

# SLIDERS\_lab

Direction scientifique:

Jean-Marie Dallet

+33 6 81 35 01 36

mail@dallet.net

Le laboratoire SLIDERS\_lab de l'École Européenne Supérieure de l'Image (ÉESI), développe ses projets 2009 suivant quatre axes privilégiés :

- 1 - La réalisation d'un livre suite au premier colloque de la biennale "Figures de l'interactivité", Poitiers, 2008, <http://www.figuresinteractives.com>
- 2 - La préparation de la deuxième biennale de colloque "Figures de l'interactivité".
- 3 - Le développement de projets de recherche en association avec des partenaires culturels et scientifiques de haut niveau, qui sont liés au laboratoire par des conventions de recherche ou de partenariat (laboratoire XLIM, UMR CNRS 6172, département Signal, Image et communication (SIC)<sup>1</sup>; IRI, Centre Pompidou<sup>2</sup> ; LIRIS<sup>3</sup> , UMR CNRS 5205, Lyon); UQÀM, Faculté des arts, Montréal, Canada; plate-forme de recherche VIRAGE missionnée par l'ANR.

---

<sup>1</sup> Laboratoire XLIM/SIC, Université de Poitiers, Sis bâtiment SP2MI , téléport 2, boulevard Marie et Pierre Curie, BP30179, 86962 Futuroscope Chasseneuil Cédex. Directeur : Dominique CROS.

<sup>2</sup> L'Institut de Recherche et d'Innovation (IRI), Sis 4 rue Beaubourg, 75191 Paris Cédex 04. Directeur : Vincent Puig et Bernard Stiegler.

<sup>3</sup> Laboratoire d'InfoRmatique en Image et Systèmes d'information (LIRIS), Université de Lyon 1, Sis bâtiment Nautibus, 43, boulevard du 11 novembre 1918, 69622Villeurbanne Cédex. Directeur : Bernard Peroche.

- 4 - Un projet collaboratif international de grande échelle (développement du TVisionarium en collaboration avec le centre iCinema de Sydney, dirigé par Jeffrey Shaw);
- 5 - La participation à des événements artistiques (SIANA [Évry, France; Bello Horizonte, Brésil; Nanchang, Chine])

## **1 – Le livre “Cinéma, interactivité et société”**

Il s’agit d’un livre de 272 pages réalisé à la suite du premier colloque “Cinéma, interactivité et société” qui s’est tenu à Poitiers du 19 au 21 novembre 2008. Le livre est placé sous la direction de Hubertus von Amelunxen (directeur général de l’ÉESI) et de Jean-Marie Dallet.

### **1-1 Générique**

#### **Sommaire**

##### **Préface**

- Hubertus von Amelunxen (de)

Théoricien de l’image, directeur général de l’École Européenne Supérieure de l’Image (ÉESI), France. Il est membre de l’Académie des arts de Berlin, Allemagne.

##### **Introduction**

- Jean-Marie Dallet (fr)

Artiste, professeur à l’École Européenne Supérieure de l’Image (ÉESI) et à l’Université de Poitiers, France. Il est docteur en Art et sciences de l’art et responsable du laboratoire *SLIDERS\_lab*.

##### **Éssais**

###### **• Aux marges du cinéma**

1 - Jacques Aumont (fr)

Critique et théoricien du cinéma; professeur, Université Paris 3 et à l’EHESS, Paris, France.

2 - Victor Burgin (gb)

Artiste; Millard Professor of Fine Art au Goldsmiths College, Université de Londres, Angleterre; professeur émérite d'histoire de la conscience, Université de Californie, Santa Cruz, Etats-Unis.

3 - Louise Poissant (ca)

Doyenne de la faculté des arts, professeur, UQÀM, Montréal, Canada.

4 - Bernard Perron (ca)

Professeur, Université de Montréal, Canada.

5 - Gene Youngblood (us)

Théoricien du cinéma, Etats-Unis.

• **Nouvelles stratégies et nouveaux réseaux de diffusion**

6 - Yves Bernard (be)

Enseignant à l'ERG; responsable de l'association "Imal", Bruxelles, Belgique.

7 - Jean-Claude Bustros (ca)

Professeur, École de Cinéma Mel Hoppenheim, Faculté des Beaux Arts, Université Concordia, Montréal, Canada.

8 - Alain Liedts (be)

Directeur de la Fondation Liedts-Meesen, Gand, Belgique.

9 - Bernard Stiegler (fr)

Philosophe; professeur associé à l'UTC, France; directeur de l'IRI, Centre Georges Pompidou, Paris, France.

10 - Peter Weibel (at)

Directeur du ZKM, Karlsruhe, Allemagne.

• **Histoires des dispositifs pour l'image, le son et l'interactivité**

11 - Jim Campbell (ca)

Artiste, San Francisco, Etats-Unis.

12 - Anne-Marie Duguet (fr)

Professeur, UFR Arts et sciences de l'art, Université Paris 1; directrice de la spécialité de Master en Arts et médias numériques, France.

13 - Julien Maire (fr)

Artiste, Berlin, Allemagne.

14 - Louis-Claude Paquin (ca)

Vice-Doyen à la recherche et à la création à la Faculté de Communication et professeur à l'Université du Québec à Montréal. Il est aussi chercheur à l'Hexagram et membre du ciam, Canada.

15 - Steina Vasulka (us)

Artiste, Santa Fe, Etats-Unis.

• **Scénarios et récits interactifs**

16 - Samuel Bianchini (fr)

Artiste; artiste; maître de conférence, Université de Valenciennes; membre du laboratoire Calhiste (Université de Valenciennes) et membre associé du Lam / Citu (fédération de laboratoires des Universités Paris 1 et Paris 8), France.

17 - Jean-Louis Boissier (fr)

Artiste; professeur à l'Université Paris 8 et à l'École nationale supérieure des arts décoratifs (esthétique des arts plastiques et des nouveaux médias); directeur du laboratoire Esthétique des nouveaux médias, France.

18 - Luc Courchesne (ca)

Artiste; directeur, École de design industriel, Université de Montréal; vice-président, Société des arts technologiques (SAT); administrateur, Conseil des Arts et des Lettres du Québec, Canada.

19 - Masaki Fujihata (jp)

Artiste; professeur, directeur, École du Film and New Media (troisième cycle universitaire), Université des Arts de Tokyo, Japon.

20 - Stéphane Natkin (fr)

Directeur de l'ENJMIN (École nationale des jeux et des médias interactifs numériques), Angoulême; professeur au CNAM (Conservatoire nationale des arts et métiers), Paris, France.

21 - Jeffrey Shaw (au)

Artiste; professeur, Université de New South Wales, Sydney; directeur du iCinema, Australie.

22 - Douglas E. Stanley (fr)

Artiste; enseignant à l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence, France.

23 - Gwenola Wagon (fr)

Artiste; maître de conférence, Université Paris 8, France.

#### • Décrire, annoter et mettre en relation les images et les sons

24 - Bertrand Augereau (fr)

Enseignant chercheur, Université de Poitiers, Département SIC de l'Institut de Recherche XLIM, CNRS, France.

25 - Georges Legrady (us)

Artiste; professeur, Université de Californie, département "Arts médiatiques & technologie", Santa Barbara, Etats-Unis.

26 - Yannick Prié et Vincent Puig (fr)

Maître de conférence, Université de Lyon 1, LIRIS, France.

Co-directeur de l'IRI, Centre Georges Pompidou, Paris, France

27 - SLIDERS\_lab (fr)

Artistes; enseignants chercheurs à l'École Européenne Supérieure de l'Image (ÉESI), France.

#### Portraits

30 portraits pleine page (cmjn)

#### Reportage photo

Un reportage en 45 images (cmjn) sur les à-côtés du colloque.

#### Biographie

La biographie des auteurs

#### Crédits, remerciements

## 2 – La biennale “Figures de l’interactivité”

En novembre 2010 se tiendra le deuxième opus de la biennale internationale de colloque « Figures de l’interactivité », dont le titre sera « L’annotation ». On s’attachera à travers les conférences de théoriciens, de critiques, de chercheurs et d’artistes à circonscrire un champ référencé à la description, au classement, à la navigation dans de grands ensembles de données.

Pendant l’année 2009, nous allons dresser la liste des intervenants, préparer les premiers documents d’informations en direction des écoles d’art, des lycées, et de la presse, mettre à jour le site internet de la biennale.

## 3 - Les projets de recherche ANR

Plusieurs projets de recherche sont au stade de l’esquisse (partenariat possible avec le GMEA<sup>4</sup>, coordinateur de la plate forme de recherche **Virage** financée par l’agence nationale de la recherche, <http://www.plateforme-virage.org>), ou en phase d’élaboration avancée comme le projet **EnactiveCine**.

### 3-1 Le projet “EnactiveCine”

Un projet de recherche, **EnactiveCine**, vient d’être déposé en février auprès de l’ANR pour répondre au programme “Contenu et interactions”, appel à projet 2009. Ce projet associe à nos partenaires habituels que sont l’IRI et le LIRIS, Costech/CRED (Cognitive Research and Enaction Design) de l’Université Technologique de Compiègne, ainsi que les entreprises INTUILAB, MOVEA et Sony CSL, toutes spécialisées dans les technologies.

---

<sup>4</sup> Groupe de Musique Electroacoustique d’Albi-Tarn (GMEA), Centre de Création Musicale, 4, rue Sainte Claire, 81000 Albi, <http://www.gmea.net>

## Contexte et positionnement du projet "EnactiveCine"

À l'heure où la part de l'audiovisuel numérique dans les contenus diffusés sur les réseaux augmente, il s'agit de s'intéresser à des usages qui dépassent la simple « consommation » de flux audiovisuels (regarder une vidéo du début à la fin) pour explorer de nouvelles formes pratiques de lecture comme d'écriture dans un contexte collaboratif (Stiegler, 2000<sup>5</sup>). Certains usages de ce type existent déjà, tels que naviguer d'un point à un autre du flux avec un curseur associé à un lecteur/bloc-note, utiliser et modifier en temps réel une table des matières filmique ou un index, naviguer d'un flux vidéo à l'autre, tagger des vidéos sur un site de partage en ligne, etc.

L'interaction avec un flux peut se faire avec les informations du flux seul (son et images), auquel cas elle se limitera à de la navigation, mais elle sera d'autant plus riche que des informations additionnelles appelées annotations ou métadonnées sont disponibles. Un document audiovisuel annoté est un document audiovisuel auquel une structure d'information est associée. Une annotation associe donc de l'information numérique (texte, données, son, image...) à un fragment spatio-temporel du document. Un exemple de base d'une structure d'annotation est l'ensemble des sous-titres qu'on peut associer à un film. Il existe des annotations plus complexes décrivant des plans, des personnages, des ambiances, des zones d'intérêts dans l'image, etc. On peut également mettre en relation entre elles des annotations, par exemple pour signifier qu'une scène d'un film se réfère à une autre. Un corpus de vidéos annotées est alors une organisation structurée d'un ensemble de documents audiovisuels offrant notamment des liens entre fragments filmiques.

Si des outils permettant de percevoir et d'interagir avec des flux annotés existent déjà (utilisation déjà ancienne de sous-titres, navigation hypervidéo qui apparaît sur les sites de vidéos communautaires), il nous semble qu'il convient de revisiter dans le domaine de l'audiovisuel, les principes énatifs et les théories sensori-motrices afin d'élaborer de nouveaux instruments de perception active et de lecture active (Aubert and Prié, 2005<sup>6</sup> ; Prié and Puig, 2009<sup>7</sup>), prolongeant ainsi les réflexions sur l'origine du cinéma et notamment le rôle bidirectionnel de la caméra/projecteur. De plus, la particularité des flux audiovisuels (le fait qu'ils aient un déroulement, auquel se synchronisera le flux de conscience d'un lecteur), la numérisation massive des contenus

---

<sup>5</sup> Bernard Stiegler, *Annotation, navigation, édition électronique : vers une géographie de la connaissance*, Ec/arts, 1(2), 2000.

<sup>6</sup> Olivier Aubert et Yannick Prié, *Advene : active reading through hypervideo*, in ACM Hypertext'05, Salzburg, Austria, Sep 2005, pages 235-244.

<sup>7</sup> Yannick Prié et Vincent Puig, *Nouveaux modes de perception active de films annotés*, in Colloque "Cinéma, interactivité et société", Poitiers, nov. 2008. À paraître en 2009.

et les enjeux sociétaux afférents, la disponibilité à coûts bas de nouvelles modalités d'interaction (haptique, multipoint, gestuel, détection du regard notamment) nécessitent que soit menée une réflexion globale sur les interactions multimodales avec les flux temporels.

### **3-2 Le projet "Virage"**

Il est prévu de rencontrer Pascal Baltazar, coordinateur de la plate-forme Virage, à la fin mai. Une séance de travail est organisée dont le but est la manipulation de leurs prototypes. Ensuite, ceux-ci seront mis à notre disposition pour que l'on puisse expérimenter des formes de narration interactive.

L'objet de ce prêt est bien entendu de tester leurs concepts et leurs logiciels, mais aussi de se préparer en amont à l'éventualité du montage en commun d'un projet ANR lors de la session 2010.

**Virage** est un projet de plate-forme de recherche, accepté et missionné par l'Agence Nationale de la Recherche (dans le thème Audiovisuel et Multimédia) pour la période allant de janvier 2008 à janvier 2010.

Son objectif est de définir un cahier des charges et des spécifications générales pour des développements futurs de nouvelles interfaces de contrôle et d'écriture de contenus numériques multimédia pour la création artistique, la muséographie et les industries culturelles, notamment en produisant une étude approfondie des usages, pratiques et besoins des professionnels de ces domaines.

Cette plateforme regroupe industriels (JazzMutant, Blue Yeti, RSF, Mikros Image), laboratoires académiques (LIMSI-CNRS Paris Sud, MSH Paris Nord-CICM, LaBRI Bordeaux) et acteurs artistiques (GMEA, centre national de création musicale d'Albi-Tarn et Incidents Mémorables, centre de ressource spectacle vivant/numérique temps-réel).

Elle a aussi une vocation de dissémination des développements et travaux, et a pour autre mission de se développer et ce faisant, d'intégrer de nouveaux partenaires.

## 4 - Un projet collaboratif international : le "Tvisionarium"

[www.icinema.unsw.edu.au](http://www.icinema.unsw.edu.au)

Un contrat de partenariat est actuellement à l'étude en vue d'intégrer le pôle de recherche dirigé par le centre iCinema de l'Université de New South Well, Sidney, Australie.

Nous sommes sollicités pour travailler et contribuer au développement du projet **Tvisionarium**. Il s'agit ici d'une forme de cinéma interactive proche de celle développée par le SLIDERS\_lab sur les environnements de navigation dans les bases de données multidimensionnelles.

L'équipe **Tvisionarium** est actuellement constituée des laboratoires suivants:

- CSIRO ICT Centre's Intelligent Interactive Technology Group (IIT), dirigé par le Dr. Cecile Paris, Australie, <http://www.ict.csiro.au>;
- The Mining Engineering Virtual Reality group at UNSW (University of New South Wales), dirigé par le Dr. Phil Stothard, Australie, <http://www.mining.unsw.edu.au>;
- ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie), dirigé par le Professeur Peter Weibel, Allemagne, [www.zkm.de](http://www.zkm.de);
- EMPAC, dirigé par le Professeur Johannes Goebel, USA, <http://empac.rpi.edu>;
- Deakin University Motion Lab, dirigé par le Directeur Dr. Kim Vincs, Australie, <http://www.deakin.edu.au/motionlab>;
- The ARC Centre of Excellence for Autonomous Systems at UNSW, dirigé par le Professeur associé Maurice Pagnucco, Australie, <http://www.cas.edu.au/home.html>;
- The Mixed Reality Lab at the University of Nottingham, dirigé par le Professeur Steve Benford, Royaume Unis, <http://www.mrl.nott.ac.uk>;

## 5 - La participation à des événements

Par trois fois, le laboratoire est invité par SIANA, Semaine internationale des arts numériques et alternatifs, à présenter le SLIDERS.

La volonté première de Siana est de permettre durant une semaine aux différents acteurs du numérique de confronter leurs idées et rencontrer le grand public à travers tout à la fois des expositions d'œuvres d'art numérique, une programmation de



spectacles ainsi que plusieurs jours de conférences et de workshops autour des technologies numériques. Ces propositions s'adressent autant aux chercheurs, aux étudiants, aux artistes qu'à un plus large public.

**1 - SIANA, du 23 au 28 mars, Évry, France**

Workshop de présentation du SLIDERS\_1. <http://www.siana-evry.fr>

**2 - SIANA, du 27 juin au 4 juillet, Belo horizonte, Brésil**

Workshop avec des étudiants de l'Université fédérale du Minas Gerais (UFMG), performance publique.

*Siana Brésil est labellisé par le Ministère des Affaires Etrangères dans le cadre de "l'Année de la France au Brésil".*

**3 - Les jeux de la Francophonie, du 27 septembre au 6 octobre, Beyrouth, Liban**

Le SLIDERS\_lab a été sollicité pour présenter ses recherches artistiques dans le domaine des nouveaux media et animer un workshop au sixième jeux de la Francophonie. <http://www.jeux.francophonie.org>

**4 - SIANA, du 12 au 20 octobre, Nanchang, Chine**

Workshop avec des étudiants de l'Université de Nanchang et de l'Institut d'animation Tellhow, performance publique.

## Bibliographie

### Références de l'équipe de recherche

**(Curien, 2007)** Curien, F. : The Instrumental space. Enactive / 07. Proceedings of the 4th International Conference on Enactive Interfaces 2007

**(Curien, 2009)** Curien, F. : Le son porteur d'espaces u-topiques. In Colloque Effet de "présence", effet de "réel", mai 2008, Montréal. À paraître en 2009.

**(Dallet, 2009)** Dallet, J.-M. : Dess(e)ins. In Colloque Effet de "présence", effet de "réel", mai 2008, Montréal. À paraître en 2009.

**(Dallet et al., 2009)** Curien, F., Dallet, J.-M., Guibert, T. and Laroche C. : Des modèles d'architecture pour imaginer des formes mentales de navigation. In Colloque Cinéma, interactivité et société, nov 2008, Poitiers. À paraître en 2009.

**(Dallet, 2009)** Dallet, J.-M. : SLIDERS, un imaginaire de la relation. In Recherche et création interactive, Burozoïque et École nationale supérieure d'art de Nancy. À paraître en 2009.

**(Dallet et al., 2007)** Curien, F., Dallet, J.-M., Guibert, T. and Laroche C. : SLIDERS, tentative de cinéma interactif collectif. In IHM'07, 19ème conférence francophone sur l'interaction Homme-Machine, IRCAM, Paris, 2007.

**(Dallet, 2006)** Dallet, J.-M. : Recherche artistique et numérique : *SLIDERS*. In Culture & Recherche, numéro 109, Paris, juillet 2006, p. 22.

**(Dallet, 2006)** Dallet, J.-M. : *Update\_1*, catalogue de l'exposition, fondation Lierts-Messen, Gand, Belgique, 2006.

**(Dallet, 2004)** Dallet, J.-M. : Pour une perspective interactive. In Fragment, montage - démontage, collage-décollage, la défection de l'œuvre ?, collection Ars 8, L'Harmattan, 2004, pp. 145-160.

**(Dallet, 2003)** Dallet, J.-M. : Figures de l'interactivité. In Anomalie 03, revue, Paris, 2003, pp. 35-39.

**(Dallet, 1996)** Dallet, J.-M. : Quelques éléments d'une grammaire du geste interactif. In Artifices 4, catalogue de l'exposition, Saint-Denis, France, 1996, pp. 46-53.