-Marie Duguet

Dieu est-il plat ? 1994





Maurice Benayoun, *Dieu est-il plat ?*, 1994,
création pour ***Artifices 3***, installation de réalité virtuelle.
Images de synthèse interactives, ordinateur Onyx RE2
SGI et/ou Crimson RE SGI, souris, lunettes
stéréoscopiques à cristaux liquides, lit, table, chaise.
Production : Z.A Production, avec le soutien
de la délégation aux Arts plastiques (FIACRE).
Remerciements : IRISA projet SIAMES,
Silicon Graphics Europe.

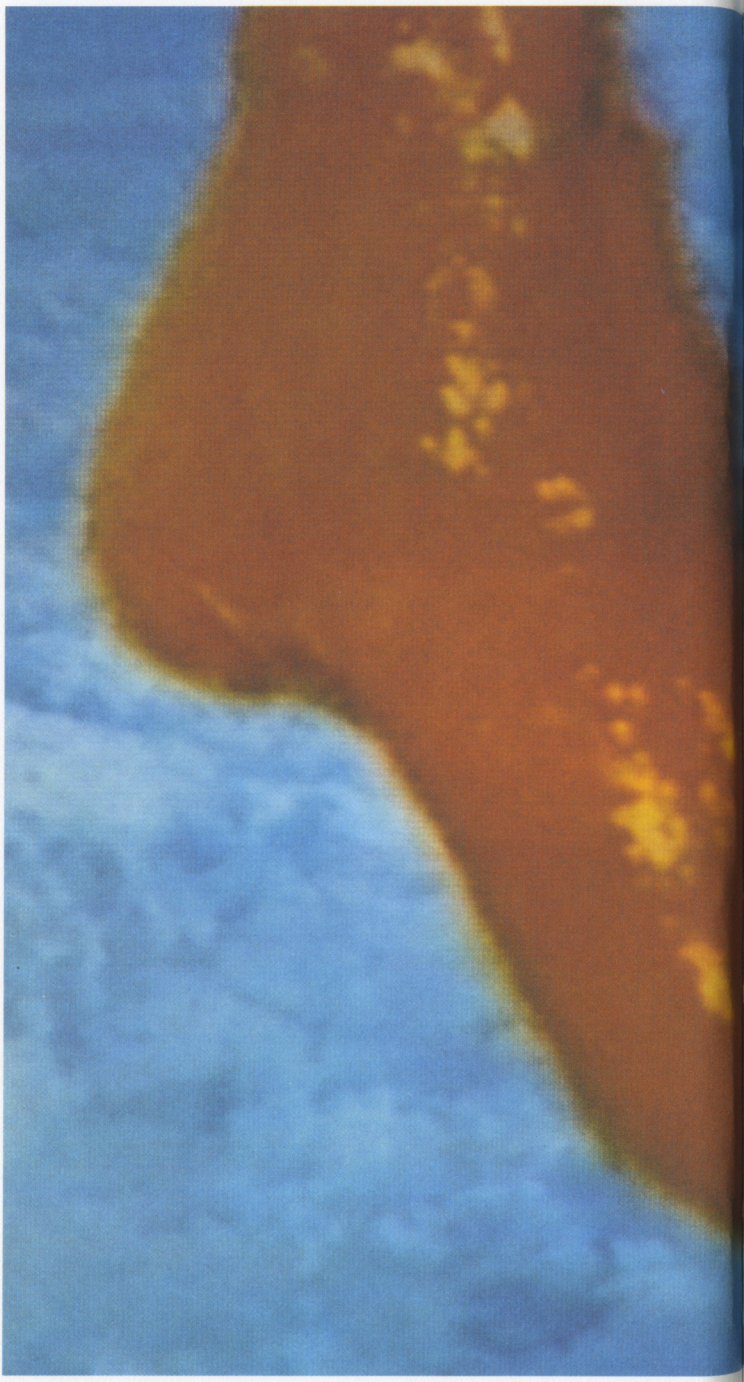
Retiré du monde dans une cellule monacale, le spectateur poursuit sa quête obstinée de l'image de (des) Dieu(x). Équipé de lunettes stéréoscopiques, il avance dans un univers de briques. Les murs devant lui se creusent au gré de son déplacement. Lorsqu'il décide de changer de direction, il définit un nouveau couloir. Ainsi se construit un espace architecturé, déterminé par la déambulation du spectateur. Chaque nouveau couloir lui révèle des représentations de Dieu puisées dans l'histoire de l'art des différentes cultures. Selon la qualité de l'approche du visiteur, selon le rythme de son parcours, ces représentations éminemment planes viennent vers lui, grandissent ou s'éloignent.
En creusant les murs qui semblent borner son horizon, le visiteur de *Dieu est-il plat ?* met en œuvre deux processus : la mise à jour de ce qui est enfoui dans la mémoire collective de l'humanité (ces vestiges de l'image que se font les hommes de leur créateur) et la construction d'un savoir cumulatif qui part de la démarche du collectionneur (engranger le plus d'images possible), passe par une approche plus attentive (contemplative ou analytique), pour finir par perdre son objet : à trop s'approcher, seule la matérialité visuelle de la représentation persiste (la trame, le pixel). La restoration (to restore signifie en anglais relire des données informatiques mises en mémoire) des images révélées par le percement des couloirs, en ramenant à la mémoire des représentations cachées, relève de la fouille iconologique. Sa mise en œuvre persévérante relève du parcours initiatique. Cette révélation déplace son objet (Dieu) réduit à son image (homme) pour en épuiser la matérialité (pixel). Elle se ramène au recensement désespéré des représentations, effets de surface de la mémoire.

Maurice Benayoun



Né en 1957 à Mascara. Agrégé d'arts plastiques, il enseigne à l'UFR d'Arts plastiques de l'Université Paris 1 et collabore au Centre de recherche et d'étude sur le cinéma et les arts audiovisuels et au Centre de recherche sur l'image. Auteur de vidéos et de films sur l'art, il participe en 1987 à la création de Z.A Production à Paris, où il effectue des recherches en image de synthèse et assure la direction artistique des effets spéciaux pour plusieurs longs métrages et réalisations pour la télévision. Auteur de la série *Quarxs*, films en images de synthèse de haute définition diffusés en 1994 sur Canal+, il a obtenu des prix dans les festivals Ars Electronica à Linz, Imagina à Monte-Carlo, Siggraph aux États-Unis. Il a été lauréat de la Villa Médicis Hors les Murs pour *AME* (Après Musée Explorable), projet d'une collection d'œuvres conçues pour la réalité virtuelle.

Dictionnaire 1994





Chen Chih-cheng

ARC-EN-CIEL

L'arc-en-ciel déployait dans un ciel où couraient quelques nuages attardés ses couleurs merveilleuses : derrière, la campagne, la montagne et le ciel à l'infini. L'arc-en-ciel a toujours symbolisé une alliance. Chez les peuples primitifs, c'était l'alliance de l'homme avec les divinités de la nature. C'est l'espoir du beau temps après.

L'Eau (la pluie), l'espoir des jours meilleurs après des jours difficiles, l'espoir d'une vie infinie après cette vie forcément limitée. L'arc-en-ciel est une alliance, celle des éléments : de l'eau, de l'air et de la terre. Violet, indigo, bleu, vert, jaune, orange et rouge, toutes ces couleurs ne sont en fait que les formes diverses d'une seule et même réalité qui est la lumière blanche.

Né en 1964 à Taiwan. Peintre de formation aux Beaux-Arts de Taipei, diplômé de l'École nationale supérieure des beaux-arts de Paris, atelier de Christian Boltanski, il a obtenu un DEA d'arts plastiques à l'Université Paris 8, puis a participé à l'Institut des hautes études en arts plastiques dirigé par Pontus Hulten. Expositions personnelles récentes : *Entre Montagne et Eau*, chapelle Saint-Louis de la Salpêtrière, Paris, 1991; *Sédimentations, les éléments domestiques*, galerie du CROUS, Paris, 1993; *Frapper les nuages du pied*, Le Monde de l'art rive gauche, Paris, 1993, puis Taipei Fine Arts Museum, 1994. Expositions collectives : *Triptyque*, CREDAC Hors les murs, Ivry, 1993; *Les choix de Bruxelles*, galerie Christine et Isy Brachot, Bruxelles, 1994; *Transurgency*, Biennale de Vrsac, 1994.

Chen Chih-cheng, *Dictionnaire*, 1994, création pour ***Artifices 3***, installation interactive multimédia.
Livre, images vidéo et sons numérisés, ordinateur Power Mac 8100AV, projecteur vidéo, machine à fumée, caméra de reconnaissance automatique, eau.
Production avec le soutien de la délégation aux Arts plastiques (FIACRE), de Grand Canal et du Laboratoire ETI de l'Université Paris 8 (Jean-Louis Boissier et Christian Laroche).

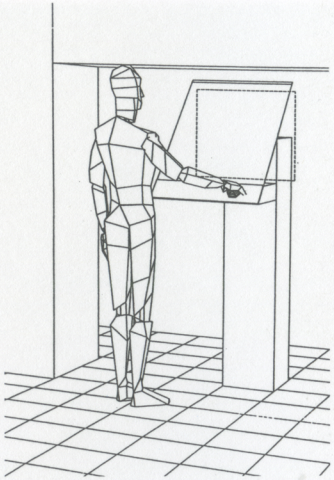
Le visiteur feuillette librement un livre posé devant lui. C'est un court dictionnaire de mots choisis, inscrits chacun sur une page, avec en regard une définition en forme de poème. Chaque arrêt sur une page déclenche la projection d'une séquence vidéo sur une surface d'eau. Mais ces images sont fugitives, elles sont happées par la propagation d'un nuage au-dessus de l'eau.
Tout au long de mon travail se sont imposés des mots, des symboles, des concepts liés aux rapports de l'homme et de la nature. *Dictionnaire* a pour matériau initial une trentaine de ces mots que j'ai répertoriés et définis pour les mettre à la disposition du spectateur. Ces définitions peuvent être issues partiellement du dictionnaire, avoir une portée philosophique ou être subjectives dans la mesure où elles évoquent pour moi un souvenir, une situation particulière ou « idéale ». Le spectateur qui choisit dans ce livre le mot qui l'intéresse, associé à une image symbolique, est donc partie intégrante du dispositif. L'image, du fait de sa projection sur de l'eau et sur un nuage, varie en fonction de la densité et de la forme mouvante de celui-ci, du tremblement et du recouvrement éphémère de celle-là. Ainsi se trouvent soulignées les notions d'immatérialité de l'œuvre et de fragilité de la représentation, l'idée de couches de projection telles des couches de temps et de mémoires.

Portrait n° 1 1990




-vous l'heure?
Je peux vous demander quelque chose?
C'est bien moi que vous regardez?
Le générique s'il-vous-plait.

Luc Courchesne

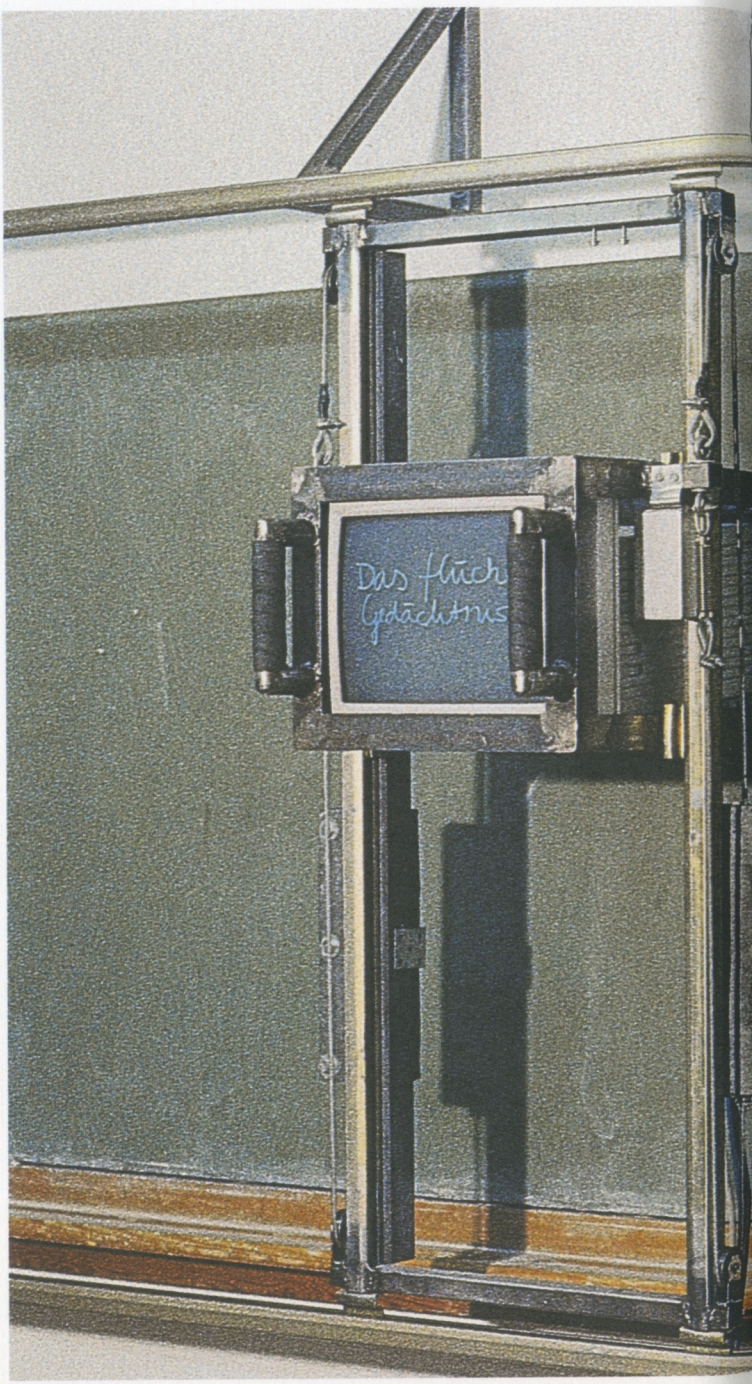


Né en 1952 à Saint-Léonard d'Aston, Québec. Diplômé du Novia Scotia College of Art and Design, Halifax, il est professeur depuis 1986 à l'École de design industriel, Université de Montréal. Il a participé à la réalisation de *Elastic Movies*, expérience de vidéo interactive, Media Lab, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, États-Unis, 1984. Ses principales installations vidéo-interactives sont : *Encyclopédie claire-obscure*, 1985-1987, ensemble de séquences vidéo sur le rôle de la lumière dans la perception; *Portrait de famille*, « société virtuelle » de huit Marseillais, IMEREC, Centre de la Vieille Charité, Marseille, 1993, puis musée d'Art moderne de New York, 1994.

Luc Courchesne, *Portrait n° 1*, 1990,
installation interactive multimédia.
Programme sous Hypercard, vidéodisque, ordinateur Macintosh SE30, trackball, lecteur de vidéodisque, moniteur vidéo, plaque de verre. Paule Ducharme (textes et interprétation); Jason Lévy (direction photo).
Production avec l'aide du Conseil des arts du Canada.

Sur une plaque de verre placée face au visiteur se reflètent les séquences vidéo diffusées sur un moniteur situé juste au-dessus. Par transparence on peut lire des phrases qui s'inscrivent sur un petit écran d'ordinateur et que l'on peut choisir à l'aide du trackball. Marie, une Montréalaise dans la trentaine jouée par Paule Ducharme, semble absorbée. En pointant à l'écran « Puis-je vous poser une question ? », elle se tourne vers vous : « Auriez-vous l'heure ? » ou « Est-ce bien moi que vous regardez ? » et engage une conversation qui se développera au fil de votre curiosité et de ses humeurs. Un manque de tact écourtera la rencontre qui autrement pourra donner lieu, entre autres choses, à un échange intime sur l'amour dans le contexte d'une rencontre virtuelle.
L'installation vidéo interactive *Portrait n° 1* explore le portrait à l'âge des nouvelles techniques audiovisuelles et de la réalité virtuelle. Après le portrait peint et le portrait photographique, ce « portrait hypermédia » s'intéresse à la personne en cherchant cette fois à capter des fragments de gestes, des expressions. Avec *Portrait n° 1*, j'ai d'abord voulu engager le visiteur de l'œuvre au-delà d'une fascination spontanée pour la technique. La personnification de l'« objet » semblait l'approche la plus prometteuse. À la suite de cette expérience, du portrait fictif d'un personnage virtuel unique, je suis passé avec *Portrait de famille* au portrait documentaire d'un groupe d'individus et à la « fabrication » d'une société virtuelle. Dans les deux cas j'ai choisi de travailler avec des sujets vivants plutôt qu'en images de synthèse, parce qu'il m'a semblé plus intéressant de « photographier » la complexité d'un visage en mouvement que de tenter de la recréer de toutes pièces. Cette tentative de mise en mémoire du vivant a beaucoup en commun avec la tradition du portrait.

Tafel 1993/94



Frank Fietzek, *Tafel*, 1993/94,
version française pour ***Artifices 3***,
installation interactive.
Programme sous MacroMedia Director
d'images numérisées, ordinateur
Macintosh Quadra 840AV, moniteur
sur cadre métallique mobile,
tableau d'école.
Réalisation au Zentrum für Kunst und
Medientechnologie de Karlsruhe
avec le soutien de Siemens.

Grâce à un système de cadres coulissants, un petit écran d'ordinateur peut être déplacé, dans le sens vertical ou horizontal, moyennant un certain effort musculaire, devant toute la surface d'un classique tableau noir, c'est-à-dire vert sapin, avec ses traces d'inscriptions à la craie. Dans cette translation, des mots à la craie blanche apparaissent sur un fond vert, mais sur l'écran.
L'utilisateur verra alors des mots et des phrases qui traitent de la mémoire et du souvenir. Tous les textes sont stockés dans la mémoire d'un ordinateur et apparaissent sur l'écran en relation avec sa position et selon une procédure aléatoire. Le tableau noir lui-même engage très directement l'idée de mémoire en rappelant à chacun ses journées d'école, mais aussi parce qu'il est possible d'y inscrire quelque chose et de l'effacer l'instant d'après. L'installation *Tafel* explore ces phénomènes. Le texte, très ancienne technique de mémorisation, est stocké et manipulé par la technologie très nouvelle de l'ordinateur personnel. Mais il faut déplacer le moniteur pour comprendre le fonctionnement de l'installation : sans exercice physique vous ne pourrez voir un mot, sans effort vous n'obtiendrez pas de souvenir.

Frank Fietzek



Né en 1960 à Kiel. Il a étudié la philosophie à Tübingen, puis les arts plastiques et l'informatique à Hambourg. Il vit à Hambourg et enseigne à la Merz Akademie de Stuttgart. Il a participé à de nombreuses expositions depuis 1983, en Allemagne et en Europe, dont : *Mediale*, galerie Bärbel Schulz, Hambourg, 1993; *Bilans/Balans*, galerie Biala, Lublin, Pologne, 1993; *Multimediale 3*, Karlsruhe, 1993; *Schichtwechsel*, Kunsthaus, Hambourg, 1994; *Sztuka Bez Scian*, Cracovie, Pologne, 1994; *Version 1.0*, Saint-Gervais, Genève, 1994. En 1993, il a obtenu une bourse de recherche au Zentrum für Kunst und Medientechnologie de Karlsruhe.

Impressing Velocity Project 1994



Masaki Fujihata



Né en 1956 à Tokyo. Diplômé en arts et design à l'Université de Tokyo, il est professeur associé depuis 1990 à la Faculty of Environmental Information, Keio University. Il a créé en 1985 sa propre société, Frogs inc. Principales expositions personnelles : *Computer Sculptures, Geometric Love*, galerie Ginza Graphic, Tokyo, 1987; *Computer Sculptures, Forbidden fruits*, galerie Mirage, Shibuya, Tokyo, 1990. *Impressing Velocity*, galerie de l'Inter Communication Center, Tokyo, 1994. Principales œuvres dans des expositions collectives : *Mandala*, Siggraph, Détroit, États-Unis, 1983; *Miroku-Maitreya*, Siggraph, Minneapolis, États-Unis, 1984; *New Video : Japan*, Museum of Modern Art, New York, 1986; *Removable Reality*, installation avec Keihichi Irie, Spiral Hall, Harajuku, Tokyo, 1992.

Masaki Fujihata, *Impressing Velocity Project*, 1994,
installation interactive multimédia.
Vidéo numérisée et images de synthèse, ordinateur SGI, souris.
Création à la galerie de l'ICC (Inter Communication Center), Tokyo.

Cette installation est une documentation multimédia de mon projet *Impressing Velocity* commencé en 1992 et étroitement lié à l'expérience humaine de la vitesse et de l'échelle. Elle représente ma propre expérience de l'ascension du mont Fuji faite avec une unité GPS équipée d'un ordinateur portable et avec une caméra vidéo 8 mm. Le Global Positioning System est une machine de traitement de l'information qui donne à l'utilisateur sa position relative en termes de latitude, longitude et altitude, par l'intermédiaire de signaux satellite. Vous pouvez voir d'abord sur le moniteur la trajectoire des données collectées grâce au GPS. Celle-ci se présente sous la forme d'une image fil de fer tridimensionnelle. Chaque point de cette forme est connecté avec une image vidéo d'une minute. Lorsque vous cliquez sur l'un de ces points, la vidéo qui présente ma vision subjective de l'ascension de la montagne à ce point précis apparaît. En les cliquant successivement, vous pouvez suivre mon expérience et surtout comprendre la cause et l'effet des formes recomposées du mont Fuji telles qu'elles sont produites à partir des données collectées par le GPS.
Nous pouvons mémoriser notre expérience de deux manières. L'une est la mémoire de notre cerveau (de notre corps) et l'autre est le système en dehors de notre corps (par exemple le bloc-notes sur lequel on écrit à la main ou l'enregistrement sur cassette). Nous avons ainsi deux possibilités de construire l'impression d'une même expérience. Mes souvenirs d'enfance ne résultent pas seulement de mes expériences réelles directes, mais aussi de l'information indirecte donnée par mes parents, comme les photos prises quand j'étais bébé. Plusieurs couches composent un même souvenir : l'expérience directe, le souvenir à partir d'éléments enregistrés, le montage qui en est fait. Et tout ceci se passe au même moment. Dans ce projet, je peux constater les différences entre l'impression de la vitesse de mon ascension issue de mon expérience directe et l'impression venant de l'image composée par l'ordinateur. Je ne saurais dire laquelle est juste ou non.
Cette différence des images montre la différence des points de vue en fonction de la vitesse ou de la distance. Ce document donne à l'utilisateur la possibilité d'accéder aux images d'une expérience, qui n'est pas l'expérience réelle que j'ai eue, et de saisir les choses dans leur propre déroulement.

Gaçon schafft Ordnung, 1-99 1994



0015
Holzaschekugel



0016
Holzaschekugel



0017
Holzaschekugel



0018
Holzaschekug



0022
rostige Eisenkugel



0023
gelbgrünrote Plastilinkugel



0024
gelbrotblaugrünweissschwarze Plastilinkugel



0025
Fensterkittrun



0029
Spiegelikosaeder "Mönch"



0030
Spiegelikosaeder "Jungfrau"



0031
Erdklumpen



0032
Blätterteigkug



0036
Boggiakugel



0037
geschichtete Glasscheiben



0038
Blutundeisenklumpen



0039
Zersprungene



0043
Aschenklumpen mit Auskristallisationen



0044
Zerknüllte Lehmscheibe



0045
Eingerolltes Drahtgitter



0046
verschnitten



0050
Ueberzogene Kügelchenkugel



0051
Rissige Lehmkügelchenkugel



0052
Gipskugel um Lehmkügelchenkugel



0053
überzogene



0057
verzogene Holzkugel



0058
Glasblase



0059
Klämmerli



0060
Espèce













0019
Holzaschekugel



0020
Holzaschekugel



0021
Holzaschekugel



nollen



0026
Nashornhautlösskugel



0027
Latexkugel



0028
Werbeball





0033
Tonkugel



0034
Wachsball



0035
Muranoglaskugel



ehmkopf



0040
Kupferdrahtkugel



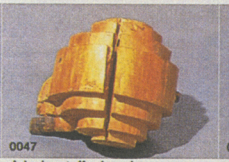
0041
Zeitung im Blätterteig



0042
Erdkugel aus Marastkloster



gelstein



0047
Jahrringstuffenkugel



0048
Abdeckbandspirale



0049
in Plasticksack gewickelte Lehmkugel



porkugel



0054
überzogene Styroporkugel



0055
Ballonzwischenraumskelett



0056
Genagelte Boggiakugel





0061
Druckgefäss



0062
Blätterteig



0063
getrocknete Zitrusfrucht









Claude Gaçon, *Gaçon schafft Ordnung, 1-99*,
1994, version pour ***Artifices 3***,
installation interactive multimédia.
99 objets sphériques, vitrine, 5 tirages sur imprimante couleur, fiches informatiques sous File Maker, ordinateur Macintosh LC475.
Création pour *Version 1.0*,
Saint-Gervais, Genève.

Dans une vitrine, sont exposés 99 objets sphériques, trouvés ou fabriqués par l'artiste, le fichier informatique de cette collection que l'on peut consulter sur un écran d'ordinateur, l'ensemble des fiches imprimées correspondantes et, sur un mur, cinq tirages sur imprimante couleur des images de ces objets, classées selon divers critères.
Le fait de ramasser et de collectionner est déjà un acte de mémorisation. Lors de la collecte se produisent de nombreuses impressions qui n'appartiennent pas directement à l'objet et vibrent autour de lui. Il y a un moment, ou un lieu, où sont stimulés certains sentiments et certaines associations. J'utilise une banque de données pour élaborer quelque chose à partir de ces informations. Les numéros établissent le lien entre l'objet et les données, et le nom qui évoque le plus souvent l'objet est l'information verbale la plus concentrée. La description comprend des informations immanentes et non immanentes à l'objet. Mon travail principal a consisté à établir un catalogue de critères qui puissent être appliqués à chaque objet.
Le fait de décrire aiguise la perception et fait comprendre la complexité du monde des objets. Une interaction se développe alors entre la description et la création. Chaque chose est l'empreinte de forces, et à chacune s'attache ainsi une forme de perfection. Comme il n'y a pas de raisons de choisir une forme plutôt qu'une autre, la construction d'un système de relations est une solution pour échapper au choix arbitraire d'une part, et à la mythification d'autre part.

Claude Gaçon

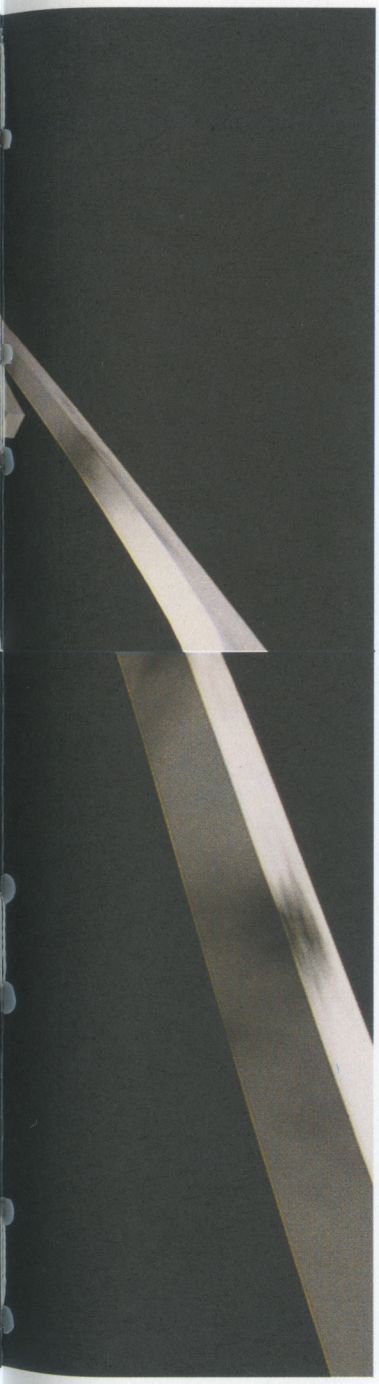
Boule de suie 0091

ENTREE		1986
	par	Claude Gaçon
		produit personnel
	provenance	Bâle, Rosenau
MESURES	poids	2210 g
	diamètre	14 cm
		15.3 cm
		15.7 cm
	volume	1705 ml
	densité	1.3 g/ml
CONSISTANCE		dure, cassante
FORME	contour	discoïdal
	désignation	boulet
	régularité	irrégulière
	limite	trouble / indéfinie
	description	base: aplatie; sommet: obliquement aplati; globalement irrégulière
	relief	relief crevassé, par mottes
SURFACE	toucher	bosselé, avec des bords
	éclat	mat, graisseux
	couleur	anthracite
	texture	crevasses ramifiées, fine strucure tramée
	inscription	
CONSTRUCTION		homogène; pleine
SYMETRIE		asymétrique
MATERIAU		homogène
	qualification	suie
	caractéristique	produit charboné
	origine	végétale-organique
CREATION		bricolé / unique
	description	suie / eau boue, emballée dans une feuille plastique, lentement déballée, séchée à l'air, séchée encore avec un tissus
	lieu de création	Bâle, Rosenau
	état précédent	brûlé
	formation	volontaire; par la matière; par l'environnement
	formation par	déformation / enfermer; tourner, retourner
	moyen	mains / eau
	sous-produit	aucun
REMARQUES		Une répétition du processus d'élaboration n'aboutirait que difficilement. Cela exigea patience et les bonnes conditions météorologiques.

Né en 1956 en Autriche. Il a travaillé dans un laboratoire de chimie de 1972 à 1976. Diplômé de l'École des beaux-arts de Bâle en 1980, il enseigne les arts plastiques à Bâle. Principales expositions personnelles : *Still und Voll*, galerie Peter Bläeur, Bâle, 1988; Kunstraum, Kreuzlingen, 1989; Shedhalle, Zurich, 1989; Kunstbuffet, Bâle, 1989; galerie Mesmer, Bâle, 1992. Principales expositions collectives : *Der Natur*, Bâle, 1986; *Exposition de sculpture suisse*, Môtiers, 1989; *Version 1.0*, Saint-Gervais, Genève, 1994.

SaVr.3, kilL.1 1994





Rainer Ganahl, *SaVr.3* et *kilL.1*, 1994, création pour ***Artifices 3***, vidéos.
Deux bandes vidéo d'images de synthèse, deux moniteurs vidéo, deux magnétoscopes, deux socles. Réalisation avec le concours de l'École nationale supérieure des arts décoratifs et d'Artifices.

Chaque vidéo présente un mot , l'une « SaVr.3 », l'autre « kilL.1 » qui correspondent à des combinaisons de signes utilisés pour mettre en mémoire les données dans l'ordinateur, ou pour les détruire. Le nombre de signes limité de ces noms produit des hybrides incompréhensibles par l'utilisateur. « SaVr.3 » et « kilL.1 » sont les mots mêmes qui ont servi pour la production de cette animation. Un bloc de texte modelé en 3D tourne en une boucle sans fin autour de son propre axe x. La caméra se trouve si proche du corps du bandeau qui tourne que seule une partie du texte est visible en une perspective accélérée.
Cette impression de monumentalité sublime doit évoquer la violence d'une brutalité abstraite, mécanique, invincible, avec laquelle tourne aussi la roue de l'impérialisme idéologico-technique. La rotation sans fin, relativement peu spectaculaire, d'un texte toujours identique qui consiste seulement en six signes et qui n'est pas tout à fait lisible, sous-exploite délibérément les possibilités des ordinateurs les plus puissants. Elle crée de cette manière une redondance lapidaire et iconoclaste, qui contredit l'orientation normale d'évolution et

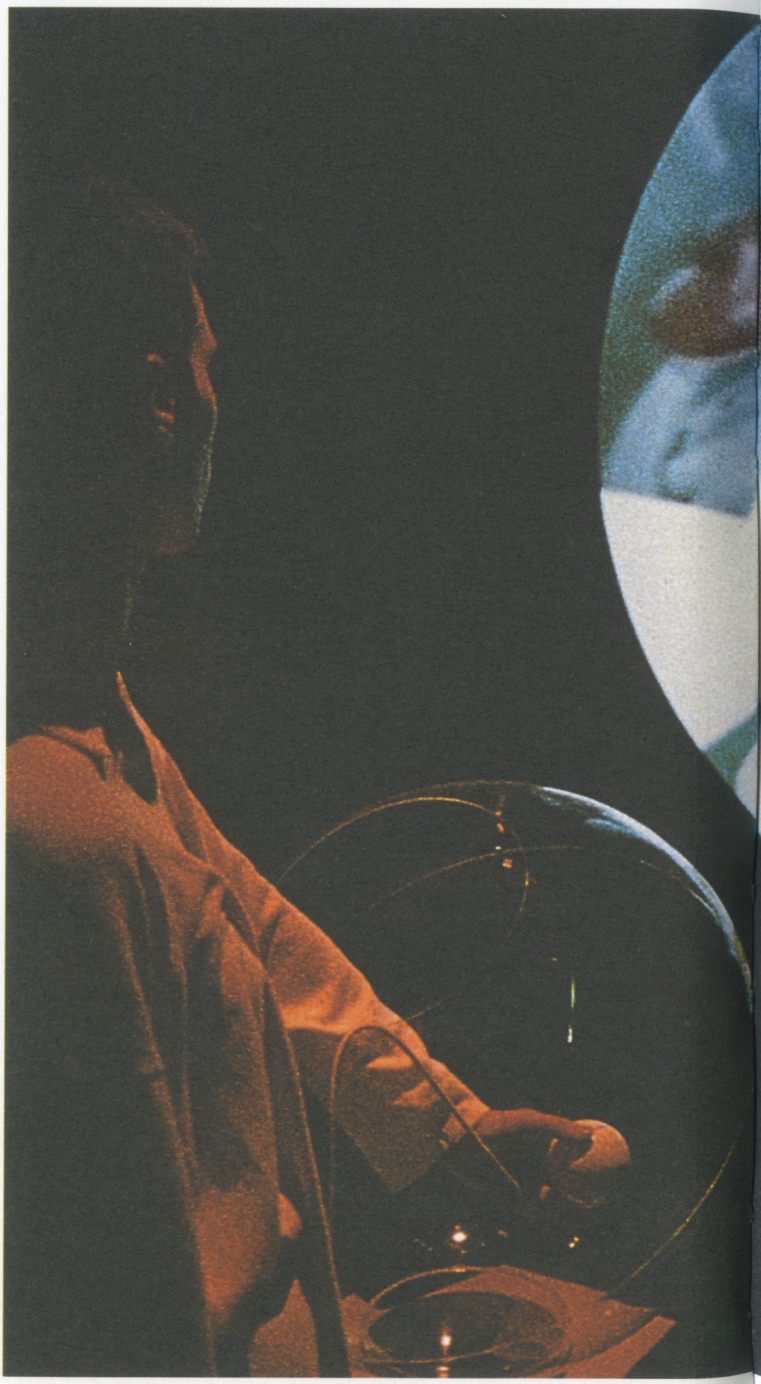
Rainer Ganahl

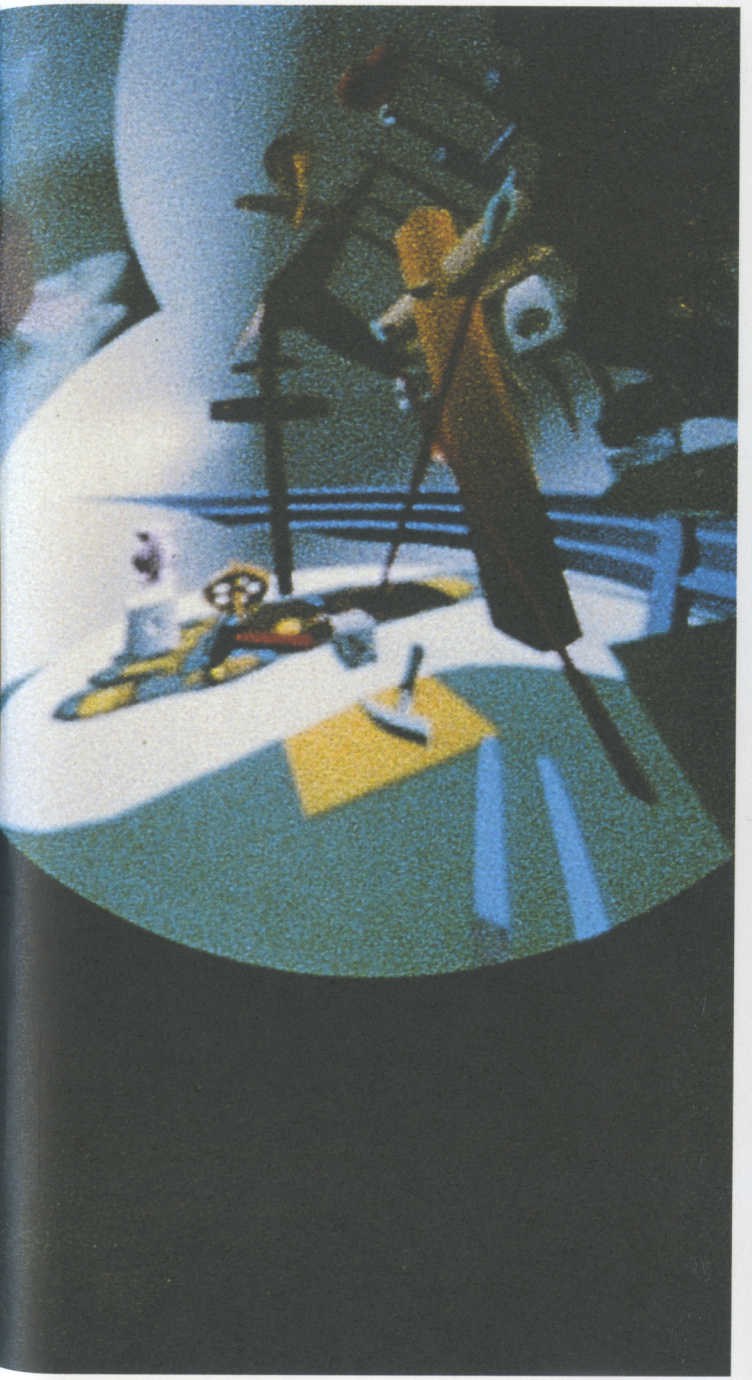


Né en 1961 à Bindenz, Autriche. Diplômé d'histoire et de philosophie de l'Université d'Innsbruck et de l'École nationale supérieure des arts décoratifs à Paris, il vit et travaille à New York. Expositions personnelles récentes : Ghislain Mollet-Viéville, Paris, 1990; Philomène Magers, Bonn, 1990; White Columns, New York , 1991; Randy Alexander, New York, 1991; Nordanstad-Skarstedt, New York , 1992; Massimo de Carlo, Milan, 1992; Roger Pailhas, Paris, 1992; Dallas Museum of Art, 1992; Person's Week-end Museum, Tokyo, 1993; Ghislain Mollet-Viéville, Paris, 1993; Roger Pailhas, Marseille, 1993; Nordanstad, New York , 1994; Roger Pailhas, Paris, 1994.

de développement vers la complexité des autres produits de l'industrie de l'image. Le réductionnisme autoréférentiel employé ici, avec cette rotation et cette signification, essaie d'être proche de l'instrumentalisation de la langue, afin de révéler le paysage bureaucratique des usages informatiques. Presque toutes les techniques et technologies culturelles peuvent être réduites au fait de se souvenir, de traduire des expériences du savoir, du savoir-faire et de retenir des événements. Paradoxalement, les énormes machines de mémoire du XXe siècle qui enregistrent des quantités inimaginables de données, en un temps incroyablement court, produisent un effet secondaire chez les utilisateurs de ces machines qu'on pourrait appeler simplement perte de mémoire. Concrètement parlant, il ne s'agit pas du fait, par exemple, que les Japonais « désapprennent » à écrire leurs idéogrammes en utilisant des ordinateurs, ou que les élèves ne soient plus capables de faire du simple calcul mental sans machine à calculer, ou que la photo comme l'image vidéo se substituent à la mémoire; avant tout, ici, il s'agit du fait qu'il y a une industrie des médias qui, axée sur la consommation, absorbe la mémoire et l'accomplissement individuel de l'imagination, en change le sens et à la fin les supprime. Ceci a des conséquences fatales, politiques et idéologiques, qui transforment le passé et l'histoire en un théâtre de luttes de pouvoir. Dans un temps où les institutions démocratiques sont ainsi menacées d'une neutralisation élégante ou d'une liquidation moins élégante, où il y a un tissu de produits médiatiques omnipotents qui se met à leur place, la lutte pour la « mise en mémoire » ne peut être qu'une de mes préoccupations les plus importantes en tant qu'artiste.

Handsight 1992





Agnes Hegedüs, *Handsight*, 1992,
installation de réalité virtuelle.
Images de synthèse interactives, ordinateur SGI Indigo Extrême 2, projecteur vidéo, écran circulaire, globe de Plexiglas, capteur Polhemus inclus dans une forme anatomique d'œil, bouteille d'art populaire hongrois.
Réalisation au Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe.
Réalisation informatique : G. May, R. Holloway.

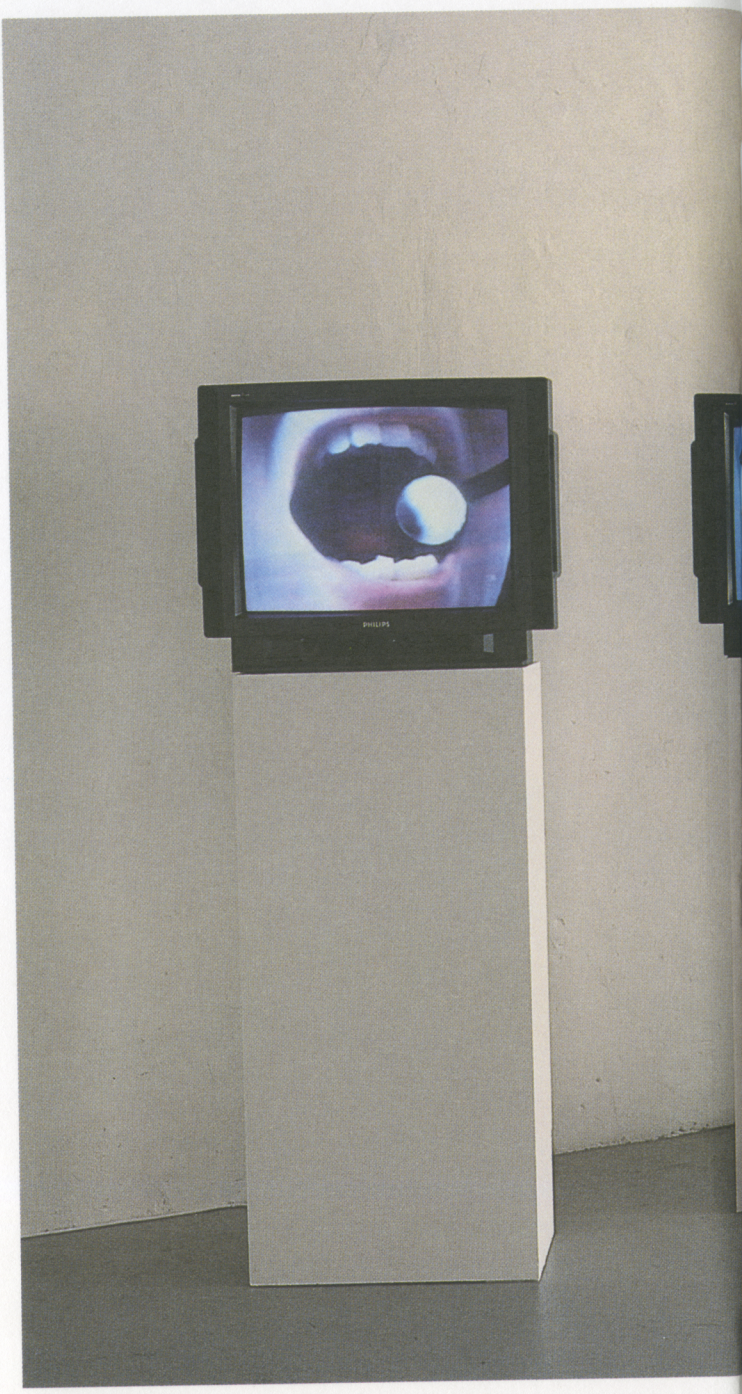
Quand le spectateur saisit dans sa main l'interface en forme de globe oculaire pour la plonger dans une sphère transparente placée au centre de la pièce, il active un univers symbolique en images de synthèse calculées en temps réel, qui se projette en face de lui sur un écran circulaire. Les objets représentés se réfèrent à ceux contenus dans une petite bouteille réalisée par un Hongrois en 1883, qui fait face à l'écran de l'autre côté de la sphère.
La technologie numérique produit des systèmes qui traitent l'information en atomes et fragments. Ces propriétés physiques ont influencé profondément notre approche conceptuelle et philosophique du monde de l'information. Nous jouissons ainsi d'une forme de liberté nouvelle consistant à utiliser des significations isolées de leur contexte d'origine pour les replacer dans d'autres constructions. Je suis fascinée par la tension entre l'héritage culturel et ces discontinuités créées par les nouvelles technologies.
Tous mes travaux possèdent une signification symbolique dans la mesure où ils situent un moment d'émotion et de réflexion dans une histoire personnelle qui se trouve alors « objectivée ».
Handsight est une sorte de « théâtre de mémoire » des objets symboliques de mes travaux passés, qui sont enchevêtrés dans l'espace virtuel avec un autre ensemble d'objets symboliques — ces signes votifs que l'on trouve dans les bouteilles de « patience » de la tradition hongroise. Ainsi émerge une expérience qui n'appartient ni à moi-même ni au passé, mais devient un événement autonome (interactif) dans le présent.

Agnes Hegedüs



Née en 1964 à Budapest. Elle a étudié à l'Académie des arts appliqués de Budapest, à la Minerva Academy et à l'AKI Art Academy aux Pays-Bas et à l'Institut für Neue Medien de Francfort. Elle participe aux recherches du Zentrum für Kunst und Medientechnologie de Karlsruhe. Depuis 1987, elle travaille la vidéo et, depuis 1989, elle réalise des pièces interactives combinant la vidéo et l'image numérique. Principales expositions : Artec, Nagoya, Japon, 1991; *Videonale 5*, Bonn, 1992; *Mediale*, galerie Prisma Art , Hambourg, 1992; *Artificial Games*, Munich, 1992; Ars Electronica, Linz, Autriche, 1992; *L'Ère binaire*, Musée communal d'Ixelles, Belgique, 1992; *Video Arco*, Madrid Art Fair, 1992; Artec, Nagoya, 1993; Siggraph, Anaheim, États-Unis, 1993; *Media Passage*, Inter Communication Center, Tokyo, 1993; Interactive Media Festival, Los Angeles, 1994.

Les Outils 1, Les Outils 2 1991




PHILIPS
PHILIPS

Eric Lanz, *Les Outils 1*, *Les Outils 2*, 1991, vidéos.
Deux bandes vidéo en boucle (13 et 15 min),
deux magnétoscopes, deux moniteurs vidéo avec haut-parleurs,
deux socles.

Les Outils 1 et *Les Outils 2* ne font que simuler l'utilisation d'un programme interactif de type encyclopédie d'outils manuels. Les mains filmées commandant à ce qui semble un écran tactile sont donc déjà intégrées à la vidéo et « choisissent » ainsi de visionner la manipulation de tel instrument, parmi une multitude d'outils proposés. C'est paradoxalement toujours la même pression minimale du doigt qui fait apparaître les mouvements les plus différenciés, dans lesquels chaque outil relie, telle une interface, une matière donnée à un geste complexe et précis.
(...) J'ai présenté dans mes premières bandes la fiction d'un écran tactile : par une forme d'illusion technologique, une main vient commander un pseudo-programme interactif (...). Il s'agit d'une mise en valeur du geste, et du sens du toucher. (...). Il s'agit de dédoubler la médiatisation, pour rappeler au spectateur qu'il est en rapport avec des *images*, qui ne sont pas immédiates. L'évolution technologique à laquelle on assiste aujourd'hui a tendance à effacer, à faire oublier cette médiatisation : on a l'impression de pouvoir tout faire, tout créer, tout atteindre dans un monde virtuel. Alors qu'on est peut-être en train de s'éloigner des choses, d'avoir de moins en moins d'influence sur elles. À partir de ce simple geste du toucher, j'en suis venu ensuite à présenter des gestes plus complexes : ceux que l'on effectue avec des outils. L'outil est en fait le premier intermédiaire, la première prothèse technique que s'est offerte l'humanité, il y a de cela des millénaires, et c'est de lui que dérivent les technologies de pointe qui sont les nôtres aujourd'hui. En faisant se rejoindre l'outil et le programme d'ordinateur, j'ai donc tenté de mettre en scène ce premier et ce dernier pas « instrumental » de notre espèce.(...) la mise en scène de ces objets propose un effet de loupe. Mais l'humour tient peut-être encore à ce jeu de contraste. D'un côté, ces travaux mettent en scène un énorme dispositif de classification : j'essaie de donner l'illusion d'une mémoire dans laquelle il y aurait tous les outils — ou tous les gants — du monde. De l'autre, face à ce « répertoire universel », il y a la présence, et l'utilisation d'un objet en particulier.
(...) on n'a pas l'habitude d'accorder une attention aussi grande à des gestes aussi quotidiens.
Extraits d'un entretien avec M. Béguin et J.P. Felley, publié dans *Eric Lanz, Prix Breguet d'art contemporain 1993*.

Eric Lanz



Né en 1962 à Bienne, Suisse. Il a étudié à l'École d'arts visuels de Genève et à la Kunstakademie de Düsseldorf. Il vit et travaille à Genève et Düsseldorf. Il réalise des vidéos et des installations depuis 1983. Ses vidéos figurent dans les collections de la Kunsthaus de Zurich, de Saint-Gervais, Genève, du Kunstmuseum de Saint-Gall et du Kunstmuseum de Berne. Expositions personnelles : Magasin, Centre national d'art contemporain, Grenoble, 1991; Centre d'art contemporain, Fribourg, 1993; Festival Vidéoart de Locarno, 1994. Principales expositions collectives : Kunsthalle, Berne, 1986; Centre culturel suisse, Paris, 1986; Kunsthaus, Zurich, 1987; Centre d'art contemporain, Genève, 1988; Le Confort moderne, Poitiers, 1989; Fondation Gulbenkian, Lisbonne, 1990; Kunsthalle, Bâle, 1992; Goethe Institut, Lille, 1992; Fotomuseum, Winterthur, 1993; Kunsthalle, Berne, 1994. En 1994, il est artiste invité au Zentrum für Kunst und Medientechnologie de Karlsruhe.

An Anecdoted Archive from the Cold War 1993

Return to Menu



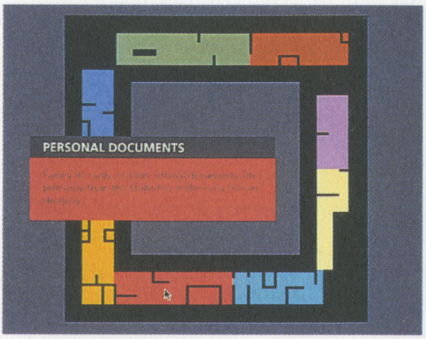
d Flower Patterned Pottery



George Legrady, *An Anecdoted Archive from the Cold War*, 1993, installation interactive multimédia.
Programme sous MacroMind Director, images numérisées, textes, sons, vidéodisque, ordinateur Macintosh Quadra 800, souris, projecteur vidéo, lecteur de vidéodisque, inscriptions au mur.
Production : Hyperreal Media Productions.

Cette archive autobiographique met en scène des matériaux personnels et officiels du communisme de l'Europe de l'Est du début des années cinquante. Il s'agit de films d'amateur, de vidéos de lieux et d'événements de l'Europe de l'Est, d'objets, de livres, de papiers de famille, de films de propagande socialiste, d'argent, d'enregistrements sonores, de journaux d'information, de cartes d'identité, etc. Ce sont des éléments de ma collection d'objets et d'histoires liés à la guerre froide que j'ai rassemblés pendant les vingt dernières années. Ils nourrissent plus de quatre-vingts histoires et sont organisés thématiquement en huit chambres qui se superposent au plan original de l'ancien musée du Mouvement ouvrier à Budapest — dont le contenu d'origine a été placé dans une réserve depuis 1990. *An Anecdoted Archive* reflète les liens entre mon histoire personnelle et celle de la guerre froide. Né à Budapest en 1950 vers la fin de l'ère stalinienne, j'ai fui avec ma famille à l'Ouest pendant la révolution hongroise de 1956. J'ai réalisé une « Archive de la guerre froide » pour satisfaire des objectifs à la fois personnels et publics. La création de ce projet était pour moi un moyen de condenser et de rassembler quelques éléments d'informations, de pensées, de souvenirs que j'ai gardés à l'esprit pendant ces trente-sept dernières années. C'était une manière de les concrétiser formellement. Il m'a été difficile de reconnaître à quel point ces histoires ont changé au cours des ans, dans la mesure où chaque fois que l'on raconte une histoire, elle se transforme un peu. La création de l'*Archive* sous forme de CD-ROM fige dans le temps ses contenus. Une autre intention de l'*Archive* était de mettre en relation des histoires personnelles avec des histoires officielles et de voir ensuite pour moi-même ce que donnerait ce mélange. Les spectateurs peuvent choisir d'aller et venir entre plusieurs histoires.
En fait, chaque personne évolue avec une perspective légèrement différente qui est basée sur la séquence de son choix, déterminé par le hasard, par des positions idéologiques et des intérêts personnels.

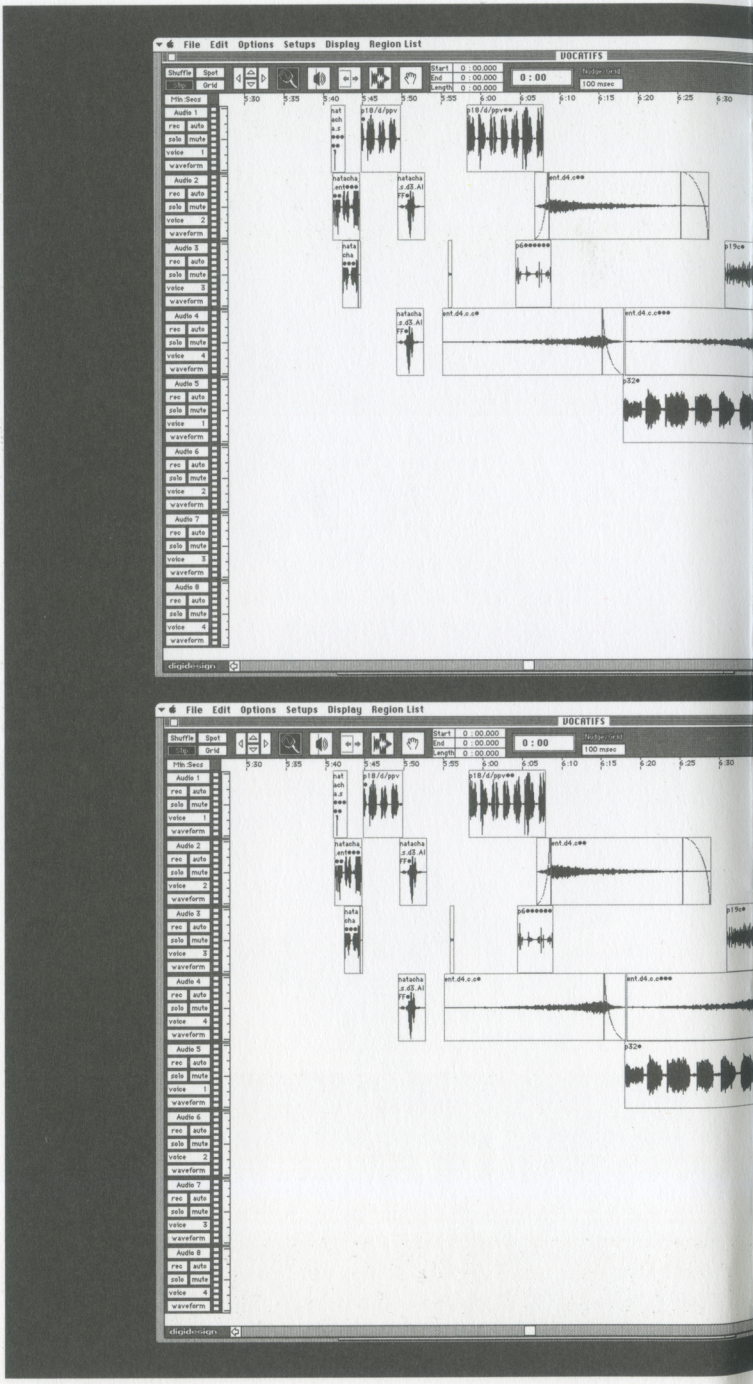
George Legrady

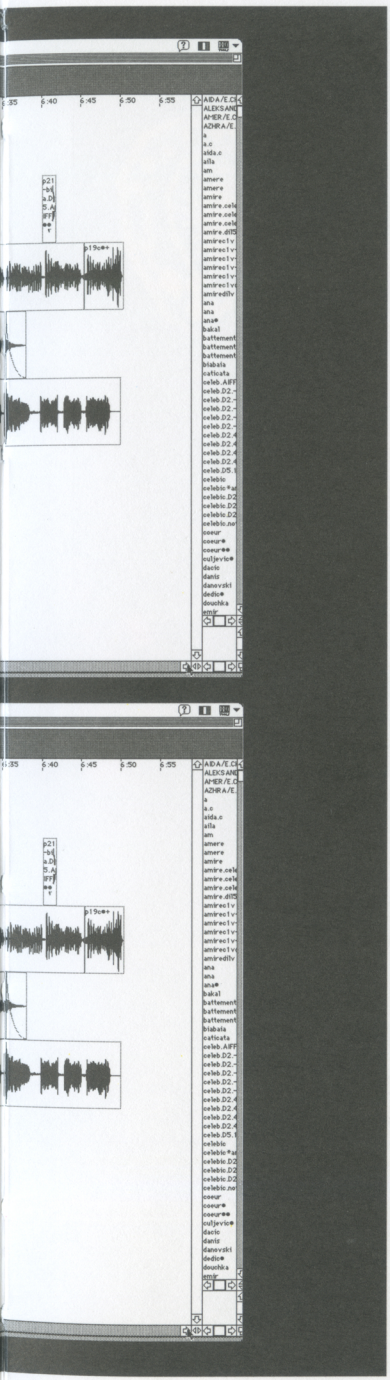




Né en 1950 à Budapest. Citoyen canadien en 1961, il réside en Californie depuis 1981. Diplômé du San Francisco Art Institute en 1976, il enseigne depuis 1990, comme professeur associé à la San Francisco State University, la théorie de l'art et les nouvelles technologies dans le contexte de l'art conceptuel et de l'art contemporain. En 1994, il est professeur invité à l'Académie d'art de Budapest. Expositions récentes : New Langton Arts Gallery, San Francisco, 1993; *Montage'93*, International Center of Photography, New York, 1993; Ars Electronica, Linz, 1994; *ISEA'94*, Helsinki Museum of Contemporary Art,1994.

Vocatifs 1994





Cécile Le Prado, *Vocatifs*, 1994, création pour ***Artifices 3***, installation interactive sonore.
Un ordinateur Macintosh II CI, un ordinateur PC, six capteurs infrarouges, sept haut-parleurs, deux lecteurs de CD, liste imprimée, pupitre, sons numérisés, analysés, resynthétisés et traités, programme sonore sous Max (IRCAM) et Sysdiff (CIDMA).
Voix : Duska Micic, Emir Srkalovic (Association Sarajevo). Conseil scientifique : Marie-Hélène Serra.
Production : CIDMA, Clameurs, IRCAM, Observatoire de l'image et avec l'aide d'*Artifices 3*.
Remerciements : Olivier de Vincentis (UNHCR), Xavier Chabot, Laurent Ghys, Olivier Wrusfel, Laurent Pottier, Rodolphe Bailly.

Le point de départ est une liste venant d'une banque de données de noms d'enfants disparus en ex-Yougoslavie, constituée par une société américaine (ADS) à la demande du Haut Commissariat pour les réfugiés (l'UNHCR). *Vocatifs* est un travail d'après la lecture à haute voix en serbo-croate de certains de ces noms et prénoms. Ces voix sont l'unique matériau de courtes compositions musicales qui sont autant de déclinaisons et de variations autour des processus d'échantillonnage, de segmentation, de classement et de transformation allant jusqu'à rendre les voix non reconnaissables.
À l'entrée de l'installation, la présence des visiteurs est détectée par un capteur infrarouge et des

Cécile Le Prado

ćelebić, nataša, bakal, azra, zlomislić, sanela, kadrić, ana, kićara, jelena, erić, nermina, habul, ajla, omerović, svetlana, danovski, emina, ribić, elvedin, smajlović, maja, čuljević, amra, dačić, ifet, daniš, sladan, dedić, dinko, drgan, damir, hamzić, amer, ivić, radomir, memić, jasmin, suško, anto, tripković, edo, vesnić, ramiza, milić, aleksandra, odobašić, zemka, šureta, davorin, vrana, amir, mačak, velimir, merić, nedim, muniba, aida.

Née en 1956 à Saint-Nazaire. Elle a étudié la composition musicale électro-acoustique au Conservatoire de Nantes. Elle vit et travaille à Paris. Depuis 1986, elle conçoit des installations exclusivement sonores pour des sites particuliers. Les rencontres avec le GRM et l'IRCAM lui ont fait intégrer les outils d'informatique musicale, tant pour la conception en studio que pour la mise en espace des installations. Elle collabore avec des chorégraphes et des réalisateurs de vidéo et de cinéma. Elle a participé aux expositions : *Sites choisis*, Niort, 1991; *Ars technica*, Paris, 1992, puis Turin, 1993; *Paris Ville Lumière*, Espace Electra, Paris, 1993; *Différentes natures*, Paris, 1993, puis Barcelone, 1994.

fragments sonores de la liste non transformés ponctuent les différents passages. Dans la chambre, les déplacements des visiteurs, captés par d'autres dispositifs infrarouges, influent sur les paramètres de spatialisation, le choix des séquences composées, l'intensité des sons, leur vitesse, la direction de leurs déplacements ainsi que leur réverbération. L'installation, qui propose une confrontation uniquement sonore, insiste ainsi sur l'idée de délocalisation, de mouvement, de perte de repère spatial.

Ces informations ont été collectées auprès des enfants, de leurs familles ou des organismes d'accueil afin de les nommer et si possible de donner des renseignements sur leur vie avant la guerre. La banque servira ainsi à identifier les disparus, mais aussi à reconstituer des pans de leur mémoire. La liste des noms et des prénoms choisis est, dès son enregistrement, échantillonnée puis mise en mémoire. À tout moment de la création en studio, les différentes étapes de transformation des matériaux sonores sont disponibles et modifiables. Avant l'installation, une sorte de canevas est établi, selon lequel une configuration particulière d'informations reçues par les capteurs déclenche une séquence sonore et une spatialisation particulières.

Ces données dues aux déplacements des visiteurs sont compilées, mises en mémoire et agissent en temps légèrement différé. La pièce met en jeu la répétition, la persistance, ce qui reste incrusté après l'écoute et revient plus tard à l'esprit.

Phototropy *1994*

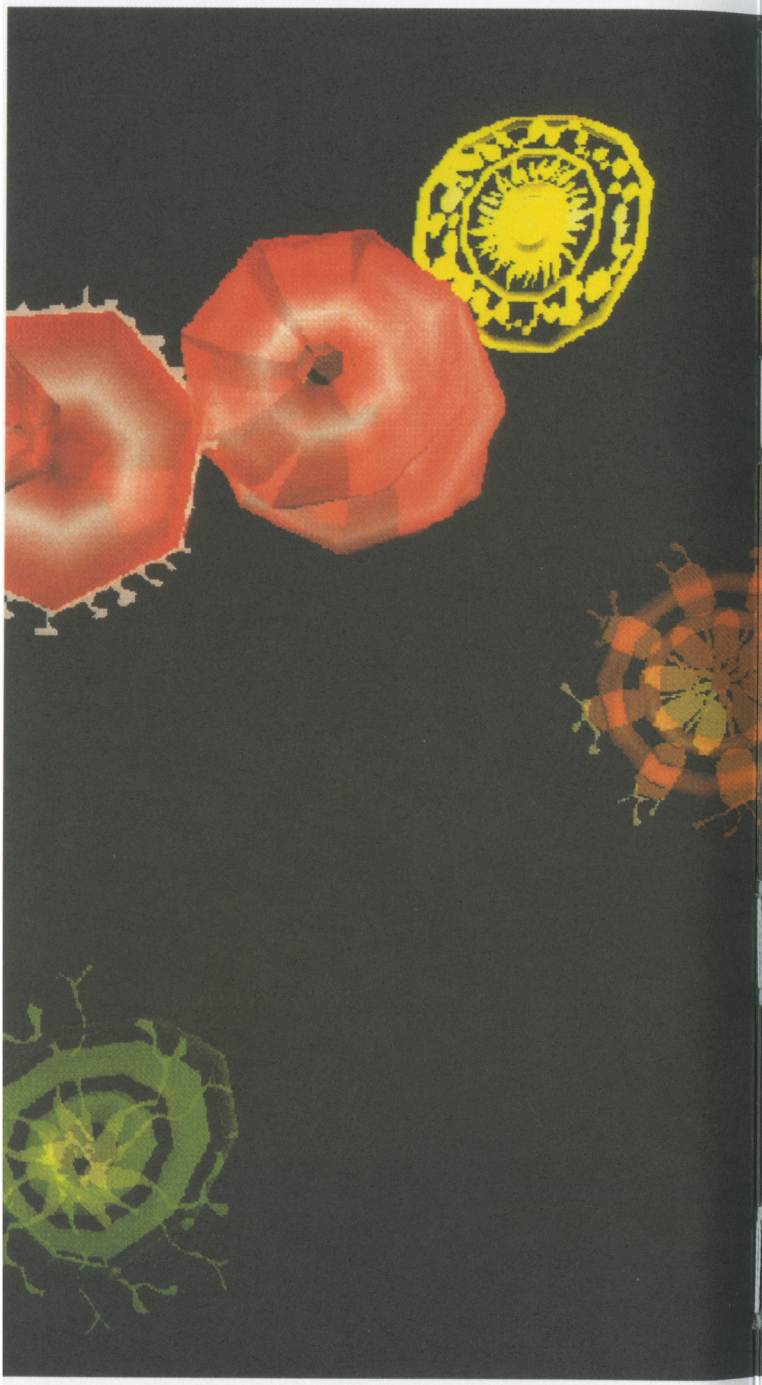
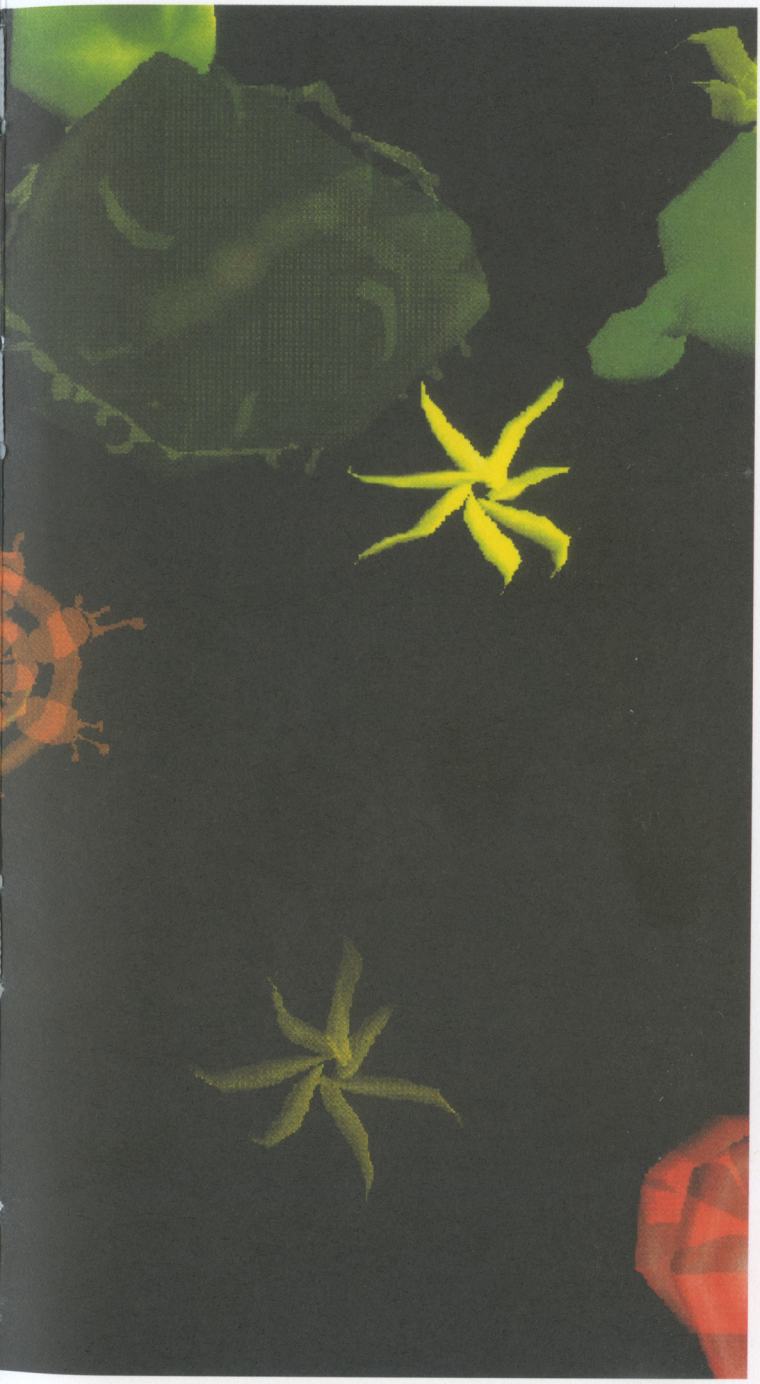
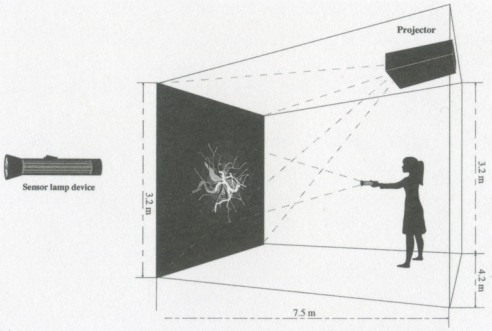


Image de *Anthroposcope* 1994

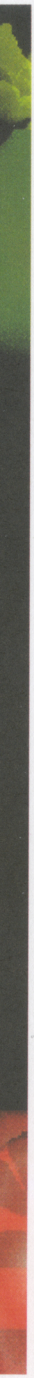


Laurent Mignonneau & Christa Sommerer



Né en 1967 à Angoulême, Laurent Mignonneau a étudié l'art vidéo et l'image de synthèse à l'École des beaux-arts et au Centre national de la bande dessinée et de l'image d'Angoulême. Il est diplômé du Städelschule Frankfurt Institut für Neue Medien.
Née à Ohlsdorf Gmunden, Autriche, en 1964, Christa Sommerer a fait des études de botanique à l'Université de Vienne et de sculpture à l'Académie des beaux-arts de Vienne. Elle est diplômée du Städelschule Frankfurt Institut für Neue Medien. Principales expositions : Fourth International Symposium on Electronic Art, Minneapolis, USA, 1993; Ars Electronica, Linz, 1993; Siggraph, Anaheim, États-Unis, 1993; Imagina, Monte Carlo, 1994; Espace Seita, Paris, 1994; *ISEA'94*, Museum of Contemporary Art, Helsinki, 1994; ICC Museum, Tokyo, 1994. Ils ont obtenu le Grand Prix d'Ars Electronica à Linz avec *A-volve*, en 1994. La même année, ils ont été artistes en résidence au National Center for Supercomputing Applications, University of Illinois, et au Human Research Laboratories, Kyoto.

994



Laurent Mignonneau & Christa Sommerer, *Phototropy*, 1994, création pour ***Artifices 3***, installation de réalité virtuelle. Images de synthèse interactives, ordinateur SGI Elan R4000, projecteur vidéo, mur écran, capteur lampe-torche

Phototropy traite des organismes virtuels dont la vie et l'existence dépendent exclusivement de la lumière. Ils suivent le trajet lumineux d'une lampe que le visiteur tient dans la main et qu'il déplace en direction d'un écran. Ces organismes générés par ordinateur en temps réel lutteront pour la lumière, en laissant leurs traces temporaires sur l'écran. Les visiteurs exploreront et découvriront un monde virtuel de croissance végétale et organique en constante transformation.
La mémoire ou les mémoires ?
L'une d'entre elles est la mémoire physique, celle de la rétine de l'œil qui capte mouvements et lumières, rayons lumineux et trajectoires. Une autre est la mémoire de l'ordinateur dans laquelle est retenue une information fugitive, abstraite.
Phototropy mémorise une trace laissée par des particules éphémères qui pourraient rappeler des insectes dont on attire l'attention à l'aide d'une lampe de poche, pour une exploration libre, silencieuse et nocturne.
La mémoire, qui est l'une des clefs capitales de l'interaction dans cette installation, est aussi celle du temps passé à explorer et à se souvenir des divers événements créés et provoqués, qui va finalement nous permettre de continuer un cheminement personnel, de créer une expérience unique.

Le Laboratoire

La biennale Artifices est liée, par ses concepteurs, par le travail pédagogique et culturel qu'elle implique, aux départements d'arts des Universités Paris 8 et Paris 1. Elle tend à s'associer à d'autres formations artistiques, universités, écoles et centres de recherche et de création, en France, en Europe et au-delà. ***Artifices 3*** a concrétisé cette coopération autour de son thème de la mise en mémoire et de l'accès à la mémoire, tel que les techniques des multimédias interactifs en dessinent la logique. Des créations originales ont été ainsi suscitées et aidées. Le Laboratoire, section de recherche préalable à l'exposition, a bénéficié d'un équipement et d'un encadrement. D'octobre 1993 à juin 1994, il a trouvé une place naturelle à l'Université Paris 8 à Saint-Denis, dans la proximité du département Arts plastiques. En juillet 1994, il s'est installé dans un lieu spécifique à Saint-Denis. Parallèlement, des sessions d'initiation ont été organisées dans des écoles d'art. Cela a permis à de jeunes artistes et étudiants de mener des travaux qui relèvent des multimédias. Le Laboratoire se prolonge dans l'exposition, pôle d'animation et d'expérimentation publique, place ouverte au débat et à ces travaux, expériences prospectives ou projets plus aboutis, dont la reprise sous forme d'exposition itinérante est envisagée.

Force nous est de constater que, si les multimédias occupent désormais le devant de la scène sur les plans commerciaux et médiatiques, la création semble peu prise en compte. Pourtant l'apparition de ce nouveau médium, annoncé et exploré depuis de nombreuses années par certains chercheurs et artistes, devrait concerner rapidement les jeunes artistes et les étudiants en art. Le Laboratoire d'Artifices devrait se construire sur deux plans : mettre en réseau des auteurs disposant nécessairement de moyens individuels; fonder un lieu de réflexion et d'expérimentation, de soutien à la production et à la diffusion, résolument tourné vers l'art contemporain.

Objet central du Laboratoire, l'interactivité se rattache à l'idée des œuvres en fonctionnement, à l'« *art at work* » que désigne Nelson Goodman lorsqu'il considère davantage les œuvres d'art comme des machines ou des personnes, c'est-à-dire comme des entités dynamiques qui ont souvent besoin d'être mises en marche, remises en marche et maintenues en fonctionnement. Ce que les œuvres *sont* dépend de ce qu'elles *font* [1].

Outre des travaux présentés individuellement, les propositions pour le Laboratoire proviennent des ateliers et écoles suivants : Université Paris 8; Université Paris 1; École nationale supérieure des beaux-arts; École nationale supérieure des arts décoratifs; École nationale supérieure de création industrielle; École supérieure d'art et de design d'Amiens; École nationale des beaux-arts de Bourges; École nationale des beaux-arts de Nancy; École régionale des beaux-arts de Nantes; Association Transports; Art 3000.

1. Nelson Goodman, « L'art en action », *Les Cahiers du Musée national d'art moderne*, n° 41, 1992.

La Bibliothèque

Si le numérique s'est étendu à la plupart des procédés de communication et d'édition classiques, il est aujourd'hui à la base des programmes hypermédias (ou multimédias interactifs) qui trouvent leur support spécifique avec le CD-ROM. Les disques opto-numériques concrétisent en effet une possibilité fondamentale du numérique : ce qui a été conçu et travaillé sur ordinateur peut et doit rester sur ordinateur pour conserver ses qualités d'organisation logique et de variabilité — en un mot, d'interactivité. On touche là au thème central d'***Artifices 3*** : mettre en mémoire et, simultanément, organiser l'accès à cette mémoire.

Avec le multimédia, qui est à la fois l'avenir de la production et de la diffusion des connaissances, un enjeu économique considérable, mais aussi un engouement subit et incertain, surgissent des questions socio-historiques et surtout, pour ce qui nous concerne, des questions esthétiques : si les supports multimédias empruntent par définition à diverses traditions de la relation texte, image et son, il reste, pour l'essentiel, à inventer une écriture, des modalités de création et de production conformes à ces potentialités.

Artifices 3 traite ces questions dans sa section « Installations », grâce à des propositions d'artistes qui ont valeur d'expériences, mais qui, précisément, s'écartent des standards de la diffusion. Deux exceptions cependant. Le projet de George Legrady *(An Anecdoted Archive from the Cold War)* est une installation environnementale faisant référence au musée, mais il est centré sur le CD-ROM dont il accepte avec beaucoup d'intelligence et d'élégance les contraintes. Il est d'ailleurs déjà disponible comme CD-ROM édité. Les vidéos d'Eric Lanz miment ironiquement les gestes d'un choix interactif, mais il existe une version véritablement interactive des *Outils*, éditée en octobre 1994 dans la revue sur CD-ROM du ZKM de Karlsruhe, *Artintact*.

En contrepoint, la section « Bibliothèque » montre donc des CD-ROM édités ou des maquettes de CD-ROM. Dans une actualité mouvante, un vaste tour d'horizon international a été fait conjointement avec la *Revue virtuelle* du Centre Pompidou, qui organise simultanément une exposition et une conférence centrées quant à elles exclusivement sur un choix de CD-ROM en libre consultation pendant trois mois. Les CD-ROM retenus relèvent de ces grandes catégories : les travaux d'auteurs et artistes, les catalogues de musées et les monographies d'artistes; les encyclopédies; les ouvrages en hypertexte; les revues; les programmes éducatifs et ludiques.

Ils ont été prêtés par les éditeurs suivants : Bastide, Bastide & Bastide, Paris; Blam NEA, New York; Consumer Productions, Los Angeles; Delorme Mapping, Freeport; INA, Paris; Larousse, Paris; Le Robert/Van Dijk, Paris; Magic Media, Bruxelles; Mediamatic, Amsterdam; Microsoft France, Paris; Montparnasse Multimédia, Paris; ODA, Paris; Painatuskeskus Oy, Helsinki; Réunion des musées nationaux, Paris; Riverbed, New York; Synergy, Tokyo; Voyager, New York; Worldmedia, Hamburg; Yale University Press, Londres; Yano Electric Company, Kobe; ZKM/Cantz, Karlsruhe.

Remerciements

L'exposition ***Artifices 3*** s'est faite avec l'appui de :

ANVAR, Île-de-France
Centre culturel communal de Saint-Denis
Centre Georges Pompidou, Revue virtuelle
Cité des sciences et de l'industrie
Canon-France
École nationale supérieure des arts décoratifs, All
Grand Canal
Institut für Bildmedien, ZKM, Karlsruhe
Office public d'habitations de la Ville de Saint-Denis
Réunion des musées nationaux
Silicon Graphics Europe
Silicon Graphics France

Qu'ils soient remerciés, ainsi que :
Sylvie Aubin; Jacques Aujean; Pierre Aurie; Florent Aziosmanoff;
Jean-Baptiste Barrière; Pascale Bastide; Emmanuelle Baud;
Louis Bec; Heidi Behrendt; Alexandre Bilous; Paulette Blanchard;
Annie Blondeau; Jean-Michel Boissier; Christian Boudan;
Martine Bour; Alain Cieutat; Olivier Comon; Jean-Pierre Delval;
Jean-François de Pelsenaire; James Durand; Laurie Fabry;
Don Foresta; Laurent Gadot; François Gaulier; Joël Gauvin;
Marc Girard; Jérôme Glicenstein; C. Goethals; André Hatala;
Erkki Huhtamo; André Iten; Henrietta Joy; Paul Kaiser;
Georges Albert Kisfaludi; Maren Köpp; Machiko Kusahara;
Marc Lacreuse; Fabien Lagny; Simon Lamunière;
Philippe Lamotte; Alain Laute; Catherine Lemoine; Joël Le Tacon;
Marita Liulia; Barbara London; Sylvie Marchand;
Maria Gracia Mattei; Marie-Jo Merchez; Yves Michaud;
Martine Moinot; Sébastien Motte; Harald Neidhardt;
M. Ollivier; Karen O'Rourke; Joël Poix; David Purcell;
Pierre Raiman; Nicole Raynaud; Pierre Renault; Georges Rey;
Dominique Richis; Jean Robberecht; Marie-Claire Seliés;
Keith Seward; Jeffrey Shaw; Brian Reffin-Smith; Eric Swenson;
Jean-Henri Roger; Alain Snyers; Astrid Sommer; Aleen Stein;
Patrick Talbot; Jean-Baptiste Touchard; Willem Velthoven;
Jacques-Élysée Veuillet; Christine Van Assche;
Jeanne Van de Portal; Frederik Van Duuren; Michèle Vaugon;
Tetsuo Yano

L'imprimerie municipale de Saint-Denis
Le service de reprographie de la Ville de Saint-Denis

LE MULTIMEDIA AU MUSÉE

LE LOUVRE, PEINTURES ET PALAIS
DE DOMINIQUE BRISON ET NATHALIE COURAL.
COPRODUCTION : RMN, MONTPARNASSE MULTIMEDIA.
VERSION MAC ET PC, 390F,
A PARAÎTRE EN 1995 : LE LOUVRE,SCULPTURES ET OBJETS D'ART

DELACROIX, LE VOYAGE AU MAROC,
DE PHILIPPE DÉGEORGES.
COPRODUCTION : LOUVRE, INSTITUT DU MONDE ARABE, RMN.
VERSION MAC ET PC, 250F

NICOLAS POUSSIN 1594-1665,
ANALYSE SCIENTIFIQUE DE 40 OEUVRES
CONCEPTEUR : LRDMF.
COPRODUCTION : DIRECTION DES MUSÉES DE FRANCE,
DÉPARTEMENT DES AFFAIRES INTERNATIONALES, RMN, EURITIS.
VERSION PC EXCLUSIVEMENT. 450F.

CD, CD-ROM DE LA RÉUNION DES MUSÉES NATIONAUX. DES SUPPORTS À VISITER

Réunion des Musées Nationaux

Les CD-ROM sont vendus dans les magasins spécialisés (FNAC, Virgin) diffusion Le Seuil en librairies, en interrogeant le 3615 Culture, catalogue de vente par correspondance des musées de France, dans l'espace multimédia de la librairie du Louvre, les librairies de musées, et chez les revendeurs informatiques.

Édition :
Direction des Affaires culturelles de la Ville de Saint-Denis
Hôtel de Ville, 2 place Victor Hugo, 93200 Saint-Denis

Maquette :
Intégral Ruedi Baur et associés

Impression :
Imprimerie Gerfau , Paris
Dépôt légal 4e trimestre 1994