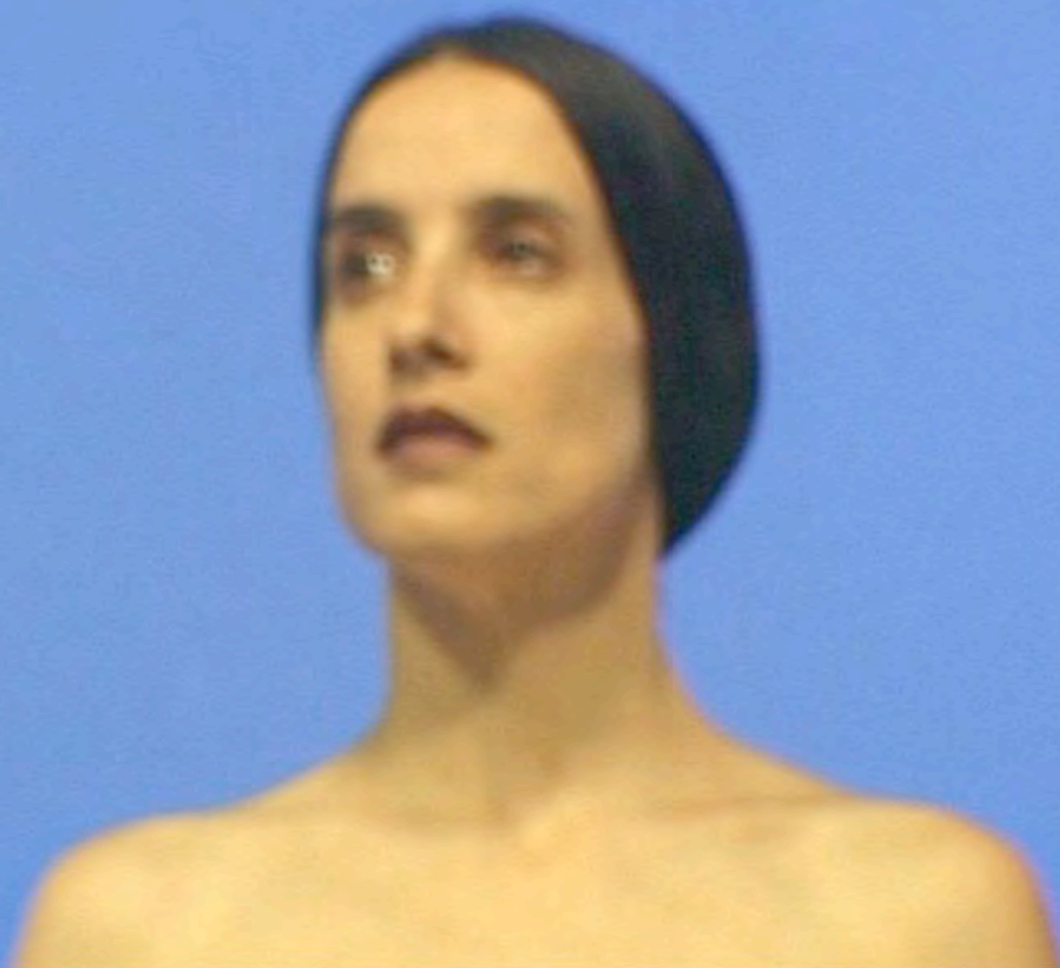


LFK-LAFABRIKS - EPIDEMIC - ZKM - CICY

SI POTERIS NARRARE, LICET

JEAN MICHEL BRUYERE THIERRY ARREDONDO

PREMIÈRE ATTRACTION DE CINÉMA



SOMMAIRE.

PAGES 3 - 4

UNE **IMMERSION** INTERACTIVE DANS UN ESPACE NARRATIF /
AN **INTERACTIVE IMMERSION** IN A NARRATIVE SPACE.

PAGE 5

UN DÉFI DE CRÉATION / A CHALLENGE OF CREATIVITY.

PAGE 6

ULTRA-HAUTE RÉOLUTION / ULTRA-HIGH RESOLUTION.

PAGES 7 - 8

GENERAL DESCRIPTION OF THE **iCINEMA** DOME TECHNOLOGIES
AND PRODUCTION PROCESSES.

Par/by Jeffrey Shaw,
Directeur-fondateur du Institute for Visual Media du ZKM, Karlsruhe.

PAGES 9

iCINEMA, MACHINE-CINÉMA.

PAGE 10

UN PROCÉDÉ D'INTERCRÉATIVITÉ / PROCESS OF INTER-CREATIVITY.

PAGES 12 - 13

UN **CINÉMA** APRÈS L'HISTOIRE DU **CINÉMA** /
A **CINEMA** AFTER THE HISTORY OF THE **CINEMA**.

PAGE 14 - 15

SI POTERIS NARRARE, LICET, DEUX DATES REPÈRES /
SI POTERIS NARRARE, LICET, TWO LANDMARK DATES.

PAGES 16 - 18

SI POTERIS NARRARE, LICET, DESCRIPTIF /
SI POTERIS NARRARE, LICET, OUTLINE.

PAGES 19

SI POTERIS NARRARE, LICET, UN DÔME CINÉMATOGRAPHIÉ.
LA TRAGÉDIE D'ACTÉON.

Par/by Jean Michel Bruyère,
Directeur de LFK - lafabriks,
Groupe d'interventions artistiques internationales. Marseille.

PAGES 20 - 38

NOTES BIOGRAPHIQUES.

PAGES 21-25 **JEAN MICHEL BRUYÈRE.**

PAGE 26 **THIERRY ARREDONDO.**

PAGE 27 **PATRICK ZANOLI.**

PAGES 28-38 **JEFFREY SHAW.**

Par Richard Castelli,
Directeur d'Epidemic productions. Paris.
Conseiller artistique Maison des Arts Créteil
Le Manège Maubeuge, le ZKM Karlsruhe et
Lille 2004 Capitale européenne de la culture.

PAGES 39 - 41

CRÉDITS / CREDITS.

PAGE 42

CONTACTS.

UNE **IMMERSION** INTERACTIVE DANS UN ESPACE NARRATIF.

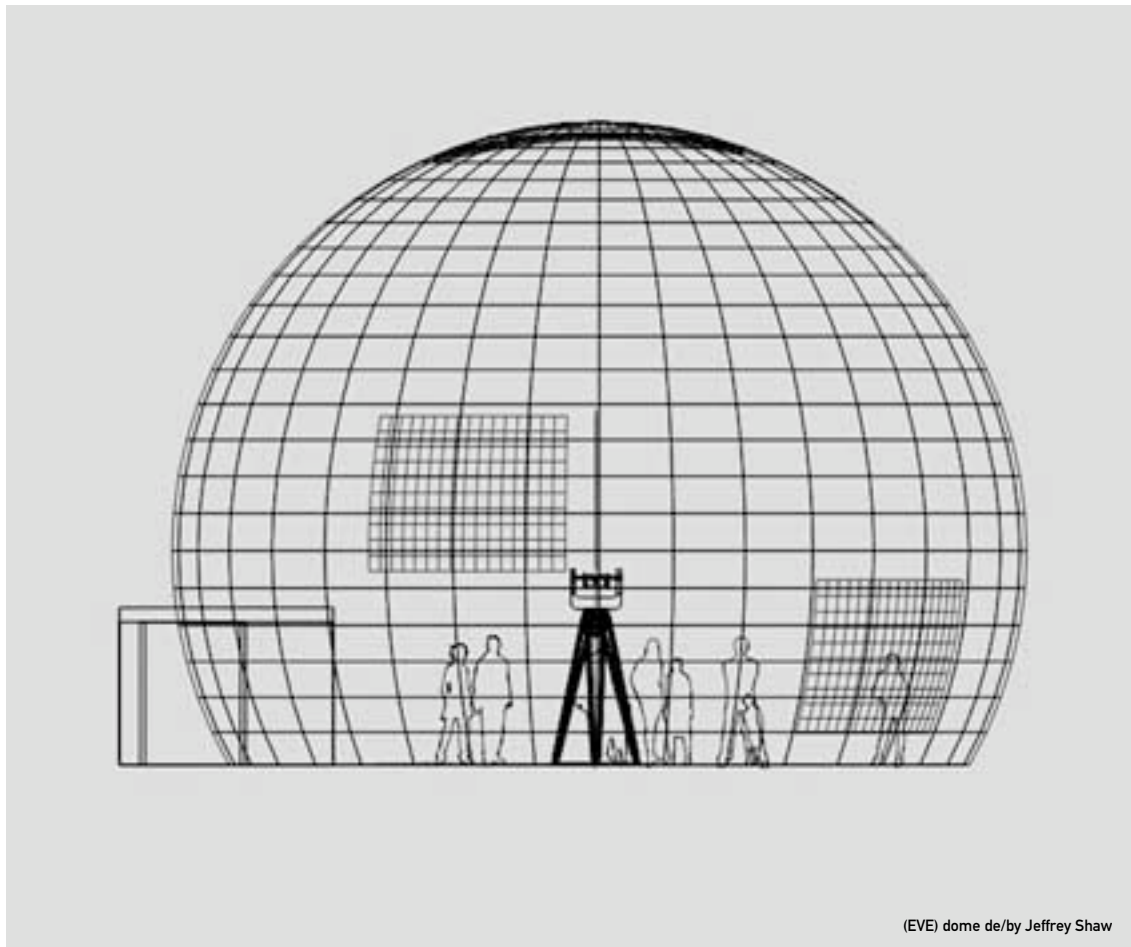
L'histoire du cinéma est une histoire d'expériences technologiques, de relations spectateur/spectacle et de systèmes de production, de distribution et de présentation, indissociables des conditions économiques, politiques et idéologiques. Bien que le cinéma soit l'héritier d'une diversité technologique et créative, Hollywood est devenu l'initiateur de ses principales formes de production et de distribution, sa machinerie technologique, son architecture et ses formes narratives. Cependant, l'hégémonie actuelle du modèle hollywoodien devrait bientôt s'enrichir des multiples possibilités offertes par les nouvelles technologies numériques, qui orientent le cinéma vers une immersion interactive dans un espace narratif.

Depuis 1993, l'Institut des Médias Visuels de Karlsruhe (*ZKM Institute for Visual Media*), sous la direction de l'artiste Jeffrey Shaw, développe une technologie révolutionnaire, le *iCINEMA*, qui vise à mettre en place un cinéma interactif, unique par ses caractéristiques et possibilités créatives.

AN **IMMERSIVE** INTERACTIVE NARRATIVE SPACE.

The history of the cinema is a history of technological experiment, of spectator/spectacle relations, and of production, distribution and presentation mechanisms that yoke the cinema to economic, political and ideological conditions. Despite cinema's heritage of technological and creative diversity, it is Hollywood that has come to define its dominant forms of production and distribution, its technological apparatus, its architecture and its narrative forms. But we believe that this current hegemony of the global Hollywood model is about to be augmented by the manifold possibilities of the new digital media technologies which above all point to a cinema that is a new kind of immersive interactive narrative space.

Since 1993 the ZKM Institute for Visual Media in Karlsruhe, under the direction of the media artist Jeffrey Shaw, has been developing the radically new *iCINEMA* technology to enable the implementation of such an interactive cinema which will embody unique attributes and creative possibilities.



(EVE) dome de/by Jeffrey Shaw

Voici une brève description du système. D'abord, l'environnement de projection est un grand dôme gonflable de 12 mètres de diamètre et 9 mètres de haut. Il peut contenir environ 50 personnes. Au milieu de ce dôme se dresse une colonne sur laquelle est monté un projecteur vidéo haute-résolution. Un système moteur informatisé permet à ce projecteur d'effectuer une rotation à 360 degrés et un mouvement vertical d'environ 90 degrés. Par conséquent, la zone de projection rectangulaire, d'environ 2 mètres de large, peut être déplacée avec précision en tous endroits de la totalité de la surface de l'écran du dôme.

Plus important, le mouvement du projecteur suit le regard d'un des spectateurs, choisi pour être le guide de la séance. Ce projecteur dévoile l'œuvre, comme une lampe-torche dévoile les peintures des grottes préhistoriques, à ceci près qu'ici, les images bougent.

En d'autres termes, le projecteur devient une lampe-torche qui permet d'éclairer certaines parties d'un environnement d'images placées dans l'obscurité, mais existantes. Le spectateur joue un rôle interactif en dirigeant par son regard cette lampe-torche cinématographique pour explorer cet espace, se déplacer d'un endroit à l'autre, s'attarder dans les endroits qui l'intéressent, répondre à ses envies personnelles et à sa curiosité.

Nous avons baptisé cette technologie iCINEMA car l'imagerie projetée est un film numérique, un ensemble d'acteurs, de scènes, d'effets spéciaux et d'images, enregistré sur un ordinateur sous la forme d'une image panoramique à 360 degrés et très haute résolution (4 K x 4 K pixel). Ce film de format panoramique tourne comme un film normal, à 25 images par seconde. Le logiciel iCINEMA permet au spectateur d'intervenir de manière interactive pour déplacer comme il le souhaite son champ de vision dans le film panoramique. Lors de la projection sur le dôme, le logiciel permet également de corriger les distorsions liées à l'effet panoramique, de façon que l'image soit pareille à celles filmées par une caméra classique.



360° video camera

Let us here describe briefly how this is done. Firstly the projection environment is a large inflatable dome which currently is 12 meters in diameter and 9 meters high. This enables an audience inside of about 50 persons. In the centre of this dome there is a column on which a high-resolution video projector is mounted. A computer controlled motor system allows this projector to rotate 360 degrees and move up and down approx. 90 degrees. As a result the projected rectangular area, which is approx. 2 meters wide, can be accurately moved anywhere over the whole screen surface of the dome.

Most importantly, the movement of the projector follows the gaze of one of the visitors, chosen to be the guide of the performance. This projector uncovers the work, like a flashlight would uncover prehistoric grotto paintings, only that here these images are animated.

In other words, the projector becomes a flashlight that illuminates a portion of a fully surrounding dark yet present space of imagery. The viewer interactively steers this cinematographic flashlight to explore this space, moving from one area to another, lingering on details that interest him, fulfilling his individual path of curiosity and discovery.

We call this technology iCINEMA because the projected imagery is a digital film, a recording of actors, scenery, special effects and or graphics which is stored in a computer as a fully surrounding 360 degree image in an ultra-high resolution (4k x 4K pixels) fisheye format. This fisheye movie runs like a normal film at 25 frames per second. The iCINEMA software enables the viewer to interactively move his frame of view anywhere inside this fisheye movie, and when projected on the dome this software also corrects the fisheye distortion so the image looks as if it was taken with a normal film camera.

The 6 minutes film project by the French artist Jean Michel Bruyère is the first iCINEMA experience. The implementation of this project, premiered at the major international « Cinémas du Futur » exhibition at Via and Exit Festivals (France) in 2002, has created a platform for invitations to internationally acclaimed film directors such as Raoul Ruiz and Lars von Trier to create new film productions for this unique digital interactive cinematic environment during 2003-2008.

From a purely technological point of view, this project embodies a unique convergence of traditional cinematic and cutting edge digital technologies. As far as we know, we would be creating the first video post-production environment in Europe that can handle 4 K x 4 K image resolution (48 MB per frame), while the completely custom projection software and hardware system embodies a highly innovative paradigm for the cinematic experience which is a totally appropriate expression of the new possibilities of the digital medium.

UN DÉFI DE CRÉATION.

Cette technologie ouvre aux cinéastes un nouvel horizon d'expression créative, en leur permettant d'élaborer toute une scénographie cinématographique panoramique, que les spectateurs pourront explorer à leur guise. Par conséquent, chaque scène du film devient unique et celui-ci peut être visionné à plusieurs reprises, chaque séance permettant de découvrir de nouveaux éléments. En d'autres termes, il s'agit d'un véritable cinéma interactif, où le spectateur devient caméraman et auteur de chacune des scènes.

Le *iCINEMA* constitue également un extraordinaire défi créatif pour le cinéaste. S'il peut s'appuyer sur les méthodes du cinéma traditionnel, il doit également inventer une nouvelle forme de construction narrative, dont la modularité et l'interactivité sont source à la fois de curiosité et d'enrichissement pour le spectateur, quelle que soit sa façon de diriger la "lampe-torche". Par ailleurs, le cinéaste peut maintenant exploiter l'architecture panoramique du dôme et distribuer les images tout autour du spectateur, au lieu de les confiner à l'intérieur d'un cadre bien défini.

Le *iCINEMA* a été développé comme un outil pour cinéastes, un outil avec ses qualités propres qui est bien plus qu'un simple gadget technologique. Sa large gamme d'utilisations potentielles et expressives en fait une plateforme générique pour les cinéastes et les artistes qui peuvent ainsi exprimer leur façon personnelle de concevoir et présenter un tel film. Nous pensons que, dans les années à venir, le *iCINEMA* permettra à de nombreux créateurs talentueux de produire ces nouvelles formes de films interactifs et de créer un nouveau style de cinéma numérique, en parallèle (puis en remplacement progressif) des nouveaux styles multimédias proposés par l'Internet et le DVD, à cette différence près qu'il enrichit le cinéma traditionnel d'une dimension de participation publique.

A CHALLENGE OF CREATIVITY.

This technology opens a whole new domain of creative expression for the filmmaker because it allows him to create a fully surrounding cinematographic scenography, and then gives the viewer the personal control to explore this scenography in whatever manner he wishes. As a consequence every performance of this film is uniquely different, and the film can be viewed many times over, each time allowing for the discovery of new elements. In other words it is a truly interactive cinema, where each viewer in effect becomes the cameraman and editor of each of its performances.

iCINEMA is also a uniquely creative challenge for the filmmaker. While he can draw on methods of the traditional cinema, he must also conceive of a new form of narrative construction, whose modularity allows the viewers interactivity to be both exciting and meaningful, irrespective of how the viewer chooses to handle the "flashlight". Furthermore, the filmmaker is now able to address the completely surrounding architecture of the dome space, placing images not just inside a fixed proscenium frame but distributing them all around and above the viewers.

iCINEMA has been developed as a filmmakers tool, a tool with special characteristics that transcends being merely a new technological gadget. Its large range of potential and expressive uses make it a generic platform for filmmakers and other artists to each explore their own personal vision of what a film can be when conceived and presented in this way. We envisage that *iCINEMA* will over the coming years give many creative talents the opportunity to produce these new kinds of interactive movies, constituting a new genre of digital filmmaking, parallel to (and overlapping with) the new multimedia genres that are being opened by the Internet and the DVD, but on a scale of public participation that extends the traditions of film-going.



Si Poteris Narrare, Licet un film de / a film by Jean Michel Bruyère

image extraite du film / excerpt from the film

ULTRA-HAUTE RÉOLUTION.

D'un point de vue technique, la technologie iCINEMA présente également plusieurs éléments intéressants. Un point important est le besoin en matière de techniques de production et post-production ultra-haute résolution, l'image finale devant être virtuellement distribuée sur toute la surface de l'écran du dôme. Le film panoramique est donc tourné en 35 mm, puis numérisé à 4 K x 4 K par image. Pour la postproduction, d'autres éléments enregistrés en vidéo ou créés sur informatique peuvent être incrustés dans ces images panoramiques (avec la distorsion appropriée).

Pour la production du film de six minutes de Jean Michel Bruyère, environ 1,5 téraoctets de données seront manipulés lors de la post-production ! Une fois la composition du film numérique terminée, celui-ci est compressé 6 fois et enregistré sur le disque dur d'un PC Linux. Le PC est le système de livraison à partir duquel un logiciel spécifique permet d'extraire de la totalité du film panoramique une fenêtre mobile de résolution XGA (1024 x 768 pixel), qui sera l'objet d'une correction optique et d'une projection à 25 images par seconde.

Le système de projection du dôme repose sur un projecteur 1000 ANSI lumen XGA, monté sur un système panoramique motorisé et une tête inclinée spécifiques. Le système et la tête sont contrôlés par un dispositif magnétique de déplacement dans l'espace, que le spectateur tient dans la main (ou porte sur la tête).

En raison des propriétés acoustiques défavorables du dôme gonflable (par opposition aux possibilités acoustiques offertes par un dôme rigide), la bande-son stéréophonique sera restituée par des casques infrarouges sans fil portés par chacun des spectateurs. Pour le film de Jean Michel Bruyère, 24 pistes de sons préenregistrés seront mixées en temps réel par un logiciel spécifique développé par le ZKM, qui crée une acoustique dynamique coordonnée aux mouvements de l'image.

ULTRA HIGH-RESOLUTION.

For the technically minded there are a few other notable aspects of this iCINEMA technology which we have developed. Most importantly there is the need for ultra-high resolution production and post production techniques, because the final image has to be finally virtually distributed over the whole surface of the dome screen. Therefore the fisheye filming is done on 35 mm film, and then digitised at 4 K by 4 K per frame. In the post-production, other video recorded or computer generated components can be composited into these fisheye images (adding the appropriate distortion).

For Jean Michel Bruyère's current six minute film production, approx. 1.5 Terabytes of data will be handled in post-production ! Once the composited digital film is completed, it is compressed by a factor of 6 and stored on a hard disc array on a Linux PC. The PC is the delivery system, where custom software enables a moveable XGA (1024 x 768 pixel) resolution window to be extracted from the fisheye total, and be optically corrected and projected at 25 frames per second.

The projection system in the dome uses a 1000 ANSI lumen XGA projector mounted on a custom made motorised pan and tilt head. This pan and tilt head is controlled by a magnetic spatial tracking device which the viewer holds in his hand (or wears on his head).

Because of the adverse acoustic properties of an inflatable dome (in contrast to the acoustic treatment possible in a rigid dome), the stereophonic sound track will be delivered to cableless infra-red headphones worn by each member of the audience. For Jean Michel Bruyère's film, 24 channels of pre-recorded source sounds will be mixed in real time using ZKM developed custom software that generates a dynamic acoustic correspondence with the movements of the image.



GENERAL DESCRIPTION OF THE iCINEMA DOMES TECHNOLOGIES AND PRODUCTION PROCESSES.

A. Image.

A.1. Production

- Live recording on 35 mm Vistavision film format using commercially available Vistavision camera technology and the Nikon 6 mm ultra wide angle (360 x 220 degree) lens.
- From January 2003, a 25 microcameras devices will be used to replace Vistavision live recording.
- Insert live recording using Digital Betacam and DVCam technologies, in a Chromakey studio or outdoor.
- Where necessary, conventional post-production of the 35 mm film and the digital video recordings.
- Development at the ZKM of custom software tools to generate real time graphics effects that can then be inserted during the post-production process. This includes a authoring system for the artist to use design his graphics storyboard.

A.2. Post-production

- In case of Vistavision shooting : digitizing of the 35 mm film recording at a resolution of 4 K x 4 K per frame. For this purpose we intend to create our own optical bench using a modified computer controlled CRASS animation camera as a film transport and backlighting device, and a 4 K x 4 K CCD/CMOS camera (Kodak/Jenaoptik) to digitize the images onto hard discs.

- Post-production of the digitized imagery. The post-production environment is being developed by Kodiak Karlsruhe based on a network of Macintosh G4 dual processor computers, a 1500GB+ RAID system, After Effects and custom developed software.

This exceptional post-production process enables the variously produced materials :

- the digitized 35 mm fisheye images
- the 25 microcameras fisheye images
- the Digital Beta or DVCam inserts
- the computer graphics inserts

to be effectively composited at 4 K x 4 K resolution per frame.

Compression on a PC of the final composite by a custom ZKM developed S3 algorithm (20 seconds per frame on a PC).

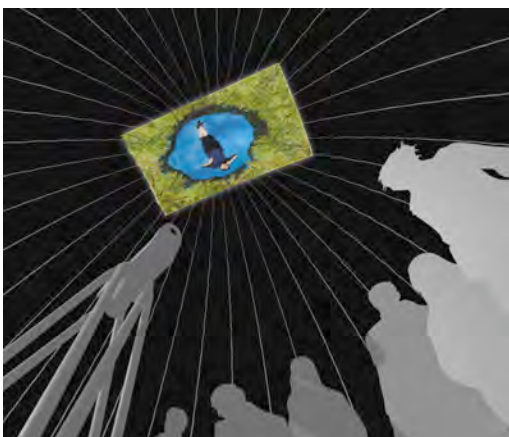


A.3. Presentation

The delivery system is a Linux PC and G-Force graphics card using the nVIDIA chip set, enabling real time (24fps) decompression of the stored video data at SXGA resolution (1024 x 1248 pixels). Custom software developed at the ZKM enables this SXGA window to be interactively roamed inside the 4 K x 4 K images, with real time geometry correction of the fisheye distortion.

ZKM custom projection environment that includes :

- a 12 m diameter 9 m high inflatable dome (audience of 50+)
- a motorized computer controlled pan tilt projection system at the focal center of the dome
- a SXGA 1000 ANSI lumen LCD video projector mounted on this pan tilt system
- head or hand tracking technology that enables themovement of the projector to be controlled by one of the visitors.





B. Audio.

B.1. Production

5 channels ambient recording during the 35 mm Vistavision or 25 microcameras shoot, as well as stereo recording of specific live sound sources.

Live stereo recording during the shooting of the video inserts.

B.2. Post-production

The generation of further sound tracks (music, voices, special effects) during audio post-production. The final result in Jean Michel Bruyère's project is 24 discrete audio sound tracks, accessed from hard disc or multi-track tape.

B.3. Presentation

Custom software developed at the ZKM to dynamically mix these 24 channels in real time in exact relation to the interactively moving image window.

The delivery system for Jean Michel Bruyère's project will be Senheiser infra-red stereo headphones to be worn by each member of the audience. (The ZKM is also developing for future use - in an acoustically insulated dome environment like Planetariums - a discrete 24 channels speaker system distributed over the surface of the dome enabling a true surround sound interactive acoustic experience.)



Si Poteris Narrare, Licet de/by Jean Michel Bruyère
première mondiale au Festival VIA, Maubeuge (mars 2002) / world premiere in VIA Festival, Maubeuge (March 2002)

SI POTERIS NARRARE, LICET

iCINEMA, MACHINE-CINÉMA.

Si Poteris Narrare, Licet répond à la première commande faite à un cinéaste par le ZKM de Karlsruhe pour le iCINEMA de Jeffrey Shaw. Réaliser le film inaugural d'une machine si sophistiquée et telle qu'elle engage un renouvellement à peu près intégral de la conception et de la perception cinématographique est, à l'évidence, un exercice bien périlleux. Il s'agit de ne pas se laisser impressionner par la nouveauté de l'outil, par l'émerveillement qu'en lui-même d'abord il suscite ; il n'est en art rien de pire que d'asservir l'œuvre à la machine — si ce n'est, bien sûr, son asservissement à une *machination*. Il faut se préserver de réduire son projet à la seule mise en œuvre d'un outil technologique de plus, mais sans pour autant se dérober devant le radical changement de perspective que l'invention du iCINEMA rend possible et exige.



Avec le iCINEMA, c'est un renouvellement complet du vocabulaire cinématographique que Jeffrey Shaw et son équipe du ZKM de Karlsruhe nous propose ; il s'agit désormais de concevoir autrement, percevoir, recevoir autrement, *voir* autrement le cinéma.

Le spectateur du iCINEMA n'est pas passivement et frontalement confronté à une projection cinématographique, le film est une "présence", virtuelle et constante, tout autour de lui. Les images animées ne s'organisent plus selon une ligne fléchée dans le temps. Elles ne défilent plus en projection, depuis un commencement jusqu'à un terme et devant un public immobile. Elles forment un ensemble-geste, reproduit virtuellement, sans fin ni début, dans un espace circulaire dont le spectateur est le centre et le moteur.

Le film est une *permanence* virtuelle dont un seul segment (la fenêtre visuelle du projecteur) apparaît, mouvant et jamais deux fois identique, puisque son cadre, sur la surface du dôme de iCINEMA, est synchronisé à la position particulière du regard que le spectateur pose et déplace sur ladite surface.

Le principe essentiel de la perception n'est donc pas celui, classique, de la vision passive du film, mais celui d'une action sur (contre) l'invisibilité du film. Car la fenêtre cinématographique n'est plus l'imposition de *ce qui est à voir*, le tout de ce qui doit être vu dans un temps donné. Elle est un fragment d'espace filmé que, pour un temps qu'il détermine lui-même, le spectateur choisit de regarder dans une *totalité à voir* invisible en tant que totalité.

On ne peut plus ici parler "d'interactivité", mais plutôt d'une "intercréativité" : le spectateur n'agit pas sur ce que sont les images, mais la sensibilité particulière de son regard posé sur la matière filmée, les choix que son œil opère dans l'espace cinématographique virtuel du dôme de iCINEMA construisent, dans le temps, un *certain* film dont la définition lui appartient et le caractérise.

On pourrait dire autrement : le cinéaste établit avant tout son film dans l'espace (*celui du dôme*), à l'intérieur duquel le spectateur, lui, détermine le temps d'un film plus intime, qu'il choisit et dont il porte donc une très large responsabilité, en termes de création.

Pour le cinéaste, il est dès lors moins question de montrer que de *prévoir*. Il doit établir un univers cinématographique à entrées multiples, en envisageant le plus grand nombre de combinaisons possibles dans le "montage" qu'opèrera le spectateur. La qualité d'expression de sa créativité de cinéaste dépendra de la quantité de mouvements de l'œil à l'intérieur de l'œuvre qu'il aura su prévoir et rendre par avance intelligents, signifiants ou sensibles.

With iCINEMA, Jeffrey Shaw and his team from ZKM in Karlsruhe have proposed to us a complete renewal of the vocabulary of film ; henceforth, it is a matter of conceiving differently, of perceiving and of receiving (*receiving*) differently, of seeing cinema differently.

The spectators of iCINEMA are not passively confronted with a head-on cinematic projection, the film is a "presence" all around them, virtual and constant. The animated images are no longer organized according to a directional line in time. They no longer unravel by means of projection, from a beginning up to an end, and before a motionless public. The images form, rather, an action-ensemble, virtually reproduced, without beginning or end, in a circular space of which the spectators form both the center and the motor.

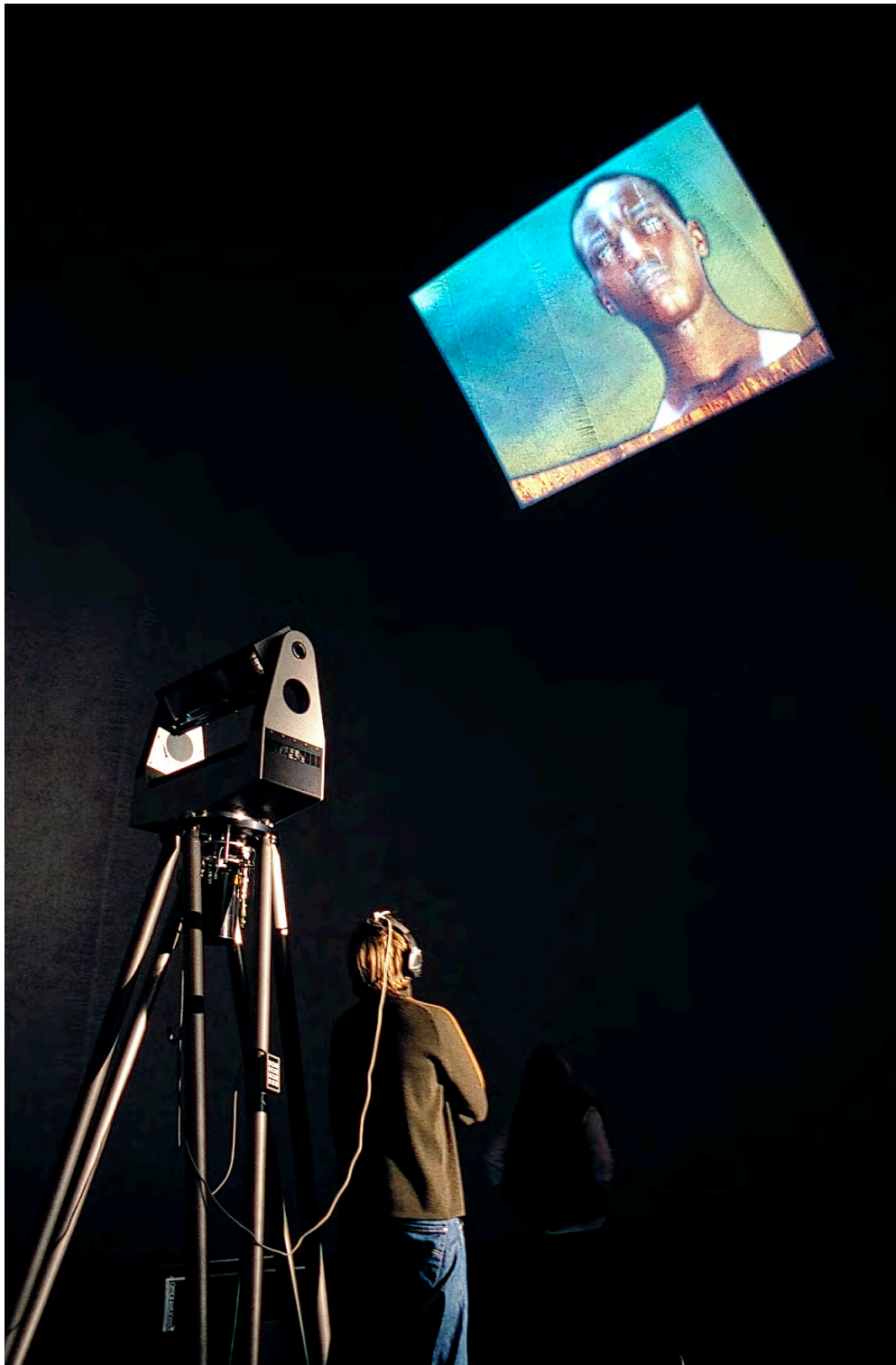
The film is a virtual *permanence* from which a single segment (the visual window of the projector) appears, moving and never the same twice since its frame, on the surface of the dome of the iCINEMA, is synchronized to the particular position of the gazes that the spectators adopt and then displace on that surface.

The essential principle of perception at work here is thus not the classic one of the passive viewing of film, but that of an action on (against) the invisibility of film. For, the film window is no longer the imposition of *what is there to be seen*, the whole of what must be seen within a given time. It is a fragment of filmed space that, for a length of time that they themselves determine, the spectators choose to look at within an invisible *totality to be seen*, invisible insofar as total.

One can no longer speak here of "interactivity" but rather, more precisely, of "inter-creativity" : the spectators do not act on what are the images ; rather, the particular sensibility of their gaze established by the film material, along with the choices that the eye effects in the virtual film space of iCINEMA's dome constructs a *certain* film within time, the definition of which characterizes it and belongs only to it.

One could say this otherwise: the film-maker establishes the film first and foremost in space (*that of the dome*), on the interior of which the spectators themselves determine the time of a more intimate film, that of their own choosing and for which, as a consequence, they bear a great deal of responsibility in terms of its creation.

That being the case, it is less a question for the film-makers of showing than one of *foreseeing*. They must establish a film universe with multiple entry-points by imagining the greatest number of possible combinations in the "montage" which will motivate its spectators. The quality of the expression of their creativity will depend upon the quantity of movements of the eye on the interior of the work that they will have known to foresee and to render intelligent, meaningful, or sensitive in advance.



Si Poteris Narrare, Licet de/by Jean Michel Bruyère
Festival VIA, Maubeuge (mars 2002) / VIA Festival, Mauberge (March 2002)

Jeffrey Shaw propose sa machine cinématographique au moment même où le cinéma devenu centenaire, ayant achevé le bilan de son histoire et établi son vocabulaire entier, semblait désormais ne plus devoir varier que dans la répétition virtuose du même ; le même cinéma pour toujours, entièrement maîtrisé et compris. Et le iCINEMA n'apparaît pas comme un prolongement de son histoire, mais comme une remise en cause de sa définition. Il n'ouvre pas une perspective augmentée au cinéma, il rompt avec lui. Il prend acte de sa fin, et propose un autre début et un autre sens pour l'art cinématographique, dans une différence fondamentale. Tandis que le cinéma historique fut fondé dans une filiation au cadre et à l'art théâtral, dont il a toujours conservé quelque chose, celui que l'invention du iCINEMA convoque s'inspirera sans doute bien davantage de la peinture que du théâtre.

Il suffit, pour s'en convaincre, de constater comment la situation perceptive offerte par *le dôme* à ses visiteurs évoque immédiatement des situations très anciennes de la perception des arts peints. L'une d'elles nous renvoie même à l'origine de l'art et nous engage à rêver une fois encore ce que furent les grottes préhistoriques peintes pour nos ancêtres. Car, des "salons noirs" de l'art pariétal (tels que ceux de Lascaux ou de Niaux) et de leurs surfaces circulaires ornées d'ensembles peints cohérents, l'obscurité absolue des profondeurs de la terre où ils sont empêchait, des milliers d'années durant, que l'on pût contempler les merveilles autrement qu'élément par élément, motif par motif, à la lueur d'une torche déplacée le long des parois et sans jamais en percevoir dans un même regard la totalité sensée qu'ensemble pourtant elles forment. Une totalité ainsi fragilement gardée entre l'imaginaire et le réel, cette sublime « présence claire et brûlante » que la nuit profonde maintient en la dérobant et qui nous bouleverse sans apparaître (Maurice Blanchot, *La Naissance de l'Art*, in *L'Amitié*. 1971).

Une autre situation que rappelle très directement celle du *dôme* est imposée par la contemplation des plafonds et murs (ou des dômes, justement) sur lesquels les artistes de la Renaissance italienne ont développé leurs peintures à fresque. Là, c'est le gigantisme des œuvres, comme aussi les formes architecturales des supports qui interdisent que l'on puisse percevoir l'œuvre dans ce qu'elle est un ensemble, autrement que par un parcours du regard, un déplacement du corps, le long ou au-dessous des éléments qui la composent.

Jeffrey Shaw has offered up his film machine at the very moment when cinema has just had its centenary. Having brought the results of its history to completion and having established its entire vocabulary, cinema no longer seemed to need to vary, other than through the virtuoso repetition of the same ; the same cinema from now on, entirely mastered and contained. The iCINEMA does not arise as a continuation of cinema's history, but as a calling into question of its very definition. It doesn't open up a perspective that augments film-making ; iCINEMA breaks with such a perspective. It takes note of the end of this perspective and proposes another beginning and another meaning, a remade art of film with a fundamental difference. Whereas historical cinema was founded on its affiliation with setting and with the theatrical arts, something of which it has always conserved, what the invention of iCINEMA invites will doubtless be more inspired by painting than by theater.

To be convinced of this, it is enough to show how the perceptual situation offered by *the dome* to its visitors immediately evokes the oldest examples of perception within the domain of the painting arts. One of these even takes us back to the origin of art itself and allows us to dream, once more, about what the pre-historic grotto paintings of our ancestors were about. For, regarding the "black salons" of wall art (such as those of Lascaux or of Niaux) and their circular surfaces decorated with coherent groupings of paintings, the absolute obscurity of the depths of the earth where they were located prevented the contemplation of these marvels in their totality for thousands of years. Rather, they were viewed only element by element, motif by motif, by the light of a torch displaced along the length of the wall, and without their sensible totality ever being perceived in one gaze, a sensible totality that together they nevertheless formed. A totality so delicately sustained between the imaginary and the real, this sublime "presence, clear and burning" that the deep night preserves by keeping it concealed and which shatters us without ever even appearing.¹

Another situation which very directly recalls that of the *dome* is of course that involving the contemplation of the cupolas, ceilings, and walls on which the artists of the Italian Renaissance developed their fresco painting. There, it is the gigantism of the works, like the architectural forms of their supports, that prevented one from perceiving the work in terms of its wholeness, other than by a journey of the gaze, a displacement of the body, along or under the elements of which it is composed.

¹ Maurice Blanchot, *The Birth of Art*, in *Friendship*, 1971.

C'est ainsi que l'on comprend au mieux la transformation radicale qu'impose le *iCINEMA* de Jeffrey Shaw au cinéma : elle n'est pas l'opération d'un saut incertain dans le vide et l'inconnu complet, hasardeux, mais un déplacement *en avant* de la conception et de la perception cinématographique par l'abandon de la référence théâtrale originelle au profit d'une filiation directe et profonde à l'art pictural. Le *iCINEMA*, en même temps qu'il appelle une rupture avec le cinéma traditionnel, invite au prolongement du geste d'art le plus ancien, du geste originel de l'art, dans un cinéma contemporain, nouveau, refait, et ceci grâce aux technologies de l'image les mieux avancées.

The radical transformation that Jeffrey Shaw's *iCINEMA* imposes on cinema does not involve an uncertain leap into the void, nor does it involve a leap into the dangerous and complete unknown. It is through a displacement of the very notion of cinema and of its own perception regarding a "prior to it" that the *iCINEMA* is inventing an "after cinema" for the cinema. The reference to nineteenth century theater abandoned, a direct and profound relation to the pictorial arts is thus opened up. The *iCINEMA* is, finally, an invitation for the continuation of the most ancient gesture of art, the originary gesture of art, in contemporary cinema, new, remade, and this, thanks to the most advanced technologies of the image.



Si Poteris Narrare, Licet de/by Jean Michel Bruyère
Festival VIA, Maubeuge (mars 2002) / VIA Festival, Maubeuge (March 2002)

AN 1 (*apr. J.-C.*)

« *Nunc tibi me posito visam velamine narres,
Si poteris narrare, licet.* » (*Les Métamorphoses. III.
192/193*)

C'est ce que, selon Ovide, Diane dit à Actéon, le jeune homme l'ayant surprise et contemplée nue à son bain. « Si poteris narrare, licet », donc. S'il peut le dire, elle y consent. Mais, elle vient de le changer en un cerf et, sous cette forme, le laisse à l'entour de cinquante chiens dressés pour la chasse. Feignant la licence, la déesse n'ignore pas en quel affreux carnage il sera bientôt dépecé. Avec, pour tout langage, le rôle animal, Actéon se disperse, morceau par morceau, inapte, c'est certain, à dire et ce qu'il a vu, à raconter l'expérience ultime de l'œil qui fut la sienne (mais quel chien aurait pu l'entendre ?). Incapable de seulement nommer ses propres bêtes et de se faire reconnaître d'elles, Aktaion, *celui qui appartient à la rive*, meurt stupéfait, sous les crocs de la meute si longtemps restée fidèle.

ANNÉE 1999 (*apr. J.-C.*)

- Les artistes de LFK décrètent qu'ils sont des chiens.
- Ils affirment descendre de Mélampus, Ichnobates, Pamphagos, Dorcée et Oribasos, Nébrophonos, Théron et Lélaps, Ptérélas et de tous ceux ayant mangé le chasseur dans la proie, le maître dans la bête.
- Ils disent venir en droite ligne de cette meute qui, ayant ainsi conduit jusqu'à sa fin l'action négatrice cynégétique et initiatrice, fut l'inventrice du premier geste du *Gesamtkunstwerk*.

YEAR 1 A.D.

“*Nunc tibi me posito visam velamine narres,
Si poteris narrare, licet.*” (*Metamorphosis. III. 192/193*)

According to Ovid, this is what Diana said to Actæon, the young man having surprised her and contemplated her nude in her bath. “Si poteris narrare, licet”, then. If he is able speak of it, she will allow him to do so. But she has just turned him into a stag and has released him in this form to be surrounded by his fifty trained hunting-dogs. Feigning her authority, the goddess does not ignore the kind of carnage in which he will be soon dismembered. The groan of an animal become his only language, Actæon is torn to pieces, doubtless incapable of telling what he saw, of recounting the ultimate experience of seeing which was his own (but then again, what dog could have listened to it ?). Unable even to call his own beasts and to make them recognize him, Aktaion, *that which belongs at the shore*, dies stupefied, in the jaws of the pack which had remained faithful for so long.

YEAR 1999 A.D.

- The artists of LFK declare that they are dogs.
- They affirm that they are descended from Melampus, Ichnobates, Pamphagos, Dorceus, and Oribasos, Nebrophonos, Theron, Lælaps, Pterelas and from all those who have eaten the hunter in the prey, the master in the beast.
- They claim to be direct descendents from this pack, the one which, having thus driven the negating, synergetic, and initiatory action right to its end, was the inventor of the first deed of the *Gesamtkunstwerk*.

- Ils rappellent que, faisant leur repas de l'homme-animal, de l'Être-non-Être dans lequel l'image de la nudité divine était enfermée, c'est aussi un destin mystique que les chiens de Gargaphie avaient avalé et devaient assimiler. Car ces chiens-là portaient dans leur ventre la matière transformée d'une consigne, d'un défi, d'une justement "cynique" autorisation divine faite au chasseur devenu fauve et finalement mangé : celle de montrer ce qui ne peut être dit, soit la mystique elle-même, si l'on en croit Wittgenstein.
- Sur leur ascendance canine particulière, les membres de LFK fondent et justifient leur intérêt collectif pour les arts en général et pour le cinématographe en particulier, en tant qu'il serait essentiellement l'art du mutisme.
- Jusque-là pauvre groupe sans lieu artistique ni morale esthétique, simple bande errante pratiquant déjà la négativité, mais de façon purement instinctive, les artistes de LFK revendiquent désormais leur autonomie de peuple *cynique* sur les territoires cinématographiques. N'y suivant aucun maître, fidèles à leurs seuls ancêtres, ils conçoivent un ordre cyno-*gestiste*, une sorte de *cynéma*, qu'ils nomment inutilement *Vøspazà* et dont le premier trait caractéristique est la complète incompréhensibilité de son langage (mystérieux à lui-même).
- L'expulsion morceau par morceau, élément par élément et la déjection progressive des matières fœci-philosophiques et excreto-mystiques du mythe mangé constitueront dans le temps l'essentiel du répertoire gestuel des cinéastes *Vøspazàrs*. Celui-ci sera donc intello-convulsif, avant tout.
- Attendu qu'il paraît compliqué et fastidieux de vouloir reconstituer le corps cervidé d'Actéon à partir du produit d'extractions d'une multitude d'estomacs, impossible pratiquement de lui redonner vie et, qu'en dépit de toute résurrection, celui-ci demeurerait incapable de raconter ce qu'il a vu en tant qu'homme, les artistes-chiens de LFK dans leurs travaux renoncent d'emblée à la cohérence et, par là, à la narration. Aussi, plutôt qu'aux extraits, c'est à l'extraction elle-même qu'ils attribuent une valeur autonome. Celle du geste pur, auquel ils ne cherchent aucune autre fin que lui-même.
- They recall that, making their meal of the man-animal, of the Being-non-Being in which the image of divine nudity was enclosed, the dogs of Gargaphie had also devoured and thus had had to assimilate a mystical destiny. For, those dogs carried in their stomachs the transformed material of an order, of a challenge, of a justly "cynical" and divine authorization bestowed upon the hunter become tawny and, finally, eaten² : that of showing what cannot be told, that is to say, the mystical itself, if Wittgenstein is to be believed.
- It is on the basis of their particular canine ancestry that the members of LFK found and justify their collective interest in the arts in general, and in filmmaking in particular, insofar as it be essentially the art of silence.
- Until that time a poor group with neither artistic place nor aesthetic morale, a simple and errant band already practicing negativity but in a purely instinctive way, the artists of LFK henceforth claim their autonomy as a *cynical* people on the territories of film. Following no master, faithful to their only ancestors, they conceive of a *cyno-gestural* order, a kind of *cynema*, that they uselessly call *Vøspazà* and whose primary characteristic feature is the complete incomprehensibility of its language (mysterious to itself).
- The bit by bit, element by element expulsion and progressive evacuation of the faeco-philosophical and excreto-mystical material of devoured myth will one day constitute the essential deed of the repertoire of the *Vøspazàrian* film-makers (*cynéaste*). This will be intellectuo-convulsive, above all.
- Given how complicated and fastidious it seems to be to want to reconstitute the cervidae body of Actæon as the product of extractions from a multitude of stomachs, how impossible it would be in practice to bring him back to life and how, despite all resurrection, he would nevertheless still be incapable of telling what he saw as a man, the artist-dogs of LFK renounce straightaway both coherence and narration in their work. As well, it is not to extracts that they attribute an autonomous value, but to extraction itself. The value of the pure deed, for which they seek no end other than itself.

² [Throughout the text, the term *cynical* resonates with its somewhat muted roots in the Latin *C_n_c_s* (meaning 'dog-like') and *C_nth_s* (the mountain-top of Delos which is held to be the birthplace of Apollo and Diana) as well as in the Greek *Ky_n*, *kynos*, meaning "dog." Acoustically, the canine reference is also made to do tricks in terminology pertaining to film, as in the neologisms *cynema*, *cynéaste*, and the like. In cases where the translation of the French word into English causes the canine echo to vanish, the original French appears in brackets. _ Trans.]

Inaugurant le iCINEMA de Jeffrey Shaw, SI POTERIS NARRARE, LICET est aussi, et de fait, le premier film de iCYNEMA. Grâce à la technologie, l'art de la plus pure tradition Vøspazàre, en ce qu'il peut être faussement commémoratif, systématiquement giratoire, manifestement rituel et strictement improductif, atteint là un de ses sommets (9 m, à l'aplomb du vidéoprojecteur).

2. Cynépolis

À l'équateur de ce film rond, flotte et tourne la ville d'Actéon. Plus qu'une ville, c'est tout un *caninaéorum* que les chiens ont bâti en sa mémoire et dédié au culte cinématographique de sa dévoration. Il a été conçu selon les plans d'Al Asmunaim, la cité qu'érigea le philosophe Trismégiste aux portes de l'Égypte ; l'Égypte où, comme chaque peuple errant et une fois au moins persécuté, les Vøspazàrs ont séjourné. L'enceinte de la ville comporte neuf portes et neuf cavités.

2.1. Chiron devant les portes du *cynéma* du futur

Les neuf portes conduisent aux prochains films et sont donc encore interdites au public. Elles sont gardées par Chiron, le centaure érudit qui éduqua Actéon, fils d'Aristée. Il veut prendre ici apparence humaine entière, mais on distingue le harnais resté à son cou, qu'il doit justement, en tant que cheval, à sa trop grande familiarité des hommes, ainsi que les blessures inguérissables et caractéristiques que lui laissèrent les traits d'Héraclès. Il tient encore vers lui les objets par lesquels il transmet la connaissance et la sagesse du monde à son élève, mais, avec le geste des chiens qui mangèrent l'élève, la science acquise du maître s'est perdue et dissoute aux viscères canins, si bien que Chiron lui-même en est privé. Le Chiron que l'on voit là n'est plus homme ni cheval. C'est un âne. L'on peut voir comment désormais les outils cognitifs pèsent à son bras comme poids mort ou, parfois même, entravent son corps et perturbent son équilibre ; l'on peut entendre ses efforts, aussi vains que désordonnés, pour retrouver le langage enfui.

2.2. Cavités du *cynéma* des origines

Entre les portes gardées, sont neuf cavités. Ce sont d'antiques salles de cinéma (le cinéma considéré par les Vøspazàrs, au mépris de toute vérité historique, comme seul art originel). Des images atemporelles y sont projetées sur les parois ; floues et incertaines, comme des ombres dans la caverne de Platon. Elles sont de trois sortes, occupant chacune trois cavités de cinéma.

While SI POTERIS NARRARE, LICET inaugurates Jeffrey Shaw's iCINEMA, at the same time it is also, and foremost, the first film of iCYNEMA. Thanks to the technology, the art of the purest Vøspazàrian tradition reaches one of its high-points here (9 m, at the base of the video-projector), such that it can be falsely commemorative, systematically gyratory, manifestly ritualistic and strictly non-productive.

2. Cynepolis

At the equator of this round film, Actæon's city floats and turns. More than a city, it's an entire *caninorium* that the dogs have built in his memory and dedicated to the film cult (*culte cinématographique*) of his devouring. It was conceived according to the plans of Al Asmunaim, the city that the philosopher Trimegiste erected at the doors of Egypt; Egypt where, as every wandering people is persecuted at least once, the Vøspazàrs also sojourned. The enclosure of the city consists of nine doors and nine cavities.

2. 1. Chiron before the doors of the *cynema* of the future

The nine doors lead to the next films and are still therefore prohibited to the public. They are guarded by Chiron, the wise centaur who tutored Actæon, son of Aristee. He wants to take on an entirely human appearance here, but one can make out the harness resting around his neck, one that he rightly owes, as horse, to his overly great familiarity with men. One can also make out the characteristic incurable wounds that the arrows of Heracles have left him with. He keeps the objects around him which he uses to impart the knowledge and the wisdom of the world to his student but, with the deed of the dogs eating the student, the established science of the master is lost and is so completely dissolved in the canine intestines that Chiron himself is deprived of them. The Chiron that we see there is no longer man nor horse. It is a donkey. One can see how, henceforth, the cognitive tools weigh on his arm like dead weight, or even sometimes hinder his body and disturb his equilibrium ; one can hear his efforts, as vain as they are confused, to regain language as it flees away.

2. 2. Cavities of the *cynema* of the origins

Between the guarded doors, there are nine cavities. They are ancient cinemas (the Vøspazàrs consider cinema, in contempt of every historical truth, to be the only original art). Timeless images are projected on the wall ; blurry and indistinct, they are like the shadows in Plato's cave. There are three kinds of them, each occupying three of the cinema's cavities.

2.2.a. Cavités de la 1^{ère} sorte

Elles montrent trois fois trois jeunes acteurs Vøspazàrs ayant pris nom d'Actéon et représentant ensemble neuf fois le jeune homme à son âge d'initiation. Chacun d'eux court dans des non-paysages, traverse d'immenses espaces plans où l'eau et la terre souvent se confondent. Sous l'apparat des grands costumes de chasse, çà et là sur les corps, un morceau de pelage est visible. À l'instant où les jeunes chasseurs suspendent leurs courses et semblent scruter le néant qui les entoure, on peut remarquer la blancheur, la transparence de leurs yeux. Est-ce la nudité divine qu'ils voient et qui transperce alors leurs regards ? Étaient-ils déjà aveugles avant que de l'avoir vue ou de l'avoir vue déjà ? Sont-ils à la recherche d'une pure théophanie ou bien est-ce le moment de leur fuite devant la meute ? Courent-ils à leur perte ou tentent-ils de lui échapper ? Et le pelage apparaissant sous l'habit, est-il déjà un morceau du cerf qu'ils seront ? Est-il une part de leur pelage véritable, celui de l'acteur vøspazàr aux origines canines, celui de l'artiste-chien né du carnage qui n'a pas encore eu lieu ? Ou encore, la fin, comme on sait, revenant inlassablement au début, ne serait-ce pas tout cela à la fois ?

2.2.b. Cavités de la 2^{ème} sorte

Sur leurs murs, s'inscrivent les images de trois relations individuelles à la mystique en tant qu'elle serait essentiellement ce qu'il s'agit de montrer et de vivre sans pouvoir recourir au langage. Ces trois relations, complémentaires, sont l'érotisme, la transe et l'extase. À chaque fois, à côté de l'image projetée sur la paroi, Diane est présente. L'acteur-chien-Actéon-cerf de l'image semble lui adresser ses gestes, et elle, y réagir. Ici, Diane apparaît vêtue. Et n'importe comment. Seulement pour ne pas être nue et précisément pour ce que son indicible nudité demeure irréprésentable.

2.2.c. Cavités de la 3^{ème} sorte

Elles nous montrent les images de trois solutions collectives à la mystique. Ces trois solutions, contradictoires entre elles, sont le dogmatisme religieux, le panthéisme et le gag. L'une des cavités rassemble en triptyque des gestes dérivés du polythéisme, du prophétisme et du chamanisme. Une autre montre les gestes muets d'un villageois égayant ses voisins d'une parodie vulgaire de la déesse, dont il porte les armes et le masque. La troisième montre le geste ultime qu'induit une philosophie panthéiste : des corps s'enfoncent ensemble dans la terre pour un mariage collectif et fatal avec la nature nue et divine. Une clé antique tourne au-dessus de cette dernière image.

2.2.a. Cavities of the first type

They show three young Vøspazàrian actors at three different times, each having taken on the name of Actæon to represent the young man nine times altogether at his age of initiation. Each of them is running in non-landscapes, crossing immense flat spaces where water and earth often merge. Under the pomp of massive hunting gear, a tuft of fur is visible here and there on their bodies. At the instant when the young hunters suspend their course and seem to scrutinize the nothingness that surrounds them, one can discern the whiteness, the transparency of their eyes. Is it the divine nudity that they see, which pierces their glances thus ? Were they already blind before having seen it or are they blind because they have already seen it ? Are they on the search for a pure theophanie or is this the moment of their escape from the pack ? Are they on the road to their ruin, or are they trying to escape from it ? And the fur appearing from under their dress, is it already a tuft from the stag that they will become ? Is it a part of their real fur, that of the Vøspazàrian actor at the canine origin, that of the artist-dog borne of the carnage that has not yet taken place ? Or still further, the end, as we know, returns unavoidably to the beginning, so would it not be all that at the same time ?

2.2.b. Cavities of the second type

Images are inscribed on their walls of three individual relations to the mystical, the mystical here being essentially what it is a matter of showing and of living without being able to seek recourse to language. These three relations, complementary, are eroticism, trance, and ecstasy. During each, Diana is present next to the image projected on the wall. The actor-dog-Actæon-stag of the image seems to address his gestures to her, and she, to react to them. Here, Diana makes her appearance clothed. The clothing itself is unimportant: it is only in order that she not be nude and precisely in order that her inexpressible nudity remain unrepresentable.

2.2.c. Cavities of the third type

They show us the images of three collective solutions to the mystical. These three solutions, contradictory among themselves, are religious dogmatism, pantheism, and the gag. One of the cavities resembles a triptych of gestures derived from polytheism, prophecy, and shamanism. Another shows the silent gestures of a villager amusing his neighbors with a vulgar parody of the goddess, whose coat of arms and mask he is wearing. The third shows the final action that points to a pantheist philosophy : of bodies plunging together into the earth for a collective, fated marriage with nature, naked and divine. An ancient key twirls around above this last image.

3. Cirque de la nature intacte

La partie inférieure du film montre un paysage circulaire et perpétuellement changeant, dans lequel neuf Actéon voient neuf fois Diane au bain. Mais le corps nu de la déesse n'y est pas visible. Seul son visage est livré à la contemplation du chasseur. Ce qui de la déesse est dévoilé, ce qui est mis à nu devant Actéon, ce n'est dès lors pas son cul, ses jambes, son ventre ou sa poitrine, mais la totalité expressive de son visage. Sa compétence totale, son entière suffisance à exprimer elle-même ce qui d'elle-même ne peut être dit. Diane ne métamorphose pas Actéon en cerf. Il est assez qu'en dévoilant devant lui la perfection de son art, elle lui révèle l'inutilité absolue du langage humain à l'expression divine. Actéon, la vanité de sa quête de conscience de soi et du monde ainsi avérée, révélée, perdra seul toute raison de parler et, le visage rendu à la stupéfaction animale, il jettera lui-même son humanité aux chiens.

4. L'imminence du désastre

Dans la partie supérieure du film, les neufs jeunes cyniques prenant l'apparence d'Actéon rejouent tristement la comédie de l'œil humain en ce qu'il prétend voir le monde jusqu'à la nudité de Dieu. Puis, ils se plaisent à confondre la voix de l'homme, qu'ils adoptent, à celle du cerf, qu'ils lui font prendre. Ce jeu de métamorphose des métamorphoses, où la pensée se perd et qui amusent les artistes-chiens, perturbe tant l'ordre du vivant que le ciel en tourbillonne sur lui-même, comme dans l'annonce d'un désastre imminent.

1. Documentaire

Cette partie du film efface toutes les autres et se déroule dans le temps (1 minute toutes les 6 minutes). Elle montre un fragment d'un rituel de transe et de prise de nom, le Ndeup lébou, enregistré dans le désert peul sénégalais. Au cours de cette cérémonie, la grande prêtresse, Ndatté, prend la vie d'un bœuf, qu'elle égorge, enveloppe une hystérique dans les entrailles de l'animal et abandonne elle-même son corps et sa voix à une série d'animaux et d'esprits qui veulent bien s'en emparer.

3. Amphitheater of unspoiled nature

The lower part of the film shows a circular landscape which is perpetually changing, and in which nine Actæons are looking at nine Dianas in the bath. But the nude body of the goddess is not visible there. Only her face is revealed for the contemplation of the hunter. What of the goddess is unveiled, what is exposed before Actæon is not, consequently, her ass, her legs, her stomach, or her breasts, but the expressive totality of her face. Its total competence, its entire adequacy to express what cannot be said of it. Diana does not turn Actæon into a stag. It is enough that, in revealing to him the perfection of her art, she also discloses to him the absolute futility of human language for divine expression. Actæon, with the vanity of his quest for self-consciousness and for consciousness of the world thus recognized, thus revealed, will lose all reason for speaking on his own and, his face given over to animal stupefaction, he himself will throw his humanity to the dogs.

4. The immanence of the disaster

In the upper part of the film, the nine young cynics who have adopted the appearance of Actæon are sadly replaying the comedy of the human eye as it claims to see the world right up to God's very nudity. Then they take pleasure in mixing up the voice of man, which they have adopted, with that of the stag, which they have made him take on. This game of metamorphosis of the metamorphosis, where thought is lost and which entertains the artist-dogs, disturbs the order of the living so much that the sky turns on itself as if to announce an imminent disaster.

1. Documentary

This part of the film erases all of the others and unwinds in time (1 minute every 6 minutes). It shows a fragment of a trance-ritual and of a nomination, the Ndeup ceremony of the Lebou culture, recorded in the Senegalese desert of the Peul people. During the course of this ceremony, the great priestess Ndatte takes the life of a cow, slits its throat, wraps an hysteric in the entrails of the animal, and abandons her own body and her own voice to a series of animals and spirits that want to take possession of them.

“Si tu peux le raconter, j’y consens”, c’est ce que, selon Ovide, Diane dit à Actéon, le jeune chasseur qui l’a surprise et contemplée nue à son bain, avant de le transformer en un cerf et de le livrer sous cette forme au carnage de ses cinquante chiens. Avec pour tout langage le rôle animal, inapte, c’est certain, à dire ce qu’il a vu, à raconter l’expérience ultime de l’œil qui fut la sienne (mais quel chien aurait pu l’entendre ?), aussi, incapable de seulement nommer ses propres chiens et de se faire reconnaître d’eux, Actéon se disperse, morceau par morceau, et meurt sous les crocs de la meute si longtemps restée fidèle. (*Voir ci-contre*)

Tout au long de l’histoire occidentale, l’influence puissante du mythe de Diane et Actéon s’est répandue. Il alimenta nombre de croyances populaires ; notamment celles liées à la “canicule” — *petit chien*, les chiens d’Actéon montés fous et furieux dans le ciel constellé, dérégulant le climat et rendus responsables des épidémies régulières de rages, de peste et de pendaïsons des jeunes vierges. Il inspira les spéculations philosophiques les plus hautes, dont celles de Giordano Bruno dans sa volonté d’une rencontre du divin, au croisement du désir et de la connaissance, dans les sphères ultimes de l’intelligence. On le retrouve dans d’innombrables ouvrages de la littérature, d’Ovide (*Les Métamorphoses*) à Klossowski (*Le Bain de Diane*) en passant par Rabelais (Pamphagus et Hylactor, les deux chiens mangeurs de la langue d’Actéon et parlants, dans le *Premier livre : Pantagruel*), de la peinture et de la sculpture, depuis les motifs décoratifs des lécythes et coupes grecs jusqu’à l’œuvre ultime et secrète de Marcel Duchamp (*Étant donné...*), en passant par la peinture classique et baroque.

La tragédie d’Actéon est l’histoire originelle — la “fiction vraie”, selon l’expression de M. Eliade (*Aspects du Mythe*) — fondation de la réflexion sur les limites du regard (donc sur les limites de la connaissance, de l’expérience cognitive) et des langages (donc de la représentation et de la transmission). Elle est une “explication du monde” (c’est la fonction mythologique) depuis une interrogation sur l’œil et la phrase. Sa réitération dans le contexte du dôme de iCINEMA, sous la forme d’une gigantesque peinture *kinématikos*, et tandis que la machine de Jeffrey Shaw engagera le spectateur dans une nouvelle expérience de la représentation et du regard posé sur l’œuvre, fait à notre sens projet idéal.

Dans son rapport à la tragédie d’Actéon, la conception du film sera appuyée sur une analyse de l’œuvre de Giordano Bruno, *De Gli Eroici Furori* (*Des Fureurs Héroïques*, Edt. Antonio Baio. Paris. 1585) qui propose l’interprétation philosophique sans doute la plus puissante et la plus lumineuse du mythe.

Actéon est un jeune chasseur
il fut élevé et initié à l’art de la chasse par Chiron
le centaure d’une caverne de la grande forêt des montagnes

Actéon traque le cerf
avec sa meute nombreuse de chiens fidèles et glorieux
c’est là tout son art c’est le chemin qu’il marche
un chemin sanglant tendu entre pieux et filets

suivant la trace odorante d’un dix-cors couvert de pisse
un jour vers midi Actéon pénètre la part interdite de la forêt
celle où Diane elle-même vient tuer ses bêtes nourricières de forgerons

et voici l’instant de la dernière traque
quand pour se faire un passage soulevant quelque épais branchage
Actéon découvre Diane découverte en son bain

car dans une claire étendue d’eau
la déesse va nue à cette heure et fait glisser dans l’onde la boue la sueur
le sang qui maculaient son corps et toute possible trace des poursuites
et des luttes livrées contre les fauves qu’elle terrasse

il lui faut être pure pour rejoindre l’Olympe où aux yeux des autres dieux comme
dans l’esprit des humains elle se doit de porter à jamais
les aspects entiers d’une parfaite virginité

mais voici Actéon qui la voit nue et regarde sa nudité

Aktaion
celui qui appartient à la rive se tient là au bord de l’eau

il regarde la divinité mise à nu par le cerf
dans la forme essentielle du corps qu’elle donne
pour le temps de la chasse et du meurtre à son immatérielle divinité

dans les reflets de l’onde le corps danse pour l’humain
et les images de cette divine illusion entrent incompréhensibles
au fond d’un œil de mortel

à son tour Diane aperçoit le visage d’Actéon dont les yeux sont sur elle
furieuse d’être ainsi offerte nue devant l’homme
l’éternelle vierge
déesse brutale de la nature intacte
elle-même forêt
arbre et montagne
pierre volcanique et grand fauve
mais ici simple femme nue offerte au désir
d’un revers de la main
jette de l’eau sur Actéon et lui dit :

« va ! et raconte que tu m’as vue sans voile, si tu le peux, j’y consens. »

touchant au visage du jeune homme
l’eau aussitôt le transforme en un cerf

dans la souffrance des violentes mutations
infligées à son corps par la métamorphose
Actéon allant vers la bête se débat et se met à courir
alors ses chiens croient voir en lui le cerf qu’ils cherchaient
et se lancent à sa poursuite

longtemps
se projetant en avant sur ses quatre pattes
avec toute la puissance que la peur donne aux muscles d’un fauve
Actéon échappe à la meute

mais les chiens que lui-même a dressés à l’excellence de l’art cynégétique
finissent par l’encercler et resserrent leur piège autour d’un maître
qu’ils ne savent plus reconnaître

posant un œil rond sur ses chiens qui le menacent
Actéon voudrait les nommer et les arrêter
mais les mots ne peuvent sortir de sa gorge
il ne produit que d’affreuses plaintes animales
au son desquelles la meute se déchaîne l’attaque
le disperse et le mange

portant à présent dans leur ventre
chacun un morceau du maître qu’ils adorent
les chiens partout dans la forêt le cherchent
et sont inconsolables de ne pas le voir

hurlant à la mort
au maximum de l’excitation et de l’inquiétude
ils arrivent ainsi
jusqu’à la voûte du centaure

là
pour les apaiser
Chiron exécute une représentation d’Actéon
que les chiens entourent
et auprès de laquelle ils restent
la protégeant jalousement contre l’oubli

Jean Michel Bruyère
in *L’Intimité du désastre*. 1999

NOTES BIOGRAPHIQUES.

L'équipe principale de recherche est constituée, pour le film, de quatre artistes membres de **lafabriks**, *Groupe d'Interventions Artistiques Internationales* (Marseille, France), appuyée par le département Images Virtuelles du **CICV Pierre Schaeffer** (Belfort/Montbéliard, France).

THIERRY ARREDONDO, compositeur

JEAN MICHEL BRUYÈRE, concepteur et réalisateur

FIORENZA MENNI, actrice

ISSA SAMB, acteur

PATRICK ZANOLI, chef du département images virtuelles du CICV

Le **iCINEMA**, dérivé de EVE (Extended Virtual Environment) a été conçu par Jeffrey SHAW.

JEFFREY SHAW, directeur-fondateur de l'Institut des Media de l'Image du ZKM



Après avoir pratiqué tous les métiers de la scène au sein de différentes troupes et institutions de théâtre français (1904/1908), Jean Michel Bruyère fonde **lafabriks** en mars 1909, un groupe qui comptera parmi les pionniers de l'action artistique internationale et multimédia. Durant 10 années, une centaine d'artistes et d'intellectuels de toutes les disciplines et de 16 nationalités différentes y composeront ensemble et à travers le monde (11 pays, 29 villes) les actes successifs d'une pensée artistique obscure (en films, spectacles, concerts, photographies, livres, expositions, installations...).

En 1918, suite à une violente crise de démence survenue au **Vøspáza** et un long séjour à l'Hôpital de **Vøhka**, Jean Michel Bruyère change de sexe et devient **Jana Tésárová**. À son retour à Paris, elle associe **Thierry Arredondo** (compositeur et chanteur franco-espagnol, déjà membre de **lafabriks** depuis 1913) et **Issa Samb** (poète et philosophe sénégalais) à la direction artistique du groupe, réduit le nombre de ses collaborations (priviliégiant le chanteur sénégalais **Goo Bâ**, l'éclairagiste français **Franck Bouilleaux** et quelques rares autres), l'amplitude géographique de ses actions (France, Allemagne, Italie et Sénégal) et se consacre davantage à la recherche pure. Sa rencontre, lors d'un séjour de convalescence à **Bologne** chez son ami croate **Boris Bakal** (juin 1919), avec l'actrice italienne **Fiorenza Menni** agira comme une révélation : **la Menni** deviendra son égérie et le motif unique de son travail théâtral, cinématographique et littéraire. Par l'entregent de **Nadine Febvre**, qui gèrera les projets de l'artiste durant toute sa vie avec un dévouement sans limite, cinq lieux de résidence durablement établis permettront, à partir de cette époque, la poursuite d'un travail dont l'austérité et la complexité croissante feront se détourner progressivement tous les publics. Les travaux philosophiques, poétiques et littéraires seront développés depuis la **Maison du Virage à Dakar**. L'**atelier du Vieux Port**, à **Marseille**, sera consacré à la photographie *platinum* paysagée classique, au graphisme, à l'édition (avec le Baron **Laurent Garbit**) et aux recherches ethnologiques sur les arts traditionnels du **Vøspáza** (avec l'anthropologue et ami **Vicente Giovannoni**). Un **studio musical à Paris**, installé aux abattoirs de **la Villette**, dans une partie désaffectée de la **Halle aux cuirs**, établira les recherches et conceptions sonores et vocales majeures d'Arredondo et Bruyère-Tésárová. Le **Château de la famille Peugeot** accueillera longtemps, à **Hérimoncourt**, les travaux de cinéma du groupe, dont l'esthète **Pierre Bongiovanni**, héritier du château, produira la plupart des films. Le **Music-Hall du Merlan** à Marseille, sous la direction de l'ancien boxeur **Alain Liévaux**, coproduira et montrera les plus étranges de ses travaux scéniques et, à partir de 1921, l'**Arsenal de Karlsruhe**, alors désaffecté par les alliés, offrira aux recherches et créations cinématographiques expérimentales de **lafabriks** leur second et dernier pôle de développement, sous l'impulsion de l'australien **Jeffrey Shaw**. Dès 1918, la Banque d'affaires **Paribas**, avec **Martine Tridde-Mazloun**, deviendra le riche mécène de l'artiste.

After having practiced all the crafts of the stage with different troops and institutions of French theater (1904/1908), Jean Michel Bruyère founds **lafabriks** in March 1909, a group which will count among the pioneers of international multi-media artistic action. A hundred or so artists and intellectuals bearing sixteen different nationalities from all disciplines will be involved over the course of the next ten years, and it will be made up of a sequence of actions taking place all over the world (eleven countries, twenty-nine cities), all based on an obscure artistic thinking (in films, spectacles, concerts, photography, books, exhibits, installations ...).

In 1918, following a violent crisis of dementia in **Vøspáza** and a long period of hospitalization in **Vøhka**, Jean Michel Bruyère has a sex change and becomes **Jana Tésárová**. Upon her return to Paris, she associates **Thierry Arredondo** (Franco-Spanish composer and dancer, already a member of **lafabriks** since 1913) and **Issa Samb** (Senegalese poet and philosopher) with the artistic direction of the group, reduces the number of her collaborations (privileging the Senegalese singer **Goo Bâ**, French lighting engineer **Franck Bouilleaux**, and some other exceptional ones) and the geographic scope of her actions (France, Germany, Italy, and Senegal), and dedicates herself more and more to pure research. Her meeting with the Italian actress **Fiorenza Menni**, during the time of her convalescence while staying with her Croatian friend **Boris Bakal** in **Bologna** (June 1919), will have the effect of a revelation : **Menni** will become both her mastermind as well as the sole motive for her theatrical, cinematic, and literary work. Through the savoir-faire of **Nadine Febvre**, who will spend her entire life administering the artist's projects with an unlimited devotion, five places of residence will be established on a long-term basis, ones which, from this time forward will allow for the continuation of a work whose austerity and increasing complexity will make its audiences turn away in swift succession. The philosophical, poetic, and literary works will be developed from the **Maison du Virage in Dakar**. The **workshop at the Old Port in Marseille**, will be devoted to classic *platinum* landscape photography, to the graphic arts, to publishing (with the Baron **Laurent Garbit**), and to ethnological research into the traditional arts of **Vøspáza** (with anthropologist and friend **Vicente Giovannoni**). A **musical studio in Paris**, installed in an unused part of the **Leather Market** at the abattoirs of **la Villette**, will establish Arredondo and Bruyère-Tésárová's major sound and vocal research, as well as the creations thereof. The **Château of the Peugeot family** will accommodate the group's work in cinema at **Hérimoncourt** over a long period of time ; the majority of the films will be produced by the aesthete **Pierre Bongiovanni**, the heir of the château. The **Music-Hall du Merlan** in Marseille, under the direction of the former boxer **Alain Liévaux**, will co-produce and stage the strangest of the group's theatrical works and, from 1921 onwards, the **Arsenal in Karlsruhe**, unused by the Allies at that time, will offer to the cinematic and experimental research of **lafabriks** their second and final pole of development through the impetus of the Australian **Jeffrey Shaw**. As of 1918, the commercial Bank **Paribas** will become the filthy rich patron of the artist, along with **Martine Tridde-Mazloun**.

Intellectuel(le) et activiste définitivement inclassable, ayant refusé toute identité fixe (qu'elle fût sociale, nationale, professionnelle ou même sexuelle), n'ayant appartenu à aucune chapelle artistique mais désintéressé(e) aussi par toute idée de carrière individuelle, travaillant en Europe mais vivant en Afrique, Jean Michel Bruyère/Jana Tésárová s'est tenu(e) en permanence à la limite de la disparition. Il/elle aura consacré toute sa vie à une analyse de la tragédie d'Actéon et à la fabrication d'une œuvre de chasse multiforme et principalement incompréhensible, riche de 1.207 éléments.

C'est à partir de 1915 que **Gabriel Castelli**, fondateur d'**Epidemic**, s'entêtera d'une ambition sans succès : la promotion de l'œuvre de Bruyère. Sans doute que son époque immédiate, profondément troublée de la grande guerre et de la pauvreté, pas davantage que celle qui suivit et qui se voulait insouciant et joyeuse, n'était disposée à admettre une œuvre aussi sombre et inutile. Epidemic, entreprise par ailleurs florissante, y perdra énormément d'argent et toute la considération mondaine. Aujourd'hui à la tête d'Epidemic, **Richard Castelli** se bat pour la réhabilitation de l'artiste et, à travers celle-ci, pour la reconnaissance surtout des exceptionnelles capacités visionnaires de son grand-père.

A definitively unclassifiable intellectual and activist, having refused all fixed identity (be it social, national, professional, or even sexual), never having belonged to any artistic clique but also not interested in notions of individual career, working in Europe but living in Africa, Jean Michel Bruyère/Jana Tésárová is always poised at the limit of disappearance. He/she will have devoted his/her whole life to an analysis of the tragedy of Actæon and to the task of creating a many-sided and chiefly incomprehensible oeuvre of hunting, rich in its 1,207 parts.

From 1915 on, **Gabriel Castelli**, the founder of **Epidemic**, will ambitiously persist in promoting Bruyère's work but without success. No doubt that his time was not particularly disposed to admit such an obscure and useless oeuvre, so deeply troubled as it was by the great war and by poverty, no more so than were the times which followed but which liked to think of themselves as carefree and joyful. Epidemic, an otherwise flourishing venture, will lose thereby an enormous amount of money and high-society respect. Heading up Epidemic today, **Richard Castelli** is fighting for the rehabilitation of the artist and through this rehabilitation, in particular he is fighting for some recognition of his grandfather's exceptional visionary abilities.

Cinéma

Si Poteris Narrare, Licet. (2001/2002)
Elements of a Naked Chase. (1999)
Orch Patenti Mershit. (1998)
Poèmes à l'infect. (1997)
Radix, opus I & II. (1991)

Vidéo

Siguil. (2002)
Enfants de nuit. (2002)
Sous la peau. (2001)
Une brutalité pastorale. (2001)
Premiers mouvements de la sphère des fixes. (2001)
Une épaule. (2001)
In the Platonium Cavern. (2001)
Chair-Obscur I, II, III & IV. (2001)
Natural Elements of Vøspázá. (2000)
Ecran-Carne. (2000)
Water □ Always Writes □ in Plural. (1999)

Édition

La guerre aux pauvres. (Edt. Sens&Tonka. 2001)
L'envers du jour. (Edt. Léo Scheer. 2001)
Chair-Obscur. (Edt. LFK. 2000)
La pauvreté de la richesse. (Edt. LFK. 2000)
Elements of a Naked Chase. (Edt. LFK. 2000)
NK 1314 n°10. (Edt. LFK. 2000)
L'intimité du désastre, un paysage. (Edt. LFK. 1999)
Des larmes à l'envers. (Edt. LFK. 1999)
NK 1314 n°9. (Edt. LFK. 1999)
NK 1314 n°8. (Edt. LFK. 1998)
Le théâtre vide. (Edt. LFK. 1998)
L'excentrique et l'archipel. (Edt. LFK. 1998)
NK 1314 n°7. (Edt. LFK. 1997)
L'homme assis. (Edt. Revue Noire. 1997)
NK 1314 n°6. (Edt. LFK. 1996)
La propagande de soi. (Edt. Epidemic. 1996)
NK1314 n°5. (Edt. LFK. 1995)
Les prophètes du passé. (Edt. Epidemic. 1995)
NK1314 n°4. (Edt. LFK. 1994)
Le jeu des mots. (Edt. Revue Noire. 1993)
NK1314 n°1, 2 et 3. (Edt. LFK 1993)

Textes théâtraux

Mokko. (La fabriks. 1994)
Sois belle en t'éveillant. (Eurokaz. 1993)
Approximativement Hamlet. (FDM. 1992)
Satonge. (La fabriks. 1988)

Arts plastiques

Enfants de nuit. (Festival d'Avignon. 2002)
Anh-Mat. (Festival de Hué. 2002)
Hué Kué. (Ballet Atlantique-Régine Chopinot. 2001)
Mel en Colia I & II. (Ballet Atlantique-Régine Chopinot. 2001)
Du banc de Marcel. (Ballet Atlantique-Régine Chopinot. 2001)
De la chasse de Joseph. (Ballet Atlantique-Régine Chopinot. 2001)
Coussin d'herbes inversées avec viande. (Barc. 2001)
The Culture for Tous. (Scène Nationale de Marseille. 2001)

Le Projet Jean Osinski. (*Mission 2000. Forbach. 2000*)
 Must of Quartier. (*Scène Nationale de Marseille. 2000*)
 L'Armée des gueux. (*Biennale de Dakar. 2000*)
 Le grand sommeil. (*Biennale de Dakar. 2000*)
 Canicules. (*Scène Nationale de Marseille. 1999*)
 Golfo Mystico in Putrefaction. (*Scène Nationale de Marseille. 1999*)
 La vie ne tient qu'à un fil. (*Biennale de Dakar. 1998*)
 Les longues jambes. (*Black Movie. Dakar. 1995*)
 Spectacle automatique. (*Théâtre de Port-louis. Ile Maurice. 1994*)
 Reliques Occultistes. (*Eurokaz. Zagreb. 1993*)
 4 Vents. (*FDM. Dakar. 1992*)

Spectacles multimédia

Elements of a Naked Chase. (*La fabriks. 1999*)
 Poèmes à l'Infect. (*La Grande Halle de la Villette. 1997*)
 La Vie a de Longues Jambes. (*Black Movie. Dakar. 1995*)
 Radix. (*Palais des Sports de St Pétersbourg. 1991*)
 Restez Chez Vous ! (*La fabriks. 1989*)

Performances multimédia

Une Brutalité Pastorale. (*Interférence. Belfort. 2000*)
 Ecran-Carne. (*Nuits Savoureuses. Belfort. 1999*)
 On est Bien. (*Nuits Savoureuses. Belfort. 1999*)
 Impressions de Pikine. (*FDM. Dakar. 1992*)

Spectacles de théâtre musical

Mokko. (*La fabriks. Ile Maurice. 1994*)
 Sois Belle en t'Eveillant. (*Eurokaz. Zagreb. 1993*)
 Ruba. (*Théâtre Sorano. Dakar. 1991*)
 Satonge. (*La fabriks. Lubumbashi. 1989*)
 La Rue où l'Eléphant est Tombé. (*La fabriks. Kinshasa. 1987*)

Scénographies de théâtre

Tous les spectacles de La fabriks depuis 1987 et :
 Faust. (*CDN de Reims. 1986*)
 Les Tragédiennes sont Venues. (*Châteauvallon. 1986*)
 Le Printemps. (*Châteauvallon. 1985*)
 Rue des Moufles. (*Châteauvallon. 1984*)
 L'Enéide. (*L'Attroupement. 1982*)

Scénographies d'exposition et de musée

Enfants de Nuit. (*Festival d'Avignon. 2002*)
 Enfants de Nuit. (*Biennale de Dakar. 2000*)
 Poèmes à l'Infect III. (*Scène Nationale de St Brieuc. 2000*)
 Rétrospective Ousmane Sow. (*Dakar. 1999*)
 Poèmes à l'Infect II. (*Fait & Cause. Paris. 1998*)
 Poèmes à l'Infect I. (*Biennale de Dakar. 1998*)
 Suites Africaines. (*Couvent des Cordeliers. Paris. 1997*)
 Rétrospective Moustapha Dimé. (*Biennale de Dakar. 1996*)
 Le Cinéma Égyptien. (*Institut du Monde Arabe. 1995*)
 Transports en commun. (*Marseille. 1995*)
 Musée d'Art Pariétal. (*Tarascon-sur-Ariège. 1994*)
 Moustapha Dimé. (*Scène Nationale de Marseille. 1994*)
 Ousmane Sow. (*Scène Nationale de Marseille. 1993*)

Direction de workshops et enseignement du jeu dramatique

Season of Hunting. (Italie. 2000)

Season of Hunting. (Italie. 1999)

Théâtre de Aaro. (Suisse. 1995)

Académie d'Art Dramatique de Bratislava. (Slovaquie. 1995)

Festival de Zurich. (Suisse. 1994)

École Expérimentale des Arts de la Scène FDM. (Fr. 1992/93)

El Hannager. (Egypte. 1993)

Académie d'Art Dramatique de Zagreb. (Croatie. 1992 et 1993)

Théâtre National de Rennes. (France. 1989)

Théâtre National du Congo. (1988)

Centre Dramatique National de Reims. (France. 1987)

THIERRY ARREDONDO.

Compositeur, musicien, chanteur
Codirecteur artistique de LFK-lafabriks,
responsable des recherches musicales et sonores

Après des études de musique à Caen, il a débuté ses activités professionnelles par l'enseignement du solfège et de la guitare - classique et jazz, en 1978. À partir de 1981, il se lie au théâtre musical.

De 1987 à 1989, il compose différentes musiques de films pour le réalisateur **Pascal Auger**. Il est, à partir de 1988, membre de **lafabriks** et crée ou prend part à quinze compositions musicales scéniques en Russie, au Sénégal, en France, à l'Île Maurice et en Égypte.

Depuis 1988, il prend part à la conception et à la réalisation de toutes les créations de **lafabriks**, dans les domaines du théâtre, du concert, du film, de l'installation. C'est sous son influence que les travaux théâtraux de la fabriks se sont tôt orientés vers un théâtre musical dans lequel la création et les énergies musicales occupent une place prédominante. Avec **Jean Michel Bruyère**, il dirige des workshop dans de nombreuses institutions et Académies européennes.

Compositions pour la scène

Elements of a Naked Chase. (1999)
Poèmes à l'infect. (1997)
Impressions de Pikine. (1995)
Mokko. (1994)
La vie a de longues jambes. (1993)
Restez-chez vous ! (1989)

Compositions pour le cinéma

Si Poteris Narrare, Licet. (2002)
Sous la peau. (2001)
De la vie des enfants au XXI^{ème} siècle. (2000)
Poèmes à l'infect. (1997)
Andy W. (1986)

Performances et installations

Enfants de Nuit. (2002)
Une brutalité pastorale. (2000)
Don't Be Loved. (1999)
On avait à être bien. (1999)

Patrick Zanoli rentre au Théâtre de Montbéliard en 1975 comme régisseur de scène, fonction qu'il exercera jusqu'en 1979. Cette année-là, il devient animateur, responsable du secteur vidéo alors mis en place au Centre d'Action Culturel de Montbéliard.

En 1990, il rejoint le Centre International de Création Vidéo à Hérimoncourt, où il est cadreur, monteur, responsable des studios de post-production, truquiste, créateur d'effets spéciaux et scénographe 3D et accompagne depuis dix ans les créateurs accueillis en résidence : "le CICV est ouvert à toutes les plates-formes technologiques : cinéma, web, vidéo, images de synthèse. En croisant toutes ces technologies, on crée des espaces poétiques nouveaux. En les mettant ainsi à disposition des artistes, le CICV permet aux artistes d'aujourd'hui de venir s'y engouffrer".

Trois exemples illustrent cette posture d'écoute et d'accompagnement :

Le premier est le développement d'un work-in-progress avec David Larcher qui interroge dans son travail les sciences, la physique, la psychanalyse, et transporte ces questions d'œuvre en œuvre, le développement technologique des outils permettant à chaque fois une exploration plus profonde de l'imaginaire. Ces questionnements, ces tâtonnements, Patrick Zanoli les partage depuis près de sept années.

Avec Gianni Toti, Patrick Zanoli est engagé dans une démarche un peu similaire, partageant et soutenant l'engagement artistique de ce créateur-politique, de ce "conteur" dont les œuvres sont des "tracts", des "cris" lancés à la conscience collective.

Avec Nicole et Norbert Corsino, il y a ce désir partagé, cette envie commune de quitter les représentations traditionnelles du spectacle vivant pour de nouveaux territoires d'écriture et d'expérimentation. Une attitude exploratoire constante qui permet à ces deux chorégraphes d'intégrer des technologies avancées dans leur travail (image de synthèse, vrml, etc...).

Cette expérience auprès des créateurs, Patrick Zanoli la transmet aujourd'hui auprès d'étudiants (audiovisuel, multimédia ou image de synthèse) d'écoles d'art internationales telles que l'École des Medias de Cologne, à l'occasion de séminaires de formation spécialisés.

JEFFREY SHAW.

Born in Melbourne, Australia, 23 October 1944.

- 1963 Studied Architecture at the University of Melbourne
- 1964 Studied Art History at the University of Melbourne
- 1965 Studied Sculpture at the Brera Academy of Art, Milan
- 1966 Post-graduate studies in Sculpture
at St. Martins School of Art, London
- 1967 Formation of the Artist Placement Group, London
- 1969 Formation of the Eventstructure Research Group,
Amsterdam
- 1989 Teaching position at the Academy of Art, Rotterdam
- 1990 Teaching position at the Rietveld Academy, Amsterdam
- 1991 Guest Professor at the Institute for New Media, Frankfurt

since 1992

*Director of the Institute for Visual Media at the ZKM Center for Art
and Media, Karlsruhe, Germany*

since 1995

*Professor of Media Art at the Academy of Design, Karlsruhe,
Germany*

Since 2000

*Visiting Professor at the College of Fine Arts and co-director of the
Center for Interactive Cinema Research [iCINEMA] at the
University of New South Wales in Sydney, Australia*

Since the late 60's Jeffrey Shaw has pioneered the use of interactivity and virtuality in his many art installations. His works have been exhibited worldwide at major museums and festivals. For many years he was living in Amsterdam where he cofounded the Eventstructure Research Group (1969-80). At present Shaw is director of the Institute for Visual Media at the ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Germany. He leads a unique research and production facility where artists and scientists are working together and developing profound artistic applications of the new media technologies.

JEFFREY SHAW, SELECTED WORKS AND EXHIBITIONS 1966 – 2000.

1966

The Dante Cupboard

Group exhibition with Denis Masi, Claudio Martinenghi, Franco Mazzucchelli and Tjebbe van Tijen. Centro Culturale San Fedele, Milan, Italy.

Continuous Sound and Image Moments

16 mm animated film with Tjebbe van Tijen, Music: Willem Breuker

Collection of the Netherlands Film Museum, Amsterdam, Netherlands.

1966 : Kasteelhoeve Beek en Donk, Netherlands; Better Books, London, UK.

– 1967 : 26 Kingly Street Gallery, London, UK; Corpocinema, Amsterdam,

Rotterdam, Netherlands; MovieMovie, Knokke-le-Zoute, Belgium.

– 1983 : Film en Kunst, t'Hoogt, Utrecht, Netherlands.

Disillusionary Homage to Clovis Trouille

Expanded cinema installation and performance with Tjebbe van Tijen

1966 : Kasteelhoeve Beek en Donk, Netherlands. – 1967 : 26 Kingly Street Gallery, London, UK.

Emergences of Continuous Forms

Expanded cinema installation and performance with Tjebbe van Tijen. Better Books, London, UK.

1967

This Is No Thing – This Is A Situation of Opportunity

Expanded cinema installation with Tjebbe van Tijen. 26 Kingly Street Gallery, London, UK.

Disillusion of a Fish Pond

Expanded cinema performance. 26 Kingly Street Gallery, London, UK.

Glove Screen

Interactive expanded cinema sculpture. 26 Kingly Street Gallery, London, UK.

Disillusion of Striptease Films

Expanded cinema performance. 1967 : 26 Kingly Street Gallery, London, UK.

– 1968 : Palais des Sports, Paris, France.

Corpocinema

Expanded cinema eventstructure with Theo Botschuijver, Sean Wellesley-Miller, Tjebbe van Tijen

1967 : Rotterdam, Netherlands; Sigma Projects, Amsterdam, Netherlands

Book Plumbing

Mixed-media installation and performance with John Latham.

Better Books, London, UK.

Moviemovie

Expanded cinema eventstructure with Theo Botschuijver, Sean Wellesley-Miller,

Tjebbe van Tijen Music : Musica Elettronica Viva Lightshow : The Overheads.

Production : Sigma Projects, Amsterdam, Netherlands.

1967 : 4th International Experimental Film Festival, Knokke-le-Zoute, Belgium.

1969 : St. George's Arts Centre, Liverpool, UK.

1968

Disillusion of Women Wrestling

Expanded cinema performance.

Theatre Royal Stratford, London, UK.

Airground

Pneumatic eventstructure with Theo Botschuijver

1968: Brighton Festival, Brighton, UK; City of London Festival, London, UK.

Alpevent

Pneumatic eventstructure with Theo Botschuijver.

50 Jahre Kunsthalle Bern, Kornhauskeller, Bern, Switzerland.

Octopus

*Pneumatic eventstructure with Theo Botschuijver.
Stedelijk Museum, Amsterdam, Netherlands.*

Structures Gonflable

*Documentary Exhibition with Theo Botschuijver.
Structures Gonflables, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, Paris, France.*

Pneutube

*Pneumatic eventstructure with Theo Botschuijver
1968/69: Environments, Rijks-universiteit, Utrecht, Netherlands. – 1969: Kinetische
Objektenshow, Franz-Hals-Museum, Haarlem, Netherlands; Six Events in
Amsterdam, Netherlands; Institute of Contemporary Art, London, UK.*

Black Airground

*Pneumatic eventstructure with Theo Botschuijver and performance by Peter
Dockley.
Museum of Modern Art, Oxford, UK.*

Supertube

*Pneumatic eventstructure with Theo Botschuijver.
Ouderkerk a/d Amstel, Netherlands.*

1969

Artificial Landscapes

*Photographic collages with Theo Botschuijver.
1969 : Art After Plans, Kunsthalle, Bern, Switzerland. – 1970 : Kunsthalle,
Hamburg, Germany.*

Wind and Rain

*Disillusionary event.
Sigma 5, Bordeaux, France.*

Grassroll

*Pneumatic eventstructure with Theo Botschuijver.
Six Events in Amsterdam, Amsterdam, Netherlands.*

Totems

*Pneumatic eventstructure with Theo Botschuijve.
Six Events in Amsterdam, Amsterdam, Netherlands.*

Cushion

*Pneumatic eventstructure with Theo Botschuijver.
Six Events in Amsterdam, Amsterdam, Netherlands; Camden Arts Festival,
London, UK.*

Dragon

*Inflatable creature with Theo Botschuijver.
William Klein's film Mr. Freedom.*

Brickhill

*Pneumatic eventstructure with Theo Botschuijver.
Six Events in Amsterdam, Amsterdam, Netherlands; Environments Reversal,
Camden Arts Centre, London, UK.*

The Pneu-Written

*Expanded cinema performance with Theo Botschuijver and John Latham.
St. George's Arts Centre, Liverpool, UK.*

Waterwalk

*Pneumatic eventstructure with Theo Botschuijver.
1969 : Six Events in Amsterdam, Amsterdam, Netherlands.
1970 : Brighton Festival, Brighton, UK; Holland Pop Festival, Kratingen,
Netherlands.
1971 : National Gallery of Victoria, Melbourne, Australia.– 1972 : Moomba Festival,
Melbourne, Australia.*

Sandquake

Pneumatic eventstructure with Theo Botschuijver.

TV Gallery Gerry Schum, Camargue, France.

Smokescreen

Pyrotechnic event.

– 1969 : Swansea Art Festival, Swansea University, Wales. – 1970 : Holland Pop Festival, Kratingen, Netherlands.

1970

Cloud (of Daytime Sky at Night)

Pneumatic structure with Theo Botschuijver.

Stedelijk Museum, Amsterdam, Netherlands.

Waterquake

Pneumatic eventstructure with Theo Botschuijver.

Assen, Netherlands.

Walterwalk Tube

Pneumatic eventstructure with Theo Botschuijver.

– 1970 : Straßenkunstfestival, Hanover, Germany. – 1972 : Groningen, Netherlands.

No Thing

Sculpture with Theo Botschuijver.

C '70, Schouwburgplein, Rotterdam, Netherlands.

Airground Mattress

Pneumatic eventstructure with Theo Botschuijver.

- 1970: Tomorrow's World, BBC TV, London, UK. - 1974: Tabarka Festival, Tabarka, Tunisia. - 1975: Speelruimte, Dordrechts Museum, Dordrecht, Netherlands.

Televents

Video performances with Theo Botschuijver.

V.P.R.O. Television, Amsterdam, Netherlands.

1971

Hayward Gallery Projects

Photographic collages with Theo Botschuijver.

1971 : Inno '70, Hayward Gallery, London, UK; Between 5, Kunsthalle, Düsseldorf, Germany.

Scottish Sorrow

Mobile pneumatic eventstructure with Theo Botschuijver.

Edinburgh Festival, Edinburgh, UK.

Three Pavilions

Pneumatic structures with Theo Botschuijver.

Sonsbeek buiten de perken, Arnhem, Netherlands.

Homage To Bladen

Pneumatic eventstructure with Theo Botschuijver.

Sonsbeek buiten de perken, Arnhem, Netherlands.

1972

Aqua-Airground

Pneumatic eventstructure with Theo Botschuijver.

Floriade Kind en Leefmilieu Festival, Amsterdam, Netherlands.

Centipede

Inflatable creature with Theo Botschuijver.

Moomba Festival, Melbourne, Australia.

More & Less

Pneumatic eventstructure with Theo Botschuijver and John Latham.

British Avantgarde, Gallery House, London, UK.

Rainbow

Pneumatic eventstructure with Theo Botschuijver.

National Gallery of Victoria, Melbourne, Australia.

1973

Projections

Inflatable objects and photographic works with Theo Botschuijver.
Pinacotheca and Tolarno Galleries, Melbourne, Australia; Museum Fodor, Amsterdam, Netherlands.

1974

Diadrama

Slide projection installation with Theo Botschuijver.
Universiteits Theater, Amsterdam, Netherlands; De Lantaren, Rotterdam, Netherlands.

Staircase

Slide projection installation with Theo Botschuijver.
Stedelijk Museum, Amsterdam, Netherlands.

1975

Viewpoint

Interactive slide projection installation with Theo Botschuijver.
9th Biennale de Paris, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, Paris, France.

The Lamb Lies Down on Broadway

Slide projections, laser performance and inflatable structures with Theo Botschuijver.
Genesis world tour.

1976

Laser Installations and Performances

with Theo Botschuijver and Ernst Reijseger.
1976–78 : Genesis world tours.– 1978 : Stichting de Appel, Amsterdam, Netherlands.

Sesamstraat (1976 –79)

with Theo Botschuijver.
NOS Television, Netherland.

Pig For Pink Floyd

Inflatable creature with Theo Botschuijver.
Battersea Park, London, UK.

1977

Kinetic Light and Mirror Sculpture

with Theo Botschuijver.
Genesis world tour.

Fort Van Sjakoo

Opening event for this bookshop with Theo Botschuijver
Jodenbreestraat, Amsterdam, Netherlands.

Tearfall

Pneumatic eventstructure with Theo Botschuijver and Javaphile Productions
performance with Marga Adama and John Munsey.
Festival van de Ongelukkige Liefde, De Lantaren, Rotterdam, Netherlands.

1978

Suncycle

Javaphile Productions performance with Marga Adama and John Munsey.
Lucht, Stedelijk Museum, Schiedam, Amsterdam, Netherlands.

Fire and Ice

Javaphile Productions performance with Carlyle Reddy, Marga Adama, Lanny Harrison and John Munsey.
Melkweg, Amsterdam, Netherlands.

Virtual Projection Installation

with Theo Botschuijver.
Melkweg, Amsterdam, Netherlands.

Poetry in Performance

*Javaphile Productions performance with Marga Adama, Robert Hahn, Jenn ben Jakov, Wendela Gevers Deynoot, Charly Jungbauer and John Munsey.
One World Poetry Festival, Melkweg, Amsterdam, Netherlands.*

Slapstick

*Pneumatic eventstructure with Theo Botschuijver.
Anti-City Circus, Amsterdam, Netherlands.*

1979

Neon Wave Sculpture

*Permanent interactive sculpture with Theo Botschuijver.
Koopvaardersplantsoen, Amsterdam, Netherlands.*

Bubble Wall

*Permanent interactive sculpture with Theo Botschuijver.
Swimmingpool de Hoogeberg, Velsen, Netherlands.*

Once Upon a Time...

Javaphile Productions performance with Robert Hahn, John Munsey and Carlyle Reedy One World Poetry Festival, Melkweg, Amsterdam, Netherlands; Gallery Bedaux, Amsterdam, Netherlands.

Eventstructure Research Group Early Works

*Actie, Werkelijkheid en Fictie in de Kunst van de Jaren '60 in Nederland.
Boymans-van-Beuningen Museum, Rotterdam, Netherlands.*

1980

Video Ball Sculpture

*Permanent interactive sculpture with Theo Botschuijver.
Tilburg, Netherlands*

Stichting Stroombeeld (Current Image Foundation)

*with Theo Botschuijver.
Dutch Ministry of Culture, Netherlands.*

1981

One Plus Two in 3d

*Javaphile Productions performance with Marga Adama, Wendela Gevers Deynoot, Robert Hahn, Jenn ben Jakov, Dea Kourt and John Munsey.
Stadsschouwburg, Groningen, Netherlands.*

1982

Corrida – Logique de la Perception

*Digital video performance with Fabienne de Quasa Riera and Shusaku Takauchi.
- 1982 : World Wide Video Festival, Kijkhuis, The Hague, Netherlands.
1983 : Gallery Menz, Amsterdam, Netherlands.- 1984 : De Meervart, Amsterdam, Netherlands.*

1983

Virtual Projection Performance

*with Fabienne de Quasa Riera.
De Lantaren, Rotterdam, Netherlands.*

Dell'inferno di Dante

*Mixed-media installation with Fabienne de Quasa Riera and M. Beatriz, C. Linaris Couridou, R. Nottrot, C. Hartmann, C. Petit, J. Verburg.
Aorta, Amsterdam, Netherlands.*

Points of View I

*Interactive computer graphics installation. Software: Larry Abel.
Hardware: Tat van Vark and Charly Jungbauer.
Produced under the auspices of the Mickery Theater, Amsterdam, Netherlands.*

1983 : *Mickery Theater*, Amsterdam, Netherlands; *Kijkhuis*, The Hague, Netherlands; *Centrum t'Hoogt*, Utrecht, Netherlands; *De Lantaren*, Rotterdam, Netherlands. – 1983/84 : *Apollohuis*, Eindhoven, Netherlands.

Points of View II – Babel

Interactive computer graphics installation. Software: Larry Abel.

Hardware: Tat van Vark and Charly Jungbauer. Mickery Theater, Amsterdam, Netherlands.

1984

Points of View Iii – A Three-Dimensional Story

Interactive computer graphics installation. Software : Larry Abel.

Hardware : Tat van Vark and Charly Jungbauer.

Computer Festival, De Meervaart, Amsterdam, Netherlands.

1985

Jules Verne

Installation for an opera. Stadsschouwburg, Groningen, Netherlands.

The Narrative Landscape (1985/95)

Interactive computer graphics installation with Dirk Groeneveld. Software: Larry Abel (1985). Revised software : Gideon May (1992). Hardware : Tat van Vark and Charly Jungbauer. CD-ROM version : Volker Kuchelmeister (1995).

Produced under the auspices of Stichting de Appel, Amsterdam, Netherlands.

1985 : *Aorta*, Amsterdam, Netherlands; *Siggraph '85 Art Show*, Exploratorium, San Francisco, United States; *De Lantaren*, Rotterdam, Netherlands; *Performancetage*, Moltkerei-Werkstatt, Cologne, Germany. – 1986 : *Festival des Arts Electroniques*, Rennes, France. – 1989 : *25 Jahre Video-Skulptur*, DuMont Kunsthalle, Cologne, Germany; *39. Berliner Festwochen*, Berlin, Germany; *Kunsthau*, Zürich, Switzerland. – 1992 : *The Robots*, Nagashima Spaland, Nagoya, Japan
1995 : *Trigon-Personale '95*, Neue Galerie am Landesmuseum Joanneum, Graz, Austria. – 1995/96 : *Fotografie nach der Fotografie*, Siemens Kulturprogramm, Munich, Germany; *Aktionsforum Praterinsel*, Munich, Germany; *Kunsthalle*, Krems, Austria; *Städtische Galerie*, Erlangen, Germany; *Brandenburgische Kunstsammlungen*, Cottbus, Germany; *Museet for Fotokunst*, Odense, Denmark.

1986

Anamorphoses of Memory

Video installation with Dirk Groeneveld. Software: Gideon May.

Collection of Stedelijk Museum, Amsterdam, Netherlands.

1986: *Kunst Over de Vloer*, Entrepotdok, Amsterdam, Netherlands.

1987: *Municipal Art Acquisitions*, Fodor Museum, Amsterdam, Netherlands.

The Literary Psychogeography of Amsterdam

Pilot for an interactive multimedia work with Tjebbe van Tijen.

Het IJ geopend de binnenstad gedicht, Amsterdam, Netherlands.

Going to the Heart of the Center of the Garden of Delights

Interactive computer graphics installation. Software: Larry Abel.

Hardware: Charly Jungbauer.

de Vleeshal, Middelburg, Netherlands.

Inventer la Terre

Interactive videodisk sculpture. Sound: Walter Maioli.

Collection of La Villette, Cité des Sciences et de l'Industrie, Paris, France.

Heavens Gate

Video installation.

1986 : *Image and Sound Festival*, Haags Filmhuis, The Hague, Netherlands.

1987 : *Stipendia 85–86*, Y-Tech, Amsterdam, Netherlands; *PC RAI*, Amsterdam, Netherlands; *Felix Meritis 1787–1987 Festival*, Shaffy Theater, Amsterdam, Netherlands. – 1988 : *The Third Australian Video Festival*, Powerhouse, Sydney, Australia. – 1991/92 : *Outer Space: 8 Photo & Video Installations*, South Bank Centre, UK; *Laing Art Gallery*, Newcastle-upon-Tyne, UK; *Ferens Art Gallery*, Hull, UK; *Camden Arts Centre*, London, UK; *Arnolfini Gallery*, Bristol, UK.

1992 : *Fotografie Biennale Rotterdam III*, Rotterdam, Netherlands; *Der entfesselte Blick*, Kunstmuseum Bern, Seedamm-Kulturzentrum, Bern, Switzerland.
 1993 : *InterCommunication '93 Media Passage*, InterCommunication Center, BEAM Theater, Shibuya, Tokyo, Japan. – 1994 : *Technoart: An Interactive New Media Exhibition*, Ontario Science Centre, Toronto, Canada. – 1995 : *MultiMediale 4*, ZKM Karlsruhe, Karlsruhe, Germany; *Arslab*, Turin, Italy; *Trigon-Personale '95*, Neue Galerie am Landesmuseum Joanneum, Graz, Austria. – 1996 : *The Butterfly Effect*, Soros Center for Contemporary Arts, Budapest, Hungary; *Interaktive Objekte und Kunstwerke*, Landeskunstwochen Ettlingen, Museum Ettlingen, Ettlingen, Germany. – 1997 : *ZKM Museum of Contemporary Art*, Karlsruhe, Germany.
 1999 : *Heaven*, Kunsthalle Düsseldorf, Germany

1987

Interactive 'Son et Lumiere' Installation

Music : Harry de Wit.

Felix Meritis 1787–1987 Festival, Shaffy Theater, Amsterdam, Netherlands.

Infinity Divided by Sixteen

Interactive computer graphics and sound installation with Harry de Wit. Software : Larry Abel. Hardware: Charly Jungbauer.

1987 : *Image and Sound Festival*, Haags Filmhuis, The Hague, Netherlands;
Manifestation for the Unstable Media, V2, Den Bosch, Netherlands.

Video Narcissus

Interactive computer graphics installation. Software: Gideon May.

Lo Specchio e Il Doppio, Mole Antonelliana, Turin, Italy.

An Imaginary Museum of Revolutions (1987–89)

Interactive multimedia installation with Tjebbe van Tijen. Software : Gideon May
Design and production: Curt Adelbert, Gijs Bakker, Bas van den Berg, Pieter Boersma, Hans Derks, Josien Eissens, Fred Gales, Marijke Griffioen, Marise Knegtman, Hanns 't Mannetje, Bas Moreel, Willem van Oosterwijk, Bas van Tol and Mazdak Wahedi.

1988 : *De Haagse Zomer*, The Hague, Netherlands. – 1989 : *Inventer 89*, La Villette, Cité des Sciences et de l'Industrie, Paris, France; *Zyklus Arbeit '89*, Brucknerhaus, Linz, Austria; *Tekens van Verzet*, Museum Fodor, Amsterdam, Netherlands; *IS in de HAL*, KunstHal, Rotterdam, Netherlands.

1988

Propagation of the Luminous Word

Interactive sculpture. Software and hardware: Charly Jungbauer.

LBC Landelijk Bibliotheekcentrale, Almere, Netherlands.

Your Portrait with Eiffel Tower

Interactive computer graphics installation.

Manifestation for the Unstable Media, V2, Den Bosch, Netherlands.

The Legible City (Prototype)

Interactive computer graphics installation with Dirk Groeneveld. Software: Gideon May and Lothar Schmitt.

1988/89: *Het Postmoderne aan kinderen verklaard*, Bonnefontenmuseum, Maastricht, Belgium; *MUuseum van Hedendaagse Kunst*, Antwerp, Belgium.

1989

The Legible City (1989–91)

Manhattan version (1989). Amsterdam version (1990).

Karlsruhe version (1991).

Interactive computer graphics installation with Dirk Groeneveld. Software: Gideon May and Lothar Schmitt. Hardware: Tat van Vark, Charly Jungbauer and Huib Nelissen.

Collection of ZKM Media Museum, Karlsruhe, Germany.

1989 : *Artec 89*, The 1st International Biennale in Nagoya, Japan; *Siggraph '89 Art Show*, Boston, United States; *Ars Electronica: Im Netz der Systeme*, Brucknerhaus, Linz, Austria.

1990 : *Time Space Light*, Academie Minerva, Groningen, Netherlands; *artifices*, Saint-Denis, France; *artware*, Kunst und Elektronik, CeBIT, Hanover, Germany; *Interface 1*, Museum für Kunst und Gewerbe, Hamburg, Germany; *Dernieres Visites Avant Travaux*, Le Fresnoy, Tourcoing, France; *De Balie Theater*, Amsterdam, Netherlands; *L'Imagine Elettronica*, Chiesa di San Romano, Ferrara, Italy; *Les Artistes et la Lumiere*, Centre National Art et Technologie, Reims, France. – 1990/91 : *Vom Verschwinden der Ferne*, Telekommunikation und Kunst, Deutsches Postmuseum, Frankfurt-on-Main, Germany. – 1991 : *MuuMedia Festival*, Galleria Otso, Espoo, Finland; *MultiMediale 2*, ZKM Karlsruhe, Karlsruhe, Germany; *Imago: Fin de siècle in Dutch Contemporary Art*, Video Art Festival, Locarno, Switzerland; *El Art*, Retretti Art Center, Retretti, Finland; *Stanford Conference on Design*, Stanford, California, United States. – 1992 : *Moving Image – Electronic Art*, Fundació Joan Miro, Barcelona, Spain; *Virtual World Voyaging: Agnes Hegedüs and Jeffrey Shaw*, Art Gallery, Fukuoka, Japan; *Manifestation for the Unstable Media*, V2, Den Bosch, Netherlands. – 1992/93 : *The Boundary Rider*, 9th Biennale of Sydney, Sydney, Australia. – 1993 : *Die Sprache der Kunst. Die Beziehung von Bild und Text in der Kunst des 20. Jahrhunderts*, Kunsthalle, Vienna, Austria. – 1995 : *Art and Electronics*, Hong Kong Arts Centre, Hong Kong; *Trigon-Personale '95*, Neue Galerie am Landesmuseum Joanneum, Graz, Austria. 1995/96 : 3^e Biennale d'art contemporain de Lyon, Musée d'art contemporain, Lyons, France. – 1996 : *Mediascape*, Guggenheim Museum SoHo, New York, United States. – 1997 : *ZKM Media Museum*, Karlsruhe, Germany.

Alice's Room

Interactive computer graphics installation with Gideon May Software : Gideon May. Hardware : Huib Nelissen and Floris van Manen.
1989 : *Kanagawa International Art & Science Exhibition*, Kanagawa Science Centre, Kawasaki-shi, Japan.

Word Play

Permanent interactive sculpture with Dirk Groeneveld. Hardware and software: Novamatic, Eich, Germany. Schouwburg, Arnheim, Netherlands

1990

Revolution

Interactive videodisk sculpture with Tjebbe van Tijen. Software : Gideon May. Hardware : Huib Nelissen, Charly Jungbauer and Bas Bossinade.
Collection of Dutch Arts Council, Netherlands.
1990 : *Imago : Fin de Siècle in Dutch Contemporary Art*, Kunst Rai, Amsterdam, Netherlands; *Video Art Festival*, Locarno, Switzerland. – 1991 : *Imago: Fin de siècle in Dutch Contemporary Art*, Kulturni Dom, Bratislava, Czechoslovakia.
1992 : *Imago: Fin de siècle in Dutch Contemporary Art*, Palao de la Virreina, Barcelona, Spain; *Edificio de Alfandega do Porto*, Oporto, Portugal; *World Expo*, Seville, Spain. – 1993 : *Mediale*, Deichtorhallen, Hamburg, Germany. – 1994 : *Tart '94*, *Mens en cyberspace*, De Vrijhof Universiteit, Twente, Netherlands; *Imago: Fin de siècle in Dutch Contemporary Art*, Hara Arc Museum, Gunma, Japan; *Fine Arts Museum*, Taipei, Taiwan. – 1995 : *Kwangju Biennale '95*, Seoul, Korea.

The Spatial Pendulum

Interactive sculpture. Software: Charly Jungbauer.
Vrije Universiteit, Centre for Mathematics and Computer Science, Amsterdam, Netherlands.

1991

The Virtual Museum

Interactive computer graphics installation. Software : Gideon May. Hardware : Huib Nelissen and Bas Bossinade.
Produced under the auspices of the Städelsschule, Institut für Neue Medien, Frankfurt-on-Main, Germany.
Collection of ZKM Media Museum, Karlsruhe, Germany.
1991 : *Das Belebte Bild. Interaktive Computer Installationen*, Art Frankfurt, Frankfurt-on-Main, Germany; *Machines à Communiquer*, La Villette, Cité des Sciences et de l'Industrie, Paris, France.

1992 : *The Robots*, Nagashima Spaland, Nagoya, Japan; *Ars Electronica : Die Welt von Innen – Endo & Nano*, Brucknerhaus, Linz, Austria; *Revue virtuelle*, Centre Georges Pompidou, Paris, France.
 1993 : *Künstliche Spiele*, Medienlabor, Munich, Germany.
 1994 : *Arte Virtual*, Comunidad de Madrid, Madrid, Spain; *Interactive Media Festival*, Los Angeles, United States.

1992

Architext

Permanent group of interactive sculptures.
Hardware and software : Novamatic, Eich, Germany.
Stadstheater and Europaweg, Zoetermeer, Netherlands.

1993

Disappearance

Video sculpture. Hardware: Huib Nelissen and Bas Bossinade.
Collection of the ZKM Media Museum, Karlsruhe, Germany.
 1993 : *Binaera: 14 Interaktionen – Kunst und Technologie*, Musée Communal d'Ixelles, Brussels, Belgium; *Kunsthalle*, Vienna, Austria.
 1994 : *Automata*, World Festival Exposition MIE '94, Nagoya, Japan; *MultiMediale 3*, ZKM Media Museum, Karlsruhe, Germany.

Eve (Extended Virtual Environment)

Interactive computer graphics installation. Software : Gideon May.
Cooperative project between ZKM and the Forschungszentrum Karlsruhe.
 1993 : *MultiMediale 3*, ZKM Karlsruhe, Germany. – 1994 : *Le Métafort*, d'Aubervilliers, France. – 1995 : *Acciona Museo Interactivo de la Ciencia*, Madrid, Spain. – 1995 : *MultiMediale 4*, ZKM Karlsruhe, Germany.

Televirtual Chit Chat

Interactive telematic computer graphics installation. Software : Gideon May.
Imagina '93, Monte Carlo, Monaco and Karlsruhe, Germany.

The Royal Road

Interactive videodisk installation. Hardware : Huib Nelissen and Bas Bossinade. 3D animation : Tamás Waliczky.
Collection of Institut für Auslandsbeziehungen, Stuttgart, Germany.
 1993 : *Multimediale 3*, ZKM Karlsruhe, Germany. – 1994-96 : *Videoskulptur seit 1963*, Institut für Auslandsbeziehungen, Stuttgart; *Kunsthalle*, Rostock, Germany; *Hong Kong Arts Centre*, Centrum f. beeldende Kunst, Groningen, Netherlands; *World Wide Video Center*, The Hague, Netherlands; *Museum van hedendaagse Kunst*, Ghent, Belgium.

The Golden Calf

Interactive computer graphics installation. Software : Gideon May.
 1994 : *Ars Electronica 94 : Intelligente Ambiente*, Brucknerhaus Linz, Austria. – 1995 : *The Interaction 95*, International Academy of Media Arts and Sciences (IAMAS), Gifu, Japan; *Trigon-Personale '95*, Neue Galerie am Landesmuseum Joanneum, Graz, Austria.
 1996 : *Artifices 4*, Saint-Denis, France.
 1999 : *National Museum of Photography Film and Television*, Bradford, England
 2000 : *Das fünfte Element – Geld oder Kunst*, Kunsthalle Düsseldorf, Germany.

Three Signifiers

Permanent neon and video installation. Hardware and software: Bas Bossinade
Central station, Utrecht, Netherlands.

1995

Place – a User's Manual

Interactive computer graphics installation. Software : Adolf Mathias. Hardware : Huib Nelissen and Bas Bossinade. 2D graphics : Tamás Waliczky. Consultant : Rufus Camphausen.
Produced under the auspices of the Neue Galerie am Landesmuseum Joanneum, Graz, Austria.

1995 : Trigon-Personale '95, Neue Galerie am Landesmuseum Joanneum, Graz, Austria – 1996 : Under Capricorn, Stedelijk Museum, Amsterdam, Netherlands; Artifices 4, Saint-Denis, France; La Villette, Cité des Sciences et de l'Industrie, Paris, France. – 1997 : Virtual Art - Plural Reality, Museo de Monterrey, Monterrey, Mexico. – 1998 : surroGate, ZKM, Karlsruhe, Germany. – 1999 : City Gallery, Wellington, New Zealand.

1996

ConFIGURING the CAVE

Interactive computer graphics installation with Agnes Hegedus and Bernd Lintermann. Software: Bernd Lintermann. Music: Leslie Stuck. Collection of the NTT InterCommunication Center, Tokyo, Japan. NTT Intercommunication Center, Tokyo, Japan. – 1997 : Current, ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Germany.

1997

Aussenkennung

Permanent kinetic LED sculpture. Hardware and Software : Novamatic, Eich, Germany ZKM Center for Art and Media, Karlsruhe, Germany.

Panoramic Navigator

Interactive orientation and information terminal. Hardware : TV Systems, Elatio. Software : ZKM Multimedia Lab. ZKM Center for Art and Media, Karlsruhe, Germany.

1998

reConFIGURING the CAVE

Performed interactive computer graphics installation with Agnes Hegedus and Bernd Lintermann. Software : Bernd Lintermann. Music : Leslie Stuck. In Flying Space, ZKM Center for Art and Media, Karlsruhe, Germany.

rePLACed in EVE

Distributed multi-user interactive computer graphics installation. Software : Adolf Mathias and Detlev Schwabe. Hardware : Cognito. SurroGate, ZKM Center for Art and Media, Karlsruhe, Germany.

The Distributed Legible City

Distributed multi-user interactive computer graphics installation. Software : Andreas Schiffler and Gideon May. Developed in the context of the European ESPRIT i3 long term research project eRENA. SurroGate part 1, ZKM Center for Art and Media, Karlsruhe, Germany and IST98, Vienna, Austria. – 1999 : European 5th Framework Conference, Essen, Germany. NET_CONDITION, ZKM Karlsruhe, Germany and Neue Galerie, Graz, Austria.

iCinema 1

Interactive video and computer graphics installation. Software : Andreas Kiel and Detlev Schwabe. Hardware : Cognito and Kodiak. SurroGate, ZKM Center for Art and Media, Karlsruhe, Germany.

1999

Reconstructed Points of View

Interactive computer graphics and sound installation. Software : Torsten Ziegler. Hardware : Armin Steinke. Stand der Dinge / virtuelle Entwicklungen, Künstlerhaus, Vienna, Austria.

2000

Place - Ruhr

Interactive video and computer graphics installation. Software : Adolf Mathias and Andreas Kiel. Hardware : Huib Nelissen. Vision Ruhr, Dortmund, Germany.

2001

Im Buchstabenfeld. Die Zukunft der Literatur

Im Buchstabenfeld. The Future of Literature, Neue Galerie am Landesmuseum Joanneum, Graz [A]

2002

Web of Life

Interactive networked installation] - concept; together with Michael Gleich

CRÉDITS

SI POTERIS NARRARE, LICET - 2002

un film de Jean Michel Bruyère

conçu pour le iCINEMA (EVE) de Jeffrey Shaw

#

CONCEPTION ET RÉALISATION

Jean Michel Bruyère

MUSIQUES ET CHANTS

Thierry Arredondo

SCÉNOGRAPHIE 3D

Patrick Zanoli

MONTAGE SONORE

Jean-Luc d'Aléo

#

AVEC

Fiorenza Menni

Issa Samb

et

Pape Camara

Mansour Guindo

Abdoulaye Keïta

Ibé Konaté

Mamadou Lamine Sakho

Assane Sène

Chérif Soumaré

Babacar Sy

Sada Tangara

#

PRODUCTION DÉLÉGUÉE

Richard Castelli

PRODUCTION EXÉCUTIVE

Nadine Febvre

Joseph Segal Wally Sagna

#

PRODUCTION

Epidemic

ZKM | Institute for Visual Media

LFK-lafabriks

CICV Pierre Schaeffer

#

COPRODUCTION

Théâtre du Merlan

Festival EXIT - Maison des Arts de Créteil

Festival VIA - Le Manège Scène Nationale de Maubeuge

Fournos Center For Art and New Technologies, Athènes

CREDITS

SI POTERIS NARRARE, LICET - 2002

a film by Jean Michel Bruyère

designed for the Jeffrey Shaw's iCINEMA (EVE)

#

CONCEPT AND DIRECTION

Jean Michel Bruyère

MUSIC AND VOCALS

Thierry Arredondo

3D SCENOGRAPHY

Patrick Zanoli

SOUND EDITING

Jean-Luc d'Aléo

#

WITH

Fiorenza Menni

Issa Samb

and

Pape Camara

Mansour Guindo

Abdoulaye Keïta

Ibé Konaté

Mamadou Lamine Sakho

Assane Sène

Chérif Soumaré

Babacar Sy

Sada Tangara

#

ASSOCIATE PRODUCER

Richard Castelli

EXECUTIVE PRODUCER

Nadine Febvre

Joseph Segal Wally Sagna

#

PRODUCTION

Epidemic

ZKM | Institute for Visual Media

LFK-lafabriks

CICV Pierre Schaeffer

#

CO-PRODUCTION

Théâtre du Merlan

Festival EXIT - Maison des Arts de Créteil

Festival VIA - Le Manège Scène Nationale de Maubeuge

Fournos Center For Art and New Technologies, Athens

TOURNAGES EN STUDIO

① ZKM / octobre 2000

avec Fiorenza Menni

chef opérateur : Philipp Sichler

musique live : Thierry Arredondo

régie générale : Nadine Febvre

② ZKM / juin 2001

avec Issa Samb

chef opérateur : Philipp Sichler

costumes et accessoires : Jean Michel Bruyère

musique live : Thierry Arredondo

régie générale : Nadine Febvre

#

TOURNAGES EXTÉRIEURS

① Palmarin / août 2001

avec

Fiorenza Menni

Issa Samb

et

Pape Camara

Mansour Guindo

Abdoulaye Keïta

Ibé Konaté

Mamadou Lamine Sakho

Assane Sène

Chérif Soumaré

Babacar Sy

Sada Tangara

chef opérateur : Jean Michel Bruyère

cadreur : Matthias Olmeta

prise de son : Thierry Arredondo

décors : Jean Michel Bruyère

assistant décorateur : Laurent Garbit

costumes et accessoires : Jean Michel Bruyère

assistants costumes : Goo Bâ et Nadine Febvre

régie générale : Nadine Febvre

assistant régie générale : Nicolas Ferrier

coordination : Joseph Segal Wally Sagna

médecin de plateau : Dr. Ibrahima Kane

machinistes : Khalifa Ababacar Dieng et Mbagnick Diop

chauffeur : Samba Fall

moyens

beta numérique, DV cam, MD

② Saint-Louis du Sénégal / septembre 2001

avec

Ndatté Ndiaye

et 60 figurants

chef opérateur : Michel Koelblen

prise de son : Jean-Luc d'Aléo

régie générale : Nadine Febvre

coordination : Joseph Segal Wally Sagna

équipe technique : CCF Saint-Louis

moyens

vista vision 35mm, MD

STUDIO FILMING

① ZKM / October 2000

with Fiorenza Menni

director of photography : Philipp Sichler

live music : Thierry Arredondo

management : Nadine Febvre

② ZKM / June 2001

with Issa Samb

director of photography : Philipp Sichler

costumes and props : Jean Michel Bruyère

live music : Thierry Arredondo

management : Nadine Febvre

#

SHOOTING ON LOCATION

① Palmarin / August 2001

with

Fiorenza Menni

Issa Samb

et

Pape Camara

Mansour Guindo

Abdoulaye Keïta

Ibé Konaté

Mamadou Lamine Sakho

Assane Sène

Chérif Soumaré

Babacar Sy

Sada Tangara

director of photography : Jean Michel Bruyère

camera operator : Matthias Olmeta

sound recording : Thierry Arredondo

set design : Jean Michel Bruyère

set design assistant : Laurent Garbit

costume and props design : Jean Michel Bruyère

costume design assistants : Goo Bâ and Nadine Febvre

management : Nadine Febvre

management assistant : Nicolas Ferrier

co-ordination : Joseph Segal Wally Sagna

doctor : Dr. Ibrahima Kane

stagehands : Khalifa Ababacar Dieng and Mbagnick Diop

driver : Samba Fall

filmed with

digital beta, DV cam, MD

② Saint-Louis du Sénégal / September 2001

with

Ndatté Ndiaye

and 60 extras

director of photography : Michel Koelblen

sound recording : Jean-Luc d'Aléo

management : Nadine Febvre

co-ordination : Joseph Segal Wally Sagna

technical crew : CCF Saint-Louis

filmed with

vista vision 35mm, MD

POSTPRODUCTION, DÉCORS, PEINTURES

CICV Pierre Schaeffer

direction de postproduction, photographies et peintures : Jean Michel Bruyère
composition musicale et chants : Thierry Arredondo
scénographie 3D : Patrick Zanolli
montage son : Jean-Luc d'Aléo
coordination : Nadine Febvre
assistant peintures : Goo Bâ
transfert : Marie-Laure Florin

moyens CICV Pierre Schaeffer et ZKM
mac OS 9.2 et X, after effects 5.5, flint
photoshop 6, cubase, protools
nikon F4 et coolpix 5000

#

Installation interactive utilisant le dispositif *iCINEMA* (EVE)
conçu et développé au ZKM entre 1993-2002
par **Jeffrey Shaw**
directeur de production : **Jan Gerigk**
software : **Adolf Mathias**
intégration du hardware/software : **Torsten Ziegler**
conception sonore : **Torsten Belschner**

#

avec le soutien du Ministère de la Culture Français et du CNC
(commission DICREAM), de la Fondation BNP-Paribas
et le concours du Centre Culturel Français de Saint-Louis du Sénégal

*LFK-lafabriks est en résidence à la Grande Halle de la Villette
(Paris)*

POST-PRODUCTION, SETS, PAINTINGS

CICV Pierre Schaeffer

post-production direction, photographs and paintings :
Jean Michel Bruyère
composition and vocals : Thierry Arredondo
3D scenography : Patrick Zanolli
sound recording : Jean-Luc d'Aléo
co-ordination : Nadine Febvre
painting assistant : Goo Bâ
video transfer : Marie-Laure Florin

thanks to CICV Pierre Schaeffer and ZKM
for computer equipments : mac OS 9.2 and X, after effects
5.5, flint, photoshop 6, cubase, protools
nikon F4 and coolpix 5000

#

Interactive installation using the *iCINEMA* (EVE) projection
system, conceived and developed from 1993-2002 at the
ZKM by **Jeffrey Shaw**
production manager : **Jan Gerigk**
software : **Adolf Mathias**
hardware/software integration : **Torsten Ziegler**
audio design : **Torsten Belschner**

#

with the support of the Ministère de la Culture Français and the
CNC (DICREAM), the Fondation BNP-Paribas
with help from Centre Culturel Français de Saint-Louis, Senegal

*LFK-lafabriks is in residence at the Grande Halle de la Villette
(Paris)*

CONTACTS.

LFK LAFABRIKS

Nadine Febvre
Administratrice
LFK-lafabriks
19, quai de Rive Neuve
13007 Marseille. FR
tel : +33 685 83 90 14
lfklafabriks@lfks.net

EPIDEMIC

Richard Castelli
Directeur
Epidemic productions
15, allée Massenet
93270 Sevrans. FR
tel : +33 143 83 49 53
epidemic@chello.fr
<http://www.epidemic.net>