

# Information Presse CCI

comp. 20/04/83

## "AU TEMPS DE L'ESPACE"

18 mai 1983 - 12 septembre 1983

Forum du Centre Pompidou

Exposition réalisée par le Centre de Création Industrielle avec  
le concours de la Société Atari.

L'hypothèse de l'exposition est la suivante : les voyages spatiaux et les télécommunications n'entraînent-ils pas une nouvelle perception de l'espace, marquant par rapport à ce à quoi nous sommes habitués, une rupture aussi importante que celle qui s'est produite au Quattrocento par rapport au Moyen-Âge ?

La conquête spatiale et le développement des technologies de pointe qui en résultent sont à l'origine d'une nouvelle réalité. Les traces de modification dans notre environnement quotidien sont multiples. La vitesse change notre rapport au monde, au temps. Les télécommunications, en instaurant un contact immédiat, créent une sorte d'ubiquité où l'espace tend à disparaître en tant que contrainte. La micro-électronique et la micro-informatique entrent dans notre vie quotidienne. L'architecture, la création artistique, les objets usuels changent eux aussi.

La technologie liée à l'espace ne génère-t-elle pas un vécu spatial différent et de nouvelles mentalités ? Ne nous fait-elle pas vivre dans un espace dissocié que nous devons apprendre à recomposer ? Telles sont les questions posées.

L'exposition est avant tout une expérience pour chaque visiteur. De salle en salle, il peut vivre, éprouver lui-même diverses expériences, grâce à des ordinateurs domestiques qu'il pourra lui-même manipuler, interroger.

Ces ordinateurs domestiques sont le support, le moyen d'expression tout au long de l'exposition. Ils transmettent l'information, gèrent les animations et les spectacles, pilotent les divers appareils. L'écran, en effet, devient réceptacle universel des signes (écran télématique). Il ouvre sur un espace avec lequel le "spectateur-acteur" interagit (exploration d'une ville enregistrée sur vidéodisque, simulations diverses au moyen d'images synthétisées par ordinateur...). Il ouvre même sur un espace purement abstrait de connaissances (banques de données...).

L'exposition traite de la conquête spatiale, de l'environnement, des télécommunications en trois grandes parties :

"Notre monde aujourd'hui" propose un constat physique des retombées des technologies liées à l'espace :

- La simulation d'un vol de la navette spatiale, de 15 mn, pilotée par le visiteur lui-même au moyen d'un ordinateur, est un passionnant programme éducatif mis au point par l'Université de Greenfield aux U.S.A.
- Un spectacle audiovisuel montre comment, à travers les dates-clés, se dessine la succession des idéologies qui président à la conquête spatiale.



- Des effets de simulations de vitesse permettent de découvrir comment la vitesse change notre rapport au temps.
- Des écrans tactiles, hologrammes, procédés complexes de superpositions de sons et d'images confrontent le public à l'ubiquité et à la destruction qu'entraîne le développement des télécommunications.

"Le rêve", rêves d'espaces nouveaux des artistes (B.D., science-fiction, illustration, peinture...), mais aussi rêves de Jules Verne par un voyage à bord de sa fusée dont la coupe de l'intérieur reconstituée selon l'illustration de la collection Hetzel est animée par un spectacle son et lumière commandé par un ordinateur ; et aussi rêves des savants de la Nasa dans un spectacle à 360° entraînant le public dans un voyage inter-sidéral à travers les villes de l'espace imaginées par les scientifiques eux-mêmes.

La dernière partie, didactique, permet d'accéder à "l'information" par une série de postes de travail commandés par des ordinateurs. Leur accès a été volontairement simplifié afin que le public le plus vaste puisse s'y familiariser. Tous les programmes didactiques présentés dans cette partie ont été élaborés spécialement pour l'exposition.

Ce que le visiteur a pu éprouver, sentir précédemment, il peut ici en avoir la preuve. Documents, expériences, questionnaires, jeux font appel aux technologies de pointe pour transmettre l'information : banques de données, vidéodisques, hologrammes, ordinateurs, sons numériques... permettent de dépasser les moyens traditionnels d'exposition.

#### Zone 1 : Espace

Vidéodisques de la NASA ; questionnaire géré par ordinateur ; jeux vidéo et bandes vidéo sur la conquête spatiale.

#### Zone 2 : Télécommunications

Vidéodisque de la Direction Générale des Télécommunications ; questionnaire géré par ordinateur ;

expérimentations de communication en direct :

- . avec 4 villes du monde entier relayées par l'Alliance Française (Singapour, Melbourne, Quito, Antananarivo) ;
- . décodage de messages morse en langage clair ;
- . liaison avec système Téletel
- . liaisons internes au Centre et aux Régions de France ;
- . liaisons avec visiophones.

#### Zone 3 : Environnement

Lots de diapositives d'architecture, design, publicité ; questionnaires d'architecture et design ; bandes vidéo de science-fiction et publicité ; jeux vidéo d'architecture, géographie, etc.

#### Zone 4 : Zone libre

Cette zone évoluera tout au long de l'exposition : présentation des résultats du travail d'atelier organisé chaque jour par les animateurs de l'exposition et des impressions du public ; expériences originales ayant trait à l'espace ; tests de plusieurs jeux vidéo.

#### C A T A L O G U E : "AU TEMPS DE L'ESPACE"

Format 20x24, 192 pages, une centaine d'illustrations dont 40 en couleur.

Prix de vente : 100 F.

Un ensemble de textes sur : le concept d'espace, l'espace et l'imaginaire, l'espace et l'environnement quotidien, la conquête spatiale.

#### A F F I C H E : Prix de vente : 25 F.

# Information Presse CCI

EXPOSITION : "AU TEMPS DE L'ESPACE"  
=====

Forum du Centre Georges Pompidou

Exposition organisée par le Centre de Création Industrielle  
avec la collaboration de la Société ATARI

18 mai au 12 septembre 1983

---

Service de presse du CCI  
Marie-Jo Poisson  
Tél: 277 12 33 poste 42 05

Centre Georges Pompidou  
Centre de Création Industrielle  
75191 Paris Cedex 04

Centre Georges Pompidou



## HYPOTHESE

A la croisée des découvertes scientifiques et techniques, des oeuvres littéraires et artistiques, des organisations sociales et politiques, chaque époque crée son espace.

Au Quattrocento, s'est inauguré un espace abstrait et géométrisé. Dans cette ouverture, les hommes se sont élancés en de multiples conquêtes.

L'exposition permet de se demander si nous ne sommes pas en train de vivre un autre tournant de ce genre, du fait que l'homme a décollé de sa planète, et qu'il résulte des technologies mises au point pour ce faire une modification profonde de l'environnement quotidien.

Ce qui est sûr, c'est que les traces de modification sont multiples dans notre environnement quotidien : la vitesse, en nous rendant accessibles les contrées lointaines, change notre rapport au monde.

Les télécommunications rapprochent instantanément des lieux jusqu'alors sans contact. La micro-électronique et la micro-informatique entrent dans notre vie quotidienne. L'architecture, la création artistique, les objets usuels, changent eux-aussi. Réalité ou simulacre d'une mutation ?

C'est la question que pose l'exposition.

## PRINCIPE FORMEL

L'exposition est un parcours :

Le visiteur passe de salle en salle. Chacune d'entre elles lui permet de vivre une expérience, de sentir, d'expérimenter par lui-même.

L'usage des mini-ordinateurs :

La micro-informatique est l'une des retombées les plus frappantes de la conquête spatiale.

Nous avons décidé d'en faire le support de cette exposition :

Support d'informations, puisque c'est par le canal d'"ordinateurs-maison" que passent celles-ci. Support de fonctionnement, puisque ces ordinateurs commandent les expériences, les animations, les machines de l'exposition.

C'est donc, pour le visiteur, une sorte de préfiguration de ce que pourrait être notre monde que propose l'exposition.

L'accès aux machines est simplifié au maximum :

Chaque visiteur peut manipuler les claviers. Il peut lui-même faire fonctionner les ordinateurs en appuyant directement sur certains écrans. Quelques indications simples suffisent à ouvrir un vaste champ de connaissances, ou à produire des effets spectaculaires.

L'exposition cherche avant tout à familiariser le visiteur avec ces nouvelles techniques.

## L'EXPOSITION SALLE PAR SALLE

Le visiteur qui arrive au Centre Georges Pompidou voit d'abord un tronc de fusée spatiale entouré de rideaux sombres.

Cette fusée est en fait un fût de colonne grecque juché sur les pieds du LEM.

Elle s'anime chaque heure avec un spectacle audiovisuel.

### 1e PARTIE : NOTRE MONDE AUJOURD'HUI

La première salle permet au public de faire connaissance avec les ordinateurs domestiques qui serviront de moyen d'expression d'un bout à l'autre de l'exposition.

Elle explique aussi le propos général de l'exposition : comment la conquête spatiale et le développement des télécommunications changent-ils notre cadre de vie et nos mentalités ?

La seconde salle est consacrée à la recherche spatiale. Elle se compose de deux parties :

- Un spectacle audiovisuel retraçant les principales étapes de la conquête spatiale et leurs implications économiques, politiques, scientifiques.
- Une expérience venant de l'Université de Greenfield aux Etats-Unis : à travers la simulation d'un vol de la navette spatiale, tout un programme pédagogique permet d'aborder les problèmes de relations de groupes, de progrès scientifiques, d'environnement. Cette simulation est pilotée par des "ordinateurs-maison" que les visiteurs pourront manipuler eux-mêmes, aux commandes de la navette.

La troisième salle est consacrée à la vitesse. Le public passe sur un plan incliné. Il est environné d'images qui se déroulent en accélération et donnent une impression de vitesse.

La quatrième salle est consacrée aux télécommunications : le visiteur passe sur des passerelles. Autour de lui des images, des sons, des lumières venant du monde entier. Ces images, ces sons se superposent. En effleurant un écran de télévision, on accède à des programmes d'informations.

### 2e PARTIE : LE REVE

La cinquième salle rend hommage à Jules Verne, l'un des premiers à imaginer la conquête spatiale moderne et à faire preuve d'un grand esprit de prémonition. La coupe de l'intérieur de la fusée est reconstituée exactement, selon le texte de Jules Verne et selon l'illustration de la Collection Hetzel. La fusée est animée par un spectacle son et lumière commandé par un ordinateur.

La sixième salle est consacrée à ceux qui rêvent de l'espace : illustrateurs, dessinateurs de bandes dessinées, peintres, sculpteurs, etc.

La septième salle occupe le niveau haut de la grande fusée. Il s'y déroule un spectacle audiovisuel à 360° qui montre les rêves des scientifiques de l'espace : rêves américains, rêves soviétiques. Le visiteur descend ensuite par un escalier où il entend des phrases célèbres ayant trait à l'espace, phrases de cosmonautes, mais aussi de savants, de philosophes, etc.

### 3e PARTIE : L'APPROCHE DIDACTIQUE

Au sortir de la fusée centrale, le visiteur débouche dans la troisième partie de l'exposition : des vitrines montrent des jouets et des objets de l'espace.

Il accède alors à une suite de postes de travail. Tous ces postes sont commandés par des ordinateurs. Ils contiennent l'ensemble de l'information de l'exposition, permettent au public de se livrer à des expériences et d'interroger lui-même les ordinateurs :

Tous les programmes didactiques présentés dans cette partie ont été élaborés pour l'exposition.

L'accès aux ordinateurs a été volontairement simplifié afin que le public le plus vaste puisse se familiariser.

#### Zone 1 : Espace

Cette zone comprend :

- des vidéodisques de la NASA ;
- un questionnaire géré par ordinateur ;
- des jeux vidéo concernant la conquête spatiale ;
- des bandes vidéo relatant la conquête spatiale.

#### Zone 2 : Télécommunications

Cette zone comprend :

- un vidéodisque de la Direction Générale des Télécommunications ;
- un questionnaire géré par ordinateur ;
- des expérimentations de communication en direct :
  - a) avec 4 villes du monde entier relayées par l'Alliance Française (Singapour, Melbourne, Quito, Antananarivo) ;
  - b) décodage de messages morse en langage clair ;
  - c) liaison avec système Téletel
  - d) liaisons internes au Centre et aux Régions de France ;
  - e) liaisons avec visiophones.

#### Zone 3 : Environnement

- 2 lots de diapositives d'architecture ;
- 1 lot de diapositives de design ;
- 1 lot de dispositifs de publicité ;
- 1 questionnaire architecture ;
- 1 questionnaire design ;

- des bandes vidéo de science-fiction ;
- des bandes vidéo de publicité ;
- plusieurs jeux vidéo d'architecture, géographie, etc.

#### Zone 4 : Zone Libre

Cette zone évoluera tout au long de l'exposition :

- Elle recueillera le fruit du travail d'atelier organisé chaque jour par les animateurs de l'exposition ;
- Elle présentera des expériences originales ayant trait à l'espace ;
- Elle recueillera les impressions du public ;
- Elle permettra de tester des jeux vidéo.