

La Revue Virtuelle

N° 10/11

L'art des jeux

Exposition

6 juillet - 26 septembre 1994
Galerie sud, mezzanine

Conférence

14 septembre 1994, 18h30
Petite Salle, 1er sous-sol

Le Centre Georges Pompidou, Musée national d'art moderne/Centre de création industrielle présente du 6 juillet au 26 septembre 1994, dans la Galerie Sud, le numéro 10/11 de la Revue Virtuelle, intitulé l'art des jeux.

La Revue Virtuelle, inaugurée en 1992, se définit par une série d'activités multiformes : des conférences théoriques, des expositions présentant des documents et des installations originales accompagnées de la publication d'un carnet. Elle a pris le parti d'aborder une réflexion sur les technologies, non pas d'emblée d'un point de vue esthétique, mais par le biais des techno-sciences et des sciences humaines.

Pour ce numéro double de la Revue Virtuelle, sur la question des jeux électroniques, l'approche est toutefois plus culturelle et sociologique qu'économique ou scientifique même si ces points de vue ne sont pas à négliger. Il faut savoir que selon certaines statistiques reprises par Alain Le Diberder dans son livre *Qui a peur des jeux vidéos*, la France, où un enfant sur deux joue aux jeux électroniques, est le quatrième pays producteur. Ce constat ne peut laisser indifférent surtout quand on sait que le marché des jeux est maintenant financièrement presque aussi important que celui de l'exploitation des salles de cinéma.

Le jeu électronique n'est pas né de rien. Il a des liens évidents avec l'histoire des jeux, mais aussi avec le cinéma, la littérature, la musique sans parler des arts graphiques et de la synthèse d'image.

Direction
de la Communication

Centre Georges Pompidou
75191 Paris Cedex 04 Téléphone 44 78 12 33 Télécopie 44 78 13 00

Exposition

- Une installation interactive de l'artiste Matt Mullican, nouvelle version originale de *Five into One*, coproduite par la Délégation aux arts plastiques et Medialab, est présentée pour donner au public l'expérience d'une "navigation" ludique dans l'univers virtuel d'un créateur. Au sein d'une combinaison complexe de villes imaginaires, le manipulateur a l'occasion de pénétrer cinq mondes, cinq univers, où se mêlent des formes abstraites, colorées et géométriques dessinées par l'artiste. Le spectateur a le loisir de circuler de gauche à droite, en avant et en arrière de chaque espace grâce à un joystick et de voir son parcours à l'écran.
- Un vidéodisque interactif permet de saisir les moments essentiels de l'histoire des jeux vidéos, la typologie des différents jeux actuels internationaux et certains points de vues sur des aspects divers.

Il se compose de deux parties :

- la collection est illustrée par de courtes séquences de jeux dont certaines tournées spécialement pour le vidéodisque et d'autres de jeux encore inédits.
- des points de vue aborderont non seulement l'historique mais aussi les différents savoir faire mis en oeuvre ou encore l'évolution des techniques. Comme dans les précédents vidéodisques de la Revue Virtuelle, des mots clefs permettront une lecture transversale donnant un éclairage plus pointu sur des points comme le graphisme, les supports, la "jouabilité".

Conférence (14 septembre 1994 à 18h30)

La conférence tentera de reprendre et développer les multiples aspects de ce domaine encore jeune et abordera des questions sociologiques, philosophiques ainsi que certaines recherches de créateurs d'installations interactives. Seront invités l'artiste exposé, Matt Mullican, Alain Le Diberder, sociologue des médias, Florian Rötzer, philosophe et critique d'art.

Publication

Le carnet numéro 10/11. Gratuit

Edito de Jean-Louis Boissier

Montage d'interviews de Matt Mullican par Jean-Louis Boissier

Textes et analyses de Alain Le Diberder et de Florian Rötzer.

Légendes et crédits de toutes les séquences du vidéodisque.

Direction de la Communication du Centre Georges Pompidou

Attachées de presse

Nicole Karoubi et Isabelle Cagniart

Tél. 44 78 49 88 / Fax 44 78 13 02

Les objectifs

La dynamique des recherches actuelles dans les domaines des images de synthèse et des environnements virtuels amène le Musée National d'Art Moderne (MNAM) et le Centre de Création Industrielle (CCI) à s'interroger sur l'essence, les processus de conception et de réalisation, les objectifs qui sous-tendent ces nouvelles créations.

Devant la diversité de réalisations, le MNAM et le CCI, dans le cadre de la nouvelle *Revue virtuelle*, désirent intervenir régulièrement par une sélection documentée et commentée. Ils ont le projet d'inviter des auteurs travaillant et s'interrogeant sur ce nouveau territoire. Cette démarche permettrait de découvrir, non pas tant une technique de plus, qu'une esthétique et un univers contemporains.

Ce sera l'occasion d'une réflexion sur les différents modes de présentation et sur le nouveau type de relation œuvre/spectateur qu'impliquent ces productions.

Esthétique du potentiel

La nature numérique de ce que travaille l'ordinateur implique des caractéristiques qui touchent à la fois au processus de conception et aux modalités d'accès. Ce sont ces entités hybrides, images-objets-dispositifs, que proposera la *Revue virtuelle*. Elles entretiennent une relation au réel non seulement par les modèles logiques et mathématiques sur lesquels elles sont construites, par l'intermédiaire de divers moyens de saisie, mais aussi par des interfaces de lecture, de manipulation et d'interprétation. Elles ont un potentiel d'autonomie d'aspect et de comportement, voire de morphogénèse, des qualités interactives, qui impliqueront des attitudes esthétiques et muséologiques spécifiques tout en se situant dans la logique de certaines démarches contemporaines.

Dans ce domaine du virtuel, on peut tracer quatre secteurs techniques, qui se recoupent pour une part :

- les images obtenues par saisie et traitées numériquement ;
- les images de synthèse, calculées sur la base de données abstraites, modèles et programmes logiques ;
- les dispositifs propres à la lecture interactive et au montage virtuel ;
- les images de synthèse encore, mais calculées en temps réel, c'est à dire dans l'actualité de l'opérateur.

Alors que les deux premières catégories se présentent principalement sur des supports traditionnels, y compris la vidéo, les deux catégories interactives exigent la présence des ordinateurs.

La première catégorie de travaux se développe autour des fonctions de création et de transformation propres au caractère numérique de l'image. La numérisation, qui met en pièces le matériau d'une image existante, la palette graphique qui saisit un geste analogique aux pratiques traditionnelles, sont les outils d'un traitement sans équivalent avec les procédés mécaniques, optiques ou électroniques. L'image peut ainsi voir chacun de ses points transformés, transportés et connaître une animation interne.

La deuxième catégorie repose sur la création par synthèse d'images qui fait appel à la modélisation des formes, des mouvements et des comportements. Toute une génération d'images calculées intègrent ainsi des lois empruntées au réel ou relevant de pures fictions.

La maîtrise par l'ordinateur des modalités d'appel et d'exploration des images, sons et textes, contenus dans des mémoires optiques et numériques, fonde la troisième catégorie. Le dispositif d'exposition et de lecture prend alors des formes variées, qui font partie intégrante de l'expérience.

Enfin, apparaissent des travaux qui mettent en jeu à la fois le potentiel d'autonomie des images de synthèse et leur capacités interactives, qui appellent fondamentalement pour exister l'intervention du public. Ces installations qui relèvent de ce que l'on nomme «environnements virtuels» font désormais l'objet de recherches artistiques qui ici encore s'articulent sur le passage du réel au virtuel. La recherche repose sur l'invention d'univers artificiels autant que sur celle des interfaces qui mettent en scène l'accès dans les trois registres à savoir le visible, l'acoustique et le tactile.

La recherche

La *Revue virtuelle* mènera sa propre réflexion dans trois directions complémentaires :

- la théorie, mieux cerner la nature des images de synthèse et leur statut esthétique ;
- la muséographie, réfléchir sur les différents modes de présentation, de consultation et d'archivage de ces nouvelles images et de leurs espaces;
- la création, s'attacher à développer un terrain qui lui soit favorable, susciter des projets.

1 - Théorie

«Dans la mémoire de l'ordinateur, l'image, réduite à ses plus petits éléments constituants (spatiaux et chromatiques), n'est qu'une matrice mathématique, véritable tapis abstrait, composé, tissé de nombres qui ne

sont eux-mêmes que des micro-impulsions électroniques et sur chacun desquels on peut agir par programme interposé.» (Edmond Couchot)
Ce volet tentera de mieux appréhender la nature des images de synthèse, leur processus de conception et leur réalité.

Les modifications de critère d'analyse qu'elles impliquent retiendront notre attention, en particulier :

- le rapport auteur/œuvre, lié à un programme, où la réalité du nombre existe avant celle de l'image dans l'imaginaire de l'auteur ;
- l'introduction du paramètre temps dans leur mode d'existence : l'œuvre animée est perçue dans son déroulement intime, «œuvre-ouverte», elle est en perpétuel devenir comme en continuuel recommencement ;
- la notion de «composite» présente dès l'origine de ces images, domaines scientifiques ou techniques, ainsi que dans leur nature (fil de fer, 2D, 3D) et dans les algorithmes, les logiciels, les techniques diverses mis en œuvre ;
- enfin et surtout la transformation du rapport œuvre/spectateur/espace avec le concept d'interactivité. Le spectateur devient lui-même un des paramètres de l'œuvre en transformation. C'est alors «la réalité de la présence en "temps réel" de l'objet qui est définitivement révolue.» (Paul Virilio).

Ainsi «l'activité créatrice ne prend nullement fin avec l'achèvement de l'œuvre par l'artiste, mais continue sa vie grâce aux interventions du public.» (Frank Popper).

Cette diversité n'est pas toujours synonyme de nouveauté et la complexité des processus activés ne relève pas forcément d'une approche artistique. Ainsi, la pertinence d'une œuvre reste à prouver.

2 - Muséographie

Il s'appliquera à réfléchir aux modes de présentation. En effet, «l'image virtuelle est une imagerie sans support apparent, sans autre persistance que cette mémoire mentale ou instrumentale» (Paul Virilio). Et le moniteur vidéo, le magnétoscope, ne sont pas le support de présentation idéal de ces images. Souvent ils altèrent leur définition et leur qualité, quand ils ne prêtent pas à confusion sur leur nature même.

S'interroger sur les espaces : les surfaces-écrans, les rapports images/espaces ; sur les supports : bande-vidéo, disquette, vidéodisque ; sur des ergonomies à élaborer, c'est travailler sur l'espace muséographique contemporain.

Les paramètres temps et interactivité créent un nouveau rapport à l'œuvre qui induit un comportement différent. Le public devient pilote, copilote, passager d'une exploration. Celle-ci implique d'autres traitements de l'espace, des accès à l'œuvre spatialement différenciés.

Cette recherche sur de nouveaux modes de présentation implique, de fait, de penser des modes de conservation, d'archivage et de consultation. Dans ces domaines, les nouvelles technologies de l'image sont aujourd'hui très actives.

3 - Création

«Certains artistes utilisent l'ordinateur comme assistance à la conception ou à la production de l'œuvre, d'autres expérimentent des processus de perception, imaginent des programmes spécifiques, basés sur le temps, l'aléatoire, la combinaison des couleurs, ou cherchent à produire des formes-objets-espaces existant seulement dans l'imaginaire. Il y a aussi ceux qui inventent du côté des systèmes, des modes interactifs, des réseaux d'échanges d'images. Et ceux qui jouent entre les images, de l'une à l'autre, de l'une dans l'autre.» (Anne Marie Duguet).

Dans le cadre de la présentation d'un artiste, le MNAM et le CCI souhaitent soutenir des démarches créatrices par la commande d'images comme d'environnements.

Des artistes, dont la curiosité et la sensibilité ne sont pas étrangères aux nouvelles technologies, seront encouragés à mettre en œuvre des projets. L'accès à des matériels, à du temps/machine ou du temps homme/machine leur sera facilité.

Plasticien, vidéaste, architecte, designer ou sculpteur pourront ainsi ouvrir leur champ d'expérimentation et avoir la possibilité d'explorer, comme l'exige toute pratique de création, ces nouveaux langages débouchant sur une gamme de possibles visuels.

La mise en œuvre

Dans un même lieu identifiable, la *Revue virtuelle* présentera un numéro trimestriel faisant l'objet :

- d'une mise en exposition temporaire avec un module de consultation,
- d'une conférence-présentation d'auteurs,
- d'une publication.

1 - Mise en exposition temporaire

Chaque numéro donnera carte blanche à un «auteur».

L'auteur d'un numéro peut être un artiste.

Sera alors présentée sa production comme une œuvre comportant des fragments ou l'intégralité de ses réalisations.

L'auteur peut être également un organisme.

Des laboratoires, centres de recherches, regroupant plusieurs personnes, produisent un travail qui témoigne d'une originalité et d'un intérêt dépassant largement les domaines de l'expérimentation. Cela s'explique par la complexité d'une production qui entrecroise plasticiens et ingénieurs, scientifiques et artistes.

• Enfin l'auteur peut être un théoricien.

Enseignant, penseur, critique, il lui sera confié le rôle de directeur du numéro. Il donnera son point de vue qu'il mettra en scène avec les artistes, les scientifiques, ou les ingénieurs de son choix.

L'exposition s'articulera autour de documents, de démonstrations, d'installations et d'œuvres.

Les images de synthèse, les dispositifs hypermédia et les «mondes» virtuels se présentent sous plusieurs formes : supports fixes, projections d'images, enregistrements vidéo, ordinateurs.

Dans l'état actuel de la recherche et de la création, la part des documents et travaux sous forme de vidéo est essentielle. Le support du vidéodisque est la formule retenue prioritairement car il permet :

- une bonne qualité de restitution et de conservation de l'image,
- une articulation précise et subtile des images, des textes et des sons,
- des effets de montage virtuel,
- une « mise en page » et une « navigation » de type « hypermédia », c'est à dire interactives, ouvertes à des lectures spécifiques et à des enchaînements logiques.

Les recherches sur la «réalité virtuelle» incluent les dispositifs d'interfaçage.

Si les mondes virtuels sont qualifiés d'«immatériels», les interfaces sont elles nécessairement tangibles. Les modalités d'accès au virtuel peuvent elles-mêmes être interrogées sous un angle esthétique, elles font en effet partie des œuvres.

Les dispositifs propres à la *Revue virtuelle* seront présentés dans un module de consultation qu'on pourrait qualifier à la fois de «cabinet de lecture», de «machine à visionner», ou de «cellule de perception».

2 - Conférence-présentation des auteurs

Selon la nature du numéro, une présentation ponctuelle permettra, soit à l'auteur d'exprimer lui-même la spécificité de sa démarche, de situer historiquement ses recherches, de dévoiler la logique de leur déroulement, soit à plusieurs personnalités, réunies par l'auteur du numéro, de tenter d'élargir son point de vue et d'ouvrir un véritable dialogue avec le public.

Ces auteurs, de nature différente, alterneront au cours de l'année, afin de faire ressortir le caractère hybride du domaine abordé, ainsi que la richesse et la diversité de la production.

3 - Publication

Les mises en exposition s'accompagneront d'un « carnet du visiteur ». Un catalogue annuel, regroupant les quatre interviews faites aux auteurs à l'occasion de leur présentation ainsi que des extraits de leurs réalisations, sera publié en fin d'année sur support vidéo.

En exposant le domaine du virtuel, la *Revue virtuelle* se propose de comprendre ces réalisations au travers de recherches technologiques, de travaux scientifiques, d'esquisses artistiques et de démarches transversales.

Elle souhaite aussi susciter la rencontre d'artistes, de scientifiques, de producteurs, inciter le désir de réalisation, repérer des auteurs et des œuvres et soutenir certaines recherches significatives.

Enfin, la *Revue virtuelle* cherche à innover elle-même en matière de muséologie des nouvelles techniques artistiques.

Christine van Assche (MNAM)
Martine Moinot (CCI)
Jean-Louis Boissier

Cellule : Vidéo - numérique
octobre 1991

REVUE VIRTUELLE

PROGRAMMATION 1992

N° 1 - 1er trim. 1992 :

Auteur-théoricien :

Le mercredi 15 avril, à 18h30 dans la Petite salle du Centre, conférence d'**Edmond COUCHOT**, Directeur de recherche, professeur à l'Université de Paris VIII où il co-dirige la formation Arts et Technologies de l'Image, autour de la question de la virtualité, avec une présentation de la Revue Virtuelle

N° 2 et 3 - 2ém et 3ém trim 1992

Auteur-théoricien :

Du 18 juin au 11 octobre, dans le cadre de l'exposition Manifeste, présentation du prototype d'un double module de consultation, boîtes muséales qui contiendront :

- l'une, une anthologie sur les environnements virtuels, vidéodisque interactif inédit coproduit avec la Cité des Sciences.
- l'autre, une anthologie des productions sonores de l'IRCAM. (Institut de Recherche et de Coordination Acoustique -Musique, département du Centre Georges Pompidou.)

Le mercredi 23 septembre, à 18h30 dans la Petite salle du Centre, conférence d'**Anne Marie DUGUET**, Maître de conférences à l'U.F.R. d'Arts Plastiques et Sciences de l'Art de l'Université de Paris I, autour de la question : correspondances images de synthèse/environnements virtuels et arts plastiques contemporains, rupture ou continuité.

N° 4 - 4ém trim 1992

Auteur-artiste : **Karl SIMS**

Formation scientifique, travaille actuellement à Thinking Machine INC., Cambridge, USA.

- Installation d'un dispositif interactif.
- Aperçu de la production de l'auteur.

Une conférence, dont la date n'a pas encore été fixée, accompagnera la présentation de l'installation.