

*L'invisibilité profonde de ce qu'on voit est solidaire de l'invisibilité de celui qui voit*  
**M. Foucault**, Les mots et les choses

ici

là

soi | soi représenté  
les autres | les autres représentés

se voyant en image bougeant, c'est ne pas se voir bougeant,  
c'est se savoir être, et aussi se savoir vu bougeant,  
impossible l'un sans l'autre.

ici = interstice du temps



## S-ICI / est-ce ici?

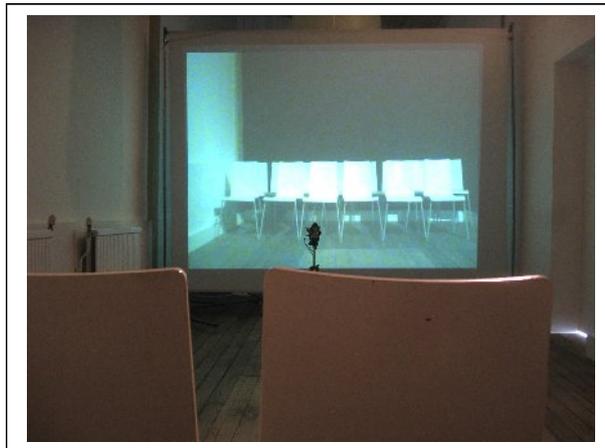
---

### Résumé

Installation vidéo interactive fondée sur la captation du public et la transformation en temps réel de l'image captée. Processus autour de la thématique de la transindividuation<sup>1</sup>, i.e. interaction-représentation liées. Boîte métaphysique : existence -> conscience, figure -> visage, jeu -> pictural.

---

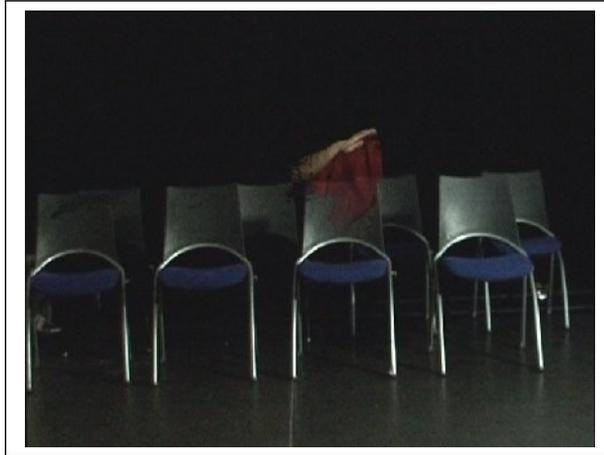
### Description



***est-ce ici ?*** ressemble au départ une simple projection vidéo : un écran vierge, quelques sièges. Il y a cependant une caméra vidéo sur un trépied, pointant vers la salle. Quand les personnes sont assises, l'image de la salle vide apparaît lentement.

---

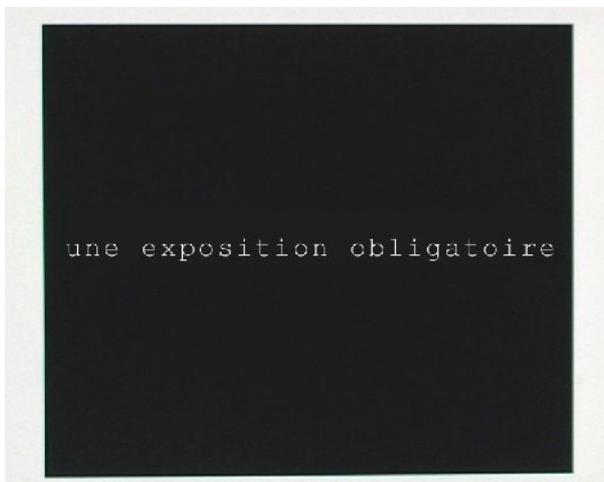
<sup>1</sup> concept introduit par Simondon, développé par Stiegler (cf. <http://www.arsindustrialis.org>)

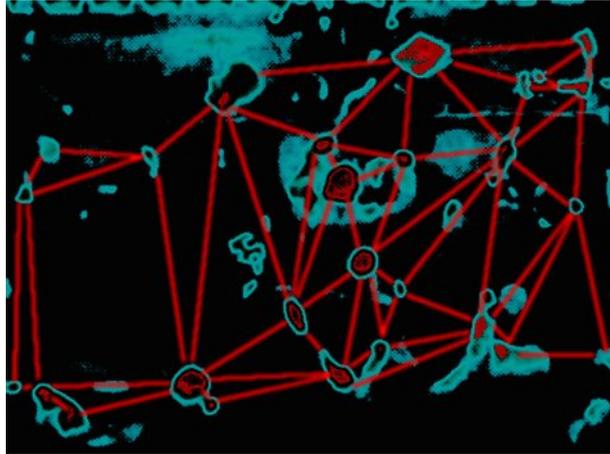


Au bout d'un moment, le spectateur commence à réaliser que sa propre image apparaît, lorsqu'il est en mouvement, et puis qu'elle disparaît sinon. Les spectateurs commencent à bouger, jouant avec la représentation de leur propre corps puis avec celui des autres.



Le public fait partie du processus comme s'il était lui-même l'image, dont les mutations se déroulent selon un scénario non narratif. Il est entrecoupé d'intertitres, qui joue à la fois le rôle d'articulation et d'indications énigmatiques, suggérant que ce dont il est question n'est pas tout à fait un jeu.





Progressivement entrent alors en jeu, d'autres images, fixes ou vidéos, réalistes ou abstraites, tendant à former un objet symbolique autonome puis pictural.



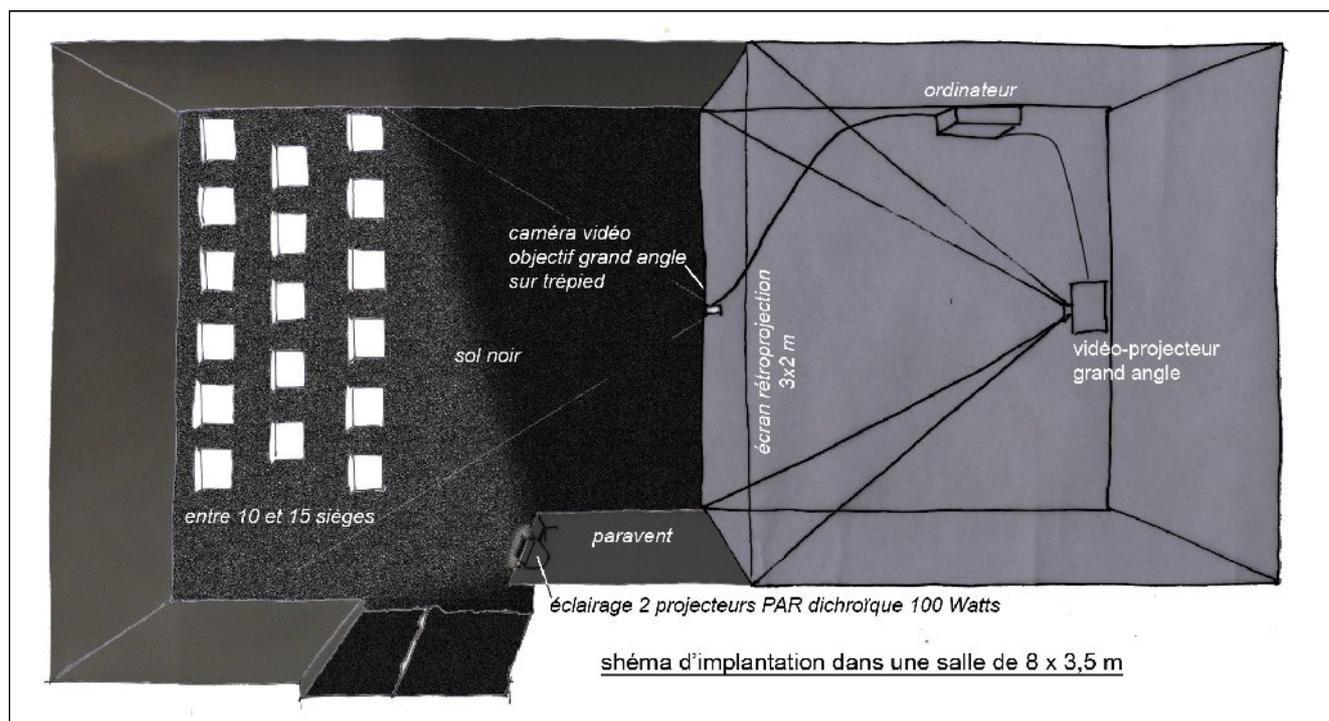
En réalisant l'existence des corps, le public passe progressivement à la conscience des présences.

Chaque spectateur devient acteur d'une image collective et abstraite, autre : l'image comme extension des corps, eux-mêmes extension de pensées, tout en restant fragile et éphémère.  
« *Est-il possible que ce soit nous ?* »

Il n'y a pas de bande son : tout se passe dans la salle ! A la fin une ampoule claque, la machine s'arrête, il n'y a plus d'image : est-ce ici ?

La durée totale est d'environ 15 mn.

## Implantation



Une petite pièce au minimum 8x3m est équipée d'un système de rétroprojection (au besoin avec un miroir si la pièce est vraiment trop petite). Dix à quinze sièges font face à l'écran. La caméra reliée à l'ordinateur capte l'image du public qui est retraitée en temps réel par le programme informatique, la combinant avec d'autres images enregistrées, fixes ou vidéos. L'ordinateur analyse positions et mouvements du public, à partir de l'image captée, modifie cette image, puis projette l'image modifiée sur l'écran.

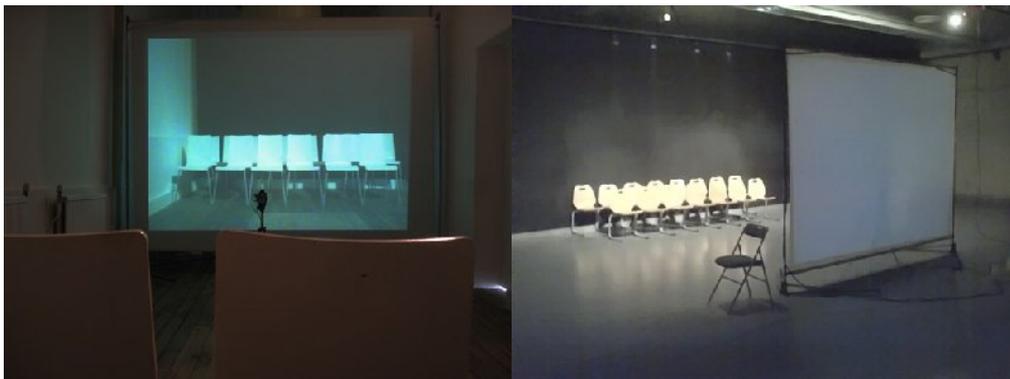
La projection peut aisément<sup>1</sup> être démarrée soit par un membre de l'équipe d'accueil du public, lorsqu'il y a suffisamment de spectateurs, soit programmée à des horaires spécifiques (par exemple toutes les 20 ou 30 mn). Il est cependant préférable que le public soit présent dès le début de la projection.

L'installation nécessite d'être initialisée au début de l'exposition, si bien qu'il convient de ne pas déplacer la caméra et les sièges. Il est prévu un arrêt automatique du système en fin de journée.

<sup>1</sup> un simple bouton à cliquer sur un moniteur..

---

## Spécifications techniques



### Configuration de principe de la salle

- Boite noire en rétroprojection
- Dimensions minimales 8 x 3 x 2.6 m
- Ecran
- Taille approximative de l'image projetée 2,8 x 2.25 m
- L'arrière de la salle côté spectateur devra être à au moins 5 m de l'écran
- Il faut une profondeur équivalente derrière l'écran en cas de rétroprojection
- Système d'éclairage salle si possible avec gradateurs (2 micro-PAR 150 W). Non éblouissant et ne diffusant pas vers l'écran de projection (prévoir éventuellement des écrans latéraux pour prévenir ce risque)
- Paravents noirs en retrait par rapport à l'écran et masquant l'arrière salle
- Rideaux sombres à l'arrière des spectateurs
- 15 sièges, si possible de couleur foncée et liés les uns aux autres, de préférence 3 rangs. (soit 5m de largeur). On peut envisager la configuration 5-5-5 ou 4-5-6 sièges par rang ainsi qu'un espace derrière le dernier rang pour des spectateurs debout.

### Matériel informatique et vidéo

*L'ordinateur, les câbles, la caméra, le système audio et l'écran peuvent être fournis par l'artiste si nécessaire et si possible.*

- Ordinateur (Linux, carte graphique dual head, PIV 3 GHz, 1024 Mo )
- Moniteur SVGA
- Projecteur vidéo avec télécommande, résolution XGA (1024x768) avec zoom numérique intégré. Puissance mini 3500 lumens en rétroprojection, contraste 3000 :1. Throw factor ~ 1,5
- Câble Firewire 3 m
- Câble rallonge VGA ( 10 m)
- Connecteur DVI/VGA
- Caméra Vidéo de bon niveau avec grand angle
- Pied Photo/Vidéo (hauteur caméra 50-100 cm du sol)
- 2 Triplettes + 2 rallonges courant électrique (3m)
- 1 système son stéréo disposé à l'arrière de l'écran (connectique mini jack pour le relier à l'ordinateur)

## Expositions



- **Festival Bouillants #3**, d'Avril à Août 2011, en divers lieux de Bretagne (Rennes, Vern-sur-Seiche, Saint-Brieux, Quimper...)
- **Cantine numérique Rennaise**, Février 2011
- **Bibliothèque Schoelcher**, Fort-de-France, Martinique, Novembre 2010
- **Illuminations, Galerie G**, Paris, Juin 2010
- **Festival Traverse Video**, Toulouse, Mars 2009
- **Expérience II, Bastille Design Center**, Paris, Juin 2008
- **La scène dans tous ses états, [ars]numerica**, Montbéliard (Doubs), Décembre 2007

Au delà des aspects techniques, l'innovation de cette installation réside dans l'utilisation d'un dispositif numérique interactif dans un contexte social, celui d'une rencontre possible avec d'autres personnes. D'un registre ludique et poétique, l'installation cherche à créer du lien social dans des lieux non nécessairement artistiques (écoles, entreprises publiques ou privées, prisons, hôpitaux, universités, maisons de retraite, collectivités locales, associations, lieux de réinsertion..). En rendant le dispositif itinérant, on touche des personnes qui n'auraient pas l'occasion de découvrir l'art numérique, mais l'essentiel réside dans le dispositif lui-même qui fonctionne comme un petit salon où on constate que le public a un réel bonheur à bouger ensemble et à se rencontrer.

---

## Article de paris-art.com par Evelyne Bennati

### Fred Périé. S-ICI ?

Installation multimédia interactive fondée sur la captation et l'analyse des mouvements du public et la transformation en temps réel de l'image captée, l'œuvre S-ICI ? de l'artiste Fred Périé suscite sous des dehors ludiques et poétiques une interrogation sur l'image, le spectacle et notre rapport à la représentation.

A l'occasion de l'inauguration à Montbéliard de la scène numérique à [ars]numerica, rattaché au pôle multimédia de Franche-Comté, l'artiste Fred Périé présente pour la première fois *S-ICI ?*, dans le lieu même de sa création.

Dans une petite salle, des chaises attendent les spectateurs face à un écran. Une fois installés, ceux-ci voient apparaître sur l'écran les chaises sur lesquelles ils sont assis, mais vides. Les spectateurs sont des fantômes : la caméra sur pied, visible face public, ne capte pas leur image.

Rien n'advenant, les spectateurs commencent à bouger. Leurs mouvements génèrent alors l'apparition de leur image sur l'écran. Celle-ci n'est pas déjà là ni donnée comme reflet de la réalité. Elle émerge de la présence dynamique des spectateurs, alors que le spectateur passif, prêt à absorber les images, fait face, lui, au vide de l'écran blanc.

Ce retournement au regard de l'attitude traditionnelle pose la question des attentes du public par rapport au spectacle et réintroduit le spectateur dans le jeu. De fantôme, il devient acteur de la représentation. Très vite se développe l'interaction entre les personnes et leur image : elles peuvent l'effacer de leurs mains, toucher à celle de leurs voisins ; puis entre les spectateurs eux-mêmes. D'abord désordonnés et individuels, les mouvements se font plus amples, créant des figures sur l'écran : forêt d'arbres blancs qui se ploient aux mouvements du public, texte manuscrit grignoté par ses gestes... Comme si ces images sortaient de son imagination.

La fascination de l'image s'exerce, d'autant que le dispositif implique une interaction du public avec la projection. Mais elle est mise à jour car elle laisse place à la conscience, pour les spectateurs, de l'ici et maintenant de la représentation.

Cette double perception — narcissique pour l'image de soi sur écran et concrète par la présence dans la salle de projection — est renforcée par le décalage inopiné de quelques secondes entre le vécu immédiat et l'image projetée des spectateurs, suscitant un bégaiement du temps et de l'espace. Une expérience rare du temps comme succession de présents éphémères.

Cette fascination devant l'image et particulièrement la sienne propre doit céder ensuite face à sa dégradation de visu jusqu'à sa complète désintégration : au charme stérile de sa propre apparence succèdent des polyèdres reliant les personnes entre elles, comme de possibles rapprochements, le « nous » des spectateurs à construire.

A la fin, sur l'écran, une ampoule s'éteint sur un bruit de verre brisé. Noir. Fin du spectacle, fin des images, mais le public est encore bien présent dans la salle. Que fait-on de cette liberté ?

---

## Billet de Jean Pierre Balpe paru sur [hyperfiction.blogs.liberation.fr](http://hyperfiction.blogs.liberation.fr)

**Jean-Luc PARANT, Fred PÉRIÉ**

Le "Bastille Design Center" 74 Bd Richard Lenoir, 75011 - Paris (curieuse cette manie angliciste qui fait maintenant plutôt datée), présentait jusqu'au 24 juin une exposition intitulée "Experience ≠ 2" avec de nombreux exposants, d'intérêt très divers, que je ne nommerai pas tous ici. Mais le lieu, à lui seul, vaut déjà le déplacement.

Il y était aussi organisé le 23 et le 24 quelques lectures dont celle à laquelle j'ai assisté de Jean-Luc Parant. Superbe lecture, Jean-Luc Parant s'immerge dans ses textes comme s'il s'y noyait, sur un ton à la fois monocorde et curieusement musical avec son intonation et son accent si particulier, il met en avant l'aspect obsessionnel, quasi hypnotique de ses textes de façon superbe, il est le texte, ce que traduit d'ailleurs bien la posture qu'il adopte, replié, enroulé sur lui-même comme ses thèmes qui reviennent sans cesse, toujours les mêmes et toujours différents, du regard, du toucher, de l'être au monde. Ses textes ont la même toponymie que ces boules dont, depuis qu'il crée, il a roulé à la main des centaines de milliers dans des matières et des volumes différents, ils se replient infiniment sur eux-mêmes n'avançant qu'en spirales lentes.

"J'écris des textes sur les yeux pour pouvoir entrer dans mes yeux et aller là où mon corps ne va pas, où je ne suis jamais allé, où je ne me rappelle pas avoir été touchable. Pour aller là sur la page, dans ma tête, dans l'espace.

Je fais des boules pour pouvoir entrer dans mes mains et aller là où mes yeux ne vont pas, où je ns suis jamais allé avec eux, où je ne me rappelle pas avoir été visible. Pour aller là dans la matière, dans mon corps sur la terre."

Dans le même lieu, Fred Périé expose deux installations qui sont aussi, curieusement — comme s'il y avait connivence avec Jean-Luc Parant — des réflexions sur le texte et la représentation. L'une est un livre électronique qui change sans cesse. La seconde, la plus intéressante à mes yeux est intitulée "S-Ici", elle consiste en un dispositif constitué d'une rangée de chaises et d'un écran sur lequel vont être projetées les chaises et les personnages qui les occupent. Simplement, et c'est ce qui change tout et en fait une installation intéressante, divers traitements informatiques sont appliquées à la représentation de cette représentation. Le participant assiste en effet à divers traitements de sa représentation jouant, ou non, avec d'autres images. Ses gestes sont modélisés, décalés dans le temps, modifiés, ils effacent ou créent de l'image, se produisent à des rythmes non naturels... Le participant joue sans cesse avec la représentation de lui-même et, ainsi se donne en représentation. Il y a une relation très intéressante entre le geste et le regard du geste, entre l'être et l'image de l'être qui est de la nature des textes de Jean-Luc Parant: une expérience à vivre.

Interaction

# Zoom Fred Périé, quand les spectateurs crèvent l'écran



Le corps comme interface. DR

La performance interactive *Sei Sei Vicino* de Sonia Cillari est une recherche pratique sur l'interaction entre le corps et l'environnement et la possibilité d'utiliser « le corps en tant qu'interface ». L'idée de mesurer les rencontres humaines a constitué le principal point de départ, les participants prenant conscience que les frontières du moi peuvent s'étendre au-delà de la peau.

Identité



Expérience ludique. DR

Shaman Khan est un artiste intéressé par l'utilisation de la technologie pour construire des objets et des expériences réactualisant la critique sociale et l'expression esthétique.

**Ingénieur de formation, plasticien architecte, Fred Périé lève le voile sur « S-ici ». Spectacle Installation Collective Interactive présenté en avant-première.**

Après une vingtaine d'années dans la programmation de systèmes en mécanique et mécanique des fluides, Fred Périé, ingénieur de son état, Doctor Jackyll, devient en 2004, Mister Hyde, architecte plasticien.

En introduisant de l'aléatoire dans la mécanique, il crée plusieurs œuvres.

■ Ailleurs

D'un mur s'écoulent lentement vers le bas des gouttes de sang, des images sans cesse changeantes.

Série Microportraits, fragments d'éléments aléatoires ou de formules mathématiques.

À présent, S-ici, Installation plasticienne.

■ Pour qui ?

Fred Périé l'a testée avec des gens d'ailleurs et d'ici.

Novembre, des figurants se mettent en scène, ombres furtives, aux Portes du Jura. Descendre un escalier.

■ Est-ce ici ?

Oui. Entre quatre murs. Trente à quarante mètres carrés peut-être. Une petite table, un écran, une chaise en fond de cour. Rangées de sièges faisant face à un grand écran.

■ Groupe des Mal Assis ?

Les corps se meuvent et peuplent l'espace zébré d'images.

**Un personnage incongru**

« Il y a ici -explique Fred Périé — un personnage incongru : le public ».

■ Comment ?

L'architecte de Spectacle Installation Collective Interactive, qui a dessiné ce projet, il y a un an, a créé « les conditions minimales d'une représentation classique, s'appuyant sur la conven-



Après le passe-muraille, le crève-écran de Fred Périé, grand désordonneur de spectacle collectif interactif. Photo Jacques Balthazard

tion : placement public, un écran. Tout donne à penser que l'on va assister à une projection de film.

Un projecteur vidéo est allumé, qui laisse filtrer un peu de lumière résiduelle.

Un spectateur habillé curieusement change de place, recharge de place jusqu'à ce que le public réagisse. Les spectateurs commencent à réaliser que c'est leur propre image

qu'ils voient. S'ils ne bougent pas, ils disparaissent de l'écran ».

**Orange mécanique publique**

■ Pourquoi ?

S-ici est « une réflexion sur l'identité individuelle et collective, la représentation et le mouvement ». Fred Périé ajoute « Cette installation se défend

d'être pédagogique. Elle ne prétend véhiculer aucune morale, aucune idéologie, aucun savoir qui soit établi. Notre propos, c'est de mettre en oeuvre un dispositif interactif, qui permette l'expérimentation d'une image collective, poétique où le mouvement est le départ d'une action. Sans l'action du spectateur, il ne passe rien ».

Jacques Balthazard