

Atelier Ihan/Fléris
8, rue des Naves Fleuries
93150 MONTRAVIL
Tél: (33) 1 48 59 04 25

"L'AUTRE"

"Le visage qui me regarde m'affirme"

Emmanuel Levinas, "Entre nous", Essais sur le penser à l'autre.

"L'AUTRE"

Catherine Ikam

1992

Depuis l'antiquité, les hommes et les Dieux, des Châliques à l'ère actuelle a évolué avec le temps. Chimères, androïdes, renvoient aux hommes leur autre visage.

Rencontre avec "L'Autre", - nébuleuse, simulacre, golem numérique.

Environnement virtuel réalisé
en collaboration avec
Louis Fléri.

Au fond du labyrinthe, la synthèse attend.

Etre intermédiaire, piloté par ses algorithmes, il ne prend vie que dans une rencontre virtuelle à chaque fois différente. Matrice mathématique, il est asservi par une combinaison de modèles et de logiciels à un espace de jeu sensoriel.

Une pièce obscure dont le mur du fond est occupé par un écran. Ni câble, ni casque, seul un boîtier est nécessaire.

Dans cette installation virtuelle, le visiteur est un joystick vivant, une souris 3D, dont chaque déplacement dans l'espace est repéré, analysé et interprété par l'ordinateur.

Catherine Ikam
4, rue Elzévir
75003 PARIS France
Tél: (33) 1 42 77 60 52

Atelier Ikam/Fléri:
8, rue des Haies Fleuries
93150 MONTREUIL
Tél: (33) 1 48 59 04 26

"L' AUTRE"

"Le visage qui me regarde m'affirme"

Emmanuel Levinas, "Entre nous", Essais sur le penser à l'autre.

Depuis l'Antiquité, il existe entre les hommes et les Dieux, des être hybrides dont la nature a évolué avec le temps. Chimères, automates, androïdes, renvoient aux hommes leur autre visage.

Rencontre avec "L'Autre", - minotaure, simulacre, golem numérique.

Au fond du labyrinthe, un visage de synthèse attend.

Etre intermédiaire, prisonnier de ses algorithmes, il ne prend vie que dans une rencontre virtuelle à chaque fois différente. Matrice mathématique, il est asservi par une combinaison de modèles et de logiciels à un espace de jeu sensoriel.

Une pièce obscure dont le mur du fond est occupé par un écran. Ni câble, ni casque, seul un boîtier est nécessaire.

Dans cette installation virtuelle, le visiteur est un joystick vivant, une souris 3D, dont chaque déplacement dans l'espace est repéré, analysé et interprété par l'ordinateur.

Le visage suit les évolutions du visiteur, modifie ses expressions se transforme et par instant, et en certains lieux du labyrinthe, retrouve une vie propre.

.../...

Cette installation image/espace/dispositif explore les possibilités de modélisation et d'interaction des environnements virtuels dans une configuration originale qui a nécessité une triple recherche:

- création de logiciels de modélisation et d'animation d'expression et de transformation d'un visage 3D en temps réel (utilisation de la carte "Elan" sur station Silicon Graphics);

- création et développement de logiciels de communication-machines temps réel pour repérage et interprétation spatiale entre deux espaces virtuels; création de logiciels temps réel interfacant ces données avec les autres logiciels;

- développement et mise au point d'un système de détection spatiale tridimensionné sans connexion matérielle.

Ce dispositif n'est pas figé. Il s'agit d'une oeuvre ouverte, évolutive, pouvant dans des étapes ultérieures faire intervenir plusieurs visiteurs, modifiant les personnages et l'espace de jeu et de représentation.

.../...

Fiche technique:

"L'Autre", installation virtuelle de Catherine Ikam réalisée en collaboration avec Louis-François Fléri.

Création pour l'exposition "A visage découvert",
Fondation Cartier pour l'Art Contemporain,
18 juin/4 octobre 1992.

"L'Autre" a été réalisé avec le soutien de Silicon Graphics et de la Maison des Cultures du Monde.

Conception du système: Mac Guff Ligne.

Dispositif de repérage spatial spécifique.

Station Silicon Graphics équipée de la carte "Elan".

Système en temps réel de communication machines,
logiciels d'interface, d'animation et de modélisation
3D.

LA VIE DES ARTS

REVUE DE PRESSE

LE FIGARO
premier quotidien national français
A. E. X. MARDI 21 JUILLET 1992 (N° 14 802) — ÉDITION DE 6 HEURES — PRIX : 4,90 FRANCS

LA VIE DES ARTS

LE FIGARO

premier quotidien national français

A X X MARDI 21 JUILLET 1992 (N° 14 902) — ÉDITION DE 5 HEURES — PRIX : 6,00 FRANCS

Jouy-en-Josas

Un face-à-face éblouissant

Des origines à nos jours, un musée imaginaire sur le visage. Méditation d'un visage

« Partir en beauté », c'était le titre d'une exposition désormais célèbre de Lamarche-Vadel. Le critique faisait alors ses adieux au milieu de l'art. Provisoirement. Jean de Loisy, conservateur à la Fondation Cartier, récemment nommé conservateur chargé des galeries contemporaines au Centre Pompidou, a décidé lui aussi de « finir en beauté » à Jouy-en-Josas. L'exposition qu'il a conçue, réalisée là pour l'été, est, plus qu'un coup d'éclat, une folie. On ne peut en imaginer de plus libre. « A visage découvert » est l'exposition dont chacun de nous porte le rêve en soi.

Ce rêve, Jean de Loisy a su lui donner un corps, oui, mais aussi des ailes. Et, nous, nous le suivons avec bonheur dans son humeur vagabonde.

Avec la complicité de Jacques Kerchache pour les arts africains et océaniques et de Gilles Cohen pour les œuvres archéologiques, il s'est offert là un musée imaginaire somptueux d'intelligence. Il l'a conçu autour d'un thème — le visage — comme une méditation. Le visage par opposition au portrait, c'est-à-dire la présentation d'un personnage singulier saisi dans son contexte et dans sa ressemblance. Le visage comme « épiphanie de l'être », certes, selon la belle formule d'Emmanuel Levinas, mais aussi le visage comme masque, le visage paré, transformé, déformé, exalté, le visage classifié, typé, le visage comme présence, comme énigme, le visage dans son rapport secret avec la mort. Le visage comme vanité.

L'exposition s'organise selon plusieurs registres et parties, mais il est permis (et



Tête de Bouddha, période Qi, milieu du VI^e siècle, Chine. Le bâilleur, Franz Xaver Messerschmidt, vers 1777-1783. (Photo F. Kleinefenn.)

même recommandé) de prendre des chemins de traverse, de considérer les espaces d'exposition comme un vaste cabinet de curiosité où l'on se promène nonchalamment, passant de l'art esquimau à Bacon et à la vidéo, des origines de l'art à la plus récente modernité. Et l'intelligence sollicitée dans toutes sortes de directions contraires découvre sa pente buissonnière, s'enflamme, zigzague, se risque à

des rapprochements aussi audacieux que ceux qui nous sont proposés, musarde, s'enchantant, s'étonne. Le regard, lui, s'éblouit.

Grimaces

Voici un splendide petit « masque à doigts » esquimau, hérissé de plumes, un sublime masque nō aveugle du XVII^e siècle où les yeux ont été effacés, un masque fang d'une pu-



reté admirable, les toujours fascinants portraits du Fayoum, une sculpture protorabique du royaume de la reine de Saba qui fait rêver, ou cette autre tête, encore inscrite dans la branche où on l'a taillée (l'une des plus belles pièces de l'exposition), qui vient de Nouvelle-Irlande, un masque de maladie du Zaïre qui désaxe le visage, une tête funéraire de Colombie qui paraît préfigurer le « Cri » de Munch

plus de 2.000 ans avant, les dessins du livre de Le Brun sur l'expression générale et particulière des passions qui eut tant d'importance pour Diderot. On trouve là aussi Bacon, Basquiat, Raysse, Lüthj, Jorn, Matisse, Warhol et l'étonnant Messerschmidt.

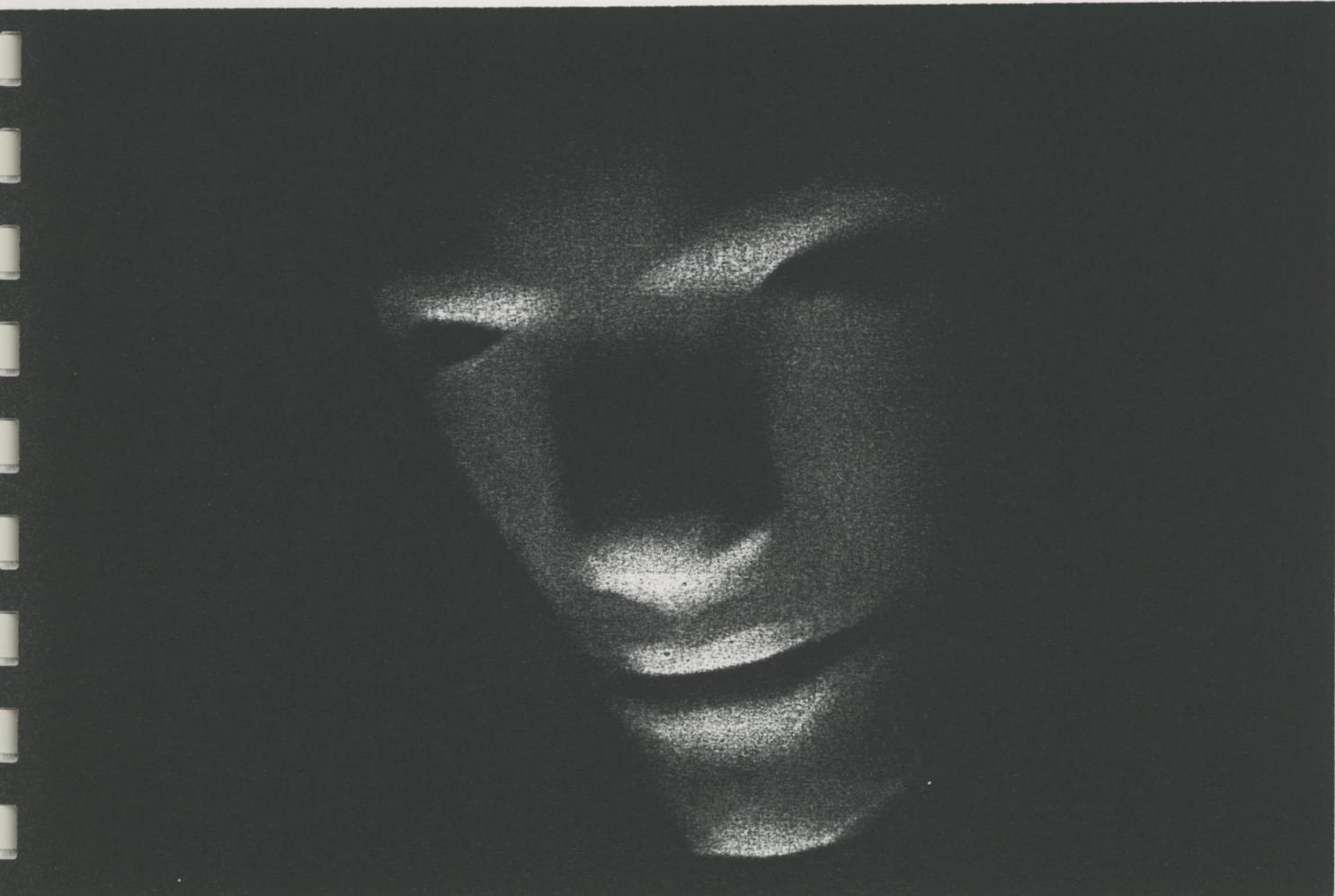
Ce sculpteur viennois du XVIII^e siècle fit, de 1777 à sa mort, en 1783, quatre-vingts « têtes de caractère ». Pour les réaliser il travaillait devant son

miroir, essayait différentes grimaces qu'il tentait de reproduire avec la plus extrême précision. Ainsi, dans la pierre noire s'inscrivent des visages étirés, déformés, d'une singularité absolue au XVIII^e siècle et dans lesquels on peut voir une préfiguration des recherches des actionnistes viennois contemporains.

Singulière aussi est l'œuvre de Catherine Ikam, sur laquelle s'achève le libre parcours proposé, environnement virtuel intitulé « L'Autre », rêverie sur le simulacre qui hante depuis des années l'univers vidéographique de l'artiste. Devant nous, sur le mur, un visage de synthèse, un être qui se modifie à chaque instant dans la rencontre. Il s'agit là d'une matrice mathématique asservie par une combinaison de modèles et de logiciels à un espace de jeu sensoriel. Dans cette installation, le visage suit nos évolutions, modifie son expression en fonction de notre position et parfois retrouve une sorte de vie propre. Nous avons la curieuse sensation d'entrer en dialogue avec un être qui utilise les transformations de son visage comme d'un vocabulaire, comme d'une langue. Mais nous avons aussi l'étrange sentiment d'être transformé en « joystick » vivant, d'être une « souris » 3D dont chaque déplacement dans la salle est repéré, analysé, interprété par l'ordinateur. On sort de là fasciné, extraordinairement troublé. Pensant encore à Levinas qui disait : « Le visage qui me regarde m'affirme. »

Michel NURIDSANY.

Fondation Cartier. Jusqu'au 4 octobre



Un capteur d'ultra-sons sur la tête, on se met face à l'écran. Le dialogue avec « L'Autre » commence. Vous souriez, il sourit.

Virtuel Il respire, il sourit, il s'évanouit. Il a l'aspect d'un homme mais ce n'est pas un homme. « L'Autre » est une image de synthèse.

Rencontre avec l'autre type

Aimez-vous dans un monde virtuel... » Ce pourrait être le slogan d'une campagne. C'est l'un des thèmes du *Cobaye* de Brett Leonard. Scène clé du film : un couple en images de synthèse s'étirent, s'enlacent et s'embrasse. Un couple qui « n'existe pas », droit sorti des calculs d'un ordinateur et pourtant copie conforme d'un homme et d'une femme bien réels.

Harnachés dans des combinaisons et reliés à un logiciel qui reproduit scrupuleusement chacun de leurs mouvements et de leurs sensations, l'homme et la femme sont pourtant à quelques

mètres l'un de l'autre. Aucun contact physique, aucun mot échangé. S'ils en ressentent l'intensité, et si nous la voyons sur l'écran, leur étreinte n'existe que dans leur pensée.

Tous deux sont connectés à une machine extravagante qui restitue et visualise leurs émotions.

Science fiction ? A moitié ! Car, sur l'écran, les images du couple qui s'enlacent sont bel et bien virtuelles : il ne s'agit pas d'un trucage. Certes, elles ne sont pas encore la réplique exacte des modèles. Mais les chercheurs sont formels : c'est pour demain. Au Forum des Nouvelles Images (1), en février dernier, n'envisa-

geaient-ils pas la possibilité, à brève échéance, de communiquer entre eux sensoriellement à des milliers de kilomètres ? Se voir, se toucher, partager à distance des sensations identiques — le chaud, le froid, le rugueux, le lisse — eh oui, c'est pour bientôt !

Les appareils qui permettent d'entrer dans la réalité virtuelle existent déjà ! Certains d'entre vous les ont testés dans des jeux d'arcade. Un drôle de casque équipé d'une sorte de paire de jumelles : en fait, deux écrans stéréo à cristaux liquides sur lesquels un ordinateur envoie des images en 3 D. Un gant (le data-glove) qui vous permet de modifier ces