

# SLIDERS, UNE EXPÉRIENCE DE CINÉMA INTERACTIF COLLECTIF (2005- )

Jean-Marie Dallet, responsable scientifique

## ORGANISME(S)

### DE RATTACHEMENT :

Ecole européenne supérieure de l'image, (EESI)  
– site d'Angoulême  
134, rue de Bordeaux  
16000 Angoulême

### CHEF-CHERCH(EUR)(S) :

Ecole européenne supérieure de l'image, site d'Angoulême : Frédéric Curien (création sonore); Jean-Marie Dallet (art interactif); Christian Laroche (interface et robotique); Laurent Makowec (vidéo – cinéma).  
Equipe technique : Audrey Cazenave (multimédia); Joël Grelier (son); Patrick Sausse (vidéo).  
Ecole supérieure des arts et de la communication de Pau : Thierry Guibert (multimédia).  
Equipe technique : Gabriel Blazquez, (administrateur réseau); Laurent Evenisse (multimédia).

## SÉLECTION DU PROJET EN 2005

## ENTRETIEN AVEC JEAN-MARIE DALLET

artiste-enseignant, responsable du projet «*Expérience de cinéma interactif collectif*» à l'école européenne supérieure de l'image.

*Le projet Sliders se développe dans une école d'art. Votre parcours, notamment une thèse sur les figures de l'interactivité à Paris 8, se poursuit aujourd'hui avec la « remise en musique » d'un matériau classique, le film de cinéma. Comment procédez-vous ? Agissez-vous en procédant à une déconstruction des trames narratives, linéaires, ou au démontage des films ?*

Le projet initial était de créer autour de l'idée de cinéma un environnement qu'on appellerait pseudo-didactique en référence à certaines œuvres de Piotr Kowalski, je pense notamment à «*La Flèche du temps*», créée en 1990-1992, et qui montre de quoi est faite la matière télévisuelle, c'est-à-dire de vingt-cinq images par seconde. Prendre cette œuvre que l'on a pu voir pour la dernière fois à Saint-Denis lors de l'exposition

«*Artifices 2*» en 1992, comme exemple, n'est d'ailleurs pas dénué de toute arrière-pensée. Il s'agit, en effet, d'une installation vidéo-numérique interactive composée de dix huit écrans disposés les uns à côté des autres, sur une même ligne. Le dispositif prend les images vidéo issues du flux télévisuel comme elles viennent, dans leur continuité, les mémorise, les traite et les affiche en les séparant, tout cela en temps réel. Sans rentrer plus avant dans la description de cette installation, on comprend très bien qu'ici, à la suite de la Time Machine, le matériau principal de cette œuvre est non plus l'espace mais le temps, un temps manipulable matériellement par des programmes numériques. Chez Kowalski, le modèle cinéma reste malgré tout très prégnant. Même s'il imagine des processus qui discrétisent [i.e.

numérisent], dans un flux temporel, des unités plus petites susceptibles d'être manipulées par des outils, la pensée qui sous-tend ses travaux demeure le modèle linéaire de la bobine de film. Avec Sliders, par contre, le modèle n'est plus celui d'une suite de photogrammes raccordés les uns aux autres avec de la colle, suivant une bande. La collure est informatique et cela change tout. La loi d'organisation du tout est alors, ici, une mosaïque, plus précisément un damier, dont la colle ou encore le ciment qui réalise l'assemblage des éléments entre eux, est un algorithme, qui décrit les relations qui interviennent entre les éléments. Ceux-ci sont disposés dans un espace numérique que l'on appelle aussi la base de données. Dans sa première version, la base de données Sliders est composée de tous les plans des deux films «*Psychose*». Celui d'Alfred Hitchcock, la référence, tourné en 1960, et celui de Gus Van Sant, le double, réalisé en 1998. Chacun des films organise sur l'écran un damier dont le plan situé en haut et à gauche correspond au début

du film, alors que celui situé en bas et à droite correspond à la fin du film. Ces deux plans définissent un espace en trois dimensions, dans lequel, en temps réel, on peut se promener pour choisir les éléments que l'on aimerait jouer. Ces damiers ne réorganisent pas un montage qui serait le nôtre, on pourrait dire aussi un métamontage. Ils présentent simplement un objet temporel comme un film, par exemple, de manière spatiale. Cette disposition est actuellement la meilleure façon de jouer cette base de données, de l'actualiser dans des performances publiques.

*Comment qualifier cette expérience, s'agit-il d'un post-cinéma, d'un au-delà du film ?*

Pour reprendre le constat désabusé de Raymond Bellour, ce que nous proposons avec Sliders n'est pas du cinéma. C'est autre chose. Le dispositif cinéma avec la salle plongée dans le noir, l'écran, le siège face à l'écran, le projecteur, la bobine qui défile à la vitesse de 24 images par seconde dans le projecteur, tout cela a disparu avec Sliders. Alors, si cela continue à être appelé cinéma, c'est parce que je n'ai pas trouvé d'autres termes. Et plutôt que d'en trouver un, j'ai employé une autre stratégie qui consiste à déployer un ensemble de mots qui, mis bout

à bout décrit l'objet que nous fabriquons : tentative de cinéma interactif collectif. Tentative, par exemple, parce que nous prenons le risque d'engager une réflexion théorique et pratique sur de nouvelles modalités d'association de blocs spatio-temporels d'images et de sons, avec le risque inhérent à toute tentative, que cela ne marche pas, bref, avec le risque que cela échoue ; tentative encore, parce que, plus prosaïquement, les programmes, certaines fois, ne fonctionnent pas.

En tous les cas, ce que l'on a constaté depuis un certain nombre d'années déjà, et là je pense à toute une série de travaux ou encore de prototypes qui ont vu le jour à l'université Paris 8 sous l'impulsion de Jean-Louis Boissier, c'est qu'avec les ordinateurs, il est en effet possible de simuler le cinéma, qui apparaît alors comme un des cas particuliers du cinéma interactif qui s'écrit 24 (ou 25 ou 30) images par seconde dans un ordre déterminé. Comme le notait de manière prémonitrice le vidéaste Bill Viola en 1988 : «*«Monter» va devenir «écrire un programme software» qui dira à l'ordinateur comment disposer (c'est-à-dire tourner, couper, disperser, effacer) l'information sur le disque, la diffuser en temps réel ou permettre au spectateur d'intervenir.*»

Ainsi, par la mise en perspective du langage cinématographique, nous proposons une nouvelle manière d'envisager et de faire du cinéma qui utilise les potentialités du numérique. Sliders n'est donc pas un film au sens classique du terme, mais un hyper-film. Un film N+1, suivant les mots de Lev Manovich, dont la principale caractéristique serait d'abord d'exister à l'état virtuel dans la mémoire de l'ordinateur, c'est à dire sous la forme d'une base de données, pour être ensuite actualisé lors d'une performance publique.

*Pouvez-vous évoquer les perspectives de rencontres avec des réalisateurs et par ailleurs, avec un programme de recherche du Centre Pompidou également sur le cinéma ?*

Oui, bien sûr. Le projet Sliders est à dimensions variables et l'une des voies que j'aimerais voir explorer par d'autres artistes que ceux déjà présents dans notre collectif, c'est la logique de notre dispositif justement, son degré d'ouverture possible vers d'autres logiques. Ainsi, à Bourges, lors du festival Bandits-Mages en 2006, j'avais été frappé par l'intérêt que suscitait notre installation. Non pas la performance simplement, mais aussi la disposition des écrans et des...

## DESCRIPTIF INITIAL DU PROJET :

Projet de recherche artistique et pédagogique, mettant en œuvre une synergie entre artistes, théoriciens, programmeurs-développeurs travaillant sur les problématiques interactives et plus précisément sur l'idée d'un cinéma interactif collectif. Le projet est construit autour de laboratoires et d'un séminaire aux travers desquels seront abordés pratiquement et théoriquement les questions liées à l'art, la technique, l'interactivité, l'inter et la trans-disciplinarité. Un site Internet et des expositions constitueront une mémoire organisée du travail propédeutique et créatif, pôles d'animation et d'expérimentation publique, places ouvertes au débat et à ces travaux.

## MOTS CLÉS :

Cinéma / Interactivité / Art contemporain

## COLLABORATION(S) SCIENTIFIQUE(S) :

Ecole européenne supérieure de l'image – site d'Angoulême  
Ecole supérieure des arts et de la communication de Pau  
Université de Poitiers.  
Ecole doctorale Sciences de l'Homme et de la société  
Université Paris 1.  
Centre d'études et de recherches en arts plastiques (CERAP)  
Université Paris 8.  
Laboratoire Atelier de recherche interactive (ARI)

Centre de recherche en informatique et création musicale (CICM)

#### TRAVAIL OU PUBLICATION(S):

*Sliders* à Bandits-Mages, Bourges, 1<sup>er</sup> au 4 février 2006.

Jean-Marie Dallet, artiste-enseignant à l'école supérieure de l'image d'Angoulême, et Thierry Guibert, artiste-enseignant à l'école supérieure d'art et de communication de Pau, proposent la réalisation d'une installation / workshop intitulé *Sliders*, regroupant plusieurs ateliers.

Le dictionnaire donne comme définition de « slide », les notions de glissement en général mais aussi l'idée de faire glisser, le slider d'une table de mixage par exemple. C'est une figure de base de l'interactivité que l'on retrouve utilisée de façon souvent très intuitive chez de nombreux artistes comme Bill Viola ou encore Thierry Kuntzel et qui, chez eux, a tendance à transformer le corps du spectateur en tête de lecture d'une mécanique élaborée pour avancer ou reculer dans un flux visuel et sonore. Il y a là, chez ces artistes, une nouvelle manière d'envisager et de faire du cinéma, une mise en perspective du langage cinématographique. La loi d'organisation du tout est un algorithme, un langage de programmation qui contient en lui toutes les possibilités de rencontre des images et des sons. Avec les

machines sur les tables qui décrivaient finalement les trois espaces *Sliders* : l'espace de gestion de la base de données vidéo, l'espace de manipulation des vidéos et enfin l'espace de sélection et de jouabilité des sons. Pour revenir à ce que je disais au début de cet entretien, la disposition d'ensemble créait les conditions d'une compréhension de ce que pouvait être un autre cinéma, un cinéma interactif. D'ailleurs, autour de ce dispositif pseudo-didactique, d'aucuns discutaient déjà de scénarios possibles, et là, je repense plus particulièrement à des réflexions et des propositions émisent par Erik Bullot. Il est vrai que nous sommes en relation avec Peter Greenaway que nous avons rencontré à l'EESI, en mai 2007, pour une première séance de travail. Comme un pan de son travail tourne autour des idées d'accumulation, de classement, d'archivage, de dénombrement, de répétition, de différence, etc., et comme d'autre part il a fait réaliser un logiciel de veejing pour des spectacles qui mélangent les images et les sons, nous imaginons qu'il trouve dans *Sliders* une logique, donc un logiciel, à même de répondre à ces besoins en termes de sens et de jouabilité en temps réel. Je ne suis pas

naïf et je ne crois pas que *Sliders* tel que nous l'avons conçu réponde entièrement à ses attentes. Il faudra sans doute en modifier les interfaces vidéo et son ainsi que la visualisation de la base de données.

Le programme de recherche du Centre Pompidou que vous évoquez s'attachait au développement d'un logiciel, *Lignes de temps*, qui a une double fonction : tout d'abord servir de support à l'analyse des films, ce que Alain Bergala et Jean-Louis Comolli ont expérimenté à l'occasion de l'exposition Abbas Kiarostami, mais aussi, deuxième fonction, l'ambition de « réarmer » le regard des spectateurs par la mise à disposition sur Internet du logiciel. Par réarmer, il faut entendre donner des outils facilitant la compréhension des films de Kiarostami de manière à ce que les spectateurs puissent se les approprier. Le regardeur ou encore le manipulateur du logiciel accède ainsi au statut d'amateur, au sens de celui qui aime, cultive, recherche pour son seul plaisir. La différence fondamentale entre les deux logiques, celle défendue par *Lignes de temps* et celle prônée par *Sliders*, c'est que dans l'un des cas l'idée de linéarité temporelle prédomine alors que dans l'autre cas, le modèle *Sliders*, ce qui est mis en avant, c'est

la spatialisation du temps, la création d'un espace spécifique où s'organise le temps et dont une image serait la partition de musique. Nous sommes convenus lors d'une séance de travail commune, que ces deux logiques ne se concurrençaient pas. Il nous faut maintenant définir comment, elles peuvent donner lieu à une collaboration.

#### A quels développements rêvez-vous pour *Sliders* ?

Si l'on doit définir des lignes de développement, on pourrait en trouver deux qui, me semble-t-il, sont des priorités : l'interface et la visualisation de la base de données. Aujourd'hui, l'interface est triple : interface de la base de données, interface son et interface vidéo ; elle a donc été conçue pour fonctionner à partir de trois ordinateurs. Seule une interface, celle de la base de données, a été dessinée correctement. Il faudrait donc, premièrement, harmoniser le dessin et optimiser l'ergonomie des trois interfaces et deuxièmement, réfléchir à la possibilité d'avoir une seule interface pour gérer l'ensemble du dispositif *Sliders*. Cette interface unique est un des grands chantiers à engager. En effet, cela nous permettrait tout d'abord d'envisager la création d'un logiciel *Sliders* que

l'on pourrait alors distribuer, puis ensuite la création d'un meuble « intelligent » *Sliders* qu'on laisserait à la disposition du public. Ce meuble interactif manipulable par les spectateurs contiendrait de l'électronique et de l'informatique ; sa partie supérieure serait constituée principalement par des écrans tactiles et toutes autres interfaces nécessaires aux sélections dans la base de données de même qu'au maniement des séquences vidéo et des sons en temps réel. Ces diverses interfaces feraient appel à de nouvelles formes d'interaction homme-machine utilisant la réalité virtuelle.

Ensuite, sur le modèle de la portée de musique inventée par Guido d'Arezzo, une des grandes idées de *Sliders* est d'avoir proposé une visualisation spatiale d'un objet temporel comme l'est un film de cinéma. La forme prise à l'écran par cette base de données induit une double logique : d'usage, c'est-à-dire de manipulation qui entraîne l'élaboration d'un dispositif spécifique de projection. La salle de projection devient ainsi configurable en fonction du dessin pris par la base de données. Il faudrait donc dans le développement de la visualisation

des données pouvoir proposer des dessins différents de la base de données (interfaces avancées) pour visualiser des agencements complexes d'images, de séquences vidéo ainsi que de sons. Créer ces dessins nous autoriserait à modéliser *Sliders* non seulement en direction de la création de films interactifs en temps réel, mais aussi pour la pédagogie, par exemple pour l'analyse de films comme je l'évoquais précédemment.

Par la suite, on étudierait des dispositifs de projection multi-écrans donc des architectures de salles de projection.

ordinateurs, il est en effet possible de simuler le cinéma qui apparaît alors comme un des cas particulier du cinéma interactif qui s'écrit 24 (ou 25 ou 30) images par seconde dans un ordre déterminé.

Pour travailler sur ce nouveau type de cinéma, une logique et donc un logiciel ont été inventés. La machine informatique *Sliders*, installée lors des performances, présente ainsi trois espaces dédiés à trois moments de création du film N+1 : l'espace de gestion de la base de données vidéo, l'espace de manipulation des vidéos et enfin l'espace de sélection et de jouabilité des sons.

#### SITE(S) INTERNET:

<http://www.sliders-project.eu/>  
<http://www.eesi.eu>  
<http://www.bandits-mages.com>

#### BUDGET:

Budget total initial ayant évolué / subvention ministère : 39.000 euros.

**RECHERCHE EN COURS,  
INSCRIPTION EN 2008  
DANS L'ACCORD-CADRE  
CARS / MINISTÈRE DE  
LA CULTURE ET DE LA  
COMMUNICATION POUR  
TROIS ANNÉES.**

**CI-CONTRE:** *Sliders*, festival « Résonnance », IRCAM, Paris, 2006.  
© EESI - site d'Angoulême.

